



# BULLET

Shoot-Em-Up Puzzle Action 弾丸

# RULEBOOK

Внимание! Это не финальная версия правил!



## Коротко об игре

В этой напряжённой и динамичной головоломке для компании от 1 до 4 игроков вы попробуете себя в роли героинь, которые решают любые конфликты одним способом — жаркой перестрелкой! Используйте действия, чтобы совершать приёмы, очищайте свой планшет перестрелки и атакуйте. Каждый раунд на вас обрушивается град пуль — обратите их против своих врагов и станьте последним выжившим, чтобы победить!

## Слово автора

То, что начиналось как незатейливый каприз, превратилось в полномасштабную настольную игру. Вспоминая все эти годы разработки и больше двух десятков версий «Bullet ♥», я в очередной раз понимаю, что создавать игры — тот ещё труд. Для этого нужно время, самоотверженная работа, а главное — куча людей. Игра (вернее, книга правил), которую вы держите в руках, это результат работы всех этих людей, чьи имена записаны в правой части страницы. И не только их. Художники, графические дизайнеры, тестеры, фанаты, пресс-служба, мои коллеги, начальник... Эти и многие другие люди — вот настоящая причина существования этой игры. Мне же просто пришлось на ум несколько крутых идей.

Концепция «Bullet ♥» — это следствие моей любви к видеоиграм в жанре «bullet hell» («пулевой ад»), а особенно — «cute-em-up». Такие игры динамичны и приятно оформлены, а масштаб сюжетной составляющей просто ошеломляет. Я не говорю, что я хорош в таких играх. Если честно, я даже в «Bullet ♥» играю не очень хорошо. Но мне всё равно нравится. Работая над этим проектом, я смог создать не просто игру, а целую вселенную со своими персонажами. Пожалуй, именно эта, неигровая часть работы мне понравилась больше всего. А за игровую ответят двадцать восемь версий, созданных в процессе разработки.

«Bullet ♥» — это игровой опыт, при котором вы не тратите много времени, но вам хочется играть снова и снова, и вам некогда заботиться о таких вещах, как победа или поражение. Игровые режимы — это просто небольшие вариации базовых правил, так что вам не придётся разбираться в куче новых нюансов. Если говорить о битве с боссом, то мы постарались сделать этот режим максимально крутым — поверьте, он стоит усилий, которые вы потратите на изучение его правил. Даже сами героини, их истории и свойства — это результат нескольких лет разработки. Будем надеяться, они внесут в игру невообразимый

вклад, и вы ещё столкнётесь с ними в будущем...

Говорят, игры должны приносить удовольствие — надеюсь, это тот случай. Наслаждайтесь, что бы это слово ни значило лично для вас. Желательно — этой игрой.

— Джошуа Ван Лэнингхэм (Ифри), ведущий геймдизайнер игры «Bullet ♥».

**Ведущий геймдизайнер:** Джошуа Ван Лэнингхэм

**Ведущий иллюстратор:** UsanekoRin

**Ведущий тестировщик:** Марко де Сантос

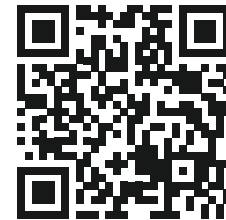
**Графический дизайн:** Себастьян Козинер, Дэви Вагнарарок

**Вёрстка:** Джошуа Ван Лэнингхэм, Дэви Вагнарарок

**Иллюстратор:** Иэн Олимпия

**Игру тестировали:** Д. Брэд Телтон мл., Кайер Арнольд, Гай «Бог Грома» Шалев, Алекс Пачига, Эндрю Фарида, Макс МакКендлесс, Менглуо, Алекс Блэр, С. Мизуки, Крис Хэтчю, Роберт Дюрант, Скотт С, Стюарт Коуттс, lawl281, Крис Кифт, Лекс Шумски, JR Honeycutt, Трин Трэн Туан Нья

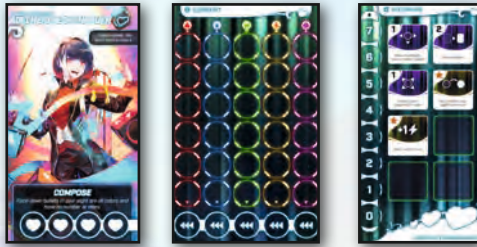
*...и Вы! Спасибо, что играете!*



**Видеоправила**

Если в вашей коробке не хватает компонентов или они повреждены, пожалуйста, напишите нам на почту [hello@gaga.ru](mailto:hello@gaga.ru)

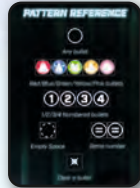
Внимание! Это не финальная версия правил!



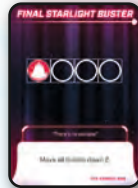
8 планшетов героинь / 4 планшета перестрелки / 8 планшетов действий (вторая сторона — для битвы с боссом)



79 карт приёмов



4 памяти



37 карт приёмов босса



1 шкала накала



5 маркеров (4 маркера очков действий, 1 маркер накала)



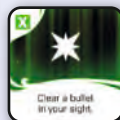
5 жетонов-щитов



2 жетона прицела и 1 жетон Мариэль



12 жетонов командных действий (4 набора по 3 жетона)



27 жетонов усиления (по 3 каждого типа)



4 активных мешка



1 общий мешок



140 пуль

Внимание! Это не финальная версия правил!

## Героини

Каждая девушка — героиня своей собственной истории, и каждой хочется проявить себя. Здесь уже неважно, что «хорошо», а что «плохо». Важно только одно — победить с максимальным перевесом!

У каждой героини есть своя уникальная комбинация планшетов, которая влияет на игровой процесс. Зона героини состоит из планшета героини и планшета действий, а также планшета перестрелки, лежащего между ними.



Зона героини состоит из следующих частей:

- 1. Информация о героине:** её описание, имя и боевой клич.
- 2. Сложность:** насколько легко играть за эту героиню. Символом сердца отмечены более простые героини, символом звезды — более сложные.
- 3. Планшет перестрелки:** столбцы, на которые попадают пули.
- 4. Хитбокс:** область ниже зоны перестрелки. Попадание пули в эту зону означает, что вы получили урон. Пули, которые пересекают зону перестрелки, сначала оказываются здесь, а потом отправляются в запас жизней.
- 5. Запас жизней:** показывает оставшееся у вас количество жизней. Получая урон, закрывайте жизни пулями.
- 6. Уникальная способность:** у каждой героини есть уникальная способность, которая влияет на игровой процесс. Некоторые способности дают вам дополнительные карты или жетоны, другие затрагивают отдельные части планшетов.
- 7. Зона угрозы:** здесь хранятся пули, которые подбрасывают вам другие героини. Поместите эти пули в свой активный мешок в начале следующего раунда.
- 8. Активная зона:** здесь располагается ваш мешок, из которого вы тянете пули в течение раунда.
- 9. Список действий:** различные действия, которые ваша героиня может совершать в течение раунда, тратя очки действий (ОД). Стоимость использования действия указана в левом верхнем углу.
- 10. Звёздные эффекты:** на некоторых действиях вместо стоимости использования изображён символ звезды. Такое действие можно выполнять каждый раз, когда вы убираете пулю с таким же символом.
- 11. Ячейки для жетонов усиления:** когда вы получаете жетоны усиления, кладите их сюда.
- 12. Шкала очков действий:** отслеживайте количество доступных очков действий. Вы не можете получить больше очков, чем указано на шкале.

