

Total War — Lurkmore

К вашему сведению!



В этой статье мы описываем само явление Total War, а не составляем списки ваших былинных завоеваний. Ваше мнение о ваших рекордах здесь **никому не интересно**, поэтому все правки с упоминанием ваших успехов и нотариально заверенными скриншотами к ним будут откачены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, for great justice!



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить **ещё больше?**

Total War — серия былинных глобальных стратегий/варгеймов в пошаговом/реальном времени от [Creative Assembly](#). Великолепная возможность потренироваться в управлении государствами и тысячными армиями. Каждая игра повествует об определенной эпохе в истории человечества. В большинстве случаев игроку предлагается взять под контроль какое-нибудь государство и добиться **мирового господства**. **Корованы** можно грабить, а население невозбранно вырезать или угонять в **рабство**. **Особо одаренные фоннаты** пытаются изучать по этим играм историю, чем доставляют тем, **кто хоть немного эту историю знает**. Впрочем, нужно отдать и должное: игра пробуждает интерес к истории, после неё многие игроки решают почитать про организацию и вооружение армий разных стран и времен, или о том, как исторические события развивались **на самом деле**.



Ричард смотрит на тебя как на сарацина

Примечательна тем, что, в отличие от большинства RTS, схема «хуйнуть 20 штуками **лыцарей**» с дальнейшим win'ом не прокатит, а у любого вида войск есть как слабые, так и сильные стороны, также доступна возможность одолеть превосходящие по численности силы противника грамотными тактическими приемами, типа окружения, захода в тыл, занятия высот и т. п. Дипломатия в игре рудиментарна, как и вообще весь геймплей в мирное время, и любые отношения с соседними государствами так или иначе сводятся к войне. Total War же.

Особенность всех игр серии, выгодно отличающая их от всяких «цивилизаций», «викторий 2», а также «XIII веков» и т. д. в том, что здесь представлены оба режима. Стратегический: основная игра ведётся на пошаговой глобальной карте (с городами, армиями-человечками и дипломатией с другими странами). И тактический: встретив на стратегической карте своим человеком-армией другого человека-армию, можно, соответственно, с ним сразиться в **реальном времени**, в реальной местности и с реальным количеством войск. Что сказать, фактически две игры в одной! Причём на старте кампании отдельно выставляются два уровня сложности (на стратегии и на тактике).

Shogun

Первая игра серии вышла в далёком 2000-м году. Повествует о нелегкой жизни и **борьбе за власть** одного из семи кланов в средневековой **Японии**.

Предлагает игроку 60 провинций, которые нужно захватить. В качестве борьбы за власть позволялось использовать не только личную армию, но и шпионов, **ниндзя** и ниндзя-гейш. Подкупала игра массовыми побоищами с кучей спрайтовых юнитов на трехмерном поле боя и довольно толковой экономикой и политикой. Весьма интересны были анимационные вставки, символизирующие действия ниндзя.

[Shogun Total War Assassination Collection vol. 2](#)
Shogun: ниндзя жжот!

К игре был выпущен адд-он Mongol Invasion, посвящённый гипотетическому вторжению Монголии в средневековую Японию. Аддон добавил новую фракцию — монголов, которой запрещено строительство зданий и наём юнитов. Новые войска монгольская фракция получает за одержанные победы.

Даже на сегодняшний день весьма винрна по сравнению с тем, что выпускается некоторыми конторами, что уж говорить про те времена.

Medieval

2002-й год. Так же винерна, как и Сёгун. Действие происходит в суровые средневековые годы, а игроку предлагается возглавить одно из тогдашних государств. В отличие от Shogun и Rome, в наличии принцессы, которых можно (и нужно) выдавать замуж, желательно за наследников престола каких-нибудь соседних государств, затем всех наследников можно было прирезать с помощью наемных убийц и получить по наследству парочку провинций, а то и все территории государства. Алсо, можно было устраивать **крестовые походы** против **язычников** или неугодных католиков, если подкупить **Папу** и **Джихад** против **неверных**. А благодаря **инквизиции** особо искусные геймеры могли невозбранно обвинить Папу Римского в ереси и сжечь его на костре. **Just for lulz**, вы не подумайте! Немного лулзов доставляет тот факт, что возрастом в игре обладают лишь монархи, наследники и принцессы. Первые умирают от старости (ежели кто не подсобит), вторые могут помереть многими способами, кроме собственно смерти от старости, третьи просто уходят в монастырь. В связи с этим в некоторых случаях можно заполучить какого-нибудь Великого инквизитора, повидавшего (или предавшего огню) за свою жизнь не один десяток монархов.

[Medieval: Total War intro](#)
Medieval: ностальжи, блин!

Отличий от Shogun в плане графики мало: та же глобальная карта с фигурками войск и побоища сотен спрайтов друг с другом. Зато, благодаря вышеупомянутым принцессам и инквизиторам, появилось больше возможностей для дипломатии и всяческих диверсий в тылу врага, типа пропаганды враждебной религии, что повышало недовольство народа. В целом, игра получилась **превосходной** в плане геймплея. Алсо, **играть за Русь** в раннем Средневековье нельзя. Доставляли имена русских монархов, всякие Черти Зайцевы и Холопы Петровы доводили до дикого ржача людей вменяемых и до лютых срачей на форумах между невменяемыми. В следующих сериях игры ситуация несколько улучшилась.

Дополнение Total War: Medieval — Viking Invasion обладало, как и все игры серии, забавным багом — из-за опечатки **программиста**, поставившего лишней ноль в переменной, шанс правителя умереть в 56 лет равнялся 100% вместо 10%, что в среде фанатов является отдельным мемом. Сей баг породил тысячи цитат, лулзов и копиясты, когда описывают эту часть ^[пруфлинк?].

И да, неотвратимая погибель от рака свиноматки (она же — норманнское проклятье) монарха в 56 лет заставляла игрока судорожно размножаться дипломатией, выдавая дочерей за всяческую хуиту, вплоть до генералов, просравших десяток битв и страдающих МДП, а, порой, даже организовывать похабные свадьбы с инцестом — чтобы род не прервался и не наступил полный пиздец ака **Game over**.

