

Вкусная и здоровая пища

Инструкция по приготовлению пиргерка с помощью зажигалки и перочинного ножа.



Сборник бородатых шуток включает в себя:

- 1 Зачем все это?
- 2 Кто здесь?
- 3 Мясной салат “Ошибка сапера”
- 4 “Кого догнал - на том женился”(с)
- 5 Быстроходный пакет бот
“Геркулес”
- 6 Блюдо, которое стоит подавать
холодным или как почувствовать себя
злым Буканьером.
- 7 Способы уклонения от уплаты
налогов
- 8 Сочинение на тему “ Как я провел
лето”

Зачем все это?

Коротенькое вступление, если позволите. По просьбе Амихая я написал этот небольшой гид по сольным выступлениям в красных кружочках, чтобы нашим бойцам было чем заняться в ожидании фулки, или гоняя в качестве «отцепляльщиков». Сей скромный гайдик рассчитан, в основном, на каперов. Во-первых - я сам капер. Во - вторых – людей, которые умудряются ходить соло ВО или Торговцем можно пересчитать по пальцам одной руки, это искусство. Про пиратов вообще молчу - вор должен сидеть в тюрьме (с)

Хочу сразу сделать акцент на разнице между ГАНКОМ и СОЛО ГАНКОМ. Она в том, что никаких пакет ботов, капризных с бортами 1200, вообще табуретов в соло быть не должно. Соло ганк, по сути, ганком не является, это такая разновидность дуэлей. В чем разница? Для дуэли мы выбираем тяжело зафиченый корабль, предназначенный для боя один на один, корабль с толстой броней, огромным дамагом и сопом. Ежу понятно, что не то, что от кого-то сбежать, догнать такие корабли могут только незафиченый корвет Кузнечик, или, чего доброго, Красотку. Я, конечно, утрирую, но общий смысл такой. Какова задача в соло? Догнать дорогого тяжеловеса (Герки, Клинки, если сильно повезет - рейт или левик, всякую мелочь, какая попадется) имея при этом возможность дать им адекватный отпор или свалить, чуть что не по нам. Чего ради? Хе хе, безнаказанно

фармить много медалей победы и продавать их на аукционе. Дело это не простое (фармить конечно, не продавать), ведь противник почти всегда имеет не то что бы существенное, просто огромное преимущество в уроне, броне и прочих приятностях. Так за счет чего мы получим эти самые медали? Об этом ниже.

Кто здесь?

Не открою страшной тайны, если скажу, что тактика и поведение в бою зависит от выбора корабля. Основываясь на своем опыте мелкого дворового бандитизма, смею предложить вам следующие варианты, самые, на мой взгляд, подходящие:

- А) Уникальная шебека Аркадия
- Б) Фрегат Тринидад
- В) Быстроходный фрегат Геркулес
- Г) каперский фрегат “Мечь”

Есть еще Ахиллес, но на данный момент он уступает Тринидаду почти по всем показателям. Обладая, при этом, меньшим запасом лыжной смазки и скипидара. С этим утверждением можно поспорить, так что, на истину не претендую.

Есть мнение (Черная Мамба, Вальдемар), что можно соло ходить на Открытии, не ганкать, а именно драться. Небезызвестный в широких кругах Бруно, который Цербер, умудряется ходить соло на Отважном. Фантастика! А посему, подобные извращения я описывать не буду.

Ну а теперь, собственно, к конкретике.



Соло ганк? Бросьте, глупость (с)

Обратите внимание на положение относительно ветра

Мясной салат “Ошибка сапера”

Уникальная шебека Аркадия - корабль нежный, трепетный, требующий внимания не меньше, чем барышня на первом свидании. Ошибок эта барышня не прощает ни вам, ни, хе-хе, противнику. Садясь на этот корабль, стоит помнить одну вещь - даже незафиченому Капризному нужно всего три залпа, чтобы отправить вас к осьминогам и морским звездам.

Характеристики, зафитовка и тактика

А) Давеча, поймав шебеку противника, мне пришлось долго переосознавать действительность и свое в ней место - Головорез на шебеке расстреливал меня ядрами!

Кто сказал, что бесполезно биться головой о стену...(с).

Аксиома: Шебека корабль ТОЛЬКО для абордажа. Никак иначе. Вообще никак.

