



# Total War: Attila

## PORADNIK DO GRY

**Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry**

# Total War: Attila

**autor: Łukasz "Salantor" Pilarski**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

ISBN 978-83-8060-176-5

Producent Creative Assembly, Wydawca SEGA, Wydawca PL Cenega  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

# Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>4</b>
<b>Porady ogólne</b>	<b>6</b>
<b>Wytyczne</b>	<b>10</b>
<b>Wybór frakcji</b>	<b>14</b>
Cechy kulturowe	14
Frankowie	17
Sasi	23
Ostrogoci	28
Alanowie	33
Wandalowie	38
Wizygoci	43
Hunowie	47
Cesarstwo Wschodniorzymskie	52
Cesarstwo Zachodniorzymskie	57
Imperium Sasanidów	62
<b>Zarządzanie państwem</b>	<b>66</b>
Podstawy ekonomii	66
Prowincje, regiony i osady	70
Zarządzanie osadami	72
Budynki	78
Handel	85
Rozwój technologiczny	87
Religie	89
Horda	91
<b>Dwór i władza państwowa</b>	<b>93</b>
Dwór	93
Postacie	97
Władza państwowa	106
Poziom imperium	108
<b>Dyplomacja</b>	<b>109</b>
<b>Wojna</b>	<b>114</b>
Przygotowania do wojny	114
Planowanie kampanii	117
Wysłannicy	120
Armia lądowa	123
Tradycje armii	126
Flota	128
Przemieszczanie się	130
Koordynacja ataków	135
Oblężenie	137

---

<b>Bitwa</b>	<b>140</b>
<b>Porady</b>	140
<b>Bitwa automatyczna</b>	142
<b>Wybór terenu</b>	143
<b>Przed bitwą</b>	145
<b>Rozstawienie początkowe</b>	147
<b>Bitwy wielostronne</b>	148
<b>Manewry</b>	150
<b>Bitwa lądowa</b>	153
<b>Bitwa morska</b>	162
<b>Szturm</b>	163
<b>Po szturmie</b>	170
<b>Total War: Attila - wymagania sprzętowe</b>	<b>172</b>

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu [GRYOnline.pl](http://GRYOnline.pl).  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie



Poradnik do gry Total War: Attila to bardzo rozbudowane kompendium wiedzy na temat tego trudnego i wymagającego tytułu. Znajdziesz w nim przede wszystkim praktyczne porady dotyczące występujących w grze mechanizmów, dzięki którym starcia z wrogami będą dużo prostsze, a twoja szansa na zwycięstwo znacznie wzrośnie. Dużo podstawowych informacji na temat rozgrywki zostało zawartych w prologu oraz encyklopedii gry, stąd nie znalazły się one w poradniku. Poradnik został przygotowany na podstawie przedpremierowej wersji gry na wysokim poziomie trudności. Wszystkie występujące w poradniku pojęcia pochodzą z oficjalnego tłumaczenia. Z powodu kilku błędów w tłumaczeniu w poradniku pojawiać się będą również angielskie terminy. Dodatkowo, dla przejrzystości, w poradniku termin **Horda**, używany w grze na określenie zarówno stanu frakcji, jak i jej armii, został rozbity na dwa terminy - **Horda** jako państwo, oraz armie **Hordy**.

Niektóre używane w grze i poradniku terminy posiadają swoje synonimy. Przykładem **państwo zależne**, które nazywane jest również **lennym** albo **marionetkowym**, w zależności od tego, kto je kontroluje albo ekranu gry. Podobnie rzecz się ma w przypadku **arystokracji**, zwanej również **osobistościami** lub **patrycjuszami** (dla czytelności w poradniku zastosowano tylko **arystokrację**), **kapłanów**, którzy mogą być również nazywani **magami** albo **szamanami** lub **namiestników**, którzy w niektórych częściach gry nazywani są **gubernatorami** (dla czytelności w poradniku zastosowano tylko pierwszą formę). Wszystkie te terminy znaczą to samo, stąd nie powinieneś mieć problemów ze zorientowaniem się, o co w nich chodzi. W razie wątpliwości zajrzyj do **encyklopedii gry**, do części poświęconej **bohaterom**.

