



Total War: Warhammer

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Total War: Warhammer

autor: Jakub Bugielski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-396-7

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

Spis treści

Wprowadzenie	4
Podstawy	6
Mapa strategiczna	6
Porady ogólne	9
Wymagania sprzętowe	13
Porady na dobry początek	14
Poznaj frakcje	14
Poruszanie się po mapie świata	17
Rozwój osad i prowincji	19
Kontrola ładu publicznego i spaczenia	25
Przygotowania do wojny	31
Dyplomacja i handel	36
Imperium	41
Charakterystyka	41
Jednostki	43
Kampania - opis przejścia i porady	47
Rozwój prowincji	57
Krasnoludy	61
Charakterystyka	61
Jednostki	64
Kampania - opis przejścia i porady	67
Rozwój prowincji	77
Księga Uraz i podróżowanie pod ziemią	81
Zielonoskórzy	83
Charakterystyka	83
Jednostki	86
Kampania - opis przejścia i porady	90
Rozwój prowincji	104
Wampiry	109
Charakterystyka	109
Jednostki	112
Kampania - opis przejścia i porady	115
Rozwój prowincji	128
Wojownicy Chaosu	132
Charakterystyka	132
Jednostki	135
Kampania - opis przejścia i porady	139
Wojsko	153
Zarządzanie armią	153
Wielkość wojska i uzupełnianie strat	156

Bitwa	159
Ogólne informacje	159
Interfejs i kierowanie wojskiem	162
Morale i wycieńczenie oddziałów	165
Oblężenie	168
Bohaterowie	173
Bohaterowie i ich rekrutacja	173
Korzystanie z bohaterów	176
Zdolności i ekwipunek Lordów oraz Bohaterów	180
Magia i Wiatry Magii	183
Czym są Wiatry Magii	183
Rodzaje czarów i jak je rzucać	185

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.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poradnik do gry *Total War: Warhammer* zawiera wszystkie informacje potrzebne do pełnego zrozumienia tego rozbudowanego i wymagającego tytułu. Znajdziesz tutaj praktyczne porady dotyczące wszystkich występujących w grze mechanizmów - ładu publicznego, spaczenia, czy utrzymywania wydajnej gospodarki.

Dodatkowo, w poradniku zawarto szczegółowy opis wszystkich dostępnych w grze frakcji: Imperium, Krasnoludów, Zielonoskórych, Wampirów i Chaosu, wraz z dostępnymi dla nich jednostkami, budynkami, drzewkami technologicznymi, czy różnicami pomiędzy frakcjami. Nie zabrakło tutaj oczywiście porad dotyczących sprawnego poruszania się po mapie świata, prowadzenia bitew i oblężeń, zarządzania prowincjami, czy dyplomacji z innymi frakcjami.

Opisany został także nowy mechanizm dla gier z serii Total War, czyli czary, wpływ Wiatrów Magii, jak i ogólne porady dotyczące wykorzystywania zaklęć. Co więcej, w poradniku znajdziesz opis wszystkich misji fabularnych dostępnych dla każdej z frakcji, wraz ze wskazówkami pomocnymi do ich ukończenia. Poradnik zamyka spis dostępnych w grze osiągnięć, wraz z informacjami pomocnymi w ich odblokowywaniu.

Poradnik stworzony został w oparciu o poziom trudności "b. wysoki", jednak wszelkie różnice w poziomach zostaną zaznaczone w tekście.

Total War: Warhammer to dziesiąta już odsłona popularnej serii gier studia Creative Assembly, która łączy elementy zarządzania państwem w systemie turowym z efektownymi bitwami prowadzonymi w czasie rzeczywistym. Jednakże, przeciwieństwie do poprzednich gier studia, akcja tytułu rozgrywa się w mrocznym świecie fantasy, który znany jest z gier bitewnych i fabularnych przygotowanych przez firmę Games Workshop.

Poradnik do gry *Total War: Warhammer* zawiera:

- Opis wszystkich dostępnych w grze frakcji: Imperium, Krasnoludów, Zielonoskórych, Wampirów i Chaosu;
- Dokładne omówienie wszystkich kluczowych elementów rozgrywki - poruszania się po mapie, rozwoju państwa, prowadzenia dyplomacji i przeprowadzania walk i oblężeń;
- Porady ogólne związane z samą rozgrywką, a także z nowym mechanizmem w serii Total War - magią;
- Porady dotyczące zarządzania państwem i planowaniu działań długoterminowych;
- Szczegółowy opis wszystkich dostępnych w grze misji fabularnych, dla każdej z frakcji;
- Porady pomocne przy rozgrywce wieloosobowej;
- Spis i opis wszystkich dostępnych w grze osiągnięć, wraz z informacjami pomocnymi w ich zdobyciu.

Jakub Bugielski (www.gry-online.pl)

Podstawy

Mapa strategiczna

Total War: Warhammer - Mapa strategiczna



Na mapę strategiczną w grze *Total War: Warhammer* składa się obszar Starego Świata - najważniejszego kontynentu w świecie Warhammera, będącego czymś na kształt Europy w krzywym zwierciadle. Gracze mogą ruszyć na podbój tej krainy na czele jednej z pięciu frakcji. Są to:

- **Imperium** - silne państwo ludzi (swoisty odpowiednik XVI-wiecznej monarchii Habsburgów)
- **Krasnoludowie** - honorowi wojownicy żyjący w górskich twierdzach
- **Zielonoskórzy** - dzikie bandy orków, goblinów i tym podobnych ras z pustkowi
- **Księżęta wampirów** - nieumarli prowadzeni przez przebiegłych nekromantów
- **Chaos** - niszczycielskie demoniczne siły [dostępne w pre-orderze lub po nabyciu DLC]

Oprócz tego na mapie strategicznej występuje szereg niezależnych stronnictw, kierowanych przez sztuczną inteligencję (część z nich stanie się z czasem grywalnymi frakcjami za sprawą dodatków DLC). Oprócz tego każda grywalna rasa (poza Chaosem) została rozbita na grupę niezależnych od siebie ugrupowań. Tym sposobem gracz każdorazowo rozpoczyna zabawę, mając pod kontrolą niecałą jedną prowincję, a pierwsze tury spędza z reguły na układaniu się ze swoimi "krewniakami". Startową sytuację polityczną w Starym Świecie obrazuje poniższa mapa.

Jeśli chodzi o mechanizmy rozgrywki na mapie strategicznej, to w ogólnym zarysie model zabawy jest taki sam jak w poprzednich odsłonach serii *Total War*. Warto jednak zwrócić uwagę na dwie podstawowe różnice:

Koniec z totalnym podbojem - wprowadzono ograniczenia co do obszarów, które można objąć we władanie, aby nieco uatrakcyjnić i utrudnić rozgrywkę oraz uniknąć pewnych fabularnych absurdów. Przykładowo, strefa wpływów zielonoskórych ogranicza się do pasm górskich i pustkowi na południu Starego Świata (nie mają możliwości kontrolowania innych ziem, choć nadal mogą np. je plądrować.).

Wiatry magii - jak przystało na krainę fantasy, w uniwersum Warhammera występują czarodzieje i zaklęcia, ale nie w każdym miejscu magia jest równie skuteczna. W zależności od tego, jak silne są wiatry na danym obszarze (symbolizowane przez kolorowe fale energii tańczące nad ziemią), rzucanie czarów przychodzi łatwiej lub trudniej szamanom, nekromantom, czarodziejom itp. Warto wziąć to pod uwagę, zanim wyda się bitwę przeciwnikowi, zwłaszcza że zaklęcia mogą poważnie zaważyć na przebiegu starcia.