

**муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
города Ростова-на-Дону «Школа № 6
имени Героя Советского Союза Самохина Н.Е.»**

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

на тему:

Прохождение “Sekiro: Shadow Die Twice”

Выполнил учащийся _____ класса:

Мишкорудников А. А.

Научный руководитель:

Басков Н. Н.

Допуск к защите: _____

г.Ростов-на-Дону 2024 год

<i>Введение</i>	<i>3</i>
<i>Глава I</i>	<i>4</i>
2.1. Теоретические основы	4
2.2. Значение сражений с боссами в “Sekiro: Shadow Die Twice”	4
2.3. Уникальные характеристики боссов “Sekiro: Shadow Die Twice”	4
2.4. Боевая система “Sekiro: Shadow Die Twice”	4
2.5. Протезные инструменты и навыки	4
2.6. Механика воскрешения	4
2.7. Развитие боевых навыков	5
2.8. Вывод	5
<i>Глава II</i>	<i>6</i>
3.1 Гёбу Масатака Онива	6
3.2. Генитиро Асина	7
3.3. Обезьяны в ширме	8
Развитие боевых искусств	8
3.4 Падшая монахиня	9
3.5 Обезьяна-страж	9
3.6 Великий синоби Филин	11
3.7. Истинная монахиня	13
3.8. Старые драконы древа и Божественный дракон	14
3.9. Иссин, мастер меча	15
Вывод	17
<i>Заключение</i>	<i>18</i>
<i>Список использованной литературы</i>	<i>19</i>

Введение

В современном обществе, где компьютерные игры становятся неотъемлемой частью нашей повседневной жизни, сложные игры играют важную роль в получении удовольствия и формировании характера человека. "Sekiro: Shadows Die Twice" выделяется как неотразимый и вызывающий шедевр, который привлек внимание геймеров по всему миру.

Актуальность: проект актуален для меня, так как я сам не умею играть в "Sekiro: Shadow Die Twice".

Проблема: сложность прохождения "Sekiro: Shadow Die Twice".

Объект исследования: "Sekiro: Shadow Die Twice".

Предмет исследования: механики "Sekiro: Shadow Die Twice".

Цель: составить детальное руководство по прохождению "Sekiro: Shadow Die Twice".

Задачи:

1. Собрать необходимую информацию
2. Изучить собранную информацию
3. Пройти игру первый раз (без руководства)
4. Составить руководство
5. Пройти игру второй раз (с руководством)
6. Проанализировать результат

Гипотеза: получится ли у меня пройти игру по собственному руководству.

Метод исследования: эксперимент.

Практическая значимость: результат моей работы предоставит сообществу подробное руководство по прохождению "Sekiro: Shadows Die Twice".

Глава I

2.1. Теоретические основы

Теоретическая часть этого проекта позволит получить фундаментальное представление о механиках игры, значении сражений с боссами и ключевых элементах, влияющих на успешные столкновения.

2.2. Значение сражений с боссами в “Sekiro: Shadow Die Twice”

Сражения с боссами в “Sekiro: Shadow Die Twice” имеют ключевое значение в структуре игры. Эти грозные противники выступают в качестве привратников, каждая встреча с которыми представляет собой уникальное испытание, проверяющее навыки игрока, его адаптивность и стратегическое мышление. Успешное преодоление этих трудностей не только развивает повествование игры, но и знаменует собой важную веху в путешествии игрока.

2.3. Уникальные характеристики боссов “Sekiro: Shadow Die Twice”

Боссы в “Sekiro: Shadow Die Twice” характеризуются разнообразными наборами приемов, различными схемами атак и стадиями. Понимание тонкостей каждого босса имеет решающее значение для разработки эффективных стратегий. В этом разделе я рассмотрю конкретные черты, отличающие одного босса от другого, подчеркивая важность адаптивности при столкновении с этими противниками.

