



TOTAL WAR 
ATTILA  



GESUNDHEITSHINWEISE

Benutzen Sie diese Software in einem gut ausgeleuchteten Raum und bleiben Sie zur Schonung Ihrer Augen in ausreichender Entfernung zum Monitor oder TV-Bildschirm. Machen Sie jede Stunde eine 10- bis 20-minütige Pause und spielen Sie nicht, wenn Sie erschöpft oder übermüdet sind. Ihre Sehschärfe könnte sich durch zu langes Spielen oder zu kurze Entfernung zum Monitor oder TV-Bildschirm verschlechtern.

In seltenen Fällen können Reize durch starkes Licht oder Blitze beim Starren auf einen Monitor oder TV-Bildschirm vorübergehend zu Muskelzuckungen oder Ohnmächtigkeit führen. Wenden Sie sich vor dem Spielen an Ihren Arzt, wenn solche Symptome bei Ihnen schon aufgetreten sind. Beenden Sie das Spiel augenblicklich, wenn Sie beim Spielen Probleme mit Schwindelanfällen, Brechreiz oder Bewegungsübelkeit bekommen. Wenden Sie sich bei anhaltendem Unbehagen an einen Arzt.

UMGANG MIT DEM DATENTRÄGER

Behandeln Sie die Spiel-Discs vorsichtig, um jegliche Kratzer auf deren Ober- und Unterseite zu vermeiden. Biegen Sie nicht die Discs oder vergrößern Sie die Spindellöcher.

Reinigen Sie die Discs mit einem weichen Tuch wie solche zum Reinigen von Kameraobjektiven. Wischen Sie mit leichtem Druck kreisförmig vom Spindeloch nach außen zum Rand. Reinigen Sie die Discs niemals mit einem Farbverdünner, Benzol oder aggressiven Chemikalien.

Beschreiben Sie die Discs nicht und kleben Sie auf keine ihrer Seiten Etiketten.

Bewahren Sie die Discs nach dem Spielen in ihren Originalhüllen auf.

Bewahren Sie sie nicht an heißen oder luftfeuchten Orten auf.

Die Spiel-Discs von Total War™: ATTILA enthalten Software für einen Personal-Computer. Spielen Sie diese Discs nicht auf einem herkömmlichen CD-Player ab, da dies die Kopfhörer oder Lautsprecher beschädigen könnte.

- Lesen Sie außerdem das Handbuch Ihres PCs.
- Die Spiel-Discs sind nicht für den Verleih bestimmt.
- Unbefugtes Kopieren dieses Handbuchs ist verboten.
- Unbefugtes Kopieren und Reverse Engineering dieser Software ist verboten.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte.

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. Das PEGI-System umfasst zwei Kennzeichnungen und ermöglicht Eltern und Erziehungsberechtigten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Der zweite Teil umfasst Symbole, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



Weitergehende Informationen finden Sie auf: www.pegi.info und www.pegionline.eu

TOTAL WAR™ ATTILA

INHALT

Willkommen	2
Installationsanleitung	3
Hinweise für Total War-Einsteiger	5
Der Prolog	5
Die Berater	6
Der Adjutant	6
Die Enzyklopädie	6
Der Weg zum Sieg	7
Hinweise für erfahrene Total War-Spieler	8
Kampagnen	8
Interne Politik	8
Stammbaum	9
Statthalter	9
Horndenmechanik	10
Niederreißen und Verlassen von Siedlungen	11
Belagerungseskalation	12
Gefechte	13
Spieltempo	13
Siedlungsschaden	13
Barrikaden	14
Eroberungspunkte	14
Plünderer	14
Seegefechte	15
Steuerung	16
Kundendienst	20
Garantie	21

WILLKOMMEN

Die Hunnen: brutale, nomadische Plünderer aus den Steppen Zentralasiens. Sie kamen um zu erobern, zu töten und das große Römische Reich zu zerschlagen. In Total War™: ATTILA kommandieren Sie die römische Armee, um das Imperium in altem Glanz wiederaufleben zu lassen oder kämpfen erbittert gegen die Römer!

