



Методические рекомендации по
военной тактике и стратегии в
мультиплеерных сражениях
Rome 2: Total War

AEG| Jykylyg

Методические рекомендации по военной тактике и стратегии в мультиплеерных сражениях Rome 2: Total War

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=68050820
SelfPub; 2023*

Аннотация

Данные рекомендации написаны как для новичков в игре, так и для опытных турнирных игроков. Кроме того, описания тактик и применения в бою разных видов войск, будут полезны и тем, кто играет в другие части серии игр «Total War», так как основные механики не терпят больших изменений именно с этой части. Начиная от ландшафта местности, заканчивая описанием «горячих клавиш». Никаких переписываний информации, отраженной в самой игре и копирования гайдов из просторов Интернета тут нет. Только самостоятельное изучение основ и механик, а также большое желание все понять самому и рассказать читателю. Именно поэтому каждый будь то мультиплеерный, будь то покоряющий карту кампании игрок в Rome 2: Total War обязательно должен ознакомиться с данным трудом. P.S. Да все мы понимаем, что с выхода игры прошло

немало времени, но все-таки армия преданных фанатов у нее до сих пор жива! И надеюсь, что вторая часть Рима будет жить также долго, как и незабвенная первая часть.

Содержание

Место битвы, погода, рельеф местности и их роль в сражении.	6
Характеристики юнитов, их описание и значение.	12
Система усталости и морали.	22
Способности полководца в сетевом сражении.	28
Свойства юнитов, их описание и применение в бою.	33
Умения юнитов, их описание и применение в бою.	40
Виды снарядов у стрелковых подразделений.	56
Ранги отрядов, стоит ли повышать лычки?	62
Руководство по пехоте ближнего боя.	66
Руководство по стрелкам-пехотинцам.	75
Руководство по пехоте с пиками.	84
Руководство по пехоте с копьями.	89
Руководство по коннице ближнего боя.	100
Руководство по стрелковой коннице.	106
Руководство по ударной коннице.	114
Руководство по особым юнитам.	121
Основные тактики боя в мультиплеере.	128
Ошибки начинающих игроков в мультиплеерных сражениях.	134

AEG| Jykylyg

Методические

рекомендации по военной

тактике и стратегии в

мультиплеерных сражениях

Rome 2: Total War

**Место битвы, погода, рельеф
местности и их роль в сражении.**

Начнем наше руководство с описания места битвы, погоды, рельефа местности и их роли в сражении.

Германские леса или нубийские пустыни, холмистая местность Греции или боспорские степи. География игры огромна и сражение может проходить, где угодно. Но, как правило, в турнирах определен список карт, из которого по очереди игроки выбирают театр действий. Чаще всего к выбору карты относятся не так критично и серьезно, ошибочно полагая, что это не сильно влияет на предстоящий бой. В этой главе рассмотрим, действительно ли это не важно, или же к

выбору места битвы стоит подходить более ответственно и серьезно?

В игре есть два интересных пассивных свойства юнитов – привычные к жаре и привычные к холоду. Эти свойства указывают на наличие бонуса к меньшему накоплению усталости в пустыне/заснеженных местностях. Понижения при этом характеристик в противоположной местности не имеются. Из этого следует, что выбор места битвы для некоторых юнитов действительно будет иметь определяющий фактор. Как лакмусовую бумажку, возьмем для примера восточных катафрактов. Очень тяжеловооруженный юнит, склонный к быстрому накоплению усталости от проведения натисков и быстрого перемещения. Он обладает свойством привычные к жаре. Разница в накоплении усталости в пустыне в сравнении, например, со степью (либо же любым другим местом, кроме пустыни), как говорится на лицо. И это один юнит. А есть целый список фракций, все юниты которой имеют свойство привычные к жаре/привычные к холоду! Выбрав местом сражения подходящий театр действий, вы, как минимум будете обладать преимуществом перед противником (кстати, важно, чтобы у оппонента была фракция, не имеющая аналогичных свойств у юнитов), хотя бы в более быстрых перемещениях и перестроениях, не боясь накопить усталость воинов еще до боя. А в бою сможете проводить циклические натиски эффективнее, так как опять же юнит дольше будет свежим.

Список привычных к жаре фракций: Армения, Египет, Карфаген, Куш, Масесилы, Nabatea, Парфия, Саба. Фракции с ограниченным контингентом привычным к жаре: Рим, Бактрия, Галатия, Колхида, Понт, Селевкиды, Эпир.

Список привычных к холоду фракций: Ицены, Свебы. Фракции с ограниченным контингентом холоднолюбивых воинов: Киммерия, Нервии.

Теперь о погоде. В игре реализовано несколько режимов погоды: туман, снег, дождь.

Туман не оказывает влияния на характеристики юнитов, но очень даже сильно повлияет на действия игроков. Из-за тумана не будет видно противника, направления его движения, состава и построения армии. Что заставит игроков проводить разведку стрелковой кавалерий или легкой конницей. Так же всегда будет шанс засады и неожиданной атаки во фланг или в тыл.

Дождь – влияет на скорость снижения усталости всех юнитов, а также исключает возможность применения некоторых свойств отрядов. Таких как «пламенный выстрел».

Снег – повышает накопление усталости у всех юнитов, кроме привычных к холоду. Использование пламенного выстрела не исключено.

В мультиплеерных турнирах по умолчанию погода должна быть солнечная и без осадков, хотя было бы интересно понаблюдать за новыми тактиками и стратегиями профессиональных игроков в меняющихся условиях боя.

Местность, или рельеф – все леса, реки, горы, холмы и остальные неровности на поверхности карты. Оказывает влияние на боевой дух войск, скорость передвижения и на наносимый ими/им урон.

Равнина – отсутствуют какие-либо положительные или негативные факторы, влияющие на подразделения. Скорость, боевой дух не снижены, урон не увеличен и не уменьшен. Маскироваться могут только отряды со свойством «маскировка на ходу». Отлично подходит для действий конницы, слонов, колесниц, фаланг пикинеров и гоплитов.

Кустарник – снижает скорость передвижения войск на 10 %.

Дороги – повышают скорость передвижения войск на 50 %.

Лес – снижает скорость передвижения войск на 30 %, повышает боевой дух, снижает входящий стрелковый урон, служит отличным местом для маскировки.

Снижение скорости в лесу объяснимо, тем, что среди деревьев прямо не пройдешь, придется маневрировать. Этот штраф к скорости передвижения непосредственно скажется на эффективности проведения натиска. Чем ниже скорость, тем хуже натиск. Так же низкая скорость передвижения отрядов негативно влияет на оказание помощи или переброски подразделений из одного места в другое.

Боевой дух отрядов в лесу повышается незначительно. Но, повышается сопротивляемость вражескому обстрелу,

так как многие из выпущенных снарядов и стрел попадают в стволы деревьев.

Огромный потенциал для маскировки юнитов любых родов войск (кроме слонов).

Вывод: лес подходит для действий легковооруженных и маневренных пехотных юнитов, способных к быстрому перемещению по полю боя и проведения атак. Негативно сказывается на эффективности конницы, слонов, колесниц.

Холм, возвышенность – повышает скорость передвижения войск, повышает боевой дух, увеличивает стрелковый урон отрядов, находящихся на нем. И влияет прямо противоположно для отрядов, поднимающихся на него.

Повышение скорости при натиске с холма вниз повышает эффективность их проведения, как пехотой, так и кавалерией.

Боевой дух отрядов на возвышенности повышается незначительно.

Увеличивается урон от снарядов и стрел войск, расположенных выше, чем их цель.

На холме невозможно скрыться.

Вывод: отличная позиция для встречи врага, но снижающая мобильность всей армии в целом. Подходит для действия стрелков и проведения натисков пехотой/кавалерией.

Исходя из всего вышеописанного, влияние нескольких факторов одновременно может сложиться в преимущество, или наоборот, оказать негативное влияние на всю армию.

Знание выбираемой карты и ее рельефа, а также подбор необходимой для плана на игру погоды сторицей окупится в самом сражении. Отвечая на вопрос, заданный в начале главы, отвечу: да, к выбору карты нужно относиться серьезно и осознанно, так как, этот выбор сильно влияет на предстоящий бой.

Характеристики юнитов, их описание и значение.

Характеристики юнитов – это цифирные значения стоимости, урона снарядом, точности и т.д. О каждой из характеристик мы поговорим отдельно, и внесем ясность, что они означают и какое влияние оказывают на боеспособность юнита.

«Стоимость», одна из самых важных характеристик отряда в мультиплеерных сражениях. Всегда в первую очередь обращают внимание на нее. Ведь на турнирах, как правило, казна составляет всего 11 700 монет, не разгуляешься. Поэтому большую роль в комплектовании войска играет соотношение цена-качество. Так как в игре хватает неоправданно дорогих отрядов, потратившись на которые вам сложнее собрать полноценный стек. Стоимость у разных родов войск разная, варьируется от 140 монет до 2100 монет за один юнит. И все мы понимаем, что эффективность отряда за 140 монет вызывает огромные сомнения, а отряд за 2100 монет будет превосходить его по всем показателям и скорее всего намного эффективнее покажет себя в бою. Тут кто-то скажет, о том, что и дорогой отряд можно бездарно потратить, а дешевые юниты под грамотным управлением способны перебить более дорогие подразделения. И я соглашусь,

но это уже больше к вопросу тактики и контроля на поле боя, а не конкретно к характеристике «стоимость». Вообще костяк армии составляют юниты со средней стоимостью от 500 до 800 монет, и у разных фракций юниты очень сильно отличаются по качеству. К примеру, у свебов воины-волки стоят 700 монет, у греческих фракций мечники в тораках 710 монет, а за 720 монет у арвернов можно забрать избранных мечников. Одна ценовая категория, но качество совершенно разное. Или наемные налетчики Маската у Сабы за 660 монет, и гало-фракийская пехота за 650 монет. Разница колоссальна. Так что одинаковая цена не означает равенство отрядов в бою. Именно поэтому узнать еще до боя кто из бойцов сильнее, не понимая, что означают остальные характеристики отрядов невозможно. Самый дешевый юнит в игре – рабы-пехотинцы (140 монет), самый дорогой отряд Индийские бронированные слоны (2100 монет).

«Урон снарядам» – показатель того, насколько больно врагу прилетит от снаряда или стрелы. Чем выше число, тем лучше. Но стоит сказать, что урон делится на основной и урон сквозь доспехи. Чем выше урон сквозь доспехи, тем лучше, так как его нельзя заблокировать или игнорировать. Но и основной урон также оказывает огромную роль. Особенно против тех юнитов, у которых нет щита или слабая броня. Как в игре понять, сколько у тебя составляет основной урон, а сколько урон сквозь доспехи просто. Наводим курсор на надпись: «Урон снарядам» и ждем пару секунд,

вуаля, всплывающее окно сообщит необходимые данные.

Вообще эта характеристика привязана к стрелковому/метательному оружию. Всего в игре 25 различных видов, из них 12 – это луки. С них и начнем. Хоть моделей лука и 12, но чисто технически луков в игре всего два. Это простой лук и композитный, с разницей в основном уроне на 5 единиц. Основной урон/урон сквозь доспехи таких луков 36/4 – композитный, 31/4 – простой. Что говорит нам о том, что урон сквозь доспехи у обоих луков одинаков.

Пращей в игре три. И они уже отличаются более сильно. Простая праща – 16/4, улучшенная 17/6 и элитная 21/8 (ей пользуются только балеарцы и родосцы). Тут в сравнении с лучниками, разница чувствуется и способна внести свою лепту в сражении.

Теперь о метательных копьях. Их всего пять видов (с учетом метательных копий не стрелковых юнитов). Улучшенный дротик – 29/12, железный дротик 20/12, пилум 20/10, легкий дротик/деревянный дротик 20/9.

«Точность» – одна из скрытых характеристик и рассказать про нее можно лишь то, что у всех юнитов в игре она одинаковая, за тремя исключениями: иллирийские моряки, дакийские тяжелые застрельщики, дакийские тяжелые лучники. Имеют точность в три раза большую, чем все остальные. И при всем при этом как-то сильно на поле боя это не сказывается. Так же точность не привязана к виду оружия.

«Дальность» – тоже все довольно просто, указывает на ка-

ком расстоянии юнит может прицельно вести огонь. При нажатии клавиши «пробел» можно увидеть дистанции поражения каждого стрелкового отряда, но не дистанцию броска дротиков не стрелковых подразделений. Всего в игре есть четыре дистанции – 40, 80, 125, 150.

Дистанция в 40 метров (почему метров, я честно не знаю, просто так удобнее) – это расстояние поражения противников дротиками, пилумами не стрелковых отрядов конницы ближнего боя, пехоты с копьями и пехоты ближнего боя.

Пельтасты/застрельщики, конные застрельщики, стрелковые колесницы и туреофоры поражают противника на дистанции до 80 метров. Так же на такое расстояние бросают дротики наемные иберские мечники, карийские топорники, царские пельтасты, засадный отряд, воины племен гетулов, африканские боевые слоны и наемные сирийские бронированные слоны.

Дистанцию в 125 метров покрывают все конные лучники и слабые пешие лучники. И наконец, на дистанции до 150 метров ведут стрельбу все пращники, элитные лучники и индийские бронированные/ индийские боевые слоны.

Следующая характеристика также связана со стрельбой. «Выстрелы в минуту» указывают, сколько снарядов или стрел за минуту выпустит юнит. Всего есть пять значений: 4/в минуту, 5/в минуту, 6/в минуту, 7/в минуту и 8/в минуту.

4 дротика в минуту бросают не стрелковые подразделения, на вооружении которых имеется всего пара дротиков

(искл. иберские мечники с 5 дротиками).

Со скоростью 5 снарядов в минуту ведут стрельбу только охотники-лучники (Свебы).

Со скоростью 6 снарядов в минуту ведут стрельбу:

Конные застрельщики – Галатские разбойники;

Все конные лучники за искл. знатных конных лучников (Армения, Киммерия, Парфия);

Все пешие лучники за искл. галльских охотников/наемных галльских охотников, киммерийских тяжелых лучников, наемных критских лучников и царских лучников Куша;

Пехота ближнего боя – наемные иберийские мечники, карийские топорники, царские пельтасты, засадный отряд, воины племен гетулов;

Пехота с копьями – копейщики-щитоносцы, иллирийские моряки, иллирийские копейщики щитоносцы, копейщики-новобранцы со щитами, рабы-копейщики Куша, лузитанские партизаны, массилийские копейщики-фуреофоры, стража караванов, копейщики агемы;

И индийские бронированные/ индийские боевые слоны.

Со скоростью 7 снарядов в минуту и 8 снарядов в минуту ведут стрельбу все оставшиеся стрелковые подразделения.

«Боеприпасы» – полускрытая характеристика (у стрелковых юнитов она выведена на панель характеристик, а у нестрелковых отрядов, имеющих снаряды она нигде не отражается). Имеется множество вариаций количества боеприпасов у юнитов, назову основные. Боезапас в 25 снарядов имеется у

всех пращников, в 15 снарядов у всех лучников/конных лучников/слонов с луками, от 7 до 10 дротиков имеют пельтасты, всадники-застрельщики, стрелковые колесницы, некоторые слоны. От двух до пяти снарядов имеют не стрелковые отряды других родов войск.

«Ближний бой» – одна из самых важных характеристик не стрелкового подразделения. Показатель ближнего боя в первую очередь указывает на владение вверенным солдату оружием, его шанс попадания по противнику. В общем, чем выше эта характеристика, тем больше вероятность попадания по противнику в рукопашной схватке. Значение варьируется от 5 до 76 у различных юнитов разных родов войск. Самый слабый фехтовальщик – воины племен/воины диких племен (пустынные фракции), самый лучший

фехтовальщик – фракийская знать.

«Урон оружием», характеристика, указывающая на количество отнятого здоровья противника при успешном ударе. По структуре такая же, как и урон снарядом. То есть, делится на основной урон и урон сквозь доспехи (Наводим курсор на надпись: «Урон оружием», ждем пару секунд, всплывающее окно сообщит необходимые данные). Тут все так же, чем выше урон сквозь доспехи, тем лучше. Но и основной урон не стоит недооценивать, так как хороший показатель этой характеристики тоже играет важную роль в нанесении урона по противнику.

Урон оружием зависит от самого этого оружия, которое в руках у воинов, всего в игре реализовано 49 его видов. Лучшим по основному урону является кельтский элитный длинный меч и элитная фальката, которыми вооружены присягнувшие, галатская царская гвардия, знатные мечники гетов, отважная знать ицен, знатные друиды ицен, знатные воины. Лучшим оружием, с уроном сквозь доспехи являются слоновьи бивни(!), да это не шутка. Их урон сквозь броню 30 единиц. А если из реального оружия, то шотел, ромфайя и фалкс.

Помимо двух разных видов урона к оружию привязаны «бонус против тяжелых/слонов/пехоты» (справка, наши локализаторы бонус против крупных целей назвали, почему-то тяжелых, для ясности это бонус к урону против кавалерии и колесниц). Значения этих бонусов суммируются с основным уроном при атаке подходящей цели. Лучшим антикавалерийским оружием является копье антикавалерийское. А его носители это иллирийские, степные, нумидийские и иберские копейщики, ливийские/поздние ливийские гоплиты, элитные персидские/киммерийские тяжелые/кимврийские лучники. Затем идет варварское антикавалерийское копье (которым, кстати, вооружены крестьяне-новобранцы) и не поверите ромфайя.

Оружие с бонусом против слонов идентично оружию с бонусом против тяжелых юнитов.

А оружие с бонусом против пехоты всего два, первое в

файлах игры называется «celtic_longsword_bonus_infantry», что переводится как, кельтский длинный меч с бонусом к пехоте. Он имеется у нагих/наемных нагих воинов, обнаженных мечников, засадного отряда, разукрашенных, последователей Апедемака, воинов племен гетулов, берсерков. А второе это дубина! Которой вооружены новобранцы с дубинками, давшие клятву крови и воины-волки.

«Бонус в натиске» – очень важная характеристика. Если значение высокое – то перед вами атакующий юнит, который просто нельзя использовать в обороне. Если же показатель низкий – то это оборонительный отряд. Сам натиск начинается с момента ускорения отряда перед столкновением с врагом, и заканчивается через 15 секунд. Время эффективного натиска – 10 секунд. Что это нам дает? Владея этой информацией можно грамотнее применять ее в бою. Не задерживать высоконатисковые отряды в рукопашной схватке дольше 10 секунд. Отводить и снова проводить натиск. Только в таком случае юнит с высоким натиском реализует свой потенциал. Если же вы высоконатисковый юнит бросите в бой, а противник мало того не встретит ваш натиск лицом к лицу, а перебьет его любым другим своим отрядом, то ваш юнит уже не реализует себя. Так же если вы провели натиск и забыли вывести свой юнит, то он после непродолжительного времени, начнет очень быстро терять численность.

Высокнатисковые юниты (от лучших к худшим) – вся ударная кавалерия, фракийская знать, последователи Апедемака

мака, берсерки, серпоносцы, слоны, затем кавалерия ближнего боя, колесницы. Остальные юниты имеют либо средние показатели, либо низкие.

«Защита в ближнем бою», характеристика, отражающая две вещи: наличие щита у воина и умение с ним обращаться. Но это не значит, что чем круче щит, тем лучше «защита в ближнем бою». На значение характеристики не меньшее влияние оказывает, и умение воина обращаться со своим щитом. Поэтому провести какие параллели между видом щита и показателем характеристики не удастся.

Первенство в умении себя защитить делят пехота с копьями и пехота ближнего боя, затем идет конница ближнего боя. Слабые показатели у ударной кавалерии, лучников, конных лучников, слонов. В общем, те, у кого нет щита (даже если это пехота ближнего боя) имеют самые низкие значения этой характеристики.

«Броня», ее показатели напрямую зависят от типа доспеха и щита. Чем тяжелее вооружен воин, тем лучше у него будет эта характеристика. Броня отвечает за блокирование входящего стрелкового и рукопашного урона. Чем выше значение брони, тем больший урон понадобится, чтобы ее пробить (не забываем про урон сквозь доспехи, который игнорирует любую защиту). Всего существуют 20 видов доспехов. В самой игре информации о них нет и посмотреть ее не представляется возможным, как и информации о щите. Все это есть в файлах игры.

Сколько урона сможет выдержать юнит, можно взглянув на значение характеристики «здоровье». Она делится на три составляющих: здоровье воина, бонусные очки к здоровью воина и здоровье животного (при его наличии). Минимальный/максимальный запас здоровья – 40/1205.

Слоны – запас здоровья от 905 до 1205 единиц; конница от 70 до 120 единиц; пешие стрелки от 40 до 55 единиц; пехота с копьями от 40 до 75 единиц; пехота с пиками от 45 до 70 единиц; пехота ближнего боя от 45 до 85 единиц.

«Боевой дух», о его влиянии на поведение юнитов далее будет посвящена одна из глав, потому что это очень важная характеристика, на основе которой, работает система морали.

Уровень боевого духа у солдат варьируется от 20 до 75. Естественно, чем он ниже, тем более слаб юнит к внешним факторам. А юниты с высоким уровнем боевого духа будут, не смотря на внешние раздражители, упорно сражаться и не бежать с поля боя.

Система усталости и морали.

Достаточно важная составляющая часть игры – механика усталости воинов. Реализована она следующим образом. Свежий отряд не получает никаких штрафов и понижений характеристик, но с каждым уровнем накопления усталости, штрафы и снижение характеристик растет. На скорость накопления усталости непосредственно влияет вооружение воина, чем более защищен и вооружен солдат, тем быстрее он устает. Соответственно легкие воины могут намного дольше передвигаться бегом, сражаться, вести перестрелку с противником и проводить натиски. Поэтому при одинаковом пройденном расстоянии бегом, тяжелая пехота устанет больше легкой, так же и кавалерия. При этом некоторые из отрядов обладают свойством неутомимые, что делает их более выносливыми в сравнении с остальными юнитами. Понизить уровень усталости можно благодаря умению полководца «Второе дыхание» или выводом из боя подразделений, для их отдыха и перегруппировки. Самые энергозатратные действия – это проведение натиска, рукопашная схватка и ведение стрельбы. Из неочевидных вещей следует отметить, что усталость накапливается даже от перестроений отрядов и при передвижении всадников шагом.

