**Статьи по игре Total - War Rome**

(www.playground.ru) отредактировано 18 февраля 2014 года

Rome: Total War. Создай свою историю

Legоlas 17.10.2004

Жанр: Strategy

Разработчик: Creative Assembly

Издатель: Activision

Издатель в России: 1С

Официальный сайт: www.totalwar.com/community/rome.htm

Доступные платформы и даты выхода:

22.09.2004

--------------------------------------------------------------------------------

Жанр: 3D-Strategy

Разработчик: The Creative Assambly

Издатель: Activision

Издатель в России: 1С

Требования: P-3 1000, 256Mb RAM, 64Mb Video

Эпиграф

"Во времена мира дети хоронят отцов. Во времена войны отцы хоронят детей" - Геродот

Если заняться изучением истории жанра стратегий, то можно легко увидеть все восходы на геймерский олимп этого жанра. Но при достижении высшей точки развития он начинает падать вниз до тех пор, пока девелоперы не выведут его из кризиса новыми идеями. И в то время, как большинство контор плодило клон за клоном, где геймплей не менялся со времен Dune 2, компания Daydream Software выпустила Shogun: Total War. И ее выход показал всем - масштабные тактические битвы в реальном времени не только возможны, но могут быть при этом очень интересны рядовому пользователю.

Игроки с высунутыми на бок языками сидели ночи напролет за монитором, пытаясь привести свой клан к победе над остальными японскими сородичами. Игра, разбитая на две части, не позволяла геймерам расслабляться ни в режиме глобальной карты (в любой момент ход событий мог быть изменен из-за, например, неожиданных действий соседнего клана), ни в режиме тактического сражения.

После первой части вышла Mediaval. Вместо Японии мы получили под руководство всю Европу. Улучшенный графический движок, абсолютно переделанный контент - но все это было все равно лишь "Сегуной в Европе".

И вот, Activision выпускает третью часть игротрилогии, Rome: Total War. И на этот раз это не просто "Сегуна в переделке". Нет! Авторы смогли превзойти предка и взойти на олимп тактических реал-тайм битв.

Ibi potest valere populus , ubi leges valent. Там, где законы в силе, - и народ силен.

Rome: Total War заставит даже самого активного игрока, привыкшего к быстрой игре, поудобней усесться в кресло и начать внимательно продумывать свою стратегию и тактику. Особо быстрой реакции игра не требует, поэтому геймеры, привыкшие побеждать в стратегиях за счет быстрого раша, могут нервно покуривать в сторонке - здесь это не пройдет.

Впервые запустив игру, нас насильно заставят пройти тренировку. Забота, кстати, необходимая - потом, когда вас забросят в кампанию, вы не раз поблагодарите авторов игры за проявленную заботу. Разобраться в перипетиях игры без предварительной подготовки - задача отнюдь не тривиальная.

После прохождения тренировки, мы можем выбрать одну из трех римских семей и начать планомерное завоевание Европы. Впрочем, сразу разгуляться нам не дадут - над нами ведь стоит сам Сенат, занимающийся руководством внешней и внутренний политикой Рима. Захват власти в нем, к слову, является одной из глобальных задач кампании и сам по себе является очень неплохой самоцелью игры.

Итак, перед нами встает глобальная карта, на которую в дальнейшем и будет уходить большая часть игрового времени. Именно здесь мы будем отстраивать свои города, нанимать войска, заключать альянсы и объявлять войны. И именно здесь мы будем в раздумьях сидеть, размышляя о том, где лучше давать отпор врагу - в укромных лесах, которые будто созданы для засад, или все же построить форпост и принять оборону там. У каждого войска на глобальной карте есть своя область охвата - таким образом можно отрезать вражеские города от связи с союзниками.

С постройкой любого здания в городе изменяется обстановка - улучшается настроение жителей, увеличивается их здоровье или становится доступна постройка нового вида войск. Ну а если геймер будет невнимателен и отяготит жителей большими налогами, чем те готовы платить, то, вполне возможно, поднимется бунт, на подавление которого уйдут драгоценные войска. Каждым городом можно управлять как самостоятельно (правда, для этого в нем должен быть хотя бы один наш генерал), так можно отдать руководство компьютеру. Ближе к середине игры, когда под нашим игом будет уже половина Европы, сделать так - наиболее удобный вариант, ведь на нескольких десятков городов может уйти очень много времени. Впрочем, наверняка, найдутся любители, которые готовы будут отдавать по получасу за ход.

Очень четко проработана система дипломатии и шпионажа. В непокорный и хорошо отстроенный вражеский город можно заслать шпиона и тогда, помимо точных сведениях о армии врага, с некоторой долей вероятности наши штурмующее войско будут встречать с открытыми воротами. Чем это может обернуться для защитников - подумайте сами. Если же говорить о дипломатии, то тут выбор даже более широк. Подойдя к любой иностранной армии, во главе которой стоит генерал, наш дипломат может предложить целый спектр взаимных услуг - от заключения альянса, до совместного нападения на отдельные города.

К сожалению, все это разнообразие игровых фич не позволяет интерфейсу быть легкопонятным - но, что поделать, жанр обязывает. И, хотя в общем то одной глобальной карты хватило бы на целую игру, авторы предлагают нам развлечение для любого реконструктора. При встречи двух враждебных армий нам открывается совсем другая сторона игры и имя ей - тактическая битва...

Inter arma silent leges. Когда гремит оружие, законы молчат.

Камера облетает нашу армию и показывает ее с самых выгодных ракурсов (full 3D!!!), генерал говорит войскам последние напутственные слова (сразу заметен серьезный подход - его речи почти никогда не повторяются и зависят от того, с армией какой нации мы воюем) и после этого игроку предлагается расставить свои войска. Именно с этого момента любой человек и может начать проявлять свой тактический гений - понапридумывать и реализовать можно если не все, то почти все, что угодно. Каждое войско имеет настраиваемую ширину шеренг: лучников, например, лучше всего выстроить в максимально возможную ширину (получится около трех-четырех шеренг), тогда они смогут с максимальной эффективностью расстреливать врага; пикеносцов, напротив, лучше выстроить в форме квадрата - для них это наиболее удобное построение. Итак, построение закончено и геймер с вожделением жмет кнопку Start Battle..

Все, что происходит дальше, иначе как сказкой наяву, не назовешь. Стройные шеренги, поднимая столпы пыли, идут навстречу врагу. Конница, делая обманный маневр, заманивает глупых копейщиков врага прямо под обстрел лучников, и тут сотня огненных черточек (стрелы можно поджигать) взмывает над полем битвы и через несколько секунд врывается в ряды врага, кося всех направо и налево. На уже начавший пугаться отряд врага начинают бежать.. слоны. В конец струсившие копейщики убегают, преследуемые разъярившимися животными.

И это - лишь часть, очень малая часть любой битвы. Тактические приемы неисчислимы - тех же слонов можно испугать горящими свиньями (sic!) и тогда трусливые, но очень большие животные, побегут обратно и снесут свои же ряды. Пикейщикам можно дать команду на защиту местности и тогда кавалерия налетит на них, как на каменную стену.. с тем отличием, что стена не будет протыкать вас десятком-другим копий.

У каждого войска есть свои спец-возможности (как, например, построение клином у кавалерии или черепахой у тяжеловооруженных римских солдат), свои хитрости в атаке (ради интереса попробуйте ударить кавалерий в тыл пикейщикам, в этот момент занятых сражением - практически моментальная смерть последних гарантирована). Да и вообще, такие понятия как "фронт" и "тыл" игроку придется очень быстро выучить - компьютерный противник ошибок не прощает (речь идет, конечно, о самом сложном уровне сложности). Помимо простой задачи "убей их всех" игрок может ограничиться доведением врага до полусмерти от страха - и тогда останется лишь стрелять в спины убегающей армии. Вообще, о возможностях тактических битв можно рассказывать очень долго - чего стоит, например, захват городов, где можно строить подземные туннели, тараны и много других полезных в делах осады вещей.

Carpamus dulcia - nostrum est quod vivis. Будем веселиться: нынешний день - наш.

Полному погружению в эпоху кровавых битв способствует и качество картинки на мониторе. При очень небольшом количестве полигонов на юнит (с такими масштабами появляются очень серьезные ограничения) авторы сделали все возможное и даже больше. Всадник красиво гарцует на лошади, бьет копьем - анимация превосходна. Рекомендую включить в опциях десинхронизацию анимации - в таком случае, смотря на отряд, вы вообще не сможете отличить его от настоящего. Любым сражением можно любоваться бесконечно - вот кавалерия вклинивается в ряды лучников и начинает планомерное уничтожение последних. Учитывая количество сторон в игре (их около тридцати), можно лишь восхититься качеству проработки каждого юнита. Авторы даже не постеснялись почти полностью отвязать камеру, хотя, конечно же, догадывались о невозможности игры в то время, как она будет "висеть" у какого-нибудь солдата за плечом.. Кстати, между Сreative Assambly и компанией BBS был подписан договор об использовании движка игры для реконструкции исторических сражений и последующем показывании исторических программ. Так что, увидев знакомые картинки на TV, сильно не удивляйтесь - компьютерные игры нынче проникают во все области быта. К сожалению такое качество графики не может не сказываться на системных требованиях - внимательно их изучите и сопоставьте с конфигурацией вашего компьютера, прежде чем купить игру.