2.4. Боевая система “Sekiro: Shadow Die Twice”

Боевая система в “Sekiro: Shadow Die Twice” - это тонко отлаженный танец точности и хронометража. Игроки должны овладеть искусством парирования, уклонения и контратаки, чтобы преуспеть в столкновениях с боссами. В этом разделе будет представлен всесторонний обзор боевой механики игры, с акцентом на основные принципы, которые формируют основу для взаимодействия со сложными боссами и победы над ними.

2.5. Протезные инструменты и навыки

Протез руки главного героя - универсальный инструмент, который играет значительную роль в столкновениях с боссами. В этом разделе будут рассмотрены различные доступные инструменты и навыки протезирования, применяемые в конкретных битвах с боссами. Понимание того, как интегрировать эти инструменты в стратегии, важно для максимального увеличения шансов игрока на успех.

2.6. Механика воскрешения

“Sekiro: Shadow Die Twice” представляет уникальную механику воскрешения, дающую игрокам второй шанс в пылу битвы. В этом разделе будет рассмотрено применение механики воскрешения при столкновениях с боссами, как игроки могут стратегически использовать эту функцию, чтобы

получить преимущество и переломить ход сражения.

2.7. Развитие боевых навыков

Прокачка ветки боевых навыков – крайне важная составляющая в победе над боссом. В ветке прокачки боевых навыков находятся боевые искусства, умения синоби, пассивные навыки и техники ниндзюцу. В этом разделе я рассмотрю развитие прокачиваемых боевых навыков, как эти элементы способствуют мастерству и успеху во встречах с оппонентами.

2.8. Вывод

Для успешного прохождения “Sekiro: Shadow Die Twice”, игроку необходимо победить обязательных боссов, для это нужно понимать их значение, знать их уникальные характеристики, осознавать боевую систему, уметь использовать инструменты в протезе, правильно пользоваться механикой воскрешения.

В следующей главе я подробно рассмотрю встречи с обязательными боссами, предоставлю подробные стратегии, советы и пошаговый анализ, которые помогут игрокам в их путешествии по сложному миру “Sekiro: Shadow Die Twice”.

Глава II

3.1 Гёбу Масатака Онива

Значение сражения

Победа над противником дает возможность пройти в следующую сюжетную локацию

Уникальные характеристики босса

Первая фаза:

Удары справа - серия из трёх последовательных ударов с правого бока.

Удары слева - одиночный удар копьём с левого бока.

Размашистый удар - мощный удар, с втыканием копья в землю.

Воздушное вращение - вращает копьё над головой, прежде чем ударить им в цель.

Опасный поворот - поворачивается по кругу с широким замахом копья.

Разбег после поворота - отъезжает прочь, затем делает внезапный поворот, поддерживая себя копьём, во время которого можно притянуться крюком и нанести два удара, затем бросается вперед с поднятым копьём.

Двустороннее комбо - скачет, размахивая копьём с обеих сторон.

Лягание - припадении, лошадь сильно лягает обеими ногами.

Раскачивание копья - раскачивает свое копьё на веревке, накрывая большую территорию.

Смертельные атаки:

Мощный взмах - после небольшой подготовки, он выпускает свое копьё в нисходящем ударе, копьё, при этом, снова оказывается прикрепленной к веревке.

Вторая фаза:

Предыдущие атаки.

Удар в прыжке - лошадь начинает прыгать, в то время как Гёбу выполняет несколько ударов копьём.

Бешеные удары - лошадь пошатывается, когда он несколько раз проталкивает вперед свое копьё.

Контратака - атака, которую босс использует сразу же, как только проходит эффект оглушения петардами.

Смертельные атаки:

Мощный тычок - Гёбу предпринимает попытку проткнуть цель копьём, затем, при успешном попадании, пронзает цель и тащит ее по земле.

Боевая система

Бой строится на парировании и уклонениях от смертельных атак боссов.

Протезные инструменты и навыки

В бою необходим инструмент для протеза “Петарда синоби” (с

помощью него можно наносить 3 дополнительных удара).

Развитие боевых искусств

В бою крайне полезно боевое искусство “Удар полуночника” (даёт возможность обходить Гёбу по кругу (лучше идти по часовой стрелке), тем самым избегая большей части его ударов).

