



EMPIRE TOTAL WAR™



SEGA®



FERAL
MAKE YOUR PLAY

Предупреждение о возможном вреде здоровью во время видеоигр

Эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету

Небольшой процент может испытывать эпилептические припадки в результате воздействия визуальных эффектов, например мерцающего света или изображений, которые могут появляться в видеоиграх. Люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут не знать о своей болезни, которая может спровоцировать эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету, во время видеоигр.

Симптомы этих припадков могут быть различными. К ним относятся: головокружение, нарушение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации, спутанность либо кратковременное помутнение сознания. Припадки также могут сопровождаться потерей сознания или конвульсиями, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму.

Если у вас наблюдается любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены таким припадкам, чем взрослые. Риск возникновения эпилептических припадков, связанных с повышенной чувствительностью к свету, можно снизить, если принять следующие меры: сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенном помещении, не играть в сонном или усталом состоянии.

Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

меры предосторожности во время игры

- Всегда сидите на значительном расстоянии от монитора.
- Не играйте, если вы устали или чувствуете недостаток сна.
- Помещение, в котором вы играете, должно быть хорошо освещено.
- Делайте перерывы на 10–15 минут каждый час во время игры.

© SEGA. Creative Assembly, Total War, Empire: Total War и логотип Total War являются товарными или зарегистрированными товарными марками компании The Creative Assembly Limited. SEGA и логотип SEGA являются либо зарегистрированными товарными марками либо товарными марками корпорации SEGA Corporation. Разработано и издано для Linux компанией Feral Interactive Ltd. Linux® является зарегистрированной торговой маркой Linus Torvalds в США и других странах. Feral и логотип Feral являются товарными марками компании Feral Interactive Ltd. Все остальные товарные марки и авторские права являются собственностью их владельцев. Все права сохранены. Без ограничения прав, возникающих в отношении авторского права, запрещается несанкционированное копирование, адаптация, прокат, кредитование, распределение, изъятие частей, перепродажа, аренда, вещание, исполнение на публике или передача другими средствами настоящей Игры или сопутствующей документации, за исключением случаев, оговоренных компанией by Feral Interactive Ltd.

Планы кораблей любезно предоставлены лондонским Национальным морским музеем.

Используется технология Miles Sound System. © 1991-2014 RAD Game Tools, Inc.
Воспроизведение MPEG Layer-3 снабжено системой Miles Sound System фирмы RAD Game Tools, Inc.
Технология автосжатия MPEG Layer-3 предоставлена по лицензии Fraunhofer IS и THOMSON Multimedia.

Некоторые части настоящего программного обеспечения используют технологию SpeedTree®RT (© 2003–2007 Interactive data Visualization, Inc.) SpeedTree® это товарная марка компании Interactive Data Visualization, Inc. Все права сохранены.



СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|----------------------------|----|
| ВВЕДЕНИЕ..... | 2 |
| УСТАНОВКА..... | 3 |
| Начать ИГРУ..... | 4 |
| Опытным игрокам..... | 5 |
| Главное меню..... | 8 |
| Обучение..... | 9 |
| УПРАВЛЕНИЕ..... | 10 |
| Кампании..... | 12 |
| Основы ИГРЫ..... | 13 |
| Персонажи и войска..... | 18 |
| УПРАВЛЕНИЕ ИМПЕРИЕЙ..... | 23 |
| Сражения..... | 29 |
| Отдельные сражения..... | 37 |
| Коллективная игра..... | 38 |
| Техническая поддержка..... | 40 |
| СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ..... | 41 |
| ГАРАНТИЯ..... | 41 |

ВВЕДЕНИЕ

Empire: Total War — это стратегическая игра, в которой вам предстоит управлять государством в походном режиме, а также вести морские и сухопутные сражения в реальном времени.

Ваша цель в этой игре — укрепить свое государство и превратить его в одну из ведущих сил на мировой арене XVIII века.

Вы создадите огромные армии, вызывающие восхищение союзников и внушающие ужас врагам. Вы будете расширять границы своей державы с помощью военной силы и дипломатических уловок. Вы сможете основывать заокеанские колонии и прокладывать торговые пути, развивать философскую мысль и совершенствовать вооружение, дабы вести свой народ к процветанию и благоденствию.

Но будьте осторожны: новые идеи могут оказаться силой не менее разрушительной, чем неприятельская армия. Помните, XVIII век — это век революций.

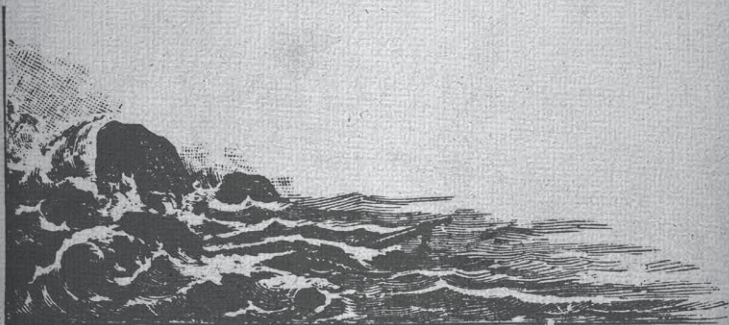
Итак, сделайте свой первый шаг на пути к мировому господству!

УСТАНОВКА

Игра уже установлена на ваш компьютер в процессе загрузки из Steam. Инструкции по началу игры смотрите в разделе «Начало игры».

НАЧАТЬ ИГРУ

1. Если программа Steam еще не выполняется, запустите его.
2. Нажмите кнопку «Библиотека».
3. В библиотеке выберите игру **Empire: Total War**, а затем нажмите кнопку «Играть». Игра начнется.
4. После вступительного видеоролика отобразится **главное меню**. Выберите пункт «Один игрок».
5. В отобразившемся меню выберите пункт «**Основная кампания**».
6. Отобразится **страница «Основная кампания»**, на которой можно настроить параметры кампании. При помощи золотых стрелок в верхней части экрана выберите государство, за которое вы хотите играть.
7. Нажмите кнопку «Начать игру» в нижней части экрана и начинайте строить свою Империю!



ОПЫТНЫМ ИГРОКАМ

Даже самым опытным игрокам может пригодиться информация на этих страницах, поскольку между играми *Empire: Total War* и ранней версией игры *Total War* существуют различия, описанные ниже:

МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ

Самая важная отличительная черта этой игры — система морских сражений. Если вы попытаетесь применять в них ту же стратегию и тактику, которую привыкли использовать в сухопутных баталиях, то неизбежно потерпите поражение. Даже такие простые вещи, как управление перемещением, покажутся вам непривычными. К тому же, вам придется помнить, что корабли ведут огонь с бортов, а не по курсу.

Советуем вам прочитать раздел, посвященный морским сражениям (стр.34), и провести пару учебных боев, чтобы осознать разницу между сухопутными и морскими сражениями. Кстати, команды управления войсками тоже были изменены; время, потраченное на их изучение, непременно окупится сторицей!

ОБЛАСТИ И СТРОИТЕЛЬСТВО

Постройки теперь можно возводить как в городах, так и за их пределами. Если вы уже играли в *Total War*, построение в столице вашего региона будет вам знакомо. В небольших городах все по-другому: место для новых построек появляется только по мере роста населения, которому весьма способствует возведение ферм.

В отдельно взятой области можно возвести несколько однотипных зданий. В некоторых случаях возможности строительства зависят от географических особенностей поселения: например, порты можно строить только в прибрежных городах.

ТЕХНОЛОГИИ

В этой игре вам предстоит не только возводить постройки и обучать войска, но и исследовать новые технологии. Исследования проводятся в университетах и других учебных заведениях; для их ускорения вы можете нанять дворянина (тип агента, стр.18) для ваших учебных заведений, которого вы также можете отправить к постройкам врага, чтобы украсть технологии, которым они выучились. Новые технологии могут предоставить вам следующие преимущества:

- Получение новых или усовершенствование уже имеющихся функций войск;
- доступ к новым видам войск и постройкам;
- повышение эффективности некоторых построек;
- усиление авторитета вашего государства, что может способствовать вашей победе в кампании.