Но помимо красивой для глазу картинки, авторы так же радуют нас приятными для слуха звуками. Rome: Total War поддерживает 24-битные звуковые карты и, что уже стало стандартом, EAX. Любое действие на тактической карте сопровождается громким выкриком генерала, звуки битвы же полны реалистичным звоном мечей и шуршанием стрел в воздухе - все это способствует созданию атмосферы. На фоне столь качественных игровых элементов отстает музыка - не то, что бы она очень сильно раздражала, но и какой то нагрузки не несет. Фон, да и только. И это не может не разочаровывать - наряду с прочими сильными сторонами игры авторы могли бы позаботиться и о сильной музыкальной составляющей. Впрочем, на вкус и цвет.. может, кому музыка и придется по душе.

Prima jussa sibi. Будь первым исполнителем своих приказаний.

Без сомнения, игра является уникальной в своем роде. Огромное количество кампаний, воссозданная Европа и Африка, историческая точность - все говорит о проделанной авторами гигантской работе. С другой стороны многочисленные баги, ляпы и недочеты немного портят общую картину (впрочем, первый патч уже был выпущен). Движок игры действительно не имеет аналогов и не может не радовать использование его для реконструкции сражений на телеканалах. Будем надеяться, что такое взаимодействие принесет лишь пользу Creative Assambly. Все любители стратегий, а так же фанаты предыдущих частей Total War - вперед, в магазины. Ведь лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

--------------------------------------------------------------------------------

Рейтинги:

Геймплей: 9.5

Графика: 9.0

Звук и музыка: 7.5

Интерфейс и управление: 7.0

Новизна: 9.0

Общее впечатление: 8.4

---

Жанр: 3D-RTS and TBS

Разработчик: The Creative Assembly

Издатель: Activision

Дата выхода: осень 2004 года

"Все дороги ведут в Рим" - Римская народная поговорка

О, Великий Рим! Пред тобой преклоняются и жалкие плебеи, и великие патриции. Да продлят боги твоё величие. Ты начинаешься там, где солнце восходит в новый день. Ты заканчиваешься там, где оно садится в преддверии ночи. Твое сердце - это величественные стены Колизея. Твои слова - это слова императора. Твои руки - это руки рабов, неустанно день за днем ищущие свободы. Твоя душа - это душа всего Римского народа. Пусть славится Великая Римская Империя! Не родились еще люди, способные победить ее. А если таковые и родятся, то они не смогут устоять и преклонят свои колени перед десницей Великого Рима!

**Трехмерные войны**

Когда я впервые увидел ролик с игрой Rome: Total War, у меня случился тихий шок. Первые три минуты я сидел с отвисшей челюстью где-то в районе коленок, пытаясь вникнуть в происходящее на экране. Затем глубоко вздохнув, я постепенно начал приходить в себя. Мои глаза просто не могли поверить, что все происходящее на экране - стратегия, причем стратегия реального времени! Весь остаток дня я провел в размышлениях и запутанных мыслях. Полигоны, полигоны, полигоны... Как такое можно вообще создать? Посмотришь на скриншоты и думаешь, а что лучше - FX5900 или Radeon9800pro? Самое интересное, что разработчики уверяют нас, что игрушка будет "летать" на машинах с процессором P3, 256 MB оперативной памяти и всего лишь, подчеркиваю, 16 MB видеокарты! Как такое возможно?! Ладно, поживем - увидим.

Перейдем к игре. Сюжет основан на реальных исторических фактах и событиях. Это значит, что мы будем участвовать в тех же битвах, что имели место в далеком прошлом. Rome: Total War, возможно, является точно таким же родоначальником серии, как игры Medieval и Shogun. Единственным его отличием является переход в тотальное 3D. Всё, начиная от холодных гор, тенистых лесов, бурных рек и всех персонажей игры и заканчивая колыхающейся на ветру травой - является чистыми полигональными созданиями! Панорама битв Римской Империи простирается почти на всю территорию Западной Европы, Северную Африку и кусок Азии, захватывается даже часть Ирака. В наше распоряжение поступят 11-ать сторон конфликта, каждая со своими технологиями, юнитами, тактиками и культурой. В зависимости от выбранной державы, геймплей значительно варьируется. Например, если вы выбрали Римлян в качестве своих персонажей, возможно, вам удастся разрешить какой-нибудь образовавшейся конфликт мирными переговорами, но если вы по натуре варвар, то, понятно, что переговоры летят в мусорную корзину и вы начинаете точить мечи!

В захваченных вами городах можно будет строить всё, что душе угодно. Укрепления, оружейные башни, катапульты, храмы, здания правительственного значения и прочее, прочее, прочее. Все что можно строить - можно и ломать. Разработчики обещают просто небывалой физики разрушения. Уже смотря на скриншоты, начинаешь им верить. Уровень детализации заставляет непроизвольно дотрагиваться до монитора, проверяя реальность изображения. Начинает казаться, что это фотографии из какого-то нового исторического фильма.

**Трехмерные битвы**

Кровь ударяет в виски! Крики бегущих в атаку воинов заглушают боевой трубный рев слонов. Хриплые голоса зовут на помощь, захлебываясь то ли от крови, то ли просто от охватившего их ужаса. Атака за атакой, смерть за смертью, секунда за секундой. Слоны подбираются все ближе, втаптывая в землю огрубевшие мертвые тела и раскидывая хоботом смельчаков, подобравшихся слишком близко. От их громогласных шагов поднимаются горы пыли, застилающей глаза бегущим трусам. Нет, они уже не идут, трубя о своей скорой победе. Они уже бегут на встречу врагу. В животных просыпается гнев, который отражается в их красных глазах. Это последний бросок. Словно марионетки разлетаются люди, падая на еще живых товарищей. Слоны топчут все, что находится в пределах их видимости. Еще, еще, еще... Все стихает, и как-бы разрывая эту тишину, над побежденным врагом встают эти исполинские фигуры и издают свой последний - победный крик.

Битвы смотрятся на одном дыхании. Такого я уже не видел давно! Это можно сравнить только со сражениями из фильма "Гладиатор" и финальным противостоянием "Возвращения короля". Всё настолько невероятно, что у меня просто не хватает слов выразить все мои впечатления на бумаге! Это нужно просто увидеть! Разработчики знали, на что делать основной уклон и что нужно, чтобы утолить голод неустанных стратегов. Использование различных тактик нападения, в том числе и римских "щитовых атак", а также применение слонов создает непередаваемую атмосферу красочных баталий. Вы в полной мере сможете ощутить себя полководцем своей собственной армии. Осады городов происходят также невероятно. Армии могут захватывать город любыми способами, начиная от банального штурма стен с помощью приставных лестниц и заканчивая уничтожения оных при содействии нескольких таранов. А еще сражения на улицах захваченного поселения... Представьте себе все это и у вас в голове появится картина, изображающая идеальную стратегию. Вокруг все в пыли. Две армии сходятся в решающей битве. Свои законы, свои понятия, свое время. Город бурлит, захватчики врываются в разбитые ворота, закипает сражение. Последние воины отстаивают свою свободу с помощью мечей. Но этот город уже обречен...

**Трехмерные выводы**

Сражения и развития. Что еще можно ждать от этой игры? Эта не просто игра, возможно, это будет целый интерактивный фильм, в котором вы, уважаемые товарищи геймеры, примете непосредственное участие. AI будет не просто "умным" - он будет расчетливым. Нам обещают некое подобие искусственного интеллекта. Например, в Древнем Риме во время войны имел место случай. Галы долго осаждали небольшой город, очень сильно измотав римлян. Они пошли на отчаянный шаг, начали выбрасывать хлеб с городских стен, тем самым, показывая галлам, что еды у них хоть отбавляй. Но на самом деле они сильно голодали. Галлы, увидев это, поняли, что не смогут захватить его. Клюнув на эту военную хитрость и покинули город. Нам остается только одно - ждать осени, считая дни. Учебник по истории Древнего Мира скрасит ваше ожидание.

---

Жанр: RTS

Разработчик: Creative Assembly

Издатель: Activision

Дата выхода: Сентябрь 2003

Легкими взмахами металлических лопастей вертолет гонит воздух вниз и назад. Под нами проплывают несколько десятков гектаров земли, где все давно источает легкий запах Больших денег. Здесь снимают кино про расцвет великой Римской Империи. Мимо нас на белоснежном электромобильчике для гольфа проезжает Роберт… нет, Мартин Скорсезе. Из под кустистых бровей он внимательно обозревает то, что происходит на поставленной им же титанических размеров сцене. Вдалеке виднеется невероятно натуральная, огромная декорация крепости римских времен, к ней с разных сторон тянутся тысячи воинов, пеших и конных, со знаменьями разных цветов и знаков. Внутри города – сотни детализированных зданий, снующие между ними горожане, проводящие последние приготовления к отражению штурма.

