**Total War - Rome, Barbarian Invasion (Gold Edition)**

Информация обновлена 8 ноября 2014 года.

**Коды к игре Total War - Rome - Barbarian Invasion**

Во время игры нажмите тильду (~), чтобы вызвать консоль, и вводите следующие коды:

атакующие/обороняющиеся выигрывают следующую автоматическую битву: **auto\_win attacker/defender**

генерал с именем charactername становится неуязвим в бою: **invulnerable\_general charactername**

завершить все постройки в поселении с именем settlement: **process\_cq settlement**

изменить время года (лето/зима): **season summer/winter**

изменить дату (вместо year следует подставить год): **date year**

переместить персонажа с именем Z в точку с координатами X, Y: **move\_character Z X,Y**

персонаж с именем charactername получает X очков к черте с именем traitname:

**give\_trait\_points charactername traitname X**

персонаж с именем charactername получает черту уровня level с именем traitname:

**give\_trait characternname traitname level**

получить 20000 динариев (можно указать любую сумму): **add\_money 20000**

поселение с именем settlementname переходит под ваш контроль: **capture\_settlement settlementname**

противники принимают/отклоняют дипломатическое предложение; значение off отключает этот режим: **force\_diplomacy accept/decline/off**

создать юнит unit\_ID в поселении с именем settlement или в армии персонажа с именем charactername с указанными характеристиками exp/armour/weapon:

**create\_unit settlement/charactername unit\_ID amount exp/armour/weapon**

стены падают при осаде (на боевой карте): **jericho**

убрать туман войны: **toggle\_fow**

увеличить население поселения Y на X человек: **add\_population Y X**

уничтожить персонажа с именем charactername: **kill\_character charactername**

юниты становятся на 10% дешевле: **bestbuy**

**Прочее**

Уменьшение / увеличение количества повстанцев на карте.

Открываем папку игры \BI\Data\world\maps\campaign\barbarian\_invasion, находим файл descr\_strat.txt

Находим в нём строчку

brigand\_spawn\_value 10

pirate\_spawn\_value 12

Первая строка – частота появления мятежников на суше, вторая – пиратов на море.

---

** Total War - Rome - Barbarian Invasion (Западная Империя)**

Фракция Западная Римская Империя (очень высокий уровень сложности кампании и высокий уровень сложности сражений, не аркадные сражения без ограничения времени, огромный масштаб соединений – максимальная численность отрядов, личное управление всеми поселениями, нет советов, следить за ходами других фракций, туман войны присутствует; версия игры 1.6.0.0).

**Советы**

(25 апреля 2010 года, отредактировано 26 октября 2014 года)

1. Вербовать только: крестьяне 50, пограничники 173 (солдаты полевой армии), лучники 151, онагры 231 (тяжёлые онагры), сарматские вспомогательные войска 383, всадники-сагиттарии 312, квинквиремы 288.

Солдат полевой армии 369 и тяжёлые онагры 336 вербовать, если доходы будут позволять, так как они дорого стоят и вербуются в городе.

2. Состав блокировок мостов, гарнизонов поселений и фортов, а также флотилий (указана стоимость обслуживания за ход):

минимальный = 324 д. (1 – пограничники, 1 – лучники) – в спокойных регионах, для перекрытия прохода через мост агентам других фракций, а в случае внезапного нападения от них враг понесёт значительные потери;

усиленный = 1586 д. (3 – пограничники, 3 – лучники, 1 – онагры, 1 – сарматские вспомогательные войска) – в регионах с небольшой вероятностью нападения врага и на островах;

сверхусиленный = 2061 д. (4 – пограничники, 5 – лучники, 1 – онагры, 1 – сарматские вспомогательные войска) – в приграничных и не спокойных регионах.

Если нет возможности вербовать кавалерию и онагры, то вместо них вербовать пограничников. Вместо сарматских вспомогательных войск можно вербовать всадников-сагиттарий. В поселениях дополнительно вербовать крестьян для повышения уровня порядка, а налоги держать на максимальном уровне, чтобы снизить рост численности населения.

Блокировки мостов могут быть не эффективны, так как некоторые отряды могут переплывать через реки.

Почти в каждом порту держать флотилии из пяти бирем либо двух квинквирем.

3. Оборонительный гарнизон = 1510 д. (1 – пограничники, 3 – лучники, 5 – онагры, 1 – сарматские вспомогательные войска либо всадники-сагиттарии), размещается в поселении, не имеющем каменные стены, или форте при постоянных нападениях, но он не годится для нападений на мятежников и других целей в отличие от сверхусиленного гарнизона. Форт с таким гарнизоном можно разместить на вражеской территории, и противник будет активно нападать на этот форт, где можно будет без собственных потерь громить его войска при вылазке. При необходимости гарнизон можно усилить ещё 5 отрядами онагр.

4. Атакующий (кавалерийский) легион (7660 д.) состоит 20 кавалерий (сарматские вспомогательные войска) и предназначен для уничтожения генеральских вражеских войск в поле, так как от кавалерий враг не успеет уйти, будет окружён и стремительно разбит.

5. Универсальный легион (4748 д.) предназначен для штурма (захвата поселений и фортов), обороны (в поле, поселении или форте) и атак (уничтожения вражеских войск в поле). Состоит из 5-ти манипул по 4 отряда:

фронтовая манипула (6 – пограничники),

центральная манипула (4 – лучники),

левая манипула (3 – сарматские вспомогательные войска),

правая манипула (3 – сарматские вспомогательные войска),

тыловая манипула (артиллерия: 2 – онагры; резерв: 2 – пограничники).

Вместо одного тылового отряда может быть генерал.

Недостатком такого легиона является медленная скорость перемещения из-за онагр, но он по своему интересен и из него можно сразу сформировать гарнизон для захваченного поселений.

6. Можно не строить огромные каменные стены, армейские казармы, великий цирк, осадный инженер, но строить их для замены (усовершенствования) соответствующих вражеских построек в захваченных поселениях.

Если развиваете язычество, то в военных поселениях нужно строить храм Митры.

7. В начале кампании будет 25 поселений, но лучше покинуть поселения в Британии, Центральной Галлии и, возможно, в Испании, разрушив в них все постройки, но оставить или построить нужные там религиозные здания, чтобы при возврате этих поселений в будущем, в них была нужная Вам религия. Гарнизоны из покинутых поселений использовать для захвата и разграбления их. В будущем некоторые из этих поселений могут взбунтоваться и обратно перейти под контроль Рима с постройками, которые западные римские мятежники заново отстраивали в них, и с некоторыми гарнизонами и правителями.

8. Если осуществлять вылазку, то осаждающих нужно будет заманивать ближе к стенам пехотой или кавалерией, чтобы лучники могли достать до вражеских отрядов.