**Текст 1. Внутриигровые надписи**

*Оригинал:*

Слот для орудий

В данный слот можно вставить орудия:

Слот для боеприпасов

В данный слот можно вставить боеприпасы, подходящие вашему орудию.

Номер группы вооружения.

Изменить группу вооружения.

Слот для демона

В данный слот можно вставить:

Слот для моторов.

В данный слот можно вставить моторы:

Слот для топлива

При использовании топлива более высокого качества характеристики мотора увеличиваются.

*Перевод:*

Slot for weaponry

Guns can be installed in this slot:

Slot for ammunition

Ammunition for your guns can be inserted in this slot.

Number of a weapon set

Change a weapon set

Slot for a demon

In this slot, you can install:

Slot for motors

Motors can be installed in this slot:

Slot for fuel

The characteristics of a motor increase while using fuel of higher quality

**Текст 2. Обновление игры V0.1.83**

*Оригинал:*

Урон карательных молний увеличен до 1 миллиона

Уменьшен урон от "Цепи молний" и "Малой цепи молний" по кораблям

Уменьшен запас прочности пиратского Шибая

Добавлено отображение эффектов, действующих на персонажа

Уменьшено количество флогистона, добываемого кораблям

Для увеличения точности расчетов в 10 раз увеличено количество серебра в игре, включая серебро, находящееся у игроков

Введена прогрессирующая шкала скидок на золотые луидоры при покупке через чековую книжку

Введен альтернативный (полуавтоматический) режим стрельбы

Кнопка открытия карты мира перенесена к мини-карте

*Перевод:*

The damage of penal lightning was increased to 1 million

The damage of “Chain of lightning” and “Small chain of lightning” to ships was reduced

Stock of strength of a Shibay pirate ship was reduced

Representation of effects affecting the character was introduced

The amount of phlogiston extracting by ships was reduced

The quantity of in-game silver was 10 times increased including the silver owned by players, to increase the accuracy of calculations

A progressive discount scale for golden louis d'or during checkbook purchases was introduced

An alternative (half-automatic) attack mode was introduced

The button opening the world map was removed to the minimap

**Текст 3. Форумная тема «Constant attacks by NPC strekolets»**

*Оригинал:*

Hi, I am being attacked by numerous NPC who are launching strekolets which destroy the buildings on my settlements. I have reinforced my settlements but the attacks keep coming and I keep running out of ammo. The attackers all are lvl 12 with -10K rep so assume they are NPC. The strkolets take alot of dam before being shot down. Is this a bug?

asnetyy [Разработчик] : Каждый нпс-пират, корабль которого вы уничтожили, посылает свои стреколёты бомбить ваши поселения.

Gashnag : Ahh, thanks for info :)

BrowneHawk : Sounds fun, the only thing you could get before was dragons attacking. Myabe I'll have to fire up the balloons in another year.

*Перевод:*

Постоянные атаки НПС-стреколетов

Привет, меня постоянно атакуют многочисленные НПС, которые посылают стреколеты, разрушающие строения в моих поселениях. Я укрепил свои поселения, но они продолжают атаковать, и у меня заканчиваются боеприпасы. Все атакующие имеют 12 уровень и -10к репутации, поэтому я сделал вывод, что это НПС. Стреколеты получают кучу урона до того, как буду сбиты. Это баг?

asnetyy [Разработчик] : Each NPC pirate whose ship you have destroyed sends his strekolets to bomb your settlements

Gashnag : Ааааа, спасибо за информацию :)

BrowneHawk : Звучит весело, единственное, что происходило раньше – атаки драконов. Может статься, через годок-другой я снова зайду в игру и подниму в небо свои корабли.

**Текст 4. Краткое описание игры для страницы в Интернете**

*Оригинал:*

Массовая многопользовательская онлайн игра в мире магии и пара. Стань пиратом, торговцем, перевозчиком или производителем в этом недружелюбном мире, населенном драконами.