## Пули



Пули — это физическое воплощение энергии героини. Нет лучшего способа победить в споре, чем буквально внедрить аргументы в голову противника!

Каждая пуля состоит из следующих частей:

- 1. Цвет:** указывает, в какой столбец на планшете перестрелки нужно поместить эту пулю.
- 2. Число:** указывает, на какую по счёту ячейку столбца нужно поместить эту пулю, начиная с самой верхней открытой. В тексте карты число обозначается кавычками (например, «Уберите пулю "3"»).
- 3. Звезда:** на некоторых пулях изображён символ звезды. Убирая эту пулю, вы можете выполнить дополнительное действие, доступное на вашем планшете действий.

## Приёмы



Приёмы олицетворяют сложную внутреннюю систему, которую может сотворить героиня. Развивайте свой самоконтроль и совершайте мощные атаки, чтобы сокрушить противника!

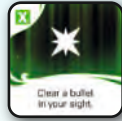
Приёмы позволяют героиням убирать пули с планшета перестрелки и подбрасывать их в зону угрозы противников.

Карта приёма включает следующие части:

- 1. Название:** название приёма.
- 2. Область приёма:** здесь показаны условия, которые нужно выполнить, чтобы собрать приём, и пули, которые вы можете убрать после его использования.
- 3. Цитата:** цитата хозяйки приёма.

## Внимание! Это не финальная версия правил!

### Усиления



Эффекты усиления дают героиням временный прирост сил. Все усиления одноразовые — вы должны сбросить их после использования.

### Накал



*В жаркой перестрелке пули летят со всех сторон!*

Шкала накала показывает, сколько пуль каждая героиня должна вытянуть из общего мешка в конце раунда и добавить в свой активный мешок.

### Общий и активный мешок



В общем мешке лежит основной запас пуль. Отсюда в конце раунда вы будете брать столько пуль, сколько показывает шкала накала. В активном мешке каждой героини лежат пули, обстрел которыми ей предстоит пережить в этом раунде. Сюда в конце каждого раунда вы помещаете пули из общего мешка (согласно шкале накала) и пули из вашей зоны угрозы.

### Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает героиню, берёт соответствующий планшет действий и помещает между ними планшет перестрелки.
2. Возьмите маркер очков действий и поместите на самую верхнюю ячейку шкалы очков действий.
3. Возьмите все приёмы выбранной героини и перемешайте их, чтобы сформировать колоду. Положите колоду перед собой лицом вниз и возьмите столько верхних карт, сколько составляет ваш предел руки (чаще всего — 3). Положите эти карты перед собой лицом вверх.
4. Выполните особые шаги по подготовке, связанные с уникальной способностью вашей героини, если в этом есть необходимость.
5. Поместите все пули в общий мешок и перемешайте их. Затем поместите по 10 пуль из общего мешка в активный мешок каждой героини. Поместите активные мешки героинь в их активную зону над планшетами перестрелки.

6. Поместите маркер накала в самую левую ячейку шкалы накала.
7. Перемешайте колоду усиления и поместите её лицом вниз в центре стола. Откройте столько усиления, сколько героинь в игре, и поместите их лицом вверх в центре стола так, чтобы все игроки могли дотянуться до них.
8. Установите таймер на 3 минуты. Если это ваша первая партия, мы рекомендуем сыграть без него. А здесь можно найти тематические музыкальные таймеры в стиле каждой героини: [www.levelggames.com/bullet](http://www.levelggames.com/bullet)

**Вы готовы к игре. Запускайте таймер!**



Подготовка к игре на примере одной из героинь.

#### Взаимодействие с общим или активным мешком

Каждый раз, когда вам нужно что-то сделать с одним из мешков, тщательно перемешивайте пули в нём до и после действия.

Внимание! Это не финальная версия правил!

## Ход игры

Игроки ходят одновременно, выполняя фазу действий и фазу конца раунда в собственном темпе. Вы не можете перейти к фазе конца раунда, пока в вашем мешке есть пули. Как только все героини выполняют обе фазы раунда, наступает фаза очистки, а затем начинается следующий раунд.

Зачищайте как можно больше пуль во время раунда, чтобы навредить противникам и выжить после их атак. Та героиня, которая продержится дольше других, победит!

## Фаза действий

В этой фазе вы будете размещать пули на планшете перестрелки, перемещать их с помощью действий и использовать приёмы, чтобы избавиться от пуль и обратить их против своих врагов!

Вам доступны следующие действия: разместить пулю, использовать действие, использовать приём или использовать усиление. Действия можно выполнять в любом порядке и сколько угодно раз, пока они вам доступны.

## Разместить пулю

Не глядя возьмите пулю из своего активного мешка, переверните её лицом вверх, найдите столбец того же цвета и отсчитайте сверху столько ячеек, сколько написано на пуле. Пропускайте и не считайте ячейки, которые уже заняты.

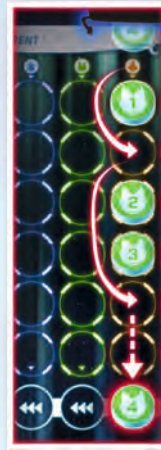


*(Слева):* Игрок вытянул зелёную пулю и поместил её в третью сверху ячейку в зелёном столбце.

*(Справа):* Игрок вытянул такую же пулю, но верхняя ячейка зелёного столбца занята. Он отсчитывает три следующие ячейки и помещает пулю в третью из них.

Если пуля должна быть помещена в ваш хитбокс, вы немедленно получаете урон. Поместите эту пулю в самую левую свободную ячейку вашего запаса жизней. Потеряв последнюю жизнь, переходите к разделу «Конец игры».

Важно помнить, максимальное значение пули — 4. Это значит, что большинство героинь рискуют получить урон, если у них есть хотя бы 3 пули в любом столбце.



*(Слева):* Игрок вытянул зелёную пулю с цифрой 4. Он должен поместить её ниже планшета перестрелки. *(Сверху):* Пуля отправляется в самую левую свободную ячейку запаса жизней — героиня получает урон.

## Использовать действие

Чтобы использовать действие, потратьте указанное на нём количество очков действий, отметив это на шкале очков действий. **Вы не можете выполнить действие, если у вас недостаточно очков.**



*(Слева):* Эсфирь тратит 2 очка действий...