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ СТРОЙ И РЕВОЛЮЦИИ

Ваша страна может иметь один из трех видов правительства – абсолютную монархию, конституционную монархию и республику. Общества будут функционировать по-разному в зависимости от каждого типа. Типы правительства можно менять посредством революций, которые являются восстаниями в регионе столицы вашей страны.

К счастью, вы можете выбрать, на чьей вы стороне – восставших или правительства, когда вам станет известно, кто выигрывает. Это означает, что даже в случае крупнейшей революции, вы можете удержать власть. За

дополнительной информацией обращайтесь на страницу «Общественный порядок и революции» (стр.25).

Лидеры стран больше не появляются на карте в виде генералов. Вместо этого, король или президент находится в столице страны и его функции (отличающиеся в зависимости от типа руководителя) влияют на управление всей вашей империей. Кроме того, каждый из его министров несет специфичную правительственную ответственность, например, за армию, морской флот, торговлю или национальную безопасность.

За дополнительной информацией обращайтесь на страницу «Управление империей» (стр.23).

ПОДГОТОВКА ВОЙСК

Адмиралы и генералы теперь могут пополнять подразделения и корабли кадрами в своих национальных регионах, даже если они находятся в море или маршируют по вражеской территории. Подразделения, набранные таким образом, попадают сразу во флоты или армии, которые их затребовали. Это не значит, что подразделения не могут набирать кадры методами, использованными в *Rome: Total War*.

АГЕНТЫ И ШПИОНЫ

Вам больше не нужно специально нанимать агентов. Их обучение теперь происходит автоматически агентами в определенных видах построек – учебных или развлекательных. Мастерство агентов и частота их появления зависит от уровня развития соответствующей постройки.

СУХОПУТНЫЕ СРАЖЕНИЯ

В отличие от *Rome: Total War*, где акцент делался на ближнем бое, в этой игре *Empire: Total War*, широко распространено оружие дальнего боя. Попытавшись сократить дистанцию, ваш отряд неизбежно понесет потери от вражеского огня. Однако перезарядка огнестрельного оружия требует времени, в течение которого бойцы крайне уязвимы, – это относится и к вам, и к противнику. Не следует забывать что артиллерия может быть очень опасной.

Вам имеет смысл вначале сыграть в учебные игры для того чтобы познакомиться с возможностями различных подразделений, даже если вы считаете себя генералом с большим опытом в *Total War*.

Ну что ж, поправьте парик и треуголку, повесьте на пояс шпагу, зарядите пистолет – и принимайте командование!

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Продолжить кампанию

Загрузка последней сохраненной игры Основной кампании.

Один игрок

Играйте в **Обучение: бой**, начните новую кампанию **Основная кампания** или отправьтесь в кампанию **Путь к независимости**. Помимо этого вы можете выбрать функцию **Начать сражение** для того чтобы начать сражение по вашему выбору. Эти варианты полностью объясняются в разделе «меню Один игрок» ниже.

Коллективная игра

Более подробную информацию вы найдете в разделе «Коллективная игра» (стр.38).

Настройка

Здесь вы можете настроить параметры изображения, звука и управления.

МЕНЮ ОДИН ИГРОК

Загрузка

Выберите ранее сохраненный пункт в игре определенной кампании.

Обучение: бой

Узнайте о различных видах сражений. Мы рекомендуем этот начальный пункт для новичков.

Путь к независимости

Выбрав этот пункт, вы сможете принять участие в кампании **Путь к независимости**.

Основная кампания

Выбрав этот пункт меню, вы сможете начать основную кампанию игры *Empire: Total War*.

Начать сражение

Ведите сражения в режиме одиночной игры по вашему выбору на суше или на море.



Щелкнув на кнопке **Назад** в левом нижнем углу любого меню, вы сможете вернуться на предыдущий экран, а щелкнув на кнопке **Вперед**, перейти на следующий экран.

ОБУЧЕНИЕ

КАМПАНИИ, ОБУЧЕНИЕ И СОВЕТНИКИ

В игре *Empire: Total War* предусмотрены разнообразные учебные и справочные средства. В их числе:

Учебная игра

В меню **Один игрок** предусмотрены учебные игры как для морских, так и для сухопутных сражений. Вы узнаете, как вести армии и корабли в бой, и научитесь побеждать врагов.



СОВЕТНИКИ

У вас, как и у любого правителя, есть верные и мудрые советники. Советы дают два консультанта, один - по карте кампании, второй дает совет по полю боя.

Портрет советника находится в левом верхнем углу экрана. Вокруг него располагаются следующие пиктограммы:



ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ

Щелкните на этой пиктограмме левой кнопкой мыши, чтобы изменить параметры игрового процесса и отключить подсказки.



ФОРМА СОВЕТОВ

Выберите, как именно вы хотите получать советы: в виде текста со звуковым сопровождением или только в виде звука.



КАК ПОПРОСИТЬ СОВЕТА

Щелкните на пиктограмме вопросительного знака в левом верхнем углу любой панели, и ваш советник даст вам все необходимые объяснения по этой панели или теме.

ВСПЛЫВАЮЩИЕ ПОДСКАЗКИ

Система всплывающих подсказок содержит основные сведения о многих элементах игры. Чтобы получить такую подсказку, укажите курсором на интересующую вас пиктограмму, кнопку или карту войска для того чтобы увидеть более подробное описание.

УПРАВЛЕНИЕ

УПРАВЛЕНИЕ ПРИ ПОМОЩИ МЫШИ

| | В кампаниях | В бою |
|--------------------|--|--|
| ЛКМ | Выбор объекта (персонажа, постройки и т.п.) | Выбор отряда |
| | Выбор кнопки или поступившего сообщения | Выбор кнопки |
| | | Выбрать отряд по пиктограмме отряда |
| ПКМ | Перемещение выбранного объекта в указанную точку | Перемещение выбранного отряда в указанную точку |
| | Сведения о выбранном объекте на панели обзора | Приказ выбранному отряду (атака, использование укрытий и т.п.) |
| Двойной щелчок ЛКМ | Сведения о выбранном объекте | Переход к отряду (при щелчке на его пиктограмме) |
| | Скрыть сведения | |
| Двойной щелчок ПКМ | | Перемещение с максимальной скоростью |
| ЛКМ и перемещение | | Выбор войск с помощью рамки |
| ПКМ и перемещение | Указание маршрута для выбранного объекта | Боевой порядок и равнение |

КОМАНДЫ СТРАТЕГИЧЕСКОЙ КАРТЫ

Обзор

Вверх.....W или 5 (циф.)
 Вниз.....S или 2 (циф.)
 Влево.....A или 1 (циф.)
 Вправо.....D или 3 (циф.)
 Увеличение масштаба.....X или * (циф.)
 Уменьшение масштаба.....Z или / (циф.)

Игровой процесс

Завершение хода.....Вернуться (←)
 Меню настройки.....Escape (Esc)
 Ускорение анимации (вкл./откл.).....Пробел
 Быстрое сохранение.....Ctrl + S
 Быстрая загрузка.....Ctrl + L
 Переход к столице государства.....Начало строки
 Отмена приказа.....Возврат (←)

КОМАНДЫ РЕЖИМА СРАЖЕНИЯ

Обзор

Вперед.....W или 5 (циф.)
 Назад.....S или 2 (циф.)
 Поворот влево.....Q или 4 (циф.)
 Поворот вправо.....E или 6 (циф.)
 Влево.....A или 1 (циф.)
 Вправо.....D или 3 (циф.)
 Увеличение масштаба.....X или * (циф.)
 Уменьшение масштаба.....Z или / (циф.)
 Отклонение вверх.....V или + (циф.)
 Отклонение вниз.....C или - (циф.)
 Масштаб: общий.....Начало строки
 Масштаб: отряд.....Конец строки
 Слежение за отрядом.....Удалить

Игровой процесс

Показ маршрутов отрядов.....Пробел
 Выбор всей кавалерии.....Ctrl + C
 Выбор всей пехоты дальнего боя.....Ctrl + M
 Выбор всей пехоты ближнего боя.....Ctrl + H
 Выбор всей артиллерии.....Ctrl + B
 Пауза.....P
 Скорость игры.....Ctrl + T
 Сообщения (генералы).....Shift (⇧) + G
 Сообщения (команды).....Shift (⇧) + T

КАМПАНИИ

ОСНОВНАЯ КАМПАНИЯ

Выберите любое из двенадцати государств и превратите его в самую влиятельную и могущественную империю XVIII века.

