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

Информация обновлена 8 ноября 2014 года.

 ** **

**Коды к игре Total War - Rome**

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

генерал Вашей армии становится неуязвимым: **invulnerable\_general**

захватить выбранный город: **capture\_settlement**

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

мгновенное завершение строительства возводимых в данный момент зданий: **process\_cq**

мгновенно завербовать юниты, находящиеся в очереди на вербовку: **process\_rc**

получить 40000 динариев (можно указать меньшую сумму): **add\_money 40000**

слоны +40% (появляются или усиливаются имеющиеся слоны): **oliphaunt**

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

убить выбранный юнит: **kill\_character**

убрать туман войны: **toggle\_fow**

увеличить население выбранного города: **add\_population**

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

**Прочее**

Уменьшение / увеличение количества повстанцев на карте.

Открываем папку игры \Data\world\maps\campaign\imperial\_campaign, находим файл descr\_strat.txt

Находим в нём строчку

brigand\_spawn\_value 10

pirate\_spawn\_value 28

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

Отключение обучающей миссии.

В папке игры найдите файл preferences.txt. Откройте его в текстовом редакторе (блокноте), найдите там строчку FIRST TIME PLAY и поставьте напротив неё FALSE.

**Клавиши в стиле Total War**

На стратегической карте:

<Ctrl+S> - быстрое сохранение игры;

<Delet> - переустановить пункты сбора для выбранных поселений;

<Home> - перейти к столице;

<Space> - ускорение анимации;

<M> - автослияние соединений;

<->/<+> - мелкий / крупный план карты.

На боевой карте:

<Ctrl+#> - назначить выбранной группе № # (0-9);

<#> - выделить группу соединений № # (0-9);

<Ctrl+T> - переключатель скорости игры (быстрая / нормальная);

<Shift+1> - строй группы: одиночная линия;

<C> - сомкнутое/рассыпное построение соединений;

<F> - особые качества отряда;

<G> - объединить выбранные отряды;

<R> - переключить на бег;

<W> - отступить;

<->/<=> - уменьшить / увеличить ширину построения;

<,> запятая - вращать построение против часовой стрелки;

<.> точка - вращать построение по часовой стрелке.

На обеих картах:

<Alt+M> - вкл./выкл. музыку;

<Backspace> - остановить персонажа (стоп);

<Print Screen> - снять скриншот;

<J> - показать/скрыть штандарты.

---

 **Rome - Total War (Дом Юлиев)**

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

**Советы**

(7 декабря 2008 года, отредактировано 9 марта 2016 года)

1. Вербовать только (указана стоимость обслуживания за ход): крестьяне 100, городская стража 100, вспомогательные войска – копьеносцы 170 (триарии), когорта легионеров 210 (гастаты), кавалерия легионеров 190 (всадники), вспомогательные лучники 170 (римские лучники), онагры 120, квинквиремы 250.

Отряды, указанные в скобках вербуются до реформы армии, проводимой Гай Марием с момента, когда у любой римской фракции появится первый великий город.

В последующем в городских казармах можно будет вербовать более сильную городскую когорту (320д.) для замены когорт легионеров, но это если доходы будут позволять. Из освободившихся когорт легионеров можно будет создать штурмовые легионы для захвата вражеских городов. Эти легионы понадобятся, когда начнётся гражданская война между римскими фракциями. Так же можно будет заменить обычные онагры на тяжёлые.

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

минимальные = 100д. (1 – городская стража) – в спокойных регионах, для перекрытия прохода через мост агентам других фракций;

усиленные = 1030д. (3 – вспомогательные лучники, 1 – когорта легионеров, 1 – онагры) – в регионах с небольшой вероятностью нападения врага, на островах;

сверхусиленные = 1750д. (4 – вспомогательные лучники, 2 – копьеносцы, 2 – когорта легионеров, 1 – кавалерия легионеров, 1 – онагры) – в приграничных и не спокойных регионах.