*(Справа):* ...чтобы переместить свою розовую пулю с цифрой 2 на одну ячейку вверх.

Вы можете использовать одно и то же действие несколько раз подряд, создавая цепочку. Например, Линь-Линь может потратить 3 очка действий, передвинуть пули нужным образом и добавить 3 к результату своего следующего приёма.



Эсфирь тратит 2 очка действий, чтобы переместить пулю на 2 вправо.

## Внимание! Это не финальная версия правил!

### Перемещение пуль

Многие действия позволяют вам перемещать пули. Движение всегда ограничено краем планшета перестрелки. Вы не можете переместить пулю в ячейку, где лежит другая пуля, но вы можете выполнить цепочку действий, чтобы перескочить занятую ячейку. Вы не можете переместить пулю в свой хитбокс и нанести себе урон. Вы не можете переместить пулю за пределы планшета перестрелки. Вы можете потратить действие на попытку это сделать, но пуля останется на месте.

**Обратите внимание:** размещение пули из мешка — это не эффект перемещения.



### Переместить, разместить или переложить?

**Переместить:** переместить пулю в пределах вашего планшета перестрелки.

**Разместить:** разместить пулю на планшете перестрелки согласно правилам размещения пули.

**Переложить:** переложить что-то из одной зоны в другую.

Условия этого приёма выполняются на примере слева. В этом случае вы сможете убрать зелёные пули 2 и 3 в соответствии с символами на приёме. В нижней ячейке нет пули, поэтому вам нечего оттуда убрать.

Пример справа не выполняет условия приёма — вы не можете использовать приём в данном случае.

### Об эффектах

Эффекты действуют только на вас, если не сказано иного. Например, эффект «Разместите пулю из общего мешка» добавит пулю только на ваш планшет перестрелки. Эффект «Переместите пулю на одну ячейку вниз» будет действовать только на пули вашего планшета.

Каждый эффект действует только до конца текущего раунда, если не сказано иного. Эффект «Получите очко действия в следующий раз, когда используете приём» не сработает, если вы используете приём в следующем раунде.

Если вы не можете выполнить хотя бы часть эффекта, он не срабатывает. Например, эффект «Сбросьте приём, чтобы взять новый приём» не сработает, если вы не можете сбросить приём. Если эффект говорит «Переместите пулю на четыре ячейки вверх», а пуля находится во втором ряду, она не сдвинется с места.

### Звёздные пули



Каждый раз, когда вы убираете пули и среди них оказывается пуля с изображением звезды, активируйте дополнительный эффект действия, помеченного такой же звездой. Вы можете выполнить по одному такому действию за каждую убранный звёздную пулю. У всех героинь есть действие, которое даёт 1 ОД за каждую убранный звёздную пулю, но у некоторых героинь могут быть дополнительные звёздные эффекты. Если на планшете действий героини есть несколько звёздных эффектов, все они активируются каждый раз, когда вы убираете звёздную пулю. Активировать такие эффекты можно в любом порядке.

### Условия совершения приёмов

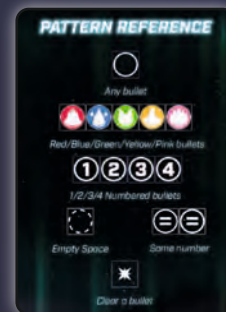
Область приёма может содержать множество разных условий. Если не сказано иного, все символы в области приёма, кроме ✨, являются условиями. Расскажем подробнее о каждом из них:

## Использовать приём

Чтобы использовать приём, лежащий перед вами, вы должны в точности выполнить изображённые на нём условия, не поворачивая и не отражая их. Символ ✨, показывающий, какие пули можно убрать, не считается условием. Используя приём, уберите все пули, соответствующие ячейкам ✨ — поместите их лицом вниз в зону угрозы соседа слева. ✨ — это не условие, поэтому вы не обязаны иметь пули в отмеченных этим символом ячейках, чтобы использовать приём. Используя приём, сбросьте его.



**Пули:** это условие встречается на картах приёмов чаще всего:



Внимание! Это не финальная версия правил!



*(Слева):* Для этого приёма подойдут любые пули.  
*(Посередине):* Для этого приёма нужны две пули с одинаковым числом. *(Справа):* Для этого приёма нужна одна жёлтая пуля и одна любая.

**Пустая ячейка:** пунктирный круг в области приёма означает, что на его месте на планшете перестрелки не должно быть ничего — ни пуль, ни жетонов, ни других компонентов. Ячейки, отмеченные таким символом, должны быть пусты.

Для этого приёма нужна пуля с числом 3 и три пустых ячейки. →



**Другие условия:** на картах приёмов могут быть и другие условия, например, уникальные компоненты разных героинь.

Для этого приёма нужен жетон прицела — уникальный компонент героини Сенки. →



Обратите внимание: ячейки, на которых нет никаких символов, используются на картах приёмов чтобы задать расстояние между условиями. Такие ячейки сами по себе не являются условиями. Например, в приёме Caine M30, который мы показали выше, две ячейки между жетоном прицела и ячейками очищения означают лишь то, что жетон прицела должен быть самой левой частью приёма, а ячейки очищения — самой правой. Между ними может располагаться что угодно, приём по-прежнему будет верным.

В процессе игры вы можете обращаться к памятке, чтобы не запутаться в самых частых условиях приёмов.

## Жетоны



У некоторых героинь есть свои особые жетоны. Уникальная способность такой героини расскажет, как пользоваться полученными жетонами.

## Использование усилений

В конце каждого раунда вы будете получать жетон усиления, который можно использовать в будущих раундах. Чтобы активировать усиление, просто используйте изображённый на жетоне эффект и сбросьте его.



## Конец раунда

Если время раунда истекло, а героиня ещё не закончила фазу действий, ей доступно только одно действие — разместить пулю. Разместив все оставшиеся в вашем мешке пули, переходите к фазе конца раунда. Во время этой фазы выполните следующие шаги:

1. Возьмите один жетон усиления, лежащий лицом вверх, и поместите его на свободное место вашего планшета действий. Если место на вашем планшете закончилось, вы можете сбросить один из лежащих на нём жетонов или поместить взятое вами усиление в стопку сброса.
2. Доберите карты приёмов до предела руки (обычно — 3). Если вы должны взять новый приём, но карты в вашей колоде закончились, перемешайте стопку сброса и возьмите карту из неё. Если открытых приёмов перед вами больше, чем составляет ваш предел руки, сбросьте необходимое количество карт, чтобы сравняться с этим пределом.
3. Возьмите из общего мешка столько пуль, сколько показывает маркер на шкале накала. Не глядя поместите эти пули в свой активный мешок.

## Пустой мешок

Если в общем мешке заканчиваются пули, все героини слишком измотаны, чтобы продолжать игру. Объявляется ничья. Дайте себе время перевести дух и попробуйте ещё раз!



