



DYNASTY WARRIORS 6

СОДЕРЖАНИЕ

Управление и интерфейс	2
Перед началом игры	8
Управление на поле боя	14
Режим Мусоу	22
Развитие персонажа	32

*В этом программном обеспечении использованы шрифты, созданные корпорацией Fontworks. Fontworks и названия шрифтов являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Fontworks.

*Названия других компаний и продукции, используемые в этом руководстве, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками соответствующих владельцев.

*Снимки экрана сделаны в процессе разработки.

Управление и интерфейс

Описание управления и основных элементов интерфейса в игре Dynasty Warriors 6.

Управление и интерфейс ■■■

Управление с клавиатуры

[Esc]

Отображение информационного меню ⇒ Стр. 7

Пауза, переход в информационное меню и отмена событий.

[W] [S] [A] [D]

Передвижение ⇒ Стр. 18

Передвижение полководца.
W – вперед, S – назад, A – влево, D – вправо.

[Левый Shift]

Блокирование (камера переходит за спину вашего полководца) ⇒ Стр. 18

Когда камера переместится за спину полководца, нажмите левый Shift, чтобы заблокировать групповые атаки с любого направления.

Передвижение с Shift ⇒ Стр. 18

Удерживая левый Shift, вы сможете передвигаться, не меняя при этом позицию камеры.

Парирование / контратака ⇒ Стр. 18

Нажмите J или I сразу же после блокирования вражеского удара, чтобы отбросить противника назад.

Свирилая атака ⇒ Стр. 15

Нажмите J или I, удерживая левый Shift, чтобы нанести мощный удар одному из противников.

Кульбит ⇒ Стр. 19

Если вражеская атака подбросила вас в воздух, вы можете вернуть контроль над ситуацией, нажав левый Shift.

[T, G, F, N]

Изменение угла наклона камеры

Управление камерой.
T – вниз, G – вверх, F – по часовой стрелке, N – против часовой стрелки.
Нажмите R, чтобы вернуть камеру в исходное положение.

[N]

Особые атаки ⇒ Стр. 17

Выполнение особых атак в течение определенного времени. Эти приемы вы сможете выполнять только в том случае, если у вас есть манускрипт.

[J]

Обычная атака ⇒ Стр. 14

Пауза, переход в информационное меню и отмена событий.

[I]

Мощная атака ⇒ Стр. 15

Выполнение мощной атаки, которую противник не всегда способен блокировать. Тип атаки будет зависеть от того, как долго вы будете удерживать клавишу.

Короткое нажатие: атака, направленная вперед; способна выбить противника из строя.
Долгое нажатие: круговая атака всех противников.

[O]

Уклонение ⇒ Стр. 19

Стремительное движение вперед с целью уклониться от вражеских ударов.

Прыжок на лошади ⇒ Стр. 20

[L]

Атака Мусоу ⇒ Стр. 16

Атака, уникальная для каждого персонажа. Выполнить ее можно только в том случае, если ваша шкала Мусоу полностью заполнена. Атака будет продолжаться до тех пор, пока вы не отпустите клавишу или пока шкала не опустеет. Заполнить шкалу Мусоу можно, удерживая ту же клавишу.

[I]

Призвать боевого коня ⇒ Стр. 16

Призвать боевого коня.

[.] (точка)

Смена режима карты ⇒ Стр. 6

Переключение между полной картой и приближенным участком.

[, (запятая)]

Отображение имени / шкалы здоровья

Выберите, будут ли отображаться на экране имена и шкалы здоровья полководцев и выдающихся воинов.

[M]

Прыжок ⇒ Стр. 19

Сесть верхом / спешиться ⇒ Стр. 20

Лестница ⇒ Стр. 21

* В нижней части экрана вы увидите информацию об управлении в информационном меню и т. д.
* Изменить назначение клавиш можно в разделе Настройки контроллера меню настроек.

Управление для второго игрока (в режиме для двух игроков)

В режиме Мусоу или свободной игры могут принимать участие два игрока (совместная игра). Когда в правом верхнем углу экрана отобразится надпись ИГРОК 2, НАЖМИТЕ F12, нажмите клавишу F12.

* Игроки не могут выбрать одного и того же полководца или боевого коня.

Передвижение	Стрелки вверх, вниз, влево, вправо
Блокирование	Правый Ctrl
Обычная атака	4 на цифровой клавиатуре
Мощная атака	8 на цифровой клавиатуре
Атака Мусоу	6 на цифровой клавиатуре
Прыжок	2 на цифровой клавиатуре
Особая атака	1 на цифровой клавиатуре
Уклонение	9 на цифровой клавиатуре

Отображение имени / шкалы здоровья	/ на цифровой клавиатуре
Смена режима карты	* на цифровой клавиатуре
Информационное меню	F9
Призвать боевого коня	- на цифровой клавиатуре
Угол наклона камеры	Home, End, Delete, Page Down. Нажмите Insert, чтобы вернуть камеру в исходное положение.

Управление для второго игрока

Для большего удобства управления рекомендуется использовать 12-кнопочный геймпад, совместимый с DirectX 9.0c. Если вы решили использовать геймпад, измените назначение кнопок в меню **Настройки > Настройки контроллера > Назначение кнопок** ⇒ Стр. 12. Эти настройки можно подтвердить или отменить с помощью следующих кнопок.

Подтверждение: нажмите кнопку, назначенную на атаку Мусоу.
Отмена: нажмите кнопку, назначенную на прыжок.

Игровой экран

Информация о противнике

Отображает имя, войско и здоровье противника.

Комбинация ➔ Стр. 24

Количество атак, которые вам удалось провести подряд. Чем длиннее ваша комбинация, тем проще заполнить шкалу Ренбу. Если противник выполняет мощную атаку или если вы на какое-то время прервете атаку, комбинация будет сброшена на 0.

Шкала Ренбу ➔ Стр. 24

Эта шкала заполняется, пока вы атакуете противника. Каждый раз, когда шкала Ренбу заполняется полностью, уровень Ренбу повышается на 1. Если вы на какое-то время прекращаете атаку, показатель шкалы постепенно начнет снижаться.

Уровень Ренбу ➔ Стр. 24

Он повышается каждый раз, когда шкала Ренбу заполняется полностью. И наоборот, если шкала Ренбу опустеет, этот уровень снизится. Чем выше уровень Ренбу, тем мощнее будут ваши атаки и тем больше различных типов атак вы сможете выполнять. В игре предусмотрено 4 уровня: 1 > 2 > 3 > бесконечный. В начале игры доступны только уровни 1 и 2. Остальные уровни можно освоить в качестве умений.

Таймеры предметов временного воздействия

Эти таймеры мигают при использовании предметов временного воздействия (➔ Стр. 29), которые улучшают ваши способности на определенное время. По мере того как действие этих предметов заканчивается, таймеры начинают мигать быстрее.

- ♦ ...атака x2 (30 с)
- ♦ ...защита x2 (30 с)
- ♦ ...ускорение (30 с)
- ♦ ...максимальное заполнение шкалы Мусоу (10 с)
- ♦ ...бесконечный Ренбу (30 с)

Иконка манускрипта ➔ Стр. 17

Отображается, если у вас есть манускрипт. При использовании манускрипта иконка начнет вращаться, после чего вы сможете использовать особую атаку. Круглые значки над шкалой здоровья отображают количество манускриптов, которые вы можете носить с собой.

Боевой дух

Отображает боевой дух каждой армии (синий – союзники, красный – противник, желтый – нейтральная сторона).

Шкала ворот ➔ Стр. 27

Отображается, когда вы приближаетесь к воротам. Шкала пустеет по мере того, как вы атакуете ворота. Когда шкала полностью опустеет, ворота будут уничтожены. Некоторые ворота можно разрушить исключительно с помощью осадных орудий (осада ➔ стр. 27).

Оставшееся время

Отображается, если до конца завершения уровня осталось менее 10 минут.

04'49"66

Прочность базы ➔ Стр. 27

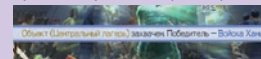
Когда вы входите на базу, в верхней части экрана отображается ее прочность. Если она достигает 0, база будет захвачена противником.

Знак непроходимой местности

Этот знак означает, что проход дальше невозможен.

Военные сообщения

Это отчеты о текущей ситуации на поле боя. На карте будет выделено место действия соответствующего события. Всю важную информацию вы можете просмотреть в информационном меню в разделе Журнал боевых действий. Такие сообщения отображаются при смене условий на поле боя. На карте будет выделен участок, о котором идет речь в сообщении.