Rome

Появилась в 2004-м году. Абсолютный вин и самая популярная игра из серии на тот момент. В неё резались буквально в каждом клубе, инфа 100%! Новый движок: тактическая и глобальная карты перешли в третье измерение. Действие происходит в античные времена. По сути, ремейк древнего «**Центуриона**» или ремейк вот этой игры «**Imperial Conquest II**» Армии путешествуют не из провинции в провинцию, а настолько, насколько хватает очков действия. Есть возможность строить военные лагеря. Усложнилось управление провинцией. Дипломатия стала **Civilization IV-like**, что сделало ее более гибкой.

<https://www.youtube.com/watch?v=t5wggMFiIaU>
Rome: интро

[Rome Total War Trailer 2](#)
Rome: фан-трейлер

Можно играть не только за римлян, египтян и прочих греков, но и за варваров. Набигать, грабить корованы, насиловать и угонять в рабство тоже можно. Доставляют **различные юниты**, типа горящих свиней, служебно-розыскных собак, **орущих женщин**, повергающих врага в ужос, метателей голов и огромных шагающих (но не человекоподобных) боевых слонов.

Неимоверно доставляют города: можно просто полетать и полюбоваться колизеем или пантеоном. Причём в блистательный Рим можно превратить даже задрипанную деревеньку, отбитую у галлов (забавно смотрится единственный каменный амфитеатр в полностью деревянной деревне). Есть 3 стили строительства (оно же «культура»), в зависимости от фракции. Так, например, римский (или греческий) город будет не похож на варварский, и оба они будут не похожи на восточный.

Есть срачи в самом **Риме**. В начале игры за римлян можно выбрать одну из трёх патрицианских семей^[1]. Присутствует «популярность» в двух видах: отношение к нам **плебеев** и отношение к нам **сената**. Чем выше репутация нашей семьи у сенаторов, тем ниже у народа, и наоборот. Плюшки: если любят сенаторы, то дают тебе много заданий с высокой наградой (например, если постараться, можно получить уникальный юнит, который нельзя сделать самому) и много должностей твоим полководцам, повышая их скиллы. Если любит быдло, то можно начать гражданскую войну, взять Рим (уничтожив фракцию сената), сразиться с остальными двумя семьями и провозгласить себя императором. Популярность у илиты достигается путём притеснения быдла непомерными налогами, популярность у быдла, соответственно, налогами слабыми.

[Доставляющее руководство к прохождению](#)

В силу своей гигантской, по сравнению с предыдущими играми серии, популярности, модов на Рим вышло более, чем дохуя. И даже сейчас, в 2024 году, продолжают выходить.

Аддоны

Creative Assembly выпустила к Риму два официальных аддона — Barbarian Invasion (2005) и Alexander (2006). Первый можно назвать безусловным вином. В нём действие происходит в годы [падения](#) Римской империи. Несмотря на то, что Западная и Восточная Римские империи владеют огромными территориями и сильнейшими войсками, играть за них очень трудно: их треплют и всяческие варвары, и rebely, и собственные повстанцы, и религиозные срачи, но сильнее всего бюджет, который уходит в минус уже на первых ходах. Игра за варваров тоже несладка: постоянная грызня орд заставляет кочевать по всей карте, убегая от гуннов, вандалов, готов и прочих люмпенов. Самые главные изменения в геймплее: введены ночные бои, религии, но наиболее исторически реалистичное изменение — это введение орд. Варварские фракции при захвате последнего города теперь не исчезают, а становятся группой нескольких охуенно сильных армий, пускающихся в поиски нового дома. Неофиты, надровичившиеся на оригинальном Rome и по привычке решившие по-быстрому выпилить чурок у границы, производят немало кирпичей, впервые захватывая последний город врага ценой почти всей боеспособной армии. Можно также уйти ордой самому (например, если деньги поджимают и увидел на границе непобедимую армию оккупантов). Карта осталась примерно та же размером, но число провинций было уменьшено — видимо, авторы хотели ослабить защиту границ как можно сильнее. Хотя и тут не обошлось без ляпов — порой доставляют мусульманские имена берберов, германские у славян.

На фоне абсолютного вина VI Alexander стал абсолютным фейлом и, более того, позором всей серии игр. Полезные нововведения в движке (в частности, более умный ИИ по сравнению с предыдущими играми серии, что осталось почему-то мало кем замечено) были убиты убогим геймплеем. Играть на только одна Македония, воевать можно только одним полководцем — самим Александром, захватить надо Персию. Карта кампании стала меньше (всего 30 провинций), юниты некрасивее и [угшнее](#), юниты варваров всех фракций [отличаются только цветом](#), персидские тоже не блещут оригинальностью и красотой прорисовки.

Однако вином можно считать так называемые исторические битвы. Они идут в хронологическом порядке, и каждая битва относительно [реконструирована](#) и эпична. Чтобы открыть вторую, нужно победить в первой и т. д. Позволяют хоть на недолгий час почувствовать себя [Александром](#).

Medieval II

Вышла в 2006-м году. Снова вин. Сделана на доработанном движке Rome; графику значительно улучшили, а каждый юнит на поле боя теперь претендует на уникальность (войны клонов ушли в

[Medieval 2 total war Trailer](#)

Medieval II: покайте грешников!