Begegnen Sie legendären Helden der Antike und verändern Sie die Geschichte. Tauchen Sie ein in eine Welt der Politik, der Intrigen und des Verrats ein und erleben Sie eine Zeit großer Umbrüche, die geprägt ist von den Migrationen ganzer Völker und der Brutalität nomadischer Krieger aus den kargen Steppen. Dies ist Ihre Welt!

In Total War™: ATTILA erleben Sie epische Gefechte in Echtzeit und errichten große Imperien. Bauen und erobern Sie glanzvolle Städte, rekrutieren und führen Sie glorreiche Armeen, beherrschen, ernähren und versklaven Sie große Bevölkerungen, gehen Sie Bündnisse ein und widersetzen Sie sich Feinden, kämpfen Sie in Gefechten zu Land und zu Wasser gegen alle, die sich Ihnen zu widersetzen wagen und setzen Sie Ihre gefährlichsten Rivalen durch Politik, List und Meuchelei außer Gefecht.

Wählen Sie Ihren Pfad und spielen Sie als nomadische Horden, nordische Barbaren oder die exotischen östlichen Königreiche. Die Feinde Roms kreisen wie Aasgeier über dem Imperium. Werden Sie seine Legionen befehligen oder seine Rivalen anführen?

Ihre Welt wird brennen. Wie weit werden Sie gehen, um zu überleben?



INSTALLATIONSANLEITUNG

Die in diesem Handbuch beschriebenen Informationen waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt, doch in der Zwischenzeit können geringfügige Änderungen am Spiel vorgenommen worden sein. Die Bildschirmabbildungen in diesem Handbuch entstammen der englischsprachigen Version des Spiels. Die grundlegende Benutzeroberfläche ist jedoch in den einzelnen Sprachen identisch ausgelegt.

ANFORDERUNGEN

Stellen Sie zunächst sicher, dass Ihr Computer die auf der Verpackung angegebenen Mindestanforderungen erfüllt. Die Mindestanforderungen müssen erfüllt sein, damit Sie das Spiel mit den niedrigsten Einstellungen spielen können.

Damit jedoch das optimale Total War™: ATTILA-Erlebnis erreicht werden kann, sollte Ihr Computer die empfohlenen Anforderungen erfüllen.

Installieren Sie in jedem Fall die aktuellen Treiber für Ihre Grafikkarte und stellen Sie sicher, dass Ihr Betriebssystem auf dem neuesten Stand ist.

Für die Erstinstallation von Total War™: ATTILA ist eine Breitbandinternetverbindung erforderlich. Nach Abschluss der Installation können Sie das Einzelspielerspiel offline (d. h. ohne Internetverbindung) spielen. Um jedoch Patches und zusätzliche herunterladbare Inhalte für das Spiel zu erhalten, müssen Sie von Zeit zu Zeit eine Internetverbindung herstellen.

Für Mehrspielerspiele ist eine gute Breitbandinternetverbindung erforderlich. Einwahlmodemverbindungen sind für dieses Spiel nicht geeignet.

INSTALLATION ÜBER DVD

Schließen Sie alle anderen aktiven Anwendungen, ehe Sie Total War™: ATTILA installieren. Legen Sie DVD 1 in das DVD-Laufwerk ein.

Sollten Sie das Spiel auf einem Mac installieren, doppelklicken Sie auf das Disk-Symbol auf dem Desktop. Erscheint das Symbol dort nicht, greifen Sie über den Finder auf die DVD zu. Per Doppelklick im Disk-Browser auf „SetupMac.app“ starten Sie den Installationsvorgang. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Installieren Sie das Spiel auf einem PC und die automatische Wiedergabe ist aktiviert, beginnt die Installation automatisch. Klicken Sie auf die Installationsoption im Menü, um den Prozess zu starten.

Installieren Sie das Spiel auf einem PC und die automatische Wiedergabe ist deaktiviert, doppelklicken Sie auf das Arbeitsplatz-Symbol und dann auf das Symbol des Laufwerks, in dem sich die Total War™: ATTILA-DVD befindet, um das Installationsprogramm des Spiels zu starten. Klicken Sie auf die Installationsoption im Menü.

Wird das Spiel nicht automatisch installiert, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Laufwerksymbol auf dem Arbeitsplatz und wählen Sie im Dropdown-Menü die Option „Durchsuchen“. Doppelklicken Sie zum Ausführen des Installationsprogramms auf „autorun.exe“.

