**Прохождение игры Rome: Total War**

Опубликовано: 10.02.05, источник: www.igromania.ru

Пусть я погиб под Ахероном,
Пусть кровь моя досталась псам -
Орел Шестого легиона
Все так же рвется к небесам.

Все так же горд он и беспечен,
Все так же он неустрашим.
Пусть век солдата быстротечен -
Но вечен Рим, но вечен Рим.
*Из фольклора археологов*

*До сих пор я* *вспоминаю свою первую стычку с пунийцами. Это было на Сардинии, в то время я, юный Гней Сципион, разведывал местность. Дозорные доложили, что несколько отрядов пехоты идут в сторону переправы и вот-вот будут здесь. Мои центурии выстроились в удобном месте между тремя холмами в пяти стадиях от лагеря.*

*Я как раз произносил перед строем короткую речь, как вдруг все пошло наперекосяк. Разведчики в панике сбежали с холма и сообщили, что в арьергарде пунийцев много слонов. Перестраиваться было поздно, и приказ первым отрядам разредить ряды ничего не мог изменить: передовые отряды карфагенян уже показались на опушке. За ними из-за леса вырулили низкорослые африканские слоны и потрусили к нашим позициям. Их добрые глаза наводили ужас на гастатов, а позади воины неспешно собирались в короткое подобие фаланги...*

*Поддетые бивнями солдаты летали по воздуху как заправские ядра. Гастаты дрогнули, триарии тщетно пытались добраться до шкур веселящихся слонов.* *Фаланга уже подходила, нахально выставив копья. Меня спас единственный вспомогательный отряд лучников во главе с сообразительным капитаном. Залп за залпом они издали осыпали слонов горящими стрелами, и, наконец, один за другим, серые гиганты занервничали и бросились наутек - сквозь свою же фалангу. По сигналу рожка с холма ссыпалась засадная центурия и ударила расстроенной фаланге в тыл. Вскоре все было кончено, пунийцы позорно драпали в лес.*

*А слоников мы потом отловили и пожарили. Самое вкусное - это хобот.*

**Rome: Total War** - это третья игра в знаменитой серии стратегий Total War британской команды **Creative Assembly** . После разрешения японских неурядиц и интриг против Папы в Европе сама собой напрашивалась тема античности.

Разработчики вполне могли переделать отряды, добавить античного колорита и выпустить <быструю> поделку под названием <Цезарь наносит ответный удар>. К счастью, этого не случилось. Храбрые британцы замахнулись на глобальную переделку стратегической и тактической частей игры. Осенью прошлого года стало ясно, что сил закончить игру вовремя не хватит, и Rome: Total War отложили на целый год. Впрочем, что такое год в масштабах истории? Один лишь миг.

В этом руководстве я постараюсь рассказать обо всех аспектах игры: от простого тактического маневрирования до сложных и не совсем очевидных тонкостей игровой механики. Больших разделов - три.

\_ **Вводный.** Здесь я расскажу, как настроить игру и пройти обучающую кампанию.

\_ **Стратегический.** Глобальная стратегия изменилась со времен Medieval больше всего, и прежние навыки придется изживать нещадно.

\_ **Тактический.** Часто выигрывая бои, можно без особых сложностей поправить не совсем удачные стратегические решения. Здесь же я расскажу об отдельных разновидностях войск, о том, как ими пользоваться и против них бороться.

**Рим не сразу строился**

<Рим> - стратегия очень глубокая и сложная для восприятия, особенно с непривычки. Понимая это, разработчики сделали все, чтобы интерфейс стал дружелюбнее игривого щенка. Они даже пошли на <ограничение прав> - начать главную кампанию нельзя, пока игрок не пройдет обучающую. Но и после этого вы ограничены: поиграть за галлов или египтян не получится, пока вы как следует не освоитесь с римскими легионами. Выделение отрядов <рамочкой> и возможность включить классическое <варкрафтовое> управление говорят о том же: авторы боятся, что игра покажется сложной для среднего американца.

Они добились своего: теперь стратегический интерфейс заставляет икать Сида Мейера с его <Цивилизацией> (до сих пор служащей эталоном простоты и прозрачности управления). Тактический экран - вершина лаконичности. Наконец, для самых талантливых предусмотрены встроенные советчики (вспоминаем знаменитую скрепку Word): <Вы уверены, что хотите атаковать легкой конницей фалангу? (Y/N)>. Впрочем, их можно отключить в любой момент.

Куда игрок идет, только-только запустив игру? Конечно же, в меню настроек. Давайте посмотрим, что стоит подкрутить в первую очередь.

***Это важно:*** *чтобы избежать проблемы вылетов при обращении к сенату, не поленитесь при установке поставить видеокодек, прилагаемый к игре.*

**Подкрутить настройки**

**Видео**

Нагрузку на видеосистему компьютера выбирайте, исходя из мощности видеокарты. <Рим> - игра тяжелая, и вам, скорее всего, придется искать компромисс между качеством и скоростью. Больше всего кадров в секунду отнимает полноэкранное сглаживание. Советую обязательно включить <десинхронизацию движений>, чтобы хвосты лошадей не гипнотизировали вас дружными махами слева направо.

Казалось бы, могут ли настройки видео повлиять на игровой процесс? Еще как могут - через **выбор численности отрядов** . Всего есть четыре варианта: маленький, средний, большой, огромный. По умолчанию он стоит как <Большой>, при этом величина среднего пехотного отряда - 80 человек, конного - 54 человека. Вы, конечно, можете установить <огромный> размер - тогда народа в каждом войске будет побольше, а сами битвы станут просто эпическими. Но помните, что размер имеет значение и корректирует правила игры.

\_ Более крупные отряды выгодны для фаланги (труднее окружить) и для лучников (стрел с каждым залпом больше).

\_ Мелкие отряды выгодны для конницы (первый штурм истребляет половину вражеского отряда).

\_ Чем больше отряд, тем сложнее его набирать. Дело в том, что отряды, которые тренируются в городах, берутся из его населения. Есть большая разница между тем, уходит из города с отрядом пехоты восемьдесят <условных жителей> или сотня.

**Звук**

В звуковых настройках нет ничего сверхзанимательного. Громкость звука, музыки, выбор способа воспроизведения (EAX, само собой, прилагается).

**Управление**

У игрока есть возможность настроить клавиатуру под себя, оставить старое управление или переключить раскладку на модную <варкрафтовскую>. Советую запомнить горячие клавиши - в бою это очень сильно помогает, особенно в сетевом режиме, когда пауз просто нет.

**Установки камеры**

Здесь я советую сделать движения камеры побыстрее, а ограничение <полетов> над полем боя отключить.

Все, игра настроена. Теперь можно приниматься за учебную кампанию

**Пережить обучение**

Обучающий режим - это короткая кампания на Апеннинском полуострове и кусочке Балкан. Сначала вас за ручку проведут по битве с варваром Думнориксом, известным еще по демо-версии. Потом вас научат пользоваться картой и предложат завоевать несколько провинций.

И опытным игрокам в Total War, и новичкам советую внимательно отнестись к обучающему режиму. Битвы при желании можно пропускать, но стратегический режим освоить надо с самых азов. При этом безнаказанно выйти из игры почему-то нельзя: пока вы не завоюете две-три провинции, сохранение просто не будет работать.

После того как заработает возможность сохраниться, вы сможете из главного меню начать основную кампанию империи.

**Имперские амбиции**

Поначалу вы можете начать имперскую кампанию только за один из трех римских родов - Юлии, Бруты, Сципионы. Чтобы получить возможность играть за другие народы, надо либо истребить их в процессе игры (при этом каждый истребленный <играбельный> народ тут же вылупляется в меню), либо успешно закончить кампанию (тогда в меню появляется возможность выбрать любой народ).

***Знаете ли вы:*** *открыть все играбельные народы можно проще, отредактировав игру. Найдите файл* ***descr\_strat.txt*** *и в нем перенесите все строчки из раздела* ***unlockable*** *в* ***playable*** *.*

Выберите, по каким правилам вычисляется победа. Обычные правила требуют захватить пятьдесят провинций (ровно половина карты) и победить Сенат. Упрощенные правила требуют победить конкретный народ и первым захватить пятнадцать провинций.

Советую отметить пункт <Управление всеми городами>, иначе все города без губернаторов будут управляться ИИ. Впрочем, это, и все остальное, включая уровень назойливости советников, можно поменять уже в игре.

А вот уровни сложности - это отдельная тема.

**Легко, нормально, тяжело**

Всего уровней сложности четыре - легкий, средний, тяжелый, сверхтяжелый. Вы можете настроить отдельно сложность тактических битв и стратегии.

На что влияет сложность тактических битв? Во-первых, она определяет, кто получает преимущество в бою. На среднем уровне ваши отряды равны вражеским по силе и боевому духу. На тяжелых вражеские отряды получают прибавки к тому и другому. На легком ваши отряды сильнее.

Утверждают, что выбор уровня определяет глубину тактической мысли кремниевого противника. Проверить это сложно, к тому же смысла искусственно <притуплять> компьютер я не вижу - он и так ограничен.

Какой уровень выбрать? Средний хорош для начинающих игроков, более трудные - для опытных <спрайтоводцев>, для тех, кто водил в бой еще японцев и рыцарей. Средний уровень рекомендую еще тем, кому не нравится сам принцип <все чужие крестьяне вдвое сильнее ваших>. При этом, если сильного врага можно переиграть на поле боя тактически, с флотом дела обстоят похуже. Бои на море рассчитываются только автоматически, и поправки, вносимые <тяжелым> уровнем игры, могут кого-то и расстроить. Неприятно, когда одна вражеская бирема в бою топит десяток твоих трирем.

Стратегический уровень сложности еще менее прозрачен. На среднем уровне компьютер побеждается без особых изысков, поэтому возникает соблазн выкрутить пункт на максимум (а тактику оставить <средней>). Не так все просто! На тяжелых уровнях города с большим населением становятся неуправляемыми (похоже, из-за несбалансированности игры). Обычных рычагов управления (снижение налогов, большой гарнизон, храмы, гладиаторские игры) уже не хватает. Вместо сражений и победоносных войн игроку приходится срочно придумывать, как бороться с восстаниями - и не на границах, а в самом сердце империи. Вариантов предлагалось море, вот самые экзотические:

\_ Заразить город чумой. Население убывает, все счастливы. Специальный <зачумленный> отряд ходит и <прописывает> такое лечение самым беспокойным селениям.

\_ Уничтожить храмы, Колизей, вывести войска, задрать налоги и дождаться полномасштабного выступления повстанцев. Подавить его огнем и мечом, а захваченный город вырезать. Оставшиеся в живых ведут себя тише воды, ниже травы.

\_ Создавать большие крестьянские отряды (население убывает), переводить их в недоразвитые города и там расформировывать (население возрастает).

\_ Бросать те же отряды крестьян в безнадежные бои с восставшими рабами.

Если не хотите заниматься всеми этими, без сомнения, веселыми делами, тщательно подумайте, прежде чем выкручивать на максимум сложность кампании.

**Стратегия**

Вы - на стратегической карте. Перед вами все Средиземноморье, Европа до Урала, Ближний Восток, Британские острова и краешек Африки. Всего чуть больше ста провинций. Это много, но и времени у вас хватает. Промежуток между первой Пунической войной (270 год до н. э.) до смерти Августа (12 год до н.э.) в вашем полном распоряжении. Каждый ход - это половина года, зима или лето. Более пятисот ходов позволят завоевать мир даже самому миролюбивому и ленивому императору.

Уверен, многие, взглянув на стратегическую карту, воскликнут: <Цивилизация, как ты похорошела!> Города, условные обозначения полезных ресурсов, дороги, отряды - все как будто пришло из знаменитой серии Сида Мейера. Трехмерный вид карты позволяет поднимать и опускать камеру. Приглядитесь к забавным мелочам: деревья тихо покачиваются, отряды нетерпеливо переступают с ноги на ногу. Зимой север Европы покрывается снегом, а разгул стихий - будь то извержение Этны или простой шторм - не узнать на карте невозможно. Такой <живой> карты не было еще ни в одной стратегической игре.

Перед тем как в очередной раз нажать кнопку <Конец хода>, игрок занимается обычной рутиной:

\_ осматривает общую ситуацию на карте и принимает стратегические решения;

\_ внимательно штудирует стратегические меню, решает вопросы бюджета, внешней политики и, что особенно важно, занимается Семьей (генералы, губернаторы, наследники);

\_ проверяет поселения, корректирует налоговую политику, выстраивает очереди строительства и тренировки (или пополнения) отрядов;

\_ двигает отряды и флот по карте, строит оборонительные сооружения, вступает в бой или уходит на выгодную позицию, чтобы принять бой там. Армейские дела - самый важный этап хода;

\_ двигает агентов - дипломатов, шпионов и убийц. Дает им возможность заняться своими темными делишками. Дипломаты при необходимости вступают в диалог с другими народами.

Все это можно делать в любом порядке, и любой пункт можно пропустить. Скажу по секрету - игру можно выиграть и без дипломатии, и без внятной налоговой политики. Только это труднее.

**Политическая кухня**

Меню политики (горячая клавиша **O** ) - очень полезная вещь, хотя средь жарких боев о ней нетрудно и забыть. Регулярно заходите в него. Именно здесь представлена <большая> стратегия. Здесь вы узнаете подробности о вашем государстве, финансах, внешней политике, семье и позиции Сената.

\_ **Государство.** Не забыли название своей страны? Помните, где столица? Хотите знать, сколько у вас в роду совершеннолетних (потенциальных генералов и губернаторов)? Здесь вам напомнят число ваших провинций, выигранных и проигранных побед. В этой же вкладке вы сможете установить автоматический сбор налогов (вполне работает, рекомендую). Самые ленивые могут передать все управление городами в руки компьютера. Делать этого не советую! Мало ли как там ИИ науправляет и чего в городах настроит. На случай, если вы все же решили сгрузить заботу о городах на плечи кремниевого друга, тут же можно установить ползунок <сбережения-траты> в нужное положение.

\_ **Финансы.** Полный отчет обо всей прибыли и убытках вашей страны. Разобраться в нем с непривычки сложно, но он очень полезен. Кто бы мог подумать, что огромная армия может сожрать весь бюджет империи!

\_ **Внешняя политика.** Девятнадцать стран - это много. На этой странице вы вспомните, с кем воюете, а с кем дружите.

\_ **График.** Под копирку переведен с <Цивилизации>. Отражает соотношение величия вашей и других стран по нескольким параметрам. На горизонтальной оси отложены годы.

\_ **Семья.** Полное генеалогическое древо вашей семьи. Только здесь вы можете одним взглядом окинуть всех членов своего рода - детей, умерших предков, приемышей и перекупленных дипломатами чужаков. Только здесь можно быстро вспомнить возраст, таланты, нехорошие черты и свиту каждого из своих близких. Кронпринц назначается здесь же.

Скажу по секрету, игру можно выиграть и без особого внимания к делам Семьи. Но если вы - настоящий Тихий Дон и правильно управляете своим кланом, то победа становится намного ближе. Поэтому семья - это главное. С нее и начнем.

**<Пусть он будет сильным мальчиком>**

**Вместе целая страна**

В самом низу генеалогического древа - дети, сыновья и дочери. Они подрастают, вступают в пору возмужалости. Только с этого момента сыновья становятся полноправными участниками игры, обзаводятся отрядом телохранителей и появляются в столице.