прошлое). Кроме того, доспехи покрываются грязью, кровью и прочими [украшательствами](#). Появились торговцы, если поставить их рядом с ресурсами/шахтами на карте, каждый ход на счет будет капать некоторая денежка, а также можно устраивать конкурентные войны с другими государствами, разоряя их купцов. Правда, с возрастом и летосчислением обнаружился забавный баг: возможно, разработчики перепутали значение переменной, решив, что она отвечает не за число годов за ход, а за число ходов в году, в результате чего все персонажи до первого патча жили могучие 300 лет. Введено разделение на замки и города: в замках можно нанимать нормальную армию, но они (замки) убыточны по определению; в городах же доступно только убогое ополчение (это относится не ко всем фракциям, торговые республики, такие как Милан и Венеция, имеют очень неплохое городское ополчение, да и у Руси ополчение не беспомощно), зато именно с них идет главный PROFIT. В остальном экономика и управление провинциями схожи с Rome. Папу Римского теперь можно, да и нужно выбирать, прокачанные монахи имеют шанс стать кардиналом, которые и являются выборщиками, какой стране принадлежит кардинал, та и определяет за кого он будет голосовать, количество данных персонажей ограничено, но, ввиду смертности, происходит естественная ротация кадров: на место выбывшего назначается новый, и совсем не обязательно, что он будет из той же страны, что и прежний, кардинал, которого избрали Папой, становится правителем Папской фракции, изначально он расположен к своей родной стране и тем странам, которые поддержали его на выборах; если, играя католическим государством, ему не угождать — например, не пойти в объявленный им крестовый поход, не заключить перемирие с другой христианской державой и т. д., то он может [отлучить от церкви](#), и тогда на вас будут смотреть [как на еретика](#) остальные католики. Инквизиторы в MTW2 мочат всех без разбору, служат Папе Римскому и могут припиздовать в провинцию даже с 99% католицизма. Если играть за мусульман, вас будут [люто](#), [бешено](#) ненавидеть и всячески стараться выпилить со святой земли, посылая крестовые походы. В ответ можно устроить Джихад и заставить всех неверных [принять ислам](#). [Православные](#) же Русь и Византия ничего подобного устроить не могут, и им приходится лишь отбиваться от всяких набигающих рыцарей и хачей.

В районе 1220 года с востока набигают орды монгол-татар с ракетницами, пиздя всех без разбору, а ещё позже таким же образом набигают воены Тамерлана, вооруженные слонами с пушками. С конца XIV века появляется возможность открыть Америку (предварительно построив каравеллу) и с помощью пушек, мушкетов и прочих вундервафель заставить ацтеков [принять веру Христову](#). Из несуразностей: [крестьяне](#), ходящие строем, [конные арбалетчики](#), ацтеки с мусульманской озвучкой (забавно слышать при игре за ацтеков в битвах что-нибудь вроде «Хвала Пророку! Мы одерживаем верх!») и монголы, исповедующие ислам. Русскоязычным игрокам вторая часть доставляла именами русских князей типа Черт, Шуба, Жидослав, Курица и, как апофеоз, [Козел из Бобруйска](#) или посол Чёрт Козлов. Так же, почти случайно,

имена раздавались ведьмам, коих можно было жечь, например, Дутусука. Линейка русских войск также доставляет: **казахи**, казаки с мушкетами, боярские дети (если что, реально существовавшее сословие наподобие рыцарей), царская (!) стража. Да и не только! Если почитать черты характера персонажа (желательно старичка, успевшего повоевать, поправить), можно словить немало лулзов. Например, увидеть короля тирана и гуманиста одновременно, являющегося до кучи [прилежной девушкой](#).

Kingdoms

В 2007-м году вышел аддон «Medieval II Kingdoms: Total War», — четыре новых кампании со своими картами и эпохами. За основу взяты четыре различных вторжения: тевтонцев в Балтику,

<https://www.youtube.com/watch?v=uIzrNvQuWFO>
Medieval II Kingdoms: трейлер

норвежцев в Британию, крестоносцев на Ближний Восток и европейцев в Америку. Винрарен. Особенно на фоне последних игр-локалок от СА, выходящих по одной в год — в «Кингдомсе» их аж четыре сразу.

Сама игра и, в особенности, аддон оказались настоящим раем для мододелов. Хоть разработчики и не делали никаких поблажек в виде обнародования особенностей движка, и не выпускали инструментов для модифицирования внутриигровых файлов, бравые хакеры всё раскопали и напейсали сами. Причина — всё возрастающая популярность серии. Но, к сожалению, несмотря на популярность, более современный движок Варскейп, на котором выпускаются игры TW, начиная с Empire, расковырять пока не удалось. Разрабы просекли свой фейл с Римом и Медом и защитили файлы мегакрутыми наворотами (по причинам, описанным ниже). Что, собственно, и делает Medieval II Kingdoms ещё более популярной для [моддинга](#).

Стоит упомянуть «хотсит» — мультиплеерный режим, позволяющий играть в стратегическую карту по сети. Отдельным плюсом является то, что тут совершенно не обязательна лицензия. Хотсит-партия осуществляется следующим образом: первый игрок делает ход, сохраняется, передаёт этот сейв второму игроку (неважно каким способом), тот делает ход, сохраняется... И так до конца круга, когда последний игрок передаёт сейв первому. Защита устанавливаемыми паролями, режим администратора — всё есть. Наиболее популярные русскоязычные хотсит-площадки: [раз](#), [два](#), [три](#)

Empire

2009-й год. Рассказывает о всяких колониальных войнах старушки Европы в XVIII веке. На момент выпуска — былинный фейл от Creative Assembly. Самая амбициозная и грандиозная (Европа + Африка + Америка + Индия) игра из серии на поверку оказалась унылейшим говном. Разрабатывавшийся три года (и активно форсившийся) новый движок под названием [Warscape](#) в результате никому нахуй не упал: сырая, забагованная до невозможности версия 1.0 заставляла игроков [исходить от ненависти](#) в адрес разработчиков. Помимо привычных шалостей вроде глюков, вылетов и прочих красотостей, сама игра вышла крайне недоделанной. К примеру, у всех наций была одна и та же линейка юнитов, разве что покрашенная в разные цвета, также доставил ИИ прижатый в последнем Мухосранске, но держащийся до последнего солдафона и категорически отказывающийся на мир. Соответственно, и уровень продаж не заставил себя долго ждать, Empire оказалась самой хреново распроданной игрой из серии. Само собой, СА как можно быстрее склепала исправляющий баги и добавляющий новые фишки патч, но всем уже было похуй. К слову сказать, в Наполеоне добавлена куча фишек, которые изначально должны были быть в Империи.