Сначала зафитим, ну а потом я расскажу, в чем суть.

О фитах :

Персонаж и корабль

Юлечка

Уник. шебека "Аркадия" - Прочность: 5



Паруса

Пушки

Корпус

Разное

Персонализировать

Ход под парусом

Макс. скорость: 20.64

Ускорение: 3.15

Замедление: 1.50

Поворот (Быстр.): 12.05

Поворот (Медл.): 5.25

Ускор. поворота: 15.00

Замедл. поворота: 9.75

Лучшая точка: -

Корабль

Вместимость: 190

Видимость в ОМ: 66.7 м

Обнаружение: 0.0 м

Команда: 330

Слежение за целью: 22

УРОВЕНЬ (РАЗМЕР): 44 (Огромн

ПРОЧНОСТЬ: 5

РАЗМЕР СТРАХОВКИ: 11238

ЗДОРОВЬЕ

Целостность

ПУ

Корпус: 1530

Л. борт: 960

Пр. борт: 960

Нос: 600

Корма: 240

Паруса: 3554

МОДИФИКАТОРЫ

ВЫК

ЗАЩ

СОП

Паруса: 1.0

Команда: 1.0

Нос: 1.0

Корма: 1.0

Стороны: 1.0

Сцепление: 41.0

27.0

0.0

17.0

27.0

27.0

0.0

0.0

0.0

БАТАРЕИ

Тип

Перезаря

Урон

Расстоян

Точ. 200/400

Фальконет 6x1/2

7.3

6.5

100 л

--/--

Топ-палуба: 6x6 ф.

18.2

26.9

450 л

105/76

Орудийная 24x10 ф.

27.3

31.2

540 л

109/87

Носовые ор 2x12 ф.

31.8

33.3

575 л

111/90

Кормовые 2x6 ф.

18.2

26.9

450 л

105/76

Личное

Корабль

Репутация

Общие ячейки:

Слева направо: Железные абордажные лестницы 3 (+20 абордажа), Носовая фигура свиньи (т.к. фит на скорость всего один - можно заменить рассчитанной структурой 5 или каперскими лиселями), Турецкие мушкеты (+15

абордажа). Если нет абордажных лестниц, ставим позиции готовности абордажников (что крайне нежелательно, мы ведь хотим захватить вражеский корабль, а не дать захватить свой?) Наличие турецких мушкетов необходимо. Если их нет - ставьте любой другой фит на увеличение абордажной атаки, как душа ляжет. Однако, очень советую, прямо-таки настоятельно рекомендую ставить как написано выше.

Перманентные ячейки:

Все просто - два крейсерских, обтекашки, огромные пушки с крюками (есть еще зеленые пушки на сцепление, стоят раз в пять дороже, атаку сцеплением дают меньше, в чем смысл мне до сих пор не понятно).

Билд:

<http://potbs.grindlama.com/privateer/?l=50&s=3550304508>

Как это работает

Сразу отвечу на вопрос, почему я в общие ячейки не ставлю только 1 фит на скорость . Ответ - нафиг не сплющились. Лучшая точка корабля - 30 градусов, по этой точке корабль с такой зафитовкой идет 26-27 узлов без рывка. Убежите от кого угодно, догоните тоже кого угодно. Парусник, Трактат Сони – и вот корабль летит уже 32 узла, быстрее пригородного электропоезда. Ну а по ветру шебека не ходит. Совсем.

ЭТО ВАЖНО! Шебека по ветру идет как мешок с гвоздями в магазин без посторонней помощи.

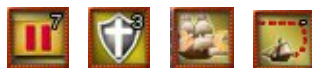
Преимущество такой зафитовки - почти стопроцентный захват цели крючьями из любой позы, угла, при положении Сатурна в любом созвездии.

Б) Как его, супостата, зацепить?

Преимущества шебеки – высокая скорость против ветра, превосходная защита, прямо хрен попадешь (как у открывашек, а она огромная, Шебека в смысле), большая команда (аж триста тридцать рож). Стоит также отметить превосходные динамические характеристики, корабль с места рвется как не каждый Порше, да и крутиться как волчок. Основной, самый главный и болезненный недостаток - борта из ДСП толщиной в человеческий волос.