ПУТЬ К НЕЗАВИСИМОСТИ

Эта кампания создана по мотивам истории Джорджа Вашингтона и становления Соединенных Штатов Америки.

НАЧАЛО ОСНОВНОЙ КАМПАНИИ

В начале основной кампании вам будет предложено выбрать государство, выделив соответствующий флаг с помощью кнопок прокрутки в верхней части экрана.

Сложность кампании для разных государств изменяется в зависимости от таких факторов, как исходные земли и доступные войска. Узнать и отрегулировать уровни сложности для игры в режиме кампании и сражения можно на панели сложности с помощью ползунков.

Для каждого государства предусмотрены свои условия победы. Они перечислены в левой нижней части панели.

Для настройки других параметров щелкните на кнопке **Параметры** игры.

Чтобы приступить к прохождению кампании, щелкните на кнопке **Начать** игру.

ПАРАМЕТРЫ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Используйте кнопки-флажки в этом меню для смены параметров игры:

Помощь советника: если вам нужна помощь советника, включите этот параметр.

Показ маневров ИИ: если вы хотите наблюдать за перемещениями войск и агентов стран, управляемых компьютером, включите этот параметр.

Автоуправление: если вы хотите, чтобы развитие ваших поселений осуществлялось автоматически, включите этот параметр.

Длительность боев: включите/отключите временное ограничение для сражений.

КАК ВЫИГРАТЬ ОСНОВНУЮ КАМПАНИЮ

В основной кампании игры *Empire: Total War* перед каждым государством поставлены определенные цели, которые необходимо достичь для победы. Цели эти индивидуальны для каждой державы: это может быть как завоевание земель, так и достижение определенных уровней авторитета. Смотрите раздел «Авторитет» (стр.25).

ОСНОВЫ ИГРЫ

ПОХОДОВАЯ СИСТЕМА

Игры *Empire: Total War*, основанные на кампаниях, проводятся по очереди, это значит, что каждая страна ждет своей очереди, чтобы активизировать свои армии, флоты или своих агентов, сделать и ответить на дипломатические предложения, управлять правительствами, регионами и сражениями.

Каждый ваш ход Основной кампании засчитывается за 6 месяцев. Кампания начинается в 1700 г. и завершается в 1799 г. Достигнув всех целей своего государства в течение этого срока, вы одержите победу. По прошествии этого срока вы можете продолжить игру, но уже без возможности победы вне зависимости от того, достигли вы ее уже или нет.

КАРТА КАМПАНИИ



1. Мини-карта
2. Сообщения о событиях
3. Советник
4. Панель обзора
5. Панель управления

В ходе полевых сражений (смотрите «Сражения», стр.29) вы сможете управлять вашей империей из карты кампаний. Здесь вы сможете увидеть общий план всего театра боевых действий (Европа, Индия и Америка), увидеть границы регионов и месторасположение вашей и вражеской армий.

В самом начале кампании к вам обратится советник, который ознакомит вас с подвластной территорией и даст несколько рекомендаций по начальной стратегии ведения игры.

По окончании этого вступления вы получите возможность самостоятельно управлять камерой и рассматривать всю стратегическую карту.

Вот некоторые виды объектов, представленных на стратегической карте:

Области. Вся территория кампании делится на области. У каждого государства есть своя исходная область, в которой находится его столица.

Города. У каждой области есть своя столица; захватив ее, вы подчините себе всю область.

Персонажи. Полевые подразделения и агенты представлены фигурами, которые находятся на карте кампании.

Корабли. Морские подразделения на карте кампании представлены кораблями.

Постройки. Города, укрепления или хозяйственные сооружения — например фермы, шахты и мельницы.

Торговые пути. Сухопутные и морские торговые пути играют ключевую роль в международной торговле.

Темные участки. Что происходит на этих землях, вам пока неизвестно. Они будут скрыты «туманом войны», пока ваши подданные не нанесут их на карту.

ИНТЕРФЕЙС КАМПАНИИ

МИНИ-КАРТА

Здесь показаны все области выбранного вами региона или мира.

Для переключения между регионами Европы, Америки и Индии используйте кнопки со стрелками.

Щелкнув левой кнопкой мыши в любой точке мини-карты, вы мгновенно перейдете в соответствующую область.

Для изменения масштаба используйте кнопки «+» и «-».

Щелкните на пиктограмме глобуса в правом углу чтобы увидеть все три региона одновременно.



ПАНЕЛЬ ОБЗОРА

На этой панели показаны все ваши войска, постройки, агенты и флоты, находящиеся в выбранной области. Панель включает в себя несколько закладок, на которых вы можете осуществлять развитие инфраструктуры и войск.

В зависимости от того, какой объект вы выбрали, в правой части панели могут присутствовать следующие кнопки:



РЕМОНТ

Устранение всех повреждений выбранной постройки.



ПОПОЛНЕНИЕ

Восстановление численности выбранного отряда.



РОСПУСК

Расформирование выбранного отряда.



СТРОИТЕЛЬСТВО ФОРТА

Приказ генералу построить форт на стратегической карте.



СНОС

Снос выбранной постройки. Используйте эту кнопку, чтобы освободить место для строительства или не позволить врагу воспользоваться вашими ресурсами.



ПОВЫШЕНИЕ В ЗВАНИИ

Повысьте в звании бригадира до генерала или капитана до адмирала.

ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

Здесь вы найдете основные средства управления вашей державой, а также сведения о ней.



СВЕДЕНИЯ О ПРАВИТЕЛЬСТВЕ

Нажмите, чтобы увидеть **панель Правительство**, откуда вы сможете управлять министрами, политикой и торговлей.



ЦЕЛИ

Нажмите, чтобы увидеть **панель Цели**, здесь вы познакомитесь с условиями, которые вы должны выполнить для того чтобы победить в игре.



КАЗНА

Сумма денег в казне вашей державы.



ГОД

Текущий игровой год. Один год равен двум ходам.



ТЕХНОЛОГИИ И ИССЛЕДОВАНИЯ

Вызов **панели Технологии и исследования**, с помощью которой вы можете осуществлять исследования новых технологий и философских изысканий для вашей державы.



ДИПЛОМАТИЯ

Вызов **панели дипломатии**. С помощью этой панели вы можете получать сведения о дипломатических отношениях между государствами, а также вести переговоры.



ПАНЕЛЬ ПОСТРОЕК

Вызов **панели Построек**, которая покажет вам, как улучшить ваши постройки. С помощью этой панели вы можете планировать развитие своей империи.



СПИСКИ

Вызов **панели списков**, содержащей сведения о войсках, агентах и областях под вашим контролем.



КОНЕЦ ХОДА

Щелкните на этой кнопке, чтобы завершить ход и позволить вашему противнику начать игру.

Убедитесь в том, что вы сделали все что хотели перед тем как нажмете на этот значок!

СОБЫТИЯ И СООБЩЕНИЯ

В левой части экрана отображаются ниспадающие пиктограммы сообщений о событиях, происходящих в вашей империи и во всем мире.

ДЛЯ ПРОСМОТРА СООБЩЕНИЯ...

Указав курсором на пиктограмму сообщения, вы узнаете, какому событию оно посвящено. Чтобы открыть сообщение, щелкните левой кнопкой мыши. Если вы хотите проигнорировать сообщение, щелкните правой кнопкой мыши.

ЗАДАНИЯ

Время от времени вам будут предлагать различные задания. В ходе их выполнения вы сможете узнать больше о различных аспектах игровой механики, а в случае успеха вас ожидает награда. Выполнение заданий не является обязательным.