Камера приближается к одному из отрядов, и мы уже можем различить выражения лиц и выгравированные на щитах гербы. Блестящий на средиземноморском солнце бронзовый загар легионеров сливается с их бронзовыми же доспехами, весящими по тридцать килограммов. Напротив, в километре – орды варваров с остекленевшими, залитыми ненавистью глазами. Их торсы покрыты татуировками, а изогнутые мечи внушают настоящий ужас. Выстрел выехавшей из леса катапульты оставляет от мощной башни дымящиеся руины. Из-за пригорка показывается то, что при ближайшем рассмотрении оказывается… десятком специально обученных боевых слонов. Да, их тренировка стоила не одну сотню тысяч, но Скорсезе знает, что это сторицей окупится в прокате.

**Художественный фильм**

Самое поразительное, что все это абсолютная, вминающая в асфальт правда. Уже сейчас игра смотрится как высокобюджетный голливудский фильм, и уж точно оставляет все ныне имеющиеся стратегические движки голосовать на обочине. Вспомните огромные толпы, которые бились на европейских просторах в Medieval. Это несколько тысяч человек с каждой стороны. А теперь вообразите, что каждый (КАЖДЫЙ) воин являет собой не крохотный спрайт, а полноценную трехмерную модель, анимированную с применением технологии motion capture. Камера показывает тянущиеся до самого горизонта стройными толпами войска, а затем выхватывает из гущи сражения двоих противников. Они совершают молниеносные выпады и защищают не закрытые броней места щитами. Пластика движений заставляет вспомнить славную своей анимацией серию Tekken с PlayStation. Когда один из них наконец падает, а второй с победным кличем вонзает меч в горло поверженному противнику, вы тупо смотрите в монитор и не попадаете одной ладонью по другой в попытке поаплодировать.

Потрясающе реализован штурм городов. Такого реализма вы абсолютно точно не могли никогда встретить. Надо видеть, как римский отряд плавно, от передних рядов к задним, закрывается своими прямоугольными щитами, образуя знаменитую “черепаху”. С какой грацией закидываются на стены лестницы, и как по ним взбираются воины. Как на нападающих льется раскаленное масло (Кто мне скажет, почему в The Towers не было масла?). Как летят над толпой валуны из катапульт. Как многокилограммовый таран в щепки разносит окованные медью ворота в город, как вырываются из окон домов языки пламени пожара. Можно попытаться развести под стеной огонь, таким образом сделав ее более хрупкой и уязвимой, а затем попробовать сломать. Однако не думайте, что пробитие бреши в стене означает взятие крепости – это только первая стадия. После начинается самое новое и интересное – бои внутри города, меж храмов, пантеонов и каменных построек, в которых, кстати, смогут размещаться обороняющиеся войска. Каждая сотня метров внутри города будет стоить захватчикам немалой крови. Здания внутри каждого квартала воссоздаются по сохранившимся историко-архитектурным памятникам, и с первого взгляда можно будет определить, какой народ возводил все это великолепие.

**Гигантомания**

Создается впечатление, что британские гении из Creative Assembly специально приберегали этот промежуток истории нам на десерт. Рим был, пожалуй, крупнейшей военной державой в истории, и эпоха его существования была насыщена сражениями со многими народами. Каждая сторона из присутствующих в игре будет иметь особые, присущие только ей типы войск – против римских легионов на поле боя выйдут греческие колесницы, галльская кавалерия и знаменитые карфагенские слоны, всего около 20 у каждой стороны. Слоны, тогда казавшиеся римлянам пришельцами из ада, смогут напугать самых храбрых воинов и пробить почти любую оборону. Однако даже легкое ранение может вывести слона из душевного равновесия, и разъяренное животное может с легкостью потоптать как врагов, так и дружественные войска. А какие здесь лошади… У всех войск есть свой набор характеристик: и легкая кавалерия, и тяжелая пехота имеют свои достоинства и слабые стороны, которые мы будем стараться верно использовать, а греческий пехотинец будет разительно отличаться от варварского.

Карта боевых действий будет включать в себя просторы Европы, Северной Африки и Ближнего Востока, всего более 10000 потенциальных полей для боевых действий. Причем стратегическая карта также будет трехмерной: вы сможете присмотреть потенциально удобную для нападения или обороны местность и, например, возвести там укрепление. Или устроить неприятелю засаду на берегу реки. Координируя передвижения своих отрядов по карте, можно и правда почувствовать себя Цезарем. По мере вашего продвижения будут меняться погодные условия, а также время суток. Все отдам за возможность созерцать слонов, понуро топающих по сугробам, или осаду вражеского укрепления при свете костров и факелов.

**За столом переговоров**

Еще одно нововведение игры – достаточно развитая дипломатия. Вместо взятия города можно пригрозить какому-нибудь слабому противнику, потребовав у него плату за ненападение, и за эти деньги укрепление просто купить. Само собой, при этом вы избавитесь от неизбежных многочисленных потерь при осаде. Подкупив кого следует, вы сможете разузнать точную информацию о передвижениях неприятеля, или получить возможность провести свои войска через чужие территории. Кстати, находящиеся под вашим контролем города теперь также потребуют управления: вы либо назначите туда устраивающего вас наместника, либо будете ведать делами города самостоятельно.

Вас не пугает такое обилие возможностей? Если немного есть, то, вероятно, будет разумным для разминки пройти несколько коротких кампаний (быстренько покорить Галлию, например), призванных подготовить вас к настоящей войне – основная сюжетная линия игры на самом деле никакая не линия, а целый исторический роман, финал которого зависит только от вас. Хотя общая цель ясна, достичь ее можно несколькими путями. Можно, старательно выполняя побочные задания, данные Сенатом, добиться его расположения и таким образом заполучить долгожданную власть в свои руки. А если лень или вы не хотите никому подчиняться – уходите в оппозицию и подчиняйте себе империю путем силы. Свергните Сенат и станьте единоличным диктатором. Что выбрать – решать вам.

**Через полгода**

Определенно, нас ждет революция в жанре. Скажем так: такого масштаба игры мир еще не видел. Любители неординарного процесса, пришедшего еще из Dark Omen и нашедшего свое продолжение и развитие в играх серии Total War, разочарованными никак не останутся – они найдут абсолютно новые, уникальные типы войск, зубодробительные осады городов и океан тактических и дипломатических возможностей. Обладатели несколькосотдолларовых видеокарт обнаружат здесь графику, на сегодняшний день просто не имеющую себе равных в индустрии. Все остальные… просто найдут в коробке великолепную стратегическую игру в свою коллекцию, и заодно получат наглядное доказательство того, что через несколько лет фильмы на движках игр будут показывать в кинотеатрах iMax.

Господа, на ваших глазах вершится история.

---

**Советы и тактика по игре Rome - Total War**

(www.stopgame.ru)

**Опубликовано: 23.10.04, источник: caldun34**

Когда играешь за любую фракцию, например, синии (не помню как называется), ну вот у Карфагенцев можно просить сделать однократный плотеж в размере 100 динариев, а они дают там примерно 2210 или что-то похожее, а взамен просят не нападать, и так можно брать, точно не знаю сколько, но 10000 таким путем наберешь.

 Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 243, не помогло: 103

№ 2, опубликовано: 04.11.04, источник: grEm

На легком уровне можно захватить любой город 2 отрядами! Разделяем их на две армии и обеими устанавливаем осаду! Когда комп нападет на один из них - отступаем (на 2 он не нападет). Когда приходит ваш ход: отрядом, которым отступили опять осаждаем! Таким образом ждем пока поселение не окажется в наших руках!

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 71, не помогло: 35

№ 3, опубликовано: 11.11.04, источник: Ricky Trouble

На раннем этапе игры, если не жалко времени, можно снять практически любую осаду с города, если в нём есть хотя-бы один отряд наёмных лучников, или пращников. Делаем вылазку, подводим лучников к воротам, начинаем бой. Ждём, пока вражеские войска подойдут поближе. Как только они займут позиции, посылаем лучников вперёд. Ворота открылись, первые юниты вышли за пределы города, жмём стоп (backspace) желательно несколько раз (юниты туповаты, и с первого не всегда понимают), и начинаем методичный отстрел супостата. Закончились стрелы - выходим из боя. Повторяем пару раз, противник разворачивается и покидает поле боя. Если есть конница, посылаем вдогонку - отступающие отряды можно брать голыми руками. Кстати, если вас осаждали 2 или больше отрядов (на карте Европы), то после вылазки подкрепление противника вполне может просто исчезнуть.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 47, не помогло: 21

№ 4, опубликовано: 26.11.04, источник: wsb.