Дочери попадают в разряд <невест>. В отличие от Medieval, здесь вам не нужно носиться по всей карте и искать принца для драгоценной Джулиан, засидевшейся в девках. Кандидат в мужья появится сам и предложит дочери руку и сердце. Как правило, это будет простой солдат, без особых достоинств. Берите любого! Во-первых, в обширной семье все равно будет хороший выбор из храбрых генералов и талантливых губернаторов. Во-вторых, если припрет нужда, из любого бездаря можно взрастить эпического полководца лет за пять-десять, было бы желание.

Обязательно воспитывайте молодежь, не надейтесь на старых генералов. Когда умирает сильный персонаж (естественной смертью, в бою или от рук убийцы), армия остается обезглавленной. Если ему на замену тут же не придет талантливый юноша или зрелый муж - плохи ваши дела.

С сыновьями советую сразу же определяться - кого отправлять воевать, кого лучше сажать на периферию и готовить в управленцы.

**Царь, царевич, король, королевич...**

На первый взгляд все сыновья-генералы кажутся бездарными. Но пусть парень проведет битву-другую. И вот мы уже видим две звездочки. Три звездочки. Четыре звездочки. Лучше всего, конечно, когда у парня десять звездочек. Это параметр <командование>, самый главный для генерала.

Один <десятизвездочный> (максимум) генерал стоит половины армии. Он не только улучшает боевой дух подчиненных - под его командованием войска объективно лучше сражаются. Именно поэтому воспитание как минимум трех хороших генералов - ваша наипервейшая задача. Лучше всего использовать главу рода (сам факт <короны> дает ему дополнительную звезду) и наследника. Главное - не рисковать ими сверх необходимого.

Лучший способ добычи драгоценных <звездочек> на погоны генералов - борьба с беглыми рабами, повстанцами и разбойниками, хозяйничающими на дорогах. Разбойники не нападают на города, но от этих бравых ребят все равно надо избавляться: они браконьерствуют, жгут костры в неположенных местах и сильно урезают прибыли от торговли близлежащих городов. Чаще всего боевой дух повстанцев невысок, их легко сломить в бою, поэтому генеральский отряд бросать в бой можно - но только в решительный момент (и уж точно не на копья). Обязательно используйте генерала в преследовании и избиении бегущих. Вероятность заполучить после боя <звезду Суворову Александру Васильевичу> зависит от участия отряда в бою и от количества снятых им скальпов.

Отступая, генерал теряет звездочки <командования> с необычайной скоростью. Даже если это не просто проигранный бой, а тактическое отступление перед превосходящими силами противника.

***Это интересно:*** *если генерал отступал и терпел поражения слишком часто, его уровень командования может опуститься до отрицательных значений. В этом случае войска получат штраф к боевому духу и умениям. В Shogun в похожей ситуации генерал совершал ритуальное самоубийство, но в Rome, похоже, никто не собирается бросаться на меч.*

**Инициатива снизу**

Если генерала под рукой нет, а бить врага надо, то делать нечего - будем бить. Отряды пойдут в атаку под командованием безымянного капитана. Прибавок к силе и боевому духу, конечно же, не получат. Но не беда. Грамотно проведенный бой, героическая и чистая победа (это когда ваших погибло мало, а врагов уцелело еще меньше) может привести к тому, что капитан получит звезды и превратится... в генерала. Вернее, вам предложат <усыновить> капитана, приняв его в семью. Согласившись (и заручившись согласием капитана), вы получите в свое распоряжение нового члена семьи совершенно бесплатно. А члены семьи никогда не бывают лишними.

**Новые градоначальники**

Жизнь губернатора спокойнее беспокойной полевой жизни командующего.

Правило при назначении губернаторов одно - чем важнее и крупнее город, тем больший должен быть у присутствующего в городе члена семьи параметр управления (изображается в виде маленьких свитков). Город может обойтись без губернатора вообще, но присутствие опытного человека в поселении всегда лучше. Денег город принесет больше, коррупция и потери уменьшатся.

Если у губернатора есть влияние (изображается в виде пальмовых ветвей), то город станет более спокойным местом и с меньшей вероятностью взбунтуется в тяжелые для него времена (например, когда население перевалит за тридцать тысяч условных единиц).

**Порок и добродетель**

Каждому члену виртуального рода присущ свой набор качеств. В Medieval они назывались <добродетелями и пороками>. В основном, качества определяют и количество <звезд>, и влияние. Они бывают хорошими и плохими.

Одни даются чином (к примеру, должность Самого Главного Босса дает влияние и хорошую защиту против убийц). Другие генерал подбирает на протяжении своего жизненного пути. Много воюет - прибавляются звезды. Управляет растущим городом - появляется опыт градоначальника. У римлян дополнительные прибавки дает должность в Сенате (квестор, консул, претор, бывший консул и т.д.)

Качества - это вся личность персонажа в игре. Они влияют на все: на его способности, на боевой дух армии, на личную безопасность, популярность в Сенате и в народе, на прибавки к награбленному и даже на скидки при найме войска. Самые яркие качества появляются в виде прозвища персонажа. <Гней Завоеватель> - такие штуки хорошо смотрятся в резюме.

Качества не вырастают сами по себе. На них влияет окружение генерала и каждое действие игрока. Много побеждает - получай звезды. Сражаешься с Карфагеном - получаешь прибавки в сражениях именно с этим народом. Часто дерешься сам - не беда: боевые шрамы повышают авторитет среди солдат. Но с другими свойствами характера все далеко не так прозрачно. Одно известно точно: бездействие генерала или губернатора способствует появлению неприятных черт личности.

Доходит и до смешного. Например, храм бога вина и веселья Бахуса помогает удержать народ в повиновении намного лучше, чем храм Цереры. Однако тут есть и подводный камень: губернаторы, которые управляют городом с храмом Бахуса, спиваются в считанные годы.

**<Меня окружали добрые люди>**

А это что-то новенькое в серии! На жизненном пути к членам вашей семьи прибивается окружение - спутники и друзья. Каждый из них - живое <качество> в смысле конечных эффектов. Философ даст ума. Бывалый наемник позволит скостить стоимость покупки услуг коллег. Суровый капрал увеличит мобильность войска, а личный пес вовремя почует войско врага. Вражеские перебежчики, захваченные рабы, служители Марса и Афродиты - все они займут свое место в свите. Особенно полезны врачи - они могут не только уменьшить потери войска в бою, но и улучшить плодовитость генерала. Августейшие дети - будущее империи, не забывайте.

Не всякий человек в окружении полезен. К примеру, идиот-шут убавит влияние, личный раб-массажист понизит уровень личной безопасности. Есть в игре и особые именные персонажи: Аристофан, Цицерон, Сенека и другие; заполучить такого в игре - большая удача.

Как и обычные качества, свита подбирается генералом или губернатором на жизненном пути. Пребывание в городе с храмом повышает вероятность заполучить священника. В лесах к генералам прибиваются собаки. Если, например, полководец продал в рабство пару взятых городов, то, скорее всего, он обзаведется работорговцем и будет получать впредь с продаж больше денег. Безделье - это шанс заполучить бесполезное окружение.

Но чем вся эта генеральская свита, по большому счету, отличается от обычных качеств характера? Тем, что ее можно передавать от одного генерала другому. Для этого они должны быть в одном месте карты. Хватайте физиономию представителя свиты и перетаскивайте на портрет другого генерала. Сбрасывайте весь человеческий <балласт> какому-нибудь заштатному губернатору, чье пьянство и разврат позволяет заранее поставить на нем крест.

Со смертью персонажа вся его свита пропадает безвозвратно. Как только генералу стукнет шестьдесят, есть смысл отправить его на покой, а полезных людей отдать другому человеку.

Главное - надо помнить два правила. Во-первых, в свите не может быть двух одинаковых представителей. Во-вторых, максимальный размер свиты - восемь человек.

***Это интересно:*** *в прошлой игре агенты и дипломаты были бессмертными. Здесь дипломат вполне может скончаться от старости, но место Дунканов Маклаудов заняла свита! Окружение генерала, если его вовремя перебрасывать от старика к молодому герою, может прожить хоть двести пятьдесят лет! Это и к собакам относится!*

**Повесть о многих городах**

Город - центр провинции, ключ к владению территорией. В городе обитают жители, и здесь же строятся улучшения. Город - центр торговли и лакомый кусочек для вражеских армий.

Сначала это лишь маленькое поселение, открытое всем ветрам. Но число <условных жителей> в нем увеличивается, и по достижении определенного предела становится возможной постройка улучшенного губернаторского здания. Это - следующий этап, переход города в новое качество. Из деревушки - в городок, город, большой город и, наконец, огромный античный мегаполис. Каждый переход открывает новые здания и улучшения. Но, вместе с тем, увеличение числа обитателей грозит стать неуправляемым, обернуться восстаниями и кровопролитием. <Условные жители> - господа неблагодарные, и хорошего отношения к себе они не понимают. Особенно это относится к жителям захваченных городов с чуждой культурой.

**Дебет и кредит**

Прибыль в городе складывается из трех составляющих: натуральной (продукт ферм и шахт), налоговой и торговой (сухопутной или морской). Особняком стоят управленческие таланты губернатора - они обычно дают небольшую прибавку к городскому бюджету.

Регулируя налоги в городе, вы управляете не только прибылью, но и уровнем прироста населения. Эти негодяи любят размножаться лишь там, где не шибко давит налоговое бремя. Уровень налогов - это еще и степень лояльности жителей. Зависимость, думаю, объяснять не надо. В общем случае советую выкручивать налоги на максимум, лишь бы народ не бунтовал. Когда городов в империи станет много, регулирование налогов можно свалить на автоматического помощника.

Прибыль от ферм и шахт зависит от провинции (плодородие равнин, полезные ископаемые в горах) и инфраструктуры (фермы, шахты). Всегда лучше развивать прибыль за счет шахт - фермы дают ощутимую прибавку к росту населения, а это не всегда желательно.

Доходы от торговли зависят от множества параметров: отстроены ли в провинции дороги, насколько они хорошего качества, построен ли в городе рынок. Есть ли поблизости ценные торговые ресурсы, например вино или краска? Со сколькими странами заключено торговое соглашение (это дело расторопных дипломатов)? Нет ли на дорогах бандитов, не блокирует ли вражеский флот городской порт?

Развитость морского сообщения тоже имеет значение. Чем больше порт, тем больше торговых путей он поддерживает. Торговые пути на море вы узнаете по линиям и маленьким корабликам, плывущим из города в город. Сухопутные торговые пути тоже несложно узнать: раз увидев миниатюрные повозки, снующие по дорогам, вы уже не спутаете их ни с чем. Чем больше на экране <миниатюр>, тем лучше идет торговля. Сомневающиеся могут специально заглянуть в меню и увидеть все цифры.

Но не стоит забывать и о городских расходах. Если не считать небольших трат на генералов, то главная статья городских расходов - поддержка армии. Суммируется стоимость содержания всей армии и агентов (теперь и они хотят есть!). После этого расход ложится бременем на все города по принципу: чем больше город, тем больше он платит. При неравномерном развитии империи может появиться необычный эффект: самые большие города уходят далеко в минус и пугают игрока жуткими отрицательными балансами. На самом деле, это нормальное явление, поводов волноваться нет.

Оставшиеся деньги попадают в бюджет страны. Уже оттуда игрок тратит их на постройку, ремонт зданий, наем, тренировку или пополнение армий.

***Это интересно:*** *в бюджете страны раздел <Коррупция и проч.> есть не только в расходном разделе, но и в доходном! Что это - налоги с взяток?*

**<Живем - не тужим!>**

От чего зависит мир и порядок в городе?

**Вот факторы, которые его уменьшают:**

\_ Нищета (плохая, неразвитая инфраструктура).

\_ Высокие налоги.

\_ Удаленность от столицы (как в <Цивилизации>).

\_ Вражеские шпионы, проникшие в город. Раскрыть разведчика может только другой разведчик.

\_ Культурные различия. Завоеванные варвары не сразу принимают римскую культуру (обратное правило тоже верно). Такое недовольство ослабляется лишь со временем. Уменьшить его можно, если разрушить храмы чужой культуры и построить в городе собственные.

**А вот что помогает держать граждан в повиновении:**

\_ Гарнизон - в первую очередь. Для этого идеально подходят городские стражи или отряды крестьян.

\_ Грамотный губернатор - во вторую очередь.

\_ Низкие налоги.

\_ Общественное здоровье (бани, акведуки).

\_ Здания, предназначенные для развлечения публики (у римлян, например, гладиаторский амфитеатр). Отстроив городской амфитеатр, можно регулировать частоту гладиаторских игр. Чем чаще, тем спокойнее в городе, но, вместе с тем, меньше денег в казне.

\_ Образование (академии).

\_ Закон. Выше в развитых городах и в местах, близких к столице империи.

\_ Высокий прирост населения.

\_ Действие чудес света.

В небольших городах следить за настроением людей легко. Если намечаются проблемы, можно построить пару полезных зданий, пополнить гарнизон или в крайнем случае снизить в городе налоги.

Большие города - большие проблемы. В сочетании с высоким уровнем сложности игры проблема революционно настроенных горожан может стать настоящей головной болью незадачливого мэра.

**Проблемы рождаемости**

Скорость прироста населения города зависит, в основном, от двух факторов: общей плодородности провинции и уровня налогов. Все остальное (общественное здоровье или нищета) - особого влияния на желание народа плодиться не оказывает.

Если город почти не увеличивается (два-три процента за ход) - не беспокойтесь, коль скоро он дает хорошие налоговые сборы. Деньги всегда можно потратить на инфраструктуру и армию. Экстенсивное развитие окупается в игре на ранних стадиях. Чем возиться как нянька с городом, который <не хочет размножаться>, проще захватить вражеский...

Обычно в процессе игры приходится выбирать несколько городов, которые будут служить <кузницей> армии. Они должны быть <плодовитыми>, иначе после тренировки нескольких отрядов город попросту опустеет. Выбирайте под такие <донорские> поселения города на самых плодородных равнинах. При необходимости снижайте в городе налоги.

***Знаете ли вы:*** *иногда в городе может вспыхнуть эпидемия. При этом население и боевые отряды тихо вымирают. Вы можете начать строить санитарные сооружения, но ваша главная задача - обеспечить карантин. Ни один отряд или агент не должен войти в город и выйти из него. Через несколько лет изолированная чума стихнет сама собой.*

**Чужие города**

Вы взяли чужой город! Провинция - ваша! Это радостное событие в жизни каждого полководца. Сразу после этого перед вами встанет выбор. Что делать с городом: просто оккупировать, продать жителей в рабство или истребить? Не спешите выбирать первый вариант. Лучше давайте подумаем.

Оккупация города - это почти всегда недовольные жители. Чтобы обеспечить спокойствие, придется оставлять в нем большой гарнизон и тратить на это деньги. Война и так стоит дорого, и она обычно не кончается с взятием одного города. Армия еще пригодится, да и денег при этом казна получает с гулькин нос - редко больше сотни монет. А ведь даже простой конный отряд стоит дороже!

Продажа жителей в рабство - это уже интереснее. Половина жителей равномерно распределяется по вашим городам (но только по тем, в которых есть губернаторы). Это одновременно снизит напряжение в городе - держать меньшее число жителей в повиновении легче - и подстегнет развитие вашей империи. Денег с продажи можно получить уже чуть больше.