## Фаза очистки

После того, как все героини завершили фазу конца раунда:

1. Откройте столько новых жетонов усиления, сколько в игре героинь. Если колода усиления закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.
2. Увеличьте показатель накала на 1 и еще на 1 за каждую героиню, которая выбыла во время последнего раунда.
3. Поместите все пули из своей зоны угрозы в активный мешок.
4. Поместите маркер очков действий на верхнее деление шкалы, запустите таймер на 3 минуты (если вы его используете) и начните новый раунд.

## Конец игры

Если в игре остаётся только одна героиня, она побеждает, успешно завершив текущий раунд.

Потеряв свою последнюю жизнь, оставьте все пули на планшете перестрелки, в запасе жизней, активном мешке и зоне угрозы, пока другие героини не завершат раунд.

Если после этого в игре останется хотя бы одна героиня, все, кто потерял последнюю жизнь, проигрывают. Поместите все пули с вашего планшета и из вашего активного мешка в общий мешок. Затем верните все пули, которые вы отправили в зону угрозы соседа слева, в общий мешок — взамен передайте ему пули из вашей зоны угрозы. Начиная со следующего раунда, игрок справа от вас будет отправлять свои пули в зону угрозы своего нового соседа, минуя вас.

Если все героини потеряли последнюю жизнь в этом раунде, побеждает та героиня, у которой меньше пуль на планшете перестрелки. В случае ничьей наступает Внезапная Смерть.

## Внезапная Смерть

Все героини, закончившие игру вничью, должны выполнить следующие шаги:

1. Поместите пули из своей зоны угрозы в активный мешок.
2. Начинайте одновременно выполнять действие «разместить пулю». Вы не можете использовать действия, усиления или особые способности своих героинь. Если в вашем активном мешке заканчиваются пули, размещайте пули из центрального мешка.

**Первая героиня, которая получит урон, проиграет! Если все героини получат урон одновременно, игра заканчивается ничьей.**

## Дополнительные режимы

В «Bullet ♥» можно играть разными способами — каждый режим подарит вам особые впечатления:

**Каждый за себя (от 2 до 4 игроков):** вы только что научились играть в этот режим! Для более спокойных партий просто уберите таймер.

**Командный режим (4 игрока):** разбейтесь на пары и объедините свои силы, чтобы победить противников!

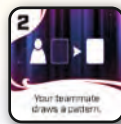
**Аркадный режим (1 игрок):** проверьте, сколько раундов вам удастся продержаться! Рекомендуем этот режим, чтобы попробовать сыграть за незнакомую героиню.

**Битва с боссом (от 1 до 4 человек):** объедините усилия, чтобы одержать верх над одним из боссов игры!

## Командный режим

**Правила этого режима почти такие же, как в основном варианте игры, но есть несколько отличий:**

1. Разбейтесь на две команды и сядьте так, чтобы ваши противники были напротив.
2. В этом режиме не используется таймер.
3. В этом режиме не используются усиления.
4. Во время подготовки каждая героиня получает 3 командных действия и помещает их в ячейки для жетонов усиления. Любая героиня в команде может использовать их во время фазы действий, потратив указанное на них количество очков действий. Командные действия не сбрасываются после использования.



Ваш сокомандник должен открыть новый приём из своей колоды.



Вы можете переместить пули с вашего планшета перестрелки на планшет перестрелки сокомандника, следуя обычным правилам размещения пуль.



Ваш сокомандник должен переместить пулю в любом направлении.

5. Запас жизней героинь в одной команде является общим. Когда обе героини теряют все жизни, команда проигрывает. Но если только одна из них осталась без жизней, она остаётся в игре. Если вы должны получить урон, его может получить любая героиня в команде.
6. Убирая пули, отправляйте их в зону угрозы героини напротив вас.

Внимание! Это не финальная версия правил!

## Аркадный режим

Правила этого режима почти такие же, как в основном варианте игры, но есть несколько отличий:

1. В этом режиме не используется таймер.
2. В этом режиме не используются усиления.
3. Убирая пули, отправляйте их на шкалу накала.
4. Показатель накала для раунда увеличивается на 1 за каждую пулю на шкале накала. Это значение не влияет на положение маркера накала — он двигается по прежним правилам.
5. Поместив в активный мешок пули согласно показателю накала, верните все пули со шкалы накала в центральный мешок.
6. Когда вы проиграете, подсчитайте количество раундов, которое вам удалось пережить. Это — очки, которые вы заработали!



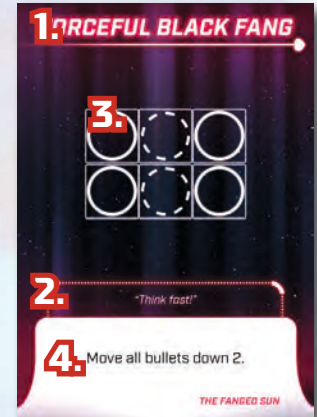
Маркер накала находится на цифре 8. В предыдущем раунде вы убрали 4 пули — это значит, что для следующего раунда показатель накала равен 12.

4. **Щиты:** чтобы победить босса, нужно уничтожить все его щиты!
5. **Место для приёмов:** у каждого босса есть колода приёмов. Как минимум один приём должен быть активен в течение раунда.
6. **Зона угрозы:** сюда отправляются пули, которые героини убирают со своих планшетов перестрелки.
7. **Предел прочности щитов:** количество пуль, необходимое для того, чтобы уничтожить щит. Этот показатель зависит от количества оставшихся в живых игроков на момент начала раунда героинь.

## Приёмы босса

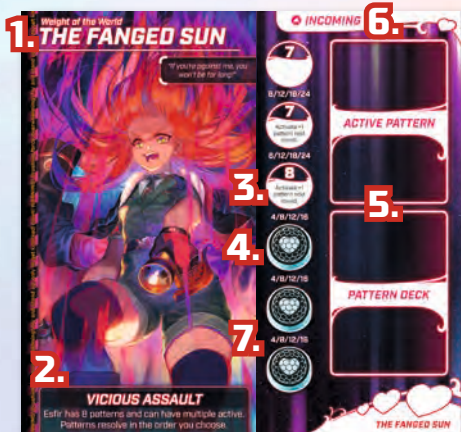
Приёмы босса срабатывают в конце каждого раунда героинь. Приёмы босса состоят из этих частей:

1. **Название:** название приёма.
2. **Цитата:** цитата о приёме, обычно произнесённая его владельцем.
3. **Область приёма:** здесь показаны условия, которые героиням нужно выполнить, чтобы собрать приём и избежать его эффекта.
4. **Эффект:** этот эффект работает для каждой героини, которая не смогла собрать этот приём к концу раунда.



