

⚠ Предупреждение о возможном вреде для здоровья при игре в видеоигры

Эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету
Небольшой процент людей подвержен припадкам от 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.

Симптомы этих приступов могут быть различными. К ним относятся: головокружение, искажение 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 вы обнаружили у себя 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 приступам, 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 освещенной комнате, не играть в сонном или усталом состоянии.

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

Рейтинговая система PEGI и руководство действуют исключительно в странах, в которых приняты соответствующие законы.

Что представляет собой система PEGI?

Рейтинговая система PEGI предназначена для классификации видеоигр, что позволяет защитить детей младшего возраста от непредназначенных для них игр. **ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:** это не имеет ничего общего с уровнем сложности игр. Система PEGI состоит из двух элементов и позволяет родителям и покупателям детских видеоигр осознанно подходить к выбору игр, соответствующих возрасту детей. Первым элементом является возрастной рейтинг:

3+

7+

12+

16+

18+

Вторым элементом являются значки, которые обозначают тип содержимого игры. Количество таких значков на упаковке зависит от игры. Возрастной рейтинг игры отражает степень данного содержимого. Существуют следующие значки:



СЦЕНЫ
НАСИЛИЯ



НЕНОРМАТИВНАЯ
ЛЕКСИКА



УСТРАШЕНИЕ



СОДЕРЖИМОЕ
СЕКСУАЛЬНОГО
ХАРАКТЕРА



УПОТРЕБЛЕНИЕ
НАРКОТИКОВ



ДИСКРИМИНАЦИЯ



ИЗОБРАЖЕНИЕ
АЗАРТНЫХ ИГР



pegionline.eu

Дополнительные сведения см. на веб-узле www.pegi.info и pegionline.eu



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	2
УСТАНОВКА ИГРЫ	2
ОПЫТНЫМ ИГРОКАМ	3
НАЧАЛО ИГРЫ	5
ОБУЧЕНИЕ	6
УПРАВЛЕНИЕ	7
КАМПАНИИ	9
ОСНОВЫ ИГРЫ	10
ПЕРСОНАЖИ И ВОЙСКА	15
УПРАВЛЕНИЕ ИМПЕРИЕЙ	20
СРАЖЕНИЯ	26
ПАНЕЛЬ ПРИКАЗОВ	29
ОТДЕЛЬНЫЕ СРАЖЕНИЯ	33
КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА	34
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА	36
ГАРАНТИЯ И ЮРИДИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ	37



ВВЕДЕНИЕ

Empire: Total War — это стратегическая игра, в которой вам предстоит управлять государством в походевом 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 ИГРЫ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Убедитесь, что ваш компьютер отвечает минимальным требованиям, изложенным на упаковке с игрой. Игра совместима только с операционными системами Windows® XP и Vista®. В начале установки вам потребуется соединение с Интернетом.

Для оптимального функционирования игры установите последние версии драйверов видеокарты и другого оборудования, а также обновления операционной системы.

УСТАНОВКА ИГРЫ

Перед началом установки завершите работу всех приложений.

Вставьте первый диск с игрой в DVD дисковод. Если в вашей системе включена функция автозапуска, дождитесь появления меню и выберите пункт «Установить».

Если функция автозапуска отключена, дважды щелкните сначала на пиктограмме «Мой компьютер», а затем на пиктограмме DVD дисковода. После этого следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

Если установка игры не начнется автоматически, щелкните *правой кнопкой мыши* на пиктограмме DVD дисковода и выберите пункт «Проводник». В открывшемся окне дважды щелкните на пиктограмме файла autorun.exe.

ПРИМЕЧАНИЕ: информация, содержащаяся в этом руководстве, соответствовала действительности на момент выхода в печать, однако позднее в процессе разработки продукта в него могли быть внесены незначительные изменения. Все снимки экрана были сделаны в английской версии продукта.