[Empire: Total War Trailer](#)
Empire: трейлер

https://www.youtube.com/watch?v=6__S7b2E4w
Empire: морской бой

Из нововведений: наконец-то появился морской бой на тактической карте, в котором можно потешить [ЧСВ](#), топя монгольский или индусский маленький кораблик целой армадой русских кораблей. Можно ставить отряды в здания и грабить торговые фактории. Всадникам вернули возможность спешиваться, до Empire лыцари были кентаврами и при гибели кого-то одного (лошади или всадника) дошли оба. Неимоверным [репрессиям](#) можно предавать все индейские и индийские народности, однако жестокость полного изничтожения из Medieval II канула, и [это печально](#).

Из нововведений: наконец-то появился морской бой на тактической карте, в котором можно потешить [ЧСВ](#), топя монгольский или индусский маленький кораблик целой армадой русских кораблей. Можно ставить отряды в здания и грабить торговые фактории. Всадникам вернули возможность спешиваться, до Empire лыцари были кентаврами и при гибели кого-то одного (лошади или всадника) дошли оба. Неимоверным [репрессиям](#) можно предавать все индейские и индийские народности, однако жестокость полного изничтожения из Medieval II канула, и [это печально](#).

Добавили массу доставляющих фишек, типа возможности организовать революцию и расстрелять самого себя (в смысле, того короля, за которого мы играли). Тема борьбы интеллигентов с кровавым режимом также раскрыта: исследование всякой антиправительственной хуйты, вроде общественного договора и разделения властей, нехило портит настроение широким народным массам. Разного рода университеты также способствуют распространению опасных мыслей, поэтому правильный [монархист](#) при захвате очередной [провинции](#) первым делом сносит университет и строит на его месте [семинарию](#) или хотя бы [кабак](#). При этом, на старте совершенно необходимо завести два-три вуза, потому что штыки и особенно стрельба рядами решают. К дополнительным возможностям можно добавить возможность грабить караваны и морские торговые суда с целью профита и дабы нагадить сопернику. А вот количество лулзоносных роликов свели к минимуму: показываются только в случае дуэлей.

Также в игре присутствуют исторические неточности. Например, град Петров, основанный в 1703 г., в начале игры (1700 год) уже принадлежит Швеции. Это заставляет [срать кирпичами](#) любителей учебников истории и [прочих](#). В Москве по ходу игры можно построить Зимний дворец и Кунсткамеру. К учебнику истории и прочим присоединяются жители Петербурга.

Немало удивляет Грузия, существовавшая, по мысли разработов, в 1700 году. Для справки, средневековая Грузия распалась в 15 веке, и с середины 16 в. была разделена между персами и оттоманами. И уже в конце 18 века Россия-мама собрала этот конструктор взад, по частям. Ну а в игре Грузия показана как «единая европейская держава», епта. А разгадка одна — впечатления от 2008 года разработов еще несколько лет не отпустили.

Однако был и ряд минусов, связанных, видимо, с тем, что команду, что работала над Medieval II, приковали цепями к другой галере и отправили в качестве пассивов в гей-порно, а пилить сабж пришлось упоротым индусам.

К примеру:

Криво воюющий ИИ при осаде крепостных стен.

Игроку было намного выгоднее атаковать окопавшийся компьютер в городе, чем в чистом поле — снести к хуям пару сегментов стены артиллерией, а когда ИИ спустит всю пехоту вниз к брешу, занять стены и оттуда расстрелять зошитнечков.

Если игрок защищал стены, то кривизна рук погромистов привела к тому, что было намного выгоднее заранее иметь брешь в стене, так как тупой ИИ забывал про стены и лез только через дырку. А выбить его там было нереально просто — артиллерия картечью и линии пехоты выкашивали любую массу юнитов.

Были нереально часты застревания одиноких солдафонов в заборах, домах, деревьях. Видимо, суки, жаждали таки съебать из под кровавого сапога тирана. А без сраного дезертира **весь** нахуй отряд отказывался стрелять или атаковать в штыки противника. Однако отступать отряд мог и без сбора всех до последнего. Ёбаный стыд!

На море было не менее весело:

Ебанистическая логика разработов привела к тому, что линейные корабли имели дальность меньше, чем более мелкие лохани. Это-то при их и так хуевой маневренности.

Книппели — два ядра, скрепленные цепью, использовавшиеся обычно для вырубания рангоута (мачты, реи, гафели, деревянныешки в общем) такелажа (паруса и крепящие их веревки), летят дальше, чем обычные ядра при той же точности (в жизни точность была а-ля «с двух шагов попасть бы в сарай»). А некоторые упоротые товарищи вручную умудрялись лупить и чуть дальше — благо книппелями стреляли с большим углом к горизонту, что позволяло им летать намного дальше.

И из-за всей этой хуиты доходило до смешного — одна сраная шхуна с 3,5 анонимусами на борту могла выдрать 20 линейных кораблей в полном составе, причем не утопив, а принудив к сдаче в плен. Сделайте меня развидеть это!

Впрочем, почти все это хуета исправляется патчами (иногда) и модами.

Napoleon

Логическое продолжение Empire, вышедшее в 2010-м году (на том же движке, Варскейпе). Позволяет доморощенным стратегам примерить наглазную повязку Кутузова или треуголку [Наполеона](#).

Представляет собой полноценную самостоятельную

игру, хотя, по сути, является аддоном к Империи. Игра имеет достаточно неплохую, по сравнению с предыдущими частями, историческую проработку. Это значит, что писать свою историю так свободно, как мы делали это раньше, больше не выйдет, игра заскриптована донельзя. Кампания в Наполеоне напоминает учебный режим в более ранних играх, то есть всё действие точно так же развивается по сценарию. Дипломатия туда же. Казалось бы, что мешало сделать оба режима? Исторический™ и плюс к нему более привычный и близкий сердцу свободный (песочница).