Даже с маленьким отрядом можно разбить любую большую армию, если есть отряда 2 коницы. Главное до начала боя увести по отряду в разные стороны, послать оставшиесь полки на врага, а потом уже давить противников конями. Враги если и не погибнут, то по крайней мере начнуть убегать, а дальше их стоит только догнать.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 29, не помогло: 47

№ 5, опубликовано: 07.12.04, источник: lelik

Когда сенат объявит фашу фракцию вне закона (хотя лучше этого не дожидаться, а напасть первым и когда ваша популярность в народе достигнет максимума захватить Рим), и союзники объявят вам войну можно быстро нарастить численность войск давая взятки армиям скипиев и брутти. Ваш дипломат предлагает взятку армии и она переходит на вашу сторону. Дешевле обоидутся армии которыми управляют не члены семей противников.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 67, не помогло: 11

№ 6, опубликовано: 22.12.04

Можно специально инициировать восстания в только что занятых городах (если играть за римские фракции), сенат сразу же дает задание на подавление восстания в течении 10 дней, таким образом можно несколько раз подряд вырезать граждан и доводить численность города до минимума (если это не ключевой город то это удобно они потом долго пытаются вырасти до нормального размера если довести их до 400), а кроме того (особенно при игре за Юлия) парламент дает или экзотические юниты или 10 тысяч, за три хода зарабатывал до 80 тысяч (четыре онагера, четыре конницы, генерал, шесть лучников и пехота). Лучше всего забивать таким образом варваров, у них стены деревянные.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 28, не помогло: 12

№ 7, опубликовано: 23.12.04, источник: Дмитрислав

Если играешь за Римлян, то нельзя позволять своим союзникам набирать мощь (захватывать болшое колличество городов). Так вот против них можно использовать биологическое оружие... шпиона! Значит так находим город (все равно свой или чужой), зараженный чумой и посылаем туда нашего разведчика (понятно что шпик должен остаться живой). Выводим его из зараженного города и вуаля - наш протеже отныне переносчик чумы. Можете сами в этом убедиться - щелкнув правой клавишей мыши по портрету нашего храброго шпиона, и увидя в появившемся окне (чуть выше "свиты") серый череп. Наведя курсор на него получим надпись "этот пересонаж является переносчиком чумы"

Теперь ведем чекиста в любой неугодный город, и если миссия по пронекновению удачна, то город, а также солдаты и члены семейства (если они там были) - заражены. Население начинает быстро умирать. Непло этот способ на начальном этапе игры (еще не построены "канализации", "бани" и т.д.) и на конечном (уже построены все эти сооружения и от чумы вообще уже не уйдешь). Так играя за Брутов, я значительног ослабил Сципиев и Юлиев.

БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ! Шпион заражает всех! Если вы введете его в свой город или в свою армию, то там тоже заболеют!

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 71, не помогло: 9

№ 8, опубликовано: 23.12.04, источник: Demon777

Для тех, кому неохота париться в игре с финансовыми проблемами (а от состояния денежной массы в Rome TW зависит почти все!), есть один жульнический приём, заключающийся в определении стартовой суммы денариев при начале новой кампании.

Вся фишка заключается, собственно говоря, в назначении желаемой суммы, которой по Вашему мнению хватило бы для развития страны на доооолгие годы :)

Но перед тем, как что-либо менять в конфигурационном файле descr\_strat.txt, советую на всякий случай предварительно сохранить его, а то при неблагоприятном стечении обстоятельств у игры может снести башню :)

Файл этот находится в папке Imperial campaign. Открыв descr\_strat.txt, добавляем к сумме 5000 еще три или четыре нолика и наслаждаемся восхитительной циферкой в правом нижнем углу игрового меню :)))

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 38, не помогло: 14

№ 9, опубликовано: 28.12.04, источник: KREST

Чтобы поиграть за любую фракцию в игре нужно открыть текстовый файл под названием descr\_strat.

Он находится в Data/world/maps/campaign/imperial\_campaign/descr\_start/ удалить в файле строку end unlockable.

Готово! Удачи в бою.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 55, не помогло: 28

№ 10, опубликовано: 13.01.05, источник: Zerose

Хотел найти совет по поводу постоянного недовольства населенияв городах. Видно ни у кого такой проблемы нет, поэтому предлогаю свой метод. Чтобы снизить недовольство крестьян надо нанимать их на службу, после чего по мере снижения недовольства выводить их из городов и расселять по городам с меньшим населением. Или вообще отправить их на убой, я таким сспособом захватил Скифию, Понтус и Армению.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 28, не помогло: 8

№ 11, опубликовано: 24.01.05, источник: Женя

Чем больше шпионов в доме врага, тем больше недовольних граждан. Поселите десяток шпионов в городе врага и пожнете недовольство граждан.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 31, не помогло: 4

№ 12, опубликовано: 02.02.05, источник: Марк

Народ если играете за римлян (например за Юлиев), то необходимо ослабить будущих врагов (Брутов и Сципиев), просто захватите Карфаген (город хотя мона и страну) и Тапсус (чуть ниже Карфагена) и Сципии НЕ БУДУТ РАЗВИВАТЬСЯ (в плане территорий).

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 31, не помогло: 6

№ 13, опубликовано: 15.02.05, источник: Blind

Игра за другие фракции в компании:

1. Ищете файл: Rome - Total War/Data/World/Maps/Campaign/Imperial\_campaign/descr\_strat.txt

2. Открываете его любым текстовым редактором и ставите после строчки playable следующее:

romans\_julii

romans\_brutii

romans\_scipii

egypt

seleucid

carthage

gauls

germans

britons

greek\_cities

macedon

numidia

dacia

parthia

armenia

thrace

scythia

spain

pontus

3. Внимание: в nonplayable должны остаться 2 фракции: romans\_senate и slave!

4. Сохраняете файл и запускаете игру.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 64, не помогло: 38

№ 14, опубликовано: 15.02.05

Вообще это даже не тактика а просто совет...и удобнее всего его использовать при захвате варварских городов....

Как и обычно штурмуем город...и часто бывает что противник концентрирует свои войска в центре у флага...самое удобное точнее весь изюм в том что при наличае лучников потери можно свести к минимуму...так как пока вы не заходите за флажки армия противника не атакует вас...поэтому подводим лучников (лучше во время штурма их прибереч) к этим флажкам но не в плотную и растреливаем врага, стрелы с огнём просто косят орды пративника....вот пример....были у меня 3 отряда:Одна коница(лёгкая) одна пехота(тяжёлая) и отряд лучников...и мне надо было город захватить...так вот...против меня было 5-6 отрядов....выйграл почти в сухую...(Героическая победа)...вот собственно и закончен мой скромный совет..

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 39, не помогло: 4

№ 15, опубликовано: 16.02.05, источник: Nayk

Можно взять город без штурма. Я так брал, к примеру, Рим. Подходим к городу и ждем пока около стен города не появится отряд вражьих сил. Нападаем на него. Если он отступил от городских стен, тоже отходим и опять ждем. Надо чтобы бой начался недалеко от города. Во время боя гарнизон города автомотически появляется в подкреплении у врага. Теперь все в ваших руках. Поле это не стены, биться легче. Желательно иметь конницы побольше и не дать супостатам унести ноги. Если все прошло удачно, город пуст и ждет Вас. Даже если несколько оргызков вражьей армии утекли, не страшно. Больших проблем они не доставят. Этот прием прокатывал и на легком, и на среднем уровне сложности.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 35, не помогло: 5

№ 16, опубликовано: 11.03.05, источник: ALEX

Когда снимаете осаду со своего города и у вас нет лучников, ставьте конницу и 1-2 отряда пехоты у правых и левых ворот. Им конечно придется много пройти, но противник разобъет свои порядки и отвлечется от центральных ворот. Можно разбить войско в 3-4 раза большее чем у вас.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 10, не помогло: 14

№ 17, опубликовано: 11.03.05, источник: ALEX

Колесницы лучше всего мочить крестьянами - их не жалко и при том, что они изначально стоят свободно у них довольно низкие потери.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 21, не помогло: 7

№ 18, опубликовано: 13.03.05, источник: mikhanych

Для тех, кому надоело наблюдать, как его солдатики (не лучники и прочия), при получении приказа атакофать какое либо формирование теряют сторой толпяцца где нить в одном месте и сражаются не все, а только часть подразделения, что само по себе плохо, особенно если в лаличии только пехота в сечами, а валить предстоит греческую фалангу, так вот чтобы не покосили ваших стрелков, принципиев и пр. копьями нада сделать следующее:

Отдать приказ атаковать фалангу (можно даже не с фланга, а "в лоб"), и после того как они выкосят 3-4 человека противника в этом месте (ваших погибнет больше), надо отдать приказ подразделению построиться за спиной у противника спиной к нему. Это приведет к тому, что в образовавшуюся брешь полезут все твои юниты и будут косить фалангу с флангов (изнутри коридора расширяяя его) практически безнаказанно, потому как копье длинное и махать мм в сторону неможит никто. Когда примерно половина подразделения прорвецца в тыл, командуйте опять атаковать противника, который почти окружен, да еще и разбит на 2 кучки!!!

В результате описаных действий группа противника при достижении 60-50% состава от первоначального имеет вероятность 70% потерать самообладание и воспользоваться 101 приемом карате, тобишь сделать ноги.

Примерные потери таковы: ваши 10-12%, противник 60-100% и это обычные стрелки против фаланги без предварительного отстрела.