ОПЫТНЫМ ИГРОКАМ

Даже если вы хорошо знакомы с серией Total War и не нуждаетесь в руководствах, вам будет полезно прочитать следующие две страницы. Они рассказывают о ключевых отличиях Empire: Total War от остальных игр серии.

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, 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. По предыдущим играм серии вы знаете, как вести строительство в столице области. 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 нанимать войска, но и исследовать новые технологии. Исследования проводятся в университетах и других учебных заведениях; для их ускорения вы можете нанять дворянина — особого агента, который может заниматься наукой. Новые технологии могут предоставить вам следующие преимущества:

- усовершенствование уже известных видов 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

В игре предусмотрено три государственных строя: абсолютная монархия, конституционная монархия и республика. У каждого из них есть свои преимущества и недостатки.

Смена государственного строя осуществляется путем революций — восстаний в столице вашей державы. Вы должны сделать выбор, кого поддержать: бунтовщиков или существующее правительство. Даже если восстание выйдет из-под контроля, у вас есть шанс обратить его на пользу страны.

Правители больше не присутствуют на стратегической карте в виде персонажей: король или президент не покидает столицы, при этом его способности влияют на всю державу в целом. Способности министров оказывают влияние на отдельные области жизни государства — к примеру, армию, флот, торговлю или национальную безопасность.

Чтобы получить более подробную информацию, прочтите раздел «Управление империей».

ПОДГОТОВКА ВОЙСК

Теперь адмиралы и генералы могут набирать войска и строить корабли, отправляя соответствующие приказы в области своей страны. Нанятые таким образом войска автоматически следуют в распоряжение генерала или адмирала. При этом вы можете осуществлять подготовку войск и привычным способом.

АГЕНТЫ

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

СУХОПУТНЫЕ СРАЖЕНИЯ

В отличие от предыдущих игр серии, где акцент делался на ближнем бое, в этой игре широко распространено огнестрельное оружие. Попытавшись сократить дистанцию, ваш отряд неизбежно понесет потери от вражеского огня. Однако перезарядка оружия требует времени, в течение которого бойцы крайне уязвимы, — это относится и к вам, и к противнику. Не следует забывать и об артиллерии.

Даже если вы считаете себя экспертом в этой серии игр, проведите несколько пробных сражений, чтобы освоиться с новыми возможностями.

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

НАЧАЛО ИГРЫ

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Продолжить кампанию

Загрузка последней сохраненной игры Основной кампании.

Один игрок

Выбрав этот пункт, вы сможете принять участие в учебной игре, принять участие в кампаниях и испытать свои силы в сражениях.

Сеть

Выбрав этот пункт, вы сможете принять участие в коллективной игре по локальной сети и через Интернет, а также просмотреть статистику своих игр. Более подробную информацию вы найдете в разделе «Коллективная игра».

Настройка

Здесь вы можете настроить параметры изображения, звука и управления.

ОДИН ИГРОК

Загрузка

Загрузка сохраненных игр в режиме кампании.

Обучение: бой

С этого раздела рекомендуется начинать знакомство с игрой.

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

Примите командование и сразитесь с врагом 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.

РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ

Средства родительского контроля в службе Games for Windows — LIVE дополняют родительский контроль в Windows Vista®. Эти простые и гибкие средства позволяют управлять доступом и игрой ребенка. Дополнительные сведения см. на веб-узле

www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

ОБУЧЕНИЕ

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Благодаря этому Руководству, вы можете быстро ознакомиться с командами управления и основными принципами игры Empire: Total War.

ОБУЧЕНИЕ И СОВЕТНИКИ

В игре предусмотрены разнообразные учебные и справочные средства. В их числе:

Учебная игра

Чтобы начать учебную игру, выберите пункт «Обучение» в меню «Один игрок». Учебные игры предусмотрены 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, всегда готовые прийти на помощь.

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.