Если нет возможности вербовать кавалерию легионеров и онагры, то вместо них вербовать когорты легионеров. В поселениях дополнительно вербовать крестьян для повышения уровня порядка, а налоги держать на максимальном уровне, чтобы снизить рост численности населения.

Кавалерия легионеров необходима, чтобы догонять отступающего врага, или для помощи копьеносцам и когортам, если они будут под угрозой гибели. Если враг прорывается, то по 1-2 отряда лучников посылать на мост, в ближний бой, для сдерживания врага, а остальным продолжать обстрел.

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

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

4. Атакующий (кавалерийский) легион (3800д.) состоит 20 кавалерий легионеров и предназначен для уничтожения генеральских вражеских войск в поле, так как от кавалерий враг не успеет уйти, будет окружён и стремительно разбит.

Если атакующий легион дополнить онаграми или тайными агентами, то его можно будет использовать как штурмовой для захвата поселений и фортов. В этом случае онагры пробивают стены, ворота, уничтожают башни на стенах, и потом кавалерия пробивается на центральную площадь, где уничтожает вражеского военачальника и постепенно идущие от стен остальные вражеские войска.

Бой, в котором участвует только атакующий легион, лучше проводить в аркадном режиме (на стратегической карте можно перейти в меню, где есть настройки игры).

Если легион станет ненужным, то не обязательно его расформировывать для экономии денег на содержании. Легион можно разделить на 4 формирования по 5 отрядов (центурии). Такая центурия сможет обеспечивать безопасность 3-4-х поселений и фортов, разместив её в одном из этих поселений, гарнизоны которых можно будет ослабить до усиленных или даже минимальных составов. Кавалерия сможет настигать мятежников, быстро подходить в качестве подкрепления к осаждённым городам и при этом в каждом городе её можно будет переобучить, а не только в военных городах. Когда вновь понадобится атакующий легион, можно будет быстро объединить эти центурии.

5. Универсальный легион (3660 д.) предназначен для штурма (захвата поселений и фортов), обороны (в поле, поселении или форте) и атак (уничтожения вражеских войск в поле). Состоит из 5-ти манипул по 4 отряда:

фронтовая манипула (6 – когорта легионеров),

центральная манипула (4 – вспомогательные лучники),

левая манипула (3 – кавалерия легионеров),

правая манипула (3 – кавалерия легионеров),

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

Вместо одного тылового отряда может быть генерал.

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

6. Можно не строить каменные стены, городские казармы, осадный инженер, великий цирк, но строить их для замены (усовершенствования) соответствующих вражеских построек в захваченных городах. В рядом находящихся поселениях можно не строить военные объекты (казармы, кузница, площадка для обучения, великий цирк), кроме 1 – 2 поселений (например, Арреций и Аримин), из которых войсками обеспечивать остальные поселения. В таких военных поселениях военные объекты нужно строить в первую очередь при наличии других поселений, в которых в первую очередь будут строиться экономические объекты.

В поселениях приграничных и неспокойных регионов нужно строить огромные каменные стены. Строить Пантеон Юпитера, так как от него больше эффекта правопорядка, чем от Цереры и такой же, как от Бахуса, но правитель поселения с Бахусом спивается и получает плохую свиту (пьяный дядюшка, собутыльник).

Расчистка земель и канализация не нужны, чтобы население сильно не увеличивалось и уменьшалось в результате чумы и голода (жестоко, но, к счастью, это только особенности игры), а в великом городе его даже нужно уменьшать, иначе перенаселение грозит мятежами.

Для приличия и для того, чтобы игра не была лёгкой и менее реалистичной, лучше будет, если все поселения будут полностью отстроены.