Если у вас есть лучники, кавалерия, таран, Т-80 или даже Т-90, то все кончается быстрее и с меньшими потерями.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 9, не помогло: 25

№ 19, опубликовано: 23.03.05, источник: Ricky Trouble

Можно довольно просто избавиться от финансовых проблем, и заодно решить проблему низкой лояльностим населения. Допустим, в каком - то городе население выросло, лояльность упала, доходы тоже (хотя это явная недоработка - чем больше население, тем больше должна быть сумма собираемых налогов), что мы делаем? Выводим войска из вышеупомянутого города, затем дипломатом обращаемся к любому представителю вражеской фракции, и... правильно, дарим врагам вышеупомянутую территориальную единицу. Затем вводим стоящие неподалёку войска в теперь уже вражеский город и устраиваем там резню. Что имеем? Имеем много денег (взависимости от населения города), и замечательную лояльность. Таким образом за ход на позднем этапе игры можно получить до 200000 золотых. Главное не увлекаться этим методом, и давать городам набирать численность и разрастаться.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 21, не помогло: 15

№ 20, опубликовано: 01.04.05, источник: Андрей

Для увеличения численности людей в пехотном юните в процессе игры необходимо:

Уметь «переформирововать» одинаковые юниты. Можно потренераваться на любой побывавшей в боях армии. Например, из нескальких одинаковых юнитов неполного состава сформировать один полного (простым перетягиванием).

Теперь о главном. Быть в городе потрепанным и отрядом полного состава. выбрать переподготовку (для потрепанного отряда). – это известно, далее в другом диалоге берем и перетягиваем из полного отряда в потрепанный людей типа «переформируем».

Делаем конец хода и наблюдаем: полный отряд плюс прибавку людей перетянутых из полного. Максимальный результат – двойной отряд -1человек. Фокус можно делать сразу с несколькими отрядами за ход.Самый впечатляющий результат на фалангах – они и так многочисленные а с добавкой…

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 26, не помогло: 4

№ 21, опубликовано: 27.04.05, источник: Ricky Trouble

Играя в TW уже довольно долго, обнаружил занятную вещь. Фишка относится к среднему/познему этапу игры (240 год до н.э. и позже). Хотите получить халявное войско? Подарите супостату исконно ваш город с высокой лояльностью, лучше бывшую столицу. Догадываетесь, что получится на следующий ход? Правильно, гражданская революция. Если не злоупотреблять с дарением, то прокатывает почти всегда. Но на всякий пожарный всё-таки не забудьте сохраниться.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 14, не помогло: 5

№ 22, опубликовано: 16.05.05, источник: УЗУРПАТОР

Настоятельно рекомендую не развивать стены. По мне так они больше мешают, чем помогают. Стоит вам только в одном из городов дорасти до катапульт и ни какая армия вам не страшна. Держите в городе парочку этих прелестей, и как только вас осадила армада противника огненными горшками закидываете противника. Комп никогда не штурмует город, даже если у него 7 кратное превосходство.

Так за ход делаете вылазки, пока от армии противника не останется пшик, убегающий от ваших стен. Особенно пригодилось, когда я играл персами в боях против армад египтян.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 9, не помогло: 15

№ 23, опубликовано: 21.05.05, источник: Ricky Trouble

Если играть хотя бы на среднем уровне сложности, не говоря уже о сложном, то компьютер очень даже может пойти штурмовать город. Главный признак надвигающегося штурма - появление у осаждающих осадной техники. И практически в любом случае снимать осаду нужно с первого хода - у противника по прошествии времени сил меньше не станет, а вот у Вас - очень даже. Исключение составляет тот случай, когда Вы ведёте к городу подкрепление.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 19, не помогло: 5

№ 24, опубликовано: 19.12.05, источник: 22

Чтобы повысить лояльность в городе, надо разрушить чужой храм.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 39, не помогло: 4

№ 25, опубликовано: 16.03.06, источник: Aspid

1. Заметил, что в городах, где нет управляющего, максимальную лояльность вызывает "политика роста". Политики военного развития, финансового или культурного дают почти в два раза худший процент довольных.

2. Играя за Юлиев захватил у галлов города, в одном из которых постоянно вспыхивали восстания. Для его утихомиривания приходилось держать в нем своего управляющего и около 10 отрядов, что очень накладно. Помог перенос столицы в этот город и переезд в него главы фракции.

3. Иногда бывает такая ситуация. Вы осадили город, в котором небольшой гарнизон, своей армией, размер которой также невелик. И на помощь осажденным пришла еще одна армия. При этом против Вас выставляется атакующая армия + гарнизон. Можно попытаться разыграть такую карту. Имитировать отступление от ворот города. Тогда (или сразу) гарнизон начинает Вас преследовать, выводя войска из города. Как только гарнизон вышел из ворот, надо атаковать его и обратить в бегство, если, конечно, войска позволяют. На плечах отступающих ворваться в город и захватить ворота. После этого ворота за вами закрываются, осекая Вашу армию от внешнего мира. Наступающая армия, как правило, находится достаточно далеко, чтобы успеть на подмогу гарнизону. Я так же направил отряд кавалерии, чтобы водила за собой кавалерию наступающего супостата. Но это может и не понадобиться. Как только ворота стали Вашими, захватывайте площадь и держитесь 3 мин. Таким образом, я с 200-ми человек сумел побороть аналогичный гарнизон города. 500 человек армии поддержки не смогли ничего сделать. Ну а дальше, надо будет снимать осаду уже твоего города. Но это, как говориться, уже другая история.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 9, не помогло: 6

№ 26, опубликовано: 30.08.06, источник: deadman\_vs\_slava

Часто ли вам удавалось разбивать стройные ряды римлян, играя за Галлов или за другие варварские "Республики"? Может быть.... А что вы скажете если я скажу вам как одерживать победы над врагом, который имеет армию раз в 6 больше вашей? На самом деле это реально, но немного не честно! Для таких побед вам надо открыть файл export\_descr\_unit и поменять там некоторые числа. К примеру, я играю за Галлов и на меня нападают толпы римлян. Я сохраняю игру, выхожу из нее и открываю вышеописаный файл:

type barb cavalry gaul

dictionary barb\_cavalry\_gaul ; Barbarian Cavalry

category cavalry

class light

voice\_type Medium\_1

soldier barb\_cavalry, 27, 0, 1

mount medium horse

mount\_effect elephant -8, camel -4

attributes sea\_faring, hide\_forest

formation 1.5, 4, 3, 6, 4, square, wedge

stat\_health 1, 0

stat\_pri 100, 100, no, 0, 0, melee, simple, piercing, spear, 25 ,1

stat\_pri\_attr no

stat\_sec 0, 0, no, 0, 0, no, no, no, none, 25 ,1

stat\_sec\_attr no

stat\_pri\_armour 3, 100, 4, leather

stat\_sec\_armour 0, 0, flesh

stat\_heat 2

stat\_ground 0, -2, -4, 2

stat\_mental 4, impetuous, untrained

stat\_charge\_dist 40

stat\_fire\_delay 0

stat\_food 60, 300

stat\_cost 1, 1, 1, 1, 1, 1

ownership gauls

Нам надо поменять первые две цифры в строчке stat\_pri на 100 и 100 {это меняет атакующие способности}, также вторую в строчке stat\_pri\_armour на 100 и вуаля! Конница которая сметает всех и вся готова! Также я сделал ее почти бесплатной! над всего лишь поменять в строке stat\_cost все цифры на 1. Цена за такую дружину всего 1 динар и народу много не надо для наема, строка ownership значит принадлежность к той или иной фракции. Если вы хотите поменять отряды, которые умеют стрелять, то поменяйте им также в строчке stat\_sec первую цифру на 100 и вот! Только учтите меняйте значения только тем юнитам которые с вами и принадлежат только вашей фракции! А то не миновать побоищь, которые будут идти по 40 минут.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 14, не помогло: 9

№ 27, опубликовано: 05.09.06, источник: Magnit

Если играть за фракцию Юлиев, то самые лучшие войска можно нанять когда построен амфитеатор или колизей. Эти войска гладиаторы-самниты, они выносливые и без доспехов, но они мочат застрельщиков, городскую стражу и т.п. с одного удара мечом. Слабость их в лучниках, которые стреляют горящими стрелами и слоны. Если играть за Брутов у них тоже есть гладиаторы только они хороши против колесниц и любой кавалерии, слабое место тоже огненые стрелы и слоны. У Скифов есть гладиаторы, которые надо применять против слонов (класс), но конница и пехота, кроме крестьян убьет их в считанные секунды.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 11, не помогло: 3

№ 28, опубликовано: 05.03.08, источник: Rickytrouble

В игру играл несколько лет назад - давно уже вышел второй Medieval, поражавшая когда-то графика теперь кажется незатейливой, системные требования, требовавшие мощной современной машины, вызывают лишь лёгкую улыбку. И всё же, Rome был и остаётся "той самой" игрой. В принципе, рассказать мне хотелось забавный случай. Но раз уж пишу это в рубрику "советы и тактика" - пускай он будет советом.

Итак, чаще используйте дипломатов, не стоит недооценивать их возможностей. Ну а теперь небольшой пример использования их возможностей. Играл я за Сципиев - война с Карфагеном шла не важно, вяло проходили разборки на Сицилии, я зачем-то сунулся в Египет и начал хорошо урывать на подходах к Александрии и Иерусалиму - ежегодные атаки колесниц, периодические попытки провезти морем подкрепления из критских лучников, которых периодически выкашивали осаждающие стены городов колесницы...