Карта ➔ Стр. 6

Нажмите «.» (точку), чтобы переключиться между режимом полной карты и приближенного участка.

Шкала здоровья

Ваше текущее здоровье. Эта шкала уменьшается и изменяет цвет с синего на желтый и красный по мере того, как вы получаете повреждения. Если эта шкала опустеет, игра будет окончена.

Экран для двух игроков

В режиме игры для двух игроков экран разделен на две части.

Шкала Мусоу ➔ Стр. 16

Если эта шкала полностью заполнена, вы можете использовать атаку Мусоу.



Просмотр карты

Нажмите «.» (точку), чтобы переключиться между режимом полной карты и приближенного участка.

Полная карта



Приближенный участок



Нажмите «.» (точку), чтобы переключиться

База

Фоновый цвет отображает текущую принадлежность войск.

Граница

Перейти через эти границы вы не можете. Однако в некоторых случаях пересечь их можно, прыгнув с высоты или иным способом.

Мост

Ступени / лестницы (светло-зеленый цвет)

Река (синий цвет)

Пересекать реки получится только вплавь. Выйти на берег можно только в тех местах, где нет белых границ или где есть ступени.

Возвышенности

Чем светлее фоновый цвет карты, тем больше на этом участке возвышенность. Темным цветом отображаются низины. На участках, где проходит резкая цветовая граница, находятся ущелья.

Река (голубой цвет)

Отображает имя, войско и здоровье противника.

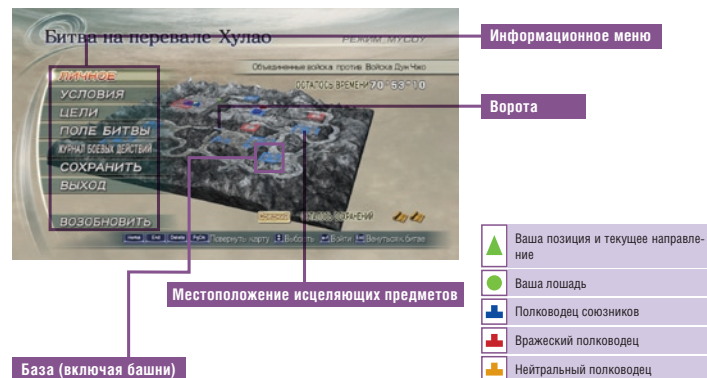
- Ваша позиция и текущее направление
- Ваша лошадь
- Армия союзников
- Полководец союзников
- Вражеская армия
- Вражеский полководец
- Нейтральная армия
- Нейтральный полководец



Это мель. Такие участки можно пересечь вброд. Белым кругом отмечены места действия, упомянутые в военных сообщениях.

Обзор информационного меню

Просмотр информационного меню перед боем и во время паузы.



База (включая башни)

Местоположение исцеляющих предметов

- Ваша позиция и текущее направление
- Ваша лошадь
- Полководец союзников
- Вражеский полководец
- Нейтральный полководец

Информационное меню

Подготовка / Личное ⇒ Стр. 23	Выбор / просмотр оружия	Выберите себе оружие и просмотрите список всего своего оружия.
	Выбор / просмотр боевых коней	Выберите боевого коня, с которым вы хотите начать уровень и просмотрите список всех своих лошадей.
	Умения	Просмотрите умения, которыми вы обладаете.
Условия ⇒ Стр. 23	Просмотрите условия победы и поражения в бою.	
Цели ⇒ Стр. 24	Просмотрите список дополнительных заданий на уровне.	
Информация о поле битвы ⇒ Стр. 23	Просмотрите информацию о своей или вражеской армии и обратите внимание на местоположение баз на карте.	
Обзор, в начале игры	Ситуация в начале битвы и обзор стратегии, которой вам стоит придерживаться.	
Журнал боевых действий, во время паузы	Журнал военных сообщений, полученных в процессе игры на данном уровне.	
Сохранить, во время паузы	Сохраняет текущую игру. Количество возможностей сохранить игру на каждом уровне зависит от выбранного вами уровня сложности (стр. 11).	
Выход из режима 2 игроков, при игре в режиме для 2 игроков	Игрок 2 покидает игру, и игрок 1 продолжает игру в одиночку.	
Выход	Выход с текущего уровня и возврат в главное меню.	
Начать / Возобновить	Начало нового или возобновление текущего сражения.	

Перед началом игры

Описание вопросов, связанных с системными требованиями, процессом установки, запуском и настройкой игры.

Системные требования

У этой игры следующие требования к системе.

Операционная система

Microsoft Windows Vista (далее Windows Vista)

Microsoft Windows XP (далее Windows XP)

Компьютерная система

Компьютер с установленной операционной системой (см. выше) должен отвечать следующим требованиям.

Процессор	Pentium 4 с частотой не менее 1,6 ГГц (рекомендуется Core 2 Duo 2,4 ГГц или выше)
ОЗУ	Не менее 512 МБ
Жесткий диск	Не менее 5 ГБ свободного места на диске
Оптический привод	DVD-ROM
Видеокарта	Не менее 128 МБ видеопамяти Видеокарта, совместимая с DirectX 9.0c и выше; видеопроцессор с аппаратной поддержкой шейдеров. * Должны быть установлены драйверы, поддерживающие DirectX 9.0c и выше.
Звуковая карта	Звуковая карта, поддерживающая DirectX 9.0c и выше
Дисплей	Разрешение не менее 640x480 точек с качеством цветопередачи High Color (рекомендуется дисплей с соотношением сторон 16:9, поддерживающий разрешение 1280x720 или выше с качеством цветопередачи True Color).
Дополнительно	DirectX 9.0c или выше, Windows Media Format 9 или выше

* DirectX 9.0c и Windows Media Format 9 можно установить с этого же диска (данная операция недоступна для компьютеров с интегрированной видеокартой).

* Для большего удобства управления рекомендуется использовать 12-кнопочный геймпад, совместимый с DirectX 9.0c.

* Если на вашем компьютере не установлен DirectX 9.0c или выше, выберите в меню пункты **Установка DirectX 9.0c** и **Установка Windows Media Format 9**.

* Эта игра не может работать корректно с эмуляторами и виртуальными дисками.

* Учтите, что требования к ОЗУ, жесткому диску и видеопамяти могут быть различными в зависимости от конфигурации вашей системы.

* В зависимости от конкретной конфигурации и загруженности компьютера могут возникнуть некоторые ограничения, не упомянутые здесь.

* В вашем компьютере (в частности, в ноутбуках или компактных моделях компьютеров) может быть установлена видеокарта, не соответствующая минимальным требованиям игры. За дополнительной информацией обратитесь к производителю видеокарты.

* Перечисленное выше оборудование и периферийные устройства должны поддерживаться версией Windows, установленной на вашем компьютере.

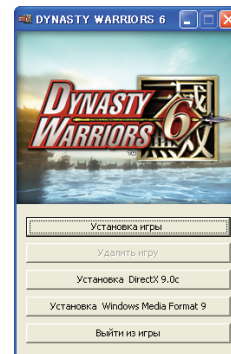
* Работоспособность игры в 64-битных версиях ОС не гарантируется.

Перед началом игры ■■■

Установка

При установке игры следуйте изложенным ниже инструкциям.

1. Вставьте диск с игрой в устройство для чтения DVD-дисков. Откроется меню установки.
2. Выберите пункт **Установка игры**. Для завершения процесса установки следуйте инструкциям на экране.
3. Если на вашем компьютере не установлен DirectX 9.0c или выше, выберите в меню пункты **Установка DirectX 9.0c** и **Установка Windows Media Format 9**.



* Если меню установки не открылось автоматически, см. раздел «Диск с игрой вставлен в привод, но ничего не происходит» на стр. 38.

* После установки может потребоваться перезагрузка компьютера.

* Эта игра использует DirectX 9.0c. В зависимости от операционной системы может потребоваться установка особых драйверов на ваш компьютер. В некоторых случаях пользователю может потребоваться получить и установить совместимые драйверы от производителя оборудования.

* Драйверы DirectX 9.0c, включенные в состав диска с игрой, защищены Законом об авторском праве США и Всемирной конвенцией об авторском праве. Нелегальное распространение файлов DirectX 9.0c (когда покупатель передает копии файлов третьим лицам) запрещено корпорацией Microsoft, США. Учтите эту информацию.

Удаление

Если эта игра вам больше не требуется, следуйте изложенным ниже инструкциям для ее удаления.