DIESE SPIELE LAUFEN AUF STEAM!

Bei der Installation von Total War™: ATTILA müssen Sie Ihr Exemplar des Spiels authentifizieren, indem Sie es online beim kostenlosen Spieledienst Steam registrieren. Hierzu brauchen Sie nur eine Internetverbindung; das Installationsprogramm wird Sie durch den Prozess führen, wenn Sie die Total War™: ATTILA-DVD ins Laufwerk einlegen. Haben Sie noch kein kostenloses Steam-Konto, müssen Sie eines erstellen. Hierdurch haben Sie auch Zugriff auf eine Reihe toller Funktionen:

- ❖ Freunde finden und beim Spielen mit ihnen chatten.
- ❖ Schnell mit den besten Mehrspielerservern verbinden.
- ❖ Automatische Spielupdates erhalten.
- ❖ Erfolge verdienen und bei der Steam-Community mitmachen.

So greifen Sie auf Total War™: ATTILA zu:

1. Installieren Sie Total War™: ATTILA und den Steam-Client wie oben beschrieben.
2. Starten Sie den Steam-Client und wählen Sie im Menü „Spiele“ die Option „Ein Produkt bei Steam aktivieren“.
3. Folgen Sie dem Steam-Produktaktivierungsprogramm und geben Sie den bereitgestellten Steam-Produktaktivierungscode ein.
4. Alle Inhalte werden aktiviert und Ihrer Steam-Spielebibliothek hinzugefügt. Falls zutreffend werden sämtliche Updates automatisch heruntergeladen.

HINWEISE FÜR TOTAL WAR- EINSTEIGER

Die meisten Befehle für Charaktere und Armeen auf der Kampagnenkarte oder Einheiten im Gefecht folgen einem einfachen Muster: Linksklick zum Wählen und Rechtsklick zum Erteilen eines Befehls. Falls Sie neu in der Welt der Strategiespiele sind, erhalten Sie alle Hilfe, die Sie zum Erobern, Verraten und Meucheln benötigen, im Prolog, bei den Beratern, beim Adjutanten und in der Enzyklopädie.

Für schnelle Aktionen stehen Tasten-Shortcuts zur Verfügung. In Total War™: ATTILA haben Sie jedoch stets genug Zeit, um Ihre Strategie gründlich zu überdenken. Im Spielverlauf werden Sie immer komplexere Aktionen meistern.

DER PROLOG

Besonders für Einsteiger lohnt es sich, die Prologkampagne zu absolvieren. Hierbei handelt es sich um eine Minikampagne, die auf den Gotenkriegen basiert und einen kleinen Vorgeschmack auf die Spielwelt bietet. Der Prolog stellt das grundlegende Konzept von Total War™: ATTILA vor und führt Sie ein in die Welt der rundenbasierten Kampagnen und Echtzeitkämpfe.

Sie erlernen die grundlegende Steuerung und Navigation der Benutzeroberfläche, um Ihr aufstrebendes Imperium zu beherrschen.

Nach Abschluss des Prologs sind Sie in der Lage, eine vollständige Kampagne zu meistern und eine Fraktion Ihrer Wahl zu kontrollieren. Außerdem werden Sie bereit sein, ein benutzerdefiniertes oder historisches Gefecht zu spielen und die spannende Kampf-Action in Echtzeit zu erleben!

Zusätzlich stehen im Spiel sogenannte „Berater“ zur Verfügung. Diese greifen Ihnen beim Aufbau Ihres Imperiums und dem dazu erforderlichen Kriegstreiben unter die Arme. Die Berater wurden eigens für Total War™: ATTILA optimiert.



DIE BERATER

Berater stehen im Spiel stets zur Verfügung, um Ihnen mit der Steuerung und den Spielkonzepten zu helfen. Die Kampagnen- und Gefechtsberater haben ein Auge auf Ihr Spiel und bieten im Spielverlauf Hilfe und Tipps an, damit Sie das meiste aus dem Spiel herausholen können.