Всплывающие подсказки

Система всплывающих подсказок содержит основные сведения о большинстве элементов интерфейса. Чтобы получить такую подсказку, укажите курсором на интересующую вас пиктограмму или кнопку. Задержав курсор, вы увидите более подробное описание.

УПРАВЛЕНИЕ

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.....	* (циф.) или X
Уменьшение масштаба.....	/ (циф.) или Z

Игровой процесс

Завершение хода.....	Enter
Меню настройки.....	Esc
Ускорение анимации (вкл./откл.).....	Пробел
Быстрое сохранение.....	Ctrl + S
Быстрая загрузка.....	Ctrl + L
Переход к столице государства.....	Home
Отмена приказа.....	Backspace

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.....	* (циф.) или X
Уменьшение масштаба.....	/ (циф.) или Z
Отклонение вверх.....	+ (циф.) или V
Отклонение вниз.....	- (циф.) или C
Масштаб: общий.....	Home
Масштаб: отряд.....	End
Слежение за отрядом.....	Del

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Показ маршрутов отрядов.....Пробел
Выбор всей кавалерии.....Ctrl + C
Выбор всей пехоты дальнего боя.....Ctrl + M
Выбор всей пехоты ближнего боя.....Ctrl + N
Выбор всей артиллерии.....Ctrl + B
Пауза.....Pause или P
Скорость игры.....Ctrl + T
Сообщения (всем участникам).....Shift + G
Сообщения (союзникам).....Shift + T

УПРАВЛЕНИЕ ПРИ ПОМОЩИ МЫШИ

	В КАМПАНИИ	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

КАМПАНИИ

Путь к НЕЗАВИСИМОСТИ

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

Основная кампания

Выберите любое государство и превратите его в самую влиятельную и могущественную империю XVIII века.

ПРОХОЖДЕНИЕ 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.

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

Для настройки других параметров щелкните на кнопке «Игровой процесс».

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

ПАРАМЕТРЫ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Меню настройки игрового процесса включает в себя следующие параметры:

Советник: 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: чтобы ограничить максимальную длительность сражений, включите этот параметр.

КАК ВЫИГРАТЬ ОСНОВНУЮ КАМПАНИЮ

В основной кампании 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. Для получения более подробных сведений обратитесь к разделу «Авторитет».

ОСНОВЫ ИГРЫ

ПОХОДОВАЯ СИСТЕМА

В кампаниях Empire: Total War используется походовая система игры. Участники поочередно делают свои ходы, перемещая персонажей, управляя территориями и вступая в сражения.

Каждые два хода основной кампании считаются за один год. 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.

КАРТА КАМПАНИИ



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

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. Генералы, адмиралы и агенты отображаются на стратегической карте в виде фигурок.

Корабли. Фигурками кораблей обозначены флоты и адмиралы ваших военно-морских сил.

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.

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 нижнем углу, чтобы увидеть все три региона одновременно.



ПАНЕЛЬ ОБЗОРА

На этой панели показаны все ваши войска, постройки и флоты, находящиеся в выбранной области.

Панель включает в себя несколько закладок, на которых вы можете осуществлять строительство и подготовку 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

Повышение в звании выбранного бригадного генерала или капитана. При этом первый станет генералом, а второй — адмиралом.

ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

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



СВЕДЕНИЯ О ПРАВИТЕЛЬСТВЕ

Вызов панели сведений о правительстве, предназначенной для решения политических и экономических вопросов.



ЗАДАНИЯ

Здесь вы можете ознакомиться с факторами, позволяющими победить в игре: заданиями, уровнем авторитета и условиями победы.



КАЗНА

Сумма денег в казне вашей державы.



ГОД

Текущий игровой год. Один год равен двум ходам.



ТЕХНОЛОГИИ И ИССЛЕДОВАНИЯ

Вызов панели технологий, с помощью которой вы можете осуществлять управление исследованиями.