У России можно поставить во главе армии Кутузова, Платова или Каменского, у Франции — Наполеона, Нея, Мюрата или Даву. Произвольно генерируемые имена министров и командиров полков тоже вполне адекватны. Без косяков и клюквы, впрочем, тоже не обошлось: столицей России в 1805 году почему-то является Дефолт Сити (питерцы рыдают), а императора Александра I британские ученые разработчики по привычке назначили царем. Кутузовых вообще получилось два с разным набором характеристик: один изначально возглавляет русскую армию, а второго можно нанять по ходу игры. Также в игре два Новгорода: один — пригород Москвы, другой — вполне самостоятельный центр губернии. ЧСХ, Нижний Новгород сам по себе присутствует.

Кстати, в игру наконец-то добавлен [генерал Мороз](#) и его южный коллега Жара-паша: армия, закончившая ход посреди заснеженного поля или пустыни, понесёт потери. Русским и бедуинам, соответственно, похуй.

Сильно [обрезали](#) карту: из трёх регионов осталась только старушка Европа, так ведь и ей досталось — например, из Финляндии в Швецию больше нельзя прийти посуху! Артиллерия из капризного бога войны превратилась в послушный инструмент для экстерминатуса вражеской армии. Изрядно поумнел ИИ на

[Napoleon Total War - Intro \(russian\)](#)

Трейлер игры на русском с, как ни странно, годным дубляжом

стратегической карте — теперь отряд пикинеров, наткнувшийся на огромную армию со всеми свистелками и перделками, больше не будет изображать из себя 300 спартанцев, а спокойно продемонстрирует вам свою филейную часть, более того, он может сам (!) предложить вам мир! С покупкой технологий тоже стало проще — были бы деньги.

Еще стоит заметить, что была улучшена графика, на поле добавили дыма и улучшили все эффекты. Разнообразили фейсы солдат в полке (больше никаких войн клонов) и, наконец, убрали «кентавров» — можно было наблюдать, как одинокая лошадка скачет по полю битвы. В общем, большинство нововведений были визуальными.

К Наполеону имеется [мод](#) по Первой мировой. Танки с пулемётами прилагаются.

Shogun 2

Десять лет спустя разработчики решили доставить жестокий батхерт фанатам, ждавшим Rome 2 «вернуться к истокам». В результате, в марте 2011-го обладатели PC увидели «Total War: Shogun 2» (на всё том же опостылевшем Варскейпе). Вкратце: Япония XVI века, девять фракций, «[в конце должен остаться только один](#)», переработанные осады, четыре сезона, новая РПГ-система в развитии генералов. Вышел, доставив олдфагам и фанатам серии. Представляет собой гремучую смесь из наработок Empire, Medieval 2 и музыки первого Сёгуна. Из несомненных плюсов:

- **Искусственный идиот**, наконец, ведёт себя более менее адекватно, даже может утоптать раскрывшего ебло казуала, не привыкшего к таким фокусам от [YOVA](#)-игры
- Графика. Почти как в [крузисе](#).
- Дипломатия. Теперь прижатый супостат не будет выёбываться и строить из себя Дункана Маклауда, а согласится на мир и вассальство. Даже больше, потерпев сокрушительное поражение и просрав все полимеры, ИИ сам предложит [отдаться](#) благородному даймё.
- Благодаря новой экономической системе и агрессивному ИИ, относительно проблематично держать даже две полных армии и, как следствие, воюя на 100500 фронтов, игрок соснёт свежих хуйцов под сенью сакуры.
- Атмосфера. СА всегда славились своим умением погружать игрока в эпоху, но сия игра в этом плане — просто шикарна.
- RPG-элементы.

Однако, есть и минусы:

- Некоторые слоупоки не вкурили новую экономику.
- Морские бои по-прежнему унылы.
- Чрезмерная ограниченность для модов (тут всё по-старому).
- RPG-элементы, в целом, скорее для галочки.
- Характеристики юнитов правятся патчами чуть ли не до совершенно противоположных, что призвано «улучшить баланс в мультиплеере». Но вызывает это только лучи поноса, когда подбираемый неделями сетап превращается в результате патча в кошмарнейшее говно.
- Для штурма городов вам теперь не нужны ни артиллерия, ни таран, ни даже лестницы. Ведь brave самураи в полном обмундировании и доспехах по 100500 кг (щито???) умеют лазать по стенам не хуже всяких там [спайдерменов](#). К счастью, первым патчем это недоразумение немного поправили, и наши красавцы стали срывать со стен, падая на сыру землю с печальными криками.

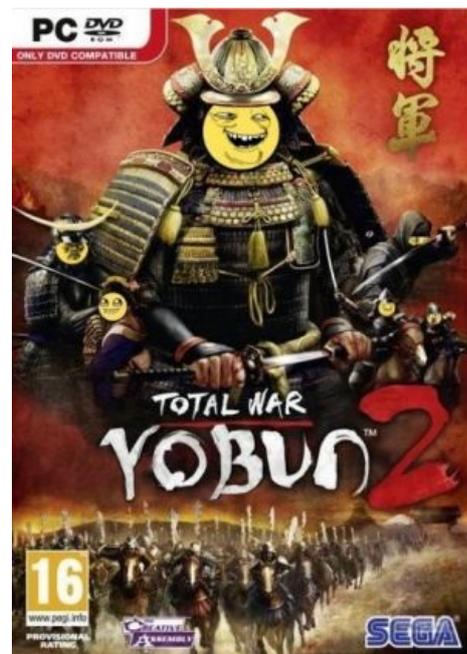
В общем, игра ещё как торт и не посрамила серию. Правда, кое-кому совершенно не доставляют местечковые разборки [за тридевять земель](#), поэтому Сёгун 2 даже называют «Local War». К сожалению, с самого момента фейла Empire курс серии идёт не на увеличение глобальности, а на уменьшение: сначала Napoleon со своей линейностью, урезанной картой и «огромным» количеством фракций (аж 5!!!), потом гражданские войнушки японских князьков...

Rise Of The Samurai (Рассвет самураев)

Аддон, продающийся путём скачивания, про приход к власти brutальных самураев вместо гламурных придворных пацифистов — кугэ, славившихся большим количеством трапов и ахтунгов, проводящих свободное время за поэзией, и последующую войну между двумя самурайскими кланами Тайра и Минамото за власть над Японией.