*Attila* to najnowsza część serii *Total War*, łączącej w sobie cechy strategii czasu rzeczywistego oraz strategii turowej. Akcja gry toczy się w początkach V wieku naszej ery, w końcowym okresie istnienia Cesarstwa zachodniorzymskiego. Gra pozwala na pokierowanie zarówno upadającym Rzymem, jak i jednym z licznych plemion barbarzyńskich, w tym niezwykle groźnymi Hunami.

**W poradniku do gry *Total War: Attila* znajdziesz szczegółowe informacje na temat:**

- Występujących w grze frakcji, różnic między nimi, sytuacji początkowej oraz taktyk, jakie warto obrać przy kierowaniu nimi,
- Zarządzania państwem, tak wędrowną Hordą, jak i obejmującym dziesiątki prowincji imperium,
- Polityki wewnętrznej, czyli dworu, arystokracji i metod zachowania równowagi między nimi,
- Cech i umiejętności występujących w grze postaci oraz wysłanników,
- Polityki zagranicznej,
- Przygotowania i przeprowadzania kampanii wojennych,
- Toczenia zwycięskich bitew.

**Łukasz "Salantor" Pilarski (www.gry-online.pl)**

# Porady ogólne



**Ukończ prolog.** W *Attila prolog* służy jako samouczek, zawierający informacje na temat podstaw rozgrywki, sterowania, zarządzania państwem lub prowadzenia bitew. Prowadzi gracza krok po kroku i odblokowuje tylko te opcje, które w danym momencie mogą być mu potrzebne. Znajduje się w nim tak dużo przydatnych informacji, że jego ukończenie przyda się również doświadczonym graczom serii *Total War*. Podczas przechodzenia **prologu** zwracaj szczególną uwagę na podpowiedzi pojawiające się pod wizerunkiem twojego doradcy. Znajdziesz tam mnóstwo porad oraz wyjaśnień na temat każdego aspektu gry.

**Korzystaj z encyklopedii.** Wewnętrzna encyklopedia gry wymaga połączenia z internetem, ale zawiera mnóstwo przydatnych informacji, takich jak dostępne dla każdej kultury budynki, umiejętności dowódców oraz statystyki jednostek. Znajdziesz w niej również instrukcję z wyjaśnieniami na temat mechanizmów gry oraz opisem elementów sterowania. Korzystanie z **encyklopedii** nie przerywa przeliczania tury.

**Korzystaj z podpowiedzi.** Po najechnaniu na nazwę, ikonę albo cyfrę odczekaj chwilę na pojawienie się okienka z podpowiedzią. Jeśli przy tekście zobaczysz plus, odczekaj jeszcze chwilę, aż pojawią się kolejne informacje. Nie zawsze są one wyczerpujące, ale w większości przypadków wystarczają do zrozumienia, co oznacza dana nazwa albo ikona.

**Planuj ostrożnie.** *Attila* to złożona gra, pełna niuansów oraz losowych sytuacji. Nierzadko planowana na dziesięć kolejnych tur kampania skończy się po dwóch z powodu przegranej bitwy, wybuchu epidemii albo kryzysu politycznego. Stąd zawsze staraj się nie działać pochopnie i mieć przygotowany plan awaryjny na wypadek problemów.