7. Если враг осадил поселение, то можно сразу сделать вылазку. Лучников на каменные стены и пусть на своё усмотрение расстреливают осаждающих. На среднем уровне сложности сражений, враг будет стоять под стенами, а на высоком и очень высоком уровнях – отойдёт подальше от поселения. Когда большинство врагов будет перебито, и они соберутся отступать, атаковать их кавалерией. Если у врага есть катапульты, то лучники могут не достать до них, тогда нужно обезвредить технику кавалерией.

Если стены деревянные, то лучники не достанут до врага, тогда расстреливать врагов онаграми. Можно посылать один отряд лучников в бой, которые на расстоянии будут расстреливать вражеские отряды, но при этом несколько вражеских отрядов пойдут в атаку, которых можно будет заманить к стенам под обстрел остальных лучников. Кавалерией и когортой прикрывать идущих в бой лучников, чтобы вражеская кавалерия не догнала их. Также при осаде форта.

За ход можно сделать только одну вылазку, но если сохраниться и загрузить это сохранение, то вылазка из этого же поселения или форта станет вновь доступна.

Если у осаждающих крупное войско с множеством стрелковых отрядов, а у Вас не оборонительный гарнизон, то лучше дождаться штурма, тогда будет больше шансов отбиться, или подкрепления из атакующего легиона, который легко уничтожит это войско.

Если у осаждающих имеются осадные башни при штурме Вашего поселения, то, когда они приблизятся к стенам, их можно обстрелять онаграми. При этом онагры должны находиться на достаточном для стрельбы расстоянии от стен. Лучникам не переставать обстреливать башни горящими стрелами. Лучники в первую очередь должны уничтожить всю осадную технику. Когорта нужна для подстраховки, если врагу удастся пробиться в поселение.

8. При захвате поселений:

- 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 поселений (половина населения распределяется между Вашими поселениями, в которых есть правители);

- разрушать вражеские постройки, которые нельзя усовершенствовать.

9. В великих городах нужно уменьшать численность населения. Для этого есть 4 способа:

а). Можно вербовать крестьян и отправлять их в свой регион, где поселению требуется срочное увеличение населения (можно расформировывать на территории региона или в самом поселении), или расформировывать на территории другой фракции (крестьяне неизвестно куда пропадают – в поселение той фракции не поступают и ряды наёмников не пополняют).

б). В неспокойных поселениях можно устроить мятеж. Вывести правителя и агентов, оставить любой состав гарнизона, сделать игры и гонки ежегодными, налоги очень высокими. Если при этом порядок стал менее 50% (лучше 0%), то на следующем ходу горожане устроят мятеж. Погибнет 10% граждан и 1% солдат, могут быть разрушены некоторые постройки.

После такого мероприятия восстановите уровень порядка не меньше жёлтого уровня (иначе на следующем ходе поселение взбунтуется и станет мятежным), переобучайте охрану и ремонтируйте разрушенные постройки. Такие расходы окупятся за счёт отмены игр и гонок, повышения налогов, что станет возможным благодаря улучшившемуся порядку. То есть за год (два хода) можно только один раз помитинговать.

в). Нужен сверхусиленный гарнизон или любой легион с онаграми. Всех выводим из поселения, понижаем уровень порядка до минимума и делаем два хода, после чего поселение становится мятежным, захватываем его и уничтожаем население (уничтожается 75% населения). Но потеря поселений отрицательно сказывается на позициях в Сенате и народе. Сенат сразу назначает задание вернуть поселение, и за его выполнение может дать немалые деньги, а при уничтожении населения можно получить ещё больше денег с грабежей. После возврата поселения позиции в народе восстановятся, а в Сенате нет. При этом Сенат может потребовать самоубийства лидера Вашей фракции, иначе фракция будет объявлена вне закона и начнётся гражданская война. Можно подарить поселение врагам и сразу же захватить его, тогда Сенат и народ ничего не заметят, но враги не особо хотят брать даже бывшие свои поселения, но могут взять, если им предложить свыше 5000 динариев.