Sie hören und sehen voreingestellt alle Tipps und Hinweise der Berater. Sie können jedoch auch die Zahl der Hilfestellungen anpassen und je nach Wunsch nur gesprochene oder nur textliche Beratertipps erhalten. Wenn Sie mehr Spielerfahrung gesammelt haben, hält sich der Berater immer mehr zurück und überlässt Ihnen das Feld. Nur wenn ein neuer Aspekt des Spiels auftritt, meldet er sich mit Tipps zu Wort.

DER ADJUTANT

Der Adjutant weist Sie auf wichtige Schlachtfeldereignisse hin, die eher nicht mit der Spielsteuerung und der Benutzeroberfläche zu tun haben. Die Mitteilungen des Adjutanten erscheinen in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. So erhalten Sie beispielsweise dann und wann eine Warnung, wenn Ihr General zu sterben droht, eine Verteidigungsmauer durchbrochen wurde oder Ihre Einheiten flankiert werden. Der Adjutant ist also ein zusätzlicher Beobachter des Kampfgeschehens.

DIE ENZYKLOPÄDIE

Total War™: ATTILA verfügt über eine Enzyklopädie-Funktion, die ausführliche Informationen zu allen Aspekten des Spiels, wie Einheiten, Gebäuden, Technologien und dem Spielverlauf enthält. Darauf kann über das entsprechende Feld in der oberen linken Ecke der Kampagnen- oder Gefechtskarte oder über das Fragezeichenfeld in der oberen rechten Ecke der meisten Fenster zugegriffen werden.

DER WEG ZUM SIEG

Das einzig wahre Rezept für Ruhm und Sieg ist Dominanz... Was Sie für Ihren ultimativen Sieg benötigen, hängt von der gewählten Fraktion ab. Alle Siegbedingungen haben eines gemeinsam: Sie müssen Territorien für sich beanspruchen und kontrollieren, indem Sie Regionen erobern und bestimmte Provinzen halten oder zerstören.

All das erfordert zwar beträchtliche militärische Macht, aber Sie können Ihre Siegbedingungen auch dergestalt anpassen, dass Sie einen kulturellen oder wirtschaftlichen Pfad zum ultimativen Triumph wählen. Jeder Pfad bietet zusätzliche Anforderungen, die mit dem Einfluss und dem Fortschritt Ihrer Fraktion oder zu Ihrem Handels- und Wohlstandsniveau zusammenhängen.

Bei den Primärzielen einer Kampagne geht es um das Überleben bis zur nächsten großen Klimaveränderung. Daneben beinhalten sie jeweils zusätzliche fraktionspezifische Bonusziele, die Sie zum Sieg führen. Diese auf den jeweiligen Ereignissen der Epoche beruhenden Ziele sind optional, bringen Ihnen aber nach Abschluss Fraktionsboni ein.

Wie immer Ihre Ziele aussehen mögen, die Siegbedingungen werden im Zielfenster angezeigt. Klicken Sie im unteren Bildschirmbereich auf das Zielefeld, um die Ziele anzuzeigen.

Zu guter Letzt erhalten Sie beim Spielen von Total War™: ATTILA Steam-Erreungenschaften. Diese haben zwar keinen Einfluss auf Ihre Gewinnchancen, bringen Ihnen aber bestimmt jede Menge Respekt in den Online-Communities ein!

HINWEISE FÜR ERFAHRENE TOTAL WAR-SPIELER

Als Total War-Veteran können Sie es bestimmt kaum erwarten, sich ins Getümmel zu stürzen - dennoch lohnt es, einen Blick in den Abschnitt „Was gibt's Neues?“ in diesem Handbuch zu werfen. Hier finden Sie Informationen zu wichtigen neuen Features und Verbesserungen, die Total War™: ATTILA zu einem der fesselndsten Spiele der Serie machen.

„WAS GIBT'S NEUES?“

KAMPAGNEN

INTERNE POLITIK

In Total War™: ATTILA können Bedrohungen auch aus den Reihen Ihrer eigenen Fraktion kommen. Ein neues System interner Politik stellt den Einfluss jener Persönlichkeiten und Egos nach, die in jenen Epochen Imperien aufbauten und niederrissen.