Найди себя в мире на границе Изнанки

Торговец

Снаряди свой летающий корабль или целый караван и занимайся торговлей или перевозками. Зарабатывай серебро и меняй его на золото у других капитанов, играй на плавающем курсе монет.

Охотник

Охоться на драконов и продавай трофеи ремесленникам. Строй свои охотничьи поселения в диких местах и добывай драконов в промышленных масштабах.

Промышленник

Добывай ресурсы, перерабатывай их, производи оружие, боеприпасы, двигатели и корабли. Организуйте с друзьями свою промышленную империю.

Губернатор

Основывай свои поселения по всему миру, стань главой гильдии, под контролем которой находятся обширные территории, и собирай налоги со всех жителей. Доступно 360,000 кв. миль с самого начала игры.

Пират

Присоединяйся к пиратам на Острове Примирения. Грабь караваны торговцев и промышленников, нападай на поселения, разворовывай содержимое их складов.

*Перевод:*

Massively multiplayer online game in the world of magic and steam. Become a pirate or a trader, a carrier or a manufacturer in this unfriendly world inhabited by dragons.

Find yourself in the world on the Edge of the Inside Out

Trader

Equip your ship or a whole caravan and trade or transport cargoes. Earn silver and exchange it for other players’ gold, use the floating exchange rate of money.

Hunter

Hunt dragons and sell loot to craftsmen. Build hunter’s settlements in the wild and hunt dragons on an industrial scale.

Manufacturer

Extract resources, process them and produce weapons, ammunition, engines and ships. Found your own industrial empire with your friends.

Governor

Establish your settlements all over the world, become a master of a guild controlling those vast areas and raise taxes from the residents. The territory of 360 000 sq mi is available since you start playing.

Pirate

Join the pirates on the Isle of Reconciliation. Rob merchants’ and manufacturers’ caravans, attack settlements, steal contents of their warehouses.

**Текст 5. Обзор на игру от BrowneHawk**

*Оригинал:*

Game is way to grindy. Almost 200 hours and wasnt even close to max lvl. Its also missing many thing basic mmo's have. I would like to see this game do well. After 200 hours it wasnt for me, but it was good enough to get the good thumb.

Editing to help the the devs understand what some of the turn offs were.

Some of my complaints could of been fixed already. The skill leveling system seemed kind of long. I always felt in any mmo after a person put 100 active hours in they should be max level.

The chat system always left a lot to be desired. With such a mixed pop sometype of in game translator could of been good(easier said than done)

At the time I played we didn't have much to hunt other than dragons. Finding npcs pirate ships was rare. Finding people to fight was even more rare. As far as combat went, you had a bunch of peaceful american people just constantly grinding and stockpiling. Then you had russian players who have everything already and have nothing left but to go pirate.

SO the game was so gridny that if you can't afford the best ship, with the best plating, stocked with and advanced torpedo strek, stocked with lightining ect ect you will lose pvp.

The base building was fun, grabbing turf and collecting resources to get stronger. Its not fun when things happen to your stuff because you have to live life. Your bases have little protection without you online. Players could cirlce your base max distance leeching away missles and other muntitions. If you we're not on the flatest ground then they can dip under the terrain and just make your base shoot its self wasting ammo.

Lack of npc traffic. If you do want to try being a pirate right off the bat you have little options being solo. Citites should have npc transports that good players can escort for missions, while pirate players can also have missions to attack these convoys.

Petty complaints. Lack of portraits? Really, unless you we're one of the first players the portraits we had to choose from were portrait A and portrait A.

No actual avatar? We see our guy when we jump on some dragon wings. Would be nice to see our player charactor more. Got tired of being just a ship. I'm a human.

This game really does have some cool stuff in it. I think the game does still have huge potential. If some things get added I can see myself trying the game again.