Выводить войска нужно на корабли, в форт или на мост, так как, овладев поселением, большинство сил мятежников сразу может атаковать. На форт они не нападут, на мосту можно их разгромить с минимальными потерями.

г). Налоги держать на максимально возможном уровне, а порядок обеспечивать вербовкой крестьян, проведением игр и гонок.

10. Обязательно захватите Родос, Чудо Света которого (Колос Родосский) увеличивает торговые доходы на 40%. После захвата поселения, имеющего Чудо Света, общественный порядок во всех поселениях фракции повышается, а после потери – понижается.

11. Чем больше численность гарнизона в поселении, тем выше там порядок. При этом нет разницы, какие это отряды – крестьяне или городская когорта, но по деньгам разница существенная. Вербовка и содержание крестьян дешевле, а численность их отрядов больше.

На порядок влияет численность войск, находящихся в поселении, а не их мощь, таким образом, для обеспечения порядка в тыловых поселениях выгоднее использовать крестьян, а мощные отряды - для защиты пограничных поселений и отправлять в походы.

12. Переобучение и слияние армий и флотилий.

Переобучение отрядов осуществляется в поселении при наличии в нём соответствующих построек. Отряды нужно ввести в поселение, а корабли причалить в порт и поставить их в очередь на переобучение, если для этого ещё населения в поселении хватит. Сделав ход, побитые войска полностью восстановятся.

Слияние осуществляется следующим образом. Солдат одинаковых отрядов, находящихся в одном соединении, можно перемещать между этими отрядами путём перетаскивания изображения одного отряда на другой.

(+) Тремя малочисленными отрядами сложнее управлять на поле боя, враг немного побьёт их, и они побегут. Их проще окружить и уничтожить, а если переформировать до максимальной численности, пусть останется один отряд, но это будет уже полноценный отряд, который будет сложнее уничтожить врагу.

(+) Если из более опытного отряда перемещать солдат в худший отряд, то последний может немного стать лучше, а если наоборот, то опытный станет хуже.

(-) Слияние отрядов, имеющих разный уровень совершенствований, уравнивает их до меньшего уровня, который имеют эти отряды.

(-) Отрядов при слиянии становится меньше, а восполнить их количество можно вербовкой новых отрядов, у которых естественно нет никакого опыта.

Слияние кораблей осуществляется также.

К сожалению, управляемые ИИ фракции не переобучают и не сливают свои войска.

Можно пойти на хитрость, но хитрить против ИИ не рекомендуется, так как ИИ в ответ не умеет хитрить. После боёв отряды, в которых осталось 1-5 солдат, отправлять на сохранение в безопасные регионы, но размещать их лучше в фортах, а не в поселениях, так как там бывает чума или голод, либо на крупных флотилиях. Обслуживание таких отрядов очень дешёвое, а когда экстренно понадобится крупное войско, можно будет за 1-2 хода их переобучить.

13. Пора на пенсию.

Если генералу или правителю исполнилось 55 лет, то его свиту нужно передать молодым членам семейства. Потеря свиты для опытных мужей незначительна, а молодым может повысить престиж. Чтобы молодые изначально имели хорошее влияние и навыки управления, в поселениях должны быть скрипториумы и храмы.

14. Чтобы не было проблем с деньгами в первую очередь необходимо строить экономические объекты: дороги (после того как построите стены, а то по Вами же отстроенным дорогам быстро подойдёт враг), порт, торговец.

Чтобы было меньше расходов по коррупции, в поселениях не должно быть правителей с отрицательными характеристиками и свитой, увеличивающими такие расходы.

15. Нужны деньги – потребуйте!

У союзных римских, нейтральных фракций можно потребовать уплатить в казну 100 динариев, они предложат встречное предложение в большем размере, бывает более 3000 динариев, или дань. Бывают, отказывают и лучше не злоупотреблять у союзников. Не римские союзники (Испания, Германия) за такие требования могут обидеться и расторгнуть союз, который потом будет сложно заключить снова. Нужно отказываться от большой дани, которую Вам могут предложить другие фракции, так как у них в скором времени закончатся деньги, и они не будут развиваться, а дань Вы всё-равно будете получать из неоткуда.