Но остается вопрос, насколько сильно усталость влияет на солдат?

Для начала, скажем, что в игре присутствует 6 состояний юнита: свежий, активный, изнуренный, уставший, очень уставший, истощенный. Когда отряд свежий или активный, штрафов нет, но вот начиная с третьего состояния – изнуренный, характеристики юнитов начинают снижаться (далее приведены примерные проценты).

Изнуренный отряд уже теряет в скорости передвижения 5 %, «ближнем бою» 5 %, «уроне оружием» 10 % и скорости перезарядки 10 %.

Уставший юнит – скорость передвижения – 10 %, «ближний бой» – 15 %, «урон оружием» – 10 %, «бонус в натиске» – 10 % и скорость перезарядки – 10 %.

Очень уставшее подразделение – скорость передвижения – 15 %, «ближний бой» – 25 %, «урон оружием» – 10 %, «броня» – 10 %, «бонус в натиске» – 25 % и скорость перезарядки – 25 %.

Истощенный отряд – скорость передвижения – 15 %, «ближний бой» – 30 %, «защита в ближнем бою» – 10 %, «урон оружием» – 10 %, «броня» – 25 %, «бонус в натиске» – 30 % и скорость перезарядки – 35 %.

Из этого можно сделать вывод, что усталости наиболее сильно подвержены характеристики: скорость передвижения, ближний бой, броня, бонус в натиске, перезарядка. Все эти показатели, за исключением скорости передвижения, напрямую влияют на эффективность подразделения в бою.

Приходим к выводу, что усталость реально способна вне-

сти свою лепту в сражении. Такие маневры как изматывание противника и постоянные провокации легкой пехотой и кавалерией приобретают смысл и способны дать небольшое преимущество над оппонентом. Также, тактика засад и резервов становится более логичной и нужной для победы над врагом.

Система морали в Rome 2: Total War.

Сложная для измерения, но такая важная часть любой игры серии Total War. На мораль войск одновременно может действовать огромный список всевозможных событий и условий. При удачном стечении обстоятельств, целые отряды противника пытаются спастись бегством от врага, даже не вступив в бой. Знание и умение опрокинуть противника без его физического устранения, важно и ценно, как в мультиплеере, так и в одиночной игре. При всей сложности данной механики, все же можно выделить основные критерии потери и увеличения морали солдат на поле битвы.

Начнем с отрицательно влияющих на боевой дух событий:

1. Потери солдат в бою – тут все предельно просто, чем меньше воинов у нас в подразделении, тем меньше у них боевой дух;

2. Атака во фланг или в тыл – стандартный и самый действенный способ уничтожить отряд как физически, так и морально;

3. Локальное превосходство противника – проигрыш от-

ряду врага один на один;

4. Незащищенный фланг – менее критичная составляющая падения морали, чем атака во фланг или тыл, но все же имеющая место быть;

5. Обстрел – под дождем из снарядов и стрел даже опытные воины могут дрогнуть;

6. Нахождение рядом с деморализованными и сломленными союзными отрядами – когда рядом с воинами бежит союзное подразделение, это может оказать цепную реакцию;

7. Усталость – чем более устал отряд, тем меньше у него желания сражаться;

8. Ландшафт (подъем на холм, переход реки через брод) – как описывалось ранее, ландшафт влияет не только на боевую эффективность отряда, но и на мораль;

9. Потеря полководца – оказывает мощное влияние на мораль юнитов;

10. Уничтожение союзных отрядов – полный разгром союзника отбивает желание сражаться у бойцов;

11. Влияние умений вражеских юнитов или вражеского полководца – такие способности как проклятие, боевой клич или пассивные свойства юнитов (внушают страх) прямо влияют на боевой дух наших воинов.

Положительно влияют на боевой дух воинов:

1. Локальное превосходство над противником – победа в сражении с вражеским юнитом один на один;

2. Наличие полководца – живой полководец отличное свидетельство, того что еще не все потеряно;
3. Нахождение рядом с воинами полководца – личное присутствие военачальника, ободряет дух;
4. Бегство с поля боя противника – бегущий от нашей армии противник, лучшее свидетельство доблести воинов;
5. Нахождение в укреплении – за глухой стеной не страшно встречать полчища врагов;
6. Обход с фланга или тыла – когда бьешь в незащищенное место врага и видишь его полные от ужаса глаза, становится немного приятнее;
7. Умения – все способности полководцев и юнитов влияющих на повышение боевого духа;
8. Победа над отрядом врага – полное физическое устранение противника хороший способ доказать всем, на что ты способен;
9. Отсутствие усталости – когда ты полон сил и энергии, готов на подвиги;
10. Ландшафт (нахождение на холме или в лесу) – стоять на холме, или под защитой вековых деревьев лучше, чем посреди поля.

Таким образом, система морали, является важной механикой игры, понимание которой поможет слабыми силами разбить сильного врага. Не физически, а понизив его боевой дух ниже минимального значения. В мультиплеерных турнирах не редко можно увидеть, как целые отряды покида-

ют поле боя, даже не вступив в схватку. Особенно на финальном этапе сражения. Многие игроки, считают важнейшей задачей именно не физическое устранение врага, а понижение боевого духа юнитов оппонента. Вот почему, как только полководец вступает в бой, многие игроки фокусируются на его устранении. Ведь при смерти военачальника, все юниты в войске теряют часть боевого духа и их легче обратить в бегство. Так же и с обстрелом. К примеру, пращники очень редко уничтожают больше 70 врагов, и для них это не главное. Ведя обстрел там, где враг в меньшинстве или окружен, они сильно подрывают боевой дух врага. И оппонент рано или поздно побежит, освободив ваши отряды для дальнейшего их применения.

Способности полководца в сетевом сражении.

Способностей полководца в мультиплеере на самом деле не так уж и много, всего семь. Причем три из них доступны всем, а другие четыре – уникальные способности отдельных фракций. На поле боя они не бесполезны, а в некоторых ситуациях могут и спасти от поражения. Каждый игрок рано или поздно сталкивается с дилеммой, какую же способность полководца выбрать для более эффективного влияния ею на ход боя? Давайте попробуем разобраться.

Стратег – одна из трех базовых, доступных всем фракциям специализация военачальника. В нее входят способности – ритм боя и второе дыхание. Анализируя две эти способности, можно прийти к выводу, что данная специализация военачальника акцентирует все свое внимание на одном конкретном подразделении. Соответственно накладывать данные способности наиболее выгодно и эффективно элитным отрядам, а не рядовым воинам. Причем они увеличивают именно наступательную способность отряда, а не оборонительную. Исходя из всего этого, приходим к выводу, о том, что, стратег подойдет тем, кто полагается на один ультимативный юнит (к примеру, присягнувшие, восточные катафракты и т.п.), для его еще большего усиления и снятия с

него негативных последствий усталости.

Способность ритм боя, имеет несколько фаз, первая фаза: выбранный вами юнит, повышает характеристики – «ближний бой» на 15 %, основной урон на 20 %, «защита в ближнем бою» на 8 %, «боевой дух» на 5 единиц на 20 секунд. Вторая фаза длится еще 20 секунд и еще повышает характеристики – «ближний бой» на 15 %, основной урон на 20 %, «защита в ближнем бою» на 8 % Но после окончания действия способности на юнит налагается штраф, в виде снижения характеристик «ближний бой» и «защита в ближнем бою» на 5 единиц.

Второе дыхание – полное снятие усталости с отряда, только для выбранного юнита.

Истинный воин, следующая специализация доступная всем фракциям. Обладает способностями устрашение и боевой клич. Специализация истинный воин пытается не уничтожить врага физически, а лишить его всех способностей и обратить в бегство. Устрашение, к примеру, будет очень полезно против пикинеров или вражеского полководца, лишив их возможности применить свои способности, но, если к примеру гоплиты уже встали в фалангу, способность не сможет ее деактивировать. А вот боевой клич поможет обратить в бегство юнит, который уже дрожит. Сэкономив время отрядам, сражающимся с ним. Одна из самых редких специализаций, встречающихся в мультиплеере.

Устрашение – на 60 секунд лишает юнит противника при-

менить специальную способность – только для выбранного юнита;

Боевой клич – снижает показатель боевого духа вражеского отряда на 20 единиц – только для выбранного юнита на 10 секунд.

И последняя доступная всем фракциям специализация – командир. Способности военачальника – выше стяг и сплотить ряды. Явно с упором на оборонительный стиль ведения боя. Выше стяг, сплотить ряды – способности, которые помогут вашим оборонительным отрядам сражаться дольше, и не обратиться в бегство при неблагоприятных для них событиях. Если ваш стиль игры такой, то специализация командир создана именно для вас.

Выше стяг – повышает зону влияния полководца и повышает «защиту в ближнем бою» на 2 пункта всем отрядам в зоне влияния командира на 30 секунд;

Сплотить ряды – непродолжительная прибавка к «боевому духу» в 15 единиц, для всех юнитов в зоне влияния полководца на 20 секунд.

Верцингеторикс уникальная специализация полководца арвернов. Способности – единство племен и неумолимость. Данные способности окажутся полезны как в атаке, так и в обороне и являются универсальными. К тому же покрывают всю карту. Но, не смотря на эти плюсы, все же есть сомнения, в том, что эти способности помогут переломить исход боя, ввиду их незначительной прибавки к характеристикам

юнитов.

Единство племен – 5 пунктов к «боевому духу», для всех юнитов на 60 секунд;

Неумолимость – 5 пунктов к «ближнему бою», для всех юнитов на 60 секунд.

Бодуогнат специализация, доступная только нервиям. В сравнении с предыдущей, выглядит более перспективной и полезной. Сосредоточение сил дает прибавку в два раза большую, чем неумолимость, хотя и в намного меньшем радиусе. А способность боевой дух, вообще делает юниты не восприимчивыми к страху и бегству с поля боя.

Сосредоточение сил – 10 единиц к «ближнему бою», для всех юнитов в зоне применения способности на 60 секунд;

Боевой дух – под влиянием способности, в очень маленьком радиусе от полководца, юниты не побегут длительное время на 60 секунд.

Ариовист имеется в арсенале только у фракции свебы. Считается одной из сильнейших атакующих специализаций полководца, но и самой сложной в реализации. Ведь активировав стремительный натиск, нужно точно знать, сколько секунд длится первая фаза, что бы перейдя во вторую фазу провести натиск. К тому же опытный игрок будет всячески пытаться уклониться от боя, пока действуют способности полководца свебов. А гордость вообще дает самую мощную прибавку к урону оружием среди всех остальных способностей военачальников.

Гордость – прибавка в 12 единиц к урону сквозь доспехи, для всех юнитов в зоне применения способности на 60 секунд;

Стремительный натиск – первая фаза увеличивает скорость отряда на 15 секунд, вторая фаза также увеличивает скорость отряда и дает прибавку в 20 единиц к «бонусу в натиске» на 60 секунд.

Специализация полководца – Цезарь, как ясно из названия имеется только у Рима. Специализация скорее оборонительная, чем наступательная. Верность дает очень неплохую прибавку к «защите в ближнем бою», а личное присутствие снижает время перезарядки специальных умений юнитов (полезно, скорее, для стрелков, чем для пехоты и кавалерии, т.к. умений, требующих перезарядки, у римских отрядов не много).

Верность – 20 пунктов к «защите в ближнем бою», для всех юнитов в зоне влияния полководца на 60 секунд;

Личное присутствие – снижение времени перезарядки специальных способностей отряда на 60 секунд, для всех юнитов в зоне влияния полководца.

Свойства юнитов, их описание и применение в бою.

Автономность – позволяет размещать отряд за границами зоны расположения войск. Очень редкое свойство, имеющееся всего у 12 юнитов в игре. Зато у разных родов войск. У ардиеев это иллирийские разбойники, ареваков, лузитан – партизаны, иценов – засадной отряд, масесил – воины племен гетулов, нумидийская легкая пехота, нервиев – партизаны мечники (пехота ближнего боя). Среди лучников это галльские охотники/наемные галльские охотники у арвернов, Массилии, нервиев. Пехота с копьями – лузитанские партизаны, ночные охотники (свебы), стрелковая кавалерия – конные застрельщики гетулов, ударная конница – нумидийские наездники.

Достаточно полезная функция для устройства засад на врага. При развертке войск перед боем достаточно разместить отряды с эти свойством в лесу или кустах в тылу или флангах противника. Есть несколько сценариев реализации такой засады:

Первый сценарий – заманивание. Стрелковой кавалерией заманиванием вражескую стрелковую кавалерию/ кавалерию ближнего боя в ловушку и максимально быстро расправляемся с врагом. Затем своими засадными отрядами оказыва-

ем поддержку основной армии.

Второй сценарий – выжидание. Размещаем засадные отряды у предполагаемой линии соприкосновения двух армий и ждем соприкосновения основных сил. Для максимальной минимизации обнаружения наших воинов с противоположного фланга активно отвлекаем врага стрелковой кавалерией. Как только войска завяжутся ближним боем, выводим свои подкрепления для удара в тыл и фланг противника. Но помните, что все засадные отряды – это легкая пехота, которая не сможет на равных противостоять средней или тяжелой пехоте оппонента, поэтому действуйте ей, когда вражеская пехота и кавалерия в бою, либо же окажите поддержку засадными отрядами для уничтожения вражеской конницы.

Атака в строю – свойство, относящееся только к пехоте с копьями, пиками и пехоте ближнего боя. Причем наиболее свойственно цивилизованным народам и варварским подразделениям, копирующим их тактику ведения боя. Количество юнитов с этим свойством огромно.

Теперь о работе этой функции. Если она включена, значит, наши воины будут стараться сохранять боевой порядок в ближнем бою. У этого есть две стороны медали. Первая – при активированной атаке в строю, наши воины дольше будут стоять в обороне и более живучи, чем юниты с деактивированной атакой в строю. Но при этом есть и вторая сторона медали, а именно то, что при отключенном свойстве воины будут обходить противников с флангов и при возможности

заходить в тыл, что повышает скорость уничтожения вражеских солдат. В общем, использование этого свойства вариативно, хотите дольше стоять в обороне – включайте. Хотите быстрее расправиться с противником – отключайте. Но при этом помните, если ваш юнит слабее вражеского, то логичнее повесить живучесть вашему юниту, а не нанести ущерб врагу любой ценой. Окажите юнитам поддержку, пока они сдерживают натиск врага, стрелками или кавалерией.

Берсерки – свойство имеющиеся, сюрприз (!), только у берсерков свебов. Во время боя они могут впасть в боевое безумие. Отряд становится неуправляемым, и они автоматически атакуют ближайших врагов. Как-то контролировать этот процесс невозможно.

Бесстрашные – свойство означающие, что отряд не поддается влиянию врагов, внушающих страх. Умения проклятье и боевой клич снижают боевой дух, но не критично. Имеется только в арсенале слонов. Что и понятно, никому не удастся напугать этих величественных животных.

Боевое безумие – еще одно чисто слоновье свойство. Если их нельзя напугать, значит, их можно взбесить! Что активно и делают игроки в онлайн. Управлять взбешенным слоном с помощью багов игры нельзя. На турнирах за это дисквалификация. Прелесть этой функции в том, что взъяренный слон топчет как врагов, так и союзников. В общем, всех, кто встанет у него на пути.

Внушают страх – свойство, имеющееся опять же у всех

слонов, а также у разукрашенных воинов (ареваки), адептов Собека (Египет), разукрашенных (ицены), последователей Апедемака (Куш), ворожей, воинов-волков, берсерков, ночных охотников (свебы). Название функции говорит само за себя. При нахождении рядом с этими отрядами, вражеские юниты получают штраф к «боевому духу».

Дисциплина – свойство характерное для воинов цивилизованных народов или варварских отрядов, сражающихся по их тактике. Солдаты с «дисциплиной» не теряют боевой дух при гибели полководца, а сбежав, чаще возвращаются на поле боя. Для игрока это значит, что на такие отряды можно положиться в тяжелых ситуациях и их можно направлять на самые сложные и опасные участки боя, не боясь за то, что они побегут.

Маскировка (лес), маскировка (лес, кусты), маскируются на ходу – эти свойства указывают на возможность юнитов скрыться от глаз вражеского военачальника. Одним из этих свойств обладает каждый отряд (за исключением слонов, их не спрячешь). Маскироваться в лесу могут практически все юниты, не взирая на род войск. А вот маскироваться в лесу и кустах могут только лучники, пращники и пельтасты

(исключение карийские топорники). Но самыми интересными с тактической точки зрения, являются юниты, умеющие скрываться на ходу. К ним относятся: иллирийские разбойники (ардиеи), партизаны (ареваки, лузитаны), засад-

ной отряд (ищены), галльские охотники/наемные галльские охотники (арверны, Массилия, нервии), лучники из Куша (Куш), лузитанские партизаны (лузитаны), партизаны-мечники (нервии), охотники-лучники (свебы), ночные охотники (свебы). Обладание данным свойством означает умение юнита маскироваться вообще где угодно, хоть в чистом поле. Что конечно увеличивает возможности применения в засаде данных отрядов. Тем более многие из них обладают так же и автономностью, описанной выше.

Мастера отражать натиск – свойство присущее только пехоте с копьями, причем элитной пехоте с копьями (иск. иллирийские гоплиты, гладиаторы-копейщики, гладиаторы-копейщицы). Юниты с данной способностью, при встрече вражеского натиска (обязательно наш юнит не должен двигаться, и встречать натиск должен во фронт) получают повышенный «ближний бой» и «урон оружием» против врага. Что это означает?

А это значит, что при проведении натиска на такой юнит вы не только не сможете сломить строй и обезвредить из него пару десятков воинов, но и рискуете сами получить неплохой урон.

Неутомимые – свойство отряда, указывающее на более медленное накопление усталости. Имеется у всех лучников, пращников, пельтастов, стрелковой кавалерии и стрелковых колесниц. А также у всей кавалерии на верблюдах (что поделать, слишком выносливые эти животные). Исключение –

карийские топорники.

Вот и ответ, почему в мультиплеере предпочитают катафрактов на

верблюдах – просто из-за их запаса выносливости.

Образец для подражания – свойство элитных отрядов. Имеется у ударной конницы, конницы/пехоты ближнего боя, пехоты с копьями, пехоты с пиками. В небольшом радиусе повышает боевой дух ближайших отрядов.

При развертке войск, следует учитывать данное свойство и расположить отряды так, чтобы как можно большее количество юнитов находились в зоне действия этой способности.

Ответный удар – отряд с данным свойством наносит дополнительный урон, когда отбрасывает врага. И снова только слоны обладают этим навыком.

Парфянская стрельба – свойство конных лучников/застрельщиков и стрелковых колесниц. Наличие умения указывает на возможность стрельбы во всех направлениях, а не только во фронт. Именно из-за отсутствия данного свойства конные лучники на верблюдах так не популярны, и тяжело реализуемы.

Пугают лошадей – особенность всадников на верблюдах. Почему кони боятся верблюдов неизвестно, а вот пользоваться этим не зазорно для любого военачальника.

Привычные к жаре/привычные к холоду – свойства отря-

дов указывающих на наличие бонусов к меньшему накоплению усталости в пустыне/заснеженных местностях. Понижения при этом характеристик в противоположной местности не имеются. Так что не переживайте если северные народы бьются в пустыне. Штрафов для них не будет.

Стреляют на ходу – свойство присущее только конным лучникам/застрельщикам, стрелковым колесницам. Дает возможность вести стрельбу в движении. Исключений нет.

Стреляют из засады – очень интересная особенность всего четырех юнитов в игре, а именно: галльских охотников/наемных галльских охотников, лучников из Куша, охотников-лучников. Как понятно из названия свойства, дает возможность отрядам стрелять из засады не боясь быть обнаруженными. Очень хороший засадный потенциал. Спрятав этих стрелков в удачном месте можно безнаказанно вести огонь по тылам врага. Но не забывайте про конницу врага, она то, уж точно не будет дремать и оперативно выдвинется в сторону засады. И вот тут-то и может помочь автономность отрядов из других родов войск. Особенно в этом плане хороши масесильцы. Имея аж четыре различных юнита с этой способностью, можно расставить неплохой капкан для вражеской кавалерии.

Умения юнитов, их описание и применение в бою.

В Rome 2: Total War представлено много различных построений и умений отрядов, напрямую влияющих на эффективность юнита в бою и на его роль в предстоящем сражении. Знания и способность применить в определенной ситуации нужное умение отряда, может повернуть ход сражения в совершенно иную сторону. Напротив, если же, противник применяет какую-то специальную способность юнита, полезно знать, как на нее правильно среагировать с наименьшими потерями для себя, а возможно и получить с этого выгоду.

Атакующая черепаха – умение римских и массесилских пехотинцев ближнего боя. В мультиплеере применяется достаточно редко. Построение хоть и называется атакующим, таковым не является. Бонусов к характеристикам данная способность не дает. Оно предназначено для минимизирования потерь от снарядов и стрел оппонента. Отлично подойдет при защите от обстрела вражеских лучников и пращников. Тем не менее, полную защиту от урона снарядов данная способность не дает, уязвимыми остаются тыл и фланги. При тестах тяжелые набатейские лучники истратили весь боезапас и вывели из строя всего 20 человек из 120! При подходе к противнику юнит с активированной способностью ата-

кующая черепаха автоматически ее отключает и переходит в атаку. Минус в том, что наше подразделение атакует так же, как и стояло в строю, то есть всего несколькими рядами. Эта особенность сводит на нет бонус в натиске. Из этого выходит, что для наиболее эффективной атаки придется вручную отключать формацию и «растягивать» отряды, на что тратится драгоценное время и контроль.