## Битва с боссом

Переверните планшет героини и её планшет действий на сторону босса. Планшет босса состоит из этих частей:



1. **Информация о боссе:** его описание, имя и боевой клич.
2. **Уникальная способность:** у каждого босса есть уникальная способность, которая влияет на его действия или напрямую на героинь. Внимательно прочитайте эту часть планшета босса, чтобы узнать, как работает его способность.
3. **Ячейки щитов:** в начале игры они закрыты щитами. Оказываясь открытыми, эти ячейки повышают накал и активируют различные эффекты.

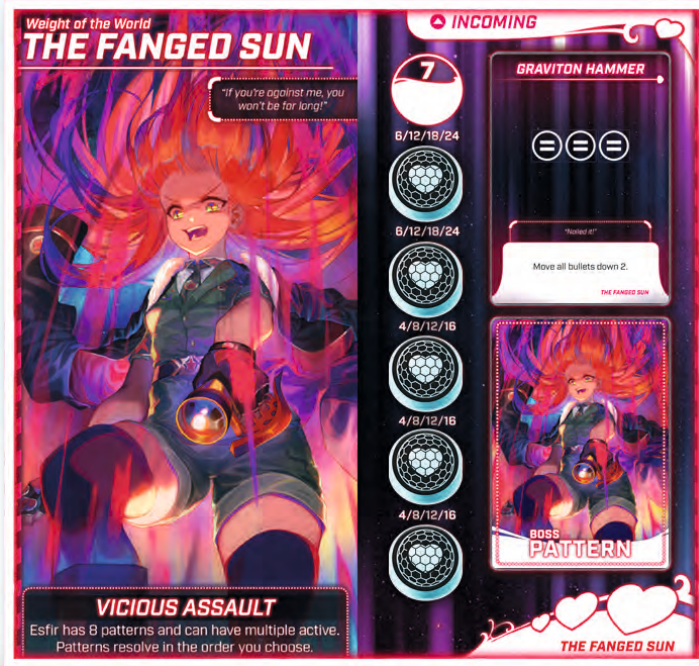
## Подготовка

В этом режиме не используются таймер и усиления.

1. Выберите планшет героини.
2. Возьмите маркер очков действий и поместите на самую верхнюю ячейку шкалы.
3. Возьмите все приёмы выбранной вами героини и перемешайте их, чтобы сформировать колоду. Положите колоду перед вами лицом вниз и возьмите столько верхних карт, сколько составляет ваш предел руки (чаще всего — 3). Положите эти карты перед собой лицом вверх.
4. Выполните особые шаги по подготовке, связанные с уникальной способностью вашей героини, если в этом есть необходимость.
5. Поместите все пули в общий мешок и перемешайте их. Затем поместите по 10 пуль из общего мешка в активный мешок каждой героини. Поместите активные мешки героинь в их активную зону над планшетами перестрелки.
6. Каждый игрок должен взять по 3 командных действия и поместить их в ячейки для жетонов усиления. Вы можете использовать их в любой момент во время фазы действий, потратив указанное на них количество очков действий. Командные действия не сбрасываются после использования. При игре в одиночку не используйте эти жетоны.

## Внимание! Это не финальная версия правил!

7. Завершив подготовку героинь, займитесь боссом. Выберите сторону босса любой героини, которая не участвует в партии, и поместите выбранный планшет в центр стола.
8. Перемешайте приёмы босса и положите сформированную колоду на соответствующее место планшета босса. Откройте верхнюю карту колоды и поместите её в зону активного приёма.
9. Поместите жетон щита в каждую ячейку, кроме самой верхней.
10. Выполните особые шаги по подготовке, связанные с уникальной способностью босса, если в этом есть необходимость.



Планшет босса готов к игре.

## Игровой процесс

Раунды героинь и босса происходят отдельно друг от друга: сначала все свои действия одновременно выполняют героини, затем наступает очередь босса. И так, пока все героини не погибнут или пока босс не потеряет все свои щиты.

## Раунд героинь

Раунд проходит так же, как в режиме «Каждый за себя». Он включает фазу действий, фазу конца раунда и фазу очистки.

В фазе конца раунда не выполняйте третий шаг — не добирайте из общего мешка пули за шкалу накала. В фазе очистки не выполняйте второй шаг — не увеличивайте показатель накала.

Когда вы убираете пули с помощью любого эффекта, включая приём, поместите эти пули в зону угрозы босса лицом вверх. В конце раунда вы сможете посчитать количество нанесённого урона и проверить, удалось ли вам сломать щиты босса.

## Раунд босса

После того, как все героини завершают фазу очистки, наступает раунд босса. Он активирует свой приём и проверяет прочность щита. Затем героини набирают пули по уровню накала, и наконец, босс открывает новый приём. Расскажем подробнее о каждом действии:

1. Эффект текущего приёма босса срабатывает для каждой героини, которая не собрала этот приём на своём планшете перестрелки. Приём нельзя поворачивать или отражать. Если на героиню срабатывает сразу несколько приёмов босса, игрок сам решает, в каком порядке применить их эффекты.
2. Подсчитайте общее количество пуль, которые героини отправили в зону угрозы босса. Предел прочности щита зависит от количества героинь в игре на момент начала их раунда — этот показатель можно найти над каждой ячейкой щита. Самое левое число — если в игре только одна героиня, самое правое — для команды из четырёх игроков. Разрушать щиты нужно в строго определённом порядке: начиная с самого верхнего.

Если общее количество пуль больше или равно пределу прочности щита, он уничтожен! Уберите этот щит с планшета босса. Если количество оставшихся пуль больше или равно пределу прочности следующего щита, уничтожьте и его тоже. Так, пока количество оставшихся пуль не окажется меньше этого параметра.

Если вы уничтожили хотя бы один щит, поместите все пули из зоны угрозы босса в центральный мешок. Если вам не удалось сбросить ни одного щита, оставьте пули там, где они лежат, и переходите к следующему раунду героинь.

Выполните все новые эффекты, появившиеся на открытых в этом раунде ячейках щитов. Сделайте это в том же порядке, в котором они были открыты — сверху вниз.

### Немного об эффектах босса

Когда в тексте эффекта написано «вы», речь идёт о вашей героине. Когда босс обращается к самому себе, он называет имя своей героини. Если эффект босса влияет на героиню, считается, что это действие выполняет босс, а не сама героиня.

### Немного о сложности босса

Так как способности героинь отличаются, кому-то из них будет проще или сложнее побеждать определённых боссов. Именно поэтому у боссов нет сложности: мы надеемся, что все они смогут бросить вызов любой героине!

Внимание! Это не финальная версия правил!



В этих примерах разобрана одиночная партия.

**(Слева вверху):** в босса летит 6 пуль — этого достаточно, чтобы уничтожить щит. **(Справа вверху):** в босса летит 4 пули — этого недостаточно, чтобы уничтожить щит. Пули остаются в зоне угрозы босса.