Während einer Kampagne werden Sie in erster Linie von der herrschenden Familie Ihrer Fraktion vertreten. Sie müssen nun dafür sorgen, dass das Kräfteverhältnis zu Ihrem Vorteil ist. Dazu müssen Sie den Einfluss Ihrer Familienangehörigen im Zaum halten und sicherstellen, dass andere Adlige in der Fraktion nicht zu dominant werden.

Durch die Taten der Generäle und den Abschluss von Missionen gewinnt Ihre Partei an Macht. Dies kann beispielsweise durch Siege auf dem Schlachtfeld oder durch Intrigen von Generälen als Politikern geschehen. Diese Macht lässt sich für Aktionen einsetzen, die die politische Landschaft verändern können. Sie können zum Beispiel versuchen, den prominentesten Politiker einer anderen Partei oder gar ein Mitglied ihrer eigenen Partei zu eliminieren, falls ein Interessenkonflikt besteht.

Sie können auch zulassen, dass der Einfluss Ihrer Familienangehörigen wächst. Auf diese Weise erhöht sich die Dominanz Ihrer Familie über Ihre Fraktion, wodurch Sie wiederum mächtiger werden. Solche Strategien sind jedoch mit Bedacht durchzuführen, da Machtverschiebungen Misstrauen, Verrat und schließlich einen Bürgerkrieg nach sich ziehen können.

Wenn Sie hingegen zulassen, dass Ihre Familie schwach und verletzlich wird, kann ein enttäushtes Heer mit einer Meuterei reagieren. Darüber hinaus sinkt auch die Loyalität gegenüber Ihrer Sache, wodurch rebellische Kommandanten und Statthalter abtrünnig werden. Wenn Sie jedoch zu mächtig werden, kommt es möglicherweise zu Volksaufständen, Mord und Totschlag und die Tage Ihrer Tyrannei sind bald gezählt. So oder so entflammt wahrscheinlich irgendwann ein Bürgerkrieg und Sie müssen die Separatisten niederschlagen, ehe ihr Anliegen außer Kontrolle gerät und Sie die Herrschaft verlieren.

STAMMBAUM

Der Familienstammbaum bietet einen Überblick über die Mitglieder der herrschenden Familie Ihrer Fraktion und deren Beziehungen zueinander. Sie können Familienmitglieder zu Erben der Fraktionsführerschaft machen, verheiraten oder scheiden. Diese können versuchen, Gelder zu veruntreuen oder unter der Elite Unterstützung für Ihre Familie zu gewinnen. Lassen Sie sie Mitglieder anderer Fraktionen mit Gerüchten verleumden oder meucheln, ganz wie Sie wünschen. Wählen Sie das Konterfei eines Charakters, um die verfügbaren Optionen zu betrachten. Männliche Fraktionsmitglieder können auch versuchen, politische Ämter zu sichern oder Statthalterschaften zu erhalten. Wählen Sie einen männlichen Charakter und klicken Sie rechts im Fenster auf ein Amt oder eine Statthalterschaft, um ihm das Gewünschte zuzuwenden.

Die politische Macht Ihrer Familie basiert auf zwei Faktoren: Kontrolle und Herrschaft. Ihre Kontrolle der politischen Situation und der Elite basiert auf Ihrer Fähigkeit, politische Angelegenheiten zu lösen und auf Fraktionsergebnisse zu reagieren. Dies kann schwer zu erreichen sein. Ihre Herrschaft über die Fraktion und das Volk richtet sich dagegen nach dem Einfluss Ihrer Familienmitglieder verglichen mit anderen Adligen der Fraktion. Einfluss stammt aus persönlichen Leistungen, wie einer Statthalterschaft, Berufung in ein politisches Amt oder Errungenschaften im Kampf. Einfluss lässt sich dann für die Ausführung von oder Reaktion auf politische Intrigen einsetzen. Ein erfolgreicher General Ihrer Familie kann also bei politischen Angelegenheiten sehr effektiv sein.



STATTHALTER

Charaktere, die sich politisch engagieren, können jetzt zu Statthaltern und Generälen ernannt werden. Ein Statthalter kann Erlasse für Provinzen ausstellen. Seine Charaktereigenschaften, Fähigkeiten und sein Haushalt haben einen Einfluss auf die Wirksamkeit seiner Regierung. Außerdem führt er selbst die Garnison seiner Siedlung auf dem Schlachtfeld an, falls sie angegriffen oder belagert wird.