Вывод: хорошее построение от вражеского обстрела, но очень уязвимое к обстрелу и атакам во фланги и тыл. Быстрая развертка в наступательный порядок требует тренировок и значительного контроля со стороны игрока.

Безумный натиск – имеется в арсенале у пехоты ближнего боя, пехоты с копьями, конницы ближнего боя. На 60 секунд улучшает показатель «бонус в натиске» на 25 %, снижает «защиту в ближнем бою» на 5 единиц. Повышает скорость отряда. Штраф – повышение усталости на 4 пункта (со свежего до уставшего). Неплохое умение, самим своим названием говорит, что активируется при сближении с врагом, для проведения максимального урона врагу при натиске. На большинстве турниров является запрещенным умением. Хотя я считаю, что неистовство – умение, созданное для этих же целей, что и безумный натиск, но является мощнее и опаснее. Единственный плюс безумного натиска в увеличении скорости отряда, который поможет в погоне или быстром перехвате противника.

Вывод: умение достаточно полезно в натиске и для пере-

хвата юнитов противника благодаря прибавке к скорости.

Быстрая перезарядка, умение стрелковых юнитов, а именно стрелков-пехотинцев, стрелковой кавалерии. Повышает скорость перезарядки на 15 процентов на 60 секунд, после окончания действия умения, повышается усталость на 4 пункта (со свежего до уставшего), что означает значительную потерю скорострельности после окончания действия умения. Поможет не только в перестрелке с вражескими стрелками, для их более быстрого и эффективного уничтожения (особенно если фокусировать огонь несколькими отрядами на одном), но и против остальных родов войск.

Вывод: Умение позволяет нанести быстрый и точечный урон по ключевым юнитам противника, особенно эффективно, если стрелки атакуют с флангов или тыла. К тому же не всегда наши стрелки успевают истратить весь боезапас из-за решительных действий противника направленных на перехват наших стрелков. Так что использовать умение будет не лишним, но и не забываем про штраф к усталости.

Жажда убийства, умение имеющиеся всего у нескольких юнитов в игре: гладиаторы, женщины-гладиаторы, гладиаторы-копейщики, гладиаторши-копейщицы. Повышает основной урон на 20 % на 60 секунд. Штраф повышение усталости до максимального значения. Сомнительное умение, полезное, если только при проведении натиска и то, после окончания его действия, придется отводить подразделения в резерв для их восстановления сил. Если этого не сделать, из-

за штрафов, налагаемых усталостью на основные характеристики юнита, отряд быстро начнет терять численность и боевой дух соответственно. Претендент на звание самого бесполезного умения.

Вывод: не надейтесь в бою на это умение. Штраф гораздо сильнее скажется на юните, чем изначальное повышение характеристик.

Защитная черепаха – уникальное умение триариев. По сути, то же самое, что и атакующая черепаха римской и масеильской пехоты ближнего боя. Но за одним минусом – при активации умения отряд не может двигаться. Бонусов к характеристикам данная способность не дает. Оно предназначено для минимизирования потерь от снарядов и стрел оппонента. Отлично подойдет при защите от обстрела вражеских лучников и пращников. Тем не менее, уязвимыми остаются тыл и фланги.

Вывод: хорошее построение от вражеского обстрела, но очень уязвимое к обстрелу и атакам во фланги и тыл. Быстрая развертка требует тренировок и значительного контроля со стороны игрока.

Кавалерийская черепаха – построение для защиты от снарядов и стрел. Имеется только у кавалерии Рима и Масеил. По аналогии с умением защитная черепаха у пехоты с копьями, при активации умения наше подразделение не может двигаться. Но все также остается уязвимым к обстрелу с флангов и тыла. Бонусов к характеристикам данная способ-

ность не дает.

Вывод: при обстреле, безусловно, полезно, но лишает отряд маневренности, а это значит, что инициатива останется полностью у противника. Вообще если кавалерия находится под обстрелом ее проще отвести. Если же у вас оборонительный стиль игры, тогда построение возможно и оправдано.

Кантабарский круг – особое построение стрелковой кавалерии. При активации повышается скорострельность, также по юнитам тяжелее попасть. Но в тоже время маневренность отряда сходит на ноль. В мультиплеере практически не применяется ввиду того, что отряд становится практически беззащитен к натиску и не сможет, сманеврировав убежать от вражеской конницы.

Вывод: совершенно бесполезная способность в мультиплеере.

Квадрат полезная формация пехоты с копьями. Очень эффективная против натиска пехоты и кавалерии врага. При активации умения у отряда повышается «защита в ближнем бою» на 15 единиц, а «боевой дух» на 10. Это значит, что отряд становится более стойким и живучим. Основное применение в мультиплеерных сражениях – развертка отрядов в первой линии, а при приближении противника их перестроение в квадрат. В таком случае пехота ближнего боя оппонента врывается в квадраты и вязнет в бою. Наши юниты в квадрате будут стоять долго, выигрывая время, или предоставляя возможность для нашей пехоты ближнего боя вой-

ти в рукопашную схватку с натиска, избежав вражеский. Что дает хорошее преимущество в сражении. Но не стоит забывать о том, что формация очень уязвима к обстрелу.

Вывод: хорошая оборонительная формация, часто используемая игроками в мультиплеере. Отличный инструмент для остановки вражеского натиска и сдерживания противника.

Клин, универсальное построение, встречающееся у колесниц, конницы ближнего боя, стрелковой конницы, пехоты ближнего боя (только свебы, Куш, нервии), пехоты с копьями (только свебы, Куш, нервии), ударной конницы. При перестроении в клин у отряда на 10% повышаются параметры «ближний бой» и «бонус в натиске», но на 10% падает навык «защиты в ближнем бою», при этом скорость отряда сохраняется. Это значит, что при проведении натиска данное построение эффективно, но после окончания натиска (около 10 секунд после вступления в рукопашную) рекомендую отключить умение (благо отряд при этом не «протаскивается» и все работает как надо). Основная формация кавалерии, но вот ее использование в мультиплеере практически не встречается. Из-за того, что построение достаточно узкое, в натиске участвуют меньше воинов, чем при проведении натиска просто растянутым строем. Заметной разницы в проведении натиска с клином и без него у конницы не было замечено. А вот у пехоты разница минимальная, но все же есть.

Из минусов могу отметить уязвимость к вражескому об-

стрелу и натиску кавалерии. Так же в тестах было такое, что отряд прорывал вражеский строй в центре, при этом оказывался в окружении с флангов. Несмотря на повышение характеристик «ближний бой» и «бонус в натиске» на 10 %, понижается характеристика «защита в ближнем бою» на 10 %. Что означает худшие показатели в живучести отряда, а именно в затяжном бою отряд с активным умением клин быстрее погибнет.

Вывод: достаточно сомнительная формация, но при должном навыке, разница в натиске с включенным умением при проведении натиска, и без его активации все-таки есть (хотя и минимальная, и то только у пехоты). Если же решите ей воспользоваться, не забывайте про контроль, чтобы вовремя отключить способность.

Умение кнут, в наличии только у элитной пехоты ближнего боя. Повышает на 10 % навык «ближний бой» и на 10 % урон от основного оружия на 30 секунд. Важно понимать, что прибавка идет не к урону сквозь доспехи, а к основному урону, которому нужно еще пройти проверку броней противника. Затем идет сильнейший штраф к усталости, выматывая наш юнит до самого высокого значения. По большому счету данный навык скорее сделает только хуже, чем действительно поможет при сражении с равным противником. Против слабого юнита, конечно можно применить данное умение, но опять же штраф слишком велик, для такой небольшой прибавки.

Вывод: не советую использовать умение еще свежим отрядом, максимум оно может помочь, когда отряд уже окончательно измотан, и штраф к усталости не так страшен.

Легкий клин, формация, имеющаяся только у кавалерии ближнего боя. При активации, характеристики «ближний бой» и «бонус в натиске» повышается на 10 %, «защита в ближнем бою» понижается на 10 %. При этом снижается скорость и ускорение. То есть, это построение повышает и понижает те же параметры, что и «клин», но при этом снижает маневренность подразделения, что для конницы ни есть хорошо.

Вывод: не советую использовать данное построение, натиск как-то заметно не улучшает, а в затяжном бою понижает выживаемость юнитов. К тому же очень неприятен штраф к скорости.

Меткий выстрел – второе умение стрелковых юнитов. Повышает основной урон от снарядов на 20 % на 30 секунд, при этом усталость повышается на 4 уровня. По большому счету аналог быстрой перезарядки. Бесспорно, хорошее и нужное умение, для нанесения по противнику как можно большего урона. Единственный минус – потеря скорострельности при окончании действия способности.

Вывод: Хорошее умение для стрелковых подразделений. Рекомендую для использования.

Напор умение ударной кавалерии и слонов. Повышает «бонус в натиске» на 50 % на 30 секунд. Активировать стоит

перед проведением натиска. Аналог неистовства и безумного натиска, но мощнее. Разница в натиске с активированным умением и без него разительна. Полезное умение и применять его конечно стоит, единственный минус – это штраф к усталости (со свежий до уставший).

Вывод: полезное и хорошее умение, использовать в сражении обязательно!

Неистовство неплохое умение пехоты ближнего боя для проведения натиска. При его активации у юнита повышается урон сквозь доспехи на 20 % и «бонус в натиске» на 20 единиц. Но на 10 единиц падает характеристика «защита в ближнем бою». По окончании действия умения усталость повышается на два уровня (со свежий до измотанный). Умение неоспоримо полезное, так как разница между проведением натиска без активации и с активацией на лицо. Но при использовании нужно помнить, что если отряд противника сильнее, то из-за штрафа к усталости после окончания действия неистовства, он быстро расправится с нашим юнитом. Поэтому есть несколько вариантов для реализации умения: использовать навык только против врага, который слабее, после окончания действия умения отвести свой отряд в резерв, или же оказать поддержку другими юнитами. Активировать умение уже находясь в рукопашной схватке не имеет смысла, так как бонуса от натиска вы не получите, но получите штраф к «защите в ближнем бою» и усталость.

Вывод: достаточно полезное умение, которое улучшает

показатели отряда в натиске. Если не хочешь долго возиться со слабым отрядом, то просто активируем неистовство и сметаем его с поля боя.

Непроницаемые щиты – отличное оборонительное построение для встречи вражеской атаки, имеется в арсенале пехоты с копьями варварских фракций. Показатели «защиты в ближнем бою» при перестроении повышаются на 50 процентов! Броня на 10%. Это делает формацию одной из самых лучших в обороне. Наши бойцы смогут долго сдерживать врага, давая время другим отрядам и родам войск выполнять свои задачи. Но без минусов и тут не обошлось. В данной формации наши воины не могут двигаться, и уязвимы к вражескому обстрелу (но не так сильно, как в «квадрате»).

Вывод: тактика применения данной способности схожа с тактикой применения квадрата и фаланги гоплитов. При натиске размещаем наши юниты перед врагом и активируем умение. Пока пехота с копьями сдерживают оппонента, остальные войска займутся его окружением и уничтожением.

Охота за головами умение, относящееся только к пехоте ближнего боя варварских фракций. Причем повышение параметров огромно и действительно полезно. Само умение имеет четыре фазы: первая фаза повышает характеристику «ближний бой» на 5 единиц. Вторая фаза еще на 5 единиц, третья фаза еще на 5 единиц; четвертая фаза плюс 5 единиц

к «ближнему бою», а также плюс 300 единиц (!) к «боевому духу», но падает «защита в ближнем бою» на 10 единиц. По времени происходит так: первая фаза включается через 3 секунды, еще через 3 секунды переходит во вторую, затем через 4 секунды третья, и наконец, через 5 секунд четвертая. Через 15 секунд после наступления четвертой фазы способность пропадает и наступают последствия в виде усталости (со свежий до измотанный)!

То есть в течение 15 секунд идет разгон характеристик, который на протяжении еще 15 секунд держится. В общем, параметр «ближнего боя» повышается на 20 единиц, «боевой дух» на 300 единиц, а «защита в ближнем бою» падает на 10 пунктов. Цифры просто великолепные, но советую не включать способность отряду, который уже понес потери. Это просто будет не так эффективно, как если полный и свежий юнит с самого начала столкновения начнет с бешеной скоростью вырезать врага. В идеале включить данную способность перед натиском. Если же ваш противник применил данное умение, советую при возможности уводить пехоту подальше. Тут все как с противодействием коннице, только увидели, что противник ее активировал, отходим. В настоящее время в сетевых сражениях львиная доля игроков прожимает это умение, уже находясь в ближнем бою, лишая себя столь соблазнительной прибавки к «ближнему бою» во время натиска. Хотя и в таком случае способность реализуется губительно для противника

Вывод: очень полезное и уникальное умение для любого полководца. Взять отряд с такой способностью и не воспользоваться ей в бою грубейшая ошибка! Если нужно быстро убрать с поля боя один из отрядов противника, то вот вам прекрасный инструмент.

Песнь, умение знатных друидов (ицены), повышает «боевой дух» соседних отрядов в небольшом радиусе на 50 % на 30 секунд. Штрафы отсутствуют. Перед боем или во время сражения активировать способность не имеет смысла. Ее полезность заключается в том, если на каком-то участке боя ваши юниты готовы бежать, то активировав умение, ваши отряды продержатся чуть дольше. На этом функции умения исчерпаны.

Вывод: брать юнит в состав армии, только из-за данного умения не имеет смысла, полезность крайне слабая, поэтому я бы отнес ее к одному из самых слабых умений.

Проклятие, умение ворожей (свебы). Понижает «боевой дух» вражеских отрядов в малом радиусе на 10 пунктов на 60 секунд. Будет полезным, если вражеский высокоморальный юнит окружен и не собирается спасаться бегством. Воздействие этим умением на такой юнит поможет его переубедить сражаться. С низкоморальными юнитами проще, достаточно хорошего натиска и воздействия проклятия для обращения в бегство.

Вывод: достаточно посредственное умение, для реализации которого потребуется много контроля и удачного стече-

ния обстоятельств.

Противодействие коннице, умение пехоты с копьями и только варварских подразделений. Увеличивает «бонус против тяжелых», то есть против конницы и колесниц на 300 % на 30 секунд! Очень полезное умение, к тому же не имеет штрафов. Использовать его обязательно. При активации умения врагом, отводите свою кавалерию подальше!

Вывод: легкое в реализации и полезное в настоящем бою. Юнит с данным умением никогда не будет лишним в сражении. Единственный момент, не забывайте активировать способность.

Ромб – построение ударной конницы и кавалерии ближнего боя. Ничем не отличается от клина, ни по повышению, ни по понижению характеристик. Отличия только визуальные.

Вывод: достаточно спорное умение, делать акцент на применение в бою данной формации не стоит. Явных преимуществ вы не получите.

Стена щитов – почти и всех фракций у многих пехотинцев ближнего боя есть данное умение, как у цивилизованных народов, так и у варваров, а также у одного юнита с копьями (марибская наемная гвардия). Но вот использовать его или нет, до сих пор идут споры в мультиплеерном сообществе. С одной стороны, данное умение помогает отразить натиск с наименьшими потерями для себя. Также при включении способности у отряда повышаются показатели «броня» на 7

единиц и «защита в ближнем бою» на 20 процентов. Что в свою очередь повышает выживаемость юнита в рукопашной схватке, но при этом, так как формация стена щитов достаточно не широкая, следует понимать, что отряд противника, использующий более растянутый строй будет окружать наших воинов с флангов. Так же при включенном умении падает скорость отряда и эффективность от атаки с натиска (из-за сомкнутости рядов). Урон от обстрела при активированной способности увеличится, ввиду того, что отряд находится в плотном строю и попасть по воинам легче.

Вывод: данное построение является оборонительным и служит для удержания войск противника на позиции. То есть если перед вами стоит задача сдержать противника, на каком-то участке, то умение вам в этом поможет. Если же вам нужно быстро ликвидировать отряд врага и продвигаться дальше, то стену щитов включать не стоит.

Стремительное наступление – имеется только у пехоты с копьями, повышает скорость, ускорение и скорость атаки на 30 секунд. Но на характеристиках никак не отражается. Штраф – полное изнурение.

Вывод: умение конечно специфическое, но завязать боем вражеские кавалерийские отряды, достаточно полезный инструмент. Единственный минус – это огромный штраф к усталости.

Убийство слонов – умение, относящееся только к юнитам-слонам. Функцией этого умения является самоуничто-

жение взбесившихся животных, в случае их атаки на свои же войска. В мультиплеере, во-первых, и слонов то редко увидишь, а их самоубийство тем более. Игрокам жалко лишать себя такого мощного подразделения (пусть и слегка неуправляемого).

Вывод: полезный инструмент, если слоны топчут своих союзников, хотя намного полезнее вывести из строя вражеских стрелков, которые слона и напугали.

Фаланга гоплитов – одно из самых известных построений античного мира для пехоты с копьями. При его активации, «защита в ближнем бою» повышается на 25 %. Это делает тяжелобронированных гоплитов еще более живучими и стойкими. Отличное построение для встречи любого вражеского натиска. Из минусов – падение скорости и увеличение концентрации воинов, что говорит об уязвимости к обстрелу. Так же в отличие от квадрата, воины в данной формации уязвимы к атакам с тыла и флангов.

Вывод: одно из самых распространенных и надежных построений отрядов в игре. Но присутствует один неприятный баг, связанный с этим умением. При активации умения в то время, когда гоплиты уже находятся в рукопашной схватке, формация автоматически протаскивается вперед за спину врага. Что очень неприятно ввиду огромных потерь. Так что активируйте данное умение заранее или контролируйте ситуацию вручную.

Фаланга пикинеров отличное построение, которое исто-

рически более чем оправдало себя, имеется в арсенале только у пехоты с пиками. Без сомнения, самая мощная оборонительная формация, но есть несколько, но. Причем, но с заглавной буквы. Первое – уязвимость к вражескому обстрелу из-за плотности строя, второе – уязвимость к ударам с флангов и тыла. Третье багованое управление в игре. Объясню так, при атаке юнита наша фаланга встает как угодно, только не так как нужно, если, конечно, отряд противника не идет идеально во фронт. Но если вам все-таки удалось обезопасить их от вражеских снарядов и стрел, ударов в тыл и во фланги, и правильно ввести в бой, то стоять они будут долго и эффективно. Само умение кроме изменения формации повышает урон коннице, но снижает урон от натиска. То есть штраф минимальный. «Бонус в натиске» у пикинеров и так не большой, да и он им не нужен, поэтому терять то и ничего.

Вывод: контролировать подвод пикинеров к линии соприкосновения желательно вручную. Обезопасить их от всех видов снарядов и стрел, удара в спину или во фланги. И только тогда удастся их правильно реализовать в битве. Сложно для начинающего полководца, но умение явно полезное.

Виды снарядов у стрелковых подразделений.

Помимо свойств и умений юнитов, у колесниц, слонов, стрелковой кавалерии, лучников и пельтастов есть также различные виды снарядов. Всего их пять: обычные, пламенные, свистящие, тяжелые и отравленные. Эти снаряды достаточно уникальны и заслуживают рассмотрения и анализа.

Начнем с пламенного выстрела. Этим видом снарядов обладают большинство стрелковых юнитов, за исключением: африканских слонов, всадников-застрельщиков (греческого типа), германских всадников-разведчиков, застрельщиков бриттов, илотов-копьеметателей, колесниц пустыни, левисов, метателей дротиков и серпоносных колесниц. При смене типа снаряда на пламенные, у стрелкового юнита падает урон и темп стрельбы. При этом отряд попавший под обстрел теряет 10 единиц боевого духа на 10 секунд (как вражеский, так и союзный находящийся в непосредственной близости от обстреливаемого отряда). Урон у стрелковых войск, использующих дротики/пилумы, падает до 8 единиц, использующих стрелы до 16 единиц.

Использовать данный вид снарядов нужно аккуратно и умело, так как падению боевого духа также подвержены союзные отряды. Уместнее применение против слонов и низ-

коморальных юнитов противника, уже вступивших в рукопашную схватку. Действие на слонов таких видов снарядов достаточно предсказуемо и уже после одного-двух залпов вражеская элфантерия будет успешно взбешена, и противник потеряет над ней контроль. С вражеской пехотой советую действовать осторожнее и применять данный тип снарядов только в том случае, если вы уверены, что союзный отряд, сражающийся с врагом, не побежит раньше. Таким образом правильно применив данную особенность стрелкового отряда, можно быстро освободить союзный юнит, не теряя времени на физическое устранение врага. Обратная сторона медали в том, что неумело выпущенные пламенные снаряды скорее помогут сопернику, чем своей армии. Так же не имеет смысла стрелять по вражеским юнитам не вступивших в рукопашную схватку пламенным выстрелом. Так как таким образом мы не добьемся никаких результатов, а только потеряем снаряды.

Вывод: очень полезный инструмент в нужное время и в нужном месте. Однако применение пламенного выстрела не там и не в подходящий момент, может обратить ситуацию на поле боя совершенно не в то русло.

Следующий вид снарядов – свистящие. Свистящий выстрел доступен только лучникам/конным лучникам. Это – восточные, знатные конные лучники (Армения, Парфия), индийские боевые слоны, индийские бронированные слоны, кимврийские лучницы, конные лучники (восточного типа),

конные лучники в доспехах (Армения, Парфия), лучники на верблюдах, набатейские тяжелые лучники, наемные индийские боевые слоны, наемные критские лучники, наемные сирийские лучники, персидские легкие лучники, сирийские тяжелые лучники, союзные сирийские лучники, царские лучники Куша, царские лучники на верблюдах, элитные персидские лучники.