ПЕРСОНАЖИ И ВОЙСКА

ПЕРСОНАЖИ

Фигуры, которые появляются на карте кампании в игре *Empire: Total War*, являются агентами либо войсками.

Агенты не участвуют в сражениях, но могут выполнять различные особые поручения.

военные персонажи, такие как бригадиры, генералы, капитаны и адмиралы, командуют вашими армиями и флотами. Численность армии или флота показана количеством точек в колонке слева от флага.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АГЕНТОВ

Агенты различных видов могут шпионить и проводить диверсии в городах противника, организовывать покушения на неудобных вам персонажей и вызывать их на дуэль, вести научные исследования и распространять свет истинной веры среди неверных и язычников.

Чтобы использовать основную способность агента, выберите его и щелкните правой кнопкой мыши на цели.

Постоянная способность действует все время, пока агент находится в подходящей области. Так, оказавшись среди иноверцев, миссионер начнет обращать их в государственную религию без вашего прямого приказа.

ОБУЧЕНИЕ АГЕНТОВ

Вы не можете нанимать агентов тем же способом, что и обычные войска. Агенты появляются автоматически с появлением определенных построек. Тип, количество и качество построек в вашем регионе влияет на ваше максимальное число агентов.

Дворяне, ученые, миссионеры, имамы и брамины появляются с образованием учебных учреждений (к примеру, университетов).

Диверсанты, ассасины и головорезы появляются в развлекательных заведениях вашей империи, таких как таверны.

ВООРУЖЕННЫЕ СИЛЫ

Основу вооруженных сил вашей державы составляют армии и флоты, состоящие, соответственно, из отрядов и кораблей.



С каждым новым боем отряд получает новый опыт, способствующий выживанию и эффективности в сражениях. Уровень опыта отображается в виде шеврона в правом верхнем углу пиктограммы отряда. Опыт также позволяет войскам получить специальные возможности и улучшить свою функциональность.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВОЙСК

Чтобы переместить войска, отметьте их нажатием левой кнопки мыши, затем нажатием правой кнопки мыши выберите участок на карте, куда вы хотите их перенести.

Если вы хотите мобилизовать свои войска, у вас есть несколько вариантов того, как это сделать, включая объединение армий или флотов с другими армиями или войсками или разделение армий или флотов на несколько единиц.

Контролируемая территория — каждая армия, флот и форт контролирует определенную территорию, которая отмечена зеленой окружностью. Если на эту территорию вторгнется противник, ваши войска немедленно попытаются перехватить его. Таким образом, грамотное размещение армий и фортов позволит создавать эффективные засады и укрепрайоны.

Объединение армий — чтобы объединить две армии, наложите первую на вторую. Если в обеих армиях окажется менее 20 отрядов, объединение произойдет автоматически. Если отрядов будет больше, откроется особое окно, в котором вы сможете самостоятельно изменить состав армий.

Разделение армий — чтобы разделить армию, нажмите на значок армии, затем выберите на **панели Обзора** пиктограммы отрядов, которые вы хотите вывести в отдельную армию (для выбора нескольких отрядов сразу используйте клавишу **ctrl**). Сделав выбор, щелкните правой кнопкой мыши на нужном участке местности. Все вышесказанное относится и к флотам.

Объединение отрядов — два пострадавших в бою отряда можно объединить в один, но более многочисленный. Для этого достаточно совместить их пиктограммы на **панели Обзора**. Опыт отрядов при этом будет усреднен.

НАПАДЕНИЕ

Чтобы напасть на армию или поселение противника, выберите свою армию и щелкните на цели правой кнопкой мыши.

Появится панель **Развертывание войск** с указанием примерного соотношения сил участников. В нижней части этой панели предусмотрены следующие кнопки:



Нажмите, чтобы начать руководство армией и вести сражения. Вы перенесетесь на экран сражений. Обращайтесь на страницу «Сражения» (стр.29) за информацией о том, как проводить сражения.



Нажмите, чтобы подвести автоматический итог сражений. Компьютер автоматически определит результаты, основанные на силе участвующих подразделений, и предъявит их вам. После этого вы не перейдете на экран сражений.



Нажмите, чтобы убрать ваши войска с поля боя. Вы не перейдете на экран сражений.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Если рядом с местом грядущего сражения будет находиться еще одна ваша или дружественная армия, она сможет вступить в бой в качестве подкрепления. Если вы лично возглавите сражение, отряды этой армии появятся на поле боя по мере прохождения боя. В случае автоматического расчета итогов сила и численность подкрепления учитывается при определении победителя.

ЗАХВАТ ПОСЕЛЕНИЙ И ЗДАНИЙ

Для того чтобы по-настоящему иметь доминирующие позиции, вы должны овладеть городами, портами и важными стратегическими зданиями. Для того чтобы атаковать поселения и здания на карте кампании, можно использовать армии. Начало атаки на охраняемые гарнизонами (войсками) поселения или здания всегда является началом наземного сражения с такими войсками.

ГОРОДА, ПОРТЫ И СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ЗДАНИЯ

Если в городе, порте или стратегически важном здании нет охранного гарнизона, ваши войска не встретят сопротивления. Однако захват вашими войсками ослабит их, сделает их менее эффективными или продуктивными.

СТОЛИЦЫ

Для того чтобы получить контроль над регионом, вы должны овладеть его столицей. Даже если столицы не охраняются войсками, атака столицы всегда приводит к сражению, поскольку ее жители будут ее защищать. Однако если столица укреплена обновляющимися стенами, ее атака приведет к осаде (стр.30).

КРЕПОСТЬ

Если крепость не охраняется войсками, ваша армия может просто войти и занять ее. Если в ней расположен гарнизон, атака крепости вызовет осаду.

Помните о том, что ваши здания тоже могут быть атакованы, поэтому размещайте гарнизоны в стратегически важных объектах.

Осада предполагает использование других тактических схем по сравнению с обычным боем. Кроме того, при осаде на панели **Развертывание войск** появляются дополнительные кнопки.



Нажмите, чтобы продолжить осадную блокаду в надежде выдворить противника, возможно, что вам удастся избежать сражения таким образом.



Нажмите, чтобы потребовать, чтобы противник немедленно сдался без боя. Возможно, что вам удастся избежать сражения таким образом.

ФЛОТ

Корабли нужны не только для сражений на море. Сильный военно-морской флот жизненно важен для развития вашей державы.

Для того чтобы переместить флот, выделите его левой кнопкой мыши, затем правой кнопкой мыши отметьте на карте участок, на который вы хотите его переместить.

ТРАНСПОРТИРОВКА ВОЙСК

На кораблях можно перевозить войска и агентов. Просто отметьте армию или агента, затем правой кнопкой мыши нажмите по флоту, пришвартованному у берега, чтобы поднять их на борт.

Чтобы их выгрузить, используйте вкладку **Армия** или **Агенты** на панели **Обзора** - отметьте нужные подразделения и затем правой кнопкой нажмите на берег.

ГРАБЕЖ КАРАВАНОВ

Вы можете грабить караваны вражеских судов на торговых путях, отмеченных красным цветом, поместив свои флоты на такой путь.

БЛОКАДА ПОРТОВ

Чтобы блокировать вражеский порт и перекрыть все связанные с ним торговые пути, щелкните на этом порту правой кнопкой мыши.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МЕЖДУ РЕГИОНАМИ

Для перемещения флотов между регионами служат пограничные области, затененные на стратегической карте (стр.22). Если флот перейдет в такую область, на экране появится **карта маршрутов**. Выберите на ней нужный регион.

ТОРГОВЫЕ РЕГИОНЫ

Торговыми называются регионы, обладающие выходом к морю и большими запасами ценных ресурсов. Разместив в таком регионе торговую флотилию, вы будете получать дополнительные средства на каждом ходу. Для защиты торговых судов от противника рекомендуется использовать военные корабли.

ПОДГОТОВКА АРМИЙ И ФЛОТОВ

Для развития империи необходимо вести захватнические войны, а это невозможно без мощных вооруженных сил. Сухопутные войска можно нанимать в столицах областей, а строительство кораблей осуществляется в портах.