На словах тактика очень проста (чуть ниже выложу схему действий):

Включая в начале боя увиливание, концентрацию на маневр (дает защиту), каперскую защиту и непредсказуемость: защита парусов (дает защиту на все, не только на парус, полезно также и на пб, когда фокус по тебе идет издалека, ярдов с 600) подойти к противнику вплотную, не получив при этом практически никаких повреждений (самая легкая часть боя, дальше - веселее).



-Это, думаю, ясно.

Тяжелее всего – пройти борт в борт с противником, зайти ему на нос и начать разворачивать против ветра. Это надо выстрадать, пережить. Аркадия очень хлипкий корабль. Зато оказавшись на носу, Аркаша, за счет своей

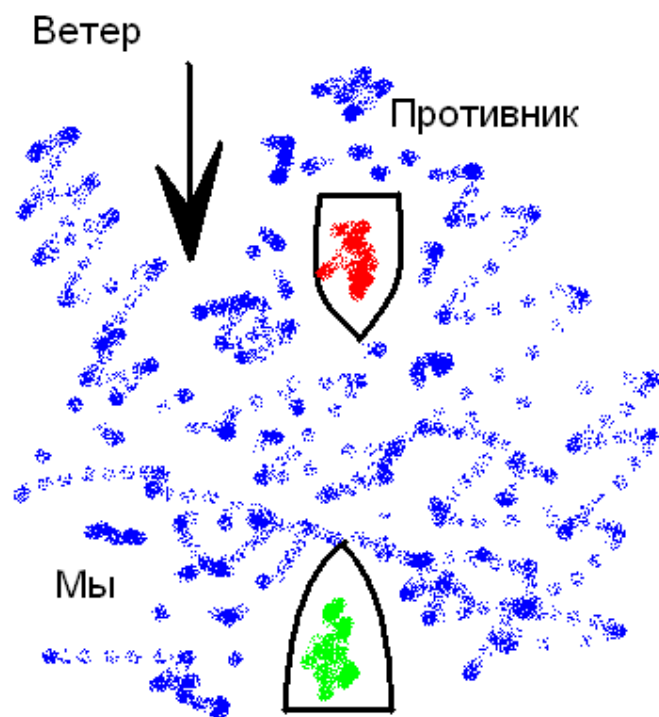
бешеной динамики и маневренности, может противника крутить как душе угодно, авось, с носовых орудий не утопит. Универсального рецепта выполнения маневра нет, могу дать только пару общих советов:

- Идеальный вариант развития событий : Вражина разрядил залп на дистанции, в увиливание или просто мимо от природы (за счет нашей отличной защиты и опыта в миссиях (с)), мы успели проскочить ему на нос, пока он перезаряжался. Прорываться стоит на рывке (не знаю, есть ли у ВО и Торговца нечто похожее), развив максимальную скорость.

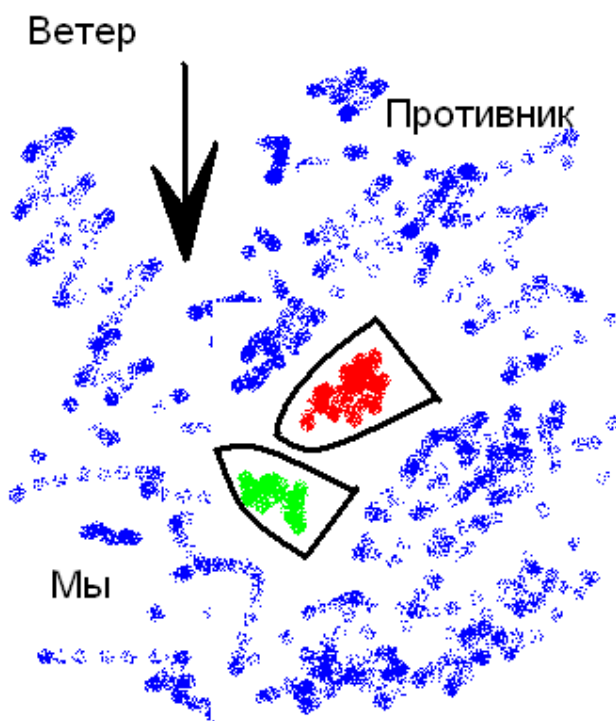
- Переключить непредсказуемость на сопротивление урону (). Конечно, мертвому припарка, но жизнь, иногда, продлевает.