При использовании свистящих стрел урон падает еще ниже, чем при пламенном выстреле до 5 единиц. При этом у цели (а также у всех юнитов, находящихся под траекторией полета стрелы), падает боевой дух и ближний бой на 8 единиц (у вражеских стрелковых отрядов падает темп стрельбы) на 20 секунд. Применение не отличается от применения пламенного выстрела, разве, что помимо понижения боевого духа, свистящие стрелы понижают боевые характеристики цели. Но при этом страдает не только цель, а все юниты, над которыми эти стрелы пролетают.

Вывод: так же, как и пламенный выстрел нужная функция, при этом она чуточку лучше за счет понижения боевых характеристик, но в применении сложнее, так как затрагивает не только цель и ближайших юнитов, но и всех юнитов, находящихся на траектории полета стрелы.

Перейдем к тяжелому выстрелу. В отличие от двух предыдущих видов снарядов, этот вид боеприпасов предназначен для физического устранения противника, а не для подавления морали или ослабления боевых характеристик. В своем

арсенале тяжелый выстрел имеют: бактрийские конные лучники, всадники с луками, знатные конные лучники (Армения, Парфия, Киммерия), конные лучники, конные лучники в доспехах (Армения, Парфия, Киммерия), лучники на верблюдах, набатейские тяжелые лучники, наемные критские лучники, наемные сарматские конные лучники, наемные сирийские лучники, наемные скифские конные лучники, парфянские конные лучники, сирийские тяжелые лучники, союзные сирийские лучники, степные конные лучники, царские лучники Куша, царские лучники на верблюдах, элитные персидские лучники. При переводе лучников на тяжелые стрелы, урон повышается до 40 единиц, из них 32 единицы основной урон и 8 единиц урон сквозь броню (если у юнита изначально урон равняется 40 единицам (36 урона основного и 4 урона сквозь доспехи), то бронейбойный урон повышается до 8, а основной урон падает до 32). При этом падает дальность выстрела у пеших стрелков со 150 до 110, у конных со 125 до 100.

При вроде бы незначительных цифрах повышения урона, в некоторых случаях урон остается на отметке в 40 единиц и при обычных стрелах и при тяжелых, эффективность тяжелого выстрела достаточно наглядна и поразительна. При проведении тестов лучники с тяжелым выстрелом уничтожили практически в два раза больше солдат, чем эти же лучники с обычными стрелами (цель была одна и та же, стрелы закончились в обоих случаях). Так что боевая эффективность дан-

ных боеприпасов на лицо. Хорошей тактикой применения тяжелого выстрела будет не вступать в перестрелку со стрелками противника (помня, что в дистанции стрелки с тяжелыми стрелами проигрывают), а концентрировать огонь на тяжелой пехоте и кавалерии врага. В сумме, с умением быстрая перезарядка или меткий выстрел, урон, наносящийся по противнику, будет очень ощутимым. Но при этом нужно заранее подумать о способе устранения вражеских стрелков. Так же стоит не забывать о конных лучниках с этим умением, их маневренность может сыграть важную роль в устранении противника.

Вывод: так же, как и остальные типы снарядов не является бесполезной функцией, только задачи тяжелого выстрела гораздо прямолинейней и проще в исполнении. Считаю одним из самых полезных навыков лучников в игре.

И последний тип снарядов – отравленные. Отравленными стрелами умеют стрелять только два юнита в игре, и оба из фракции – Куш, а именно: лучники из Куша и царские лучники Куша. При переходе на отравленные стрелы, урон падает до 23 (20 основного урона, 3 урона сквозь броню). При попадании по цели понижает показатели ближнего боя на 40 процентов, защиты в ближнем бою на 30 процентов на 20 секунд! Очень сильный инструмент в руках умелого полководца. Обстреляв пехоту противника перед ее натиском отравленными стрелами, вы практически на треть снизите общие потери союзных войск. Стрелять в уже сражающиеся отря-

ды не имеет смысла, так как уменьшение характеристик коснется и ваших юнитов, и они пострадают не меньше противника. Так же стоит сказать, что вести огонь отравленными стрелами, без дальнейшего связывания врага ближним боем, бессмысленно. Поэтому вести перестрелку данным видом боеприпасов не является разумным. Как уже было сказано выше, самое действенное применение этой возможности – сбитие характеристик противника перед проведением натиска. При удачном раскладе, даже более сильные юниты врага не смогут побороть ваши более слабые отряды.

Вывод: очень специфичная и узконаправленная способность всего пары юнитов в игре, но, если вы решите играть за Куш, знайте, что у вас есть неплохой инструмент ослабления врага перед натиском пехоты или кавалерии.

Ранги отрядов, стоит ли повышать лычки?

Все игроки Rome 2: Total War знают, что в игре у отрядов есть возможность прокачать, так называемые «лычки», ранги, уровни опыта от 1 до 9 (от одной бронзовой галочки на иконке отряда до трех золотых). Давайте разбираться как сильно они влияют на эффективность отряда в сражении и стоит ли вместо двух дешевых отрядов взять один, но полностью с прокаченными золотыми «лычками».

Начнем со стоимости этих самых «лычек». Тут все не так просто, как кажется. Стоимость первого уровня прокачки всегда фиксированная и зависит от начальной стоимости юнита (и все равно какой это род войск), чем дешевле юнит, тем дешевле одна «лычка». Самый дешевый ранг – 25 монет, у юнитов стоимостью до 150 монет, затем идет 30 монет, у юнитов стоимостью от 150 до 200 монет, затем 35 монет, у юнитов стоимостью от 200 до 250 монет и т.д. То есть мы видим фиксированные значения показателя стоимости одной «лычки», но второй, третий и последующие ранги стоят уже не так как первый, цена повышается. Соответственно общая сумма за полностью прокаченные «лычки» в лучшем случае равна стоимости самого юнита (тут действует такой принцип, у дешевых юнитов разница в стоимости между

прокачанным отрядом и не прокаченным доходит до 200 %, а чем юнит дороже, тем этот процент ниже). То есть, прокачка рангов не из дешевых удовольствий.

Теперь о том, что же мы получаем взамен, за потраченные ресурсы. А получаем мы не так много, как хотелось бы. Во-первых, при получении нового уровня у юнита повышается ближний бой на 1-3 единицы (в зависимости от изначального показателя, чем он выше, тем и при повышении ранга прибавится большое число, но не больше 3), во-вторых, повысится показатель защиты в ближнем бою, также на 1-3 единицы, в-третьих, повышается боевой дух (и да все те же 1-3 единицы за ранг), в-четвертых у стрелковых юнитов повышается параметр – выстрелы в минуту (максимум за все 9 рангов на 2 пункта, только у тех у кого изначальный параметр был равен 6).

То есть в общем, юнит за полностью прокаченные золотые «лычки» получает прибавку к перечисленным выше параметрам, кроме выстрелов в минуту от 9 до 27 единиц. Да, прибавка, конечно, значительная, но на высоких уровнях. Но вот затраченные средства на эти заветные золотые «лычки» очень существенны. Приведу пару примеров: воины с шотелами стоимостью в 860 монет, полностью прокаченные уже будут стоить 1 815 монет; рабы-пехотинцы, стоимостью 140 монет, с золотыми «лычками» обойдутся в 450 монет. И это когда каждая монета на счету!

Но раз это стоит таких ресурсов, может оно окупаемо

во бою? И армия из 10 юнитов с полностью прокаченными «лычками» сможет одолеть стандартную армию в 20 отрядов, но без прокачки? Ответ прост – нет!

Во-первых, прокачка стрелковых отрядов абсолютно не оправдана, так как из важных для стрелка параметров не повышает практически никакой, а увеличение скорости стрельбы не дает ровном счетом ничего. Да, стрелки быстрее растратят свой боеприпас, но урон от этого никак не изменится. В общем плата за более быструю стрельбу слишком высока и не оправдана. Возможно повышение боевого духа даст о себе знать? Но что толку от лучника в ближнем бою, даже если он не бежит, а сражается?

Для ударной конницы и высоконатисковой пехоты также повышение навыков ближнего боя, защиты в ближнем бою и боевого духа не самые важные характеристики. Все-таки им важнее урон, броня и бонус в натиске.

Единственно полезным является повышение «лычек» у пехоты ближнего боя и копейщиков. Так как именно для них характеристики ближнего боя, боевого духа и защиты в ближнем бою важны в сражении. Их задача сдерживать противника и при этом самим не погибать (а лучше, конечно и перебить противника!). Но опять же такие параметры как урон оружием или броня от повышения ранга не увеличиваются, а они по важности не уступают. При это не забываем что за цену повышения ранга до максимального вы заплатите столько, сколько стоят два таких отряда. А два отряда все-

гда лучше одного!

Ну и самое важное – Rome 2: Total War не РПГ, а стратегия. И один, пусть и самый мощный отряд, не сможет перебить превосходящего по численности врага. Один на один, да, но такого в мультиплеерных сражениях не бывает. Что лучше один элитный прокаченный мечник или дешевый отряд пехоты с копьями, стрелок и отряд кавалерии? Конечно, решать вам. Но исходя из опыта игры уверяю, что тратиться на прокачку совершенно бессмысленно, и даже вредно, а если вы собрали армию и у вас остались лишние монеты (хотя такого практически никогда не бывает), подумайте еще раз о своем составе, возможно вы собрали слишком слабые юниты, и замените их на более сильных аналогов!

Руководство по пехоте ближнего боя.

Пехота ближнего боя (распространенное название в мультиплеере – «мечники, мечи», хотя сюда входят и топорники/воины с шотелами/рамфайями/фалксами) – хозяйка полей сражений в игре. Именно этот род войск правит балом в мультиплеерных битвах. На любых турнирах ее всегда ограничивают. Она способна за короткое время без поддержки остальных частей армии уничтожить отряд противника и идти дальше к новой цели. Не зря все самые сильные фракции в своем арсенале имеют хороших мечников, и не обязательно элитных, а именно средней ценовой категории. Очень часто в случайных сражениях нам встречаются игроки, которые набирают практически всю армию из пехоты ближнего боя. В общем, мечники – грозная сила, с которой нужно считаться, уметь ею пользоваться и ей противодействовать.

В игре реализовано 98 различных подразделений пехоты ближнего боя. Стоимость варьируется от 140 монет до 1380 монет. Имеется у всех фракций в игре. Вооружение этого рода войск самое разнообразное и насчитывает 22 вариации. Но мы остановимся именно на типах оружия, а их всего несколько: меч, шотел, ромфайя, фалкс, топор, дубина.

С мечами все просто и ясно, разные типы мечей имеют

разный основной урон (от 20 до 40 единиц) и урон сквозь доспехи (от 4 до 6 единиц), один из мечей к тому же имеет бонус против пехоты равный 15 единицам (данным мечом вооружены берсерки, воины племен гетулов, засадный отряд, наемные/нагие воины, обнаженные мечники, последователи Апедемака и разукрашенные).

Шотел – оружие уже гораздо интереснее, хотя и имеется только у пары юнитов. Основной урон от 23 до 30 единиц, урон сквозь броню от 12 до 20. Что делает это оружие максимально эффективным против тяжелой пехоты.

Ромфайя – основной урон 30 единиц, урон сквозь доспехи 15 единиц. Чуть менее эффективна, чем шотел. Также имеет бонус против кавалерии и слонов в 20 единиц. Имеется всего у трех юнитов.

Фалкс, уникальное оружие всего двух юнитов. Основной урон – 25 единиц, урон сквозь доспехи – 14 единиц. Бонус против кавалерии и слонов 15 единиц. Еще менее эффективен, чем ромфайя.

Топоры, хоть в игре и два их вида, но по характеристикам они совершенно одинаковые. Основной урон – 16 единиц, урон сквозь броню – 10 единиц.

Дубина – специфическое оружие, характерное только для юнитов свебов. Основной урон – 6 единиц, урон сквозь доспехи – 9 единиц. Но помимо этого также имеет бонус против пехоты в 10 единиц. Что уравнивает по эффективности дубину с топором.

Так же у почти всей пехоты ближнего боя, за исключением 18 юнитов, имеются минимум два метательных дротика. Что делает пехоту ближнего боя более универсальной и смертоносной.

Пехота ближнего боя делится на очень тяжелую, тяжелую, среднюю и легкую. Но в тактике и управлении ее можно разбить на тяжелую (очень тяжелая, тяжелая, средняя) и легкую пехоту ближнего боя (включая фалксменов, берсерков и т.д.).

Легкая пехота ближнего боя:

Название юнита	Стоимость	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Броня
Фракцийская знать	1300	30	15	55
Последователи Апедемака	1220	20	5	25
Лузитанская знать	1200	30	6	45
Берсерки	820	20	5	10
Элитные мечники	780	30	4	45
Ветераны-щитоносцы	700	30	6	30
Воины-волки	700	6	9	20
Свиные мечи	690	36	4	45
Засадный отряд	670	20	5	10
Партизаны	650	30	5	15
Разукрашенные воины	640	30	5	45
Женщины-гладиаторы	620	34	5	40
Разукрашенные	610	20	5	10
Гладиаторы	600	34	5	10
Знатные друиды	580	40	5	45
Партизаны-мечники	580	36	4	45
Нагие воины	580	20	5	10
Адепты Собака	550	30	6	55
Воины племени гетулов	520	20	5	0
Ворожеи	500	30	4	40
Наемные фракцийские воины	500	30	15	30
Облаженные мечники	480	20	5	10
Галатские мечники	470	36	4	35
Набатейские мечники	450	30	5	55
Мечники с круглыми щитами	450	30	4	40
Мечники	420	30	4	45
Фракцийские воины	420	30	15	30
Давшие клятву крови	420	6	9	20
Карийские топорники	400	16	10	45
Нумидийская легкая пехота	380	30	5	45
Наемные нагие мечники	380	20	5	10
Лузитанские мечницы	360	30	5	15
Кельтские воины	350	36	4	45
Наемные галльские воины	350	36	4	45
Наемные кельтские воины	350	36	4	45
Иберские мечники	350	30	5	15
Наемные иберские мечники	350	30	5	15
Отряд мечников	340	36	4	45
Наемные серпоносцы	320	25	14	10
Серпоносцы	320	25	14	10
Иллирийские новобранцы	270	16	10	45
Бактрийские горцы	260	16	10	45
Рабы-пехотинцы Куша	220	30	5	40
Горцы	220	16	10	15
Египетская пехота	200	20	4	55
Новобранцы с дубинками	200	6	9	40
Новобранцы пустыни	190	30	5	45
Юноши-топорники	190	16	10	15
Рабы-пехотинцы	140	30	5	5

Тяжелая пехота ближнего боя:

Название юнита	Стоимость	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Броня
Галатская царская гвардия	1380	40	5	75
Знатные воины	1380	36	5	75
Наемные знатные воины	1380	36	5	75
Присягнувшие	1340	40	5	80
Отважная знать	1300	40	5	75
Преторианская гвардия	1300	34	5	90
Артирасиды-мечники	1280	36	4	80
Мастера меча	1280	36	4	80
Преторианцы	1280	34	5	85
Царские пельтасты	1280	30	6	80
Царские мечники в торсаках	1270	36	4	80
Воины с щотелами в доспехах	1260	30	20	95
Знатные мечники	1260	40	5	80
Когорта пустыни	980	30	5	90
Доспешные легионеры	930	30	5	95
Когорта орла	930	30	5	90
Первая когорта	910	30	5	85
Когорта звонатов	890	30	5	90
Воины с щотелами	860	23	12	75
Леггионеры-ветераны	850	30	5	85
Галатские легионеры	800	36	4	75
Карталийские топорники	760	16	10	75
Наемные самшитские воины	760	30	4	95
Последователи меча	760	36	4	75
Союзники-экстраординары	760	30	4	95
Воины племен	740	36	4	95
Отряд избранных мечников	730	36	4	75
Парфянские мечники	730	30	4	75
Избранные мечники	720	36	4	75
Ливийская пехота	720	30	6	75
Мечники в торсаках	710	30	4	75
Когорта легионеров	700	30	5	90
Легионеры пустыни	700	30	5	80
Принципы	680	30	5	75
Леггионеры	660	30	5	80
Наемные палетчики Маската	660	16	10	65
Галло-фракийская пехота	650	36	4	65
Топорники	640	16	10	75
Наемные skutarii	620	30	5	60
Понтийские мечники	620	30	4	75
Skutarii	620	30	5	60
Сабейские мечники	520	30	5	60
Набатейские топорники	490	16	10	65
Наемные топорники	470	16	10	65
Топорники	470	16	10	65
Иллирийские разбойники	400	16	10	60
Наемные италийские мечники	400	30	5	60
Гастаты	350	30	5	60
Союзники-гастаты	330	30	4	60

Пехота ближнего боя имеет свойства от маскировки (лес), до маскировки (лес, кусты) и маскируются на ходу, то есть, все они в разной степени могут устраивать засады. Также у цивилизованных народов пехота ближнего боя имеет в арсенале свойства дисциплина и атака в строю. Элитные отря-

ды обладают свойством образец для подражания. Свойством неутомимые наделены только карийские топорники. Малое количество юнитов имеют свойства берсерк, автономность. У некоторых отрядов есть свои климатические предпочтения, выразившиеся в наличии свойств – привычные к жаре/холоду.

Умения, которые имеются у пехоты ближнего боя: стена щитов, атакующая черепаха, клин, охота за головами, неистовство, кнут, песнь, жажда убийства, безумный натиск, проклятие.

Сильными сторонами пехоты ближнего боя являются: требование малого количества контроля со стороны игрока, отличные показатели в рукопашной схватке (высокие показатели «ближнего боя» и «защиты в ближнем бою»), наличие дротика и щита (за редким исключением), способность уничтожить в ближнем бою один на один большинство других родов войск.

Слабости пехоты ближнего боя сильно зависят от вооружения отряда. Чем более легко вооружён юнит, тем сильнее он уязвим. Но однозначно, две главные слабости пехоты ближнего боя – это уязвимость к натискам кавалерии и пехоты ближнего боя и уязвимость к обстрелу снарядами и стрелами.

По применению и управлению как было описано выше, пехоту ближнего боя можно разделить на две категории: легкую пехоту и тяжелую пехоту.

Начнем с самого интересного, а именно с легкой пехоты ближнего боя. Очень часто в сражениях игроки недооценивают данный вид войск, и просто их игнорируют. Крайне уязвимый к натиску кавалерии, обстрелу, слабый в затяжном бою, с малым запасом боевого духа. Но при всем этом легкий мечник с активированным умением неистовство способен в натиске уничтожить не меньше воинов, чем средняя ударная конница. А юниты без этого умения тоже далеко не бесполезны, просто менее эффективны в натиске.

Кроме классических легких мечников в игре представлены серпоносцы и фалксмены. По сути, отличаются от первых очень сильным натиском (по характеристике бонус при натиске сопоставим с таковым у хорошей ударной конницы) и отсутствием щита как такового. Особой разницы, в применении между легкой пехотой ближнего боя и фалксменами/серпоносцами нет. Так же к легкой пехоте относятся берсерки/последователи Апедемака.

Легкая пехота ближнего боя встречается в мультиплеере не так часто, а если их и берут, то не более двух отрядов. А больше и не нужно. Размещаются легкие мечники во второй, а то и в третьей линии пехоты. Чаще всего на флангах. Основные цели легкой пехоты ближнего боя – связанные боем пехотные юниты противника. Но используются и в связке с конницей. К примеру, конница завязывает бой и проводит натиск, и тут же подводятся легкие мечники и закрепляют успех прошедшего натиска своим натиском. Повторять та-

кие циклические натиски можно несколько раз. Так же очень часто именно легкая пехота уничтожает копейщиков противника (это как раз о помощи кавалерии на флангах). Совершенно не подходят для впитывания урона и удержания противника. Легкая пехота ближнего боя – это ударный юнит (что-то вроде ударной кавалерии). Поэтому надолго бросать ее в гущу сражения не стоит.

Остальную пехоту ближнего боя я объединяю в один вид. Так как задачи, цели и управление ими идентичное. Какие-то юниты слабее, какие-то сильнее, но играют они всегда одну роль – уничтожение вражеской пехоты. Не зря я назвал легкую пехоту ближнего боя самым интересным в этом типе войск. Так как у средней/тяжелой/очень тяжелой пехоты две задачи – не пропустить вражеский натиск и провести свой в наиболее выгодный момент и в более приемлемых условиях. Вообще в управлении этот вид юнитов самый неприхотливый. Отправил их в атаку и ждешь, когда твой юнит перебьет вражеский, по возможности оказывая содействие остальными родами войск. Главное в такой тактике кроме натисков, это знание реальной силы отряда. Кто сильнее, кто слабее (при встрече с пехотой ближнего боя оппонента). Это нужно для понимания, на каком участке боя у вас возможны проблемы, а где помощь оказывать необязательно.

Вывод: чаще всего мечников можно увидеть во второй линии войска, так они защищены от натисков и обстрела, хотя некоторые игроки умело используют их и из первой ли-

нии. Так же игроками используются ухищрения и разводки, в виде ложной атаки на позиции своими пехотинцами, для того что бы пехота ближнего боя оппонента вышла из второй линии в первую. Как только это происходит, наши мечники останавливается или вовсе отступают, и кавалерия наносит удар. Затем уже к лежащим на земле воинам врываются наши пехотные отряды. В таком случае даже элитный пехотинец может критически потерять численность и не справится с более слабыми отрядами. Берегите и легкую пехоту ближнего боя, не подставляйте ее под удары и снаряды. Эффективность в проведении натиска очень полезна и может реально помочь на определенных участках боя. Так же не закрывайте глаза на вражеских легких мечников, используйте их слабости и не давайте врагу шанса на их реализацию.

Руководство по стрелкам-пехотинцам.