С деньгами всё тоже было не слава Богу, на наёмников уходил практически весь доход, отказаться же от них я не мог - моментально потерял бы с таким трудом завоёванное. До описанной в одном из ранних постов фишки с "дарением" населённых пунктов, которая в последствии начала приносить мне миллионы, я тогда ещё не додумался. Чтобы хоть как-то свести концы с концами, я отправил на просторы теперешней Сибири дипломата, который разведывал территорию, и попутно распродавал гос. тайну (информацию о карте). Дипломат был опытный, в графе "ранг" зеленело около 10 лавровых венков. Имя у него было римское, однако по повадкам с ним мог сравниться лишь редкий обитатель земли Обетованной.

Выгоду он приносил немалую и мог доторговаться до 10 000 золотых за одну удачную сделку. Впрочем, за те же длительные торги с представителями коренных национальностей стран северо-восточной Европы был неоднократно бит плетьми. Время шло, и когда на севере и востоке покупателей секретов земли Римской не осталось, дядька двинулся в направлении Германии и Галлии. Я всерьёз увлёкся Египтом, не отвлекаясь на другие народы. Галлы били германцев, юлии били галлов. Прошло около 20 лет - стареющий дипломат успел выгодно продать Родину и тем, и другим, и третьим. Я почти забыл про него, по инерции ведя на юго-запад. Дипломаты других стран попадались редко, и вдруг прямо перед моим «дядькой» возник молодой представитель дипломатического корпуса незалежной Испании. Прикинув, что моему красавцу уже 64 года, и, скорее всего, где-то в этих степях ему вскоре предстоит протянуть калиги, я решил перекупить молодчика, так как с Ближним Востоком всё, вроде, было в порядке, а вот в Европе сил у меня практически не было. Сказано - сделано. Молодой варвар, прельщенный пятью тысячами серебрянников, немедленно приступил к исполнению новых обязанностей.

А на следующем ходу мой «дядька» действительно умер. В результате, молодой изменник развернулся на 180 градусов и двинулся на историческую родину. Тем временем, ситуация с деньгами стала немного лучше. Примерно через 5 ходов испано-римлянин, проклиная низкую цену и местные дороги, допер до окрестностей славного города Картахены. Ещё через ход из стен населенного пункта показался член правящей в этих местах династии. Купить информацию по карте, равно как и заключить торговый договор, он почему-то на отрез отказался.

При чем, даже за бесплатно. Уж не знаю, была тому причиной варварская необразованность, или что ещё. А вот предложение перейти на сторону славного дома Сципиев боец-молодец, к моему удивлению, принял. Обошелся он гос. казне где-то в 8 тысяч полновесных дензнаков. Следующим ходом были приобретены 3 отряда варварских копейщиков, один - балеарских слингеров, 4 - испанской пехоты. Не густо, но учитывая, что в ближайшем городке сидело всего 3 отряда - вполне съедобно. Вся эта армия и отправилась на штурм оного населенного пункта. А вот начало битвы заставило меня посмеяться. Оцените драматизм ситуации: бывший член правящей семьи Испании, купленный подлецом дипломатом-перебежчиком вероломно атакует родную деревеньку. Выстроив перед собой свыше тысячи наёмников, продавших свои мечи (или что там у них) стране, о которой здесь никто и не слышал, он выдает этой банде мародёров, которых интересует лишь звон золота и жажда поживиться в разоряемых домах мирных жителей: -"You know me, I am a true roman of an old style!"... и дальше по списку. Я был в шоке.

P.S. Город мы, понятно, взяли. С этого и начался захват далёкой Испании.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 15, не помогло: 10

№ 29, опубликовано: 12.03.08, источник: wild

Походя кампанию за любую фракцию можно сделать так, чтобы время боев было неограниченным. Для этого в главном меню выбираем "одиночное сражение", потом "историческое сражение" и берем "осаду Спарты" (или любое другое, где время боя неограниченно). Когда карта загрузится, немного передвиньте любой отряд и выходите из битвы. После этого в главном меню выбираем кампанию и запускаем ее (ни в коем случае нельзя пропускать вступительный ролик, иначе ничего не получится) и, вуа ля, теперь вы можете расправляться с врагами, не боясь того, что время, отведенное на сражение, закончится в самый интересный момент.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 4, не помогло: 16

№ 30, опубликовано: 15.04.08, источник: nethrez1m

Совет, как выиграть любою историческую битву, имея фалангу.

В настройках должна быть отключена опция ограничения игровой камеры. Загружаем историческую битву, в которой вы получите фалангитов (пусть это будут хотя бы германские копейщики, лишь бы умели создавать строй "фаланга"). В этапе размещения войск выставляем фалангитов длинной тонкой линией, переводим их в фалангу. Начинаем медленно передвигать их (щелкая правой кнопкой мыши) по полю. Ограничения на то, где мы можем поставить свои войска, отсутствуют. Желательно поставить их там, где предположительно есть вражеские войска. Когда фаланга приближается к врагу на расстояние удара, она начинает бить их уже в этапе расположения войск. Выглядит это потешно: фалангиты передних рядов усиленно бьют сариссами в пустоту, откуда периодически с охами вываливаются супостаты. Таким образом, набравшись терпения, можно победить любую армию без потерь со своей стороны.

Совет, как уничтожать вражеских персонажей. В RTW это дипломаты, шпики (видимые), убийцы. В Medieval 2 нашими жертвами могут быть кардиналы, принцессы и т.д. Нам понадобятся 9 любых отрядов и желательно легкая конница (бегает далеко). Находим на карте нужную цель, ставим отряды рядом (!) с целью. Полностью окружаем врага по одному отряду. Потом, когда вы восемью армиями завершите окружение, причем в одной из них будет два отряда, выбираем один из них и отдаем ему приказ идти на то место, где стоит вражеский персонаж. Ему будет некуда отступить, и возмущенный такой несправедливостью персонаж покинет бренный мир.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 11, не помогло: 1

№ 31, опубликовано: 29.09.08, источник: qwertyqaz

Если вы играете за Юлиев, я предлагаю играть так:

1. Дипломата к Галлам Спросите карту, она вам пригодится, затем нанимайте 3 дипломатов идите к Бриттам, Германии и Испании заключать союз и торговый договор, не забудьте карту и оставляйте их там, затем правителем берём Сегесту. Остатки целых отрядов шлём ко второму полководцу и собираем потихоньку 2 армии по 20 юниитам(лучше собирать в форт) Собрав 1 армию берём Медионалий (В случае неудачи (что врят ли случится) собирайте армию снова). Взяв Медионалий берём Патавий. Обмениваемся картами с союзниками (Бриттами, Германцами и Испанцами) и если немцы не взяли берём Юввакум. Если не удалось, то вероятно, что и Массиллия взята. Заключаем союз с Галлами (странно, они будут против потребуют Медионалий и Патавий, но всё таки согласятся (териттории не отдавать!!!!!!!!!)). Идём да не обращаем внимания на политику и захватаем Нынешнею Францию. На вост оке вмешиваемся в Борьбу за Грецию(так мы зарабатываем популярность и расширяем границы) Дальше идёт как по маслу.

Только "дальше" может нести угрозы. Вот некоторые из них с решениями:

1. Фракия. Один из ваших врагов будет Фракия. Причём ни тогда, когда вы до них доберётесь, а тогда, когда захватите Билазору. Тогда советую сворачивается в Западной Европе, заключая перемирия (но для профилактики оставьте доверху запичконому армией наследника престола) и смела всей армией на Восток!!!

2. Сенат. Да это в середине и конце вас доконает, попросив блокировать, то Коринф, то что нибудь Африканское (меня и в Каспий пытались запихнуть, когда я и Белозору не захватил смеялся я от этого очень долго). А когда либо не дойдешь с маленькой флотилией или не успеешь с большой(а содержать большой флот содержать дорого, а его и нанять ещё надо)

3. Германия. Это быстро развивающаяся нация в смысле территории и армии очень опасна в середине игры. Избавится от него можно л ишь: а) Подкупом армии Германии; б) Помощью Скифии, Фракии, Дакии и Галлии ; в) Укреплять границы. Практически советую использовать способ в). В а) дорого, а в б) можно попросить лишь Скифию пообещав большую сумму денег, а остальные просто откажутся.

4. Карфаген. По квесту они будут разбиты Спиционами, но практика показывает, что Карф. иидёт на Юлиев, а Спицы. Грецию:-(. Мой совет возьмите Пальму и Каралис и всё.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 7, не помогло: 2

№ 32, опубликовано: 01.12.08, источник: Евгений

Будучи за римскую фракцию Юлия (средний уровень игры и боёв, аркадные сражения; версия продукта 1,5,0,0):

**1. Переобучение и переформирование армий и флотилий.**

Переобучение отрядов осуществляется в городах при наличии там соответствующих построек. Отряды нужно ввести в город, а корабли причалить в порт города и поставить их в очередь на переобучение, если ещё и населения в городе хватит. Сделав ход, побитые войска полностью восстановятся.