- Если видите, что после одного его залпа у вас вообще не остается брони и слетает больше трети структуры - руки в ноги и вперед, ибо противник катается на чудище и место ему в палеонтологическом музее.

Если вся эта петрушка проросла успешно – поворачиваем нос противника в красный сектор и клиним руль. (Корабли с плохим бейдвиндом можно и в желтый: милосердия, или, не дай те боже, рейты этого не переживут). Встаем перпендикулярно носу, берем на абордаж и т. д. и т. п., тут рассказывать нечего.Теперь на схемах:

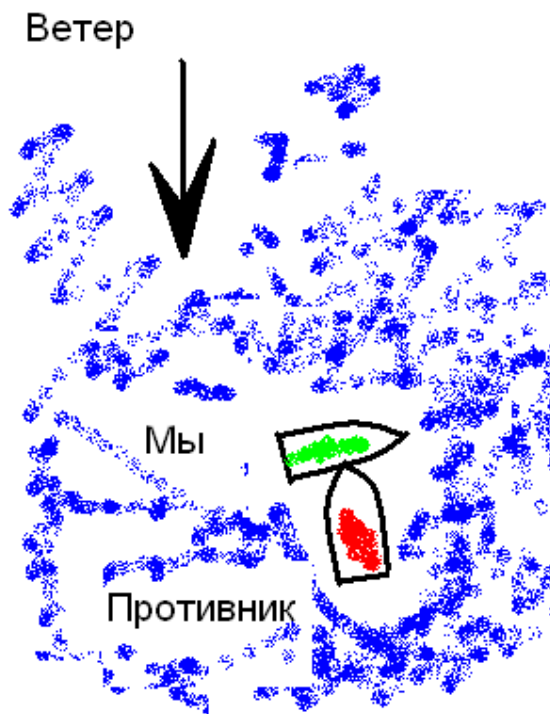


Вне зависимости от того, куда повернет красненький, рвемся на нос.



Разворачиваем красненького против ветра. Кушаем ремонты, стреляем гантелями(с) или звездами, дебафаем на скорость.

Если вам удался этот маневр, противник уже мертвый совсем, и, думаю, уже об этом догадывается.



Ну и под занавес:

Не стоит забывать, что в процессе выполнения данного па нужно тыкать разные кнопочки, резать команду страхом, блокировать руль в кульминационный момент действия.

ВСЕ ВЫШЕОПИСАННОЕ – ТЕХНИКА УНИВЕРСАЛЬНАЯ ДЛЯ АБОРДАЖА ПОЧТИ НА ЛЮБОМ КОРАБЛЕ.

Пару советов:

- Повышайте свою абордажную атаку

непредсказуемостью  , а вражескую защиту – дебафайте  .

- на шебеке адмиралки используйте только в случае крайней необходимости, они жрут 60 команды, а ее на подходе у вас и так не будет, а будет один несчастный

альбатрос, на которого мы усиленно уповаем - бедная птица подменяет на вахте полторы сотни пьяных бандитов.

- вопреки общепринятому мнению, если первая попытка захвата сорвалась, советую покрутиться на корме, дабы повторить. Не чокаясь.

Ну вот и все о шебеке. Нахрена, спросите вы, весь этот геморрой? Отвечу. При некоторой сноровке и удаче (понадобиться) на дно отправляется что угодно, начхать, сколько у него пушек, какое пу, да вообще на все начхать. Ну а если утопли - шебека стоит даже меньше, чем Капризный...



Красавица

“Кого догнал - на том женился”(с)

Фрегат Тринидад. Кормилец и поилец, корабль пользующийся популярностью у таксистов частников по всему Карибскому архипелагу. Очень разноплановая посуда, способная безнаказанно шлаться по зонам в соло, быть табуретом в группе (хотя есть корабли, делающие это лучше, но все же), может вести групповой бой в составе организованного банд формирования средних фрегатов. Всем новичкам рекомендую!