Но, как ни странно, самый стратегически выгодный вариант - истребление жителей. Да-да, всех на копья, и пусть они вдоль дороги на крестах висят! При этом в живых остается лишь четверть города, а в казну идут огромные средства, которые измеряются тысячами и даже десятками тысяч монет. На эти деньги можно подстегнуть отстройку инфраструктуры империи, собрать новые отряды и взять на службу наемников! Истребленный город не будет бунтовать, даже если оставить в нем всего один-два небольших отряда.

Единственная причина, по которой иногда стоит оставить поселение в неприкосновенности, - когда число его жителей близится к критическому размеру (например, шесть тысяч - граница между обычным и большим городом). Польза от улучшенного города может перевесить желание пополнить бюджет. Если же граница <раздела> пересечена городом недавно и новое здание <главы администрации> уже красуется у главной площади - смело истребляйте жителей! Назад в <маленькие городки> селение уже не перейдет.

***Это интересно:*** *чтобы вписаться в рамки рейтинга <игры для подростков>, разработчики были вынуждены в тактических сражениях полностью убрать кровь. Но истребление городов на стратегической карте сопровождается красноречивыми звуками и недвусмысленной иллюстрацией. Впрочем, кого это волнует, если формально рейтинг соблюден?*

**Там, где идет строительство**

В первую очередь в городе необходимо строить:

\_ **Дороги.** Прирост денег и лучшие возможности для передвижения армий.

\_ **Рынок.** Прибыль в виде налогов.

\_ **Храм.** У римлян для успокоения беспокойных лучше всего работает храм Юпитера. У Брутов есть хороший военный храм, снабжающий свежепостроенные отряды ценным опытом. Берегитесь эффектов храма Бахуса (я рассказывал о них выше).

\_ **Порт.** Дает деньги и возможность строить флот.

\_ **Шахты** (если есть такая возможность). Долговременное вложение денег.

\_ **Фермы.** Сельское хозяйство советую развивать в последнюю очередь. Не вовремя наступивший демографический взрыв может стать опасным.

Выбрав два-три города в качестве <военных городков>, снижайте в них налоги и выстраивайте военную и промышленную инфраструктуру (Бруты строят храм).

Дальше смотрите по обстоятельствам. Когда город достигнет предела развития (об этом вам скажут), не забудьте выстроить улучшенную <мэрию> - только после этого у вас будет возможность строить продвинутые здания. Приграничные города, на которые враг смотрит, облизываясь, не постесняйтесь обнести стеной. Чтоб не чихал ваш любезный народ, не забывайте водные сооружения.

Ну и, само собой, армия!

**Уходили комсомольцы**

Ради них собираются налоги. Ради них строятся конюшни и казармы. Без них ничего не сделают с врагом даже самые талантливые генералы. Я говорю об армии, о простых солдатах. Гордые легионеры, сдержанные гоплиты, простая и шумная варварская братва - обо всех отрядах надо заботиться в первую очередь на стратегической карте. Только тогда армия выйдет на поле битвы вооруженной до зубов, натренированной и полностью готовой к встрече с врагом.

**Осенний призыв**

Даже в самом захолустном городе, где нет ни одного здания, вы сможете призвать к знаменам толпу крестьян или базовый оборонительный отряд городской стражи. Про крестьян советую сразу же забыть - даже самый простой пехотный отряд лучше их по всем параметрам, а стоит его прокорм столько же. Не вспоминайте про работников сохи до тех пор, пока не захотите устроить <маленькое переселение народов> - для контролируемой миграции лучше ватаги селян не придумать.

С постройкой военных сооружений и с ростом города вариантов станет куда больше. Специализируйте развивающиеся города.

Но не только в городах генерал может найти людей для своей армии. Почти в любом месте карты можно найти и взять на службу <псов войны> - наемные отряды.

**Наемнические дела**

В Medieval наемники стоили дорого и просились на службу только в городах. Теперь генерал может взять на службу отряд хоть в чистом поле, даже посреди вражеской территории! Во-первых, для побитой армии лучше способа пополнить ряды нет, особенно если собственные города далеко. Во-вторых, наемники теперь стоят меньше (впрочем, кушать требуют регулярно). В-третьих, наемные отряды в игре обрели свою нишу. И это - поддержка слабых мест армии.

Простой пример: римская армия не дружит с дальнобойными отрядами. В самом начале игры даже лучников добыть негде! Но Цезарь не горюет. Он сажает сына на бирему и шлет его в Испанию. Там по сходной цене можно купить нескольких превосходных отрядов балеарских пращников. Все, у нас есть пращники, которые лучше обычных ровно в два раза. А в Греции живут критские лучники - не чета римским.

***Это интересно:*** *в знак принадлежности к касте <псов войны> все наемники игры одеты в зеленое.*

В лесах Галлии всегда можно найти легкую пехоту и легкую же конницу для поддержки штанов. В македонских полях ищут работу фалангиты. Даже отряд слонов можно купить и использовать как танки.

Главное - помните несколько **простых правил** .

\_ Конкретные отряды можно купить обычно в нескольких соседних провинциях, которые образуют их цельный <ареал обитания>. Это значит, что если нанять отряд в одной провинции, то он исчезнет и в других. Обычно число доступных отрядов невелико: максимум три-пять.

\_ В отношении наемников действует правило сухариков: кто успел, тот и съел. Если все наемники в ареале <выкуплены> врагом, то вы уже ничего не сделаете - <ареал> опустел на несколько лет. Со временем отряды наемников снова появляются в <ареале>, и снова кто-то получает шанс купить для своей армии элитный отряд.

\_ Пополнять численность наемников в городах нельзя - можно лишь улучшать оружие и броню.

\_ Если в городе у вас есть лишь губернатор с крестьянами, а враг наступает, то быстрый наем может оказаться единственной возможностью отбить атаку. Для этого надо вывести губернатора из города и в тот же ход вернуть его обратно уже с войсками.

**Форсированный марш**

Отдельные отряды и группы перемещаются по стратегической карте очень просто. Выделив отряд, игрок видит всю область, в пределах которой войско может перемещаться в течение хода.

Правой кнопкой мыши армия посылается в нужную область, в город или в атаку на врага. Пробел позволит пропустить анимацию передвижения - отряд окажется сразу в нужном месте.

Если вдруг в пределах видимости отряда появится до этого невидимый противник, то отряд остановится и будет ждать ваших указаний.

***Знаете ли вы:*** *если зажать Alt и щелкнуть мышью на карте, то в этом месте будет установлена <точка сбора>. Все созданные войска автоматически будут собираться там.*

Дальность, на которую войско может перейти в течение одного хода, зависит от местности и отрядов, составляющих армию. Дороги, особенно качественные, позволяют пройти намного дальше. Горы и реки полностью закрывают проход - надо искать горные проходы или переправы.

Если вы прикажете армии отправиться за пределы зеленой области, то войско будет двигаться самостоятельно каждый ход, пока не дойдет до места.

Армия движется со скоростью самого медленного отряда. Быстрее всего передвигается конница, затем - пехота, а самыми медленными на карте оказываются осадные машины.

***Знаете ли вы:*** *онагры (камнеметные осадные машины) в армии позволяют брать плохо защищенные города <с хода>, не тратя время на постройку осадных машин. Расплата за онагр - медленное перемещение всей армии по стратегической карте.*

**Римский стройбат - здания на века**

По пути армия под командованием генерала может строить дозорные башни (только на своей территории). Это самый простой способ избавиться от <тумана войны> в стране. Башни позволяют постоянно просматривать все дороги на предмет бандитов и приглядывать за границами.

Вышки стоят недорого, работают в безлюдном режиме и не требуют ухода. Но самое интересное - их нельзя уничтожить. Ни ваша армия, ни вражеская ничего с вышками не сделает. Сотни лет они будут стоять на одном месте и <освещать> карту.

Римская армия с генералом, согласно традиции, может за пятьсот монет построить оборонительный лагерь. Если неподалеку расположился сильный враг, имеет смысл в конце хода обустраивать эту <крепость, которая всегда с собой>. Вид у лагеря классический: палатки, две улицы крестом, площадь <претория>. Правда, рва нет, а вместо насыпи лагерь окружен квадратным частоколом.

**Стычка за стычкой**

Чтобы напасть на вражеский отряд или армию, надо лишь выделить армию и щелкнуть правой кнопкой мыши по врагу. Символизирующий армию человечек прокричит что-то воинственное и махнет мечом. Если враг сочтет себя слишком слабым для боя, он отступит (его можно попробовать догнать).

Если враг решил не отступать или у него не осталось <очков хода> для отхода, откроется предбоевое меню. В нем вы сможете посмотреть армию врага и прикинуть примерное соотношение сил. У вас есть три варианта поведения: начать бой на тактической карте, провести автоматический расчет боя или отступить. Это меню - ваша последняя возможность сохраниться перед боем. Тактический режим сохранения не предусматривает.

***Знаете ли вы:*** *напоминаю, что на стратегической карте (до появления меню атаки или обороны) виден лишь уровень генерала (звездочки) и примерное количество войск (величина темной полоски на флаге). Более подробную информацию заранее может дать лишь шпион.*

Обратите внимание на красноватую область рядом с врагом. Это, если можно так выразиться, <геометрическая окрестность> боя. Все отряды (ваши, союзнические и вражеские), которые окажутся в пределах красного квадрата, попадут на поле боя.

Если в случайно оказавшихся рядом ваших отрядах нет генерала, то они станут подкреплением. Отряды появятся на поле боя с той стороны, где они находились на стратегической карте. Однако если ваша главная армия заполнена до предела (а максимум в игре - двадцать отрядов, включая генеральский), то подкрепление останется стоять за границей поля боя. На помощь войска придут, только если вы прикажете своему отряду отступить с поля битвы, освобождая место для другого.

***Знаете ли вы:*** *подкрепление можно использовать для окружения врага. Стратегия такая: основная армия на стратегической карте подходит к врагу вплотную, но не нападает. Из армии выходят два-три конных отряда и обходят вражескую армию с тыла (следите, чтобы они не сошли с красной области). После этого основная армия вступает в бой, а конный резерв выходит на карту за спиной врага!*

Все меняется, если в <подкреплении> есть генерал. В этом случае компьютер неминуемо возьмет его армию под свое управление. Войско, придя вам на помощь, начнет действовать по своему усмотрению. Звучит тревожно: заставь ИИ игроку помогать, так он в лепешку расшибется.

На самом деле все куда серьезнее. Ваш второй генерал, управляемый ИИ, стремясь помочь игроку, теряет всякое представление о чувстве опасности. В числе первых отрядов он обрушивается на врага в пароксизмах психических атак. Если у противника есть отряды копейщиков, то можете попрощаться со своим генералом. Самое удивительное, что обычно ИИ своих генералов бережет и старается не рисковать ими без толку, даже если в бою участвуют союзнические армии других стран.

Как избежать этой неприятности? Не держите армии с хорошими генералами близко друг к другу. Пусть их разделяет хотя бы треть хода. Перед нападением на врага отсылайте всех <медвежьих помощников> подальше от их армий, оставляя только одного генерала во главе главного войска. Используйте в качестве <камикадзе> только тех военачальников, о которых потом не будете сожалеть.

***Это интересно:*** *иногда после героических побед (не обязательно ваших) против превосходящих сил противника на карте появится символ двух скрещенных мечей. Эти мечи обозначают памятное место исторической битвы. Наведите мышь на символ, и вы узнаете, кто с кем бился и кто в результате победил.*

**Квинквиремы по-флотски**

Тактических сражений на море мы так и не дождались. Ваше участие в морских делах кончается на постройках бирем, трирем и квинквирем. Все остальное - в руках компьютера.

Все бои на море рассчитываются автоматически, все, что вы иногда можете сделать - приказать своим не ввязываться в бой. Правила расчета непрозрачны, результаты могут удивить, особенно на высоких уровнях сложности. Могу дать лишь один совет - пусть корабли ходят по морю большими толпами, так у них больше шансов выжить вместе.

Утешать себя можно тем, что и в древности исход морских баталий часто решали случайности, например, удачный попутный ветер или буря, выбросившая вражеские корабли на скалы.

Флот применяется для транспортировки армий с берега на берег и для контроля над морями. При транспортировке войск старайтесь держать корабли до поры до времени в безопасной гавани (квадрат рядом с портом), красться по морю, <прижавшись к стенке>. Лучше всего стараться достигать противоположного берега и высаживать там десант за один ход. В один флот умещаются до двадцати сухопутных отрядов; если нужно переправить больше - делите флот на части. Чтобы вражеские корабли не смогли высадить войска на ваш берег, заслоните его своими триремами.

Контроль над морями выражается в блокировке чужого порта (при этом обрываются торговые связи, а сам порт изолируется как снаружи, так и изнутри). Это акт войны, и иногда Сенат будет требовать от вас совершать такие вещи.

**Сенат и борьба с ним**

Рим в серии Total War - город, который вечно вмешивается в дела других. Medieval славился Папами; они организовывали крестовые походы и старались поддерживать мир среди братьев-католиков. В случае нехорошего поведения зажатого среди единоверцев монарха Папа мог отлучить его от Церкви. Даже завоевав Рим, избавиться от назойливого понтифика было трудно.

Здесь же в Вечном городе заседает римский Сенат. Играя за один из римских родов, вы постоянно будете иметь с ним дело. Неуязвимый и нахальный Сенат отдает вам приказания, указывает, что делать, казнит и милует. Быстро решить эту проблему не получится: даже поссорившись с Сенатом, игрок не сможет напасть на Рим или на другой римский род. Возможность избавиться от сенаторов станет реальностью лишь тогда, когда плебс скажет свое решающее слово.

До тех пор вам придется по возможности поддерживать с Римом хорошие отношения. Потакая старикам, вы сможете выгадывать для семьи денежные суммы, войска и ценные должности. С деньгами и войсками все понятно, а что дают должности? Для того чтобы занимать их на регулярных голосованиях, надо лишь нравиться Сенату. Каждая должность - от простого квестора до понтифика - дает персонажу полезные качества. Даже после того, как член семьи уйдет на покой, у него остается титул (например, <экс-консул>).

Советую регулярно читать сводки об отношениях Сената с разными странами. Если какой-то народ у него не в чести, то с помощью дипломата можно заставить жадных сенаторов раскошелиться под предлогом <военных расходов>. Правда, делать этого очень часто я не советую - обвинят в обмане и разлюбят.

Рим регулярно будет давать вашему роду задания. Вариантов много: завоевать город, блокировать порт, отправить дипломата туда или сюда, заключить договор о торговле, спровоцировать атаку, и так далее. Выполняйте их, по возможности, и тогда, кроме бесплатных денег и войск, вы получите благосклонность седых сенаторов. <По возможности> - это значит, что если вы ведете сложную войну, то надо тщательно думать, совершать ли акты агрессии по отношению к нейтральным странам. Проигнорируйте задание, если, к примеру, захват города на другой стороне земного диска не входит в ваши планы.

***Это интересно:*** *если вы возьмете город по указке Сената, оккупируете его, а потом выведете из него войска, то город окажется в руках повстанцев. Есть большая вероятность того, что Сенат тут же снова отдаст приказ взять город. Такой финт можно проделывать несколько раз, и каждый раз получать от Рима награду.*

Если ваши войска вдруг оказались на территории нейтральной суверенной страны и не определились с началом войны в течение двух-трех ходов, то Сенат прикажет убрать войска с чужих земель. Сделайте это немедленно, иначе вас ограбят: Рим пришлет аудитора и избавит бюджет семьи от огромной суммы. Если денег в казне и так немного, семья вполне может уйти глубоко <в минуса>.