Переформирование осуществляется так. Соединённые одинаковые отряды (неважно где) можно перетаскиванием изображения одного отряда на другой солдат перемещать между этими отрядами.

(+) Тремя малочисленными отрядами сложнее управлять на поле боя, их враг ещё немного побьёт и они бегут, их проще окружить и уничтожить врагу, а если их переформировать до максимальной численности, пусть останется тогда 1-2 отряда, но это будут уже полноценные отряды, с которыми сложнее справиться.

(-) Если из более лучшего отряда (более опытного) перемещаете солдат в худший отряд, то последний лучше не станет, а если наоборот, то лучший станет худшим.

(-) При переформировании отрядов становится меньше, а восполнить количество отрядов сможете вербовкой новых отрядов, у которых, естественно, нет никакого опыта.

Переформирование кораблей осуществляется также.

**2. Захватить город с помощью союзников.**

Если город осаждается союзником (может быть иными фракциями), то подведите свои войска и тоже осадите этот город. Как только появится возможность штурмовать - штурмуйте, не дожидайтесь, когда штурм начнут союзники. Пробейте стены и ворота, если союзные войска этого не могут сделать сами, и они ринутся в город. Пусть они бьются с защитниками города, а Вы на расстоянии немного помогайте им своими стрелками, но примите активное участие в разгроме врага на центральной площади, оставайтесь там и город ваш с минимальными потерями.

Я так греческий Родос захватил, который осаждался моими союзниками - брутами и фракийцами. Только после этого, по-видимому, фраки обиделись и объявили мне войну, осадив этот город. Но я подождал, сделал ход, армия брут оставалась рядом с Родосом, и сделал вылазку. Так как фраки не имели осадной техники и слонов, они стояли на месте и не атаковали. Но бруты атаковали их по центру и по левому флангу, мне осталось пару незначительных отрядов на правом фланге и вражеский генерал, которых быстро побил, потом добивал остатки фраков.

Так захватил Родос, разгромил крупную армию фракийцев, потерял не более ста своих отважных солдат и втянул брутов в войну против фракийцев (дипломатическими путями брут ни за какие деньги не хотел атаковать их).

**3. Начнём войну вместе.**

Можно одну фракцию (союзную точно) втянуть в войну против другой.

Пошла моя армия по испанским дорогам и остановилась на полпути, попала в ловушку. С одной стороны - галлы (в нейтральных мы), а с другой стороны - испанцы (союзники мои и враги галлов). Я сделал ход, и испанцы сразу атаковали галлов, втянув мои войска в бой. Могли отступить (белый флажок действовал), но истинные римляне не отступают, да и галлов все равно надо громить. Помогал испанцам на расстоянии стрелками, а в непосредственный бой вмешался только мой генерал, когда от галлов мало чего осталось. Так, галлов побили без потерь, и генерал свиту какую-то приобрёл, характеристики улучшил.

**4. Хочешь мира - плати.**

Можно у врагов потребовать 100 денег, они могут предложить дань и потребовать перемирия. Сделайте встречное предложите перемирие и потребуйте однократную сумму.

Мои дипломаты так зарабатывали каждый раз по 5000, 7000, а то и по 10000 деньжищ, тем самым окупая все затраты на ведение войн против этих и других вражеских фракций. Через некоторое время опять войну объявляли, и такой трюк несколько раз получался с одними и теми же фракциями.

**5. Нужны деньги - потребуй!**

У союзных римских, нейтральных (Карфаген) фракций можно потребовать уплатить в Казну 100 динариев, они предложат встречное в большем размере, бывает более 3500 д. Бывают, отказывают и лучше не злоупотреблять у союзников. Не римские союзники (Испанцы, Германцы и прочие) за такие требования могут обидеться и расторгнуть союз, который потом будет сложно заключить снова. Со временем обиды забываются, тем более, если ситуация в мире меняется, ранее обиженные с удовольствием опять заключают союз.

6. Чтобы открыть всю стратегическую карту игры ("чтоб свет озарил весь мир") не нужно вводить никаких кодов. Достаточно установить дип. отношения со всеми фракциями, предлагая обмен информацией по своим картам.

7. Чтобы не было проблем с деньгами в первую очередь стройте экономические объекты: торговец, порт, дороги (но после того как отстроите стены, а то по вами же отстроенным дорогам быстро подойдёт враг) и т.д. Потом начинайте ведение военной деятельности.

8. Чтобы было меньше расходов на зарплату, нужно меньше соединений держать за пределами городов и меньше флотилий, то есть меньше командиров и адмиралов. Чтобы было меньше расходов по коррупции, в каждом городе должен быть правитель без отрицательных характеристик и свиты.

9. Лучше всего строить храмы Юпитера, от него больше эффект правопорядка чем от Цереры. От Бахуса ещё больше правопорядок, но правитель такого города спивается и получает плохую свиту (пьяный дядюшка, собутыльник). Бах годится для отдалённого города, в котором не будет правителя (типа пьяное население меньше буянит).

**10. Пора на пенсию.**

Если генералу или правителю исполнилось 55 лет, то его свиту нужно передавать молодым членам семейства. Потеря свиты для опытных мужей незначительна, а молодцам повышает престиж. Чтобы молодцы изначально имели хорошее влияние и навыки управления, в городах должны быть "умные постройки" (скрипториумы и так далее).

11. Хороший союзник - Испания, но она предаст и нападёт, как только не станет карфагенян.

Британцы норовят воевать против германцев и союзничать с галлами, германцы постоянно разрывают союзы со всеми.

**12. Блокада мостов.**

Возьмите по 2-3 отряда лучников и гастат или им подобные. Выделите их соединение, щёлкнув левой кнопкой мыши, а правой, удерживая её, наведите зелёный указатель их пути на середину моста или рядом с ним, отпустите кнопку, и армия блокирует мост. Никто, кроме своих персонажей (агентов, армий, генералов), не сможет пройти, даже многочисленные вражеские армии.

На боевой карте гастат ставим у самого моста, лучников по бокам и позади гастат, которые будут сдерживать противника, не давая ему сойти с моста на ваш берег и развернуть свои силы вширь. На мосту будет немереная толпа вражеских солдат, которых лучники могут спокойно массово истреблять. Если стрелы поджигать, то вражеские отряды будут убегать, не дожидаясь, когда от них единицы останутся в живых, но это если против вас идёт очень большая армия. Моё войско в одной такой битве на мосту побило более 900 врагов, потеряв около 300 своих солдат. В чистом поле я бы проиграл. Ещё лучше, если использовать онагры, горящие снаряды, да в такую толпу врагов.

помогло: 1, не помогло: 0

№ 33, опубликовано: 02.12.08, источник: PiroMagnetic

Совет, как быстро повысить ранг генералу и побеждать большие армии с малыми потерями.

Набираем армию: генерал, 4-5 отрядов собак, пару отрядов конницы и пехоты, можно лучников.

Ставим перед переправой или мостом через реку. Когда вражеская армия нападает в режиме битвы, вперед ставим собак и лучников. После начала битвы ждем, когда армия противника заходит на мост, и пускаем собак, одновременно отправляем тренеров собак подальше от места баталий, чтобы они не попали под раздачу. В это же время желательно обстреливать врага. К моменту, когда противник вырежет всех собак, его боевой дух и количество войск значительно уменьшится, поэтому посылаем в атаку отряд генерала, который со 100-процентной уверенностью посылает отряды врага в бегство. Теперь необходимо уничтожить всех врагов до одного, тем самым, повышая ранг генерала и его опыт, также можно воспользоваться помощью конных отрядов, если есть в наличии.

Весь фокус в том, что после битвы, если отвести тренеров собак, и ни один из них не умрет, численность собак восстанавливается на прежний уровень, это же касается и отряда генерала.

Огромным плюсом является то, что генерал с каждой выигранной битвой получает новые характеристики и, в последствии, даже при невыгодном раскладе, он за счёт боевого духа своих отрядов выиграет битву.

В принципе это тактика защиты, однако тупой АИ будет упорно посылать всё новые и новые отряды для вашего уничтожения, что приведет к истощению ресурсов его фракции и последующему уничтожению.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 15, не помогло: 2

Опубликовано: 23.01.09, источник: Евгений

Стратегии, которые позволят сэкономить деньги и защитить свои города.

1. Генералы, если куда-то идут, должны по пути строить наблюдательные башни для освещения карты, но их строить возможно только на территории своих регионов.

2. Площадки для катапульт, где вербуются онагры, строить только в городах, обеспечивающих блокаду рядом находящихся мостов, но можно вообще обойтись без них.

3. Городские казармы построить в нескольких городах, которые будут обеспечивать городскими когортами соседние города.

4. Во всех городах строить торговые, культурные постройки, большой цирк, расчистку земель (не более, чтобы не было перенаселения), стрельбище для вербовки лучников (но не более).

5. Строить необходимые постройки без ограничений для замены (усовершенствования) вражеских построек в захваченных городах.

6. Вербовать из войск только городскую стражу и когорту, кавалерию, легионеров, вспомогательных лучников, биремы и квинквиремы.