Каковы преимущества и недостатки корабля:

Отличный набор орудий, вполне себе достойная толщина бортовой брони, очень мощная кормовая батарея, ну а главное – великолепный ход в крутой бейдвинд. При должной сноровке (вовремя набирать скорость, быстро переключать непредсказуемости и концентрации) поворот оверштаг выполняется моментально. Так что тех негодяев, что примеряются к вашей корме, ждет жестокое разочарование.

Теперь о зафитовке и методологии конвертации кораблей в знаки победы (Смотря на фиты прошу не забывать, что воюем мы в одиночку, без ансамбля, жертвой ганка быть не хотим).

Персонаж и корабль

Хренюшка
Фрегат "Тринидад" - Прочность: 3



Паруса
Пушки
Корпус
Разное

Персонализировать

Ход под парусом		УРОВЕНЬ (РАЗМЕР): 50 (Огромн)	
Макс. скорость:	22.09	ПРОЧНОСТЬ:	3
Ускорение:	1.58	РАЗМЕР СТРАХОВКИ:	18900
Замедление:	1.45	ЗДОРОВЬЕ	
Поворот (Быстр.):	10.50	Целостность	ПУ
Поворот (Медл.):	4.25	Корпус:	2400
Ускор. поворота:	8.50	Л. борт:	1771
Замедл. поворота:	8.00	Пр. борт:	1771
Лучшая точка:	-	Нос:	720
Корабль		Корма:	360
Вместимость:	150	Паруса:	3438
Видимость в ОМ:	63.1 ми	МОДИФИКАТОРЫ	
Обнаружение:	0.0 ми	Паруса:	2.0
Команда:	350	Команда:	2.0
Слежение за целью:	21	Нос:	2.0
		Корма:	2.0
		Стороны:	2.0
		Сцепление:	0.0
		ВЫК	ЗАЩ СОП
		Паруса:	27.0
		Команда:	13.0
		Нос:	23.0
		Корма:	23.0
		Стороны:	23.0
		Сцепление:	0.0

БАТАРЕИ	Тип	Перезаря	Урон	Расстояние	Точ. 200/400
Фальконет	8x1/2	7.0	7.0	100 я	--/--
Топ-палуба:	10x8 ф.	20.9	31.7	500 я	108/83
Орудийная	30x15 ф.	35.7	39.9	600 я	113/93
Кормовые	4x16 ф.	37.4	41.1	615 я	113/93

Личное Корабль Репутация

Общие ячейки: Слева направо- фит на скорость, Люки 5, Свинка.

Перманентные ячейки: Крейсерский, пыжи, обтекашки.

Люки и пушки можно заменить чем-то другим, в зависимости от поставленной задачи.

Билд точно такой же, как на шебеке.

Как поймать завтрак? Тяжелые корабли можно хватать под любым углом, все равно никуда не денутся. Ну а тех, кто побыстрее – против ветра. Как пример-милосердие. По ветру милка от нас ушмыгнет быстрее, чем мы подыдем паруса, ну а против ветра...

Поймать завтрак самое простое, гораздо тяжелее его приготовить. Грубо разделю все многообразие ситуаций на несколько примитивных моделей:

А) Тяжелые или быстрые Герки, Уники не страдающие от наличия четырех фитов на дамаг.

Тут все просто, быстренько подплываем вплотную (по дороге придется пару раз больно отхватить по голове, но это не страшно, череп у нас достаточно прочный). Подходить надо в упор, засовывать стволы своих пушек прямиком в орудийные люки противника. Все, режем команду страхом и начинаем стрелять. Минуты через полторы по ту сторону фальшборта не останется ни души, вследствие чего и без того долгая перезарядка 18+ орудий станет воистину бесконечной. А еще через минуту там и орудий то не останется. Зачастую прокатывает даже с буками.

Сложности:

- Верно оценить противника, иной тяж. Герк имеет дамаг около 70.

-Держать свою команду на приемлемом уровне. Использовать хирургический набор перед началом обстрела, Альбатроса (или «набор первой медицинской помощи»)-по необходимости. Можно также перед началом атаки покрутиться ярдах на 400 от противника, дабы он посливал в молоко самые страшные атакующие скилы.

- Ни в коем случае не давать противнику крутиться и менять борт!

- К навалам не лезть (в большинстве случаев их надо бордить). К букам - очень аккуратно.

Б) Тяжелые корабли-все то, что тонет под собственным весом, обладает малой скоростью но очень злыми пушками.