Стрелки – одна из обязательных составляющих любой армии. Кто-то предпочитает лучников, кто-то пращников, а игроки, играющие агрессивно – пельтастов. И для каждого из них найдется масса вариантов. Войско без стрелков встречается в мультиплеере достаточно редко. И не удивительно, ведь задачи, которые они призваны выполнять на поле боя, достаточно широки. А зачастую потеря стрелков в армии равносильно проигрышу, ведь на последних этапах битвы, нет силы опаснее пращников/лучников/пельтастов с оставшимися снарядами.

В игре представлено 18 юнитов пращников, они есть в арсенале всех фракций, за исключением гетов. Ценовой диапазон пращников от 210 до 590 монет. Видов пращи всего три: обычная праща, улучшенная праща и праща, стреляющая свинцовыми шариками. Основной урон/урон сквозь доспехи у обычной пращи – $16/4$, улучшенной пращи – $17/6$, пращи, стреляющей свинцовыми шариками – $21/8$. Дальность ведения огня у всех пращников – 150 метров, боезапас 25 снарядов, что делает их самыми дальнобойными отрядами в игре (не считая метательных машин) и самыми запасливыми в плане боеприпасов. Имеют щит, но совершенно не пригодны

для ближнего боя, имея самые низкие показатели «ближнего боя», «бонуса в натиске» и «боевого духа».

Название юнита	Стоимость	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Броня
Наемные родосские пращники	590	21	8	25
Балеарские пращники	560	21	8	25
Наемные балеарские пращники	560	21	8	25
Союзные балеарские пращники	560	21	8	25
Бритские пращники	380	17	6	25
Восточные пращники	380	17	6	15
Застрельщики Горго	360	17	6	20
Иберские пращники	280	16	4	25
Кельтские пращники	280	16	4	25
Фракийские пращники	280	16	4	15
Египетские пращники	270	16	4	20
Илоты-пращники	270	16	4	15
Пращники (греческие)	270	16	4	20
Пращники-африканцы	270	16	4	15
Германские пращники	260	16	4	30
Пращники (Набатя)	260	16	4	15
Рабы-пращники (Ардиен)	240	16	4	15
Рабы-пращники (пустынные)	210	16	4	10

Лучники имеются в наличии у всех фракций, за исключением ареваков, ардиеев, Тилы, лузитан, ицен и Массилии. В игре реализовано 27 юнитов лучников, стоимостью от 250 до 700 монет. Оружие лучников – обычный или составной лук. Основной урон/урон сквозь доспехи обычного лука 31/4, составного 36/4. Боезапас 15 снарядов, при этом у большинства лучников дальность поражения противника равняется 125 метрам, и только у элитных отрядов дальность увеличивается до 150 метров. Не имеют щита, и также, как и пращники совершенно не пригодны для ближнего боя.

Название юнита	Стоимость	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Броня
Царские лучники Куша	700	36	4	30
Киммерийские тяжелые лучники	600	36	4	35
Наемные критские лучники	600	36	4	30
Элитные персидские лучники	530	31	4	15
Набатейские тяжелые лучники	520	31	4	40
Наемные сирийские лучники	520	31	4	40
Сирийские тяжелые лучники	520	31	4	40
Союзные сирийские лучники	520	31	4	40
Лучники из Куша	480	31	4	10
Гальские охотники	450	31	4	10
Наемные гальские охотники	450	31	4	10
Дакийские тяжелые лучники	440	31	4	30
Парфянские пешие лучники	400	36	4	10
Кимврийские лучницы	380	31	4	10
Нубийские лучники	360	31	4	10
Персидские легкие лучники	360	31	4	10
Сабейские лучники	360	31	4	10
Восточные лучники	350	31	4	10
Степные лучники	330	36	4	10
Кельтские лучники	300	31	4	10
Охотники-лучники	300	36	4	10
Лучники (пустынные)	290	31	4	10
Дакийские лучники	280	31	4	10
Египетские лучники	280	31	4	10
Фракийские лучники	270	31	4	10
Илоты-лучники	250	31	4	10
Лучники (греческие)	250	31	4	10

Перейдем к пельтастам. Существует 34 таких юнита, имеющих у всех фракций без исключения. Ценовой диапазон пельтастов от 190 до 720 монет. Пельтасты вооружены деревянным дротиком, обычным дротиком или улучшенным дротиком. Основной урон/урон сквозь доспехи деревянного дротика 20/9, обычного дротика 20/12, улучшенного дротика 29/12. Боезапас от 7 до 10 дротиков, дистанция ведения огня 80 метров. В сравнении с пращниками и лучниками, способны устоять под натиском кавалерии и даже недолго сопротивляться. А элитные пращники имеют неплохие характеристики в ближнем бою и могут действовать как легкая пехота ближнего боя, резерв или поддержка основных сил.

Название юнита	Стоимость	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Броня
Отборные пельтасты	720	29	12	65
Нумидийские тяжелые застрельщики	540	29	12	45
Агрианские топорники	500	20	12	50
Набатейские легкие пельтасты	500	20	12	40
Бактрийские пельтасты	480	20	12	65
Наемные фракийские пельтасты	480	29	12	30
Фракийские пельтасты	480	29	12	30
Легкие пельтасты	460	20	12	40
Гонцы	450	20	12	40
Дакийские тяжелые застрельщики	450	20	12	60
Понтийские пельтасты	450	29	12	65
Ливийские пельтасты	440	20	12	65
Наемные пельтасты	420	20	12	65
Пельтасты	420	20	12	65
Пережи-пельтасты	420	20	12	60
Восточные копьёметатели	370	29	12	15
Кельтские застрельщики	350	20	12	40
Велигы	340	20	12	15
Египетские копьёметатели	340	20	12	15
Нумидийские копьёметатели	340	20	12	15
Ливийские копьёметатели	330	20	12	15
Фракийские застрельщики	330	29	12	15
Кельтские юноши	320	20	12	40
Германские юноши	300	20	12	30
Дакийские застрельщики	300	20	12	40
Иберские застрельщики	290	20	12	25
Застрельщики-новобранцы	280	20	12	15
Воины диких племен	250	20	12	10
Илоты-копьёметатели	220	20	9	15
Метатели дрогиков	220	20	9	15
Рабы-копьёметатели	220	20	12	15
Застрельщики-Бритты	210	20	9	25
Леписы	200	20	9	15
Воины племен	190	20	12	10

Все стрелки-пехотинцы обладают свойствами: маскировка (лес, кусты) и неутомимые. Что указывает на их потенциал в засаде и быстром перемещении без накопления усталости. Некоторые из стрелков имеют также: автономность (галльские охотники/наемные галльские охотники), маскировку на ходу и стрельбу из засады (галльские охотники/наемные галльские охотники, лучники из Куша, охотники-лучники (свебы)).

Умений у стрелков-пехотинцев тоже не много, а именно: быстрая перезарядка и меткий выстрел. Также у пельтастов и

лучников есть способность «пламенный выстрел», а у элитных лучников – «отравленные, свистящие, тяжелые стрелы». Кроме этого все стрелки имеют бонус при стрельбе с возвышенности, стрельбе в тыл или правый фланг вражеского отряда (со стороны, где нет щита). Поэтому для более успешной реализации стрелков желательно стрелять не по прямой, во фронт противнику, а под углом, пытаясь попасть во фланги и тыл. Так же огромный плюс, если у вражеского отряда не имеется щита, стрелки даже при стрельбе во фронт нанесут такому юниту огромный ущерб.

Сильными сторонами стрелков-пехотинцев, несомненно, является способность нанесения урона противнику на дистанции, сильное влияние на боевой дух юнитов под обстрелом, маневренность в бою, скорость передвижения, засадный потенциал.

Слабость всех пеших стрелков – уязвимость к натискам кавалерии и пехоты. Даже немногочисленный и побитый отряд легких вражеских кавалеристов опрокинет обычных пращников и лучников, и слабых пельтастов. Только элитный пращник или лучник будет оказывать сопротивление (и то не значительное) в ближнем бою на уровне обычного пельтаста. Поэтому каждый военачальник должен обеспечить безопасность данных юнитов для их реализации. К минусам можно отнести очень низкий уровень боевого духа, брони и здоровья.

Вся тактика применения данного рода войск, сводится к

разной расстановке их в строю. Что в свою очередь тоже не маловажный аспект, так как при этом меняется основная цель, по которой будет вестись обстрел. Так же тут будет влиять, какой вид стрелков у нас имеется в наличии.

Выделяется три тактики (по размещению стрелков): тактика первой линии, второй линии и тактика размещения на флангах.

При игре пращниками и лучниками применяются две тактики – тактика первой и второй линии.

У пращников/лучников нет заведомо приоритетных целей в плане рода войск. В каждом сражении приоритеты по цели меняются. К примеру, в сражении с восточными фракциями приоритетными целями будут кавалерия и стрелки оппонента. В битве с варварами – элитные пехотные отряды, с эллинистическими государствами – пикинеры и т.д. Все зависит от фракции и состава армии противника.

На основании этого мы решаем, как разместить пращников/лучников наиболее выгодно. Если вражеские стрелки более сильные или многочисленные, или враг имеет преимущество по кавалерии и есть угроза проведения кавалерийского натиска по стрелкам, то размещаем пращников/лучников во второй линии за отрядами пехоты. Это уберезет их от обстрела и натисков, и даст возможность реализоваться не на вражеских стрелках, а на пехоте или кавалерии противника. То есть при использовании данной тактики мы делаем акцент не на уничтожении вражеских стрелков своими

пращниками/лучниками, а на помощи своей кавалерии и пехоте в уничтожении сильных отрядов оппонента. При этом не забываем о так называемом дружеском огне – когда снаряды попадают не только во врага, но и в союзные отряды, поэтому часто можно увидеть, что у опытных игроков стрелки с левого фланга стреляют по юнитам противника на правом фланге и наоборот. Помимо уменьшения потерь от дружественного огня, это помогает стрелять по незащищенным флангам отдельных юнитов, нанося при этом большой урон.

Также укрывшись за первой линией пехоты, можно попробовать вести огонь по стрелкам оппонента, хотя это значит, что и они могут до нас достать и вести стрельбу, но если этого не происходит, а противник реагирует только на выставленные вперед отряды, то пользуемся этим и пытаемся уничтожить стрелков. Хотя это рискованно, как для пращников/лучников, так и для пехоты, выставленной просто как мишень, для расстрела. Поэтому использовать данное ответвление тактики не советую.

Если же у нас преимущество по стрелкам (не только в количестве или качестве, но и в дистанции ведения огня), то смело выстраиваем пращников/лучников впереди, максимально растягиваем формации, так как попасть в растянутый в две шеренги строй сложнее, чем в толпу и применяем тактику первой линии. Ведем обстрел по стрелкам оппонента, а когда он поймет, что проигрывает, то попытается сблизиться для навязывания ближнего боя, и тут отходим всей

армией, держа дистанцию и ведя в перерывах между маневрами обстрел. А как только столкновение становится неизбежным, уводим пращников/лучников во вторую линию и помогаем уничтожить кавалерию и пехоту противника.

Как видим по итогу все равно наши пращники/лучники уйдут во вторую линию, но в тактике первой линии основной целью для нас были стрелки, а затем уже помощь своей пехоте и кавалерии, а в тактике второй линии мы фокусируемся сразу на устранении пехоты и кавалерии врага.

Теперь о пельтастах. Их огромный урон, высокая скорость стрельбы и малое количество боеприпасов, вынуждает нас выбирать цель для обстрела. Так как тратить снаряды на дешевые отряды не выгодно и помощи для всей остальной армии не окажет. Приоритетные цели для пельтастов – слоны, кавалерия, тяжелая пехота противника. Так же в отличие от лучников и пращников пельтасты могут постоять за себя в ближнем бою, и даже выдержать натиск кавалерии или пехоты. К тому же, элитные пельтасты универсальный отряд, который в случае израсходования снарядов может оказать поддержку в ближнем бою. Высокий риск нанесения дружественного огня. Поэтому для их реализации выделяется тактика размещения на флангах. Тактика первой линии у пельтастов практически не применяется, так как до столкновения в ближнем бою они успеют выпустить один-два снаряда, и их нужно будет уводить в тылы, хотя в это же время более важной тратой контроля игрока будет встреча натиска про-

тивника и введение своих отрядов в ближний бой. Поэтому наиболее часто встречается тактика второй линии и тактика размещения на флангах.

Тактика второй линии у пельтастов не отличается от таковой у пращников и лучников. Стоим за линией пехоты и ведем обстрел наиболее опасных юнитов противника. С левого фланга на правый, а с правого в левый (помня про дружественный огонь и уязвимости обстрела во фланги). При израсходовании боеприпасов, оказываем поддержку остальному войску в ближнем бою.

Тактика размещения на флангах – такое построение войск, где пельтасты стоят во второй линии пехоты, но не заполняют все пространство по фронту, а концентрируются на флангах. Это позволяет без лишних маневров защититься от вражеских конных застрельщиков, оказать помощь кавалерии ближнего боя, ударной кавалерии в бою с вражеской (так как кавалерийские сражения в 99 из 100 случаев происходят на флангах). А также зайти во фланги пехоты противника и вести обстрел по ним с выгодного положения. Данная тактика применима, конечно, и к пращникам/лучникам, но ввиду их более явной уязвимости к натискам и неумению постоять за себя в ближнем бою, применяется очень редко из-за больших рисков.

Руководство по пехоте с пиками.

Пехота с пиками (сариссофоры, как правильнее было бы их назвать) – один из самых прославленных в истории видов войск. При этом в игре реализовать его, непростая задача.

В игре представлено всего 14 различных отрядов пехоты с пиками, входящих в состав 13 фракций. Все эллинистические государства имеют их в своем составе, а также греческие фракции (искл. Киммерия, Колхида, Массилия). У них переняли опыт Карфаген, Куш и Nabateя. Ценовой диапазон от 400 монет до 1280 монет. На вооружении пикинеров стоят три вида сарисс: легкая, обычная и элитная. Основной урон/урон сквозь доспехи легкой сариссы – 16/4, обычной 20/4, элитной 24/4. У всех пикинеров низкий уровень характеристики «бонус в натиске», из чего можно сделать вывод о том, что атаковать этим родом войск нет смысла.

Название юнита	Стоимость	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Броня
Аргипсиды-пикиеры	1280	24	4	100
Греческая царская гвардия	1260	24	4	90
Пешие соратники	1220	24	4	70
Пикиеры с бронзовыми щитами	820	20	4	65
Пикиеры в тораках	740	20	4	70
Набатейские панцирные пикиеры	720	20	4	70
Спартакие пикиеры	720	20	4	65
Африканские пикиеры	700	20	4	70
Пикиеры	600	20	4	65
Персидские пикиеры	510	20	4	60
Пикиеры из Куша	500	20	4	50
Пикиеры-новобранцы	450	16	4	60
Египетские пикиеры	430	16	4	50
Пикиеры пустыни	400	20	4	40

Все пикинеры обладают свойством атака в строю, дисциплина, маскировка (лес). У элитных пикинеров также есть свойство – образец для подражания, кроме того некоторые юниты имеют свойство – привычные к жаре.

Умение у пехоты с пиками только одно – фаланга пикинеров.

Сильная сторона этого рода войск – сдерживание оппонента на определенных участках боя, поддержка отступления и перегруппировки своих войск. Если пикинера не окружают и не обстреляют, то со своей задачей, он справляется прекрасно. Возможно, именно поэтому на турнирах существует ограничение на набор пикинеров. Ни конница, ни мечники, никто-либо иной не сможет преодолеть выставленный на врага лес сарисс. А что бы этот лес был, всегда перед столкновением включаем фалангу пикинеров. Без активации этого умения сариссофорам не на что рассчитывать в ближнем бою. В мультиплеерных сражениях пикинеров набирают в войско, в случае преимущества по качеству вражеской пехоты ближнего боя. По сути, у сариссофоров есть только один плюс, но зато какой! Его практически непробиваемый фронт. В некоторых ситуациях реально может определить исход сражения. Особенно это скажется при противостоянии эллинистических армий, армиям Рима или варваров. Задержав их пехоту ближнего боя и дав возможность своим более слабым мечникам вступить в бой с преимуществом натиска, вы, несомненно, склоните чашу весов в свою

сторону. И шанс на победу будет больше, чем, если вы просто проведете натиски фронт во фронт с более сильными юнитами врага. Так же прошу обратить внимание, что пикинеры реализуются только в тесной связке с другими родами войск. Сариссофоры – наковальня, другие войска – молот.

Минусы пехоты с пиками – неповоротливость, медлительность, слабый урон, уязвимость к атакам с флангов и тыла, боязнь вражеского обстрела.

В общем пикинер не тот юнит, который физически уничтожает солдат. Основные тактики использования этого юнита – прикрытие и сдерживание.

Прикрытие – такая тактика, когда сариссофоры стоят во второй линии пехоты и не вступают в бой, до начала рукопашной схватки. После соприкосновения войск, пикинеры подвоятся к наиболее опасным, в плане прорыва, участкам боя, строятся в фалангу и завязывают сражение, а пехота, сражающаяся с противником, отходит за спину фаланги, для отдыха, смены позиции, повторного проведения натиска по врагу. Таким образом, вражеские отряды вынуждены сражаться с нашей фалангой, либо отступить (что бывает очень редко, а зря!). Плюсами данной тактики является возможность проведения повторных натисков своей пехотой, долгое сдерживание юнитов противника одной фалангой, освобождение своих отрядов для переброски в более перспективные для атаки участки боя, возможность спокойного обстрела вражеских солдат стрелками. Минусов у такой такти-

ки тоже хватает, а именно: достаточно узкая и глубокая формация фаланги не способна охватить значительный участок боя, то есть для минимизирования обходов с флангов и тыла, нужно вводить не менее двух отрядов пикинеров одновременно и на одной линии. Так же уязвимость пикинеров к стрелкам дает о себе знать. Если противник начнет активно расстреливать нашу фалангу, то на долго ее не хватит (в отличие от фаланги гоплитов). Ну и как не упомянуть самое слабое место любой фаланги – удары в тыл и фланги. Если не обезопасить сариссофоров, достаточно одного натиска для опрокидывания любого подразделения (ну элитному может нужно два). В общем, самый главный минус – это куча контроля, необходимого для правильной реализации тактики.

Тактика сдерживания – отличие от прикрытия, в том, что пикинеры стоят в первой линии пехоты и встречают натиск врага лицом к лицу. Сдерживая противника для проведения натисков и совершения маневров другими частями войска. Таким образом, мы не пропускаем натисков по своей пехоте ближнего боя или пехоте с копьями, как это происходит в тактике прикрытия. Сохраняя ее для реализации их задач и целей. Плюсы и минусы тактики практически не отличимые от предыдущей, за исключением меньшего контроля со стороны игрока и более явной опасности обстрела противником, так как в фалангу будут лететь не только стрелы и снаряды, но и дротики и пилумы, что очень сильно снизит численность пикинеров и сократит не только ее, но и время

сдерживания юнитов врага. Поэтому использовать тактику не стоит при наличии у оппонента многочисленного стрелкового контингента.

Подводя итоги, приходим к выводу, о том, что пикинеры имеют достаточно ограниченное тактическое применение, но при этом даже самый дешевый отряд сариссофоров с их способностью удерживать линию фронта, может сравниться с элитными гоплитами. Их слабости очень явные и не прощают ошибок со стороны военачальника. Играть сариссофорами, безусловно нужно учиться, так как у некоторых фракций просто нет более адекватного инструмента для принятия натиска и удерживания более сильной вражеской пехоты ближнего боя, чем фаланга пикинеров.

Руководство по пехоте с копьями.

Пехота с копьями – один из самых распространенных юнитов в игре. Представлена 92 юнитами. Данный род войск есть в наличии у всех фракций. Ценовой диапазон пехоты с копьями очень широкий от 170 монет до 1250 монет. В отличие от пехоты ближнего боя, у которой все 18 % подразделений не имеют дротиков, у пехоты с копьями это значение вырастает до 66 %. Видов оружия – 8, но визуально или тем более по иконке отряда не разобраться какой юнит каким вооружен. Но глобальных отличий, как у пехоты ближнего боя в характеристиках оружия у пехоты с копьями нет. Следует сказать, что любое копьё имеет бонус против конницы и слонов от 15 до 30 единиц. Вся пехота с копьями делится, как минимум на четыре типа: гоплитов, туреофоров, противокавалерийских копейщиков и копейщиков поддержки. Что делает пехоту с копьями очень универсальной.