ЧТОБЫ НАНЯТЬ ОТРЯД ИЛИ ПОСТРОИТЬ КОРАБЛЬ...

Выберите столицу или порт, а затем откройте вкладку **Найм войск** на панели **Обзора**.

Нажмите на подразделение, которое вы хотите создать или укомплектовать кадрами, в верхней части панели, для того чтобы добавить его к кадровой части в нижней части панели.

В правой верхней части пиктограммы указано количество ходов, требуемых для создания или набора войска.

Типы наземных военных подразделений, которые вы можете создать или укомплектовать кадрами, определяются уровнем военных зданий в вашей столице. Типы кораблей, которые вы можете построить, определяются типами порта и их уровнями.

ПОПОЛНЕНИЕ ВОЙСК С ПОМОЩЬЮ ГЕНЕРАЛОВ И АДМИРАЛОВ

Генералы и адмиралы могут набирать войска в свои подразделения, не заходя в столицы и порты.

Выберите адмирала или генерала, командующего войсками, чей ранг вы хотите повысить, карте кампании. Появится панель **Обзора**. Используйте вкладку **Найм войск** для того чтобы выбрать имеющиеся подразделения.

Нанятые таким образом войска самостоятельно проследуют в расположение соответствующей армии или флота.

ПОВЫШЕНИЕ В ЗВАНИИ

Новые армии управляются бригадами, новые флоты — капитанами. Если вы хотите, эти лидеры могут быть повышены в звании до полного звания генералов или адмиралов. Отметьте бригадира или капитана, которого вы хотите повысить в звании, затем нажмите на кнопку **Повышение в звании** на панели **Обзора**.

Но будьте внимательны при выборе кандидатов на повышение. Если вы станете разбрасываться званиями, уровень подготовки командного состава заметно снизится.

УПРАВЛЕНИЕ ИМПЕРИЕЙ

ГОСУДАРСТВО

Общая информация о вашем государстве приводится на панели **Сведений о правительстве**. Также с помощью этой панели вы можете управлять такими аспектами государственных дел, как налогообложение, правительство и торговля.

ПОЛИТИКА

На закладке **Политика** вы можете управлять строительством и изменить ставки налогов, а также передать управление налогообложением и строительством компьютеру.

АВТОУПРАВЛЕНИЕ НАЛОГАМИ

Если вы хотите, чтобы компьютер автоматически регулировал ставки налогов, отметьте флажок **Налоги**.

АВТОУПРАВЛЕНИЕ СТРОИТЕЛЬСТВОМ

Если вы хотите, чтобы компьютер автоматически возводил постройки в городах, отметьте флажок **Строительство**. Для выбора строительной политики воспользуйтесь пиктограммами стрелок.

ПРАВИТЕЛЬСТВО И МИНИСТРЫ

На закладке **Министры** содержатся сведения о членах правительства, губернаторах колоний и их влиянии на жизнь вашего государства. Используйте эту вкладку чтобы смещать министров и проводить выборы.

СМЕНА ГОСУДАРСТВЕННОГО СТРОЯ

Каждый государственный строй обладает собственными преимуществами и недостатками. Чтобы сменить строй, вам необходимо создать в своей стране все условия для революции. Подробнее см. раздел «Общественный порядок и революции» (стр.25).

ТОРГОВЛЯ

На закладке **Торговля** панели **Сведений о правительстве** перечислены все ресурсы, доставляемые в столицу вашей империи, с указанием способов их доставки.

Увеличивайте ваш доход развитием ресурсов в вашем регионе, используйте дипломатию для создания торговых соглашений со странами-противниками. Захватывайте области, богатые природными ресурсами, стройте порты и отправляйте торговые флоты в торговые регионы.

ИССЛЕДОВАНИЯ И ПРОСВЕЩЕНИЕ

Строительство библиотек, школ колледжей и университетов позволит ученым получить новые технологии и идеи. Военные технологии улучшат ваши шансы на поле боя, промышленные технологии увеличат богатство вашей страны, а философия умножит ее престиж и эффективность.

Однако будьте осторожны: просвещенное население может потребовать реформ, а это, в свою очередь, приведет к возмущению народных масс. Смотрите раздел «Общественный порядок и революции» (стр.25).

ПРОВЕСТИ ИССЛЕДОВАНИЕ...

1. Вызовите панель Технологии и исследования, щелкнув на соответствующей кнопке.
2. Выберите тему исследования. Для переключения между различными областями знания используйте закладки.

Выбранная тема укажет номер, обозначающий количество ходов, необходимых для завершения исследования.

Чтобы сократить это время, направьте в университет дворянина или ученого.

Дворянин также может похищать технологии из зарубежных университетов.

Если технология будет освоена всеми государствами, кроме одного, она станет общедоступной.

ДИПЛОМАТИЯ

Союзы и торговые соглашения с другими государствами укрепят ваши позиции на мировой арене.

ЧТОБЫ УСТАНОВИТЬ ДИПЛОМАТИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ...

1. Вызовите панель Дипломатии, щелкнув на соответствующей кнопке.
2. Выберите государство, щелкнув на его пиктограмме.
3. Для переключения между показом мнений держав друг о друге, используйте кнопки стрелок.
4. Чтобы начать переговоры с выбранным государством, щелкните на кнопке Начать переговоры.

АВТОРИТЕТ

Авторитет характеризует отношение других государств к вашей стране. Он имеет большое значение для победы в кампании.

КАК ЗАВОЕВАТЬ АВТОРИТЕТ

Авторитет измеряется в четырех областях: военной, военно-морской, промышленно-экономической и просвещении. Вы можете его завоевать, выиграв сражения, исследовав технологии и построив определенные здания.

КАК УЗНАТЬ О СВОЕМ АВТОРИТЕТЕ

Вы можете просмотреть уровень вашего авторитета во всех четырех областях, нажав на вкладку Авторитет на панели Цели.

ОБЩЕСТВЕННЫЙ ПОРЯДОК И РЕВОЛЮЦИИ

ДОВОЛЬСТВО

Если население в целом довольно жизнью, его численность растет, в казну поступают средства, а государство процветает. Население вашей империи делится на высшее и низшее сословие в зависимости от государственного строя. Структура сословия будет зависеть от формы правительства. Недовольство одного или обоих сословий может привести к революции.

ДЛЯ ПОДДЕРЖАНИЯ ОБЩЕСТВЕННОГО ПОРЯДКА...

- Стройте увеселительные заведения: таверны, консерватории и другие подобные постройки.
- Не повышайте налоги сверх необходимого.
- Снижайте налоги в проблемных регионах.
- Размещайте в городах достаточное количество войск для подавления беспорядков.

РЕВОЛЮЦИИ

Мятежи и бунты могут начаться в любой области, в то время как революции – только в столице вашей державы. В случае революции вам будет предложено выбрать, какую из сторон вы хотите поддержать. От этого зависит, будет ли изменен государственный строй.

Встав на сторону революционеров, вы должны будете захватить столицу, а поддержав существующий режим – изгнать революционные силы из соответствующей области.

Если вы не достигнете вышеуказанной цели, кампания завершится.

Революционную ситуацию можно создать и намеренно, если вы считаете нужным изменить государственный строй.

ОБЛАСТИ

У каждой области есть своя столица. Пока вы контролируете столицу, вы контролируете всю область. Кроме того, на территории области могут быть:

Деревни: эти маленькие поселения в дальнейшем могут превратиться в города.

Неразвитые города: когда деревня разрастается до уровня города, на ее территории появляются пустые строительные площадки. Вам будут предложены на выбор варианты строительства на этих площадках объектов, которых не было в деревне.

Развитые города: постройки в них можно усовершенствовать или снести с помощью панели **Обзора**.

Форты: укрепления, возводимые генералами и используемые для защиты границ и стратегически важных точек.

Ресурсы: в большинстве регионов имеются источники природных ресурсов. Использование ресурсов на фермах, в шахтах и при строительстве мельниц увеличивает доход вашего государства.