Тут и обсуждать нечего, либо вообще не связываемся, либо, что предпочтительнее, берем на абордаж.

В) Ну а со всем более хрупким, или нам сопоставимым честно (или не очень) деремся.

Ну а теперь, о лыжах. А что о них, валим мы примерно так же, как и шебека. Четыре кормовых орудия калибром 16 ф. приятно дополняют картину. Противник почти догнал и развернулся, чтобы нас продебафть? Блок руля ему в зубы, пусть порадует. Что бы не быть голословным ,покажу картинки (обратите внимание на корабли пиратов).



обвинения в чистерстве - услада для крепкого черепа.

Совсем недавно судьба свела меня с Николсом Ибервилем, его способ фитить Тринидад:

Персонаж и корабль

Хренюшка

Фрегат "Тринидад" - Прочность: 2



Разное



Паруса



Пушки



Корпус

Персонализировать

Ход под парусом

Макс. скорость: 22.09

Ускорение: 1.58

Замедление: 1.45

Поворот (Быстр.): 10.50

Поворот (Медл.): 4.25

Ускор. поворота: 8.50

Замедл. поворота: 8.00

Лучшая точка: -

Корабль

Вместимость: 150

Видимость в ОМ: 63.1 мп

Обнаружение: 0.0 мп

Команда: 350

Слежение за целью: 21

УРОВЕНЬ (РАЗМЕР): 50 (Огромн

ПРОЧНОСТЬ: 2

РАЗМЕР СТРАХОВКИ: 18900

ЗДОРОВЬЕ

Целостность

ПУ

Корпус: 2580 -

Л. борт: 1649 10

Пр. борт: 1649 10

Нос: 824 7

Корма: 412 7

Паруса: 3438 -

МОДИФИКАТОРЫ

ВЫК

ЗАЩ

СОП

Паруса: 2.0 27.0 7.0

Команда: 2.0 13.0 12.0

Нос: 2.0 23.0 14.5

Корма: 2.0 23.0 14.5

Стороны: 2.0 23.0 14.5

Сцепление: 0.0 0.0 -

БАТАРЕИ

Тип

Перезаря

Урон

Расстояние

Точ. 200/400

Фальконет

8x1/2

7.0

7.0

100 л

--/--

Топ-палуба:

10x8 ф.

20.9

31.7

500 л

108/83

Орудийная

30x15 ф.

35.7

39.9

600 л

113/93

Кормовые

4x16 ф.

37.4

41.1

615 л

113/93

Личное

Корабль

Репутация

Корпуса на скриншоте обтекаемые. Это – ошибка, нужны гоночные.

Слева направо: Лини, Броня победителя 2, Непрочное усиление 3.

Перманенты: крейсерские, пыжи, гоночные корпуса.

Билд такой:

<http://potbs.grindlama.com/privateer/?l=50&s=0550055508>

В чем отличие тактики боя?

Такой вариант Тринидада оказывается несколько менее быстрым, в силу отсутствия свиньи. Козыря у такого зафита два: во – первых, гоночные борта. Видя Тринидад с бортами 1400, который лезет напролом(да да, прям в упор) у всех срабатывает нездоровое агро. То есть, отбоя от фанатов у вас не будет.

Ну а второй козырь - сопротивление урону. Вы не представляете, на какое место у противника лезут глаза! (если он не капер //Амихай). Три тяжелых бука, в упор, вас даже не царапают... Чувствуешь себя гадким извращенцем.

Тактика фарма на таком корабле отличается существенно:

Абордаж теряет свою функцию основного метода добычи, все становится гораздо проще – подходим в упор и расстреливаем, к чертям собачим. В таком бою стоит либо просто разносить борт, не давая противнику крутиться (так, как я описывал чуть выше), либо елозить вражине напильником по заднице, если таковая возможность имеется.

Что надо помнить:

А) Всегда, когда противник повернуть к нам не окошечками на корме, надо держать себя под раскачанным

сопротивлением (, ) . (второй скил – «подготовка»)

Б)Если медальки стреляют не очень больно, держите их бортом в борт. Вовремя и правильно выполненная полосная операция - залог победы. Скорость перезарядки поднимать по откату()

Блюдо, которое стоит подавать холодным или как почувствовать себя злым Буканьером.