Гоплиты:

Название юнита	Стоимость	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Броня
Царские спартанцы	1250	22	8	105
Отборные голпиты	1200	22	8	105
Священный Огряд	1170	24	5	105
Щитоносцы	1160	24	5	115
Бактрийская царская гвардия	1140	24	5	105
Киммерийская знатная пехота	1090	22	8	80
Знатные иллирийские голпиты	1060	22	8	115
Колхидская знать	980	22	8	105
Герои Спарты	950	24	5	105
Массилийские голпиты	920	22	8	90
Знатные копейщики	850	24	5	85
Наемные ветераны-голпиты	840	22	8	105
Голпиты пустыни в доспехах	780	22	8	90
Наемные этрусские голпиты	750	24	5	85
Голпиты в тораксах	710	22	8	90
Спартанские голпиты	700	20	6	80
Голпиты в чешуе	680	20	6	75
Голпиты	650	20	6	80
Наемные голпиты	650	20	6	75
Поздние карфагенские голпиты	650	24	5	85
Иллирийские голпиты	640	20	6	105
Карфагенские голпиты	620	24	5	80
Голпиты-щитоносцы	600	20	6	80
Скифские голпиты	530	20	5	80
Персидские голпиты	510	20	6	75
Легкие голпиты	440	20	6	65
Персидские голпиты	440	20	5	75
Голпиты пустыни	420	20	6	65
Голпиты-ополченцы	300	20	6	55
Поздние ливийские голпиты	300	15	5	80
Ливийские голпиты	270	15	5	55

Туреофоры:

Название юнита	Стоимость	Урон снарядам	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Броня
Копейщики агемы	840	29	24	5	80
Копейщики-щитоносцы	560	29	20	5	70
Массилийские копейщики-фирофоры	560	29	20	5	65
Иллирийские моряки	550	29	20	5	65
Лузитанские партизаны	400	29	20	5	15
Копейщики-новобранцы со щитами	380	29	20	5	45
Иллирийские копейщики-щитоносцы	360	29	20	5	65

Противокавалерийские копейщики:

Название юнита	Стоимость	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Броня
Марибская царская гвардия	1160	24	5	105
Галатская знать	1150	24	6	75
Дворцовая стража Рекема	1140	24	5	115
Знатные копейщики	1130	24	6	75
Знатные копейщики	1100	24	6	80
Знатная нумидийская пехота	1040	24	5	75
Копейщики Вотана	890	24	6	50
Тяжелые копейщики пустыни	830	24	5	75
Ночные охотники	720	20	6	10
Ветераны-копейщики	710	20	6	75
Лузитанские копейщики	700	24	5	55
Отряд избранных копейщиков	690	20	6	75
Избранные копейщики	680	20	6	75
Стена копий	660	20	6	60
Копейщцы	660	20	6	55
Марибская наемная гвардия	640	24	5	75
Нумидийские копейщики в доспехах	620	20	6	75
Доспешные копейщики	580	20	6	75
Нагие копейщики	530	15	7	35
Скутари-копейщики	500	20	5	60
Копейщики	490	20	6	65
Наемные копейщцы Куша	490	20	5	45
Тяжелые копейщики	480	15	7	65
Братья-копейщики	480	20	6	50
Галатские копейщики	440	20	6	45

Копейщики поддержки:

Название юнита	Стоимость	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Броня
Триари	790	24	5	95
Воины-леопарды	660	20	5	45
Наемные воины-леопарды	620	20	5	45
Стража караванов	520	20	5	70
Гладиаторши-копейщицы	460	24	5	40
Гладиаторы-копейщики	440	24	5	10
Совозная пехота	400	20	5	75
Перизки-копейщики	400	20	5	65
Нубийские копейщики	380	20	5	45
Наемные италийские копейщики	340	20	5	65
Отряд копьеносцев	320	15	7	45
Копейщики	300	15	7	65
Сабейские копейщики	300	20	5	65
Спартанские юноши	280	20	6	55
Воины кельтских племен	280	20	6	45
Рабы-копейщики Куша	280	20	5	45
Вигилы пустыни	240	20	5	45
Копейщики пустыни	230	20	5	45
Копейщики	220	15	7	45
Копейщики-новобранцы	220	15	7	40
Крестьяне-новобранцы	210	15	7	45
Вигилы	200	20	5	45
Иллирийские копейщики	200	15	5	45
Копейщики-новобранцы	200	20	5	45
Иберские копейщики	200	15	5	15
Нумидийские копейщики	200	15	5	15
Степные копейщики	190	15	5	45
Восточные копейщики	180	20	5	45
Восточные копейщики	170	20	5	45

Вся пехота с копьями обладает свойством маскировки (лес). Большинство копейщиков также обладают свойством – атаки в строю. Элитная пехота с копьями имеет навыки дисциплина, образец для подражания и мастера отражать натиск. Есть юниты и с хорошим потенциалом для засад, обладая такими свойствами, как маскировка на ходу и автономность (лузитанские партизаны, ночные охотники). Помимо прочего ночные охотники также внушают страх врагам. У некоторых отрядов есть свои климатические предпочтения, выразившиеся в наличии свойств – привычные к жаре/холоду.

Умения пехоты с копьями один из определяющих факто-

ров их разбивки на категории: гоплиты, туреофоры, противокавалерийские копейщики и копейщики поддержки. Самыми важными умениями пехоты с копьями являются: квадрат, непроницаемые щиты, противодействие коннице, фаланга гоплитов. Менее явное влияние на тактическое применение отряда в бою играют умения – безумный натиск, жажда убийства, защитная черепаха, клин, стена щитов, стремительное наступление.

Перейдем к тактике, и начнем с гоплитов. В игре 31 вид гоплитов. Все гоплиты имеют свойства: дисциплина, атака в строю, маскировка (лес). Более дорогие юниты к этому списку добавляют свойства – образец для подражания и мастера отражать натиск. Умения – фаланга гоплитов, также есть безумный натиск (знатные копейщики и бактрийская царская гвардия), а у легких гоплитов имеется стремительное наступление. Но все эти умения, кроме фаланги гоплитов не дают

какого-то большого преимущества (именно для гоплитов, а не в целом). Но я повторюсь по поводу того, что умение фаланга гоплитов нужно прожимать заранее, до вступления подразделения в рукопашную схватку. Задачи гоплитов на бой – встреча вражеского натиска (как пехотного, так и кавалерийского), удержание позиции, выманивание снарядов. Тактика у гоплитов одна – стоять в первой линии и принимать все удары и снаряды на себя. Благо уровень брони,

наличие хорошего щита – гоплонна и неплохой боевой дух у гоплитов в наличии. Но уязвимость к ударам во фланги или тыл, все также сохраняется. Так же стоит отметить их небольшую скорость передвижения.

Место гоплита в строю – первая линия пехоты. При сближении с врагом на расстоянии выстрела (при наличии у противника более сильных стрелков) можно какое-то время дать противнику вести огонь по гоплитам, но не включаем фалангу, так как в фаланге строй более концентрированный, а значит, потеря будет больше. Смысл в том, что гоплиты способны выдерживать многочисленные залпы противника, но оставлять их на убой для расстрела вражеским стрелкам, все же не очень адекватная идея. Поэтому вводим своих стрелков в перестрелку, и пока враг активно стреляет по гоплитам, фокусируемся несколькими отрядами стрелков, на одном вражеском. Гоплиты прикроют.

Второй функцией гоплитов является встреча вражеского натиска. Тут все немного проще, чем с пикинерами. Активируем фалангу гоплитов и ждем удара противника. Важно в это время именно стоять, так как умение мастера отражать натиск не сработает, если юнит в движении. А после столкновения с врагом, вводим основные свои силы для проведения натиска. Тут есть вариативность. Если враг на голову превосходит нашу пехоту ближнего боя, то гоплиты остаются на местах и помогают уничтожить оппонента. Если же союзная пехота ближнего боя равна или сильнее вражеской, то

гоплитов можно увести в тыл, для перестроения и выдвижения их на более опасные или более перспективные участки боя. Также гоплиты очень хорошо сражаются с кавалерией, поэтому возможно ими оказать помощь на флангах.

Туреофоры – отряды с умением квадрат, пятью дротиками и дистанцией стрельбы 80 метров. Отличный, универсальный юнит, способный действовать в роли пельтаста и в роли оборонительного отряда. У туреофоров масса применений.

Как заградительный отряд. В случае поражения вашей стрелковой кавалерии или вообще ее отсутствия именно туреофор способен отпугнуть, а то и поразить снарядами вражеских всадников-застрельщиков. Поэтому часто их можно увидеть на флангах. К тому же расположение туреофоров по флангам, дает преимущество вашей коннице. Ведь в кавалерийском сражении они могут поддержать союзную конницу, как обстрелом, так и в ближнем бою. Кроме того, туреофоры не сильно уязвимы к вражеским кавалерийским натискам.

Как отряд сдерживания. При расположении туреофоров в первой линии вдоль всего фронта, они уже играют роль фаланги гоплитов или пикинеров. Главное вовремя перестроиться (некоторые для этого с самого начала сражения располагают туреофоров в квадратном строю) Закинув 1-2 дротика и построившись в квадрат, туреофоры без проблем примут натиск любого вражеского юнита. Хотя стоять будут меньше, чем пикинеры или гоплиты, но им не страшно окру-

жение и натиски со всех сторон. Единственной уязвимостью будет обстрел, так как квадрат, также, как и фаланга – концентрированное построение. Но отличным бонусом будет то, что вражеские отряды начнут окружать квадраты и соответственно подставлять свои спины и фланги для наших стрелков и натиска союзной пехоты ближнего боя.

Как пельтаст. Расположение туреофоров во второй линии пехоты, дает им шанс реализовать все свои боеприпасы на пехоте и кавалерии противника. Израсходовав боеприпасы, туреофоры могут оказать содействие союзной пехоте, зайдя во фланг противнику, или усилив оборону во фронте выставив квадрат.

Следующая категория пехоты с копьями – противокавалерийские копейщики. Конечно, все копейщики достаточно эффективны против конницы, но и среди них есть, те кто выделяется на фоне остальных. Сюда я отношу всех копейщиков с умением противодействия коннице. Всего их 25 юнитов, ценовой диапазон от 440 до 1160 монет. Помимо противодействия коннице данные юниты в большинстве своем обладают умением непроницаемые щиты. Доступны только варварским фракциям (искл. Египет, и то это наемный отряд). Среди них есть как легкие копейщики, так и средние, и тяжелые. Отличие в применении в том, что легких копейщиков не стоит применять для встречи натисков и подставлять под снаряды и стрелы, а только как мощную поддержку для устранения вражеской кавалерии. Средние и тяжелые же

отряды вполне способны выдержать натиск и какое-то время стоять под обстрелом. Расположение в армии отличается тоже по качеству вооружения. Легких копейщиков держать на флангах, средних и тяжелых в первой линии. Так же в отличие от гоплитов, с противокавалерийскими копейщиками часто совершают такой маневр: в начале битвы располагают копейщиков в первой пехотной линии, после сближения с противником они либо сразу отходят за линию пехоты ближнего боя, либо отходят после натиска вражеской пехоты ближнего боя. После такого маневра выдвигаются на фланги и оказывают поддержку кавалерии, а затем и пехоте. Этот маневр позволяет свести на нет натиск вражеской пехоты, закинуть дротики копейщиков, и провести свой натиск, но уже имея преимущество для союзной пехоты ближнего боя. Если же пехота противника слишком сильна, то перед столкновением активируем умение непроницаемые щиты и оказываем помощь пехоте (хотя у варварских фракций с пехотой ближнего боя и так все в полном порядке). В бою с вражеской кавалерией стараемся подставить под удар именно копейщиков (опять же только если они не легкие), а затем проводить атаку своей конницей по врагу, перед натиском обязательно активируем противодействие коннице, так как прибавки к характеристикам еще эффективнее скажутся на ударе по противнику. Но чаще бывает, что конница перехватывает вражескую конницу, а затем подводится копейщик. Здесь нужно быть аккуратным, так как если союзная конни-

да перехватила конницу оппонента на значительном удалении от копейщиков, то они с высокой вероятностью просто не успеют подойти. Поэтому держим кавалерию и копейщиков рядом.

Копейщики поддержки, всего 29 юнитов от 170 до 790 монет. Эта категория создана по остаточному принципу. Если вышеописанную пехоту с копьями объединяли умения, цели и задачи на бой, то тут каждого из юнитов можно отнести с натяжкой либо к противокавалерийским копейщикам, либо к туреофорам. Но они не попали в эти категории из-за отсутствия умений (противодействие коннице) или дротиков (у некоторых есть два дротика, но для выполнения роли туреофоров, этого маловато). Вообще с копейщиками поддержки можно обращаться как с противокавалерийскими юнитами (если отсутствует умение квадрат) или как с туреофорами (если умение квадрат имеется). Но все-таки большинство копейщиков поддержки это слабая, легкая и дешевая пехота, поэтому использовать ее для сдерживания противника или принятия натиска для них верная смерть (кроме триариев и еще нескольких тяжелых и средних копейщиков). В мультиплеере часто дешевых копейщиков используют как «пушечное мясо», перекрывая ими путь перед элитными вражескими юнитами, с целью сбития натиска. Или же подставляют под снаряды и стрелы врага, который потратив несколько залпов, перебьет отряд и продвинется дальше. Хотя я считаю, что просто так отдавать даже дешевый юнит не стоит.

Старайтесь выжать максимум из всех отрядов. К примеру, у многих из них имеются дротики – отличный инструмент против оппонента. Или же ими можно помогать кавалерии, а затем и пехоте. Но тут конечно появляется проблема принятия натисков. Ведь пехота с копьями, по сути, единственный род войск, который для этого прямо и предназначен (конечно можно принять натиск и пехотой ближнего боя, если она на голову сильнее вражеской, но тут можно попасться на кавалерийские выпады).

Вывод: большое многообразие пехоты с копьями, ее тактическая гибкость и бесспорная полезность вынуждают игрока знать и уметь пользоваться различными типами данной пехоты. Ведь незнание задач и функций отряда сыграет с любым полководцем в сетевых битвах злую шутку. Если бы не пехота с копьями, ни кавалерия, ни пехота ближнего боя не имели бы таких счетчиков поверженных противников.

Руководство по коннице ближнего боя.

Конница ближнего боя – самый распространенный конный род войск. Количество юнитов доходит до 54 подразделений, причем у всех фракций, без исключения, конница ближнего боя имеется в наличии. Стоимость отрядов варьируется от 400 монет до 1300 монет. Если говорить о снаряжении, то у всей кавалерии ближнего боя есть щиты. Вооружены они в основном копьем, с неплохим бонусом против конницы. Но гетайры-щитоносцы, наемная кампанская, наемная иберская/иберская, эфиопская и аравийская конницы вместо копья, используют фалькаты, кописы, мечи или гладиусы. Что говорит нам о том, что это скорее противопехотные подразделения. Но что у всадников с копьями, что у всадников с другими видами оружия бронебойный урон не высокий, максимальное значение равно всего 7. У некоторых отрядов помимо основного оружия, также есть пара дротиков: гетайры-щитоносцы, конница легиона пустыни, легкие всадники, наемные легкие кельтские всадники, конная разведка бриттов, наемная кампанская, фракийская царская, химьярская сабейская, наемная иберская/иберская, эфиопская, аравийская конницы. Что конечно большой плюс в сражении, так как от дротиков многие юниты начинают нести

потери сразу же после первого залпа. Так же стоит отметить достаточно неплохие показатели ближнего боя и защиты в ближнем бою у данного рода войск. Эффективность конницы ближнего боя также напрямую зависит от вооружения воинов и защиты коней. Выделяется легкая, средняя, тяжелая и очень тяжелая кавалерия. Соответственно своей «тяжести» будет меняться и скорость отряда, и его защищенность от обстрела. Поэтому более предпочтительно выбирать для сражения юниты, которые лучше вооружены. Легкую конницу ближнего боя на турнирах если и встретишь, то очень редко. Тут ситуация такая же, как и с ударной конницей. Также хочется сказать о верблюдах, главное отличие которых от коней это более низкая скорость передвижения, большая выносливость, и уровень здоровья выше, чем средний уровень здоровья лошади.

Легкая конница ближнего боя:

Название юнита	Стоимость	Ближний бой	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Броня
Всадники-охотники	570	42	20	7	40
Иберская конница	500	50	34	5	15
Наемная иберская конница	500	50	34	5	15
Конница пустыни	450	45	20	5	15
Легкие всадники	450	42	20	7	15
Наемные кельтские легкие всадники	450	42	20	7	15
Легкая конница	440	38	20	5	35
Бактрийская легкая конница	430	37	20	5	55
Копейщики на верблюдах	420	28	20	5	25
Конная разведка бриггов	400	38	20	7	40

Средняя конница ближнего боя:

Название юнита	Стоимость	Ближний бой	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Броня
Химьярская сабейская конница	800	40	20	5	70
Защищенные копейщики на верблюдах	740	44	20	5	45
Конница легиона пустыни	700	30	20	5	70
Конные скутарии	680	42	20	5	55
Могучие всадники	680	47	20	7	60
Наемные конные скутарии	680	42	20	5	55
Кельтиберская конница	650	40	20	5	55
Конница легиона	620	33	20	5	70
Мидийская конница	620	40	20	5	70
Карфагенская конница	610	41	20	5	65
Египетская конница	600	45	20	5	50
Наемная италийская конница	600	38	20	5	55
Защищенная конница пустыни	580	42	20	6	45
Граждане-всадники	540	37	20	6	70
Всадники	500	33	20	5	70
Масслийская конница	500	40	20	5	35
Фракийская конница	500	31	20	7	60
Эфиопская конница	490	46	34	4	15
Аравийская конница	480	46	34	4	15
Иллирийская конница	460	28	20	5	55
Полководец и телохранитель	450	28	20	5	90

Тяжелая конница ближнего боя:

Название юнита	Стоимость	Ближний бой	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Броня
Фракийская царская конница	1280	49	24	5	90
Знатные всадники	1180	47	24	7	60
Марибская царская конница	1150	52	24	5	65
Царская гвардия Куша	1150	52	24	5	65
Бактрийские знатные всадники	880	42	24	5	95
Кападокийская конница	820	49	24	5	70
Наемная кападокийская конница	820	49	24	5	70
Набатейская элитная конница	800	50	20	5	70
Союзная конница	800	40	20	5	70
Знатная конница	750	46	20	5	70
Тяжелые всадники	700	42	20	7	60
Эквиты-союзники	650	38	20	5	55
Всадники-ветераны	580	37	20	7	45
Всадники с копьями	550	31	20	7	60
Телохранитель полководца	460	23	24	5	90
Легат	430	28	20	5	70

Очень тяжелая кавалерия ближнего боя:

Название юнита	Стоимость	Ближний бой	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Броня
Воины-азаты	1300	51	24	5	70
Всадники-аристократы	1280	55	24	5	70
Гетайры-щитоносцы	1300	68	32	6	95
Знатные всадники	1300	51	24	7	75
Наемная кампанская конница	1290	69	36	5	90
Отважные всадники	1280	49	24	7	70
Преторианская конница	1250	49	24	5	70

Свойство, имеющееся у всей конницы ближнего боя – маскировка (лес). У более дорогих юнитов имеются свойства дисциплина и образец для подражания. Также у некоторых отрядов есть свои климатические предпочтения, выразившиеся в наличии свойств – привычные к жаре/холоду. Отдельные свойства всех всадников на верблюдах, это – пугают лошадей и неутомимость.

Умений у конницы ближнего боя тоже достаточно, а именно: безумный натиск, кавалерийская черепаха, клин, легкий клин, ромб. Но действительно полезным будет только безумный натиск, и то его очень часто ограничивают на турнирах (хотя я считаю это не правильным, и чего-то мощного и страшного в этом умении нет). Спорным умением является кавалерийская черепаха, которая защитит от стрел и снарядов, но само нахождение конницы в зоне обстрела без действия, я считаю не правильным и не эффективным. Для кавалерии лучше отойти из зоны обстрела. А вот построения клин, легкий клин и ромб используются редко, так как пользы особо не приносят.

Сильные стороны конницы ближнего боя – это мобильность, достаточно эффективный натиск, и возможность про-

должительного нахождения в рукопашной схватке. Самым весомым для конницы, конечно же, является мобильность. Благодаря ей, можно совершать быстрые маневры для захода в тыл и фланги противнику. Натиск, конечно, не сравниться с таковым у ударной кавалерии, уступая ей, но не критично. А вот продолжительность нахождения в ближнем бою говорит о том, что для реализации юнита не потребуются тратить много контроля. Достаточно вступить в схватку на выгодных условиях и ждать, когда противник обратится в бегство.

Уязвимости и слабости конницы ближнего боя – это противодействие вражеским копейщикам, пехоте с пиками, боязнь обстрела снарядами, стрелами и дротиками. А также слабость к пропущенным натискам ударной кавалерии.

Среди своих конных коллег конница ближнего боя самая простая в управлении (хотя тяжелее, чем большинство пехоты). За ней не нужно так внимательно смотреть, как за ударной конницей, и не нужно так много маневрировать как стрелковой кавалерией. Но это не значит, что все просто и легко. Как минимум нужно понимать, куда ее направить и в какой момент времени нанести удар, а когда лучше отойти или сменить диспозицию. Тактически конница ближнего боя конечно очень схожа с ударной кавалерией и особых различий в диспозиции или задачах и целях на бой нет. Единственным различием, о котором я повторялся уже несколько раз, является более продолжительная возможность нахождения данного рода войск в рукопашной схватке.

Способы применения в бою конницы ближнего боя можно разделить на два варианта. При атаке противника пехотой ближнего боя, без поддержки копейщиков или кавалерии, можно провести натиск по вражеским юнитам ближнего боя. И тут же «вторым темпом» зайти своей пехотой ближнего боя в рукопашную схватку, после этого отвести конницу ближнего боя в тыл, а затем на фланги для противодействия вражеским конным силам. В случае риска проведения маневра или наличия резервов врага способных нанести урон коннице не проводим данный маневр.

Второй вариант событий – расположение конницы ближнего боя по флангам, при этом никогда не забываем о поддержке пехотой с копьями или ударной конницей. В таком случае главной задачей будет устранение сначала кавалерии противника, а затем стрелков.

Вывод: конница ближнего боя очень важная составляющая часть армии (особенно при отсутствии ударной кавалерии). Маневры и атаки которой принесли не одну победу в сетевых боях и турнирах (в принципе так же, как и в истории). Умение ее правильно использовать и не подставлять под удары противника, отдельный вид военного искусства мультиплеерных боев. Часто именно уничтожение врагом вашей кавалерии и является точкой невозврата, ведущей прямым ходом к поражению.

Руководство по стрелковой коннице.

Стрелковая конница мобильный и очень раздражающий противника род войск. В игре реализовано 32 различных отряда, относящихся к стрелковой коннице. Фракций, у которых изначально не имеется в арсенале подобных юнитов всего четыре: ицены, бойи, арверны и Куш. Стрелковая конница делится на два вида: конных лучников и конных застрельщиков. Которые разительно отличаются друг от друга по характеристикам, но, тем не менее, выполняют одинаковые задачи на поле боя.