HORDENMECHANIK

Für bestimmte Fraktionen (Große Wanderer und Hunnen) wurde eine neue Hordenmechanik eingeführt, die die Dynamik der großen Völkerwanderungen der Epoche widerspiegelt. Eine Horde ist eine Armee, für die Sie (über das Menü „Armeestellungen“) an einem beliebigen Ort ein Lager errichten können. Im Informationsfenster der Horde befinden sich zwei Tabs: „Armeeansicht“ und „Gebäudeansicht“.

Hat eine Horde ihr Lager errichtet, wird sie immun gegen Verschleiß und kann, genau wie bei einer Stadt, Gebäude verbessern, um die eigene Wirtschaft, Nahrungsproduktion, Rekrutierungsoptionen usw. zu stärken. Im Lauf der Zeit kann die Horde aber auch wieder eine mobile Lebensweise annehmen und ihre Wanderschaft fortsetzen, um fruchtbareres Land zu suchen oder auf Eroberungsfeldzug zu gehen. Dann ähnelt sie wieder eher einer traditionellen Armee. Beachten Sie jedoch: Verlässt die Horde ihre Lagerstellung, wirkt sich dies auf Ihre Wirtschaft aus. Informationen zu den spezifischen Effekten der Hordenstellungen erhalten Sie, indem Sie im Menü „Armeestellungen“ den Mauszeiger über den gewünschten Eintrag bewegen.

Horden können auch in eroberten Städten angesiedelt werden. Nur Hunnen lassen sich nicht sesshaft machen, da ihnen das Siedeln nicht im Blut liegt! Wichtiger Hinweis: Wird mindestens eine Horde sesshaft, wechselt die gesamte Fraktion zu einer städtischen Lebensweise und alle Horden verlieren die Fähigkeit zu Lagern und zu Ihrer Wirtschaft beizutragen, da sie ihre Habseligkeiten ablegen und zu traditionellen Armeen werden. Hierdurch kann Ihre Wirtschaft arg in Mitleidenschaft gezogen werden. Spielen Sie also als eine migrierende Fraktion und möchten siedeln, könnte es sich durchaus lohnen, mit Ihren Horden mehrere Städte auf einmal zu erobern. Nachdem die letzte Stadt erobert, zerstört oder verlassen wurde, wechselt die Fraktion wieder zu einer Hordengesellschaft und ihre Armeen werden wieder zu voll funktionsfähigen Horden.



NIEDERREISSEN UND VERLASSEN VON SIEDLUNGEN

Nachdem Sie auf der Kampagnenkarte eine Siedlung erobert haben, erhalten Sie die Möglichkeit, diese niederzureißen. Durch diese „Politik der verbrannten Erde“ wird die Siedlung von der Karte entfernt und Sie erhalten ein Maß an Wohlstand. Zudem wird die Fruchtbarkeit der Region reduziert und das Land kann sich nur sehr langsam von dem Angriff erholen.

Befindet sich der Feind in der Nähe einer Ihrer Siedlungen und sieht es so aus, als ob Sie bei dem bevorstehenden Angriff keine Chance auf einen Sieg haben, können Sie (über das Gebäude im Zentrum der Ortschaft in der Gebäudeansicht) die Siedlung verlassen. Dies hat dieselben Auswirkungen wie das Niederreißen: Die Fruchtbarkeit der Region wird zunichtegemacht und der Angreifer gewinnt nichts dabei. Das Verlassen dauert jedoch eine ganze Runde und gelingt es dem Feind, innerhalb dieser Zeit die Siedlung zu erobern, ist sie verloren.

Armeen können sich in verwüsteten Regionen ansiedeln, doch damit sind Kosten verbunden, welche Sie im Umsiedlungsfenster nachlesen können. Das Siedeln in einer verwüsteten Region hat für eine migrierende Fraktion dieselben Effekte wie das Siedeln in einer eroberten Stadt: ihre Horden werden zu Armeen, verlieren die Fähigkeit zu Lagern und tragen nicht mehr zur Wirtschaft der Fraktion bei.