ДИПЛОМАТИЯ

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



ПАНЕЛЬ ПОСТРОЕК

На этой панели приводится древовидная схема развития, на которой показана взаимосвязь между постройками различных типов. 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.

События и сообщения

В левой части экрана отображаются 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

Персонажи игры Empire: Total War подразделяются на две группы: полководцев и агентов.

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

Полководцы командуют вашими армиями и флотах. Численность армии или флота показана количеством точек слева от флага полководца.

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. Для подготовки агентов необходимо возводить определенные постройки. Эти постройки также влияют на максимальное число агентов каждого типа в вашем распоряжении.

Дворяне, ученые, миссионеры, имамы и брамины обучаются в образовательных учреждениях (университетах, к примеру).

Диверсанты, ассасины и головорезы появляются в тавернах.

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. Это распространяется и на корабли.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВОЙСК

Армии и флоты можно перемещать по стратегической карте, объединять и разделять. В числе факторов, влияющих на перемещение войск, нужно особо отметить так называемые «контролируемые территории».

Контролируемая территория — каждая армия, флот и форт контролирует определенную территорию, которая отмечена 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, прикажите одной из них переместиться на позицию, занятую второй. 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. Все вышесказанное относится и к флотам.

Разделение армий — чтобы разделить армию на две, выберите на панели обзора пиктограммы отрядов, которые вы хотите вывести в отдельную армию (для выбора нескольких отрядов сразу используйте клавиши SHIFT и 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 подготовки к сражению с указанием примерного соотношения сил участников. В нижней части этой панели предусмотрены следующие кнопки:



Щелкнув на этой кнопке, вы лично возглавите сражение.



Если вы щелкнете на этой кнопке, исход сражения будет рассчитан компьютером.



Щелкните на этой кнопке, чтобы отказаться от боя.

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 спустя определенное время. В случае расчета итогов сила и численность подкрепления учитывается при определении победителя.

ЗАХВАТ ПОСЕЛЕНИЙ

Для успешного расширения границ своей державы вам потребуется осаждать и захватывать поселения противника.

ГОРОДА, ПОРТЫ И ДОБЫВАЮЩИЕ ПОСТРОЙКИ

Ваши армии могут штурмовать любые поселения на стратегической карте. Отдав приказ о нападении на поселение, порт или добывающую постройку, в которой есть гарнизон, вы начнете осаду. Если же в поселении нет гарнизона, ваши войска займут его без боя.

ОСАДА ГОРОДОВ И ФОРТОВ

Большинство крупных городов и все форты защищены крепостными стенами. Нападение на город без таких стен будет проходить, как обычный бой. Если же стены есть, начнется осада.

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



Щелкните на этой кнопке, чтобы продолжить осаду еще на один ход.



Щелкните на этой кнопке, чтобы потребовать немедленной сдачи города.

ФЛОТ

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

ТРАНСПОРТИРОВКА ВОЙСК

На кораблях можно перевозить войска и агентов. Чтобы погрузить армию на корабли, выберите ее, а затем щелкните *правой кнопкой мыши* на флоте, стоящем в порту или у берега. Чтобы выгрузить войска, выберите их на панели обзора (на закладках «Агенты» или «Армия»), а затем щелкните *правой кнопкой мыши* на берегу.

ГРАБЕЖ КАРАВАНОВ

Вы можете грабить караваны вражеских судов на торговых путях, отмеченных красным цветом. Поместите свой флот на такой путь, и часть дохода противника за каждый ход будет перечисляться в вашу казну.

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. 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 ВОЙСК

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 закладку «Наем войск» на панели обзора. После этого щелкните на пиктограмме нужного вам отряда, чтобы добавить его в очередь на подготовку. В правой верхней части пиктограммы указано количество ходов, требуемых для обучения отряда. Доступность различных видов войск зависит от типов и уровней развития построек, возведенных в городе, а доступность кораблей — от уровня развития порта.