Fall Of The Samurai (Закат самураев/Как закатать самураев)

Аддон, продающийся как отдельная игра. При наличии базового Сёгуна 2 ставится в него. Вышел в 2012-



Total War: SHOGUN 2, анонс игры (рус)
Shogun 2: с возвращеньцем

м. Повествует о событиях, произошедших в период с 1868 по 1869 годы, который носит название Война Босин.

Хотя, конечно, креативщики и не спешат радовать нас полностью новым проектом, нововведений тут хватает. Например, теперь будет можно перебрасывать войска по стратегической карте со скоростью света благодаря паровозу из Ромашково (мало кто знает, что данная фишка в скрытом виде [была даже в Empire](#)). Появились башенные броненосцы с башнями, которые не вращаются. Ну и, конечно же, гвоздь программы: восьмиствольный [пулемёт Гатлинга](#) ака [вундервафля](#) (плюс возможность пострелять от первого лица — это, кстати, вообще всей артиллерии в игре касается — YOBA налицо, из RTS сделать FPS это надо уметь). Ко всему вышесказанному добавлен новый мультиплеер.

В итоге, Fall Of The Samurai — это смесь Shogun 2 и Napoleon, позволяющая миниганами и 3,5 юнитами с магазинными винтовками выкашивать архаичных, но существующих (и даже периодически раздающих люлей) самураев.

Rome II

Вышла 3-го сентября 2013. В целом Total War так и остался Total War'ом — всё та же лоскутная карта, по которой движутся всё те же фигурки, совершая всё те же действия... Всё же мощные изменения появились — что наобещали разработчики, то и сбылось.

Из нововведений — система провинций. Теперь города объединены в провинции, и для полного провинциального счастья надобно завладеть оными городками — либо Ignis et Gladius, либо [челобитную царю подавать](#). В полностью подвластной провинции издаём законы, которых чрезвычайно много — ажно целых четыре. Сами же города развиваются так же, как и прежде, но бонусы действуют на всю провинцию сразу — не надо бежать через полмира ради пополнения отряда слонов.

Армии тоже подверглись некоторому перепиливанию — набираются они не в городах, а в генералах. [Нельзя просто так взять](#) и собрать толпу народа — извольте выбрать льва, ведущего баранов. Так что хочешь ежель иметь широкую армию — изволь воевать и завоёвывать, ибо количество генералов тоже ограничено. Городские же гарнизоны в контроле игрока больше не нуждаются и набирают себя сами.

Морские сражения избавились от большого количества унылости и стали динамичнее и интереснее. Тут разработчики просто наплевали на реализм ради интереса. В наземных же сражениях не изменилось почти ничего — разве что отобрали у легионеров рентгеновское зрение: видно только тех вражин, которых видят наши воины. На противника это правило тоже действует, отчего хитрожопить стало проще.

Одержат победу разрешают тремя способами (видимо, кто-то из разработов сбежал от Сида Мейера) — либо застолбить мощную культуру, либо наторговать золотые горы, либо же по старинке завоевать все фракции. Количество фракций — дохуя с половиной, в итоге ход врага может длиться дольше, чем твой собственный. Количество же игральных фракций невелико.

А теперь о неприятном. На момент релиза Рим являлся забагованным и неоптимизированным говном, из-за чего издатель изрядно поднастрал на свою и без того дурную репутацию.

[Total War Rome II Sailing on sand ~ Funny BUG Rome 2 Total War](#)

Такая вот обычная для Древнего Рима ситуация

Представьте себе, что ход противника длится по 2-3 минуты (в сетевой компании это время увеличивается вдвое), интерфейс громоздкий, а инфы в нем мало. Оптимизация отвратительнейшая, игра греет процессор, как чайник — воду, при этом ФПС в стратегическом режиме (!) даже на мощных компьютерах не поднимается выше 30. При всем при этом графически она выглядит хуже, чем «Сегун 2» с HD-текстурами, а количество багов дает просрать даже ветеранам глобальных стратегий от «Парадокса». Корабли ходят посуху аки по воде, осадные башни пристают к пустоте и начинают [\(sic!\) дропать легионеров в пустоту](#), ИЧСХ, brave штурмовики не расшибаются, а снова залезают в башню, а при высадке морпехов с корабля, если один из них остался на корабле, весь отряд считается находящимся на судне со всеми вытекающими.

Добавьте сюда ИИ, который кидается толпой пращников на кучку спартанцев, оставляет город равно как на тактической, так и на стратегической карте, позволяя банально захватывать главную площадь/пустой город, а когда обострение проходит — стоит в далеком лесу с войском раз этак в 20 большим войска игрока, ждет конца света. При этом как дипломат ИИ является стойким коммунистом: золота требует не соразмерно ценности предлагаемого взамен, а соразмерно казне игрока. Иначе говоря, у игрока с шишом в кармане он потребует 50 рублей за пакт о ненападении, а у империи с сотнями городов (и соответствующей казной) потребует тысяч этак 20. И это учитывая, что с таким соотношением сил пора бы уже платить империи дань.

Сам ИИ никаких эпичных империй и даже республик не строит (отчасти это объясняется тем, что особо резвых захватунгов и задруживателей никто не любит, и порой проще возродить бота, чем присоединить к

своей империи ещё один Мухосранск), так что битвы в стиле стенка-на-стенку с непобедимым Римом/разожравшимся Египтом в конце не будет. Но, ради справедливости, стоит заметить, что вместо неё будет куда более опасная [гражданская война](#). Впрочем, если потеря города не является для вас поводом [загружать ближайший сейв](#), гражданскую войну вполне можно без труда выиграть честно — просто применяйте тактику выжженной земли, и через города два-три у бунтовщиков закончатся войска от голода и недостатка финансирования. Впрочем, убогости самой системы это не отменяет.