7. Стандартная охрана города: минимальная (2 – городская стража, 2 – вспомогательные лучники), максимальная (1 – городская стража, 4 – вспомогательные лучники, 1 – городская когорта, 1 – кавалерия легионеров).

8. При захвате городов: - использовать только пехоту, подкопы и лестницы;

- население не трогать, а в великих городах уничтожать, но если в наличии нет других великих городов, то в рабство для развития своих городов;

- разрушать вражеские постройки, которые нельзя усовершенствовать.

9. Вражеские города, захватываемые союзниками, разрушать убийцами до осады или сжигать онаграми при штурме, начатом союзниками.

Помог ли вам материал: ДА или НЕТ помогло: 6, не помогло: 2

Опубликовано: 26.01.09, источник: Евгений

Новые советы (продолжение).

13. Как-то на мосту меня атаковали стрелки и копейщики с длиннющими копьями. Их обстреливали лучники горящими стрелами. Гастатов моих побили они, но пока они стояли, большинство врагов сбежало, испугавшись огненного дождя. Два отряда копейщиков осталось, но они медленно передвигаются. Я их отвлекал на полуподбитый отряд, они ползли как черепахи за ним, а в это время лучники спокойно расстреливали копейщиков, последние оставшиеся из них испугались и побежали. Они били рядом с рекой и прямо в неё нырнули (типа лучше утопиться, чем сгореть).

14. Как-то я брал македонскую столицу Билазору, погибло более 2500 македонцев и около 250 юлианцев. Невероятно, против множества отрядов копейщиков, но можно. Когда начинаешь штурм города (не в результате вылазки осаждаемых), достаточно сделать две бреши в стенах, рядом у стен поставить велиты или лучников, пусть стоят на месте и стреляют на усмотрение обычными стрелами (они меньше пугают, а бьют врага больше). Враг постоянно подбегает к дыркам в своих воротах, но не выходит, и стрелки спокойно его косят. Это долго, даже если сделать максимальное ускорение времени, но улицы будут усеяны только мёртвыми врагами. Потом идите в город, там будет уже малая часть вражеских войск - город ваш.

15. После реформы армии (как построите первый императорский дворец для Великого города, появится новый человек по имени Гай Марий, который проведёт эту реформу) можно не строить казармы, так как самая сильная пехота (когорта преторианцев) будет вербоваться в императорском дворце. В городских казармах можно вербовать ещё более сильную городскую когорту, но это если денег хватает на такую роскошь. Можно не строить стрельбища, в которых вербуются онагры, так как с ними войска дольше идут, а города можно захватывать с помощью лестниц и подкопов, которые очень дешёвы. Ипподром нужен только для обеспечения порядка в городе в неспокойные времена, а кавалерия почти не нужна. Севооборот и ирригации тоже не нужны, чтобы население сильно не увеличивалось, а в Великом городе оно может даже уменьшаться, а то перенаселение грозит мятежами и чумой.

16. Обязательно захватите Сарды, чуда света этого города (Храм Артемиды Эффеской) снижает на 30% затраты на строительство храмов во всех городах и улучшает общественный порядок также во всех городах, и тем самым можно будет повысить налоги или сделать реже проведение игр.

17. Правители со скидками. Правитель Столицы (Арреция) имел свиту и характеристики, позволяющие значительно дешевле строить здания и в полцены вербовать войска. Если мне нужны были две когорты преторианцев, то одну ставлю в очередь в Арреции, перевожу правителя в соседний город (Аримин), где уже с 50%-скидкой вербую вторую когорту и возвращаю его обратно в Арреций. Так, завербовал две когорты по цене одной и в два раза быстрее. Так же и с постройками. Меняйте правителей на более выгодных, ставьте в очередь строительства и можете возвращать правителей обратно. Стоимость стоящих в очереди отрядов и построек не меняется. Если же вербовка стала дешевле, то выводите из очереди отряды и ставьте опять в очередь уже по новой цене.

18. Чем больше отрядов в городе, тем выше там порядок. При этом нет разницы, какие это отряды – городская стража или когорта, но по деньгам разница существенна. Вербовка и содержание стражников дешевле.

Спасибо, ваш голос принят. помогло: 17, не помогло: 6

Опубликовано: 17.04.09, источник: Элко

Для того чтобы уничтожить три или даже четыре армии врага, осаждающие ваш городок с деревянными стенами нужно заблокировать проход копейщиками. Cзади поставить конницу. лучников лучше увести, или если положение критическое приказать им атаковать ножами. очень помогает тяжелая конница в этих случаях. Враг толпой лезет в дырки в стенах, но из-за мешанины образуется затор. Первый отряд уже хочет бежать, но ему не удается это сделать из-за наваливающихся сзади солдат. А мочить паникеров можно голыми руками. постоянно добавляем в дыры новые отряды. Так моя армия из 391 человека побила 3500 с лишним. Конечно, против римлян такой прием не пройдет. Это для игры готами, гуннами и подобными слабыми сначала фракциями.

Спасибо, ваш голос принят. помогло: 5, не помогло: 3

---

**Правила сетевой игры Rome Total War**

Правила для битвы назначает создатель хоста (игры). Если вы не согласны с ними, никто не мешает вам создать игру самому. При входе в созданную игру на сервере Game Spy, рекомендуется спросить о ограничениях, с которыми будет проведена битва. Так как языком общения обычно является английский, то первым вопросом обычно бывает "Hi, rules?". Что в переводе на русский звучит примерно "Привет, правила?". Ответ бывает разный. Например "no rules", что означает игру без правил. То есть набор юнитов ничем (кроме денег, естественно) не ограничен. Но бывают и другие ответы. Приведу наиболее часто встречающиеся варианты, потому как у новичков часто возникают вопросы по английским сокращениям в правилах.

no ele - без слонов; no art - без артиллерии; same - одинаковые; max - максимум; fa (foot archers)- пешие стрелки; ha (horse archers) - конные стрелки; cav - кавалерия; missle - стрелки (все, включая конных) zerks - германские берсерки.

Пример правил

rules:

no art no ele 6 same max 2 ha 2 zerks 8 cav 8 missle

без артиллерии, без слонов, 6 одинаковых, максимум: 2 конных лучника, 2 берсеркера, 8 отрядов кавалерии, 8 стрелков

"6 одинаковых" означает, что вы можете набрать не более 6 одинаковых юнитов. То есть 6 отрядов преторианской кавалерии + 2 отряда римской кавалерии не является нарушением правил, потому что конных отрядов всего 8, но при этом 6 одинаковых. Конные стрелки обычно считаются только кавалерией и их количество оговаривается отдельно. Колесницы и слоны также являются конницей. Причем слоны с лучниками на спинах идут еще и как конные стрелки.

Важно! Стрелками (missle), обычно считают отряды, которые используют приспособления для стрельбы (луки, пращи). Поэтому к примеру метатели голов у Британии, разного рода пельтасты-велиты и метатели дротиков не считаются стрелками. Поэтому и когорты Рима не являются стрелками, хотя и имеют запас пилумов для стрельбы.

Правила CWB для Rome Total War.

При игре с англоязычными бывает, что вам вместо стандартного no art no ele.... пишут CWB rules. Чтобы было меньше проблем, вот эти правила. (CWB расшифровывается Clan War Belt)

1. Карта.

Обычно игры проходят на карте "Степная равнина" - это не даёт ни одной стороне преимущества в местности.

2. Финансы

Игры проводятся на сумму 15 000 или 12 500 динариев. (Чаще всего турниры играют на 12 500)

3. Юниты

Максимальное количество одинаковых юнитов – 6.

Максимальное количество стрелковых отрядов без учёта конных стрелков – 8.

Максимальное количество кавалерии, включая конных стрелков – 8.

Максимальное количество конных стрелков – 2.

Артиллерия и слоны – использовать запрещается.

По разным вариантам конные стрелки не считаются, либо считаются за стрелковый отряд. (впрочем, если это отдельно не оговаривать, то конных лучников не нужно считать стрелками). Стрелками считаются только юниты, которые используют приспособления для стрельбы - лучники и пращники. Поэтому метатели копий (велиты), метатели голов у Британии, а также когорты не считаются стрелками, хотя и имеют метательное оружие.

Запрещается использовать красную линию для прикрытия флангов и тыла. Красная линия считается использованной, если затруднен или невозможен обход войск с фланга или тыла.

Правила являются международным стандартом.

Если вы что-то проглядели, взяв по ошибке или недосмотру лишний отряд, то хорошим тоном считается извиниться и приказать лишнему отряду отступить (выкинуть белый флаг). Это иногда случается со всеми.

В целом правила нужны для более интересного сражения, в котором можно проявить свой талант полководца в Rome Total War. Если вы их нарушите, то не получите особого преимущества - обычно сбалансированная армия более сильна. Однако играть с вами перестанут навсегда. Нет никакого смысла в расстреле онаграми из "коробочки фаланг" - ни вы ни противник, кроме раздражения, никаких чувств не испытаете.

Никто не мешает вам создать собственный хост (игру) и самому устанавливать правила, однако если вы присоединились к чужой игре - будьте любезны уважать соперников.