1. Выберите **Пуск > Все программы > Новый Диск > DYNASTY WARRIORS 6 > Удалить DYNASTY WARRIORS 6**.
2. Выберите пункт **Удалить** и следуйте инструкциям на экране для завершения удаления.

* Даже после удаления игры сохраненные данные (папка **Мои документы\Koei\DYNASTY WARRIORS 6**) не удаляются автоматически. Эти данные следует удалить вручную.

Запуск игры

Запустите игру из Windows.

1. Вставьте диск с игрой.
2. Дважды щелкните по ярлыку, созданному при установке игры.
* Либо выберите **Пуск > Все программы > Новый Диск > DYNASTY WARRIORS 6 > DYNASTY WARRIORS 6**.
3. Игра запустится, и начнется воспроизведение вводного видео. Нажмите **Esc**, чтобы пропустить его. Далее для управления пользуйтесь клавиатурой или геймпадом. Управление мышью не поддерживается.
4. Откроется главное меню. Выберите нужный режим игры.



Режимы игры

Режим Мусоу ⇒ Стр. 22	Выберите полководца и пройдите игру за него. Доступные сценарии будут зависеть от выбранного вами полководца. При выполнении определенных условий количество доступных полководцев может увеличиться.
Свободная игра	Выберите сценарий и полководца и приступайте к игре. Вы можете выбрать любой сценарий из тех, к которым вы получили доступ в режиме Мусоу. Уровень полководцев повышается даже в свободной игре. Чем выше ваш уровень, тем сложнее будет игра. ■ — рекомендуется использовать полководцев 1–4 уровней. ■ ■ — рекомендуется использовать полководцев 5–8 уровней. ■ ■ ■ — рекомендуется использовать полководцев 9–12 уровней. ■ ■ ■ ■ — рекомендуется использовать полководцев 13–16 уровней. ■ ■ ■ ■ ■ — рекомендуется использовать полководцев 17 уровня и выше.
Режим испытаний	Выберите режим испытаний и попробуйте максимально быстро завершить задание или убить наибольшее количество врагов. За каждым полководцем закреплены определенные основные параметры и оружие. Уровень Ренбу бесконечен. НЕИСТОВОСТВО Уничтожьте как можно больше врагов за указанное время! ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ И вы, и ваши противники можете погибнуть от одного удара. Уничтожьте как можно больше врагов в этих жестких условиях. БЫСТРЫЙ БЕГ Разработайте самый эффективный маршрут, чтобы добраться до всех крепостей за максимально короткое время. РАЗРУШЕНИЕ Уничтожьте как можно больше объектов за указанное время. ВЫЗОВ Избегая лошадей, попробуйте собрать как можно больше кошель опыта.
Лагерь	Здесь вы можете просмотреть всех полководцев и боевых коней, к которым вы получили доступ в режиме Мусоу и свободной игре.
Энциклопедия	Здесь вы можете почитать истории о периоде Троецарствия и узнать значение некоторых терминов, относящихся к полководцам, битвам и хронологии событий.
Настройки ⇒ Стр. 12	Изменение игровых настроек.
Выйти из игры ⇒ Стр. 11	Выход из игры и возвращение в Windows.
Продолжить ⇒ Стр. 11	Возобновление игры с момента последнего сохранения.

Сохранение

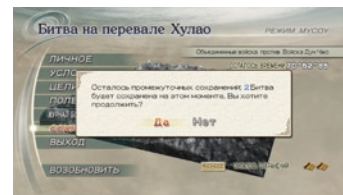
Подтвердите, хотите ли вы сохранить игру в меню результатов после прохождения уровня.

Режим Мусоу поддерживает до 20 сохраненных игр.

* Сохраненные данные хранятся в папке **Мои документы>Koei>DYNASTY WARRIORS 6>Savedata**.

Нажмите **Esc** в процессе игры, чтобы открыть информационное меню. Выберите пункт **Сохранить**. Продолжить игру вы сможете даже после ее сохранения. Все сохраняемые данные ограничены одним общим файлом для режима Мусоу и свободной игры. Если вы сохраните игру дважды, первоначальные данные будут перезаписаны. Если вы сохраните игру после завершения уровня, данные, записанные в процессе его прохождения, будут перезаписаны. Количество возможностей сохранить игру зависит от выбранного вами уровня сложности (см. рис. справа).

Чтобы сохранить настройки и параметры, выберите **Сохранить** среди вариантов **Сохранить/Загрузить** в разделе **Настройки**.



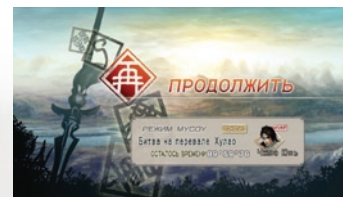
Количество возможностей сохранить игру в процессе прохождения уровня отображается в правом нижнем углу экрана.

Легко: неограниченное количество сохраненных игр.
Нормально: до трех сохраненных игр.
Сложно: только одна сохраненная игра.

Загрузка

В меню выберите **режим Мусоу**. Если вы сохраняли игру после завершения уровня, вы увидите пункты **Новая игра** и **Загрузить игру**. Выберите пункт **Загрузить игру**, а затем – нужные данные из списка.

Если вы сохраняли игру в процессе прохождения уровня, выберите в меню пункт **Продолжить**.



Выход

Для возврата в Windows выберите в меню пункт **Выйти из игры**.

Настройки и параметры

Выберите пункт **Настройки** в главном меню, чтобы изменить различные параметры, относящиеся к игровому процессу. В зависимости от выбранных настроек игра может отличаться более детализированной графикой, но при этом может снизиться ее быстродействие. Чтобы вернуть исходное значение любого параметра, выберите для него пункт **По умолчанию**.



НАСТРОЙКИ ИЗОБРАЖЕНИЯ

Отображение карты	Переключение между ручным, автоматическим и полуавтоматическим отображением военных сообщений. Полуавто. автоматическое переключение в режим полной карты и сохранение этого режима. Авто. после переключения в режим полной карты используются предыдущие настройки карты. Вручную. карта не переключается.
Субтитры	Вкл. / выкл. включение и выключение субтитров в видеороликах.
Пропуск кадров	Вкл. / выкл. пропуск кадров включен или выключен. *Если у вас установлена видеокарта низкой производительности, включение пропуска кадров может повысить быстродействие игры. При выключенном пропуске кадров все движения в игре будут более плавными, но быстродействие игры может снизиться.

КОНТРОЛЛЕР

Камера (вертикальная ось)	Стандарт / инверсия: переключение направления движения камеры по вертикальной оси.
Камера (горизонтальная ось)	Стандарт / инверсия: переключение направления движения камеры по горизонтальной оси.
Вибрация	Вкл. / выкл. включение выключение вибрации геймпада. *Перед включением этого параметра убедитесь, что у вас установлены драйверы последней версии.
Кнопки	Изменение назначения клавиш клавиатуры и кнопок геймпада. 1. Выберите действие, которому вы хотите назначить кнопку, и нажмите Enter. 2. Нажмите нужную клавишу или кнопку геймпада. *Одной и той же клавише или кнопке нельзя назначить одновременно несколько действий. Если вы хотите выбрать клавишу или кнопку, которой уже назначено другое действие, сначала очистите ее назначение, нажав Tab или F12 и выбрав значение Нет. *Изменения в назначении клавиш и кнопок вступят в силу только после сохранения настроек.

ЗВУК

Громкость музыки	Уровень громкости музыки (16 уровней).
Громкость эффектов	Уровень громкости звуковых эффектов (16 уровней).
Громкость речи	Уровень громкости диалогов, речи и т. п. (16 уровней).
Тест звука	Воспроизведение музыки из игры.

Назначение кнопок геймпада

Если вы используете геймпад, который был установлен и инициализирован системой, назначение кнопок будет произведено автоматически. Если вы используете геймпад, который не был инициализирован системой, подтвердите назначение кнопок в разделе **Настройки контроллера > Назначение кнопок**.

Инициализированные геймпады

Microsoft: контроллер Microsoft Xbox 360 для Windows и т. д.

Logitech: ChillStream для PC и т. д.

Перед началом игры ■■■

СОХРАНИТЬ/ЗАГРУЗИТЬ

Сохранить	Сохранение текущей игры.
Загрузить	Загрузка сохраненной игры.