3.2. Генитиро Асина

Значение сражения

Победа над противником даёт возможность пройти в следующую сюжетную локацию, получаем знание об отражении молний (пригодится в финале игры).

Уникальные характеристики босса

Первые две фазы

Комбинации ударов - обычные комбинации ударов.

Атака с наскока с выпадом - босс прыгает, нанося вертикальный удар перед собой, затем совершает выпад. Во второй фазе комбинируется с горизонтальной атакой по дуге.

Парящая смерть - босс применяет соответствующее боевое искусство, состоящее из нескольких ударов, оканчивающееся мощной вертикальной атакой, которая при отражении оглушает босса и Секиро. Иногда ей предшествует разбег в сторону от игрока.

Выстрелы из лука - при отражении наносят большой урон концентрации

Выстрел с перекатом в сторону игрока и последующей атакой. Иногда ей предшествует отскок от игрока.

Серия из нескольких выстрелов в прыжке.

Одиночный мощный выстрел - обычно следует во время попытки игрока воспользоваться флягой с лекарством. Заряжается долго, благодаря чему можно успеть полечиться и затем увернуться.

Двойная атака с разворота - босс совершает горизонтальный удар, после которого делает оборот вокруг себя и совершает удар ногой.

Смертельные атаки:

Атака с наскока с выпадом - босс прыгает, нанося вертикальный удар перед собой, затем совершает выпад. Во второй фазе комбинируется с горизонтальной атакой по дуге.

Атака с захватом с разбега - босс обегает игрока со стороны, после чего следует мощная атака с захватом.

Третья фаза

Молния Томоэ - разноплановые атаки молниями, которые могут совершаться как мечом, так и луком (электро-урон).

Смертельные атаки:

Захват с разбега - босс в ярости бежит в сторону игрока в попытке

его схватить.

Выпад в прыжке - прыжок в сторону игрока с выпадом. блокируется с помощью контратаки-микири, после него обычно следует захват с разбега.

Боевая система

Бой строится на парировании и уклонениях от смертельных атак боссов.

Протезные инструменты и навыки

В бою пригодятся инструменты для протеза, как “Петарда синоби”, “Сюрикен-волчок” и “Встроенный топор”.

Развитие боевых искусств

В бою пригодится боевое искусство “Атака тени” (Генитиро не может уклоняться от этого навыка), требуется умение синоби “Контратака-микири”, пассивные навыки “Спускающийся карп”, “Поднимающийся карп”, “Текущая вода”.

3.3. Обезьяны в ширме

Значение сражения

Победа над противником дает возможность пройти в следующую сюжетную локацию и получить необходимый предмет (Клинок бессмертных) для сражений с Падшей монахиней, Обезьяной-стражем, Истинной монахиней, Божественным драконом и Иссином.

Уникальные характеристики босса

Обезьяна в пурпурном кимоно обладает хорошим зрением, но плохим слухом. Она будет убегать сразу, как только увидит игрока.

Обезьяна в зелёном кимоно обладает хорошим слухом, но плохим зрением. Она будет убегать сразу, как только услышит игрока.

Обезьяна в оранжевом кимоно имеет плохое зрение и слух. Она будет оповещать других обезьян о приближении игрока, что заставит других обезьян разбежаться в разные стороны.

Также существует четвёртая обезьяна в белом кимоно, про которую монах ничего не скажет. Будучи невидимой, она будет следовать за игроком, оставляя светящиеся следы.

Боевая система

Бой строится на парировании и уклонениях от смертельных атак боссов.

Протезные инструменты и навыки

Инструменты для протеза в бою не пригодятся.

Развитие боевых искусств

Пригодятся пассивные навыки “Скрыть присутствие”, “Скрыть звуки”.

3.4 Падшая монахиня

Значение сражения

Получение одного из предметов (Камень чревоношения), что нужен Куро для создания Благовония Первоисточника, которое служит ключом для открытия сюжетной локации “ Дворец Первоисточника ”.

Уникальные характеристики босса

Один или несколько горизонтальных ударов: обычная атака босса, монахиня наносит один или несколько размашистых атак перед собой.