*Перевод:*

Игра занимает много времени. Около 200 часов игры – и я даже не приблизился к максимальному уровню. Также в ней не хватает многих базовых вещей, которые обычно есть во всех ММО. Однако я бы хотел, чтобы у этой игры дела шли хорошо. После 200 часов игры я понял, что это не мое, но игра достаточно хороша, чтобы получить «лайк».   
Редактирую пост, чтобы помочь разработчикам понять, что было сделано не так.

Некоторые проблемы, на которые я жаловался, были уже исправлены. Система изучения навыков, по-моему, слишком длинная и занимает много времени. Мне всегда казалось, что в любой ММО любой игрок, потративший 100 часов, должен уже получить максимальный уровень.

Система чата тоже оставляет желать лучшего. С кучей игроков разных национальностей было бы очень круто ввести что-то вроде внутриигрового переводчика (проще сказать, чем сделать).

В то время, когда я играл, нам не на что было особо охотиться, кроме драконов. НПС пираты встречались редко. Найти игроков для сражения было еще сложнее, чем НПС пиратов. Пока другие сражаются, многие мирные американские игроки просто постоянно занимаются производством и накоплением. В то же время мы имеем русских игроков, у которых уже все есть, и им больше нечего делать, кроме как становиться пиратами.

Таким образом, игра долгая и скучная, ибо, если ты не можешь позволить себе лучший корабль – с лучшей броней и полностью экипированный,– и продвинутый стреколет с торпедами, ПВП тебе не выиграть.

Строить базы было интересно, как и собирать торф и другие ресурсы, чтобы стать сильнее. И совсем не интересно, когда с твоим имуществом что-то случается, потому что тебе приходится покидать базы по своим делам. Без твоего онлайна базы очень мало защищены. Игроки могут кружить вокруг твоей базы, вытягивая запасы ракет и другого вооружения. Если база расположена не на самой ровной поверхности, они могут просто прятаться за рельефом местности, заставляя базу растрачивать впустую снаряды.

Недостаток передвижения НПС. Если ты сразу хочешь стать пиратом, выбор у тебя невелик. Города должны иметь НПС-транспорт, который обычные игроки могли бы охранять и на которые пиратам давали бы задание нападать.

Незначительные жалобы. Мало выбора портрета персонажа? Серьезно, если ты не был одним из первых игроков, выбирать тебе не приходится. На самом деле у нас вообще нет аватара? Мы видим персонажа, когда используем крылья дракона. Было бы круто видеть его чаще. Устал быть кораблем. Я человек.

В этой игре, и правда, много всего крутого. Думаю, в ней все еще есть огромный потенциал. Если некоторые вещи поправят и добавят, я думаю, я попробую поиграть в нее еще раз

Текст 6. Ответ на обзор игры от BrowneHawk

Оригинал:

Спасибо за быстрый и информативный отзыв. Отвечу по каждому из пунктов.

1. 200 часов приличное время, но не достаточное для достижения максимального уровня персонажа.

Уровень персонажа зависит от количества времени, которое потрачено на изучение навыков. Чем больше персонаж изучил навыков, тем больше уровень и тем больше он умеет. Вы знаете, что каждый из навыков открывает различные возможности, которые позволяют строить или пилотировать более совершенные корабли, типы брони, применения магии и т.п.

Даже когда персонаж достигает максимального уровня, есть уровни навыков, которые можно изучать, а можно и нет. Всё дело в специализации. Всегда можно договориться с друзьями/согильдийцами – кто из них что изучает. Кто-то будет строить корабли, кто-то займется производством материалов, кто-то будет производить боеприпасы и т.п.

2. Для перевода любого текста достаточно 1 раз кликнуть по нему левой кнопки мыши и текст окажется в буфере обмена. Затем открыть любой из онлайн переводчиков, перевести текст, скопировать и вставить его назад в чат сочетанием клавиш Ctrl+V. Мы будем совершенствовать систему чата как таковую.

3. Охота на драконов приносит очень хороший доход. В миграцию и взлетать страшно, столько драконов, сожгут!