BELAGERUNGSESKALATION

Belagerungen können sich über Jahre hinziehen und Siedlung und Verteidiger langsam aufreiben. Je länger die Belagerung einer Siedlung andauert, desto schlechter wird ihr Zustand, wodurch der Angreifer die Verteidigungen leichter überwinden kann. Das bedeutet auch, dass Sie den Zustand einer belagerten Siedlung anhand des Zustands ihrer Gebäude und der Moral ihrer Verteidiger während jeder Schlacht, die dort stattfindet, erkennen können. Schaden auf der Kampagnenkarte erscheint auf dem Schlachtfeld. Die Reparatur kostet Zeit und Geld, was sich der Belagerte nicht leisten kann.

Ein direkter Angriff auf eine Provinzhauptstadt ohne Artillerie oder Belagerungsgerät ist nur möglich, wenn die Belagerung mit der Zeit eskaliert ist und Brüche in der Siedlungsmauer entstanden sind, durch die Truppen eindringen können.



GEFECHTE

SPIELTEMPO

Das Kampfsystem von Total War™: ATTILA wurde umfassend überarbeitet, wodurch sich auch das Spieltempo ändert. Wenn Sie also siegreich hervorgehen möchten, empfindet es sich, diesen Faktor zu berücksichtigen.

Erschöpfung wird nun dynamisch gehandhabt. Das heißt, dass Ihre Truppen schneller ermüden, wenn sie sich über das Schlachtfeld bewegen - durch das Einlegen von Pausen jedoch erholen sie sich dafür nun auch viel schneller. Das Abziehen erschöpfter Krieger vom Kampfgeschehen und die Verstärkung durch frische Kräfte kann Ihre Erfolgsaussichten im Gefecht deutlich verbessern.

Auch die Dynamik der Einheitenmoral wurde optimiert. Einheiten sind nun empfindlicher gegenüber Schocktaktiken. Beispielsweise lässt sich eine feindliche Einheit sehr schnell besiegen, indem Sie nicht nur eine bestehende Schwachstelle angreifen, sondern auch von hinten und an den Flanken zuschlagen. Einheiten versammeln sich ausserdem schneller: Eine Einheit auf dem Rückzug, welche noch über eine beträchtliche Anzahl von Truppen verfügt, hat gute Chancen, sich erneut zu versammeln und wieder in den Kampf zu ziehen.

Auch die Rolle des Generals in der Schlacht wurde überarbeitet: Er verleiht jetzt der gesamten Armee einen Moralschub (dieser ist jedoch geringer als der, der den Einheiten innerhalb seines Befehlsradius erteilt wird). Fällt der General, erleidet seine verbleibende Armee beachtliche Moral-Einbußen.

SIEDLUNGSSCHADEN

Während eines Siedlungsgefechts kann eine Siedlung durch Geschosse und Feuer beschädigt werden. Feuer kann sich in Windeseile verbreiten und große Verwüstung anrichten. Je mehr Schaden eine Siedlung im Verlauf eines Gefechts erleidet, desto mehr bekommen ihre Verteidiger die schlimmen Auswirkungen der Zerstörung zu spüren. Nach und nach sinken ihre Werte für Moral, Nahkampfangriff und Nahkampfabwehr, sie verlieren die Hoffnung und beginnen daran zu zweifeln, ob es sich lohnt, um Ruinen zu kämpfen. Siedlungsschaden bleibt unverändert, bis die Siedlung auf der Kampagnenkarte restauriert wird.



BARRIKADEN

Bei Siedlungsgefechten kann der Verteidiger in der Aufstellungsphase Barrikaden errichten (achten Sie während der Aufstellung auf die interaktiven Barrikadensymbole auf der Karte) und erhält entsprechend der Größe und Belagerungseskalationsstufe der Siedlung eine größere Anzahl an Barrikaden. Barrikaden dienen zum Absperren von Straßen. Sie sind unpassierbar und ermöglichen es Einheiten, sich in einer sicheren Position zu verschanzen. Im Nahkampf können sie jedoch von Angreifern und Verteidigern anvisiert und zerstört werden.