Со временем, когда ваша семья наберет себе провинций, а ее лидер станет популярным в народе, официальный Рим начнет остывать по отношению к вам. Сделать с этим ничего нельзя - вас не любят, потому что боятся вашей силы. Когда народ объявит, что готов принять вас с распростертыми объятьями, можно смело идти на захват Рима. Только помните при этом, что две другие римские семьи при этом станут вашими врагами. Если вы проигнорируете мнение народа, Сенат немного подождет, а потом сам развяжет войну, эдиктом объявив семью вне закона.

**Агенты**

Агент - это специально обученный человек на службе империи. Он передвигается по карте в одиночку и выполняет задания, набирая при этом опыт, качества и личную свиту (например, к дипломатам часто пристают переводчики).

**Дипломат**

Каждый дипломат - это ваши уста в чужой стране. Амбассадор передвигается по территории, напасть на него армия не может. Если ни один убийца не доберется до неприкосновенной дипломатической тушки, то только смерть от старости может прервать дни специалиста по международным отношениям.

Чтобы начать переговоры с другой державой, надо подвести дипломата к ее городу, дипломату или генералу. Сгодится и отряд крестьян.

Успешные и в меньшей степени неуспешные действия повышают у дипломата параметр влияния. Лучше и безопаснее всего растить навык своему дипломату, как и генералу, - с помощью повстанцев.

Влиятельный посол - это не только возможность выгадать более выгодные для вашей страны условия договора. Нет, дипломат в стане врага может быть опаснее самого злого генерала с двадцатью отрядами головорезов. Древняя пословица гласит, что город не считается неприступным, если в калитку можно провести осла, груженого золотом. В Rome: Total War дипломаты могут брать города (при определенных условиях), подкупать армии и сманивать чужих генералов.

Трудно переоценить возможности подкупа, особенно если с экономикой у вас все в порядке. Два-три хороших дипломата могут на войне заменить целую армию, просто перекупая все идущие в вашу сторону войска. Только с главой страны и с наследником могут возникнуть определенные сложности (<Наша честь не продается!>). Всех остальных членов семьи влиятельный посол купит с потрохами. Перекупленный генерал вместе со своим отрядом телохранителей вливается в вашу семью. А что происходит с другими отрядами?

Они становятся вашими, *только* если вы в принципе можете тренировать такие же. Это значит, что римлянам подкупать слонов Ганнибала можно, но при этом слоны просто пропадут, отряд будет распущен. Греки могут подкупить македонскую армию и из-за сходства набора отрядов у Греции и Македонии получить большую часть армии в свое распоряжение. Во время гражданской войны все еще проще. К примеру, дипломат Юлиев, подкупив армию Брутов, Сципионов или Сената, получает ее для себя в полном (или почти в полном) составе! Гражданская война, таким образом, может быть выиграна лишь с помощью подкупленных армий. Их можно и не щадить в бою, тем более что каждое купленное войско ложится тяжелым бременем на бюджет.

Чтобы уберечь своего дипломата от вражеских убийц, старайтесь держать рядом с опытными посланцами таких же опытных шпионов. Обезопаситься от подкупа целого города можно, если посадить в него губернатора, шпиона или дипломата.

**Шпион**

Шпион - ваши глаза и уши в стане врага. Что делается в чужом городе? Каким войском владеет во-он тот генерал? Шпион может открыть вам вражеских агентов - убийц или таких же шпионов.

Перед каждой акцией (проникновение в город, в армию, слежка за агентом) вы сможете оценить примерные шансы на успех в процентах. Чем больше шансов провала и даже гибели агента, тем быстрее растет его опыт в случае успеха.

Если перед атакой успешно внедрить в город шпиона, то появятся вероятность (три из десяти) на то, что городские ворота будут открыты!

Шпион может за один ход пытаться выполнить только одно действие.

**Убийца**

Убийца - это просто! Он убивает людей: дипломатов, шпионов и генералов. Перед тем как бросить рыцаря кинжала в атаку, оцените его шансы. Если они невелики даже против неученого посла, то незадачливому <Сорок Седьмому> нужна тренировка. Лучшие <кошки> - чужие дипломаты. После этого можно заняться и генералами. Попробуйте перед боем убить вражеского полководца - в случае успеха армия будет деморализована. Однако даже самые сильные убийцы могут спасовать перед королями или их наследниками.

Забравшись в город, убийца с помощью шпиона может устроить акт саботажа, но, на мой взгляд, это стратегически бесполезно. Истребление вражеских агентов и генералов - лучшее применение убийце. Как и шпион, он может за один ход выполнять лишь одно действие.

**Дипломатия <по-римски>**

Дипломатия и взаимоотношения между странами в Rome: Total War - настолько глубокая и неисчерпаемая тема, что ей можно посвятить целое <руководство в руководстве>. За такое редактор вполне может наслать на автора тучу убийц, поэтому подробно раскрывать тему придется в следующих номерах <ЛКИ>, в <Советах мастеров>. Здесь я опишу лишь то, что надо знать каждому.

\_ Дипломатическое окно открывается, когда ваш дипломат обращается к городу, армии или агенту другой страны; или наоборот - чужой дипломат обращается к вам.

\_ Обмен картами, их продажа или покупка - очень простой и удобный способ начать дипломатические отношения с другими странами в начале игры. Хорошо подкованный дипломат может продать карту за десятки тысяч монет - но только один раз одной стране.

\_ Между странами возможны следующие отношения (по порядку уменьшения <доброжелательности>): союз с правом прохода армии, союз, торговый договор, нейтральные отношения, прекращение огня, война. Особняком стоит протекторат.

\_ Дипломатический диалог выражается в форме предложений одной стороны. В ответ другая сторона может принять предложение, отвергнуть или выставить встречное предложение.

\_ Успех или неуспех ваших предложений зависит от изначальных отношений между двумя странами, от выгодности предложения для другой стороны, от степени влияния дипломата и от соотношения сил сторон. Принимается во внимание еще и <вторичная> дипломатия, то есть действует принцип <Друг моего врага - мой враг> и наоборот.

\_ Чтобы задобрить другую сторону, можно использовать подарки. Однако в случае вконец испорченных отношений подарки, даже очень ценные, могут быть отвергнуты. Искусственный интеллект понимает, что означает выражение <бойтесь данайцев, ахейцев, аргосцев, критцев, микенцев и миксолидийцев...>.

\_ Дипломаты могут подкупать генералов и армии (подробно об этом я писал выше);

\_ В качестве <разменных фишек> в диалоге можно использовать деньги, провинции, карты. Предложения и просьбы можно комбинировать (<Мы вам - столько-то денег и такую-то провинцию, а вы нам - союз и карту!>).

\_ Дипломатическими методами можно заставить одну страну атаковать другую. Правда, проконтролировать выполнение условия нельзя никак.

\_ <По праву сильного> одна страна можно потребовать от другой провинции и денежную дань (единовременную или в рассрочку на несколько ходов).

\_ В особых случаях можно попытаться заставить другую сторону принять ваши условия, угрожая войной. Для этого необходимо, чтобы в анамнезе ваших отношений была война и ваша победа.

\_ Предложить статус протектората можно только в состоянии войны! Попав под ваш протекторат, страна становится союзником и позволяет вашим войскам топтаться по их земле. Таким образом, протекторат - это лишь силовое навязывание союза и права прохода армий.

***Это баг:*** *многие жалуются на то, что когда статус протектората принимается другой стороной, из казны бесследно и в неизвестном направлении пропадают крупные суммы денег. Будьте осторожны.*

**Чудес не бывает?**

Чудеса света - снова заимствование из <Цивилизации> (как вариант - из Rise of Nations или Call to Power). Все семь чудес стоят в разных местах карты: пирамиды, Тот Самый Маяк, Колосс из Родоса, сидящий Зевс и так далее.

Владение провинцией с чудом света дает свое преимущество. Например, пирамиды мирят с вами египетский народ, сады Семирамиды дают прибавку к аграрным доходам, а Зевс утихомиривает население.

Правда, многие игроки жалуются на игровой баг: после овладения чудом света его эффект может через несколько ходов бесследно пропасть. Уж не намекают ли нам разработчики на то, что бесплатных чудес не бывает?

**Тактика**

Cервируя праздничный стол, вы мучительно пытаетесь сообразить, что ставить на фланг - салат или салфетки.

*Двадцать признаков того, что вы переиграли в Rome: Total War*

Когда армии встречаются на поле боя, когда из леса выскакивают германские воины, а легионы идут на приступ города, стратегия отходит на второй план. На ее место приходит тактика - расстановка войск, точные команды, энергичные маневры и яростный бой. Вы можете плохо управлять городами, совершать стратегические ошибки и спустя рукава собирать войско. Но если вы знаете основы тактики, умеете соотнести сильные и слабые стороны отрядов и вовремя отдать нужный приказ - у вас всегда будет шанс вырвать победу у врага.

При желании можно обойтись вообще без тактических умений, если грамотно пользоваться стратегией и пропускать сражения. Но делать это - значит просто обкрадывать себя, лишая возможности увидеть свои армии в действии.

**Быстрее. Еще быстрее!**

Ветераны Total War наверняка заметили, что скорость передвижения отрядов по местности увеличилась. Это сделано для того, чтобы не затягивать бои. Если обычный предел для сражения в Shogun и Medieval - полчаса, то в Rome большая часть полевых боев легко укладывается в десять минут, а города берутся за двадцать.

Ускорился и ход сражения - солдаты истребляют в бою друг друга намного быстрее прежнего. Все это сработало в пользу конницы, поскольку основной удар она обычно наносит в те несколько секунд, пока врезается на полном скаку во вражеский отряд. Теперь за это время всадники могут уничтожить добрую треть отряда, а еще две трети - сбить с ног. Для легкой пехоты конница стала намного страшнее - это вполне правдоподобно. Даже фаланга, встретившись лицом к лицу с конницей, попадает в трудное положение (этого, конечно, в истории не было).

Жестче стал таймер, отмеряющий время боя. Особенно лютует он в режиме штурма городов. Взять город с каменными стенами за жалкие двадцать минут очень сложно. Этим разработчики решили <опротезить> искусственный интеллект, слабоватый в обороне городов.

***Это интересно:*** *игроки, пытаясь отключить таймер в настроечных файлах, столкнулись с упрямством игры - при каждом включении она проверяет этот параметр и, в случае чего, заново его включает.*

**Безвестная доблесть**

Давным-давно, когда игроки обнаружили в Shogun: Total War недокументированную возможность записывать и воспроизводить битвы, радости их не было предела. Несмотря на то, что иногда записи глючили, ими можно было обмениваться, соревноваться и, само собой, хвастаться.

В Medieval: Total War записи битв стали официальными. Любое сражение могло попасть в архивы. После этого игрок долгими зимними вечерами мог любоваться своими победами над сарацинами.

После выхода Rome: Total War в среде игроков началось задумчивое почесывание голов. По всему выходило так, что записывать можно только самостоятельно собранные сражения, одиночные или многопользовательские. В исторических битвах и кампаниях функция записи была принудительно отключена (хотя сама кнопка <записать> в меню присутствовала). То есть теперь никаких вам записей, никаких конкурсов на <лучшую победу в исторической битве> и никаких свидетельств удачных сражений в кампаниях. Странно.

Внятных объяснений этому загадочному факту разработчики так и не дали. Похоже, при реализации системы записей битв в кампаниях они столкнулись с большими сложностями, которые так и не смогли преодолеть. В пользу этого говорит и то, что даже те записи, которые можно сделать, иногда чудят. Некоторые <бьются> при записи и не воспроизводятся. Иногда возникает проблема синхронизации: воспроизводимая битва может закончиться иначе, чем это было в оригинале.

Ну что же... неприятно. Надеемся на заплатку от разработчиков.

**Группы и автоматические помощники**

Выделенные отряды на поле боя можно объединять в группы. Это бывает очень удобно, если нужно отдать приказ сразу всем лучникам или всей тяжелой пехоте. Взаимное построение группы можно поменять (линия, колонна, три ряда, лучники сзади, лучники спереди и так далее) - так группа и будет передвигаться по карте.

Будьте осторожны - разработчики пропустили несколько ошибок. Если группы вдруг начали неадекватно реагировать на ваши приказы, распустите их и вновь соберите - это поможет.

Самое простое применение группы - формирование линии пехоты. Выделите пехоту, сгруппируйте, придайте ей формацию <линия>. Теперь с помощью зажатой кнопки мыши вытягивайте линию отрядов на нужную длину, регулируя соотношение длины фронта и глубины построения.

Группу можно при желании отдать под контроль искусственного интеллекта - она будет действовать самостоятельно как ваш союзник. Вряд ли это серьезно пригодится в бою. Отдавать свои ценные отряды под контроль глупой железки, на мой взгляд, неразумно.

**Тактика полевых боев**

Но хватит ходить вокруг да около! Пора рассказать о самих боях и о науке побеждать.

**Сбалансированная армия**

Армия из одних гоплитов (как вариант - гастатов или конницы) очень уязвима и негибка. Такое войско легко победить, используя его слабые места, причем сама эта армия не сможет совершать маневры и менять стиль боя в зависимости от ситуации. В <Риме> сражения выигрывают не большие армии, а гибкие - такие, чтобы, например, можно было обстрелять врага издали, связать боем с тяжелой пехотой, атаковать с фланга пельтастами и ударить в тыл конницей.

Классической считается армия с <хребтом> из пехоты, орудием маневра (конница) и вспомогательными отрядами - метателями дротиков или лучниками. Но это не догма! К примеру, степные или пустынные армии могут состоять из одной конницы. Конные лучники изматывают врага, верблюды сдерживают вражескую конницу, а бронированные катафрактарии опрокидывают пехоту и обращают всю армию в бегство.

**Знать своего врага**

Мудрый китаец говорил: <Кто знает себя и знает врага, тот выиграет сто сражений!> Зная, что ждет вас в бою, какие отряды вам придется встретить, вы легко подберете армию, подготовите контрмеры и <домашние заготовки>. Есть слоны? Готовим бекон! Много легкой пехоты? Давайте сюда лучников, да побольше! Конница врага внушает страх? Копейщики пойдут в первую линию обороны.

Не обязательно слать шпиона, чтобы узнать состав вражеского войска. Можно просто предположить, что:

\_ в греческой или македонской армии вы наверняка увидите фалангу;

\_ римская армия - это много средней и тяжелой пехоты;

\_ восточная армия: опасаться следует лучников, в том числе конных;

\_ армия варваров: множество легкой пехоты и конницы;

\_ Карфаген - само собой, слоны и фаланга;

\_ Египет и британцы: жди в гости колесницы.

**Правильное расположение войск**

Перед боем, когда генерал зачитает свою речь солдатам, у вас появится возможность расставить войска на своем участке карты. Только в одном случае вы не сможете этого сделать - если вы осаждаете город, а враг внезапно сделал вылазку.

Правильно расставить войска - значит не просто поставить пехоту в ряд, выставить позади лучников и разместить на флангах конницу. Все немного сложнее. Например, генерала надо ставить на самом опасном направлении позади отрядов, принимающих на себя главный удар врага. Дело в том, что генерал вдохновляет отряды, находящиеся поблизости, - чем выше у генерала уровень, тем шире воображаемый <круг вдохновения>. Кроме этого, военачальник чуть-чуть пугает отряды врага - конечно, если тех не <поддерживает> чужой генерал.