Так же можно потребовать у вражеских фракций 100 динариев, они в ответ могут предложить дань и потребовать перемирия. Сделайте встречное предложение о перемирии и потребуйте однократную сумму в размере в несколько тысяч динариев. Так, дипломаты могут зарабатывать каждый раз по 5000 – 10000 динариев, тем самым окупая все затраты на ведение войн против этих фракций.

16. Холодная война по-римски – это когда Вашими войсками являются агенты, а их оружием деньги, отличные характеристики и свита. Экономя деньги на армии, их можно направить на вербовку своих агентов и подкуп войск и дипломатов вражеских и других фракций. Но поселения лучше не подкупать, так как он переходит под контроль без гарнизона, а при покупке в поселении появляется некоторый гарнизон.

Капитанские войска можно просто подкупать с помощью дипломатов, но при подкупе генеральского вражеского войска, генерал становится членом семьи Вашей фракции, а войско исчезает с карты. Если чужеземцы не нужны в семье, то вражеского генерала можно уничтожить с помощью убийцы, и потом подкупать войско.

Играя за римскую фракцию, возможность подкупать поселения и войска других римских фракций появляется после начала гражданской войны. При подкупе войско не исчезает, все римские отряды переходят под Ваше командование. Так, для войны против римских фракций можно не вербовать много своих войск, а накопить побольше денег и подкупить часть их войск для уничтожения остальной части войск и захвата их поселений.

До начала войны лучше противодействовать другим римским фракциям, не давая им развиваться. Как только они захватят какое-либо поселение, сразу с помощью дипломата выкупить его, предложив 6000д. Они могут согласиться на эту цену или предложить другую цену в пределах имеющихся у Вас денег.

17. Сенат лучше разгромить ближе к 150 году до новой эры, когда у Сената, Дома Сципионов и Дома Брутов будет много великих городов. При этом достаточно иметь 20 своих поселений, а для получения достаточной поддержки народа захватить ещё 5-10 поселений, которые потом подарить фракциям, стоящим на грани гибели. Если останется мало фракций, то игра станет менее интересной, и возиться с множеством вновь захваченных чужих поселений проблемно и затратно, а ведь предстоит ещё захватывать поселения других римских фракций.

Возможность нападать на другие римские фракции появляется, имея 7 из 10 пунктов поддержки народа. При этом нужно предварительно снизить у Сципионов и Брутов поддержку Сената до 1 пункта, чтобы при начале гражданской войны Сенат объявил их вне закона, а у Юлиев поддержка должна быть не менее 5 пунктов в Сенате, чтобы потом заключить союз с Сенатом. Для этого можно с помощью тайных агентов и убийц снизить в нескольких их поселениях общественный порядок так, чтобы эти поселения взбунтовались, но так получается не со всеми поселениями. Теряя поселения и не успевая их возвращать, их поддержка в Сенате будет падать. Если дарить захваченные поселения Сенату, то будет повышаться уровень Вашей поддержки в Сенате.

Для победы в долгой кампании должно быть под контролем 50 регионов (поселений) своих или фракций, находящихся под протекторатом. Поэтому, принуждайте больше фракций войти под протекторат, и захватывайте поселения Сената, Сципионов и Брутов. На строительство в поселениях, захваченных у Сената, Сципионов и Брутов, не нужно будет много вкладывать денег, а имеющиеся там постройки являются римскими, то есть они не будут провоцировать горожан на мятежи. Если подкупите или купите поселение Сципионов или Брутов, то Сенат потребует вернуть его обратно и может потребовать самоубийства лидера Вашей фракции. В случае отказа, Ваша фракция будет объявлена вне закона и начнётся бесконечная гражданская война, которую можно будет прекратить только уничтожением других римских фракций – "Рим один и един для всех!". Даже в нейтральном состоянии Бруты и Сципионы будут продолжать нападать.