Конные лучники в игре представлены 13 юнитами. Стоимость варьируется от 360 до 880 монет. Видов оружия (луков) всего два, и оба наносят урон сквозь доспехи в 4 единицы, разнящиеся лишь в основном уроне равном 31 единице либо 36 единицам. Дальность у них такая же, как и у пеших лучников – 125 метров, и боезапас 15 снарядов. А вот далее конные лучники подразделяются еще на два подтипа: «чистых» лучников и тех, кто способен к рукопашной схватке, благодаря хорошей броне, неплохому оружию ближнего боя и приемлемому уровню характеристик ближний бой, бонус в натиске. Что делает такие отряды более универсальными. К такому я отношу тех конных лучников, стоимость которых

выше 600 монет.

Название юнита	Стоимость	Основной урон снарядом	Урон снарядом сквозь доспехи	Ближайший бой	Бонус в патиске	Броня
Знатные конные лучники	880	31	4	39	22	90
Знатные конные лучники (Климмерия)	790	36	4	49	16	40
Бактрийские конные лучники	700	36	4	40	14	35
Царские лучники на верблюдах	680	31	4	22	16	45
Конные лучники в доспехах	640	31	4	36	14	40
Конные лучники в доспехах (Климмерия)	580	36	4	37	15	35
Лучники на верблюдах	450	31	4	16	8	10
Парфянские конные лучники	430	36	4	10	4	10
Весадники с луками	420	36	4	9	4	10
Конные лучники	400	31	4	9	4	10
Наемные скифские конные лучники	380	36	4	9	4	10
Наемные сарматские конные лучники	360	36	4	9	4	10
Степные конные лучники	360	36	4	9	4	10

Конные застрельщики не менее опасный вид стрелковой кавалерии. В игре имеется 19 различных юнитов. Ценовой диапазон от 340 монет до 1200 монет (если бы не нумидийцы, со своей любовью к дротикам и лошадям, то верхний порог остановился бы на отметке в 560 монет). Дротиков у конных застрельщиков три вида: улучшенный дротик, дротик или деревянный дротик. Соответственно и урон у них отличается. Улучшенный дротик наносит 29 единиц основного урона и 12 единиц урона сквозь броню, дротик 20/12, деревянный дротик 20/9. Как можно отметить, вооруженные дротиком кавалеристы имеют отличный урон сквозь доспехи, и средний основной урон. Дальность стрельбы таким типом оружия – 80 метров (так же, как и у пеших пельтастов), а боезапас 7 дротиков. В отличие от конных лучников, конные застрельщики более приспособлены к сражению в рукопашной схватке, имеют неплохие доспехи и самое важное –

щит. Что делает их не такими уязвимыми к обстрелу. Помимо снаряжения, характеристики «ближний бой», «защита в ближнем бою» и «бонус в натиске» у конных застрельщиков на не плохом уровне, даже у дешевых подразделений (а про нумидийскую элитную конницу, я вообще молчу).

Название юнита	Стоимость	Основной урон снарядом	Урон снарядом сквозь доспехи	Ближний бой	Бонус в натиске	Броня
Нумидийская элитная конница	1200	29	12	65	40	45
Наемная нумидийская элитная конница	1180	29	12	65	30	45
Защищенная нумидийская конница	920	29	12	48	36	45
Наемная тарентийская конница	560	20	12	18	11	60
Тарентийская конница	560	20	12	18	11	60
Галатские разбойники	550	20	12	42	39	15
Наемная нумидийская конница	550	29	12	18	10	15
Нумидийская конница	550	29	12	18	10	15
Союзная нумидийская конница	550	29	12	18	10	15
Каптабрийская конница	500	29	12	12	6	15
Конные налетчики	490	20	12	36	25	45
Наемная фракийская конница	450	20	12	40	16	40
Фракийская конница	450	20	12	40	16	40
Германские всадники-разведчики	440	20	12	34	24	30
Наемные германские конные разведчики	440	20	12	34	24	30
Конные застрельщики	390	29	12	9	4	15
Наемные конные застрельщики	390	29	12	9	4	15
Конные застрельщики гетулов	380	29	12	12	6	5
Всадники-застрельщики	340	20	9	9	4	15

Свойства отрядов стрелковой кавалерии, имеющиеся у всех – маскировка (лес), неутомимые, стреляют на ходу. Парфянской стрельбе обучены все юниты, за исключением конных лучников на верблюдах и царских лучников на верблюдах. Что очень ограничивает их применение, в сравнении с остальными подразделениями. Зато вместо этого конные лучники на верблюдах и царские лучники на верблюдах пугают лошадей. У некоторых отрядов есть свои климатические предпочтения, выразившиеся в наличии свойств –

привычные к жаре/холоду. А вот конные застрельщики гетулов помимо всего прочего наделены свойством автономность, что позволяет им размещаться в тылах врага еще до сражения. Помимо всех прочих свойств, некоторые юниты обладают пламенным выстрелом.

Теперь перейдем к умениям стрелковой кавалерии, которых всего несколько, а именно – быстрая перезарядка, кантабарский круг, клин, меткий выстрел. Полезными являются умения – быстрая перезарядка и меткий выстрел. Клин и кантабарский круг губительно сказываются на маневренности и совершенно не вписываются в тактики применения данного рода войск.

Сильными сторонами стрелковой кавалерии является высокая мобильность, нанесение урона на дистанции. А также у элитных конных лучников и конных застрельщиков (за искл. кантабрийской конницы, конных застрельщиков, наемных конных застрельщиков, всадников-застрельщиков и конных застрельщиков гетулов) возможность применения в рукопашном бою, то есть универсальность.

К слабостям стрелковой кавалерии можно отнести уязвимость к натискам, рукопашному бою и обстрелам противника. Отсутствие у всадников на верблюдах парфянской стрельбы. В общем, основная масса юнитов этого рода войск достаточно хрупка.

Управление стрелковой кавалерией достаточно сложное и требует большого опыта игры. В первую очередь нужно

уметь определять дистанцию стрельбы юнитов, нажав клавишу пробел (появится красный круг вокруг вашего юнита, это и есть дистанция стрельбы). Соответственно при попадании в этот круг врага, подразделение автоматически начнет стрельбу. Если у противника юнит такого же подтипа (конный лучник, конный застрельщик) как и у вас, тогда, как только противник пересечет красную линию круга, тут же отводим свой отряд назад, таким образом, вы обменяетесь выстрелами и скорее всего оба промахнетесь, ни нанеся друг по другу урона. Что бы максимально воспользоваться этими знаниями, нужно научиться ловить вражескую стрелковую кавалерию на перезарядке. То есть, как только противник завершил залп, тут же сближаться, для нанесения ответного залпа, и снова резко отходить. Да звучит все трудно, так и есть на самом деле. Вообще по управлению конными стрелками в сражении, даже отчасти можно понять общий уровень игрока в игре. Чем более умело он маневрирует, тем более сильный перед вами игрок. Именно поэтому управление стрелковой конницей одно из самых тяжелых и тратящих кучу контроля мероприятий в течение сражения. Конечно, избежать этого можно, отгородившись от вражеской стрелковой кавалерии пехотой с копьями или перемещая пеших стрелков. Но это тактически не выгодно, так как противник может зайти вам во фланги или тылы и при первой же возможности, когда вы переведете отряды заграждения на основной театр действий, нанесет удар в спину. К то-

му же вы тем самым ослабляете свою пехотную линию или в случае пеших стрелков – огневую мощь во фронте. Поэтому противодействовать именно стрелковой кавалерией против таковой у противника является верным решением. Выделяется два вида противодействия двух стрелковых конниц – выпады и заманивание.

Выпады – циклические перемещения от/к противнику, держа его на дистанции поражения снарядами. С этого начинаются все современные турнирные сражения. Самое важное в данной тактике – умение соблюдать дистанцию, быстро контролировать все перемещения как своих, так и вражеских отрядов. Так же стоит помнить о том, что дистанция у конных лучников и конных застрельщиков разная. Соответственно этому и действуйте. Если у вас преимущество в дистанции ведения огня, не отдавайте его сопернику. Если же все наоборот, то ловите конных стрелков на маневрировании и возможно даже в рукопашном бою (любой конный застрельщик разберется почти со всеми конными лучниками в ближнем бою, за исключением элитных, даже без поддержки сторонних юнитов). Если вы более умелый игрок, вам удастся расправиться с вражеской стрелковой кавалерией и освободить себе путь к другим целям.

Если уровень игры двух игроков примерно одинаков то, скорее всего оба растратят все снаряды, нанеся, друг по другу примерно одинаковый урон, ну а если игрок начинающий, лучше попробовать применить тактику заманивания. Суть,

которой в постоянном отступлении и заманивании противника либо в зону поражения пеших стрелков, либо в угол карты или же в тылы своих войск, чтобы потом резко заблокировать все пути отхода противнику и завязать рукопашную схватку, поддержав своих стрелков конницей ближнего боя, или любым другим отрядом, оказавшимся поблизости.

Подводя черту под описанием данных тактик, хочу отметить, что самой эффективной тактикой будет сочетание всех приемов, описанных выше в одном сражении. Ведь смена динамики и непредсказуемость в бою заставляют противника совершать ошибки.

При уничтожении самой главной преграды для конных стрелков, следующий этап их реализации – стрельба по самым важным и приоритетным целям при этом, не попавшись под обстрел или под натиск. При опустошении колчанов стрелковой конницы, их можно либо отвести в резерв (оставив на конец боя, когда наличие кавалерии играет колоссальную роль), либо вести активные действия, как против вражеских пеших стрелков, так и работая по тылам противника.

Вывод: достаточно сложный в реализации род войск, но от этого не теряющий актуальности, так как, не взяв его в армию, вы даете противнику преимущество, которое может быть причиной вашего поражения. Стрелковая конница скорее относится к такому типу юнитов, которыми и играть тяжело и без них нельзя. В общем, нравится или нет, но уме-

ние их реализовывать, навык которым должны обладать все игроки.

Руководство по ударной коннице.

Ударная конница – очень эффективный и мощный род войск. В игре представлена 27 юнитами, имеется в арсенале 20 фракций, отсутствует у арвернов, ардиеев, ареваков, бойев, галатов, ицен, Куша, лузитан, нервиев, Одрисского царства, свебов, Спарты, Тилы. Все они вооружены копьями и не имеют щитов (в отличие от конницы ближнего боя, у которой все юниты имеют щит). Копий у ударной кавалерии всего два вида, но оба они очень эффективны, и не идут ни в какое сравнение с копьями остальных юнитов. Эффективность оружия ударной кавалерии в том, что урон сквозь броню практически идентичен основному урону, и составляет 11 единиц и 12 единиц (что равно показателю метательного дротика пельтастов). Помимо этого, копьё ударная кавалерия имеют бонус против конницы и слонов в 10 единиц, что делает натиски по вражеской кавалерии очень болезненными для противника. Также у ударной кавалерии лучшие показатели бонуса к натиску среди всех родов войск, что в сумме с огромным бронбойным уроном придает проведению натисков ошеломляющие результаты.

Ударную конницу можно разделить на несколько групп по так называемому «весу» юнита или же «тяжести» отряда. Но это на самом деле это не что иное, как вооружение отряда. Чем более тяжеловооруженно подразделение, тем оно более

эффективно в проведении натиска.

Начнем с самого слабого типа, это легкая ударная конница. И единственный ее представитель это конные сариссофоры. Самый слабый юнит данного рода войск.

Название юнита	Стоимость	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Бонус в натиске	Броня
Конные сариссофоры	400	14	11	51	10

Затем идет средняя ударная кавалерия. Эффективность данных подразделений выше, чем легкой ударной конницы, но все еще недостаточна для нанесения ощутимого урона врагу.

Название юнита	Стоимость	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Бонус в натиске	Броня
Нумидийские наездники	440	14	11	58	10
Сарматские наемники с дротиками	340	14	11	51	10
Степняки с дротиками	340	14	11	51	10
Копейщики на верблюдах	470	14	11	44	20

Тяжелая ударная кавалерия – именно отсюда начинается действительно стоящие юниты.

Название юнита	Стоимость	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Бонус в натиске	Броня
Фессалийская конница	740	14	11	67	40
Нумидийские наездники в доспехах	690	14	11	60	40

Очень тяжелая ударная кавалерия – опасная и смертоносная конница. Если она есть у противника, вам стоит напрячься и думать, как ей противодействовать.

Название юнита	Стоимость	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Бонус в натиске	Броня
Гетайры	1300	15	12	76	70
Птоломеева конница	1300	14	11	63	60
Царская конница	1300	15	12	76	70
Греческая царская конница	1270	15	12	76	60
Знатные всадники	1270	14	11	63	60
Бактрийская царская конница	1250	15	12	76	60
Пергамская знатная конница	1200	15	12	76	45
Понтийская царская конница	1200	14	11	76	60
Всадники с дротиками	1080	15	12	57	60
Всадники-аристократы	1020	14	11	63	60
Конница союзников-экстраординаров	840	14	11	57	60
Тяжелые копейщики пустыни	840	14	11	72	40
Персидская конница	760	14	11	67	40

Чрезвычайно тяжелая ударная конница. Судя по названию, сразу ясно, какова ее мощь в натиске.

Название юнита	Стоимость	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Бонус в натиске	Броня
Греческие катафракты пустыни	1450	15	12	78	90
Царские катафракты	1450	15	12	76	110
Греческие катафракты	1420	15	12	76	90
Восточные катафракты	1060	14	11	67	90
Марибские катафракты на верблюдах	1280	14	11	75	110
Катафракты на верблюдах	1160	14	11	71	90
Сабейские катафракты на верблюдах	1000	14	11	68	90

Все юниты ударной конницы обладают свойством маскировки (лес). Всадники на верблюдах имеют в наличии свойства неутомимые и пугают лошадей. Так же многие из юнитов ударной конницы достаточно дисциплинированы, а элитные отряды служат образцом для подражания. Нумидийские наездники вообще способны размещаться перед боем практически в тылу врага, так как имеют свойство автономность. У некоторых отрядов есть свои климатические предпочтения, выразившиеся в наличии свойств – привыч-

ные к жаре/холоду.

А вот большим количеством умений данный род войск похвастаться не может. Значительная часть ударной конницы может выстраиваться в ромб, а знатные всадники гетов в клин. Катафрактам как на конях, так и на верблюдах доступно умение – напор.

Сильные стороны ударной конницы – это сверхэффективный натиск и мобильность. Натиск ударной конницы настолько мощный, что может с одной атаки обратить слабый пехотный отряд в бегство.

Общей слабостью всей ударной кавалерии является уязвимость к снарядам и стрелам, а также затянувшимся рукопашным схваткам (из-за слишком низких показателей ближнего боя и защиты в ближнем бою). В этом и есть главное различие между ударной конницей и конницей ближнего боя. Ударной коннице находиться в бою дольше 10-15 секунд не стоит, так как она начнет нести заметные потери. Помимо прочего нельзя не упомянуть юниты стоимостью до 690 монет. Все они имеют броню в 10–20 единиц, что делает из них очень и очень тяжело заигрываемых юнитов. От любого урона они тут же понесут огромные потери. Поэтому ударная конница с малым запасом брони очень быстро гибнет, и набирать такие юниты в армию, сомнительная затея.

Тактика действий ударной кавалерии на поле боя довольно проста на словах, но сложна в реализации. Диспозиция ударной конницы перед боем – это либо фланги армии, ли-

бо тыл. При таком расположении мы убереем ее от обстрела и натисков вражеской кавалерии. Но не стоит забывать о стрелковой кавалерии, ведь противник чаще всего при устранении или неимении у вас всадников-застрельщиков или конных лучников, будет вести огонь именно по вашей коннице. В таком случае не стоит пытаться своей более медленной ударной конницей отпугнуть стрелковую кавалерию врага, уместнее либо отгородится пехотой с копьями, либо пешими стрелками. Следующая часть боя – это рукопашная схватка, и тут наступает звездное время ударной кавалерии. Есть несколько вариантов развития событий.

Первый. При атаке противника пехотой ближнего боя, без поддержки копейщиков или кавалерии, можно провести ударной кавалерией натиск по вражеским юнитам ближнего боя. И тут же «вторым темпом» зайти своей пехотой ближнего боя в рукопашную схватку, после этого быстро отвести ударную конницу в тыл. При таком маневре вражеская пехота ближнего боя лишится натиска, и получит сразу натиск и от ударной кавалерии, и от нашей пехоты. Но тут нужно быть осторожным, если противник вовремя увидит ваш маневр то, несомненно, переведет атаку на ударную конницу. А это очень и очень чревато. Ведь у большинства юнитов ближнего боя есть дротики, которые очень неплохо уничтожают ударную кавалерию (даже достаточно защищенную). В случае большого риска проведения такого маневра или наличия в резерве оппонента вспомогательных юнитов способ-

ных нанести урон нашей коннице используем второй вариант.

Здесь в отличие от первого варианта главной нашей целью будет конница противника. Расположив ударную конницу по флангам, при поддержке конницы ближнего боя или пехоты с копьями (хотя тут подойдет и легкая пехота ближнего боя) выманиваем кавалерию оппонента на фланг. И проводим натиск по его коннице, параллельно подводя отряд поддержки. Как только бой завяжется, отходим своей ударной кавалерией, и снова проводим натиск, повторять до тех пор, пока кавалерия противника не погибнет. В таком случае мы после уничтожения вражеских конных сил можем спокойно атаковать пеших стрелков противника или же помогать пехоте, добить вражеские отряды. Но опять же при численном преимуществе в кавалерии противника, можно увязнуть в бою с вражескими конниками, поэтому не всегда стоит первыми отправлять ударную кавалерию, а завязать бой конницей ближнего боя или пехотными отрядами (только не легкой пехотой ближнего боя, так как от натиска кавалерии она тут же опрокинется и побежит). В общем, нужно уметь грамотно оценить ситуацию и попытаться понять, как будет действовать противник в той или иной ситуации.

Вывод: очень полезный и действительно смертоносный тип войск, правильная игра за который может показать неплохие цифры в статистике боя (иногда до 200+, а то и больше). Легкая и средняя ударная кавалерия крайне уязви-

ма и не эффективна, и их реализация возможна только при очень высоком уровне игры и большом везении. Главными особенностями этого типа войск можно считать практически мгновенное уничтожение нескольких десятков противников с одного натиска, высокую маневренность на поле боя. Не зря исторически Александр Великий именно ударной кавалерией наносил смертельные удары в сражениях, а Парфия смогла противостоять Риму только благодаря конным стрелкам и катафрактам (ударная конница). В последующих эпохах роль ударной кавалерии будет только расти. И приведет в Средних веках к появлению рыцарства.

Руководство по особым юнитам.

Особые юниты – само название рода войск говорит за себя. Представлены очень специфичными и интересными в управлении и тактике юнитами. В данную группу входят слоны, колесницы и боевые псы.

Итак, по порядку. Слоны – танки античного мира, в игре являются самым дорогим юнитом с ценовым диапазоном от 1400 до 2100 монет. Всего имеется 7 различных отрядов. Самые дешевые и слабые среди них – африканские слоны и союзные африканские слоны. Затем идут наемные индийские/индийские боевые слоны и африканские боевые слоны. А самые сильные из слонов – индийские бронированные слоны и наемные сирийские бронированные слоны (разница в стоимости аж на 200 монет совершенно не оправдана, так как характеристики слонов абсолютно идентичные, за исключением того, что у первых на спине лучники, а у вторых метатели дротиков). Все слоны обладают свойствами: бесстрашные, боевое безумие, внушают страх, ответный удар и привычные к жаре. А также навыками: напор и убийство слонов. У слонов самый большой урон и самый высокий показатель здоровья среди всех юнитов. Помимо огромного физического урона, слоны очень сильно влияют на мораль оппонента.

Слоны в игре не менее опасное и грозное оружие, чем в

армиях Древнего мира. В некоторых турнирных битвах, слоны уничтожали до 500 солдат противника (это 20 % армии!), но есть у них две очень явных слабости – уязвимость к вражеским снарядам, стрелам и шанс поддаться безумию, взбеситься до такой степени, что отряд начинает убивать вообще всех, кто находится рядом с ним. Этими-то слабостями и пользуются игроки, если хотят эффективно противодействовать этим мощным отрядам.

Для успешной реализации слонов нужно, во-первых: держать их подальше от основной гущи сражения. Оберегая от снарядов и стрел противника. Во-вторых, нужно связать боем всю пехоту противника, в том числе стрелков. Опять же для защиты от обстрела. И, в-третьих, ввести с одного фланга отряд слонов и буквально «протаскивать» отряд прямо по позициям врага, с одного фланга на другой фланг. Отдавая приказ атаковать отряд, наш слон будет менее эффективен, чем при «протаскивании». «Протаскивание» – механика игры, при которой игрок не нажимает по вражескому отряду для атаки, а нажимает на любую точку на карте, расположенную за отрядом противника, так что бы юнит, управляемый игроком столкнувшись с вражеским юнитом, не остановился и сражался, а просто проходил сквозь него. На турнирах даже есть правило ограничивающее эту механику, а именно: нельзя «протаскивать» отряд пехоты, через отряд пехоты, отряд кавалерии через отряд кавалерии. Наоборот можно. А на слонов это правило не распространяется (кстати, так

же, как и на колесниц).

Используя механику протаскивания, игрок тратит кучу контроля, столько же придется потратить времени и сил, чтобы создать идеальные для ввода слонов условия. Но если все получится, то слоны покажут врагу всю ярость и силу.

Вывод: хоть реализация слонов в битве рискованное дело, главное подобрать нужное время для введения их в схватку. И при удачном стечении обстоятельств вы можете очень эффективно заявить о себе противнику!