Помните о воздействии на вашу армию и других отрядов: легионеров с орлами, друидов или кричащих женщин, если вы играете за варваров.

Если сильных отрядов не хватает на то, чтобы выстроить их во весь фронт - перемешивайте их со слабыми. В трудном положении сосед поможет. Если бой ожидается жестокий и непредсказуемый, желательно иметь резервные отряды, чтобы затыкать прорехи в обороне.

Расстановка лучников, пращников и метателей дротиков - отдельная тема. Вообще, их лучше ставить перед главной линией, чтобы те успели хорошо <поперчить> наступающего врага. Но если будет встреча с серьезной конницей или колесницами, то все далеко не так однозначно. Иногда в этом случае стоит поставить их позади главной линии.

**Применение рельефа**

Холмы - это хорошо! Высокий холм - отличная оборонительная позиция. На холм труднее забросить стрелу или копье (а с холма это можно сделать проще и дальше), сражаться снизу вверх труднее, чем наоборот. Выкуривать армию, забравшуюся на высокий холм, очень сложно. Правда, в Rome: Total War рельеф не так важен. Обычно сражения проходят на равнинах, а холмы если и есть, то невысокие и пологие.

Если холм расположен на краю обороняемой местности, то советую забраться на него - так враг не сможет вас окружить и будет вынужден брать высоту с фронта. Но теперь и компьютер в обороне умеет использовать такие <сложные> места. Делать нечего - отступайте или идите в гору. Выбирайте для основной атаки самый пологий склон, окружайте холм и начинайте штурм.

**Уязвимость флангов и тыла**

Победить врага - значит не столько переиграть его в бою, сколько заставить его отряды упасть духом и обратиться в бегство. Самый простой способ уронить боевой дух вражеского отряда - ударить ему во фланг или в тыл.

Свяжите отряд боем с вашими войсками и обойдите его. Отряд неумелых лучников, ударив в спину тяжелой пехоте, может заставить их бросить все и побежать. Когда конница с разбега влетает в тыл отряда, воины просто падают десятками, как кегли, а поднявшись на ноги, выбрасывают белый флаг и пытаются утечь. Любой, даже самый сильный отряд, убегая, уязвим для ваших людей. Он просто бежит к краю карты и не отвечает на удары - легкая конница, проскакав через бегущий отряд, оставляет от него крохи.

Берегите свои отряды. Не давайте им заподозрить окружение. Пусть на фланге каждого отряда будут друзья, а в тылу - бодрый генерал.

Если отряд попадает в <местность смерти> и не видит выхода, то, выбросив белый флаг, он продолжает стойко биться. Бежать некуда, кругом враги. Остается только сражаться до последней капли крови, до последнего издыхания. Само собой, вам это не нужно - вам надо, чтобы враг побежал, подставив вам беззащитную спину. Поэтому не окружайте врага без необходимости. Всегда оставляйте для отряда хотя бы один свободный проход, <золотой мост>, путь к жизни. Фальшивый, конечно, путь, но враг-то об этом не знает.

**Генеральский отряд**

Вражеский генерал или капитан - ваша первая цель. Обратив в бегство или убив (что еще лучше) генерала, вы оставите его армию без полезных прибавок к силе и боевому духу. В этом - треть победы.

**Сосредоточение сил**

Сосредоточивайте силы на решающем направлении. Старайтесь бить врага сразу всеми отрядами, опрокидывайте его и обращайте в бегство быстро. Не оставляйте слишком много резервов во второй линии. Резерв хорош, если он не помещается в линии первого удара и только мешается.

Когда сражающийся отряд видит, как бегут его товарищи по оружию, его боевой дух падает. Очень желательно (хотя и сложно) подгадывать время, когда надо обращать в бегство отдельные отряды. Если побежит один слабый отряд, а потом другой - это одно. Когда два или три отряда упадут духом и ринутся бежать одновременно, это может привести к цепной реакции и к панике среди всего войска. Для решающего удара по колеблющемуся врагу хорошо подходят телохранители генерала.

**Лес - ваш надежный друг**

В двух первых играх серии лес затруднял действия конницы (деревья расстраивали отряд) и мог кронами деревьев закрыть отряды от лучников. В <Риме> эти эффекты сохранились, но заметно уменьшились: деревья стали трехмерными, теперь они стоят редко и между отдельными деревьями спокойно проходит конный отряд, не говоря уже о тучах стрел.

Теперь лес предназначен в основном для пряток. В нем может замаскироваться любой отряд, кроме слонов (слишком большие) и генеральского отряда (свои войска не должны потерять генерала из вида).

Если бой происходит в густом лесу, то почти все отряды армий скрыты, и открываются лишь на небольшом расстоянии. Выводите перед основными силами конное охранение, чтобы вовремя обнаруживать затаившихся врагов.

На равнинах в отдельных группах деревьев можно устраивать оборонительные засады. Главное в устройстве засады - правильно ее разместить. Надо сделать так, чтобы враг не подошел слишком близко к спрятавшемуся отряду и не обнаружил его. Но вместе с этим нельзя прятать засадные отряды слишком далеко от места сражения - они могут запыхаться и просто не успеть в решающий момент нанести удар.

Искусственный интеллект тоже умеет расставлять засады и обнаруживать их. Если компьютер в бою увидит, что ваших войск на карте намного меньше, чем ожидалось, то он почует неладное и пошлет вперед охранение. Нет смысла ставить в засаду много отрядов. Компьютер должен увидеть на оборонительных позициях приблизительно все ваши отряды, только так он не заподозрит подвоха.

**Игра в прятки**

Не только лес дает прикрытие войскам. Некоторые отряды могут прятаться в высокой траве или вообще везде (как знаменитые ниндзя из Shogun). Большого влияния на тактику эта возможность не оказывает. Высокая трава не так часто встречается на полях сражений, а отряды->ниндзя> обычно слишком малочисленны, чтобы оказать серьезное влияние на ход боя.

**Виды построений**

**Плотное прямоугольное.** Обычное построение, применяется в большинстве случаев как пехотой, так и конницей. Значение имеет соотношение фронта и глубины построения. Для большинства случаев подходит глубина в три-пять рядов. Меньше нельзя - строй в бою быстро будет прорван. Больше невыгодно - глубокий, но узкий по фронту отряд оставляет бока открытыми для фланговой атаки.

Для фаланги выгодны глубокие построения - от четырех рядов. При этом задние ряды поднимают копья наклонно и встречают ими чрезмерно прыгучую вражескую конницу.

**Свободное построение.** Прямоугольное, с большими интервалами. Применяется тогда, когда надо уменьшить ущерб от снарядов. Обычно в таком построении ходят на перестрелку лучники и метатели. Остальные отряды лучше прореживать в двух случаях:

\_ если нельзя уйти из-под обстрела лучниками, пращниками или метательными машинами;

\_ если предстоит встреча со слонами или колесницами. Плотные ряды терпят большой ущерб от таких атак.

**Клин** . Обычно конница лучше всего действует в прямоугольном построении глубиной в три ряда. Так она бьет сразу по всему фронту вражеского отряда. Клин пригождается лишь иногда - например, когда необходимо с первого удара разделить отряд надвое и прорваться в тыл.

**Черепаха.** Очень красивое оборонительное построение, которым владеют только римские легионеры после реформы Мария. Солдаты сходятся в плотный квадрат. Передний ряд выставляет щиты перед собой, остальные - поднимают их над головой. Те же щиты выставляются по бокам, и в результате получается коробка из щитов, хорошо защищенная от метательных снарядов (осадные орудия не считаются). Черепаха применяется в следующих случаях:

\_ если надо заставить врага бесплодно потратить стрелы и камни;

\_ если необходимо миновать простреливаемый участок, чтобы войти в город при штурме.

Недостатки черепахи - очень низкая скорость (еще меньше, чем у фаланги), уязвимость в ближнем бою в формации и в момент перестроения. Отряд в <черепахе> очень быстро устает и выдыхается, даже стоя на одном месте.

Кроме этого, иногда пропущенные разработчиками баги дают о себе знать забавными эволюциями легионеров в момент перестроения.

**Драгоценные секунды штурма**

Натиск, он же штурм, он же наскок (charge) - это особое состояние отряда, которое дает ему прибавку к параметру атаки в первые несколько секунд штурма. Для того чтобы он сработал, отряд должен бежать в атаку без остановки как минимум за тридцать метров. Даже обороняясь, следует заранее бросать свои отряды навстречу бегущему противнику, чтобы тоже получить эту прибавку и уравнять шансы.

Самые большие параметры натиска, конечно же, у конницы, особенно у тяжелых катафрактов и степняков (см. <Полезный постер>, <ЛКИ> №12(37)/2004). В бою получается такая ситуация: конница набрасывается на пехотный отряд и рвет его в клочья в течение пары секунд. После этого ее параметр атаки понижается, а вместе с ней падают и шансы победить. Поэтому, когда состояние <штурм> у конницы переходит в состояние <бой>, советую быстро отводить ее назад, а потом разворачиваться и штурмовать отряд снова. Повторять до достижения желаемого эффекта. (Кстати, искусственный интеллект тоже не брезгует таким маневром.)

**Применение стрелков**

Подробнее о разных стрелковых отрядах я расскажу ниже. Пока же давайте посмотрим, какие функции они выполняют в бою:

\_ Прореживание наступающего врага или обстрел перед атакой. Тут все ясно. Обстрел не только уничтожает солдат вражеской армии - он понижает их боевой дух перед тем, как начнется рукопашная схватка.

\_ Поддержка своих отрядов в бою. Для этого и существует режим самостоятельной стрельбы (у лучников, пращников и метателей он включен по умолчанию). При сближении армий отряд старается вести непрерывный обстрел, самостоятельно выбирая цель.

\_ Конные лучники могут вести беспокоящий огонь в формации <кантабрийский круг>. При этом отряд конницы скачет по кругу неподалеку от чужого отряда. Когда всадник оказывается лицом к врагу, он пускает стрелу. На противоположной стороне круга он накладывает на тетиву новую стрелу. Стрелы сыплются на отряд непрерывным потоком. При использовании этого приема стрелы летят дальше обычного, и это позволяет атаковать даже стрелковые отряды. Отряд, оказавшийся под таким дождем из стрел, начинает нервничать и часто покидает строй. Недостатка у <кантабрийского круга> два. Во-первых, его легко может перехватить вражеская конница. Во-вторых, лошади от такой вольтижировки быстро устают и после маневров не годятся даже для преследования.

\_ Огненные стрелы - они выстреливаются не так метко и часто, как обычные, наносят меньший урон, но вселяют ужас, поджигая солдат. Основное применение огненных стрел - борьба с колесницами, слонами, осадными сооружениями и метательными орудиями. Огонь пугает животных, огненная стрела может поджечь таран или онагр.

Лучники получают преимущество по дальности и меткости, находясь на высоте - на городской стене, холме или холке слона. При плохой погоде дальность и эффективность обстрела снижается.

Во время штурма города с деревянным палисадом осаждающие лучники и пращники могут начать стрельбу по защитникам через стену не раньше, чем таран проделает в ней отверстие.

***Это интересно:*** *если вы, выбрав стрелковый отряд, нажмете клавишу <прицепления> камеры к отряду (Delete), то камера будет следить не только за ним, но и за полетом его снарядов.*

В Rome: Total War большой проблемой стал <огонь по своим>. И раньше, если лучники стреляли по сражающимся войскам, были шансы, что стрелы зацепят свои отряды. Но теперь, когда в воздухе чаще летают даже не стрелы или камни, а дротики легионеров, все стало еще хуже. Стрелки не умеют переносить огонь на отряды, находящиеся в безопасном отдалении. Они, не моргнув глазом, могут забросать снарядами ваш отряд, который бьется с десятком оставшихся в живых врагов. Даже если вы командуете им прекратить <огонь по желанию> и остановиться, они часто реагируют на команду лишь после пары залпов.

Для легионеров с их пилумами выражение <отряд в отдалении> вообще не имеет смысла. Пилумы летают буквально на десять-двадцать метров, не больше. К счастью, легионеры не ведут <огонь по желанию>, если вы их об этом специально не попросите.

Если вы не хотите терпеть потерь от собственных стрел, решение тут может быть лишь одно - не давать стрелкам самостоятельности и каждый раз указывать отрядам, куда направить стрелы и дротики.

Иногда случается так, что камни и стрелы попадают в спины стоящих впереди солдат. Особенно часто этим грешат пращники - старайтесь не размещать их позади основной линии войск. Бывает так, что стрелы <застревают> в отряде, который в момент залпа проходил сквозь строй лучников. Это тоже неприятно. Обходите лучников стороной или останавливайте стрельбу, чтобы провести своих через строй бесшабашных стрелков.

**Метательные машины в полевом бою**

Потрясающие эффекты от стрельбы из метательных машин без сомнения навеяны голливудским <Гладиатором>. Использование метательных машин в полевом бою возможно и даже желательно. Машины замедляют передвижение армии по стратегической карте, но бой они просто преображают.

Онагры хороши для пробивания стен городов. В поле поставьте онагр позади основной армии и прикажите открыть стрельбу огненными снарядами. Огненные горшки летают не так точно, как обычные камни, но действуют не хуже современных фугасных боеприпасов - одно попадание горящего горшка в центр построения мгновенно уничтожает до трети отряда. Онагры могут безбожно мазать (по сравнению с Medieval, здесь, приобретя опыт, метательные машины не становятся снайперами). Однако даже если два-три горшка долетят до врага, то машины уже окупят себя.

Баллисты, автоматические баллисты и скорпионы лучше размещать на флангах - они стреляют по очень пологой траектории, почти по прямой. При попадании копье баллисты может пронзить сразу нескольких солдат.

Все метательные машины можно двигать по полю боя. Крупные двигаются медленно, мелкие чуть быстрее. Возле каждого комплекта машин есть обслуживающий персонал, который может отбиться от небольшого отряда крестьян и выдержать несколько секунд боя против других отрядов. Впрочем, если помощь не подоспеет, то расчет <израсходуется> быстро.

Если у врага есть онагры, то они должны стать первой целью для ваших онагров. Попытайтесь истребить расчет конницей. Отряды, находящиеся под обстрелом, отводите или переводите в свободное построение.

**Использование погоды**

Погода в игре уже не оказывает большого воздействия на исход боя. Пороха в игре нет, так что сыреть под дождем нечему. На огненные снаряды и стрелы дождь не влияет. Плохая погода уменьшает эффективность обстрела, туман ограничивает видимость. Средиземноморье - место солнечное, поэтому хороших дней всегда будет больше.

Во время атаки вы можете пропустить три дня в ожидании подходящей погоды. Ночь тоже снижает эффективность лучников, но, к сожалению, время атаки выбрать нельзя - каждый раз это раннее утро. Дотянуть битву до ночи - нереальная задача, поэтому звезд в имперской кампании вы так и не увидите.

Климат местности тоже оказывает слабое воздействие на отряды. В жарких пустынях Африки бронированные европейские отряды устают намного быстрее.

**Сбор дезертиров**

Каждый генерал обладает способностью останавливать бегущие войска. Если ваш отряд побежал, вы можете активизировать способность и послать генерала наперерез. Есть шансы, что беглецы одумаются и вновь станут под ваши знамена.