ГРАФИКА

Разрешение	640x360, 640x480 / 800x450, 800x600 и т. д. Настройка разрешения экрана в игре. *Максимальное разрешение зависит от производительности вашей видеокарты и монитора.
Полный экран	Вкл. / выкл. включение и выключение полноэкранного режима. *При выключенном полноэкранном режиме вы не сможете настроить параметры яркости и сглаживания.
Яркость	Настройка яркости экрана (16 уровней). *Яркость экрана можно настроить только при включенном полноэкранном режиме.
Сглаживание	Вкл. / выкл. включение и выключение сглаживания изображения персонажей и окружающей среды. *Сглаживание можно применить только при включенном полноэкранном режиме. Некоторые конфигурации компьютерных систем не позволяют применять сглаживание.
Текстурный фильтр	Высоко / средне / низко. Выберите уровень обработки изображения. *Обработка изображения может вызвать снижение быстродействия в зависимости от конфигурации вашей системы.

Качество

Высоко / средне / низко / настройка. Выберите уровень качества графики.
*Игра автоматически настроит этот параметр в соответствии с конфигурацией вашей системы. При выборе значения **Настройка** вы сможете вручную изменить каждый отдельный параметр. Если у вас установлена видеокарта высокой производительности, вы можете добиться более реалистичного изображения, выбрав пункт **Настройка**. В зависимости от конфигурации вашей системы изменение параметров настройки может привести к снижению быстродействия игры.

НАСТРОЙКА

Персонажи	Много / средне / мало. Выберите количество персонажей, которое будет одновременно отображаться на экране. *Чем больше персонажей отображается на экране, тем ниже быстродействие игры.
Зона обзора	Далеко / средне / близко. Выберите расстояние прорисовки объектов. *Чем больше зона обзора, тем ниже быстродействие игры.
Детализация графики	Высоко / средне / низко. Выберите уровень детализации моделей персонажей. *Чем ниже уровень детализации, тем выше частота смены кадров.
Качество текстур	Высоко / средне / низко. Выберите качество текстур объектов и персонажей в игре.
Динамические тени	Вкл. / выкл. отображение теней персонажей. *В зависимости от конфигурации вашей системы быстродействие игры может снизиться.
Динамическое освещение	Вкл. / выкл. включение и выключение динамического освещения. *В зависимости от конфигурации вашей системы быстродействие игры может снизиться.
Шейдеры	Высоко / средне / низко. Выберите уровень отражений и других эффектов освещения. *Доступные уровни шейдеров зависят от конфигурации вашей системы. Кроме того, в зависимости от конфигурации вашей системы быстродействие игры может снизиться.

Управление на поле боя

Этот раздел посвящен управлению при выполнении различных приемов на поле боя.

Обычная атака [J]

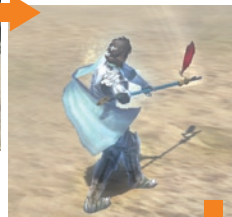
Быстрые удары, которые можно наносить непрерывно. Чем выше ваш уровень Ренбу (→ стр. 24), тем мощнее будут ваши атаки и тем больше видов различных приемов вы сможете выполнять.



Уровень Ренбу 1



Уровень Ренбу 2



Уровень Ренбу 3

В начале вы не сможете подняться выше уровня Ренбу 2. Чтобы получить уровень Ренбу 3 и выше, вам необходимо освоить соответствующее умение (→ стр. 34).

ВРЕМЕННОЕ ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ РЕНБУ

При соблюдении следующих условий ваш уровень Ренбу может повыситься до бесконечного на определенное время.

- Наличие соответствующего предмета, такого как четки. → Стр. 29
- Использование особой атаки, такой как быстрая атака. → Стр. 17



Бесконечный Ренбу

Обычная атака [I]

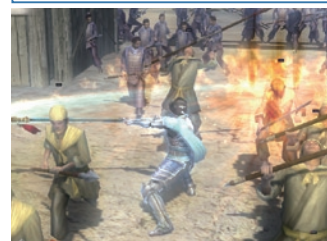
Мощная атака, которую противник не всегда способен блокировать. Тип атаки зависит от того, как долго вы удерживаете клавишу.

Короткое нажатие клавиши [I]



Мощная атака, направленная вперед. Нажимая клавишу I несколько раз подряд, вы сможете выполнить комбинацию ударов (чем выше ваш уровень Ренбу, тем длиннее будут ваши комбинации).

Долгое нажатие клавиши [I]



Круговая атака всех находящихся рядом противников.

Свиристая атака

Нажмите [J] или [I] при блокировании

Это мощная атака, направленная на одного противника. Тип атаки зависит от персонажа. Если вы нажмете клавишу, выполняя блокирование (→ стр. 18), атака будет выполнена при нанесении удара противнику. При выполнении свиристой атаки вы неуязвимы для вражеских ударов. Если вы убьете вражеского полководца с помощью свиристой атаки, вы получите предмет для повышения опыта (→ стр. 29) на уровень лучше предмета, получаемого при убийстве полководца с помощью обычной атаки. При этом показатель на вашей шкале Ренбу (→ стр. 4) повысится на 1.

Свиристая атака (J при блокировании)



Способность стремительно атаковать противника.

Свиристая атака (I при блокировании)



Требует больше времени на подготовку, но может использоваться против врагов, блокирующих ваши удары.

Атака Мусоу

[L]



При выполнении атаки Мусоу вы неуязвимы для ударов противника, поэтому особенно полезно использовать такую атаку в критических ситуациях.

Атака Мусоу

Это особая атака, уникальная для каждого полководца. Выполнение этой атаки возможно только в том случае, если ваша шкала Мусоу заполнена полностью. Атака будет продолжаться до тех пор, пока вы не отпустите клавишу L или пока шкала не опустеет. При соблюдении определенных условий возможно выполнение более мощных вариантов атаки Мусоу.

СЛУЧАИ, КОГДА ЗАПОЛНЯЕТСЯ ШКАЛА МУСОУ

- Нанесение повреждения противнику.
- Получение повреждений при вражеской атаке.
- Удержание клавиши L.
- Шкала здоровья становится красного цвета.



Истинная атака Мусоу

При выполнении атаки Мусоу в тот момент, когда ваша шкала здоровья красного цвета, вы сможете использовать более мощную истинную атаку Мусоу.



Двойная атака Мусоу

В режиме для двух игроков игрок 1 и игрок 2 могут выполнить мощную двойную атаку Мусоу, если они находятся на достаточно близком расстоянии друг от друга и одновременно приступают к выполнению атаки Мусоу.

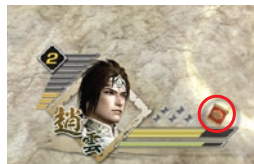
Если между игроками отображается молния, вы готовы к двойной атаке!

Особые атаки

Нажмите N, когда на экране отображается иконка манускрипта



Появляется манускрипт.



На экране отображается иконка манускрипта.

Особая атака выполняется в течение определенного промежутка времени. Как только вы возьмете манускрипт (→ стр. 29), на экране отобразится иконка манускрипта, что означает, что вы можете использовать особую атаку. В игре предусмотрено пять видов особых атак, и каждый полководец может выполнять только один из них. При наличии определенных умений (→ стр. 34) ваша особая атака может оказывать дополнительное воздействие на противника или стать более мощной.

Если вы убьете вражеского полководца с помощью особой атаки, вы получите предмет для повышения опыта (→ стр. 29). Для каждого вида особой атаки предусмотрены особые условия, повышающие ее эффективность. Это означает, что в некоторых случаях воздействие особой атаки будет сильнее, чем обычно.

Тип	Описание	Оптимальные условия и дополнительное воздействие
Истинная скорость	Скорость передвижения персонажа повышается, позволяя использовать мощные атаки в рывке.	При выполнении верхом на лошади ваш персонаж сможет выполнить рывок верхом (кроме того, при выполнении этой особой атаки вы можете сесть верхом на лошадь).
Быстрая атака	Уровень Ренбу повышается до бесконечного. У противника снижается шанс нанести вам повреждения.	При выполнении в тот момент, когда шкала вашего здоровья становится красной, повышается мощность атаки.
Залп	Атака окружающих противников залпом стрел.	При использовании этой атаки против вражеских лучников вы сможете уничтожить их одним ударом.
Огонь	Вы поджигаете территорию вокруг вашего персонажа, нанося повреждения всем находящимся поблизости противникам.	При использовании на базе позволяет вызвать пожар на всей территории базы, нанося еще большие повреждения противнику.
Камнепад	Вызывает камнепад на территории вокруг вашего персонажа. Повреждения получают все враги, которых задедут камни.	При использовании на вершине возвышенности камни покатаются вниз по склону, нанося повреждения еще большему количеству врагов.