**(Внизу):** в босса летит 10 пуль — этого хватает, чтобы уничтожить сразу два щита.

- Каждая героиня помещает в свой мешок столько пуль из центрального мешка, сколько указано на самой нижней открытой ячейке щита.
- Наконец, босс открывает карту из колоды приёмов и помещает её лицом вверх в зону активного приёма. Предыдущая карта становится недоступной. Если босс не может взять новую карту из колоды приёмов, сначала он перемешивает сброс и формирует новую колоду.

Игра продолжается, раунд за раундом, пока у босса не закончатся щиты или у героинь — жизни.

## Конец игры

### Проигрыш

Если у героини не осталось жизней, она немедленно проигрывает. Когда одна из героинь выбывает из игры, все пули с её планшетов и из мешка возвращаются в центральный мешок. Её планшеты убираются из игры. Со следующего раунда предел прочности каждого щита рассчитывается по количеству оставшихся игроков. Если все героини выбыли, побеждает босс!

### Победа

Если в конце раунда босса у него не осталось щитов, побеждают героини!

## Часто задаваемые вопросы

**В:** Что будет, если я дойду до последнего деления шкалы накала?

**О:** Вероятность такого крайне мала, но в этом случае просто продолжайте увеличивать накал на 1 каждый раунд. Считайте эту шкалу бесконечной!

**В:** Вопрос об Адельгейд: могут ли пули, лежащие лицом вниз, считаться равными для выполнения условия приёма?

**О:** Нет. У этих пуль нет числа (и при этом оно не равно «0»).

**В:** Вопрос о Линь-Линь: что значит «снаружи приёма» и «внутри приёма»?

**О:** «Внутри» — это любые пули, участвующие в условиях приёма, а также пули в ячейках с символом +. «Снаружи» — это любые пули, кроме указанных выше.

**В:** Вопрос об Адельгейд в бою против Якудзы: влияет ли её уникальная способность на мои пули, лежащие лицом вниз?

**О:** Да. Пули, лежащие лицом вниз, считаются пулями всех цветов, даже когда вы их убираете. Поэтому способность Якудзы всегда влияет на такие пули.

**В:** Вопрос о Риэ в бою против Фуги ре минор: влияет ли моя уникальная способность на мои пули, лежащие лицом вниз?

**О:** Нет. Ваши пули, лежащие лицом вниз, не имеют цвета, даже когда вы их убираете. Ваша уникальная способность никогда на них не влияет.

**В:** Вопрос об Эколу: можно ли считать пули с цифрой «3» любым числом, когда я размещаю их?

**О:** Нет, только когда они уже находятся на планшете перестрелки.

**В:** Вопрос о Янг-Джа: что произойдёт, если она попытается переместить пулю из правого нижнего угла планшета вниз по диагонали с помощью действия?

**О:** Она уберёт пулю по свойству своей уникальной способности, поскольку пуля не попадёт в её хитбокс.

Внимание! Это не финальная версия правил!

*Сначала появилось Время, чтобы у Вселенной было будущее. Затем возникла Причуда и наполнила Вселенную материей. В основном — камнями. Честно говоря, камней было слишком много. И они не могли двигаться. Баланс избавил Вселенную от большинства камней. Тогда Причуда сделала камни больше, но Баланс снова убрал их. Так продолжалось какое-то время, пока камни не оказались по-настоящему огромными, и Причуда устала их делать. Она решила создавать жизнь. В основном — кошек. Сила позволила кошкам двигаться, чтобы они могли есть, ведь иначе Вселенную бы заполнили мёртвые кошки. Память запомнила имена всех кошек, чтобы во Вселенной не оказалось слишком много кошек с одинаковыми именами. Наконец, появилась Гравитация, чтобы Вселенная осталась единым целым. Ведь Вселенная без Вселенной — это уже не совсем Вселенная, правда? В конце концов, Причуда создала Бытие, чтобы наша Вселенная стала по-настоящему значимой.*

— Краткая история Вселенной, том 617

Внимание! Это не финальная версия правил!

## Адельгейд Беккенбауэр

Учёная, одержимая попытками разгадать секреты музыки, утерянные во время гибели старого мира. Эти секреты она использует, чтобы создать свой собственный уникальный стиль музыкальной алхимии и сотворить новые чудеса.

### Характеристика

Раса: человек (румынка)

Сила: музыкальная алхимия

Род занятий: музыкант, композитор

Возраст: 18

Рост: 173 см

Место рождения: Трансильвания, Румыния

Текущее местоположение: Айзенах, Германия

Любит: свою копию старинной скрипки, сочинять музыку, своего парня Клода

Не любит: чёрный кофе, популярную музыку, пробки на дорогах

Способности Адельгейд очень распространены на Земле — это музыкальная алхимия, проявление магических сил через звук. Сила воздействия зависит от жанра исполняемой музыки. Адельгейд исполняет музыку старого мира, она открыла этот жанр в результате многих лет изучения археологических находок. Классический стиль позволяет ей использовать первородные стихии и создавать вокруг себя узоры из потоков пламени и льда. У большинства приверженцев музыкальной алхимии хватает воли разве что на почти незаметное воздействие: они могут, скажем, подбросить идею в чью-то голову или сменить цвета на танцполе. Услышав живое выступление Адельгейд, слушатели могут буквально промёрзнуть до костей или вообще воспламениться, так что обычно она выпускает свои песни только на цифровых носителях.

Адельгейд добилась ошеломляющего успеха под псевдонимом Бах, что позволило ей оставить учёбу и полностью сосредоточиться на музыкальной карьере. Она живёт тихой и спокойной жизнью с парнем по имени Клод и котом по кличке Бетховен. Возможно, однажды она попробует себя в других творческих направлениях — например, в игровой сфере, которой занимается Клод. Но пока её вполне устраивает возможность совершенствовать своё мастерство и сочинять композицию, которая «перевернёт мир».

### Игровой процесс (Уровень сложности: низкий)

Благодаря высокотехнологичному музыкальному оборудованию и уникальному звучанию она может окрашивать пули в любой цвет по своему выбору, что позволяет ей совершать приёмы куда быстрее, чем это делают остальные героини. Если играть правильно, можно держать эти универсальные пули в игре на протяжении нескольких раундов — так вы сможете собирать сразу несколько приёмов одновременно.



Внимание! Это не финальная версия правил!

## Эколу Капакахи

*Лидер культа треугольника. С помощью треугольников хочет приблизиться к божественности.*

### Характеристика

Раса: на  $\frac{2}{3}$  человек (гавайка), на  $\frac{1}{3}$  геометрон (треугольник)

Сила: управление треугольниками

Род занятий: Триометрон высшего Центроида

Возраст: 33 года

Рост: 155 см

Место рождения: неизвестно, Гавайи

Текущее местоположение: Бермуды

Любит: треугольники, созерцать священную форму

Не любит: свои первые попытки познать священную форму

Эколу, как и многие до неё, посвятила свою жизнь священной форме треугольника. Священные тексты рассказывают о форме, которая укажет путь к божественности, если, конечно, вам удастся пройти этот путь. Эколу собирает всех, кто готов слушать, и учит своей вере. Её учения строги, и любой, кто не последует её проповедям, пожалеет об этом.