ПОЛКОВОДЦЫ

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

Выберите нужного вам персонажа, а затем откройте закладку «Наем войск» на панели обзора. Нанятые таким образом войска самостоятельно проследуют в расположение соответствующей армии или флота.

ПОВЫШЕНИЕ В ЗВАНИИ

Только что сформированными армиями командуют бригадные генералы, а новыми флотами — капитаны. Вы можете повысить их в звании до генералов и адмиралов, щелкнув на соответствующей кнопке 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.

Налоги

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

АВТОУПРАВЛЕНИЕ НАЛОГАМИ

Если вы хотите, чтобы компьютер автоматически регулировал ставки налогов, включите этот параметр.

АВТОУПРАВЛЕНИЕ СТРОИТЕЛЬСТВОМ

Если вы хотите, чтобы компьютер автоматически возводил постройки в городах, включите этот параметр. 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. Кроме того, на этой закладке можно 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».

Торговля

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

Добыча ресурсов и торговля ими может принести вашему государству немалый доход. Захватывайте области, богатые природными ресурсами, стройте порты и заключайте торговые соглашения с другими странами.

ИССЛЕДОВАНИЯ И ПРОСВЕЩЕНИЕ

Строительство библиотек, школ, колледжей и университетов позволяет исследовать новые технологии.

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

Чтобы исследовать технологию...

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

Выбранная технология будет выделена подсветкой и снабжена указанием времени 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 смены типа отображаемых отношений (выбранное государство к соседям или наоборот) используйте пиктограммы 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 можно завоевать различными способами: например, выигрывая битвы, проводя исследования и возводя определенные постройки.

КАК УЗНАТЬ О СВОЕМ АВТОРИТЕТЕ

Вы можете следить за своими успехами на закладке «Авторитет» панели заданий.

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. 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: с ростом численности населения деревня превращается в город, предоставляя вам новые возможности для строительства.

Развитые города: такие поселения являются городами и портами одновременно. Постройки в них можно усовершенствовать или снести с помощью **панели обзора**.

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

Ресурсы: в большинстве регионов имеются источники природных ресурсов, на которых можно возводить добывающие постройки. Добыча ресурсов увеличивает доход вашего государства.

Торговые пути: густая сеть торговых путей, охватывающая вашу страну и связывающая ее с другими государствами, означает, что внутренняя и внешняя торговля процветает.

СТОЛИЦЫ ОБЛАСТЕЙ

Столица — это административный центр области. Дважды щелкнув на столице, вы получите информацию обо всей 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

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

ОБЩЕСТВЕННЫЙ ПОРЯДОК

Для поддержания общественного порядка в первую очередь важно довольство населения. На этой панели 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.

Выбрав столицу области, вы увидите на **панели обзора** сведения обо всех возможностях строительства. Чтобы начать возведение постройки, щелкните *левой кнопкой мыши* на ее пиктограмме.

РОСТ НАСЕЛЕНИЯ

Вы можете способствовать росту населения, улучшая фермы и 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, выберите источник последних 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 него 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

Решив самостоятельно возглавить сражение, вы перейдете на поле боя и сможете приступить к развертыванию своих войск.

РАЗВЕРТЫВАНИЕ ВОЙСК

В ходе этой фазы, с которой начинается любое сражение, вы можете расположить свои войска на поле боя в нужном порядке. Учтите, что область развертывания ограничена.



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

ПОБЕДА В СРАЖЕНИИ

Чтобы победить в сражении, вам нужно уничтожить или обратить в бегство все отряды противника. Учтите, что во многих случаях длительность сражений ограничена; оставшееся время отображается на соответствующем индикаторе панели управления.

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. Его повышению способствует целый ряд факторов, в числе которых можно назвать обучение, боевой опыт и характеристики командира. Ряд других факторов — к примеру, усталость, бегство союзников и попадание под обстрел или в окружение — приводит к падению боевого духа.