Суть каперского фрегата “Месть” соответствует его названию на все сто. Будучи рефитом Минервы, этот корабль считается табуретом – газонокосилкой, чья задача догнать, и порубать паруса. Не спору, “Месть” прекрасно с этим справляется. Но... На поверку оказалось, что не так-то все просто с этой красавицей. Великолепная маневренность, превосходное ускорение, 22 пушки, пускай и малокалиберных, с каждого борта. Все эти качества позволяют Мести быть полноценным боевым кораблем. Как?

Зафитовка и билд:

<http://potbs.grindlama.com/privateer/?l=50&s=0550055508>

(Все точно так же, как и на Тринидаде)

Фитим:

Персонаж и корабль

Свина

Каперский фрегат "Мечь" - Прочность: 3



Разное



Паруса



Пушки



Корпус

Персонализировать

Ход под парусом

Макс. скорость: 23.02

Ускорение: 2.05

Замедление: 1.68

Поворот (Быстр.): 11.23

Поворот (Медл.): 4.20

Ускор. поворота: 11.82

Замедл. поворота: 9.15

Лучшая точка: -

Корабль

Вместимость: 160

Видимость в ОМ: 60.7 м

Обнаружение: 0.0 м

Команда: 285

Слежение за целью: 23

УРОВЕНЬ (РАЗМЕР): 50 (Большо

ПРОЧНОСТЬ: 3

РАЗМЕР СТРАХОВКИ: 69062

ЗДОРОВЬЕ

Целостность ПУ

Корпус: 2322 -

Л. борт: 1516 9

Пр. борт: 1516 9

Нос: 758 6

Корма: 379 6

Паруса: 3266 -

МОДИФИКАТОРЫ

ВЫК ЗАЩ СОП

Паруса: 1.0 23.0 7.0

Команда: 1.0 15.0 12.0

Нос: 1.0 23.0 14.5

Корма: 1.0 23.0 14.5

Стороны: 1.0 23.0 14.5

Сцепление: 0.0 0.0 -

БАТАРЕИ

Тип

Перезаря

Урон

Расстояни

Точ. 200/400

Фальконет 4x1/2 6.7 7.2 100 я --/--

Топ-палуба: 22x7 ф. 18.3 31.2 475 я 105/79

Орудийная 22x11 ф. 26.7 36.0 560 я 110/88

Носовые ор 3x10 ф. 25.0 34.8 540 я 109/87

Кормовые 2x16 ф. 35.8 42.0 615 я 112/92

Личное

Корабль

Репутация

И опять же, все как на Тринидаде, никаких новшеств. Да и бой надо вести так же, подходим вплотную, начинаем шарахаться. Только вот, скорость стрельбы этой милашки сравнима с зенитным орудием второй мировой войны, а с использованием скила на перезарядку вообще начинает напоминать "Шилку". Картинка вырисовывается более чем приятная: Раз пять за минуту получив в борт, потеряв

половину команды и пять – шесть пушек, несчастный противник все – таки ухитряется (Всякую совесть потеряли!) сделать залп - другой нам в борт... А там, на борту – сопротивление урону около 50. Деморализующий эффект обеспечен. Ну а если будущий утопленник восседает на гаубице (и обладает огромным дамагом), никто не помешает нам сесть ему на хвост и начать бить окна, портить красивые барельефы и пачкать ковры в каюте капитана. Настоящая каперская месть всем тем буканьерам, которые раньше проделывали это с нами.

Отдельной строкой, как всегда, навалы. По старой доброй традиции отрываем к черту мачты, и, следуя той же славной традиции, ему все лишнее ампутуем.

Хочу отметить, что на корабль стоит садиться только уже понюхавшим пороха (или кокаина?) капитанам. Уж больно дорого это самая “Месть” обходится.

Быстроходный пакет бот “Геркулес”

Корабль хоть и с натяжкой, но, в принципе, для соло пригодный. Что за корабль? К сожалению, Геркулес не может иметь хорошую скорость, не потеряв при этом всякую боеспособность. Посему, надо помнить, что открывашка и Тринидад - наши злейшие враги, от всех остальных мы можем сбежать против ветра (даже от шняв и пакетботов). (Напомню, что у герков почти нет штрафа на 90 градусов к ветру, поэтому от большинства фрегатов лучше

убегать именно на 90 //Амихай). По зоне ходим аккуратно, присматривая непись или гостеприимный пирс.