18. Генералы, если куда-то идут, должны по пути строить сторожевые башни для освещения карты, но их строить можно только на территории своих регионов.

Чтобы узнать, где находятся поселения других фракций, нужно устанавливать дипломатические отношения со всеми фракциями, предлагая им обмен информацией по своим картам.

Играя в игру в первый раз, лучше не убирать туман войны (не вводить код, чтобы осветить всю стратегическую карту), и следить за ходами других фракций. В последующие разы убирать туман войны, чтобы с самого начала знать, что в мире происходит, а чтобы не тратить много времени на просмотр ходов всех фракций, отменить слежение за их ходами.

19. В бою необходимо как можно быстрее уничтожить вражеского генерала или капитана, чтобы боевой дух во вражеских отрядах снизился, и они стали убегать, понеся небольшие потери. На поле боя свои отряды нужно сосредоточить в одном месте, чтобы их фланги и тыл были прикрыты. Рассредоточение отрядов может привести к поражению. Желательно, чтобы в бой войска шли с генералами, а не с капитанами.

20. Когда фракция гибнет, то отношения других фракций к ней сохраняются. Вы не сможете заключить союз с фракцией, которая была союзником погибшей фракции, против которой Вы воевали. Но вынудив эту фракцию стать под Ваш протекторат, она расторгнет союз с погибшей фракцией.

21. Для реалистичности рекомендуется:

Высокий уровень сложности кампании и сражений, не аркадные сражения без ограничения времени, личное управление всеми поселениями, нет советов, огромный масштаб соединений – максимальная численность отрядов, следить за ходами других фракций, туман войны присутствует.

В бою паузой пользоваться только для управления бездействующими отрядами, а остальными отрядами нужно успевать командовать в реальном времени.

Не пользоваться кодами и недоработками игры. Так, если есть время, силы и средства для нахождения поселения или форта в осаде, то дождаться штурма, когда враг пойдёт на поселение с осадной техникой и будет активно биться, а не стоять и ждать, когда на него нападёте при вылазке.

Будьте человечны (не уничтожайте население при захвате поселений, не провоцируйте в своих поселениях мятежи, буны и голод для уменьшения численности населения, чтобы повысить уровень порядка), что может усложнить игру, но в игре лёгкие пути не интересны.

22. Рекомендуется выполнять действия в следующем порядке:

строительство – армия – флот – сражения – вербовка – агенты,

проводя каждое действие во всех регионах, если их немного,

либо все действия в каждом регионе, обходя регионы по часовой стрелке.

Игра автоматически сохраняется, делая ход. Желательно, делать быстрое сохранение игры до и после битвы на боевой карте, совершения нескольких важных дел, а также каждое десятилетие (270, 260 и так далее) и последнее пятилетие, удаляя предыдущие (270, 260, 255, 250 и так далее).

Выбирайте короткую кампанию и после победы в ней Вы сможете продолжить игру в долгой кампании.

23. Этапы реформирования армии и флота:

1) вербуются только гастаты и биремы;

2) появление лучников, онагр и всадников;

3) вместо бирем вербовать триремы;

4) замена гастат, лучников и всадников на когорты легионеров, вспомогательных лучников и кавалерию легионеров;

5) замена всех кораблей на квинквиремы;

6) замена когорт легионеров и онагр на городские когорты и тяжёлые онагры.

**Стратегия и тактика**

(7 декабря 2008 года, отредактировано 30 мая 2012 года)

1. Блокада мостов.

Возьмите лучников и гастат (если до реформ Мария). Выделите их соединение, щёлкнув левой кнопкой мыши, далее правой кнопкой, удерживая её, наведите зелёный указатель их пути на середину или край моста, отпустите кнопку и армия блокирует мост. Никто не сможет пройти.