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 полководец, объявив сбор.

ОСАДЫ

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

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 этими средствами, выберите подходящий отряд и укажите на стену. Когда курсор изменит свой вид, щелкните *правой кнопкой мыши*.

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
4. Компас
5. Временные укрепления

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.

ПАНЕЛЬ ОБЗОРА

Здесь отображаются пиктограммы отрядов, входящих в вашу армию. Когда игра приостановлена, вы можете получить дополнительные сведения об отряде, щелкнув на его пиктограмме *правой кнопкой мыши*. Пиктограммы отрядов, объединенных в группы, обведены рамками определенных цветов и отмечены цифрами.



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 приказывать 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

Эта панель появится при выборе отряда, способного возводить временные укрепления на поле боя. Она доступна как в фазе развертывания, так и непосредственно в бою.



Боевые порядки

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



Группы

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

Щелкните на этой кнопке для изменения скорости перемещения войск.



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 и ищет укрытия. Такая тактика эффективна для сдерживания наступающего противника или отвлечения отдельных его отрядов.



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.



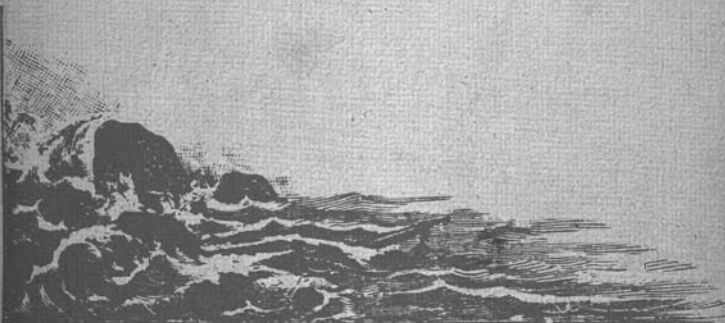
ОТСТУПЛЕНИЕ

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

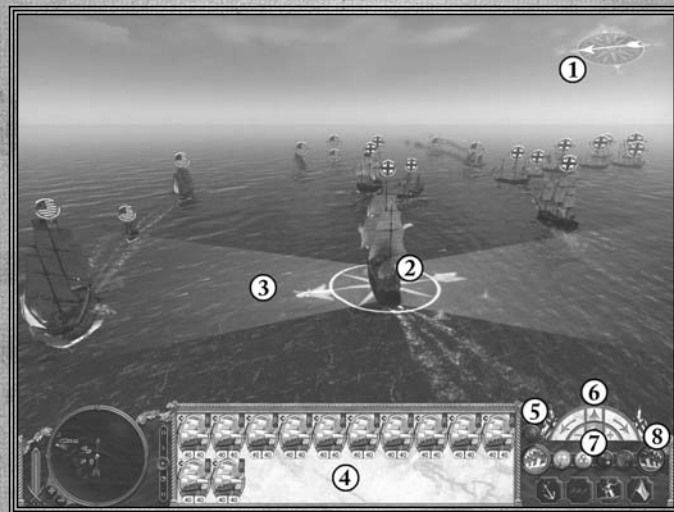


ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Использование особых способностей выбранного отряда (при наличии таковых).



МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ



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

5. Панель приказов
6. Компас
7. Тип боеприпасов
8. Кнопки бортовых залпов



КОМПАС

Компас предназначен для точного управления кораблем. Стрелки предназначены для изменения курса, а пиктограмма в центре нижней части показывает положение парусов. 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. Чтобы зарядить орудия, к примеру, левого борта, вам достаточно щелкнуть на соответствующей кнопке. Красный индикатор, окружающий кнопку, показывает степень готовности орудий. Как только он достигнет максимального значения, вы сможете снова щелкнуть на кнопке, чтобы произвести залп.



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, отдайте любой другой приказ.



ОТСТУПЛЕНИЕ

Приказ кораблю выйти из боя.