Торговые пути: сеть торговых дорог (исходящая из портов) в регионе указывает на активность торговли в вашей стране и в стране противника.

СТОЛИЦЫ ОБЛАСТЕЙ

Столица — это административный центр области и источник информации для региона. Дважды щелкнув на столице, вы увидите панель **Информация об области**, включая следующие сведения:

НАСЕЛЕНИЕ

По мере роста населения деревни в области превращаются в города, в которых можно возводить новые постройки. Это способствует росту доходов и довольства населения, укреплению армии и исследованию новых технологий.

БЛАГОСОСТОЯНИЕ ОБЛАСТИ

Благополучие области складывается из доходов от построек и расходов на налогообложение.

ОБЩЕСТВЕННЫЙ ПОРЯДОК

Для поддержания общественного порядка в первую очередь важно соблюдать баланс между благополучием управляющего и низшего классов. На панели **Информация об области** отображаются все факторы, влияющие на довольство обоих сословий.

РАЗВИТИЕ ОБЛАСТИ

В игре предусмотрено несколько возможностей для развития области.

ВОЗВЕДЕНИЕ НОВЫХ ПОСТРОЕК

В столицах областей можно возводить различные постройки, многие из которых доступны только для столиц.

Выберите столицу региона и проведите мышью над значком строительного объекта на панели **Обзора**. Под значком строительного объекта появится здание, если оно имеется в наличии. Нажатием левой кнопкой мыши по зданию вы разместите заказ на строительство.

РОСТ НАСЕЛЕНИЯ

Вы можете способствовать росту населения, улучшая фермы и рыбацкие порты, проводя исследования в области сельскохозяйственных технологий, а также снижая налоги для низшего сословия.

РАЗВИТИЕ СУЩЕСТВУЮЩИХ ПОСТРОЕК

Чтобы усовершенствовать уже имеющиеся постройки, воспользуйтесь панелью **Обзора** для выбранного города.

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

Чтобы возвести или усовершенствовать постройку, связанную с добычей тех или иных ресурсов, нажмите на значок ресурса на карте и воспользуйтесь панелью **Обзора**.

РАЗВИТИЕ ИНФРАСТРУКТУРЫ

Развитая дорожная сеть способствует торговле. Для строительства дорог выберите поселение и воспользуйтесь закладкой **Инфраструктура** панели **Обзора**.

Строительство и усовершенствование построек стоят денег, а в некоторых случаях требуют еще и наличия определенных технологий.

Узнать о взаимосвязи между различными постройками и спланировать развитие области можно с помощью панели **Построек**. Для просмотра вариантов развития определенной постройки щелкните на ней левой кнопкой мыши.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Прислушайтесь к словам своего советника! На начальном этапе игры вы получите от нее немало ценных советов и предложений. Кроме того, уже в течение первых ходов желательно сделать следующее:

- Найдите в своих областях свободные места для строительства и обдумайте, какие постройки и в каком порядке вы там возведете.
- Отыщите в своих областях источники ресурсов и возведите постройки для их разработки.
- Выясните, каковы доходы вашего государства от торговли, и обдумайте, как вы можете увеличить экспорт.
- Подготовьте морскую торговую экспедицию для доступа на международные рынки.
- Найдите своих агентов и дайте им задания на ближайшее время.
- Выясните свои приоритеты в добыче полезных ископаемых.
- Оцените дипломатические отношения с соседями и обдумайте возможности заключения союзов и торговых отношений.
- Найдите свою армию. Отдайте приказы о подготовке новых войск.
- Выясните, какие области наиболее уязвимы для вторжения неприятеля, и позаботьтесь об их защите.
- Определите вероятные цели для вторжения ваших войск.



СРАЖЕНИЯ

Выбрав опцию Атаки на панели **Развертывание войск**, вы перенесетесь на поле боя или на море и сможете приступить к развертыванию своих войск. Здесь вы развернете свои силы перед тем как начать сражение в реальном времени и узнаете, на что вы способны.

РАЗВЕРТЫВАНИЕ ВОЙСК

В ходе этой фазы, с которой начинается любое сражение, вы можете расположить свои войска на поле боя в нужном порядке. Для того чтобы вывести подразделение на позицию, выберите карточку подразделения на **индикаторе панели управления сражениями**, затем поместите ее на поле сражения нажатием правой кнопки мыши.



Чтобы завершить развертывание и начать бой, щелкните на кнопке **Завершить развертывание** в верхней части экрана.

ПОБЕДА В СРАЖЕНИИ

Чтобы победить в сражении, вам нужно уничтожить или обратить в бегство все отряды противника или сломать боевой дух. Если было установлено временное ограничение, оставшееся время будет указано на таймере на **индикаторе панели управления сражениями**.

Если атакующая сторона не успеет одержать победу за отведенное время, она потерпит поражение. Таким образом, для победы защитникам может быть достаточным просто продержаться определенный срок.

БОЕВОЙ ДУХ

От боевого духа зависит храбрость и дисциплина отряда (или команды корабля) во время сражения. Вы должны снизить боевой дух подразделений вашего противника и сохранить свой собственный.

Его повышению способствует целый ряд факторов, в числе которых можно назвать обучение, боевой опыт и характеристики генерала или адмирала.

Ряд других факторов — к примеру, усталость, бегство союзников и попадание под обстрел или в окружение — приводит к падению боевого духа.

Боевой дух сломается быстрее, если войско значительно уступает по численности или по количеству оружия, или если соседние формирования обращены в бегство.

БЕГСТВО

Боевой дух сломается быстрее, если войско значительно уступает по численности или по количеству оружия, или если соседние формирования обращены в бегство.

Если знамя отряда начало мигать, это значит, что боевой дух его бойцов упал ниже критической отметки. В самое ближайшее время этот отряд выйдет из-под вашего контроля и обратится в бегство. Бегущие войска не подчиняются вашим приказам; остановить их может только генерал или адмирал, объявив сбор.

Если войска противника обратились в бегство, вы выиграли сражение. У вас появится выбор — закончить сражение или уничтожить остатки армии противника.

ОСАДЫ

При нападении на форт или укрепленный город ваша армия автоматически начинает осаду. Этот тип сражений требует от игрока особого тактического подхода.

В то время как защитники должны не допустить подхода армии противника к поселению и разрушить его до того, как они это могут сделать, цель атакующей стороны — прорваться за стены и уничтожить защитников. Сделать это можно двумя способами:

Артиллерия

Сосредоточив огонь всех орудий на одном участке стены, вы можете пробить в ней брешь. Чтобы отдать такой приказ, выберите свою артиллерию и щелкните правой кнопкой мыши на стене.

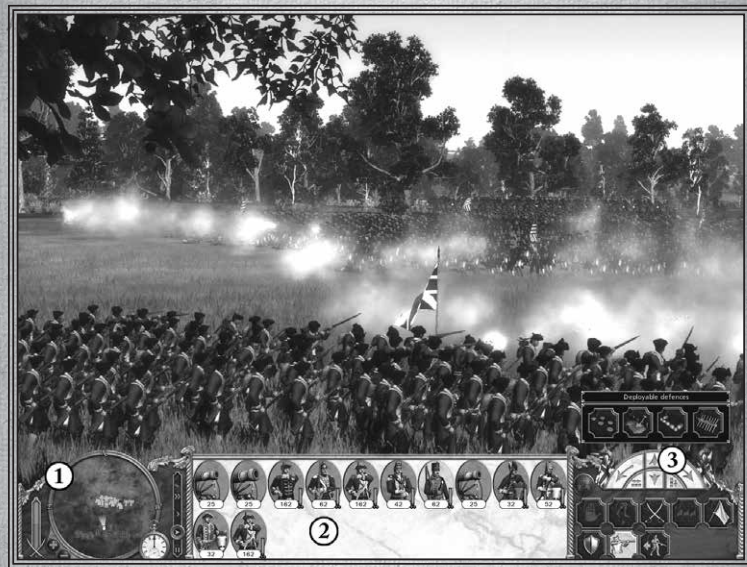
Кошки и веревочные лестницы

Многие отряды пехоты носят с собой «кошки» и веревочные лестницы для преодоления стен. Чтобы воспользоваться «кошкой», наведите курсор на участок стены и щелкните правой кнопкой мыши, когда появится значок «кошки».