Название юнита	Стоимость	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Ближний бой	Здоровье	Броня
Индийские бронированные слоны	2100	30	30	64	1205	30
Наемные сирийские бронированные слоны	1900	30	30	64	1205	30
Африканские боевые слоны	1600	30	30	64	910	30
Индийские боевые слоны	1500	30	30	34	1005	30
Наемные индийские боевые слоны	1500	30	30	34	1005	30
Африканские слоны	1400	30	30	54	905	30
Союзные африканские слоны	1400	30	30	54	905	30

Далее поговорим о колесницах. В игре всего 4 вида колесниц. Три колесницы стрелковые, одна ближнего боя. Защищенные колесницы пустыни, колесницы, колесницы пустыни – стрелковые, а серпоносные колесницы – ближнего боя.

Стрелковые колесницы в качестве снаряда используют дротики (причем количество боеприпасов всего 7-8, хотя должно быть больше, чем у пельтастов или конных застрельщиков, ведь у них есть куча места в этой самой колеснице!). В ближнем бою защищенные колесницы пустыни и колесницы пустыни вообще ни на что не годны (их показатели ближ-

него боя не доходят и до 20 единиц, а урон оружием такой же, как у пикинеров). В этом плане колесницы ицен более универсальны. Они смертоносны в ближнем бою, имеют хороший навык защиты и неплохой бонус в натиске. И хоть защищенные колесницы пустыни и называются защищенными, на самом деле их броня ниже колесниц иценов в два раза!

То есть понятно, что защищенные колесницы пустыни и колесницы пустыни использовать в ближнем бою совершенно бессмысленно. Но может они играют роль всадников-застрельщиков? Ответ нет. Низкая скорость, малая мобильность, уязвимость к обстрелу (слабость всех колесниц), высокая цена, обычное количество боеприпасов, малое количество воинов в отряде просто не дают им шанса на равных противодействовать стрелковой кавалерии противника (броня у этих колесниц 45 и 10 соответственно). Использование их в своей армии совершенно бессмысленно и неблагоприятно.

А вот колесницы ицен уже более конкурентоспособны и универсальны. В качестве всадников-застрельщиков их, конечно, использовать точно не стоит, а вот для уничтожения вражеской пехоты можно. Работает все, так же, как и со слонами, а именно благодаря механике протаскивания отрядов. Но повторяюсь, опасайтесь снарядов и стрел врага! Один залп дротиков и от колесниц останутся только воспоминания.

И наконец, серпоносные колесницы. В античное время считались очень опасным и смертоносным оружием в руках

полководца. Но в реалиях игры они все так же уязвимы к обстрелам противника. Хотя конечно в натиске они очень даже неплохи. Но с ними ситуация абсолютно такая же как со слонами. Нужно не торопиться вводить их в бой. Как только будут нейтрализованы все стрелковые отряды и пехота ближнего боя (у которой в наличии есть дротики) завязнет в ближнем бою, вот тогда самое время прокатится на серпоносных колесницах.

На практике, конечно, бывали случаи, когда опытные игроки против таких же опытных игроков смогли реализовать колесницы, и при правильном управлении они делали по 300+ убийств. Но для начинающего и даже среднего игрока в бою с равным противником брать колесницы в армию – большой риск.

Название юнита	Стоимость	Основной урон снарядом	Урон сквозь доспехи снарядом	Основной урон	Урон сквозь доспехи	Бонус в натиске	Броня
Защищенные колесницы пустыни	960	20	12	20	4	8	45
Колесницы	900	20	12	36	4	32	70
Колесницы пустыни	850	20	12	20	4	6	10
Серпоносные колесницы	1380			30	5	45	60

Вот мы добрались и до боевых псов. Их в игре такое же количество, как и

колесниц – 4 отряда. Боевые псы, дикие собаки, молосские псы и кельтские боевые псы. По полезности в реальном сражении все эти четыре юнита ушли не далеко от колесниц

пустыни и защищенных колесниц пустыни. Их задача – отвлечь противника или атаковать с тыла или флангов, в то время пока враг сражается с нашими основными силами. Но урон они нанесут все равно не большой. Они, конечно, могут победить и даже обратить в бегство пеших стрелков, но не более того. К тому же, после того как вы приказали им атаковать, и враг подошел слишком близко, псы спускаются с цепи и сражаются с теми врагами, кто к ним ближе. То есть управлять псами в бою невозможно. За цену от 450 до 575 монет просто ненадолго отвлечь врага, как-то дороговато. Да, есть один баг в игре связанный с ними, это то, что при приказе атаковать псов, юнит по факту атакует не самих собак, а пытается добежать до их хозяев. Таким образом можно натравить собак на конных стрелков противника, но что бы псы выжили и продолжали атаковать противника нужно не давать врагу остановиться на месте и сражаться с псами.

То есть, если противник натравил на вас собак, просто остановитесь и ваши бойцы их быстро перебьют.

На турнирах я еще не видел применения этих юнитов, оно и понятно. Совершенно бесполезная трата казны. Вместо пса лучше взять пикинеров-новобранцев или гальских охотников, или понтийских пельтастов. В общем, кого угодно, только не их.

Вывод: особые юниты, самые специфичные, необычные и очень сложные в реализации и тактике подразделения. Брать их в состав своей армии всегда рискованно. Но если все-таки

вам повезет эффективно использовать эти юниты, значит вы отличный военачальник.

Основные тактики боя в мультиплеере.

Описать все тактические схемы и приемы, используемые в мультиплеерных сражениях, не представляется возможным, так как каждое сражение, каждый полководец имеет уникальный стиль игры за ту или иную фракцию. Начиная от выбора подразделений в армию, заканчивая маневрами на поле боя. Но, тем не менее, есть основные тактики, которыми пользуются многие игроки. Выделяется три стиля игры – атакующий (раш), оборонительный и изматывающий (кайт).

У каждой из таких тактик есть свои преимущества и слабости. Многие игроки обладают достаточными знаниями и умениями, но тем не менее является заложниками одной тактики. Чаще всего это происходит просто из-за привычки и отработки навыков управления и контроля до автоматизма именно используя одну тактику. Пытаться научиться другому стилю игры, у игрока не хватает либо терпения, либо чего-то еще, а вполне возможно и банального нежелания проигрывать бои в процессе обучения и понимания новых тактик. Но стоит все-таки признать, чем больше тактик на вооружении игрока, тем он более универсален, лучше понимает принципы различных стилей игры, и как следствие прекрасно осознает, что нужно противопоставить противнику

в той или иной ситуации. К тому же есть ряд фракций, за которые играть некоторыми стилями игры просто не выгодно. Что может противопоставить восточная фракция варварским фракциям в ближнем бою? Вот тут-то на помощь и приходят описанные ниже тактики игры.

Начнем с атакующего стиля игры – применяется в основном у варварских, римских фракций, так как доступные для найма юниты сами к этому располагают. Хотя при должном навыке и умении восточные, пунийские и греческие фракции тоже способны к атакующему стилю. Принцип действия достаточно прост – идти вперед и как можно быстрее вступить в рукопашную схватку. Соответственно и состав армии должен быть подходящий, а именно большое количество пехоты ближнего боя, малое количество стрелков и конницы. Часто в атакующих составах применяют пельтастов или хороших застрельщиков. При таком способе ведения боя главным является правильное введение войск в бой и максимальная реализация натисков. Так же из-за преимущества в пехоте, возможен фланговый обхват противника. Вообще атакующий стиль игры, считается самым распространённым и более всех встречается у новичков. Но действительно опытные игроки доводят эту технику до идеала. Минусом данного стиля является отсутствие хорошей кавалерии (или ее малое количество), и как следствие у противника появляется возможность обойти с флангов всю союзную пехоту, перебить кавалерию и пойти по тылам. Но плюсом является наличие

большого числа пехотных юнитов, при грамотном распределении которых, можно свести на нет преимущество врага в кавалерии – просто выделив несколько пехотных юнитов для борьбы с конницей. Так же остается проблема с вражескими стрелками, но как описывалось выше, при удачном проведении натисков по врагу, у игрока освобождается достаточно много пехотных юнитов. И выделить один-два вполне возможно. Хотелось бы сказать и о кавалерии – наличие пары отрядов обязательно. Но сохранять ее нужно до последнего, так как именно кавалерия в конце боя способна нанести решительные удары по вражеским стрелкам и связать боем оставшуюся конницу противника.

Вывод: наиболее распространенный и требующий меньшего уровня игры стиль. Самым важным моментом которого является удачное навязывание рукопашного боя и проведение эффективных натисков по врагу. Если не соблюсти два этих условия, то ваши шансы на победу значительно снизятся.

Перейдем к оборонительной тактике ведения сражения – так же любимому новичками стилю боя. Каждый из нас встречал построения армий в углу карты в так называемые «коробки». Так вот эта с позволения «тактика» не имеет ничего общего с оборонительным стилем игры. При обороне, игрок в начале сражения остается на месте или занимает выгодную позицию на местности, и просто ждет подхода противника. Лучшими в такой тактике являются конеч-

но же греческие фракции, благодаря фалангам пикинеров и гоплитов. Состав войска как правило сбалансированный, без упора на какой-либо род войск. Так же встречаются составы со значительным количеством стрелков. Игроки, придерживающиеся такой тактики, не стремятся идти в рукопашную схватку, предпочитают сначала перестрелку, а только потом уже рукопашный бой. Вообще оборонительный стиль игры рассчитан как противовес, именно на агрессивного соперника, который сразу идет в атаку. Смысл этой тактики строится на грамотной встрече натисков врага тяжелой пехотой с копьями, в это время реализуются стрелки, пехота ближнего боя проводит натиски, а конница пытается пробиться в тылы. Минусами такой тактики является нехватка тяжелой пехоты с копьями, для встречи всех натисков, соответственно в тех местах, где натиски сбить не удалось, скорее всего будет прорыв строя. Так же если противник использует схожую тактику, то очень многое будет зависеть от качества ваших стрелков и конницы. Если стрелки врага сильнее или многочисленнее, то вам придется идти в атаку. Или же сценарий, где ваша конница слабее вражеской. Тогда вы подставите свои фланги и тылы, а также стрелков, а ввиду того, что вся пехота будет задействована в рукопашной схватке, то спастись от натисков всадников будет невозможно. Поэтому оборонительная тактика хоть и кажется на первый взгляд самой простой, по факту таковой не является. Нужно уметь на ранней стадии разглядеть свои уязвимости и прикрыть их, в

то же время, не давая противнику права на ошибку.

И наконец самый сложный в освоении и понимании стиль игры – изматывающий или кайт. Как правило присущ восточным фракциям, с ее сильными стрелками и кавалерией, но слабой пехотой. Состав войск при таком стиле игре – упор на стрелков и кавалерию. Ведь именно на них вся ставка, а пехота – инструмент для связывания противника ближним боем. Тактика этого стиля строиться на постоянном маневрировании войсками, возможно делении армии на несколько частей. Главной задачей при этом является как можно дольше избегать прямого столкновения и при каждой удобной возможности вести обстрел по противнику. Так же разбивать вражеские отряды своей мощной конницей, которые слишком увлеклись погоней и оторвались от основных сил. Постоянные маневры и умение держать дистанцию, а также управление параллельно двумя (а то и тремя!) частями войск – вызов даже для опытных игроков, а для новичков и подавно. При всем этом не забываем и об управлении стрелковой конницей, а она в изматывающем стиле очень важна и нужна! Но он придуман не для того, чтобы показывать свое мастерство или уровень игры, издеваясь над оппонентом, а от безысходности в столкновениях восточных фракций против варваров или Рима. Ведь перебить пехоту, восток никак не сможет и не осилит, а кавалерия без поддержки пехоты тоже сразу гибнет. В общем если хотите уметь играть за восточные фракции и побеждать варваров, то учитесь этому стилю

игры.

В заключение хотелось бы сказать, что три этих стиля в чистом виде встречаются редко, как правило опытные игроки пытаются все комбинировать и использовать ту тактику, которая в данный момент и на данном участке наиболее продуктивна. Так же напомним и о том, что, не зная принципов этих тактик очень тяжело им противодействовать, особенно изматывающему стилю.

Подводя итоги статьи, хочу сказать, что умение играть всеми тремя стилями – залог ваших побед. Не оставайтесь заложником одной тактики и не ограничивайте себя схожими фракциями и составами армий. Чем больше разнообразных фракций, составов и тактик вы освоите, тем более сильным игроком будете! И не бойтесь экспериментировать!

Ошибки начинающих игроков в мультиплеерных сражениях.

Очень часто в начале карьеры в мультиплеере Rome 2: Total War игроки совершают одни и те же ошибки, собственно, как и я сам. Кто-то совершает их больше, кто-то меньше. Данный список я составил, просмотрев кучу реплеев турнирных боев и вот к чему пришел.

Итак, первая проблема в моем списке – это ошибки в составах армии. В каждом турнире различные правила, и исходя из них нужно грамотно собрать свое войско. Противостояние варварской фракции против восточной – это один состав, варварской против греческой другой и т.д. Для того что бы правильно собирать составы, нужно, во-первых, знать особенности применения каждого юнита выбранной вами фракции, а также вражескую фракцию, ее сильные стороны, и иметь план на игру (оборонительный, наступательный, изнуряющий).

Следующая ошибка новичков – это неправильная расстановка войск перед боем, а также игнорирование фланговых обхватов и маневров врага. Многие, выстроив свою армию перед боем, в процессе битвы не перераспределяют и не маневрируют силами. Соответственно противник успевает перестроиться или обойти во фланг. Новичок же никак не ре-

агирует на маневры и сам себя загоняет в ловушку.

Перейдем к бою, тут из-за недостатка контроля начинающие стратеги совершают одну и ту же обидную ошибку – поэтапное введение войск в битву. Объясню. Сначала игрок направляет в атаку кавалерию на одном фланге, затем на другом, через какой-то промежуток времени игрок направляет первую линию пехоты и т.д. То есть все эти действия во-первых «читаются» противником, во-вторых, дают ему возможность перебить или встретить натиск в выгодных для себя условиях отдельных частей вашей армии, вместо единой волны (как это должно быть). Конечно, резервные отряды и подвод дополнительных сил на определенных участках боя никто не отменял, но именно поэтапное управление всей армией, практически всегда верный путь к поражению. От этого нужно избавляться. Действуйте всей армией или ее частями как единым организмом, каждый юнит прикрывает соседний.

Отсюда вытекает следующая ошибка – отведение отдельных юнитов или части армии, слишком далеко от основных сил (в случае со стрелковой кавалерией это нормально). Тут все ясно, перебить армию по частям гораздо легче, чем монолитный строй единого войска. Так же из-за значительного удаления части армии от основной, вы теряете возможность подвода подкреплений и вынуждены наблюдать как ваши силы уничтожаются врагом издали. В крайнем случае подкрепления подходят слишком поздно и тоже гибнут.

Также в продолжение темы поэтапного введения войск в бой, встречается такая ошибка, как принятие натисков или же проведение натисков первой линией копейщиков, на значительном удалении от второй линии пехоты ближнего боя. Соответственно пока наша линия пехоты ближнего боя бежит в бой, линия копейщиков уничтожена, и враг может провести еще один натиск. Правильным действием в такой ситуации является снижение расстояния между первой и второй линиями или более быстрый подвод пехоты ближнего боя к линии соприкосновения. Таким образом мы проводим натиск, сбив вражеский, а также отводим копейщиков за линию пехоты ближнего боя, сохранив их для дальнейшего применения на флангах или же для поддержки в трудных местах сражения.

Еще одна частая ошибка – это забывание юнитов, удаленных от армии (чаще всего это кавалерия). В горячке боя вы просто не видите все свои отряды и соответственно их забываете, хотя иногда они очень могут помочь и даже повлиять на исход боя. Решение проблемы – не выключать интерфейс с иконками отрядов, или же держать все свои отряды в поле видимости.

Так же помимо забывания отрядов, начинающие игроки (хотя этим грешат даже опытные бойцы) часто забывают о включении некоторых способностей и умений отрядов. Самый яркий пример – фаланга гоплитов/пикинеров. Тут могу посоветовать только быть более внимательными или же

включать все заранее. Так же забывают про режим обороны у стрелков (его включают для того, что бы при бегстве цели с поля боя наши стрелковые отряды не преследовали врага), что часто является причиной слишком близкого подхода наших дальнобойных отрядов к линии соприкосновения, а то и вообще вступления их в ближний бой.

К этой же ошибке можно отнести и забывчивость игроков о некоторых достаточно полезных функциях, способностях и умениях юнитов, не использование их в бою. Различные виды стрел, способности повышающие боевые характеристики отрядов, умения полководца и т.д.

Теперь к тактическим ошибкам на поле боя. Первое, о чем хотелось бы сказать это проведение маневров и атак конницей, без поддержки пехоты или стрелков. А утрата конницы после первой же атаки – это оставление своих флангов и тылов без прикрытия и развязывание рук врагу. Все типы и роды войск должны всегда действовать в связке – это ключ к победе.

При утрате конницы, вырисовывается еще одна проблема – прикрытия пеших стрелков. Начинающие стратеги, часто забывают о том, что пешие стрелки нуждаются в отрядах прикрытия/заслонах. Утратить конницу или стрелков в начале боя – грубейшая и непростительная ошибка.

Сюда же можно отнести и неграмотное управление пешими стрелками. Автоматический огонь по первому юниту, попавшему в зону поражения, это конечно хорошо, но впереди

войска как правило идут как раз-таки слабые отряды, на которые тратить снаряды не выгодно и не имеет смысла. Контролируйте стрелков, задавайте им цели, и выставляйте их так что бы в последующим им не нужно было постоянно маневрировать. Очень часто половину боя стрелки маневрируют туда-суда, не реализуя свой потенциал.

Еще о тактике – построение пикинеров в первой линии войска. Против ИИ это допустимо, но против реального игрока – это первый шаг к утрате своей фаланги еще до того, как она вступит в рукопашную схватку. Тут все дело в дальнобойных отрядах противника, пикинеры – лакомая цель для любого стрелка. Они уязвимы к обстрелу и очень мешают проведению натисков. Поэтому противник как можно скорее постарается их устранить, а поставив фалангу в первую линию, вы только помогаете ему в достижении цели. С фалангой гоплитов такой номер уже не пройдет. Они более защищены и могут отражать снаряды достаточно долго, не понеся урона.

Следующая ошибка в тактике – искусственное образование брешей в строю, нарушение целостности строя. В таком случае, оставив между отрядами значительное расстояние мы сами создаем условия для прорыва вражеской кавалерии в тылы и уничтожения пеших стрелков. В идеале, конечно, нужно понимать, где проходит линия фронта и всячески ее держать, не давая противнику ее прорвать. Прорвав брешь, враг зайдет в тылы и начнет уничтожать отряд за отрядом.

Отсюда другая ошибка – кучкование на небольшом участке нескольких юнитов (очень характерно, когда против одного вражеского отряда сражаются два и более союзных). Создать преимущество на определенном участке боя – это хорошая идея, но злоупотреблять ей не стоит по нескольким основаниям. Во-первых, очень часто нападение нескольких юнитов на один просто не оправдано (иногда можно наблюдать как два элитных юнита наваливаются на один средний отряд), во-вторых, создавая давку мы сами себя лишаем маневра и проведения хороших натисков, в-третьих, большая толпа – отличная мишень как для стрельбы, так и для проведения натиска. Если наш отряд слабее вражеского, то помощь ему оказать конечно нужно, но не злоупотреблять большим количеством отрядов. Если у вас есть резервы, то пусть они равномерно распределятся по полю боя, или зайдут в тылы, прикроют союзных стрелков, помогут кавалерии и т.д., но не в коем случае не наваливайтесь всеми сразу на одном участке.

Теперь вернемся к контролю юнитов на поле боя, и самой грубой ошибкой в плане контроля является пропуск вражеских натисков. Если вражескую атаку принимают пикинеры или гоплиты, находясь в фаланге, то все хорошо. Но если вы пропускаете натиск по своей пехоте ближнего боя или кавалерии, то вы даете противнику значительное преимущество. Вообще натиски важная механика Rome 2: Total War. Зачастую кто провел натиск, тот и побеждает в руко-

пашной схватке. Поэтому при сближении с врагом, уделите введению войск в бой наибольшее внимание.

Так же по теме проведения натисков, хочется напомнить о том, что лишь натиск, проведенный во фронт или в тыл действенный и эффективный. Атака, проведенная во фланг вражеского юнита очень слаба и практически не заметна. Поэтому советую либо бить во фронт, либо потратив чуть больше времени провести атаку в тыл. Так потратив время на маневры, вы сэкономите его на физическом устранении противника.

Следующая ошибка – неумение правильно использовать стрелковую кавалерию. Управлять стрелковой кавалерией успешно, и одновременно на двух флангах это очень сложное занятие, и без должных тренировок практически невозможная. Так же напомним о том, что правильное управление стрелковой кавалерией описано в соответствующем разделе.

И напоследок совет – добивайте отряды противника до конца, пока с поля боя не исчезнет «флажок отряда». Очень часто игроки, обратив в бегство противника тут же переходят к следующей цели. В это время поверженный противник восстанавливает мораль, перегруппируется и наносит удар. В конце боя, когда каждый солдат на счету, это очень может повлиять на исход матча. Особенно возвращением на поле боя славятся отряды цивилизованных народов и пешие стрелки. Так что не торопитесь и уничтожайте противника до конца.

На этом список основных ошибок подходит к концу и помните – знание своих ошибок, анализ, самокритика и желание стать лучше дает вам возможность стать хорошим турнирным игроком и составить конкуренцию остальным, а дальше уже дело идет за накоплением опыта и улучшением контроля игры.

Пролог

На этом мои рекомендации заканчиваются, надеюсь, многие аспекты игры были раскрыты. Но тем не менее, осталось еще куча всего, о чем хотелось бы сказать!

Также отдельное спасибо AEG| Asseror и AEG| ALUKARD_86, за поддержку и огромное количество подсказок и советов по описанию тех или иных моментов!