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 кнеспелыми может лишить вражеский корабль парусов и мачт.

НАПРАВЛЕНИЕ ВЕТРА

Ветер играет очень важную роль в управлении парусными кораблями. Большая стрелка на мини-карте указывает основное направление ветра, а зеленая стрелка возле каждого корабля отмечает подветренный борт. Чем лучше вы разбираетесь в парусном вооружении разных типов кораблей, тем больше у вас шансов на победу.

ОТДЕЛЬНЫЕ СРАЖЕНИЯ

Существует несколько типов отдельных сражений, 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 обоих участвующих флотов. 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 сражения, вы перейдете на экран подготовки к бою. Здесь можно выбрать страну, за которую вы будете играть, сформировать армию и настроить различные параметры (к примеру, время суток и погодные условия).



КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА

В игре Empire: Total War возможны коллективные сражения с участием до 8 игроков. В главном меню вы можете выбрать тип коллективной игры — по локальной сети или через Интернет.

РЕЙТИНГ И СТАТИСТИКА

У каждого пользователя, участвующего в играх через Интернет, есть определенный рейтинг, который зависит от побед в рейтинговых играх. Чем выше рейтинг игроков, которых вы побеждаете, тем быстрее повышается ваш собственный рейтинг. Участие в обычных играх на рейтинг не влияет.

Чтобы просмотреть статистику своей игры, выберите в **главном меню** пункт **«Сеть»**, а затем пункт **«Статистика игрока»**. В статистику входит ваш рейтинг, а также достижения в индивидуальной и коллективной игре.

БЫСТРОЕ СРАЖЕНИЕ

Выберите этот пункт, чтобы провести быстрое морское или сухопутное сражение для двух участников. Этот тип сражений является рейтинговым; система автоматически подбирает вам соперника с подходящим уровнем мастерства.

СПИСОК СРАЖЕНИЙ

Здесь отображаются все сражения, доступные на данный момент. Для поиска сражений по конкретному признаку (к примеру, только рейтинговых или относящихся к определенному типу) вы можете использовать фильтры. Также на данном экране можно создать свое сражение или присоединиться к уже существующему.

СОЗДАНИЕ ИГРЫ

Сначала выберите тип сражения. Подробнее об этом см. в разделе **«Отдельные сражения»**.

Затем выберите карту и настройте параметры игры. После этого ваше сражение появится в общем списке, и вы перейдете на экран конференции.

КОНФЕРЕНЦИЯ

Здесь игроки могут обмениваться сообщениями, а также выбирать союзы, страны и армии для дальнейших сражений. Если игра не является рейтинговой, ее администратор может заменить недостающих игроков компьютерными соперниками.

ЗАВЕРШЕНИЕ СРАЖЕНИЯ

По окончании сражения вы сможете провести еще один бой, не возвращаясь на экран конференции.

ПРИМЕЧАНИЯ

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Сведения о технической поддержке в вашем регионе находятся на веб-сайте www.sega-europe.com/support

Российская Федерация

Поддержка по электронной почте

Вы можете в любое время отправить электронное письмо в нашу службу технической поддержки.

Наши специалисты ответят вам в кратчайшие сроки.

Техническая поддержка на русском языке –
support@softclub.ru

Поддержка по телефону

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону:

(495) 238-3632

Служба работает с понедельника по пятницу с 10:00 до 16:00.

ГАРАНТИЯ И ЮРИДИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ГАРАНТИЯ: SEGA Europe Limited гарантирует покупателю оригинального продукта, что данная игра будет работать в соответствии с описанием, приведенным в прилагающемся Руководстве пользователя, в течение 90 дней со времени приобретения. Данная ограниченная гарантия предоставляет вам особые права, помимо предусмотренных действующим законодательством или других прав.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ: данная гарантия неприменима при использовании игры в любых коммерческих целях и/или в случае возникновения дефекта по вине пользователя (или лиц, действовавших под его присмотром или с его разрешения) в результате небрежности, несчастного случая, повреждения, воздействия вируса, неправильного использования или внесения модификаций в игру после ее приобретения.