Танец: монахиня перехватывает нагинату обеими руками и начинает крутиться вокруг своей оси, нанося серию из пяти ударов.

Прыжок: босс прыгает через всю арену и атакует мощной вертикальной атакой.

Разбег: босс выставляет руку вперёд и делает несколько быстрых шагов в сторону Волка, после чего следует резкий взмах оружием, после которого наносит ещё пару ударов.

Смертельные атаки:

Горизонтальный подсекающий удар: Монахиня берет оружие в обе руки и наносит рубящий удар перед собой. Атака может продолжаться либо отскоком назад и ещё одной атакой по дуге, либо парой атак и завершающим выпадом.

Выпад: выпад в сторону оппонента с довольно внушительным радиусом. Контратака-микири – лучшее решение.

Боевая система

Бой строится на парировании и уклонениях от смертельных атак боссов.

Протезные инструменты и навыки

В бою необходимы инструменты для протеза, как “Петарда синоби” (с помощью него можно наносить 3 дополнительных удара и замедлить восстановление шкалы концентрации противника), “Священное лазуритное пламя” и “Сиреневый зонт феникса”.

Развитие боевых искусств

В бою пригодится боевое искусство “Двойной итимодзи” (восстанавливает большое количество концентрации протагонисту и прерывает атаки монахини) и “Удар бессмертных” (наносит огромным урон жизненной силе и концентрации соперника)

3.5 Обезьяна-страж

Значение сражения

Получение одного из предметов (Цветок лотоса из Дворца), что нужен Куро для создания Благовония Первоисточника, которое служит ключом для открытия сюжетной локации “ Дворец Первоисточника ”.

Уникальные характеристики босса

Первая фаза

Отскок - сильный удар по земле двумя лапами, а затем отскок назад или в сторону, сопровождающийся ещё одним таким же ударом.

Удар левой лапой - чаще всего следует сразу после отскока. Быстро бежит в сторону Секиро на двух задних лапах, а затем бьёт левой лапой.

Падение - Падение двумя лапами на Секиро с долгим замахом. атака совершается одновременно с входом босса в нокаут от использования петард. Заряжается долго, поэтому отойти в сторону очень легко.

Размашистые удары с падением - с размаха бьёт правой лапой, затем заносит обе лапы и наносит диагональный удар вверх, после чего падает на ягодицы.

Три удара - часто происходит после размашистых ударов с падением. Обезьяна резко поднимается, прибывает Секиро к земле двумя быстрыми вертикальными ударами, а затем наносит удар по окружности.

Атаки на спине - часто происходит сразу после размашистых ударов с падением, если Секиро находится сбоку от обезьяны. Обезьяна падает на спину и бьёт несколько раз по земле лапами, затем медленно поднимается.

Атака вонью - часто происходит сразу после размашистых ударов с падением, если Секиро находится сзади от Обезьяны. Обезьяна напрягается и выдаёт огромное облако ядовитых газов, затем далеко убегает (ядовитый урон).

Атака фекалиями - обычно идёт сразу после атаки вонью. Обезьяна подносит руку к анальному отверстию, испражняется, высоко подпрыгивает и кидает в Волка свои фекалии (ядовитый урон).

Удар с размаха - обезьяна заносит правую руку над головой и обрушивает удар на землю

Горизонтальный и вертикальный удары - часто происходит, когда Секиро находится сзади или сбоку от обезьяны. Босс ведёт правой лапой вокруг себя по земле, а затем ей же бьёт вертикально вниз.

Смертельные атаки:

Захват: босс привстаёт на задних лапах и отводит "руку" назад, после чего довольно быстро проводит ей перед собой, пытаясь схватить противника. Лучше всего прыгнуть, так как можно нанести удар в прыжке ногой, тем самым немного заполнив концентрацию врага.

Захват с прыжком: после отскока назад или бегства после нокдауна обезьяна встаёт на задние лапы и бежит на Секиро, готовя захват. Босс напрыгивает, хватает Волка двумя лапами, прибывает к земле, а затем выкидывает. Атака почти гарантированно поймает вас, если попытаться прыгнуть.