На боевой карте гастат ставить у самого края моста, где они будут сдерживать противника, не давая ему сойти с моста на Ваш берег и развернуть свои силы вширь. Лучников ставить с флангов, а если есть онагры, то их ставить с тыла. 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. Ещё лучше, если использовать онагры, но не желательно стрелять горящими снарядами, так как они могут попасть в своих же гастат.

Моё войско в одной такой битве на мосту разбило более 900 галлов, потеряв около 300 своих солдат, а в чистом поле бы проиграл. Бывало соотношение потерь достигало 1 свой к 10 вражеским солдатам.

2. Как-то на мосту меня атаковали стрелки и копейщики с длиннющими копьями. Их обстреливали мои лучники горящими стрелами. Гастаты были разбиты, но при этом большинство врагов сбежало, испугавшись огненного дождя. Два отряда копейщиков осталось, но они медленно передвигались. Я стал отвлекать их на полуподбитый отряд, те ползли как черепахи за ним, а в это время лучники спокойно расстреливали копейщиков, последние оставшиеся из них испугались и побежали. Они были рядом с рекой и прямо в неё нырнули (по-видимому, они решили, что лучше утопиться, чем сгореть).

3. Когда я захватывал македонскую столицу Билазору, погибло более 2500 македонян и около 250 юлианцев. Когда начинаете штурм поселения (не в результате вылазки осаждаемых), достаточно сделать две бреши в стенах, рядом у стен поставить стрелков (велитов или лучников), пусть стоят на месте и стреляют на своё усмотрение обычными стрелами (они меньше пугают и больше бьют врага). Осаждаемые постоянно подбегают к дыркам в своих стенах, но не выходят, и стрелки спокойно их обстреливают. Если не будут подбегать, то можно их приманить, заведя в одну из брешь свой отряд. Это долго, даже если сделать максимальное ускорение времени, но улицы будут усеяны только мёртвыми врагами. Потом вводите свои войска в поселение, где на центральной площади будет уже малая часть вражеского гарнизона.

4. Правители со скидками.

Правитель Столицы (Арреция) имел свиту и характеристики, позволяющие значительно дешевле строить здания и в половину цены вербовать войска, а вербуемые два хода вербовались за один ход. Так, если нужно было две городских когорты навербовать, то одну ставил в очередь в Арреции, переводил правителя в соседнее поселение (Аримин), где так же с 50%-скидкой вербовал вторую когорту, и возвращал его обратно в Арреций. Тем самым, завербовал две когорты по цене одной и за один ход. Если в поселении вербовка становится дешевле, то нужно вывести из очереди отряды и поставить опять в очередь уже по новой цене.

Так же и с постройками. В течение одного хода меняйте правителей на более выгодных, ставьте в очередь строительства и возвращайте правителей обратно. Стоимость стоящих в очереди отрядов и построек не меняется.

5. Захватить поселение с помощью союзников.

Если поселение осаждается союзником, то подведите свои войска и тоже осадите это поселение. 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 поселение. Пусть они бьются с защитниками поселения, а Вы на расстоянии немного помогайте им своими стрелками, потом можете принять активное участие в разгроме врага на центральной площади и поселение Ваше с минимальными потерями.

Я так греческий Родос захватил, который осаждался моими союзниками Брутами и фракийцами. Только после этого фракийцы обиделись и объявили мне войну, осадив этот город. Сделал ход, армия Брутов оставалась рядом с Родосом, и далее сделал вылазку. Бруты атаковали фракийцев по центру и по левому флангу, мне досталась пара незначительных фракийских отрядов на правом фланге и их генерал, которых быстро уничтожил, потом добивал остатки фракийцев.

Так, захватил Родос, разгромил крупную армию фракийцев, потерял не более ста своих солдат и втянул Брутов в войну против Фракии.