Но генерал очень часто бывает нужен на передовой. Оставшись без его моральной поддержки, основная масса войск может дрогнуть. Отправлять генерала на <сбор> струхнувших отрядов стоит, когда бой стихнет, а бегущие отряды вообще имеет смысл собирать (например, в них осталось много солдат, и они еще могут помочь армии).

**Доводите бой до конца**

Ура, мы ломим, варвары в беспорядке бросаются наутек, сохраняя сосредоточенное выражение усатых лиц. Если все отряды врага выбросят белый флаг и начнут свой долгий путь к краю карты, то бой выигран! Об этом вас известит специальная табличка. Вам предложат выйти из тактического режима или продолжить сражение до конца, пока последний бегущий враг не скроется за красным горизонтом.

Выбирайте продолжение боя. Всегда. По двум причинам.

\_ Среди бегущих врагов могут оказаться отряды, выбитые лишь наполовину. Они останутся на карте, отступят и смогут потом вам досадить. Только уничтоженный на две трети отряд при проигранной битве исчезнет с карты насовсем (это относится и к генералу).

\_ Истребление бегущей армии - легкий и безопасный способ набрать опыт для отрядов (и для генеральского - особенно).

***Это баг:*** *в одной из битв капитанский отряд врага был выбит полностью. Оставшись в одиночестве под палящими лучами сирийского солнца, капитан рехнулся. Он кругами бегал по пустыне, отдавал рукой отмашки-команды и кричал: <Вперед!> У моих солдат тоже было не все ладно: они сели на песок и тихо забастовали, не реагируя на приказы.*

**Бой на переправе**

Переправы - важные стратегические точки. Чтобы взять переправу под контроль на стратегической карте, надо поставить отряд на мостик или брод. Теперь враг, напав на отряд, будет вынужден пересекать мост или по пояс в воде переходить реку.

Защищаться в таких условиях - проще некуда. Если у вас достаточно стрелков и есть пехота, то можно без труда обратить в бегство троекратно превосходящую армию врага. Поставьте оборонительные отряды (лучше всего - фалангу) в двадцати метрах от моста. Вокруг расставьте стрелков. Самых эффективных поставьте слева. Стрельба слева всегда результативнее стрельбы справа или с фронта - пехота держит щит левой рукой.

И пусть они только попробуют напасть! Поток стрел, камней и дротиков охладит любого. Если побитый враг все же пройдет до вашей стороны моста, заткните проход фалангой. Потери врага на мосту могут быть ужасны еще и потому, что запаниковавший отряд не бежит, как раньше, к своему берегу, а бросается врассыпную и, конечно же, тонет. Перил на мостах не предусмотрено.

Преследуя врага или пытаясь взять мост самостоятельно, будьте осторожны. Свалиться в воду в свалке могут не только паникующие отряды. Колесницы особенно славятся неустойчивостью на досках моста.

**Осада и штурм**

Армия подступает под стены города. Солдаты предвкушают богатую добычу. Защитники в панике. Если в армии есть хоть один комплект онагров, штурм может начаться с ходу. Если полководец предпочитает мобильность и не возит за собой деревяшки, он обкладывает город по всем правилам. Размер города влияет на количество ходов, в течение которых город может выдержать осаду. Самые сильные города продержатся до пяти лет.

Возможности осажденных ограничиваются вылазкой. Осаждающие могут спокойно и бесплатно строить осадные машины (скорость постройки зависит от размера армии - обычно хватает одного-двух ходов). Если никто не придет на помощь осажденному городу, то у полководца всегда есть выбор - спокойно ждать, пока город падет, или устроить штурм.

Принцип тут один и он прост: штурмующим надо миновать стены города и пройти на центральную площадь. Уничтожив защитников на площади, армия должна удерживать ее в течение трех минут. Город будет считаться взятым (даже если на стенах еще остались защитники).

Если защитники города устроят контратаку и проникнут на площадь, то таймер остановится. Он снова начнет отсчитывать три минуты с нуля, когда разъяренные их наглостью штурмующие вновь очистят площадь от врага. Бесконечно переходить из рук в руки площадь не может - таймер ограничивает время штурма (обычно это двадцать минут). Если правило <трех минут> не было выполнено до конца боя, то городу засчитывается победа. Осада снимается. Она снимается и при победе защитников во время вылазки.

***Знаете ли вы:*** *город можно увидеть не только во время боя. Откройте меню любого города. Выберите пункт <подробности>, а затем <просмотр>. Загрузится тактическая карта. Вы сможете полетать по своему городу среди зданий и прохожих, рассмотреть окружающую местность. Все это напоминает города Republic: The Revolution - так же величественно, красиво и бесполезно.*

Сложность взятия города зависит от его гарнизона (само собой) и от уровня его стен. Селение без стен берется очень просто и легко - незачем сидеть в осаде и строгать лестницы.

Если город обнесен деревянным палисадом, то задача слегка усложняется. Вставшие за построенные тараны солдаты легко разобьют ворота и стены. Не приближайтесь к башенкам - будут стрелять. Подведите стрелков ближе к воротам и постарайтесь отогнать защитников от стен. Для самых упрямых поставьте в воротах и в проломах пехоту с дротиками. Контратак не бойтесь - их просто не будет, за стены враг не выйдет.

Когда враг под градом копий и стрел отойдет от стен, быстро вводите в проломы и ворота войска. Оставшиеся в живых защитники ретируются на площадь. Город, можно сказать, у вас в руках. Осталось лишь окружить площадь, потратить все оставшиеся снаряды и штурмовать площадь.

Взятие города с каменными стенами любой высоты - огромнейшая проблема. Вас встретят очень самостоятельные каменные башни с зажигательными стрелами, прочные стены с обороняющимися стрелками и угощение в виде кипящего масла у ворот. Вариантов осадных сооружений для каменных стен четыре.

\_ **Таран.** Годится только для ворот. Может быть подожжен с башен. За таран ставьте отряд, который вам не жалко: кипящее масло почти наверняка ополовинит его. Если ворота прочные, то отряд может быть истреблен целиком прежде, чем разобьет их.

\_ **Подкоп.** Единственный способ организовать пролом в каменной стене. Загоняйте туда отряд и ждите.

\_ **Лестницы.** С помощью лестниц можно брать только пустые стены, иначе любой защитный отряд легко расправится со штурмующими по мере поступления.

\_ **Осадные башни.** Это уже лучше, чем лестницы. С их помощью можно попытаться штурмовать стену, и, к тому же, осадные башни сами по себе могут пускать стрелы.

Приготовьтесь к большим потерям от стрел - городские башни стреляют не только наружу, но и внутрь города, а это значит, что убывать ваши войска будут до тех пор, пока углубятся в город на расстояние полета стрелы. Штурмуйте тараном ворота, выбитые отряды заменяйте. Держите второй таран рядом на случай, если первый подожгут. Подкапывайтесь под стены. Если есть свободные стены - постарайтесь занять их стрелковыми отрядами, чтобы те могли стрелять со стен в защитников. Стены с защитниками штурмуйте с башен самой тяжелой пехотой. Раньше, чем займете ворота, не пускайте в них много отрядов - горячее масло не дремлет. Желательно не рисковать генералом и держать его подальше от боевых действий.

Гоните защитников вглубь города непрерывными волнами, не считаясь с потерями. Расслабиться можете лишь тогда, когда подойдете близко к городской площади. Помните, что в городе и особенно на площади у отрядов немного срывает башню - иногда после приказа ваши солдаты могут побежать в неожиданную сторону. А таймер тикает, и времени остается мало. Тут уже не до тонких тактических решений. Маневр в городах один: ревущая толпа разношерстной пехоты бежит по улицам к площади и гонит перед собой паникующих защитников.

***Это интересно:*** *до выхода игры на скриншотах и видеороликах часто можно было увидеть обстреливающие город онагры и пылающие здания. Так вот: обстрел зданий - абсолютно бессмысленный расход и зданий, и снарядов. Зачем рушить то, что в конце боя станет вашим? Цель для онагров должна быть только одна: ворота со стенами.*

Иногда во время осады враги делают осаждающим неожиданный подарок - устраивают вылазку. Немедленно снимайте пехоту с осадных машин, выстраивайте напротив ворот и постарайтесь сломить нападающих. Это несложно, так как теперь вы в обороне, а они просачиваются по одному из ворот наружу. Когда армия врага дрогнет и побежит, ваша конница и пехота без проблем смогут ворваться в город на плечах отступающих.

***Это интересно:*** *после взятия города можно не чинить стены (если в них одна прореха). Дело в том, что напавший на город враг, завидев старый пролом, тут же бросает все свои осадные машины и маневром <все вдруг> кидается к нему. Если за проломом поставить несколько фаланг копьями наружу, то... сами понимаете.*

**Знакомство с отрядами**

Той неразберихи с отрядами, что царила в Medieval, больше нет. Каждый отряд в Rome: Total War относится к конкретной специализации. Одни - штурмовые, другие - оборонительные, третьи - вспомогательные.

В этом разделе я коротко расскажу об основных видах войск, чтобы вы заранее знали, чего от них ждать и как с ними бороться.

**Крестьяне**

Да, это вам не <асигару> из Shogun. Те, по крайней мере, держали строй. А здесь крестьяне просто толпятся большой амебой и перебегают с места на место. Только варварские крестьяне обладают хоть какими-то параметрами защиты и атаки. Все остальные не годятся вообще ни на что, кроме переселения из города в город. Достоинств у крестьян нет никаких, а недостатков - хоть отбавляй, и главный из них - чрезвычайно низкий боевой дух.

**Городская стража**

Городская стража и ее аналоги у всех стран - отличный выбор для городских гарнизонов. Стоит такой отряд недорого, есть просит мало и создает хороший <эффект присутствия> армии в городе. Эффект этот необходим не только для врагов, но и для обитателей города, по каким-то причинам недовольных властью.

**Лучники**

Вспомогательный отряд. Различается по дальности стрельбы и убойной силе стрел. Лучники малоэффективны против бронированных целей. В рукопашной схватке бесполезны (разве что против крестьян). По умолчанию лучники находятся в <полуавтоматическом> режиме, то есть сами без команды могут выбрать цель и открыть огонь, а в случае опасности - отступить.

Берегите лучников от конницы. Их убивает одно дыхание лошадей, так что лучше не рискуйте.

**Пращники**

Вспомогательный отряд. Почти точная копия лучников, несмотря на то, что убойная сила камня из пращи чуть ниже, чем у стрелы.

**Метатели дротиков**

Легкая пехота, вооруженная метательными дротиками, может называться по-разному: метатели, пельтасты, велиты. Исторически эту пехоту выпускали на поле битвы перед тем, как начать основной бой. После нескольких залпов метатели дротиков превращаются в слабую (очень слабую) пехоту, которую можно использовать в бою, но лишь <для поддержки штанов>.

Если враг не силен конницей, выставляйте метателей дротиков перед основной линией пехоты. Потом уводите их назад, прямо через свои ряды.

***Это интересно:*** *чтобы пропустить отряд, пехота выполняет интересный строевой трюк: сначала каждый четный ряд заходит за нечетный, а затем отряд опять вздваивает ряды.*

С конницей положение может ухудшиться - не успев отступить, метатели быстро гибнут под копытами коней. Однако даже это можно использовать: если конница идет на перехват ваших велитов, бегом отводите их назад, а основной пехотой атакуйте коней. Сюрприз! При этом конница потеряет <штурмовую> прибавку к атаке и может понести серьезные потери, если не отступит вовремя.

**Фаланга**

Исторически фаланга - это плотный неразрывный ряд пехоты, вооруженной длинными копьями и щитами. Длина его может составлять километры, а глубина построения - от восьми рядов. Воины стоят в фаланге очень плотно, прикрывая друг друга щитами и выставив вперед копья (задние ряды выставляют копья вперед и наклонно вверх). Пехота не сможет пробиться через еж копий и быстро погибает. Конница против фаланги была бессильна - завидев непрерывную стену пик, лошади просто останавливаются и сбрасывают наездников. Щиты и броня прикрывают воинов от стрел. Ценой малой скорости и неповоротливости (попробуй сманеврировать отрядом такой длины) фаланга приобретала неуязвимость для прямой атаки.

В истории фаланга побеждалась ударами с флангов и тыла и тогда, когда порядок фалангистов расстраивался из-за маневров, оврагов и холмов. Потеряв строй, фаланга превращалась просто в толпу. В римские времена фалангу постепенно вытеснил маневренный манипуляторный строй.

Игровая фаланга, в принципе, похожа на реальную (если не считать неправдоподобно маленьких размеров). Отряд гоплитов или спартанцев сражается мечами. В режиме фаланги отряд выставляет вперед невесть откуда взявшиеся копья и теряет способность бегать. Шаг, только шаг!

Строй фаланги дает пехоте прибавку к защите - она исчезает, если строй нарушен. Использование фаланги выгодно там, где ее нельзя обойти с тыла или с фланга: в узких проходах, на мостах или в тех случаях, когда отрядов много и они образуют фронт с хорошо прикрытыми флангами.

Практически любая пехота (кроме той же фаланги) проигрывает фаланге фронтальный бой. Вместе с тем, с тыла и флангов эта формация очень уязвима. Самый страшный враг фаланги - конница. Удар конницы в тыл в считанные секунды вызывает панику и бегство. Фланговый удар тоже исключительно опасен.

Но самое забавное то, что конница может успешно атаковать фалангу с фронта. Во-первых, кони перепрыгивают через ряд копий и оказываются прямо в середине построения. Во-вторых, даже если <прыгучие> лошади наткнутся на выставленные вверх копья и погибнут, строй фаланги все равно будет нарушен, а это значит, что прибавки по защите пропадут. Создается парадокс - фаланга в игре более уязвима для конницы, чем простой отряд копейщиков (у которого никаких плюсов нет, и пропадать там, соответственно, нечему).

**Легионы до реформ**

До знаменитых реформ Мария римские легионеры разделялись по возрасту и состоятельности на три вида отрядов: молодые гастаты, опытные принципы и пожилые триарии. Войско выстраивалось в таком порядке: гастаты впереди, принципы в центре, триарии позади. Первыми в бой вступали юноши: они бросали во врага дротики-пилумы и бились на мечах. Если сопротивление врага продолжалось, гастатов поддерживали более опытные принципы (с тем же вооружением). Триарии в это время сидели, закрывшись щитами. В критический момент, если дело шло к поражению, триарии поднимались, выставляли копья-гасты и шли в атаку. Знаменитое римское выражение <дело дошло до триариев> означает крайнюю степень напряжения.

По правилам игровой механики Rome: Total War такая тактика невозможна в принципе. Но отряды остались. А мы уж найдем, куда их применить.

**Гастаты.** Защищены классическими полуцилиндрическими щитами системы <бронедверь>. Вооружены тремя метательными пилумами и коротким мечом-гладиусом. Относятся к классу легкой пехоты, но на самом деле это средняя пехота. Отличный <хребет> римской армии в первые пятьдесят-сто лет игры.

***Это интересно:*** *что такое пилум? Это специальный двухметровый дротик с метровым наконечником. Острие его сделано из незакаленного металла для того, чтобы наконечник, вонзившись во вражеский щит, согнулся и сделал использование щита невозможным. Таким это оружие сделал Гай Марий - величайший военный реформатор Рима. Но в игре таких тонкостей нет, и здесь пилумы только убивают.*

**Принципы.** Тяжелая пехота, лучше защищается и атакует. Вооружение такое же, как у гастатов. Принципы останутся <хребтом> армии вплоть до реформ.