Вторая фаза

Четыре удара - обезьяна совершает колющие атаки мечом по диагонали два раза, затем чуть-чуть останавливается и снова совершает такие же два удара.

Два размашистых удара - заносит меч и совершает два сильных удара по области возле лап.

Наскок - бежит вперёд, затем отталкивается задними лапами, падает на грудь, скользит и совершает горизонтальный удар по дуге.

Сильный вертикальный удар - Обезьяна долго замахивается и наносит сокрушительный вертикальный удар. Если отразить его, обезьяна войдёт в состояние нокдауна на несколько секунд.

Атака по окружности - ведёт мечом по земле вокруг себя, затем бьёт по земле.

Вертикальные удары - наносит четыре вертикальных удара.

Крик - обезьяна подносит к своей шее отрубленную голову и испускает жуткий крик. Урон наносится по области и одновременно накапливает статус "Страх". На самом деле наносит урон и накапливает статус не сам крик, а брызги крови из рассечённой глотки зверя, поэтому можно избежать повреждений частично или полностью, если стоять за спиной у обезьяны. По этой же причине убегать от атаки нужно не от обезьяны, а в обход, чтобы зайти за спину, после чего сделать пару рывков назад и дожидаться окончания анимации (урон страхом).

Смертельные атаки:

Горизонтальный удар мечом - заносит лапу с мечом назад и чуть-чуть отходит в сторону, затем бежит в другую сторону и совершает горизонтальный удар.

Горизонтальный удар с прыжка - прыгает высоко в воздух, во время приземления совершает очень сильный горизонтальный удар

Боевая система

Бой строится на парировании и уклонениях от смертельных атак боссов.

Протезные инструменты и навыки

В бою необходим инструмент для протеза "Петарда синоби" (с помощью него можно оглушать обезьяну), пригодятся "Огненный клапан" "Встроенный топор".

Развитие боевых искусств

В бою пригодится боевое искусство "Двойной итимодзи" (восстанавливает большое количество концентрации протагонисту) и "Удар бессмертных" (наносит огромным урон жизненной силе и концентрации соперника), пассивные навыки "Спускающийся карп", "Поднимающийся карп", "Текущая вода".

3.6 Великий синоби Филин

Значение сражения

Получение одного из предметов (Ароматная ветвь), что нужен Куро для создания Благовония Первоисточника, которое служит ключом для открытия сюжетной локации "Дворец Первоисточника"

Уникальные характеристики босса

Первая фаза

Базовые комбинации атак из двух - четырех ударов

Одна из атак представляет собой два почти одновременных удара с разворота. После этой атаки можно успеть нанести Филину удар.

Бросок сюрикенов с последующим приемом:

При одиночном броске - догоняющий удар в сторону игрока с ударом, отбрасывающим игрока при блокировании.

При двойном броске - прыжок на игрока. Босс делает сальто в воздухе и обрушивается на Секиро. Можно заблокировать, либо уклониться.

Отскок от игрока: Применяется на близкой дистанции. Босс использует протагониста в качестве опоры. Пинок не наносит урона здоровью, его можно отразить. В воздухе босс кидает в игрока горизонтальную волну сюрикенов.

Бросок дымовой шашки: дымовая шашка блокирует лечение из всех источников на длительный срок. Во время действия эффекта шашки босс становится более агрессивным.

Атаки с разбега вбок:

С последующим броском шашки, блокирующей лечение.

С разворотом вокруг себя и последующей парой быстрых ударов, отражать которые нужно почти мгновенно.

Бросок пороховой смеси в двух вариантах:

Отталкивание игрока от себя ударом плечом. После этого босс выкидывает облако смеси и поджигает его ударом меча.

Контратака-микири: применяется, если игрок использует против босса выпад. Очень мощная атака, наносящая большой урон. Из-за нее использовать данный тип атак против босса нецелесообразно.

Смертельные атаки:

Добивание: применяется когда концентрация Волка разрушена, на близкой дистанции. Можно уклониться в самом начале атаки, когда босс делает оборот вокруг себя. В противном случае мгновенно убивает.