ИНТЕРФЕЙС РЕЖИМА СРАЖЕНИЙ

Большинство элементов интерфейса морских и сухопутных сражений, включая панели Управления и Обзора, в целом идентичны.



1. Панель управления 2. Панель Обзора 3. Панель приказов

ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

МИНИ-КАРТА

С помощью мини-карты, на которой отмечены позиции ваших и вражеских войск, вы можете охватить взглядом все поле боя. Для изменения масштаба используйте кнопки «+» и «-».

БАЛАНС СИЛ

Цветной вертикальный индикатор в левой нижней части экрана показывает текущее соотношение сил участников сражения.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ БОЯ

Время, оставшееся до конца сражения.

СКОРОСТЬ БОЯ

С помощью этих кнопок вы можете изменить скорость игрового процесса или остановить действия.

ПАНЕЛЬ ОБЗОРА

Здесь отображаются пиктограммы отрядов, входящих в вашу армию или флот. Чтобы просмотреть статус подразделения, остановите игру и правой кнопкой мыши нажмите на карту подразделения для того чтобы открыть панель Информация подразделения.

ПАНЕЛЬ ПРИКАЗОВ

Элементы этой панели различаются при морских и сухопутных сражениях.

СУХОПУТНЫЕ СРАЖЕНИЯ

КОМПАС

Компас предназначен для точного управления построением войск. С помощью стрелок вперед и назад, расположенных в центральной части, вы можете приказать отряду переместиться на небольшое расстояние, а с помощью стрелок влево и вправо — изменить равнение. Боковые кнопки в нижней части компаса позволяют расширить и сомкнуть строй.

ВРЕМЕННЫЕ УКРЕПЛЕНИЯ

На поле сражения можно задействовать определенные виды защиты, либо на стадии ввода войск, либо во время сражения. Для того чтобы познакомиться с видами защиты, доступными подразделению, отметьте его карту подразделения.



На следующих страницах появятся значки на панели Развертывание войск, когда будут отображены определенные войска. Они позволят вам дать войскам определенные команды.



БОЕВЫЕ ПОРЯДКИ

Чтобы изменить боевой порядок выбранных войск, щелкните на этой кнопке, выберите нужный вариант, а затем щелкните на этой кнопке еще раз.



ГРУППЫ

Отметьте несколько подразделений. Щелкните на этой кнопке, чтобы объединить выбранные отряды в группу. После этого отряды будут перемещаться единым боевым порядком. Для быстрого выбора группы щелкните на ее номере на обзорной панели или нажмите клавишу с соответствующей цифрой.



ОТМЕНА ПРИКАЗА

Если вы щелкнете на этой кнопке, выбранный отряд прекратит выполнение текущего приказа и остановится.



БЕГ

Если вы щелкнете на этой кнопке, для перехода с ходьбы на бег.



БЛИЖНИЙ БОЙ

Щелкнув на этой кнопке, вы включите режим ближнего боя для отрядов, имеющих возможность сражаться в рукопашной. В этом режиме любой приказ об атаке рассматривается в качестве приказа начать ближний бой.



ТАКТИКА ИЗНУРЕНИЯ

Получив этот приказ, отряд рассредоточивается на безопасном расстоянии, прекращая рукопашный бой.



ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ТАКТИКА

При выборе этой тактики войска обороняют свои позиции. Даже если противник обратится в бегство, ваши отряды не станут преследовать его.



СТРЕЛЬБА БЕЗ ПРИКАЗА

В этом режиме выбранные войска автоматически открывают огонь по любому замеченному противнику.



ОТСТУПЛЕНИЕ

Приказ выбранным отрядам организованно отступить с поля боя. Для отмены данного приказа щелкните на этой кнопке еще раз.

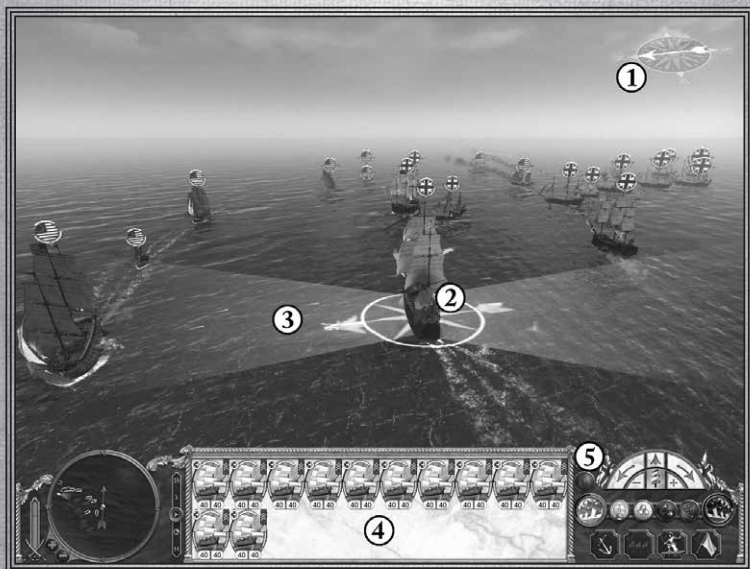


ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Использование особых способностей выбранного отряда, амуниции и формирования (при наличии таковых).

МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ

Интерфейс морского сражения похож на интерфейс сухопутного сражения:



1. Направление ветра 3. Сектор обстрела 5. Панель приказов
2. Выбранный корабль 4. Панель обзора



КОМПАС

Компас предназначен для точного управления кораблем. Стрелки предназначены для изменения курса, а пиктограмма в центре нижней части показывает положение парусов (полный парус, половина паруса, без паруса). Это влияет на скорость корабля в зависимости от ветра. Для прибавления и убавления парусов служат кнопки «+» и «-».



БОЕВЫЕ ПОРЯДКИ

Выбор боевого порядка для выбранной группы кораблей.



КНОПКИ БОРТОВЫХ ЗАЛПОВ

Посредством этих кнопок вы можете вручную управлять орудиями корабля. Это позволит вам сконцентрировать огонь на одном противнике и увеличить размер его поражения. Чтобы зарядить орудия, к примеру, левого борта, вам достаточно щелкнуть на соответствующей кнопке **Бортового залпа**. Красный индикатор, окружающий кнопку, показывает степень готовности орудий. Как только он достигнет максимального значения, вы сможете снова щелкнуть на кнопке, чтобы произвести залп. Огонь вокруг выбранного вами корабля поможет вам оценить дистанцию.



ГРУППЫ

Объединив несколько кораблей в группу, вы сможете выбирать их одним нажатием кнопки, выстраивать в боевые порядки и командовать ими как единым подразделением. Чтобы расформировать группу, щелкните на этой кнопке еще раз.



АБОРДАЖ

Чтобы предпринять попытку абордажа, щелкните левой кнопкой мыши на этой кнопке, а затем правой — на корабле противника. Вы можете отменить свой приказ, пока корабли не сошлись бортами, для чего следует либо щелкнуть на кнопке еще раз, либо отдать другой приказ.



БРОСИТЬ ЯКОРЬ

Приказ кораблю остановиться и бросить якорь. Чтобы поднять якорь, нажмите на кнопку еще раз.



ОТСТУПЛЕНИЕ

Приказ кораблю выйти из боя. Нажмите на кнопку еще раз чтобы отменить приказ.



СТРЕЛЬБА БЕЗ ПРИКАЗА

Получив такой приказ, орудийные расчеты корабля будут вести огонь по ближайшим целям по мере готовности орудий. Этот режим включен по умолчанию; при его отключении корабль не будет стрелять самостоятельно.

ТИП БОЕПРИПАСОВ

Используйте различные типы боеприпасов для поражения разных частей вражеского корабля.



Стандартные боеприпасы наносят максимальный урон обшивке.