**Planuj z małym wyprzedzeniem.** W grze występuje kilkadziesiąt walczących ze sobą frakcji. Kolejne mogą powstać w czasie gry, na skutek wyzwolenia podbitych prowincji, buntów albo wojen domowych. Twój wpływ na ich decyzje i działania jest ograniczony. Z tego powodu może się zdarzyć, że prowincja, którą miałeś zamiar podbić po zakończeniu aktualnej wojny, zostanie wcześniej zniszczona przez wędrujących przez Europę barbarzyńców. To kolejny powód, dla którego nie warto tworzyć sięgających zbyt daleko planów. Może się okazać, że tracą aktualność turę po ich stworzeniu. Dotyczy to zwłaszcza obu **Cesarstw**, które w jednej rozgrywce mogą w krótkim czasie toczyć 3, a w innej 30 wojen, w zależności od decyzji innych państw oraz sytuacji losowych. Stąd wygodniej założyć sobie nadrzędny cel - na przykład podbój całej Galii - a potem realizować go małymi krokami, zawsze będąc przygotowanym na zmianę sytuacji. Bądź gotowy zarówno na podbicie, jak i kolonizację prowincji, a będziesz w stanie ją zająć niezależnie od sytuacji.

**Nie szukaj strategii wygrywającej.** *Attila* nie posiada jednej skutecznej strategii na każdą możliwą sytuację. Czasem lepiej jest sąsiada podbić, innym razem handlować z nim albo dręczyć z pomocą **wysłanników**. Inaczej również gra się osiadłymi królestwami barbarzyńców, a inaczej będącą w ciągłym ruchu **Hordą Hunów**. Generalnie jeśli to, co robisz, przynosi pozytywne efekty, to jest to dobra strategia i w większości przypadków nie ma sensu zmieniać jej na inną. Co najwyżej zmodyfikować i udoskonalić, jeśli w pewnych sytuacjach nie przynosi rezultatów. Grając szukaj rozwiązań konkretnych problemów, a nie metody na łatwe zwycięstwo. Przy stopniu skomplikowania gry taka strategia nie istnieje.

**Powoli poznawaj grę.** *Attila* posiada mnóstwo złożonych mechanizmów. Samych **towarzyszy** i oferowanych przez nich bonusów jest kilkadziesiąt, a to jedynie drobny fragment mechaniki postaci, mający wpływ na bitwy, zarządzanie prowincjami albo sytuację polityczną. Z tego powodu nie próbuj od razu poznawać całej gry, tylko rób to stopniowo. Najlepiej poświęć jedną albo dwie rozgrywki w całości na spokojną naukę i eksperymentowanie. Inaczej łatwo się pogubisz wśród mnogości opcji, zależności, rozbudowanych menu oraz modyfikatorów. Zresztą nawet po wielu godzinach rozgrywki wciąż możesz odkryć coś nowego, więc tym bardziej nie ma powodów do pośpiechu.

**Słuchaj doradcy.** Częstotliwość jego pojawiania się można zmienić w opcjach, ale sama obecność doradcy może się bardzo przydać. On pierwszy poinformuje cię o możliwym bankructwie, zwróci uwagę na możliwość wykorzystania terenu w bitwie albo zasugeruje obniżenie podatków dla poprawy **ładu publicznego**. Jego rady mogą być trudne do wprowadzenia i nie pasować do twoich planów, ale zawsze warto zwrócić na nie uwagę.

**Zwracaj uwagę na kolor ikonki.** Zielone zazwyczaj oznaczają rzeczy pozytywne, czerwone negatywne, a żółte jednocześnie pozytywne i negatywne. Podobnie jest z zielonymi strzałkami skierowanymi w górę oraz czerwonymi w dół przy armiach, ikonach oddziałów albo **ładu publicznego**. Nie zawsze jest jasne, co oznaczają, ale kolor stanowi czytelny sygnał, że dzieje się coś dobrego albo złego. Niezależnie od koloru czaszki traktuj jako złą wiadomość.

Dla zdobycia szczegółowych informacji czytaj opisy **cech** albo bonusów reprezentowanych przez ikonki. Tym bardziej, że twórcy popełnili w kilku miejscach błąd przy ustawianiu kolorów, jak w przypadku **cechy uosobienie okrucieństwa**. Jej ikonka jest żółta, ale wszystkie trzy oferowane przez nią modyfikatory są negatywne.