Вторая фаза

Маскирующая дымовая шашка: всегда применяется первой в первой по счету активации второй фазы босса в новом игровом цикле с предшествующей просьбой о пощаде и далее по ходу сражения. Босс поднимает руку вверх и кидает под себя шашку, которая создает густое облако дыма, маскирующее действия босса и сбивающее наведение с него. Однако при ее использовании Филин всегда отскакивает назад, даже если места для манёвра нет, и не использует каких-то особо сложных ударов.

Отскок от игрока: практически та же атака, что и в первой фазе, но вместо сюрикенов используется яд (ядовитая атака).

Медитация: босс принимает стойку, а вокруг его тела поднимается голубая дымка. В конце приема босс восстанавливает часть потерянной концентрации. Можно прервать приём атакой.

Боевая система

Бой строится на парировании и уклонениях от смертельных атак боссов.

Протезные инструменты и навыки

В бою необходим инструмент для протеза “Прорезающий сюрикен”.

Развитие боевых искусств

В бою пригодится боевое искусство “Удар полуночника” и “Удар бессмертных” (наносит огромным урон жизненной силе и концентрации соперника), пассивные навыки “Спускающийся карп”, “Поднимающийся карп”, “Текущая вода”.

3.7. Истинная монахиня

Значение сражения

Победа над противником дает возможность пройти во вторую часть сюжетной локации.

Уникальные характеристики босса

Один или несколько горизонтальных ударов: обычная атака босса, монахиня наносит один или несколько размашистых атак перед собой.

Танец: монахиня перехватывает нагинату обеими руками и начинает крутиться вокруг своей оси, нанося серию из пяти ударов.

Прыжок: босс прыгает через всю арену и атакует мощной вертикальной атакой.

Разбег: босс выставляет руку вперед и делает несколько быстрых шагов в сторону Волка, после чего следует резкий взмах оружием, после которого наносит ещё пару ударов.

Смертельные атаки:

Горизонтальный подсекающий удар: Монахиня берет оружие в обе руки и наносит рубящий удар перед собой. Атака может продолжаться либо отскоком назад и ещё одной атакой по дуге, либо парой атак и завершающим выпадом.

Выпад: выпад в сторону оппонента с довольно внушительным радиусом. Контратака-микири – лучшее решение.

Боевая система

Бой строится на парировании и уклонениях от смертельных атак боссов.

Протезные инструменты и навыки

В бою пригодятся инструменты для протеза, как “Лотосовый зонт Судзаку”, “Лазуритный топор”, “Священное лазуритное пламя”.

и “Искра пурпурного тумана” (с помощью него можно наносить 3 дополнительных удара и замедлить восстановление шкалы концентрации

противника).

Развитие боевых искусств

В бою крайне полезно боевое искусство “Удар бессмертных” (наносит огромным урон жизненной силе и концентрации соперника), пассивные навыки “Спускающийся карп”, “Поднимающийся карп”, “Текущая вода”.

3.8. Старые драконы древа и Божественный дракон

Значение сражения

Получение предмета (Слезы божественного дракона), который нужен для завершения сюжетной кампании.

Уникальные характеристики босса

Старые драконы древа

Обычный удар — старый дракон наносит лёгкий удар своим оружием.

Ядовитый плевок — старые драконы начинают изрыгать из себя нечто ядовитое (ядовитый урон).

Призыв корней — старые драконы начинают молиться, и из-под облаков вылезают корни деревьев.

Божественный дракон

Первая фаза

Вертикальная атака — Божественный дракон наносит три последовательных вертикальных ударов, от которых легко уклониться, убегая в сторону.

Угловая атака — Дракон замахивается мечом под определенным углом, уклониться можно бегом в сторону

Вихрь — дракон поднимает ветер, отбрасывающий игрока от него. Используется в основном после нанесения урона дракону. Эту атаку можно перепрыгнуть и полностью избежать её.

Атака головой — опускает голову в облака, после чего атакует из под игрока.