Впрочем, большая часть означенных проблем была исправлена патчами, фиксами и чёрт знает чем ещё. После годовой доводки напильниками всех мастей игра таки снискала статус годной — и игроки сменили гнев на милость.

В сентябре было выпущено «Имперское издание», которое, наконец, подвело окончательную черту годового бета-теста. За исключением резко улучшившейся динамики боя и политики, а также новой кампании про Рим Разделенный, последняя надежда второго Rome ничего не привнесла в игровой процесс.

Алсо, после завершения войны будет предложено сохранить республику или провозгласить Империю. Аве, [Цезарь!](#)

В 2018 году был добавлен DLC добавляющий женщин полководцев, женщин солдат, нигр и женщин-солдат-нигр. + 4 Фракции чуркобесов. Обновление вышло 8 марта, скорее всего для политкорректности. Бронированные верблюды и черные властелины в костюме легионеров прилагаются.

Attila

Походя отметив бесплатную MOBA [Total War: Arena](#) топ 1 которой Римчик, перейдем непосредственно к развитию линейки.

[Обзор Total War: Attila - лучший Total War за последнее время](#)
[Тоха Жирный об игре](#)

Total War: Attila. Игра повествует о том, как в V веке н. э. на фоне похолодания, падения плодородия земель и опиздюливания всего известного мира гуннами почти всем приходилось просирать все полимеры/бросать все полимеры/отдавать часть полимеров гуннам, что не быть опиздюленным и не просрать все полимеры/быть вынужденным бросить все полимеры (нужное подчеркнуть). Является самостоятельной игрой, хотя срачи на эту тему и сейчас не утихают. Игра радует похорошевшей графикой и добавлением новых эффектов, вроде горения от стрел и прочей ведомой и неведомой хуиты. Как и предшественник, обросла DLC, многие из которых не стоят своего PROFIT'a (очень даже годное DLC «Кровь и сгорание», добавляющее кровь, расчлененку и блевотину, стоит в 3 раза дешевле DLC с никому не нужными дополнительными фракциями). Увеличилось культурное разнообразие, добавлена санитария, отрицательный показатель которой приведет ваших солдат в состояние извержения блевотины, а общественный порядок в состоянии событий 1917 года. Наконец-то нормальной сделали политическую систему, теперь гражданские войны перестали происходить случайно, а предатели появляться хуй пойми откуда. Сложность теперь зависит не столько от уровня сложности, сколько от выбранной фракции.

Игра имеет годные исторические сражения: в них уменьшили роль тяжелой пехоты, увеличили роль кавалерии и стрелков, но римофилам не стоит унывать, ибо это касается только боев вне поселений, римлянам же в основном придется защищать свои земли и сражаться в колхозах, в коих из-за тесноты пространства даже мечники могут устроить коннице гей-порно. В игру вернули уже 9 лет как забытый арбалет, который выносит даже римлян в защитной черепахе. Охуевание вызывает новый баланс в провинции между санитарией, баблом, блэкджеком, шлюхами и жрачкой, соблюдать его в условиях ограниченного PROFIT'a чуть менее, чем нереально, а его несоблюдение ведет к проблемам с одним из элементов, конец немного предсказуем.

10 декабря вышло ДЛС — про Карла Великого. Имеется: Карл похожий на [Араба](#), а также одинаковые юниты, отличающиеся между фракцией но собственно сами отличаются лишь цветом. Уж лучше скачать, чем платить за переделанную карту, впрочем сюжетные события и усталость от войны [доставляют](#)

Warhammer!

Выпустив артбук по поводу 15-летия серии, СА якобы случайно спалили свой проект в разработке — Total War: Warhammer. К негодованию школьников, поорать «за Императора!» случая не будет(поорать можно будет за местного не менее пафосного Императора Карла Франца), ибо игра использует сеттинг Fantasy Battles, который с некоторых пор Games Workshop активно начала продвигать. В последнем ролике, сделанном к 15-летию, после перечисления всех игр серии имеется неоднозначный намек на FB.

<https://www.youtube.com/watch?v=umMun0YXJ2I>
МОЛОТВОЙНЫ!!!!!!111111

[Первая демонстрация геймплея Total War: WARHAMMER](#)
...а вот шаман, кастует заклинанье...

Алсо, это первый официальный TW, не использующий исторический сеттинг.

Создатели слили профитный синематик в качестве официального анонса игры, изрядно и справедливо подпалив жопы тем, кто ожидал Medieval 3. Одно из главных изменений, помимо стимпанковых паровых танков — добавление летающих юнитов в виде всяких б-гомерзких виверн и драконов. Также, разработчики покусились на священную корову серии — возможность переокрасить всю карту в цвет своего государства. Это обосновано тем, что, скажем, орки, захватив Имперский город, не поставят там сборщика налогов и не начнут эффективный менеджмент, — только в гномьем караке. Это относится и ко всем остальным игровым расам — люди не поселятся в крепости, отжатой у гномов, ведь гномьи караки такие неудобные в плане защиты, ага (sic!) — только в отжатой у вампиров, а хаоситы не сменяют родной АдЪ и Израиль на какой-нибудь бретонский замок. (Преимущественно, пофикшено во второй части, где у каждой фракции есть родной тип местности. За строительство на неродной почве фракция получает штрафы в данной местности. Иначе говоря, вампиры или люди теперь могут отжать гномий замок, но должны быть готовы к медленному приросту, затратному строительству и штрафам к обществу порядку. Данное изменение коснулось только оседлые фракции — хаос и зверолоуды по-прежнему в пролёте)

24 мая игра вышла в свет. В наличии 5 фракций: Орки, Гномы, Империя, Вампиры и Хаос. В виде DLC уже добавили бистеменов — раса прямоходящих козлов с топорьем, некая помесь Хаоса и оркоты. Городов захватывать не могут, но набигают, нагибают и огробляют вполне серьезно. Понятное, что одним DLC дело у аффтатов не ограничится — нужно больше золота. Теперь вот нам запили (за деньги же) лесной эльфоты, каковые имеют достаточно хиложопую пехтуру, но прицельно кидаются стрелами из луков, внезапно появляются из кустов, а в случае тотальной войны зовут на помощь больших буратин, орлов и дракончика.