**Триарии.** Классические копейщики с отличными показателями. Хорошо воюют как против пехоты, так и против конницы. (Пилумов у них нет.)

Римские легионеры - не единственная пехота, совмещающая метательные дротики и обычное вооружение. Точно так же воюют, к примеру, иллирийские наемники.

Залп пилумов хорошо прореживает вражеский строй, правда, копья летят очень недалеко - максимум на десять-пятнадцать метров. По умолчанию атака гастатов и принципов выглядит так: они подбегают к врагу, останавливаются за пятнадцать метров до него, бросают один раз пилумы и снова бегут в атаку.

Итак, бросать или не бросать? Однозначно *не* бросать, если враг атакует ваших легионеров бегом. Во-первых, те просто не успеют бросить пилумы и будут смяты. Во-вторых, драгоценные секунды лучше использовать на то, чтобы рвануть навстречу врагу и приобрести <штурмовое> преимущество. Напоминаю, что принудительная рукопашная атака - атака с зажатой клавишей Alt.

Если враг ушел в оборону и не собирается нападать даже тогда, когда гастаты подошли на расстояние броска пилума, - бросайте. Если враг связан боем и не может ответить - бросайте. Если враг сформировал фалангу и неспешно подходит пешком - бросайте, а потом отходите назад. Можете даже активировать режим <стрельбы по желанию>, как у лучников.

***Это баг:*** *если у <пилумных> легионеров не осталось дротиков, то мало просто скомандовать им: <В атаку!> Если вы это сделаете, то они по привычке остановятся за пятнадцать метров от врага и начнут хлопать по карманам, и только потом вспомнят, что копья все потрачены. Используйте клавишу Alt.*

**Легионы после реформ**

На определенном этапе игры (примерно в конце второго века до нашей эры) реформа римской армии позволит строить унифицированных легионеров. Усилив атаку и защиту, они сохранили пилумы, характерные щиты и гладиусы. Только после реформ легионы научатся использовать формацию <черепаха>.

Армянские и нумидийские легионеры (был в свое время такой забавный плагиат) в игре умеют то же, что и римские, за исключением <черепахи>.

**Варварские отряды**

Отряды варваров (к ним относятся галлы, германцы и бритты) обладают хорошим параметром натиска, но слабой броней и невысоким боевым духом. Управлять ими сложно, а побеждать их легко (играя за Юлиев, вы в этом убедитесь). Классические отряды - легкая варварская пехота, варварская фаланга (именно так!), мечники.

Почти все пехотные отряды варваров могут на несколько секунд повышать свой параметр атаки с помощью боевых воплей. Ими стоит предварять атаку.

Слабый боевой дух варваров призваны поддерживать друиды - малочисленные отряды тяжелой пехоты. Они <колдуют> и тем самым вселяют храбрость в сердца воинов. Вражеские друиды - первая цель для ваших лучников и отрядов.

Необычный отряд <кричащие женщины> близок к крестьянам, но обладает лучшими характеристиками. Их способность визжать действует ободряюще на пехоту и слегка деморализует противника.

Еще один замечательный отряд варваров - метатели голов. Убойная сила сыплющихся на головы врага голов удивительно велика. Сам факт обстрела такими копчеными <тыквами> снижает боевой дух врага. Не подпускайте метателей близко, перехватывайте конницей и отстреливайте из луков.

**Собаки и свиньи**

Недорогие дрессированные боевые собаки - уникальный отряд одноразового пользования. Самое близкое сравнение - кластер самонаводящихся ракет. Всех собак можно спокойно положить в бою, но коль скоро живы <егеря>, это не имеет никакого значения. К следующему бою количество псов вновь вырастет.

Можете использовать собак против легкой конницы, легкой и средней пехоты, метателей и стрелков. Егеря, один раз спустив собак (для этого они должны подойти к цели на половину полета стрелы), теряют над ними всякий контроль. После этого псы сами бегают по карте и атакуют всех, кого хотят. Егерей лучше быстро отвести в тыл - иногда они по неизвестной причине выбегают вперед и могут пострадать.

Боевые псы быстро бегают (со скоростью легкой конницы), пугают врага и хорошо кусаются. Их можно использовать для преследования, если у вас мало конницы. Собак хорошо спускать на защитников при штурмах городов и холмов. В критический момент боя стая боевых псов может сыграть решающую роль и помочь опрокинуть врага.

Свиньи - отряд для еще более узкого применения. Это <оружие возмездия> против всевозможных слонов. Пастухи (как их еще назвать?) обливают свиней маслом, поджигают и спускают. Визг и огонь мгновенно приводят слонов в состояние гаки. Большие серые товарищи становятся неуправляемыми. Через несколько секунд такого <боя> свиньи превращаются в бекон и по понятным причинам перестают бегать.

**Легкая конница**

В игре много разновидностей легкой конницы: римские эквиты, варварская и нильская конница. Отличает ее слабая броня, хорошая скорость и не очень высокие параметры атаки. Только в секунды штурма легкая конница что-то собой представляет. После этого она либо опрокидывает врага, либо становится легкой добычей.

Злейшие враги этого типа отрядов - копейщики, фаланга и вообще тяжелая пехота. Правда, опасны они только с фронта. Удар легкой конницей во фланг и даже в тыл (с последующим отходом) относительно безопасен. Собственно, для этого она и существует - для окружения и внезапных атак с неожиданных направлений. Бегущий враг - легкая добыча для любой конницы, не только легкой.

**Конные стрелки**

Практически всех конных стрелков отличает почти полное отсутствие <штурмовых> надбавок к атаке. Поэтому слать их в бой бесполезно. Даже перед тем, как отправить конных стрелков в атаку с тыла, надо хорошенько подумать. Это лучники на лошадях, и сражаться они не приучены. Они предназначены для обстрела и беспокойства врага, и только для этого. Бегающий в режиме кантабрийского круга конный отряд полностью оправдывает свою зарплату.

Особняком стоят некоторые восточные конные отряды. Они обладают возможностью стрелять по-персидски, то есть прямо на скаку. Удобство - необычайное! Скифская наемная конница, живущая в провинциях восточной Европы, может сильно помочь в любом бою.

**Тяжелая конница**

Тяжелая конница (к ней относятся генеральские отряды почти всех народов) - живой таран на поле боя. Выставив копья, катафракты, сарматские наемники или скифская знать несутся во весь опор к пехотному отряду, чтобы сбить почти весь отряд с одного удара. Мало кто может сопротивляться напору катафрактов. Легкие македонские конные копейщики формально могут быть отнесены к тяжелой коннице, из-за их параметра натиска.

Рецепт использования тяжелой конницы прост: наскок, отвод и опять наскок. Противопоказания тоже знакомые: не рекомендуется встреча с фронтом пеших копейщиков и фаланги.

Возможности преследования у тяжелой конницы ограничены - кони быстро утомляются. Впрочем, генеральских коней щадить не следует никогда.

**Слоны**

Слоны в игре слишком сильны. Это признали все, с этим согласились даже разработчики, снизив в первой заплатке их защиту. В игре помочь справиться со слонами может только долгий обстрел огненными снарядами, частые атаки тяжелой конницы с тыла и, само собой, свиньи. После заплатки 1.1. к этому списку прибавились еще и острые копья. Все это помогает только вывести слонов из равновесия, заставить их впасть в бешенство и бегать по карте случайными кругами, топча и своих и чужих. Опыт показывает, что убить слона может только другой слон, прямое попадание из онагра или долгое поливание горячим маслом в городских воротах.

Слоны делают с войсками врага три вещи: пугают, разрушают строй и иногда убивают солдат, топча их или подбрасывая бивнями в воздух. У индийских слонов (военных или бронированных) на спине оборудована башенка с лучниками. Помните - пока слон жив и вменяем, лучники на башенке неуязвимы!

Опаснее всего слоны для неповоротливой тяжелой пехоты. Все, что можно сделать - это приказать отрядам встать в свободную формацию и яростно обстреливать их всем, что есть под рукой: пилумы, дротики, камни и стрелы (лучше всего горящие). Потери при встречах со слонами почти всегда очень тяжелы.

Вменяемые слоны могут спокойно проходить через дружественные отряды. Не опасайтесь вида опрокинутых солдат - они не ранены, и через пару секунд поднимутся с земли. Другое дело, когда слоны сходят с ума - тогда они легко могут затоптать ваших же солдат. Если ваши индийские слоны сдали и начали бегать кругами, не реагируя на приказы, подумайте об эвтаназии. Одним щелчком мыши вы можете обезвредить всех своих слонов в отряде навсегда. Но слоны стоят дорого, а частью пехотных отрядов можно и пожертвовать. Почти всегда лучше дать слоникам перебеситься.

**Колесницы**

В истории колесницы почти всегда оказывались очень неудобным и несуразным вооружением. Над ними смеялись, перед ними расступались, чтобы потом просто взять в плен. Достаточно было убить одну лишь лошадь, чтобы колесница потеряла подвижность. <Так не годится>, - решили разработчики и сделали из колесниц бюджетный вариант слонов.

Колесницы в игре пугают пехоту. Врезавшись в строй, колесница расстраивает его и сбивает солдат с ног. Длительный бой - не их сильная черта: параметр защиты любой колесницы равен защите среднего крестьянина. Такая дань исторической достоверности позволяет успешно использовать в борьбе с колесницами окружение пехотой и обстрел. Как ни странно, опаснее всего колесница для легкой конницы. Никогда не пытайтесь перехватить их легкой конницей, лучше используйте собак, которых потом можно списать по ведомости.

Стрелковые колесницы чуть-чуть полезнее обычных. Они могут заменить отряд конных лучников, а перехватывать их легкой кавалерией - себе дороже.

Удивительнее всего серпоносные колесницы, знаменитые по тому же голливудскому <Гладиатору>. Они не только сильно пугают и вносят беспорядок в строй - у них есть чисто <слоновое> свойство: серпоносные колесницы могут впасть в неистовство! При этом уничтожить коней, в отличие от слонов, нельзя: если уж резать, так резать всех подряд.

Вот и все о <Риме> вкратце. Подробности - в следующих номерах в разделе <Советы мастеров>.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНО**

**Слоники Ябдзеб**

**Creative Assembly** уже давно славятся тем, что оставляют игровую информацию - от текстов до параметров отрядов - в открытых текстовых файлах. Забурившись в текстовые пущи, игроки с удивлением выудили описание необычного отряда - слонов Ябдзеб (Yubtseb). Если не считать странного названия, то на вид и на вкус это обычные наемные слоны.

Но описание отряда еще загадочнее: <Эти загадочные существа родом из средних княжеств далекой Терры Новы. Это дети Гнитекрама, Бога Блестящих Вещей, в Которых Люди не Нуждаются, Но Все Равно Хотят. Темны и отвратительны церемонии, в которых они призываются; велики и страшны их бивни; ужасен их взгляд; немыты их наездники; жестоки и злопамятны их хозяева. Бегите, спасайтесь в холмах!>

Если попробовать прочесть название слонов наоборот, то получится , а бог, стало быть, <Маркетинг>. Перед нами - типичный образчик английского юмора, первое обнаруженное в игре пасхальное яйцо.

В самой игре этих слоников еще не встречали.

Автор: Тимур Хорев.
Материал был ранее опубликован в журнале "Игромания" (http://www.igromania.ru).
Размещается с разрешения редакции журнала.

**Прохождение игры Rome: Total War - Barbarian Invasion**

Опубликовано: 16.02.06, источник: http://www.igromania.ru/

В размеренность войн игровой серии Total War неизменно что-то вторгается и претендует на власть над миром. На этот раз этим чем-то оказалось великое переселение народов под видом вторжения варваров. Нас переносят в середину четвертого столетия нашей эры. Римская империя окончательно разодрана на две части Валентианом и Валентом, в провинциях царят мятежные настроения, с востока совершают набеги войска персидской династии Сассанидов, на севере и северо-западе — мощные конгломерации «варварских» племен, развившихся при влиянии Рима. Выбор за игроком: вернуть Римской Империи былую славу, возвысить Византию, построить в Лондонии храм Заратустры или пройтись варварскими сапогами по Италийскому полуострову.

**Техническая поддержка**

Дополнение Barbarian Invasion ставится поверх оригинала, в каталог с установленной игрой, в отдельную папку. В процессе установки происходит замена текстовых файлов, и счастливым обладателям локализованной версии от 1С придется смириться с потерей русского языка. Впрочем, папка **data\text** поддается сохранению, и умелые руки вернут родной язык на его законное место. Оригинальный Рим будет обновлен до версии 1.3 со всем прелестями дополнения.

***Это важно:*** *Barbarian Invasion ставится только на версию 1.0 или 1.1. При установке на версию с заплаткой 1.2 оригинальный Rome: Total War будет неработоспособен или нестабилен.*

В большинстве случаев игре хватает конфигурации, пригодной для Rome, но есть два исключения — ночные битвы и атака ордой большим числом войск с подкреплениями под управлением компьютера. Войска в темное время суток без факелов воевать не хотят, свет им подавай, а за такие капризы достается видеокарте и процессору. Зато красиво. А вот глобальных сражений с десятками тысяч человек лучше избегать.

**О неслучившемся**

Хочется скорее перейти к «вкусному», но надо исполнить свой долг сурового критика.

В разных местах дают знать о своем существовании недоработки и недоделки, иной раз покрытые блестящим лаком, а зачастую нагло выставленные наружу. Не удивлюсь, если на процесс разработки наложил руки всеведущий отдел маркетинга, внедрив новейшие теории. Отрядов в игре больше полутора сотен, но, если сократить их число втрое, хуже не станет — зачастую отличаются они одной-двумя характеристиками. Качество исполнения моделей и текстур меняется от отличного до непотребного. Лучшую назвать сложно, а с худшей все ясно — это «женские» отряды сарматов. Представляю себе монолог представителя издателя с разработчиками:

*— Мы делаем игру, а не учебник истории. Нам нужны продажи! Нужна изюминка, секс, например, или деньги. Вот у вас здесь девочки на конях, давайте их посмотрим. Это воинственные девственницы? Отлично, то, что нужно! Подростки и феминистки расхватают по три коробки. И побольше их сделайте, всяких разных. Ну и что, что не было? А у нас — будут.*

Нарисовали. В последнюю неделю перед сдачей работы. На ином качественном уровне, естественно, худшем. Момент получения отрядами опыта тоже стал жертвой слона Yubsteb — теперь получение очередного шеврона сопровождается аурой.

Поле боя ограничили толстой красной линией, и погоня длится только до кромки, возле которой отряды встают как вкопанные. Вероятнее всего, это техническая проблема, но красоты такое решение не добавляет. Все, как говорилось в передаче «КОАПП» — «поганки кончились».

**Высшее образование**

Компьютер ведет себя умнее, нежели раньше. Первые проблески интеллекта у него появились после обновления игры до версии 1.2, теперь ума еще прибавилось. На старте игры всех народов есть по одному дипломату, шпиону и убийце, которых компьютер активно использует. Нападать старается превосходящими силами, может пройти вглубь территории в поисках слабозащищенного поселения и предпочтение отдает более развитым городам. Армии противника, пробирающиеся козьими тропами в тыл, — обыденное явление, и теперь маленькими гарнизонами не обойтись. Складывается впечатление, что компьютер обучили некоторым хитростям, например, возле города с малым гарнизоном могут оказаться два-три крупных отряда. Повстанцы не стоят на месте, могут как напасть на армию игрока, так и захватить город. При возможности покупают отряды наемников. На морских просторах расплодились пираты, охотящиеся на корабли фракций. Охотятся в прямом смысле — передвигаются за флотами с намерением перехватить и напасть.