Смертельные атаки:

Горизонтальная атака — дракон два раза бьёт своим мечом по горизонтали, уклониться можно прыжком.

Вторая фаза

Серия из 4 быстрых вертикальных ударов.

Смертельные атаки:

Сложная комбинация из 6 ударов: тычок (вертикальная волна), 2 горизонтальных удара, 2 вертикальных и ещё один вертикальный с задержкой.

Боевая система

Бой строится на уклонениях от смертельных атак боссов.

Протезные инструменты и навыки

Инструменты для протеза в бою не пригодятся.

Развитие боевых искусств

Боевые искусства не пригодятся

3.9. Иссин, мастер меча

Значение сражения

Завершение сюжетной кампании.

Уникальные характеристики босса

Гэнитиро, Школа Томоэ

Усиленный удар бессмертных: эта атака всегда используется первой в начале битвы. Гэнитиро поднимает меч и накапливает энергию. Мощная атака с большой дальностью поражения, которую нельзя полностью заблокировать. Может быть одинарной или двойной, если не прерывать атаки босса или не отбегать.

Удар - обманка с прыжка: этот приём использовался боссом в последней фазе в бою в замке Асина, но значительно реже, чем здесь. Применяется после прыжка, за которым ранее следовали либо выпад, либо атака по дуге. Эту атаку нельзя заблокировать с помощью микири или перепрыгнуть. Вместо этого, от нее надо либо уклоняться, либо отражать.

Первая фаза

Серии ударов: разноплановые комбинации из двух-трех ударов. Происходят с небольшим интервалом и легко блокируются

Серия атак с разбега: босс берет небольшой разбег, слегка пригибаясь вперед, и наносит серию ударов. Обычно используется для сокращения дистанции с игроком или для прерывания лечения.

Одиночная атака с разбега: босс делает резкий рывок в бок от игрока с нанесением удара. После этого босс делает небольшой круг и замедляется.

Дыхание дракона: босс делает оборот вокруг себя, убирая меч в ножны, пока вокруг него собирается нечто похожее на потоки воздуха. Затем молниеносным ударом босс выпускает эту энергию вертикальным ударом с большой дальностью поражения, за которым спустя пару секунд следует вторая вертикальная волна. Можно отразить или полностью заблокировать, если стоять вплотную к боссу.

Двойной итимондзи: босс поднимает меч над головой и заряжает атаку. За это время можно успеть нанести пару ударов. Может быть одинарным или двойным, можно отразить, в этом случае босс использует Дыхание дракона. При обычном блокировании наносит существенный урон концентрации.

Атаки из стоек: мощные атаки, от которых лучше уклоняться. Существует два вида таких атак:

Если игрок стоит достаточно далеко или убегает, босс совершает рывок, на большое расстояние в сторону игрока и использует прием Крест Асина. Эту атаку можно частично заблокировать, но лучше от нее

уклоняться. Можно распознать по вспышке света из-под одежд босса и его ворчанию.

Круговой удар Дракона: босс заряжает Дыхание дракона и делает мощный взмах вокруг себя, действующий в большом радиусе, и который можно отразить, если стоять к боссу вплотную. Также от него можно убежать или избежать, если обойти босса и уклониться в самый последний момент.

Смертельные атаки:

Если игрок подойдет к боссу вплотную, он сделает обычную блокируемую атаку, отбрасывающую игрока, после которой следует горизонтальная атака по дуге.

Выпад: внезапный выпад. Совершается без дополнительных рывков и сближений, поэтому от него легко увернуться.

выпад с толчком: босс сначала отталкивает игрока от себя, а затем делает выпад.

Вторая фаза

Комбинация ударов: длинная цепочка ударов, включающая в себя атаки мечом и копьем.

Комбинация ударов с разбега: атака, начинающаяся с рывка в бок от игрока с использованием копья в качестве опоры с ударом мечом.

Комбинация атак копьем: босс наносит несколько мощных ударов копьем. Если к ним привыкнуть, легко блокируются.