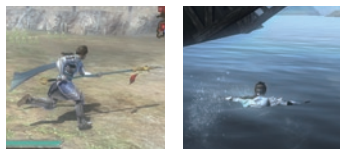


Огневые атаки более эффективны, если на территории базы находится вражеский полководец. Такие атаки можно использовать и на базах союзников (при этом союзники повреждений не получают).

Передвижение

[W, S, A, D]

Для передвижения в разных направлениях используйте следующие клавиши: **W** – вперед, **S** – назад, **A** – влево, **D** – вправо.



Плавание

Войдя в реку, ваш персонаж поплывет автоматически. Повторное нажатие клавиши **M** позволит плыть быстрее. Во время плавания вы не можете ни атаковать, ни блокировать атаки. Если вы вошли в воду верхом на лошади, вы сможете использовать верховую атаку (→ стр. 20).

Блокирование

[Левый Shift]

При нажатии левого **Shift** камера переместится за спину персонажа, и вы сможете блокировать вражеские атаки (для этого удерживайте клавишу нажатой). Вы сможете блокировать любые удары со всех сторон за исключением мощной атаки.



Передвижение с Shift

W, S, A, D при блокировании

В начале вы не сможете подняться выше уровня Ренбу 2. Чтобы получить уровень Ренбу 3 и выше, вам необходимо освоить соответствующее умение (→ стр. 34).



Парирование / контратака

J при блокировании (парирование) / I (контратака)

Нажав клавишу сразу же после блокирования обычной атаки противника, вы сможете отбросить противника назад.



Парирование (J)

Отбрасывает противника назад.

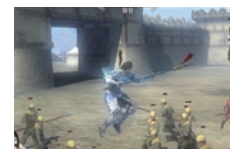
Контратака (I)

Наносит ответный удар противнику и отбрасывает его назад.

Кульбит

[Левый Shift в полете]

Если противник при атаке подбросил вас в воздух, нажмите левый **Shift**, чтобы обрести контроль над ситуацией, пока вы находитесь в воздухе.



Уклонение

[O + W / S / A / D]

Ваш персонаж совершает рывок вперед, чтобы избежать удара противника.

Если ваш персонаж находится в движении, он сделает кувырок, чтобы избежать удара противника. Этот полезный прием стоит выполнять, когда вы видите, что враг готовится к атаке (→ стр. 25).

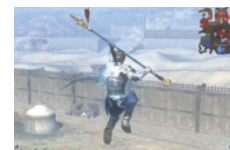


Прыжок

[M + W / S / A / D]

Прыжок в соответствующем направлении. Чем дольше вы удерживаете **M**, тем выше сможете прыгнуть.

Чтобы узнать, как прыгать верхом на лошади, см. стр. 20.



Атака в прыжке

J / I в прыжке

Выполнение атаки в прыжке. Тип атаки зависит от того, какую клавишу вы нажмете.

[J] Отбрасывает противника назад.

[I] Мощная атака в прыжке.



Сесть верхом / спешиться

[M рядом с лошастью или верхом на лошади]

Если ваш персонаж находится рядом с лошастью, вы увидите сияние у ее копыт. Нажмите **M**, чтобы сесть верхом на лошадь. Нажав **M**, сидя верхом, вы спешитесь.

**Верховая атака**

J, I или L верхом на лошади

Выполнение атаки верхом на лошади. Тип атаки зависит от того, какую клавишу вы нажмете.

[J] Обычная атака верхом на лошади.

[I] Мощная атака верхом на лошади.

[L] Атака Мусоу верхом на лошади.

(выполняется только в том случае, если шкала Мусоу заполнена полностью)

**Прыжок верхом на лошади**

O верхом на лошади

Чтобы выполнить прыжок верхом на лошади, нажимайте клавишу **O**, сидя верхом.

**Призвать лошадь**

[/]

Персонаж подзывает к себе свою лошадь. Вызвать лошадь можно только в том случае, если вы выбрали ее на стадии подготовки (→ стр. 25).

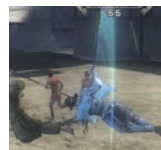
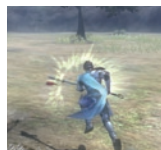


Управление на поле боя ■■■

Атака в рывке

[J / I на бегу]

Выполнение атаки на бегу. Тип и воздействие атаки зависит от персонажа.



[J] Атака в рывке.

[I] Мощная атака в рывке.

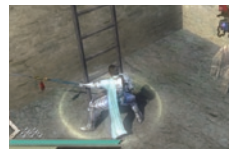
Сияние вокруг вашего персонажа означает, что он готов выполнить атаку в рывке!

Атакуйте группу противников!

Лестница

[M рядом с лестницей]

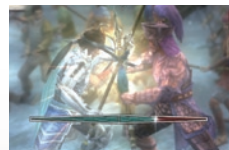
Если вы находитесь рядом с лестницей, вы заметите на земле вокруг нее сияние. В этот момент нажимайте **M**. Когда ваш персонаж встанет на лестницу, вы сможете подняться или опуститься по ней с помощью клавиш **W** и **S**. Удерживая левый **Shift**, пока ваш персонаж стоит на лестнице, вы сможете занять оборонительную позицию, чтобы защититься от камней, которые сбрасывает на вас противник.



Нажмите **M** еще раз, чтобы спрыгнуть с лестницы.

Разное**Взаимная блокировка оружия**

Если силы вашего персонажа и противника равны и вы удерживаете оружие друг друга, на экране отобразится соответствующая шкала. В этом случае повторно нажимайте клавишу **J**. Если вы выиграете эту схватку, ваш противник будет временно парализован. Если вы проиграете, ваша шкала Мусоу полностью опустеет. Полностью заполнив шкалу, вы сможете выполнить особую атаку.



Как только появится шкала, несколько раз быстро нажимайте клавишу **J**!

Парализация

Если противник вас парализовал, несколько раз быстро нажимайте левый **Shift**, **O**, **M**, **L**, **J** или **I**, чтобы быстрее прийти в себя.



Режим Мусоу

Этот раздел посвящен игровому режиму Мусоу.

Схема игры в режиме Мусоу

ПЕРЕД БИТВОЙ

Выберите полководца и уровень сложности игры.

* При выполнении определенных условий вы получите доступ к новым полководцам.

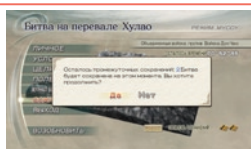
* После того как вы начнете игру в режиме Мусоу, вы не сможете изменить уровень сложности.

* При выполнении определенных условий вы получите доступ к дополнительным уровням сложности.



ИНФОРМАЦИОННОЕ МЕНЮ (→ СТ. 23)

Перед тем как отправляться в бой, выберите оружие и боевого коня. Кроме того, здесь же вы можете просмотреть обзор предстоящей битвы и список задач.



БИТВА (→ СТ. 24)

Битва начинается. Вместе со своими союзниками попытайтесь захватить вражеские базы и выполнить задания для данного уровня. При выполнении всех условий победы вы выиграете битву. Однако при выполнении хотя бы одного условия поражения вы проиграете, и игра закончится.



ПОБЕДА

ПОРАЖЕНИЕ

Игра окончена

РЕЙТИНГ (→ СТ. 24)

В зависимости от того, насколько хорошо вы прошли уровень, вы получите дополнительные очки опыта. Осваивая различные умения, вы сможете развивать умения своего персонажа по своему усмотрению.



Следующий уровень

Режим Мусоу ■■■

Информационное меню

Подготовка к битве

ОРУЖИЕ

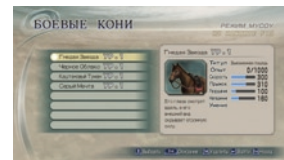
Выберите оружие, которое будет использовать ваш полководец. После того как игра начнется, вы не сможете сменить оружие. Каждый полководец может носить с собой до 8 единиц оружия.

* Более подробную информацию об оружии вы найдете в разделе «Получение оружия» (→ стр. 36).



БОЕВЫЕ КОНИ

Выберите коня, с которым вы начнете игру. Делать это необязательно. Однако после того как игра начнется, сменить коня вы не сможете. Выбрав коня, вы сможете использовать в бою приказ **Позвать коня** (→ стр. 24).



УМЕНИЯ

Просмотр текущих умений вашего полководца (→ стр. 24).

Условия

Просмотр условий победы и поражения в предстоящей битве.

ПОБЕДА

Выполните условия победы для данного уровня.