Напомню, что всегда можно было охотиться на корабли, особенно интересен Скиталец – корабль маргудцев. Сейчас НПС пиратов более чем достаточно, много и караванов, которые перевозят очень ценные грузы.

Всегда есть люди, которые начали заниматься каким-либо делом раньше, чем другие. Никто не мешает перенять опыт, стать лучше, сильнее. Повторю еще раз: всё в ваших руках.

Любые модификации стреколётов, любые корабли, боеприпасы может производить любой персонаж, при условии наличия навыков и производственной базы.

Сейчас стартовые корабли, вооружение, броня доступны для производства в любом городе мира.

Пара 100 футовых шхун (Волк/Вепрь) спокойно расправляется с одним боевым. Главное выработать правильную тактику поведения.

Основные ресурсы можно хранить в городах мира, а не на базах. Сейчас поселения открывают огонь только по агрессорам не зависимо от типа территории. Защита поселений важный и серьезный вопрос. К нему следует подойти со всей ответственностью. Следует комбинировать типы вооружения и боеприпасов. Устанавливать броню.

Противник прячется за горами? Используйте самонаводящиеся ракеты, торпеду. Что вам мешает использовать рельеф местности?

Портреты персонажей индивидуальны. Вторых таких нет. Портреты не конвейерное производство, а произведение искусства.

Мы думаем над этим, но прежде всего наша игра про полёт, про корабли и команда находится внутри корабля. Если взять корабль Негоциант/Купец – нажать сочетание клавиш Shift+V можно оказаться на палубе, у рулевого колеса.

Мы работаем над целым рядом интереснейших событий. Нам есть чем вас удивить.

Перевод:

Thanks for your fast and informative review. I’ll answer every point of your text.

1. 200 hours are quite a lot, but not enough to reach the character’s max level.

The level of a character depends on the amount of time spent on learning skills. The more skills a character learns, the higher level he has and the more things he is able to do. You know that each skill gives different possibilities which let him build or pilot better ships, produce different types of armor, use magic, etc.

Even when your character reaches the max level, there are still levels of the skill which he can learn if you want, due to your specialization. You can always make an agreement with your friends or guild mates who will learn particular skills while you are learning other ones. One of you can build ships, another one – produce materials, someone will make ammunition, etc.

2. To translate any text, click the left mouse button on it, and it will be placed in a clipboard. Then you can open any of online services and translate the text there, copying and pasting it back into chat line by pressing Ctrl+V. We are going to develop the chat system for better.

3. Hunting dragons, in fact, brings you vast profits. During their migration, it’s scaring to fly as they are too numerous. May you not be burnt up!

Wanna remind that it’s been always possible to hunt ships, Wanderer of Margudes being of biggest interest. NPC pirates are enough now, there are lots of caravans transporting valuable cargoes.

There have always been people who’d started doing something earlier than others. It’s always possible to adopt their experience, become better and stronger. Let me tell you again: everything is in your own hands.

Any types of strekolets, ships and ammunition can be produced by any character if having the required skills and the production building.

Now starter ships, weapons and armor can be produced in any city round the world.

A couple of 100 ft ships (Wolf/Boar) can easily fight one combat ship. Just think about the right tactics of behavior.

Basic resources of the world can be stored in the cities, not in bases. Now settlements fire only at attackers no matter what type of area they are placed in (safety or other). Protecting of your settlements is an important issue. You should be scrupulous about it. You should combine different types of weapons and ammunition and install armor.

Your opponent hides himself behind the hills? Use homing missiles and torpedoes. Why don’t you use the terrain yourself?

The portraits are individual. There are no others identical. Portraits are not produced like at an assembly line, they are a piece of art.

We do think about this, but our game is, first of all, about ships and flying, so the crew is inside the ship. Take "Negotiator" or "Merchant", press Shift+V and you will find yourself on deck at the steering wheel.