Комбинация с отскоком: делает отскок от игрока с ударом по земле. Затем бежит в сторону игрока, параллельно стреляя очередь из пистолета, после чего наносит удар копьем в прыжке.

босса, урона. Однако, применяется она довольно редко, поэтому вполне можно пропустить её из-за неожиданности.

Мощный выстрел: одиночный выстрел, наносящий большой урон.

Серия выстрелов: достаёт пистолет и стреляет очередь из 4-5 выстрелов.

Смертельные атаки:

Выпад: поднимает копье вверх и атакует им игрока. Из-за своей формы копье наносит урон и в момент попадания по игроку, и когда босс его выдергивает.

Атака по дуге: иногда включает в серии как завершающую. Сама по себе, эта атака не опасна ввиду долгой анимации и невысокого, по сравнению с другими атаками

Третья фаза

Молния Томоз: босс подпрыгивает и ловит молнию копьем. Всегда применяется первой при переходе в третью фазу (электро-урон).

Двойное Дыхание дракона: две волны, идущие под небольшим углом.

Боевая система

Бой строится на парировании и уклонениях от смертельных атак боссов.

Протезные инструменты и навыки

В бою пригодятся инструменты для протеза, как “Лотосовый зонт Судзаку”, “Лазуритный топор” и “Искра пурпурного тумана” с помощью него можно наносить 3 дополнительных удара и замедлить восстановление шкалы концентрации противника).

Развитие боевых искусств

В бою крайне полезно боевое искусство “Усиленный Удар Бессмертных” (наносит огромным урон жизненной силе и концентрации соперника), пассивные навыки “Спускающийся карп”, “Поднимающийся карп”, “Текущая вода”.

Вывод

С помощью данного подробного руководства любой человек сможет без особых трудностей пройти сюжетную кампанию “Sekiro: Shadow Die Twice” на концовку “Разрыв уз бессмертия”.

Заключение

Данная работа посвящена прохождению компьютерной игры “Sekiro: Shadow Die Twice”, являющейся одной из самых сложных игр в обществе. Многие люди хотят посвятить свое свободное время прохождению этой игры, но их отпугивает ее сложность. Эта сложность заключается в начальном пороге вхождения, требующем от игрока высокой реакции и терпения. Также, для успешного прохождения игроку будет крайне необходим обучающий материал, роль которого будет выполнять мое руководство.

Результаты моего проекта показали, что я достиг заданной цели, создав детальное руководство по прохождению “Sekiro: Shadow Die Twice”, с помощью которого у меня получилось пройти игру не испытав никаких трудностей на концовку “Разрыв уз бессмертия”.

Таким образом, любой пользователь сможет без особых трудностей пройти сюжетную кампанию.

Полученные результаты исследования дают возможность утверждать, что продукт исследовательской работы является актуальным и востребованным для всех, кто имеет желание постигнуть данный шедевр игровой индустрии без особых трудностей.

Список использованной литературы

Sekiro the game / [Электронный ресурс] // Официальный сайт игры : [сайт] – URL: <https://www.sekirothegame.com/ru/> (дата обращения: 15.01.2024).

PlayGround / [Электронный ресурс] // Форум “Sekiro: Shadows Die Twice”: [сайт] – URL: https://www.playground.ru/sekiro_shadows_die_twice/forum (дата обращения: 15.01.2024).

Steam Community / [Электронный ресурс] // Сообщество Steam :: Sekiro™: Shadows Die Twice: [сайт] – URL: <https://steamcommunity.com/app/814380/discussions/> (дата обращения: 15.01.2024).

Fandom / [Электронный ресурс] // Обсуждение “Sekiro: Shadows Die Twice” : [сайт] – URL: https://sekiro.fandom.com/ru/wiki/Sekiro_%D0%B2%D0%B8%D0%BA%D0%B8 (дата обращения: 15.01.2024).

Steam / [Электронный ресурс] // Страница покупки “Sekiro: Shadows Die Twice”: [сайт] – URL: https://store.steampowered.com/app/814380/Sekiro_Shadows_Die_Twice_GOTY_Edition/ (дата обращения: 15.01.2024).