ПОРАЖЕНИЕ

Вы проиграете при выполнении одного из следующих условий:

- Ваш персонаж погибает (либо погибает один из игроков в режиме для двух игроков).
- Выполняются условия поражения для данного уровня.
- Истекает время, отведенное на прохождение уровня.

Цели → стр. 24

В каждом уровне вам дается три задания. Выполнив их все, вы получите дополнительные очки опыта и новое оружие.

Информация о поле битвы

Это информация об армиях и базах. Стрелка отображает уверенность. Если уверенность вашей армии растёт, повышаются и ее способности. Если уверенность падает, способности армии ухудшаются. Выбрав в этом разделе пункт **Базы**, вы получите информацию о типе, прочности и владельце каждой базы.



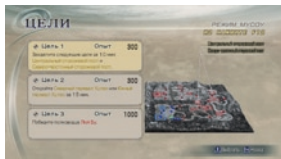
Прохождение уровня

В процессе игры условия победы на уровне будут постоянно меняться. Обращайте особое внимание на приказы стратега и действуйте согласно общей стратегии вашей армии.

Во-первых, постарайтесь выполнить задачи уровня!

Прежде всего, вам следует попытаться выполнить задачи, перечисленные в разделе **Цели**. За выполнение этих задач можно получить огромное количество опыта, что в значительной мере влияет на развитие вашего персонажа.

◆ Не выполнено; ◆ Выполнено; ◆ Провалено



Повышайте свой уровень Ренбу!

Пока вы атакуете противника, ваша шкала Ренбу будет заполняться. Как только она заполнится, ваш уровень Ренбу повысится (если вы не выполняете атаку, уровень Ренбу начнет снижаться). По мере повышения уровня Ренбу ваши атаки становятся сильнее, и вы получите возможность использовать дополнительные виды атак. Кроме того, если вам удастся на протяжении какого-то времени атаковать противника, не получая при этом повреждений, увеличится количество атак Ренбу. А это, в свою очередь, упростит заполнение шкалы Ренбу. Поэтому очень важно поддерживать количество атак Ренбу на максимально высоком уровне.



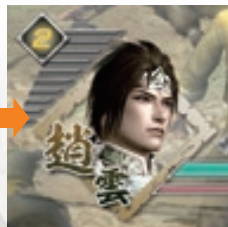
Когда вы достигнете бесконечного уровня Ренбу, вы сможете наносить стихийные повреждения (☛ стр. 36) с помощью обычных атак!



Ваша шкала Ренбу будет заполняться во время вашей атаки противника.



Когда она заполнится полностью...

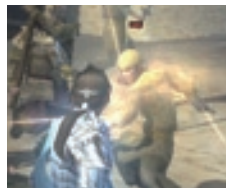


Ваш уровень Ренбу повысится на 1, а шкала опустеет.

Изучайте тактику врага

Слишком сосредоточились на собственной тактике? Внимательнее следите за следующими признаками, которые помогут вам стать еще более искусным воином.

Заметили желтое сияние вокруг вражеского воина?



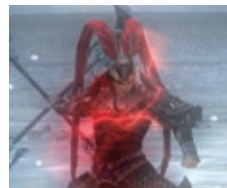
Он готовится к мощной атаке! Попробуйте уклониться или атакуйте первым.

Красное сияние вокруг вражеского полководца!



Он готовится использовать атаку Мусоу. Выполните мощную атаку или атаку Мусоу, либо постарайтесь уклониться от удара.

Красная аура вражеского полководца...



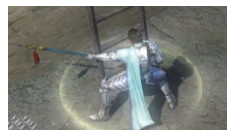
Он собирается с силами. Вам стоит быть осторожнее, если вы хотите с ним сразиться!

Используйте особенности ландшафта

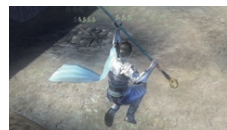
Если вы считаете, что зашли в тупик, как следует осмотритесь. Вы можете преодолевать следующие препятствия. Воспользуйтесь этим, чтобы получить преимущество в бою или незаметно обойти противника.



Вы можете пересекать водоемы вплавь. Однако атаковать противника при этом вы не сможете.



С помощью клавиши **M** вы можете подниматься и опускаться по лестницам.



Вы можете прыгать с уступов и других возвышений.

Способности знаменосцев

Знаменосцы (воины, держащие знамя) способны поднимать боевой дух союзных войск. Каждые несколько секунд они подходят к воинам и полководцам союзников и повышают их параметры.

Повышаться могут следующие параметры: **атака x2**, **защита x2** или **ускорение**.



Отряды и независимые полководцы

Все воины и полководцы разделены на отряды. Если погибает полководец, командующий отрядом, остальные воины из этого же отряда вынуждены отступить с поля боя. Кроме того, любой полководец, служащий в определенной армии, может отправиться в бой в одиночку и покинуть свой отряд. В этом случае сила его бывшего отряда уменьшается. Это может иметь решающее значение в битве, поэтому внимательнее следите за военными сообщениями.



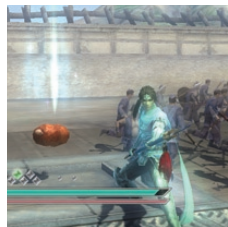
Сформирован новый отряд. Как это повлияет на исход битвы?

Восстановление здоровья

В игре предусмотрено два способа восстановления здоровья.

ПОЛУЧИТЕ НА БАЗЕ ИСЦЕЛЯЮЩИЙ ПРЕДМЕТ

Вернувшись на одну из своих баз, вы сможете получить там предмет, восстанавливающий здоровье. Такие предметы автоматически вновь появляются на базах через определенный промежуток времени. Чем крупнее база, тем эффективнее будет полученный вами предмет. Однако, если на территорию базы проник вражеский полководец, вы получите только баоцзы.



Вернитесь на базу и восстановите здоровье.

РАЗБИВАЙТЕ ВАЗЫ В ПОИСКАХ ИСЦЕЛЯЮЩИХ ПРЕДМЕТОВ

Разбивая вазы, установленные по всему уровню, вы сможете найти предметы, восстанавливающие здоровье. Чаще всего вазы можно найти у контрольных пунктов и границ уровня.



Старайтесь сохранить вазы на крайний случай. Не разбивайте их при полном уровне здоровья.

Захватывайте как можно больше баз

Захватывая базы, вы тем самым увеличите количество пунктов, производящих исцеляющие предметы, а также увеличите численность своих войск и повысите боевой дух союзников.

Во-первых, вам необходимо узнать, кто контролирует базы. Сделать это можно на карте перед тем, как отправляться в бой. Синие базы принадлежат вашим союзникам, а красные – противнику.

ВХОД НА БАЗУ

Ворота вражеских баз обычно закрыты. При штурме шкала ворот начинает уменьшаться. Как только она полностью истощится, ворота будут разбиты, и вы сможете войти на базу. Однако некоторые базы, такие как перевал Хулао, неуязвимы для обычных атак. Чтобы проникнуть на такие базы, необходимо использовать тараны (подробнее об осаде см. на стр. 28).

Кроме того, если вы проникнете на базу, спрыгнув в нее с возвышения, вы сможете провести внезапную атаку. Если вам удастся застать противника врасплох, его защита временно ослабнет.



ЗАХВАТ БАЗЫ

Как только прочность базы достигнет 0, база будет захвачена.



СПОСОБЫ СНИЗИТЬ ПРОЧНОСТЬ БАЗЫ

- Прочность базы снижается на 1 при гибели каждого вражеского воина, убитого на территории базы.
- Прочность базы снижается на 20 при гибели каждого убитого вами ду-взя.
- База автоматически переходит в ваше владение, если вы убьете ду-цзяна.
- Если вы убьете вражеского полководца на территории базы, все воины из отряда этого полководца покинут базу.

*Ду-цзяны появляются только после того, как прочность базы достигает 100 или ниже. Кроме того, на небольших базах ду-цзянов нет.

Проблемы со здоровьем?

После того как вы заберете исцеляющий предмет со своей базы, он вновь появится там через определенный промежуток времени. Если предмет повторно не появляется, объясняется это может одной из следующих причин.

- Прошло слишком мало времени с тех пор, как вы забрали предмет.
- Вы находитесь на базе, подобной сторожевому посту, на которой в принципе нет исцеляющих предметов.