Так же аффтаты, с улыбкой щедрого еврея, выдали на гора несколько «халывных» магов, новых игровых карт и культового гнома (хер там, купите журнал/получите ключ, потом гамайте) Grombrindala со своей кампанией (для тех, кто не разжился ключом, с 19.01.2017 раздадут нахалюва).

В целом — разрабы упростили всё что можно и нельзя. Нельзя регулировать налоги, порезали санитарию, однако добавили слабую магию и пафосных «Лордов».

Несмотря на все недостатки пипл схавал и 31 марта 2017 года был анонсирован Total War Warhammer за номером 2. Пока известно что на старте будут следующие расы : Высшие эльфы, Темные эльфы, Звероящеры и Скавены (этакие крысы с зачатками интеллекта, чьи изобретения заставляют лучших инженеров людей срать кирпичами).

Что дальше?

Не надо было быть [Нострадамусом](#), чтобы предсказать, какой батхерт все эти орки, эльфы, вампиры и прочие гномы нанесут олдovým любителям серии. И после того, как в апреле 2017 была анонсирована Total War: WARHAMMER 2 (События будут описывать другой континент мира FB, Люстрию чьим прообразом была Америка), у них, олдových, так ярко бомбануло, что на всей планете стало светло и ледники начали таять еще интенсивнее. Прочухав, что такими темпами они старых хомячков растеряют, а новых не приобретут, разрабы поспешили уверить всех заинтересованных, что мол [они еще с 2015 года разрабатывают](#) старый добрый исторический теплый ламповый Total War.

И в июле 2017 года они разродились анонсом. Встречайте в 2018 году: **Total War Saga, часть 1: Thrones of Britannia**. Воевать будем в раннем [Средневековье](#) (878 год от рождения Христова) за, или против, как нетрудно догадаться по названию, англичан.

Модификации

Как и любые другие эпичные игры, серия Total War моментально стала обрастать всевозможными модификациями в духе [Civilization](#). Мододелы начинали с усовершенствования гербов и юнитов, а потом записывали моды, не имевшие совсем ничего общего с оригинальной игрой (например, фэнтезийные моды с магией). Студии-разработчику это не по душе, так что изменение своего детища она всеми способами закрывала и продолжает закрывать: чем дальше, тем сложнее становится защита внутриигровых файлов. В то время как другие студии рады растущей популярности и снабжают игроков инструментами для модостроения, Creative Assembly уже больше десяти лет показывает всем огромный [фак](#). Однако ушлых мододелов это останавливало буквально на год-два — на сегодняшний день Rome и Medieval II расхерачены вдоль и поперёк, а практически весь необходимый инструментариум написан и лежит в открытом доступе. Хочешь свой мод с блэкджеком и шлюхами? [Вперёд!](#)

Самые шикарные моды, оставившие оригинальные игры далеко позади и в плане графики, и в плане геймплея, и в плане исторической проработки: [Europa Barbarorum](#), [Invasio Barbarorum](#) и [Roma Surrectum II](#) на Рим; [Third Age](#) и [MOS](#) по [Толкину](#), [Call of Warhammer](#) (или [здесь](#)) от наших по WHFB, [TES Total War](#) от наших же по [The Elder Scrolls](#) и [Stainless Steel](#), [Deus Lo Vult](#) или [Bulat Steel](#) (который после срача разработчиков, существует в [двух версиях](#)) по собственно средневековью на Medieval II. [Тысячи их](#).

Движок же, на котором выпускаются игры серии, начиная с Empire, Варскейп, до такой степени перекопать не удалось, и вряд ли когда-нибудь удастся. СА, фактически, искусственно закрыла моддинг своих игр, переусложнив движок до невозможных пределов.. Варскейп уже давно успешно моддится,

под Империю и Наполеон вышли доставляющие моды, к Сегуну был выпущен вполне неплохой инструмент для модделов которые позволяют перекрыть карту вдоль и поперек. Под Рим и Аттилу модов меньше, но они тоже есть

Пример такого мода. Годный мод, для тех кому не понравился оригинальный Empire как глоток свежего воздуха — переделано все, начиная от графики, заканчивая искусственным интеллектом. Аналогичный мод есть для **Наполеона**. Отдельно стоит выделить **моды товарища** Дарта. После небольшого **Гугления** можно найти еще пару годных модов под все игры серии начиная с Empire.

Внезапно СА просенило, что собственно их игры берут не только, чтобы играть, но и создавать свои тоталвары **с блекджеком и шлюхами**, и выпустила утилиту для Shogun 2 аж в мае 2012 года, которую можно скачать в разделе инструментов **Steam**, благодаря чему теперь в Steam Workshop валяются тысячи говномодов. Это касается и второго Рима, но инструменты пока в состоянии **бета**.

Ссылки

- Самый главный портал по серии TW. Знание английского обязательно
- Крупнейший русскоязычный портал по серии TW
- Еще один портал
- Крупнейшее русскоязычное сообщество в Steam по серии игр Total War — «Total War — Russia»

Галерея

Rome



Астерикс и
Обеликс против
Цезаря



Чистый эпик!



Легионеры тоже
летают



Танки
античности



Его зовут Дура
Кровопийца. Nuff
said.

Кто к нам с чем
зачем, тот от того
и того...

Хуевое
построение

Medieval II



Осада



Новое слово в вооружении



Крестовый поход в разгаре



Рогатые — не хаоситы, а тевтонские рыцари



Ацтеки охуевают от понаехавших



Король-трап



Новые игрушки



Napoleon



Shogun II: кавайный японский флот



Rome II: легионеры Рима дрейкфейса

Warhammer



Боевка в вархаммере



Осада города



Перед битвой

Примечания

- ↑ Что, конечно же, ни в коей мере не исторично, никогда Римская Республика не содержала в себе три отдельно управляющиеся части, но что поделать, у разработчиков такое видение гражданских войн



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysia
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct

[w:Total War en.w:Total War \(series\)](#)