Из преимуществ - высокая защита, хорошее слежение за целью, ну и конечно, маневренность у быстрогерка достойна лестных слов. Недостатки? Он только один – совершенно непригодный для такого класса кораблей калибр орудий. Соответственно, наша дистанция боя – 400 ярдов или абордаж. Это в случае с серьезным противником. В случае же с Местью и прочим табуретством можно особо не церемониться.

Исходя из вышеозвученных рассуждений, зафитовка как у тринидада, за исключением пушек - тут лучше поставить точные орудия. Люки можно заменить броней победителя 2.

Способы уклонения от уплаты налогов

Самое главное, что надо понимать: Бой начинается не тогда, когда тикает таймер. Бой начинается в открытом море, при первом визуальном контакте с противником. Правильное поведение в открытом море – три четверти победы, уж будьте уверены. Это касается и ганка, и группового боя, и, конечно же, соло ганка. Всегда следите за ситуацией в зоне! (карта, что открывается по <L> – **всегда** на экране, и одним глазом надо смотреть туда **постоянно**).

Если ганкеры схватят вас в невыгодной позиции – догонят однозначно, просто за счет групповых скилов на скорость, дебафая по-очереди. Зафит настоящих ганкеров –

12 ячеек на скорость, состав кораблей такой, чтобы догонять на любых углах (копье носец+открытие+пакетбот например). Заметили таких красавцев – поищите для охоты место поспокойнее.

Корабли начинают бой в абсолютно такой же позиции относительно друг-друга и ветра, в какой они были в момент атаки в ОМ. Мало того, при выходе из боя корабль будем смотреть носом в ту же сторону, что и до боя. Это важно, если планируется свалить потом на невидимости и неуязе.

Как мы атакуем? Против ветра. Как мы убегаем? Никогда не догадаетесь... Соответственно, предполагаемую жертву держим выше по ветру, тех же, кто избрал жертвой нас – ниже. Если же догоняющая группа противника отрезала нас от нашего ветра, стоит попытаться кинуться на непись, чего уж тут. Хочу заметить, что можно прыгнуть и на непись того же, что и противник, флага... Что за? Конечно, они к вам запрыгнут, но если вы взяли непись, идущую встречным курсом – так они в бой и зайдут, носами в другую сторону. Вуаля!

Ну а коли вы идете выгодным ветром, но противник заходит на нос – атакуйте сами того, кто у вас на корме, тогда вся группа окажется позади, ну а вы – на своем ветру. Поди плохо.

Сочинение на тему “ Как я провел лето”

Хочу предостеречь вас от соло ганка как самоцели - надоест быстро, но упустите возможность лишней раз сходить в группе. Соло ганк это как Орлеан, зашел на часик, срубил 30-40 значков и пошел по делам. С другой стороны - всем очень советую иногда уделять этому время, когда сообщество не ведет организованных боевых действий. Одиночные выступления здорово тренируют владение собственными скилами и понимание зафитовок корабля (и сами поэкспериментируете и на врагов насмотритесь, новичку в групповом бою обычно не до этого).

Если будут конкретные вопросы по этой и другим темам – отсылайте их мне игровой почтой. Наберется большое количество - сделаю FAQ.

Сангре Мансфельд
Пуант-а-Питр, 2009

Заключение:

Отменный материал, мне понравился. Тут есть та самая конкретика, которой порой так не хватает, чтобы начать воевать, со всем остальным разберетесь по ходу пьессы. Корабли – практически халява, за исключением быстро-герка. Класс игрока, который регулярно ходит в соло растет очень быстро, приходит понимание игры. Главное не ссать, а просто идти в зону. Обратите внимание, что приведенные рецепты вряд ли пригодятся против людей, которые пасутся в МТ и кидают всем дуэли. Ваши марки ждут вас в море.

Вообще шебека это зло. Приучает к халяве и безнаказанности. Сильно не увлекайтесь, сообщество «Викинги» играет на карту, и нам ОЧЕНЬ нужны бойцы, которые умеют драться в тяжелой группе.

==Амихай