Осада

На определенных уровнях, таких как **Битва на перевале Хулао**, вам придется проводить осаду, чтобы проникнуть во вражескую крепость. Осада начинается с того момента, как атакующая армия прибывает к воротам крепости. Даже прямой штурм ворот не поможет их уничтожить. В начале осады у ворот появляются техники союзников, которые приступают к созданию осадных орудий. Ваша задача – защитить техников и осадные орудия от противника.



Защитите осадные орудия!

Окружение

Пока полководцы сражаются друг с другом или если вы отбились от своего отряда, вас может окружить группа воинов. Они не будут предпринимать никаких действий, но как только приблизится вражеский полководец, они бросятся на вас. Будьте с ними предельно осторожны. Если вы во вражеском окружении, полководцы противника становятся сильнее. Однако если вам удастся их победить, вы получите больше очков опыта, чем обычно.



Если вас окружили, у вас есть возможность заработать дополнительные очки опыта!

Предметы

Это предметы, которые вы будете находить в процессе прохождения уровней. Способ появления предмета в игре зависит от его типа. Через какое-то время после появления предметы исчезают, поэтому не забудьте их вовремя собирать.

СПОСОБЫ ПОЯВЛЕНИЯ ПРЕДМЕТОВ В ИГРЕ

- Появление на базе ➡ Исцеляющие предметы
- Уничтожение ваз на уровне ➡ Исцеляющие предметы
- Уничтожение ящиков на уровне ➡ Седла
- Гибель вражеского знаменосца ➡ Вино, предметы временного воздействия, манускрипты
- Гибель вражеского ду-цзяна ➡ Манускрипты
- Гибель вражеского полководца ➡ Предметы, повышающие опыт; шкатулки, седла



Знаменосцы могут оставлять различные предметы после своей гибели.

Типы предметов

Исцеление и восстановление		Временное воздействие	
Баоцзы		Боевой топор	
	Здоровье +50		Атака x2 на 30 секунд
Баоцзы x2		Доспех	
	Здоровье +100		Защита x2 на 30 секунд
Мясо		Небесные сапоги Вэй То	
	Здоровье +200		Ускорение на 30 секунд
Курица		Императорская печать	
	Здоровье +400		Полное заполнение шкалы Мусоу до максимального уровня на 10 секунд
Вино		Четки	
	Полное заполнение шкалы Мусоу		Бесконечный Ренбу на 30 секунд
Бальзам Хуа То		Повышение опыта	
	Полное восстановление здоровья, шкалы Мусоу и уровня Ренбу	Кошель опыта малый	
Разное			10 или 50 очков опыта
Манускрипт		Кошель опыта средний	
	Возможность выполнять особые атаки		100 очков опыта
Шкатулка		Кошель опыта большой	
	Получение нового оружия		200 очков опыта
Седло			
	Получение боевого коня		

* Действие исцеляющих предметов и предметов временного воздействия начинается с того момента, как вы их берете.

* Действие шкатулок и седел начинается с момента завершения текущего уровня. Если вы потерпите поражение, вы потеряете эти предметы, поэтому будьте осторожны.

* Действие предметов, повышающих опыт, начинается с того момента, как вы их берете. Но вы потеряете эти предметы, если потерпите поражение.

Рейтинг

По завершении уровня на экране отображаются результаты ваших действий.

Результаты

Здесь отображается количество дополнительных очков опыта, которые вы получили за убитых врагов; выполнение задач уровня; предметы, повышающие опыт (→ стр. 29); время прохождения уровня и максимально длинная комбинация ударов.

Полученные вами очки опыта добавляются к общему счету. Если в процессе или по результатам прохождения уровня вы наберете определенное количество очков опыта, уровень вашего персонажа повысится. С повышением уровня повышаются и параметры полководца. Кроме того, он получает очки умений.



Новые умения

Получив очки умений, вы можете их потратить на приобретение новых умений. Умения повышают ваши параметры и дают вам особые навыки (→ стр. 34). Выбрать нужное умение вы сможете в дереве умений. Умения, доступные для приобретения, выделены цветом (умения приобретаются по порядку, указанному в дереве, слева направо).



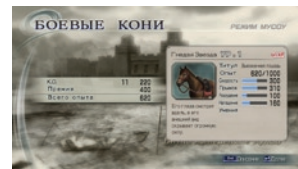
Получение оружия

Здесь отображается оружие, которое вы нашли в процессе прохождения уровня. Для каждого полководца предусмотрено уникальное оружие. Оружие характеризуется своим типом, мощностью, стихийным воздействием, дополнительным воздействием и т. д. (= стр. 36). Ваш полководец может носить с собой одновременно до 8 единиц оружия. Если у вас уже есть все 8 видов оружия и вы хотите получить еще одно, вам придется избавиться от одного из имеющихся.



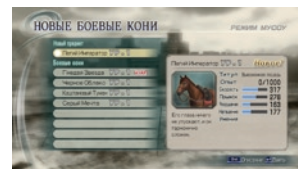
Опыт боевого коня

Если перед битвой вы выберете для себя боевого коня, он получит за уровень определенное количество очков опыта, зависящее от того, сколько врагов вы убили и сколько очков опыта получили. Лошади отличаются уровнем, способностями, стихийным воздействием и особыми характеристиками (► стр. 37). Когда ваш боевой конь наберет определенное количество очков опыта, он перейдет на следующий уровень развития. При этом повысится его способности. Кроме того, он может приобрести особые характеристики или стихийное воздействие при атаке.



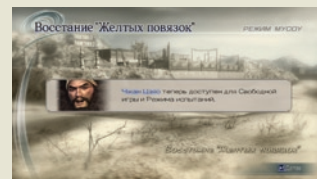
Получение боевых коней

Здесь отображаются лошади, которых вы получили при прохождении уровня. С лошадьми способен управляться любой полководец. Всего у вас может быть до 8 боевых коней. Если у вас уже есть 8 коней и вы хотите взять нового, вам придется избавиться от одного из уже имеющих.



Доступ к новым полководцам

При выполнении определенных условий в игре вы получите доступ к дополнительным полководцам. Некоторых из новых полководцев вы сможете использовать в любом режиме игры, а другие будут доступны только в свободной игре или в режиме испытаний.



Развитие персонажа

Этот раздел посвящен правилам развития вашего полководца.

Факторы, определяющие развитие полководца

Параметры полководца зависят от следующих факторов. Чтобы повысить параметры вашего полководца, вам прежде всего необходимо заработать как можно больше очков опыта.

УРОВЕНЬ (→ стр. 37)

УМЕНИЯ (→ стр. 34)

ОРУЖИЕ (→ стр. 36)

- Зарабатывайте очки опыта и переходите на следующий уровень развития
- Используйте очки умений, чтобы приобретать новые умения (очки умений даются при переходе на следующий уровень развития)
- Получайте оружие, побеждая вражеских полководцев
- Получайте оружие, выполняя поставленные перед вами задачи

Получение очков опыта

ВЫПОЛНЯЙТЕ ПОСТАВЛЕННЫЕ ЗАДАЧИ

Выполняя задачи, которые ставятся перед вами в начале битвы, вы можете получить огромное количество опыта. На каждом уровне вам предстоит выполнить по три задачи.



Достижение целей – это возможность получить немало очков опыта!

ИЩИТЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Предметы, повышающие опыт, можно найти у тел погибших вражеских полководцев. Уровень таких предметов зависит от силы вражеского полководца и от некоторых других условий.



Предметы, повышающие опыт, играют важную роль в развитии персонажа.

УБИВАЙТЕ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ВРАГОВ

Вы получаете опыт за каждые 100 убитых врагов. Однако когда вам удастся уничтожить более 1000 противников, вы не сможете больше получать дополнительный опыт.



Убивайте врагов, чтобы получить еще больше опыта!

Хочу еще больше опыта

Дополнительный опыт вы получите, если будете использовать исключительную технику боя. Кроме того, на более высоких уровнях сложности вы будете получать больше очков опыта.

Убейте врага с помощью особой атаки



Если вам удастся убить противника с помощью особой атаки (→ стр. 11), он оставит после себя кошель опыта, даже если является простым воином (после погибшего полководца останется крупный кошель опыта).

Убейте вражеского полководца с помощью свирепой атаки



Если вы убьете вражеского полководца с помощью свирепой атаки, вы получите повышающий опыт предмет на 1 уровень выше обычного.

Убейте вражеского полководца, когда вас окружил противник



Если вас окружил противник и вам удалось убить вражеского полководца, вы получите крупный кошель опыта.

Убейте врага при внезапной атаке



Противники, поверженные при внезапной атаке (→ стр. 27), оставляют после себя повышающие опыт предметы (после погибшего полководца останется крупный кошель опыта).