Нельзя сказать, что в тактическом режиме компьютер стал гениальным полководцем, но от глупости его избавили. Спокойно расстрелять противника перед рукопашной уже не получится, последует или отвод отрядов из обстреливаемой зоны, или удар легкой конницей по лучникам с целью отогнать и рассеять их. Компьютер активно применяет удары конницей во фланг и с тыла, может жертвовать отдельными отрядами для сдерживания. Битвы на мостах и переправах стали лучше за счет новых возможностей отрядов — легкая пехота и конница могут переправляться вплавь, делая возможными фланговые удары. Войска при форсировании рек устают, и комитет по встрече может уничтожить их еще при переправе, но зачастую такие маневры проходят успешно. Расстрел другого берега невозможен в принципе — в нападении придется атаковать, а в защите противник будет перебегать мост.

От осад остается двоякое впечатление. Когда компьютерный противник обороняется, что чаще, ужас оригинала продолжается — беготня под стенами под обстрелом или столпотворение на площади. Роль осаждающего дается ему более удачно, как при штурме, так и при попытке игрока снять осаду. Какие действия ИИ способен предпринять, описать почти невозможно, а вот один из примеров поведения в виде послеигрового отчета (AAR, after action report) — пожалуйста.

*Город в осаде, уже третий год враги стоят под стенами. Что с нашей страной? Нас считают погибшими? Или уже некому прийти на помощь? В любом случае, нам не на что и не на кого надеяться, кроме себя. Сегодня мы попробуем снять осаду — лучше принять бой сейчас и умереть, как подобает мужчине, чем сдохнуть с голода. План вождей прост — выманить врагов к стенам, под стрелы башен и лучников. А мы постараемся стрелять точнее, чтобы каждый наконечник нашел свою щель во вражеской броне. Приманкой пойдут ополченцы — это храбрые люди, но, кроме храбрости, у них нет ничего — ни оружия, ни брони, ни наших выучки и опыта. В бою им не выстоять, надеюсь, они смогут убежать под защиту крепостных стен. Вожди уже на конях, в сопровождении наших лучших воинов — на их долю достанутся самые сильные враги. И вот... ворота открылись, и ополченцы высыпали наружу. Враги зашевелились и отправили два отряда копейщиков наперехват. Еще чуть-чуть — и они столкнутся! Но нет, наше ополчение вовремя побежало назад, завлекая глупцов под град наших стрел. Они остановились, грязные собаки! Они боятся нас! Они отходят — наши вожди устремились в погоню за трусами. Да у них еще есть желание огрызаться — три отряда копейщиков брошены наперерез. Ха! Кто ж так атакует, поодиночке? Первый отряд уже в панике, а два других решили не вступать в бой — враги берегут силы. Наша конница преследует трусов, догоняет, теперь и они спасаются бегством... О нет, это был обман — армия врага спряталась в лесу и теперь атакует!*

*Бой был коротким и яростным, но врагов было слишком много. Лишь немногие вернулись под защиту крепостных стен — это был черный день...*

**Взглядом бога**

Интерфейс не претерпел значительных изменений, но об одном нововведении стоит упомянуть. В меню управления фракцией появилось новое подменю — обзор владений. В нем три закладки: армии, города и агенты. Для армий и агентов показаны регион или поселение, где они сейчас находятся, основные характеристики персонажей, для городов — численность населения, лояльность жителей, вклад в экономику, действующий губернатор и состояние строительства и производства войск.

Карта осталась в прежних границах, но иной временной период — иные условия. Вместо привычного однополярного мира с сенатом Рима во главе появились новые народы и новые государства. Нововведения в стратегическом режиме понравятся игрокам. Провинций стало меньше, и поселения распределены по карте более равномерно. Привычное «пятьдесят провинций, включая Рим» можно забыть, теперь для каждой фракции задаются собственные задачи: захватить две или три определенных территории и контролировать некоторое число регионов. В оригинальном Rome Total War после захвата определенной территории игра превращалась в рутину и затягивалась на длительный срок. В Creative Assembly прислушались к мнению игроков и такими условиями победы сделали игру более интересной. Меньшее время кампаний способствует повторному прохождению за другие фракции. Провинции, захват которых необходим для победы, подсказывают игроку направление экспансии, фактически явно указывая на врагов.

***На заметку:*** *на начало игры выбор не ограничивают тремя фракциями, выбрать можно почти все. Часть из оставшихся можно добавить известным способом — правкой файла* ***descr\_strat.txt****. Но не трогайте следующие строки: empire\_east\_rebels, empire\_west\_rebels, ostrogoths, romano\_british и slavs, эти народы появляются в результате игровых событий.*

При выборе фракции указана относительная сложность игры — легкая, средняя и тяжелая. Максимальная сложность указана для Западной Римской Империи, и игра будет действительно трудной. В целом играть стало сложнее, количество провинций сократилось, а к модификаторам отношения населения к власти добавилась религия. Орды каждый раз идут по-разному, благодаря чему повышается интерес повторного прохождения. И, вполне естественно, чем больше территория государства, тем больше вероятность прихода орды.

Влияние Римской империи на окружающие народы было столь сильно, что уровень варварских культур не отстает от цивилизованных народов. Отныне все фракции получили возможность строить полную линейку зданий, не ограничиваясь тремя «варварскими» уровнями. Большее количество военных зданий не дает увеличения количества отрядов, строения более высокого уровня, как правило, дают тренируемым войскам дополнительный опыт. Более важен рост влияния «культурных» строений на население городов, увеличивающих лояльность жителей к власти при перенаселенности. Теперь искоренять чуждую культуру и заменять ее культурой своей фракции не составляет проблемы. Остались неуничтожимые здания — эпические стены неприятной глазу архитектуры снести нельзя, они таковыми и останутся, давая штраф к культуре. Единственное, в чем ограничили кочевников, — строительство портов, при игре за орду придется учитывать и это.

**Религия** отображается в характеристиках поселения. Их в игре три: христианство исповедуется на территориях Рима и Константинополя, зороастризм распространен в Иране, а все остальные религии стали жертвой упрощения и объединены в язычество, митраизм или шаманизм — все едино. На религию поселения влияет построенный храм, члены правящих семей, находящиеся в провинции, и вероисповедание окружающих регионов. Сочетание этих факторов дает процент обращения в каждую веру в течение хода. Религия с большим параметром постепенно вытесняет слабую, и чем меньше разрыв, тем дольше идет реформа государственной церкви. Несоответствие вероисповеданий населения, текущей власти и правителя дает серьезные штрафы к лояльности, до 100% при максимальном расхождении взглядов. При захвате больших городов истребление иноверцев становится едва ли не единственной возможностью избежать восстания. Осталось ход простоять да второй продержаться, заменяя чуждые храмы на свои и перемещая в регион влиятельных членов семьи.

***На заметку:*** *теперь при перетренировке отрядов в городах с храмами, дающими опыт, они получат законные шевроны. Храм не может дать опыта больше своего уровня.*

***Это баг:*** *франки могут построить христианский храм и затем монастырь, дающий возможность строительства священников и паладинов. Теперь храм можно снести и на его месте построить языческое капище, дающее дополнительный опыт войскам.*

**Свита для короля**

Если членов семьи не хватает для управления империей, появилась возможность нанимать генералов. Народам предстоит разный путь до такого счастья: большинству нужны конюшни, которые можно построить только в огромном городе, а кочевническим культурам достаточно конюшен маленького городка. Генералы не входят в семью, в остальном от правящей фамилии ничем не отличаются. Для членов семьи и генералов Западной и Восточной Римской Империи помимо командования, управления и влияния добавлена лояльность. Римских фракций фактически четыре, а не две — «законные» и повстанческие, оппозиционные к власти. Последние возникают в результате восстаний в имперских провинциях. Параметр лояльности военачальников и определяет вероятность смены подданства.

Звезды военачальникам теперь дают реже, наибольшие шансы на получение — при череде героических побед. Навык командования интенсивно растет в ночных битвах, но они доступны только генералам с соответствующим навыком.

Появились новые персонажи, попадающие в свиту, например святые. Но людьми дело не ограничилось, в игру добавлены уникальные вещи — христианские реликвии или легендарное оружие. Среди оружия — меч Эскалибур, предназначенный для короля Артура, и копье Лонгина, которым, по преданию, убили распятого Иисуса Христа.

**Гроза с востока**

Варварские фракции могут создавать **орду** (hordes), лишившись всех поселений в результате войны или оставив их добровольно. Ордой имитируются кочевнические культуры, перемещающиеся всем племенем. К регулярным войскам в большом количестве добавляются отряды кочевников, формируемые из населения города, схожие с обычными, но с худшими характеристиками. Число членов правящей семьи становится не меньше четырех, даже если погибли все вожди. Вполне объяснимо — народу нужны правители. Один отряд кочевников создается на каждые три сотни жителей покидаемого поселения, на иконке и рисунке в окне информации у таких подразделений нарисовано колесо. Орда не требует средств на содержание, экономика кочевникам чужда и проявляется лишь в одном случае — разграбление поселений. В разграбленном городе уничтожается часть построек и его жители. Дойдя до цели, кочующая орда может осесть и захватить три города вместо грабежей в них. Для первого только два варианта действий после победы — разрушить и разграбить или занять, для двух других появляется третий — занять после разграбления, с поврежденными постройками. В первом поселении распускается третья часть кочевых отрядов, становясь жителями, во втором — половина, а в третьем жителями становятся все оставшиеся степняки. С этого момента варвары ведут обычный образ жизни.

***Это интересно:*** *ордой в игре хорошо моделируется военно-демократический общественный строй. Каждый мужчина народа был воином, а вождем становился самый достойный. Этим вполне объясняется огромная численность армий и их низкий качественный состав, как и появление новой правящей семьи при уничтожении прежней.*

Может показаться, что орду нельзя уничтожить — кочевники, потеряв город, займут другой и вновь получат большую армию. Это неверно — отряды орды гораздо слабее профессиональных военных оседлых народностей. Они могут задавить массой, но если отлавливать армии по одной — победить каждую из них не представляется сложным. Можно даже не отлавливать остатки — отряды не производятся, деньги не копятся, а сил на взятие поселения уже не хватит. Главное в подобных войнах — забыть о «последнем городе» фракции, здесь он будет только новым витком развития для противника. А под управлением игрока орда вполне может жить вечно. Всегда есть выбор, принять бой или уйти в благодатные края, избегая сражений. Боевой стоит сделать только одну армию, и в ней собрать весь цвет нации, вторая, с остатками элиты, будет поставлять на поле боя подкрепления. Всех крестьян и ордынские отряды — в одну кучу, и пусть будут обозом жителей для будущего города.

Еще один способ уничтожить орду, более действенный относительно других фракций —уничтожать лидеров наемными убийцами. Хотя... где здесь воинская доблесть?

**Воинов тьма**

Отряды стали дороже, и, учитывая меньшее число поселений и меньший доход с них, к формированию армии следует подходить более ответственно. Ее состав зависит от противников — универсальные армии из кучи лучников уже не способны победить, после первого же удара конницы они в панике разбегутся.

**Отряды**

К **легкой пехоте** относятся или совсем слабые войска, или специализированные отряды.

* *Крестьяне*. Подешевели в обучении и содержании, лучший гарнизонный отряд.
* *Священники*. Принадлежа к разным христианским течениям, дают один эффект — поднимают боевой дух окружающих отрядов, но их самих враг убьет лишь своим видом, крестьяне и то лучше противостоят противнику.
* *«Спецназ»*. Мастера засад с легкой защитой и большим уроном.

**Тяжелая пехота** — хребет любой армии, бронированные хорошо вооруженные отряды. Но есть среди них и специалисты.

* *Berserkers*. Из брони носят только штаны да свое умение уворачиваться от ударов. Щитов нет, как, впрочем, и разума. После первого контакта с врагом становятся неуправляемы. Или победят, или погибнут.
* *Druids*. По сравнению с христианскими святошами могут и умеют держать в руках оружие. Обладают одним недостатком — их мало в отряде.
* *Римские и романо-британские легионеры*. Кидают пилумы перед атакой.
* *Francisca Heerbann*. Метают во врага топорики перед атакой, хоть и слабее пилумов, но весьма эффективно. Если присмотреться — топоры летят обухом вперед.
* *Plumbatarii*. Тяжелая пехота, метающая дротики перед атакой. Их больше, и летают они дальше пилумов.

**Копейщики**, как им и положено, борются с кавалерией. Особых изысков среди отрядов не замечено, лишь некоторые имеют запас метательных копий. Отличительная особенность от прочей пехоты — некоторые отряды копейщиков могут строиться ежом.

**Стрелки** — лучники, пращники и арбалетчики. Это странно, но факт — арбалет гораздо слабее большинства луков, а по дальнобойности остается далеко позади.

Единственное назначение **легкой кавалерии** — преследование убегающего противника, для остальных задач она уже неэффективна. Право на существование имеет только конница с копьями (lancers), у них очень высокий показатель наскока. Но это скорее переходный этап к тяжелой коннице.

Исход боя теперь во многом зависит от **тяжелой кавалерии**. Наибольшие показатели атаки и защиты сделали бы ее универсальным отрядом, но подобные отряды могут строить только высокоразвитые города. Да и не одной кавалерией города берутся. Среди тяжелой конницы встречаются интересные экземпляры.

* *Clibinarii*. Тяжелая иранская кавалерия, схожая с катафрактариями, использующая лук.
* *Paladins* и *Graal knight*. Паладины в четвертом веке — анахронизм. За исключением названия, обычная тяжелая кавалерия. Вторые вообще не существовали в реальности.

***Это интересно:*** *рыцарей Грааля (Graal knight) можно нанять на северо-западе Европы. Рыцарская честь и вера, может, и не продаются, а их обладатели — пожалуйста.*

**Конные стрелки** — войска поддержки. Имеет смысл использовать при отсутствии хороших лучников.

**Боевые животные** — собаки и слоны, все по-прежнему, но распространены гораздо меньше.

В списке **осадных орудий** по прежнему онагры, баллисты и скорпионы, но есть и новинка — Carriage Ballistae, баллисты на колесницах. Очень напоминают тачанки.

**Построения отрядов**

Пехота получила два новых специальных построения взамен ушедших в историю фаланги и черепахи. Некоторые отряды пехоты способны создавать **стену щитов** (shield wall), очень плотное построение, дающее плюс к защите при атаке во фронт. Второе построение доступно только некоторым копейщикам — **еж** (schiltrom). Это круговое построение, чьим отдаленным потомком можно назвать пехотное каре, ощетинивалось во все стороны копьями. Отряд в таком построении получает улучшение характеристик против кавалерии, но не передвигается бегом.

**Ночные битвы**

Военачальник с соответствующим умением может атаковать ночью. Особенность ночных битв — снижение эффективности стрелковых отрядов, как в точности, так и дистанции стрельбы. Теоретически заявлено, что без подобного навыка нельзя вызывать подкрепления, но тем не менее они могут подойти. Или не подойти. Закономерность пока неясна.

Автор: Константин Закаблуковский. Материал был ранее опубликован в журнале "Игромания" (www.igromania.ru). Размещается с разрешения редакции журнала.