Известные математики и философы, потерпевшие неудачу в прошлом, невероятно печалят её. Слишком долго священная форма была в тени. Пришло время вернуть ей былую славу! Вслушиваясь в таинственный шёпот, Эколу понимает, что время её вознесения близко. Её бдение скоро будет вознаграждено...

### Игровой процесс (Уровень сложности: низкий)

Эколу использует свою связь со священной формой, чтобы обрушить божественную кару на тех, кто стоит у неё на пути. Если ей удастся выполнить все три приёма за раунд, все пули с числом 3 на её планшете перестрелки отправляются напрямиком в зону угрозы противника. Чтобы сбросить оковы своей несовершенной формы, она должна выстоять с 9 приёмами, 6 очками действия и 3 жизнями.



Внимание! Это не финальная версия правил!

# Эсфирь Волкова

*Сильное чувство долга и страстное желание защитить планету часто делают Эсфирь вспыльчивой, но сердце у неё доброе.*

## Характеристика

Раса: человек (русская)

Сила: управление гравитацией

Род занятий: маршал Российской армии

Возраст: 14 лет

Рост: 137 см

Место рождения: озеро Виви, Красноярский край, Россия

Текущее местоположение: Москва, Россия

Любит: побеждать, бокс, борщ

Не любит: проигрывать, ждать, оккупантов

Эсфирь выросла в семье военных, её отец — бывший маршал. Он был убит в бою во время особенно масштабного инопланетного вторжения, и Вооружённые Силы России пришли в смятение. Ни у кого из высшего командования не хватило духу сплотить войска, поэтому Эсфирь заняла место своего отца. Не имея опыта и должной военной подготовки, она использовала другие козыри — напор и силу, которая изменила её жизнь.

Способность Эсфирь управлять гравитацией переломила ход сражения, превратив силы армии вторжения в пыль и сделав военную мощь России непревзойдённой. Она стала одним из самых влиятельных лиц на Земле, а её слова значат не меньше, чем её сила. Другие страны видят в её безрассудстве и упрямстве опасность для планеты, но все согласны, что без Эсфирь Земля уже могла бы исчезнуть.

## Игровой процесс (Уровень сложности: низкий)

Способность управлять гравитацией получила отражение в действиях Эсфирь. Перемещение пуль в пределах планшета перестрелки даётся ей куда легче, чем остальным героиням, а её уникальная способность позволяет использовать больше приёмов за раунд. Эти две механики делают игру за Эсфирь простой и незамысловатой: выбор приёмов более обширный, а собирать их вам становится проще.





Внимание! Это не финальная версия правил!

## Линь-Линь-Сяо

Старшая дочь семейства Сяо. Линь-Линь стремится заниматься самыми передовыми технологиями и невероятно хороша в этом, хотя технологии, которые занимают её разум, можно в лучшем случае назвать непрактичными. Она изобрела твёрдые голограммы — «солиграммы».

### Характеристика

Раса: человек (китаянка)

Сила: внедрение технологий

Род занятий: сотрудник отдела инноваций компании XIAO Technical

Возраст: 19 лет

Рост: 162 см

Место рождения: Пекин, Китай

Текущее местоположение: Пекин, Китай (район Хайдань, Чжунгуаньцунь)

Любит: изобретать, свой солиграммный генератор, прогресс

Не любит: таможенные сборы за импорт техники, новостные каналы, инопланетную форму жизни T-37R

Открытия XIAO Technical сделали передовые технологии доступными для широких масс. Работая в отделе инноваций, Линь-Линь старается создавать технологии, достойные её семьи. Её магнум опус — солиграммный генератор 2.23, устройство, которое создаёт голограммы, способные становиться материальными. С помощью способности интегрировать технологии для своих целей она может использовать этот генератор, чтобы видоизменять своё тело и создавать всё, что пожелает.

Она редко покидает лабораторию, чувствуя себя прекрасно среди своих изобретений и в постоянном потоке поставок, многие из которых помечены подозрительными бирками. Коллеги считают её изобретения в лучшем случае непрактичными и стараются игнорировать бесконечный поток бормотания и шум, исходящий из её лаборатории почти круглосуточно. Те коллеги, которые всё же заглядывают внутрь, рассказывают о бессмысленных терминах и теоремах. Даже младшие братья и сёстры считают её заносчивой и отказываются от странных «подарочков». Если бы они только знали, что её эксцентричность уходит корнями в нечто более ужасное, чем они когда-либо смогли бы вообразить...

### Игровой процесс (Уровень сложности: низкий)

Линь-Линь видит в пулях исключительно цепочки чисел и ничего больше. А значит, при верном расположении они лишь приведут её к высшей цели. Чем больше числа на пулях, которые она выкладывает, тем больше пуль вне приёма можно будет уничтожить. Правда, если сумма окажется слишком велика, ей придётся уничтожать пули внутри приёма, разрушая основу для будущих приёмов.



Внимание! Это не финальная версия правил!

## Мариэль Мартин

*Замкнутая и необщительная, Мариэль постоянно находится в поисках новых занятий. Она хватается за любую возможность использовать свою силу и легко влипает в неприятности, стараясь разогнать скуку.*

### Характеристика

Раса: человек (американка)

Сила: оживление оригами

Род занятий: исполняющая обязанности директора

Департамента Муниципального Развития Уотрауса

Возраст: 18 лет

Рост: 168 см

Место рождения: Сан-Франциско, Калифорния

Текущее местоположение: Уотраус, Нью-Мексико

Любит: бумагу, фильмы старого мира, заниматься буквально чем угодно

Не любит: порезы от бумаги, скуку, дождь

Мариэль — или, как она предпочитает представляться, Мэри — никогда не получала удовольствия от обычной жизни. Школа, семья, друзья — всё это никак не помогало ей бороться со скукой, её вечным и злейшим врагом. В 14 Мариэль решила уехать из дома и устремилась в бескрайние, давно покинутые просторы Нью-Мексико. Она была уверена, что там, на безлюдной пустоши, оставшейся после испытаний магических ракет и инопланетных вторжений, она обязательно найдёт что-то по-настоящему интересное.

Всё, что она там нашла — это руины прошлого (чего и следовало ожидать), а также просто горы бумаги. В кожаных переплётках, на стенах, покрытая разноцветными узорами, бумага была повсюду. Этот старинный вид искусства, отброшенный новым миром за ненадобностью. Перестраивать общество казалось не особенно интересной идеей, так что Мариэль занялась складыванием бумаги. Её не заботило, почему в зданиях зажигается свет, а на улицах появляются машины, и как всё это вообще работает — она просто продолжала складывать оригами. Сидя на крыше высочайшего небоскрёба новорождённого города Уотраус, она постепенно осознавала, что потребуется нечто большее, чтобы сдерживать скуку.

