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

 **Total War - Rome (Египет)**

Египетская фракция (очень высокий уровень сложности кампании и высокий уровень сложности сражений, аркадные сражения без ограничения времени, огромный масштаб соединений – максимальная численность отрядов, личное управление всеми поселениями, нет советов, следить за ходами других фракций, туман войны присутствует, долгая кампания; версия игры 1.5.0.0).

**Советы**

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

1. Вербовать только (указана стоимость обслуживания за ход): крестьяне 100, нубийские копейщики 100 (гвардия Фараона), лучники 170 (лучники Фараона), онагры 110, египетские лучники на колесницах 330, нубийская кавалерия 140, триремы 150.

Гвардию и лучников Фараона вербовать, если доходы будут позволять, так как они дорого стоят.

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

минимальный = 270 д. (1 – нубийские копейщики, 1 – лучники) – в спокойных регионах, для перекрытия прохода через мост агентам других фракций, а в случае внезапного нападения от них враг понесёт значительные потери;

усиленный = 720 д. (1 – нубийские копейщики, 3 – лучники, 1 – онагры) – в регионах с небольшой вероятностью нападения врага и на островах;

сверхусиленный = 1660 д. (2 – нубийские копейщики, 6 – лучники, 1 – онагры, 1 – египетские лучники на колесницах) – в приграничных и не спокойных регионах.

Почти в каждом порту держать флотилии из трёх трирем.

3. Оборонительный гарнизон = 1160 д. (1 – нубийские копейщики, 3 – лучники, 5 – онагры, 1 – египетские лучники на колесницах), размещается в поселении, не имеющем каменные стены, или форте при постоянных нападениях, но он не годится для нападений на мятежников и других целей в отличие от сверхусиленного гарнизона. Форт с таким гарнизоном можно разместить на вражеской территории, и противник будет активно нападать на этот форт, где можно будет без собственных потерь громить его войска при вылазке. При необходимости гарнизон можно усилить ещё 5 отрядами онагр.

4. Для уничтожения генеральских вражеских войск использовать атакующее войско (2800 д.), состоящее из 20 нубийских кавалерий.

5. Универсальное войско (2540 д.) предназначено для штурма (захвата поселений и фортов), обороны (в поле, поселении или форте) и атак (уничтожения вражеских войск в поле). Состоит из 5-ти групп по 4 отряда:

фронтовая группа (6 – нубийские копейщики),

центральная группа (4 – лучники),

левая группа (3 – нубийская кавалерия),

правая группа (3 – нубийская кавалерия),

тыловая группа (артиллерия: 2 – онагры; резерв: 2 – нубийские копейщики).

Вместо одного тылового отряда может быть генерал.

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

6. Можно не строить казармы ополчения, осадный инженер, элитные военные конюшни, но строить их для замены (усовершенствования) соответствующих вражеских построек в захваченных поселениях. Строить храмовый город Гора.