We are working on creating a range of interesting events. We do have something to amaze you by.

Глоссарий

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Термин | Перевод | Пояснение |
| Текст 1 | | |
| Слот | Slot | Гнездо для установки или размещения какого-либо инвентаря |
| Орудия | Weaponry | Артиллерийское оружие (например, пушки) |
| Боеприпасы | Ammunition |  |
| Группа вооружения | Weapon set |  |
| Текст 2 | | |
| Карательные молнии | Penal lightning |  |
| Цепь молний | Chain of lightning | Тип заклинания |
| Малая цепь молний | Small chain of lightning | Тип заклинания |
| Шибай | Shibay | 40-футовый стартовый корабль |
| Флогистон | Phlogiston | Ценный ресурс для добычи |
| Луидор(ы) | Louis d'or | Золотые монеты |
| Чековая книжка | Checkbook | Позволяет игрокам покупать внутриигровую валюту за реальные деньги |
| Прогрессирующая шкала скидок | Progressive discount scale |  |
| Миникарта | Minimap | Небольшой участок карты вокруг игрока, постоянно показываемый на основном экране |
| Урон | Damage |  |
| Запас прочности | Stock of strength |  |
| Режим стрельбы | Attack mode |  |
| Текст 3 | | |
| НПС | NPC | Неигровой персонаж (от англ. Non-Player Character) — персонаж, которым управляет не игрок, а компьютер или гейм-мастер. |
| Стреколет | Strekolet | Небольшой самолет |
| Баг | Bug | Ошибка в программе или системе, провоцирующая появление неожиданных процессов и результатов в программе |
| Поднять в небо корабли | Fire up the balloons | Многие корабли имеют вид дирижабля |
| Текст 4 | | |
| Массовая многопользовательская онлайн игра | Massively multiplayer online game |  |
| Мир на границе Изнанки | World on the Edge of the Inside Out | Название игрового мира |
| Остров Примирения | Isle of Reconciliation | Остров, принадлежащий пиратам |
| Торговец | Trader |  |
| Перевозчик | Carrier |  |
| Производитель | Manufacterer |  |
| Охотник | Hunter |  |
| Промышленник | Manufacterer |  |
| Губернатор | Governor |  |
| Пират | Pirate |  |
| Гильдия | Guild | Объединение игроков |
| Текст 5 | | |
| ММО | MMO | Массовая Многопользовательская Онлайн-игра |
| ПВП | PVP | Player vs Player, «Игрок против игрока» - режим сражения с реальным игроком, а не с управляемым компьютером |
| Крылья дракона | Dragon wings | Планер, на котором можно вылететь с корабля |
| Система изучения навыков | Skill leveling system |  |
| Система чата | Chat system |  |
| Торпеда | Torpedo |  |
| Портрет персонажа | Portrait |  |
| Аватар | Avatar | Графическое представление игрового интернет-персонажа пользователя |
| Текст 6 | | |
| Максимальный уровень персонажа | Сharacter’s max level |  |
| Броня | Armor |  |
| «Скиталец», корабль маргудцев | Wanderer of Margudes |  |
| 100-футовые шхуны Волк и Вепрь | 100 ft ships Wolf and Boar | Корабли различаются по размерам и назначению. Волк и Вепрь – стартовые корабли |
| Корабли Негоциант и Купец | "Negotiator" and "Merchant" ships | Негоциант и Купец – грузовые корабли |
| Изучение навыков | Learning skills |  |
| Буфер обмена | Clipboard |  |
| Караван | Caravan | Несколько НПС, перевозящих вместе ценный груз |
| Агрессор | Attacker | Если игрок атакует вас, он будет помечен как Агрессор |
| Тип территории | Type of area | Вокруг городов существуют безопасные зоны, в которых НПС автоматически уничтожают Агрессоров и пиратов |
| Самонаводящиеся ракеты | Homing missiles | Ракеты, которые сами находят заданную цель |