### Игровой процесс (Уровень сложности: высокий)

Мэри готова заняться чем угодно, что хотя бы ненадолго избавит её от скуки, так что в игре она с лёгкостью включится в происходящее, появившись прямо на планшете перестрелки. Возможность напрямую взаимодействовать с пулями позволяет ей перемещать их по планшету, словно скользящую головоломку, или даже мгновенно убирать те, которые оказываются слишком близко. Она сама также может считаться пулей, когда вам нужно совершить приём.



Внимание! Это не финальная версия правил!

## Риэ Акаги

*Вспыльчивая девушка, которая планирует вернуть якудза былую славу.*

### Характеристика

Раса: человек (японка)

Сила: фиксация во времени и пространстве

Род занятий: босс якудза, клан Акаги

Возраст: 22 года

Рост: 180 см

Место рождения: Осака, Япония

Текущее местоположение: Токио, Япония

Любит: бейсбольную команду «Астероиды», драться, побеждать

Не любит: проигрывать, яйца, трусов

Риэ всегда впечатляли истории о якудза, знаменитых группировках, существовавших когда-то давно в Японии. Большая часть информации об этой организации была утеряна со временем, но то немногое, что дошло до наших дней, сделало её легендой. Крепкая семья из тысяч человек, каждый из которых по силе не уступал десятерым. Риэ намерена восстановить эту организацию, собрав самых сильных людей, которых сможет найти, и возглавить группировку. Зачем? Что ж, в какой-то момент это просто показалось хорошей идеей.

Когда она не испытывает способности потенциальных кандидатов в якудза, найти её можно на местном бейсбольном стадионе — там Риэ болеет за команду «Астероиды». Пусть они ещё не выиграли ни одного матча, она уверена, что этот год будет особенным. По крайней мере, благодаря её участию в якудза теперь на трибунах стало чуть больше фанатов, которые всячески поддерживают команду — и неважно, хотя бы они сами того или нет.

### Игровой процесс (Уровень сложности: высокий)

Риэ обладает способностью фиксировать своё тело в определённой точке времени или пространства, чтобы наращивать энергию для мощного удара или избежать урона. К счастью для своих противников, она использует эту силу неосознанно и не знает, как она работает, поэтому всегда есть шанс застать Риэ врасплох. В игре она использует эту силу, чтобы оставаться в бою как можно дольше. Каждый её приём отмечен цветом: пока эта карта является верхней в сбросе Риэ, пули этого цвета не смогут нанести ей вред. А ещё это единственная героиня, которая может восстановить потерянные жизни, правда, у неё их всего две, и об этом нельзя забывать.



Внимание! Это не финальная версия правил!

## Сенка Касун

*Профессиональный киллер. Предаётся порокам, чтобы скоротать настоящее и забыть о прошлом.*

### Характеристика

Раса: человек (сербка)

Сила: создание «живых мертвецов» — способность призывать людей из прошлого в настоящее

Род занятий: защитник (днём), убийца (ночью)

Возраст: 27 лет

Рост: 165 см

Место рождения: деревня Речица, Кладово, Сербия

Текущее местоположение: Рим, Италия

Любит: сигареты, курить, фильмы старого мира

Не любит: клиентов, свою репутацию, своё прошлое

Днями напролёт Сенка в роли Защитника спасает рядовых граждан от внезапных угроз. В густонаселённых районах тех, кто владеет магией, часто нанимают для защиты людей в качестве подстраховки, на случай, если обычного оружия окажется недостаточно. И хотя в таких районах смертей становится меньше, Защитников всё равно недостаточно, чтобы остановить разрушения, исходящие от тех, кто обитает среди звёзд.

Ночами она крадёт по преступному миру в облике профессионального киллера. Она никогда не встречается со своими клиентами лично и всегда завершает работу в считанные минуты после принятия заказа. Она вселяет ужас в каждого, кто сталкивался с ней. Люди прозвали её «баук» — в честь свирепого зверя, известного на её родине. Любой, кто на своей шкуре испытает её силу «живых мертвецов», быстро найдёт свою смерть. Впрочем, как и те, кому не повезло это увидеть.

### Игровой процесс (Уровень сложности: высокий)

В бою Сенка использует своё биологическое оружие с изменчивой формой — Катарину. Она помещает на планшет жетоны прицела, которые необходимы для приёмов. Каждый жетон может формировать собственные схемы, поэтому вы даже можете активировать один и тот же приём несколько раз, если оба ваших жетона прицела расположены верно.



Внимание! Это не финальная версия правил!

## Янг-Джа Ким

*Девочка с неистовой жадной жизни, которая стала призраком и нашла своё призвание: устраивать розыгрыши и наводить ужас.*

### Характеристика

Раса: человек (корейка)

Сила: превращение в гвисина, умение вселяться в предметы

Род занятий: отсутствует

Возраст: 371 год (выглядит на 11)

Рост: 140 см

Место рождения: Йонъин, Южная Корея

Текущее местоположение: больница Национального Университета Сеула, Южная Корея

Любит: свой MP3-плеер, розыгрыши, крики

Не любит: тишину, забывчивых людей, призраков

Сейчас Янг-Джа обитает в заброшенной больнице Сеула и наводит ужас на каждого, кому не повезло оказаться поблизости. Это приносит ей нескончаемую радость и новые идеи для пугающих розыгрышей. Её призрачная форма и умение вселяться в предметы отлично помогают в этом, позволяя задействовать всю больницу в угоду своим капризам. Недавние вторжения пришельцев и массовый всплеск магических сил подтолкнули людей к исследованию заброшенных зданий и изучению призраков. Янг-Джа уже предвкушает возможность испытать наработанные за столетия навыки на новых жертвах.

В юности она страдала от рака костей, требовалось срочное хирургическое вмешательство. Увы, операция прошла неудачно, и она оказалась на пороге смерти. Девочка очнулась в инвалидном кресле, поражённая, но счастливая, ведь ей удалось выжить! Больше всего её воодушевили новые силы, из-за которых больница быстро оказалась заброшена.

С тех пор прошли столетия, и Янг-Джа уже забыла почти всё своё прошлое. В памяти остаётся лишь дрожь от криков, которые раздаются вокруг неё.

### Игровой процесс [Уровень сложности: высокий]

Янг-Джа играет совсем не так, как остальные героини. Она использует свои силы, чтобы влиять на пули на своём планшете. На каждой карте приёма изображены стрелки, которые показывают, куда двигаются пули, и если одна из них должна покинуть пределы планшета, она отправляется напрямиком к оппоненту. Получается, Янг-Джа буквально швыряется пулями в противников! Этот уникальный способ перемещения позволяет расталкивать другие пули, задействуя большую часть планшета перестрелки и закладывая основание для будущих приёмов.







203



*Happy gaming.*