ГАРАНТИЙНЫЕ СЛУЧАИ: при обнаружении дефекта в течение гарантийного периода верните игру с приложением копии кассового чека, в оригинальной упаковке, с сопроводительной документацией и описанием дефекта либо по месту приобретения, либо по адресу, указанному специалистами службы технической поддержки (контактная информация находится в данном Руководстве пользователя). Продавец или Sega обязуются исправить дефект или заменить игру.

На игру, полученную взамен, распространяется гарантия в течение остатка изначального гарантийного периода или в течение девяноста (90) дней с получения замененной игры, если этот срок более продолжителен. Если по каким-то причинам игра с дефектом не может быть исправлена или заменена, вам будет возмещена ее стоимость. Указанные варианты возмещения (ремонт, замена или возмещение стоимости) предоставляются только покупателю продукта.

ОГРАНИЧЕНИЯ: следуя принципу МАКСИМАЛЬНО РАСШИРЕННОГО ТОЛКОВАНИЯ ПРИМЕНИМЫХ ЗАКОНОВ (НО БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ В СЛУЧАЯХ МОШЕННИЧЕСТВА, СМЕРТИ ИЛИ УВЕЧЬЯ, ПРОИЗОШЕДШИХ ВСЛЕДСТВИЕ НЕБРЕЖНОСТИ SEGA), КОМПАНИЯ SEGA, ЕЕ ДИСТРИБЬЮТОРЫ И ПОСТАВЩИКИ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБЫЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИЛИ СЛУЧАЙНЫЕ УБЫТКИ, ПОВРЕЖДЕНИЯ СОБСТВЕННОСТИ, ПОТЕРИ ПРИБЫЛИ, ПОТЕРИ ДАННЫХ ИЛИ НЕИСПРАВНОСТИ КОМПЬЮТЕРА ИЛИ КОНСОЛИ. ОЖИДАЕМОЙ ЭКОНОМИИ, КОММЕРЧЕСКОЙ ВЫГОДНОСТИ ИЛИ УБЫТКИ, ПОНЕСЕННЫЕ ПРЯМО ИЛИ КОСВЕННО ИЗ-ЗА ОБЛАДАНИЯ ИГРОЙ, ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕПРАВИЛЬНОГО ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ БЫЛО ИЗВЕСТНО О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКИХ УБЫТКОВ.

Если не сказано иного, упомянутые в игре компании, организации, продукты, люди или события являются вымышленными и никак не связаны с реальными компаниями, организациями, продуктами, людьми или событиями.

© SEGA. Названия The Creative Assembly, Total War, Empire: Total War и логотип Total War являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками The Creative Assembly Limited. Название и логотип SEGA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации SEGA. Все права сохранены. Без ограничения авторских прав, несанкционированное копирование, адаптация, сдача в аренду, одалживание, распространение, извлечение, перепродажа, взимание платы за использование, публичная демонстрация или трансляция по любым каналам связи этой игры или сопроводительной документации к ней, целиком или частично, запрещена без предварительного разрешения Sega.

Чертежи кораблей предоставлены лондонским Национальным морским музеем.

Используется технология Bink Video. © 1997-2008 RAD Game Tools, Inc.

Воспроизведение файлов формата MPEG Layer-3 обеспечивается технологией Miles Sound System (RAD Game Tools, Inc). Технология сжатия аудиопотоков MPEG Layer-3 используется по лицензии Fraunhofer HS и THOMSON multimedia.

В составе данного программного обеспечения используется технология SpeedTree®RT (©2006 Interactive data Visualization, Inc.). SpeedTree® является зарегистрированным товарным знаком Interactive Data Visualization, Inc. Все права сохранены.