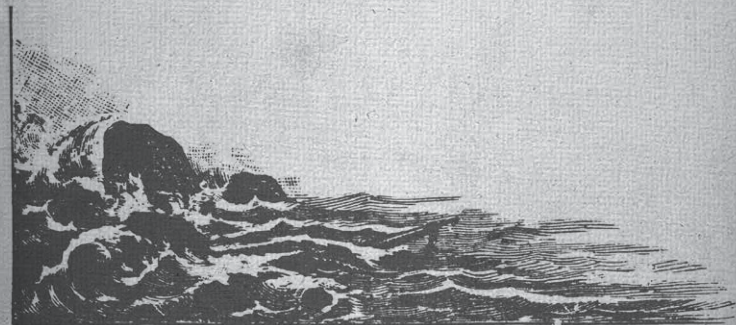
Картечные боеприпасы эффективны для поражения команды.



Залп кннпелями может лишить вражеский корабль парусов и мачт.

НАПРАВЛЕНИЕ ВЕТРА

Ветер играет очень важную роль в управлении парусными кораблями. Все корабли двигаются быстрее при попутном ветре и при полном парусе, но небольшие корабли могут демонстрировать хорошую скорость, двигаясь и против ветра. Указатель ветра в верхней части просмотра сражения указывает текущее направление ветра, при его выделении корабль также показывает стрелку, указывающую текущее направление ветра на градусной сетке.



ОТДЕЛЬНЫЕ СРАЖЕНИЯ

Мы можете также в одиночном режиме играть в сражения, которые не связаны с кампанией, выбрав в главном меню **Начать сражение**.

Существует несколько типов отдельных сражений в одиночном режиме, в которые можно играть в реальном времени, доступных вне кампании:

СУХОПУТНЫЕ СРАЖЕНИЯ

Здесь вы можете выбрать карту и стороны конфликта, а также определить состав обеих участвующих армий.

МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ

Здесь вы можете выбрать карту и стороны конфликта, а также определить состав обоих участвующих флотов.

ОСАДЫ

Здесь вы можете выбрать карту, нападающую и обороняющуюся стороны, а также определить состав обеих участвующих армий. Условия победы зависят от того, на какой стороне вы сражаетесь.

СЦЕНАРИИ

Сражения этого типа проходят по заранее заданному сценарию — на определенной карте и с неизменяемым составом армий.

Выбрав тип армии, вы перенесетесь на экран **Начать сражение**, на котором вы можете выбрать карту местности для сражения. Здесь вы также сможете менять настройки сражений, такие как погода, время дня, временное ограничение.

Выбрав настройки, нажмите на **Продолжить**.

После этого вы перенесетесь на экран **Шаблон армии**, здесь вы сможете выбрать страну и подразделения для обоих противников.

Если вы готовы начать, нажмите на галочку в нижнем правом углу экрана

КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА

Вы можете создавать свои сражения или вести сражения на основании специально разработанных сценариев, которые включены в *Empire: Total War*.

ЛВС

Участие в битвах в многопользовательском режиме ЛВС в игре *Empire: Total War* немного различается в зависимости от того, хотите ли вы создать игру или присоединиться к ней.

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ:

1. Выбрать **Сеть** в **Главном меню**.
2. В **меню Сеть** выбрать **Локальная сеть**.
3. Вы перенесетесь на экран **Локальной сети**. Нажмите на **Создать игру**.
4. Вас попросят выбрать тип игры. Выберите **Сухопутную, Морскую, Осаду** или **Сценарий**.
5. После того как вы сделаете выбор, у вас появится опция отрегулирования ваших настроек. Делать это необязательно, но вы должны ввести корректное **Название игры**, перед тем как продолжить.
6. Закончив, нажмите на **Создать игру**.
7. Появится экран **Шаблон армии**, на котором вы сможете выбрать державу и состав вашей армии.
8. Когда вы закончите настройку и все остальные игроки присоединятся к игре, щелкните на кнопке **Готов!** (значок галочки) в левом нижнем углу экрана.
9. Игра начнется, когда все игроки укажут, что они готовы.

ВСТУПЛЕНИЕ В ИГРУ:

1. Выбрать **Сеть** в **Главном меню**.
2. В **меню Сеть** выбрать **Локальная сеть**.
3. На экране появится список имеющихся игр. Выберите ту, к которой вы хотите присоединиться, затем нажмите на **Присоединиться**.
4. Появится экран **Шаблон армии**, на котором вы сможете выбрать державу и состав вашей армии. Когда вы закончите настройку параметров, щелкните на кнопке **Готов!** (значок галочки) в левом нижнем углу экрана.
5. Игра начнется, когда все игроки укажут, что они готовы.

STEAM

Участие в битвах в многопользовательском режиме *Empire: Total War* немного различается в зависимости от того, хотите ли вы создать игру или присоединиться к ней.

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ:

1. Выбрать **Сеть** в **Главном меню**.
2. Когда появится выпадающее меню, нажмите на **Total War Online**.
3. Вы перенесетесь на экран **Total War Online**. Выберите вкладку **Список сражений**.
4. Нажмите на **Создать игру**.
5. Вас попросят выбрать тип игры. Выберите **Сухопутную, Морскую, Осаду** или **Сценарий**.
6. После того как вы сделаете выбор, у вас появится опция отрегулирования ваших настроек. Делать это необязательно, но вы должны ввести корректное **Название игры**, перед тем как продолжить.
7. Закончив, нажмите на **Создать игру**.
8. Появится экран **Шаблон армии**, на котором вы сможете выбрать державу и состав вашей армии.
9. Когда вы закончите настройку и все остальные игроки присоединятся к игре, щелкните на кнопке **Готов!** (значок галочки) в левом нижнем углу экрана.
10. Игра начнется, когда все игроки укажут, что они готовы.

ВСТУПЛЕНИЕ В ИГРУ:

1. Выбрать **Сеть** в **Главном меню**.
2. Когда появится выпадающее меню, нажмите на **Total War Online**.
3. Вы перенесетесь на экран **Total War Online**. Выберите вкладку **Список сражений**.
4. На экране появится список имеющихся игр. Выберите ту, к которой вы хотите присоединиться, затем нажмите на **Присоединиться**.
5. Появится экран **Шаблон армии**, на котором вы сможете выбрать державу и состав вашей армии. Когда вы закончите настройку параметров, щелкните на кнопке **Готов!** (значок галочки) в левом нижнем углу экрана.
6. Игра начнется, когда все игроки укажут, что они готовы.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Мы предприняли все усилия для того, чтобы игра *Empire: Total War* была как можно более совместимой с современными устройствами. Однако, если вы испытываете трудности с игрой *Empire: Total War*, продолжайте читать.

С ответами на часто задаваемые вопросы о данной версии игры можно ознакомиться на следующем веб-сайте:

<http://support.feralinteractive.com/docs/ru/empire/latest/linux/faqs/>

КАК СВЯЗАТЬСЯ С КОМПАНИЕЙ FERAL

Если проблему не удастся решить, воспользовавшись ответами на часто задаваемые вопросы и (или) установив обновления, обращайтесь к нам по электронной почте.

В сообщении кратко опишите проблему, которая у вас возникла с игрой *Empire: Total War*. Мы сделаем все возможное, чтобы вам помочь.

Электронное сообщение: linuxsupport@feralinteractive.com

Если вы предпочитаете поговорить по телефону с отделом технической поддержки, вы можете позвонить нам:

Тел: +44 20 8875 9787

Отдел работает с 12.00 до 21.00, с понедельника по пятницу.

Если вы звоните во вне рабочее время, оставьте сообщение и укажите ваше имя, номер телефон и название игры, в связи с которой вам нужна помощь.

Эта услуга доступна только на английском языке.

ГАРАНТИЯ

Пожалуйста, проверьте гарантийную информацию, предоставленную Steam.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

Первоначальный разработчик:

The Creative Assembly Limited

Первоначальный издатель:

SEGA Europe Limited

Разработчик порта для Linux:

Feral Interactive Limited

Издатель версии для Linux:

Feral Interactive Limited



WWW.FERALINTERACTIVE.COM