Повышение уровня полководца

Когда вы наберете определенное количество очков опыта, уровень вашего полководца повысится на 1. По мере получения очков опыта уровень полководца может повыситься даже непосредственно в процессе игры. Однако если вы потерпите поражение, все собранные вами предметы для повышения опыта будут утеряны.



Приобретение умений

С приобретением новых умений повышаются основные параметры вашего персонажа. Кроме того, он при этом получает дополнительные способности. Для приобретения любого умения требуется 1 очко умений. Такие очки вы получаете при переходе персонажа на следующий уровень развития.



Вы можете приобрести умения, выделенные цветом. В целом, умения приобретаются в порядке расположения в дереве, слева направо.

Типы умений

Умения, повышающие основные параметры

Здоровье + Макс. уровень здоровья повышается на 5	Мусоу + Макс. уровень Мусоу повышается на 5	Нападение + Сила атаки повышается на 5
Защита + Защита повышается на 5	Все + Макс. уровень здоровья и Мусоу, атака и защита повышаются на 5	Здоровье ++ Макс. уровень здоровья повышается на 20
Мусоу ++ Макс. уровень Мусоу повышается на 20	Нападение ++ Сила атаки повышается на 20	Защита ++ Защита повышается на 20

Умения, улучшающие возможности полководца

Адреналин Атака x2 на 30 секунд при оглушении в предсмертном состоянии	Побег Ускорение на 30 секунд при оглушении в предсмертном состоянии	Охранный круг Защита x2 на 30 секунд при оглушении в предсмертном состоянии
Сопротивляемость огню Нейтрализует огненное воздействие вражеских атак	Сопротивляемость льду Нейтрализует ледяное воздействие вражеских атак	Сопротивляемость грому Нейтрализует воздействие молний при вражеских атаках
Защита от стрел Повреждения от вражеских стрел уменьшаются в два раза	Чувство воды Повышается скорость плавания	Спринт При постоянном беге повышается скорость
Дух Повышает Мусоу	Восстановление Улучшает действие исцеляющих предметов	Продление Временное воздействие соответствующих предметов длится дольше

Аура победы Повышает шансы на успех и продолжительность внезапных атак	Боевые барабаны Повышает эффективность и частоту повышения боевого духа	Укротитель Дикие звери, такие как львы и волки, некоторое время будут сражаться на вашей стороне
Быстроногий Повышается скорость бега	Искусный наездник Умение наездника повышается до максимального уровня	Госпожа Удача Повышает шансы найти мощное оружие и боевых коней
Особое начало Вы получаете манускрипт уже в самом начале битвы	Особый приз Вы получаете манускрипт за каждые 300 убитых противников	Сумка Позволяет носить с собой 2 манускрипта и повышает шансы появления манускриптов
Мешок Позволяет носить с собой 3 манускрипта и повышает шансы появления манускриптов	Ренбу 3 уровня Позволяет использовать атаки Ренбу 3 уровня	Бесконечный Ренбу Позволяет использовать атаки Ренбу бесконечного уровня

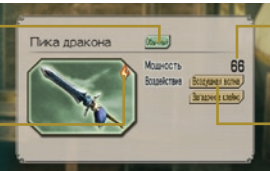
Умения для особых атак

Натиск При использовании истинной скорости позволяет нанести противнику огромные повреждения одним только прикосновением	Аура лидера Дает возможность совершить рывок, повышает боевой дух и силу находящихся поблизости союзников	Тень Создает тень, позволяющую выполнять множественные атаки
Ярость Повышает мощност и снижает шансы на прерывание усиленных атак	Разрушение Повышает повреждения, наносимые объектам с помощью усиленных атак	Огненные стрелы Выпускает огненные стрелы, которые вызывают пожарающее врага пламя
Ледяные стрелы Выпускает ледяные стрелы, замораживающие врага	Дальнобойность Повышает дальнобойность стрел	Быстрый выстрел Повышает скорострельность лучников
Тяжелый снаряд Во время залпа также будет выпущен тяжелый снаряд баллисты	Пронзающие стрелы Стрелы взрываются при столкновении с целью	Стрелы грома Выпускает стрелы с молниями, вызывающими электрошок у противника
Пламя Повышает повреждения, наносимые с помощью особой атаки «огонь»	Голодное пламя Увеличивает радиус действия особой атаки «огонь»	Тяжелые валуны Повышает повреждения, наносимые с помощью особой атаки «каменпад»
Обвал Увеличивает радиус действия особой атаки «каменпад»	Стойкость Повышает продолжительность особых атак	Ужас Ослабляет защиту противника при проведении особой атаки
Помеха Замедляет скорость передвижения находящихся поблизости противников при проведении особой атаки	Боевой клич Парализует находящихся поблизости противников при использовании особой атаки	Командование Повышает боевой дух союзников, добавляя количество убитых ими противников к вашему счету, при использовании особой атаки

Получение оружия

В конце уровня вы можете получить новое оружие, если в процессе игры вам удалось найти шкатулки (→ стр. 29) или выполнить поставленные задачи.

Просмотр раздела оружия

Тип оружия		Мощность
От типа зависит мощность оружия и его воздействие.		Влияет на силу атаки, проводимой с использованием этого оружия.
Стихия		Воздействие
Стихийная атака, которая сопровождается обычной атаку с использованием этого оружия.		Специальные атрибуты, полученные при снабжении предметом.

Тип оружия

Обычный	Мощность оружия – средняя. Чем выше ваш уровень Ренбу, тем выше эффективность оружия.
Сила	Мощность оружия – высокая. Чем выше ваш уровень Ренбу, тем сильнее будут ваши обычные атаки (и сравнятся по силе с мощными атаками).
Умение	Мощность оружия – малая. Чем выше ваш уровень Ренбу, тем выше скорость атаки.

Стихия

Позволяет наносить дополнительные стихийные повреждения с помощью оружия. При выполнении мощной атаки может объединяться с силой стихий.

Огонь	Пламя поглощает противника, в течение какого-то времени нанося ему дополнительные повреждения.
Лед	Временно замораживает противника, мешая ему передвигаться. Если вы нападете на замороженного врага, вы сможете нанести ему большие повреждения, чем в обычной ситуации.
Молния	Парализует противника и, пока он парализован, продолжает наносить ему повреждения.

Воздействие

Баланс	Дает преимущество при взаимной блокировке оружия.
Воздушная волна	Выпускает при атаке воздушную волну, наносящую повреждения противнику.
Истинный Мусоу	Обычные атаки Мусоу превращаются в истинные атаки Мусоу.
Защита от стрел	Отражает вражеские стрелы во время вашей атаки.
Берсерк	Сила атаки серьезно увеличивается, но уровень защиты сильно падает.
Дух Ренбу	Комбинации становятся более длительными.

*Воздействие оружия не ограничивается перечисленными здесь эффектами.

*Нажмите End, чтобы просмотреть описание воздействия.

Развитие боевых коней

В конце уровня вы можете получить нового коня, если вам удалось найти седло (→ стр. 29) и победить.

Просмотр раздела лошадей

Уровень лошади: от 1 до 5		Стихия
		Стихийная атака, которая сопровождает каждый удар лошади.
Общая информация	Здесь в общих чертах указывается, какие способности может развить лошадь и в каком направлении она будет развиваться.	Умения
		Особые навыки, приобретенные благодаря верховой езде.

Стихия

Дополнительные стихийные повреждения, наносимые при атаке с помощью вашего коня. Противник может получить такие повреждения, если его ударила лошадь. Чем выше уровень вашей лошади, тем больше шансов на нанесение стихийных повреждений.

Огонь	Пламя поглощает противника, в течение какого-то времени нанося ему дополнительные повреждения.
Лед	Временно замораживает противника, мешая ему передвигаться. Если вы нападете на замороженного врага, вы сможете нанести ему большие повреждения, чем в обычной ситуации.
Молния	Парализует противника и, пока он парализован, продолжает наносить ему повреждения.

Умения

Танец со стрелами	Отражает стрелы, пока лошадь бежит.
Поступь Ренбу	Пока вы сидите верхом, ваша шкала Ренбу не будет уменьшаться.
Находка: седло	В конце уровня вы получаете одну лошадь.
Находка: оружие	В конце уровня вы получаете одно оружие.
Дух Мусоу	Пока вы сидите верхом, ваша шкала Мусоу постепенно заполняется.

*В игре предусмотрено больше умений, чем здесь перечислено.

*Нажмите End, чтобы просмотреть описание умения.