EROWERUNGSPUNKTE

Das Einnehmen von Eroberungspunkten einer Siedlung ist jetzt mit größeren Machtkämpfen verbunden. Bei Kämpfen um einen Eroberungspunkt erhält die Seite mit mehr Einheiten im Radius des Punkts den Vorteil. Jedoch bewähren sich manche Einheiten besser beim Erobern als andere, wie in den Einheitenprofilen vermerkt. Nimmt ein Angreifer einen Verteidigungsturm als Eroberungspunkt ein, wird der Turm zerstört. Das heißt, dass der Turm selbst nach einer Rückeroberung durch die Verteidiger keine Waffen mehr abfeuern kann.

PLÜNDERER

Alle Schlachtfeldeinheiten in Total War™: ATTILA sind neu in Total War. Plünderer hingegen bedürfen einer besonderen Erwähnung. Plünderereinheiten kosten weniger Unterhalt, bewähren sich hervorragend beim Einnehmen von Eroberungspunkten, sind jedoch etwas aufmüpfig. Lässt man sie in einer Siedlung unbeaufsichtigt, können sie auf einmal anfangen zu plündern und mit Fackeln zu werfen um Gebäude in Brand zu stecken. Wenn Sie also darauf aus sind, eine Stadt zu erobern und zu besetzen, sollten Sie es sich zwei mal überlegen, diese Männer in den Kampf zu schicken!

SEEGEFECHE

Die Kriegsschiffe in Total War™: ATTILA können jetzt rückwärts aus gefährlichen Situationen herausnavigieren, wodurch sie leichter neue Positionen einnehmen können. Landratten in Truppentransportschiffen können jetzt seekrank werden. Das heißt, dass ein an Land ausgebildeter Soldat in einem Seegefecht mit einem bedeutendem Nachteil gegenüber einem hierfür ausgebildeten Seesoldaten kämpft. Wenn Truppentransporte Artillerie oder Kavallerie in ein Seegefecht transportieren, werden die Passagiere und Geräte vorab an der Küste abgeladen, damit sie mit voller Wirkung eingesetzt werden können.



STEUERUNG

Dies ist die klassische Steuerung von Total War™: ATTILA. Falls gewünscht können Sie auch Ihre eigenen Tastenkombinationen festlegen. Öffnen Sie dazu den Hauptbildschirm oder das Hauptmenü und wählen Sie „Optionen“ und „Steuerung“.

ALLGEMEINE STEUERUNG	KLASSISCHE STEUERUNG VON TOTAL WAR (PC)		KLASSISCHE STEUERUNG VON TOTAL WAR (MAC)	
	Primäre Tasten	Sekundäre Tasten	Primäre Tasten	Sekundäre Tasten
Funktion	Standard-steuerung		Standard-steuerung	
Soundeffekte ein/aus	Alt+X		alt+X	
Musik an/aus	Alt+M		alt+M	
Alles auswählen	Strg+A		cmd+A	ctrl+A
Nächstes auswählen	Punkt (.)		Punkt (.)	
Vorheriges auswählen	Komma (,)		Komma (,)	
Befehl aufheben	Rücktaste		Rücktaste	
Voice-Chat	Strg+Q		ctrl+Q	cmd+Q
Normales Ping	F5		F5	
Chat einblenden	Z		Z	
Chat ausblenden	Esc		esc	
KAMERA-STEUERUNG				
Schnell vorwärts	Num 8		Num 8	
Nach oben drehen	V	Num +	V	Num +
Nach unten drehen	C	Num -	C	Num -
Kamera hoch	X	Num *	X	Num *
Kamera runter	Y	Num /	Y	Num /
Beschleunigen	Bild auf		Bild auf (#)	
Verlangsamen	Bild ab		Bild ab (#)	
Nach links drehen	Q	Num 4	Q	Num 4
Nach rechts drehen	E	Num 6	E	Num 6
Nach links	A	Num 1	A	Num 1
Nach rechts	D	Num 3	D	Num 3
Vorwärts schwenken	W	Num 5	W	Num 5
Rückwärts schwenken	S	Num 2	S	Num 2

Kameradrehung erhöhen	Umschalttaste +Bild auf		Umschalttaste +Bild auf (#)	
Kameradrehung senken	Umschalttaste +Bild ab		Umschalttaste +Bild ab (#)	
Intelligenter Zoom	N		N	
Filmmodus	Einfügen		fn	
Filmkamera	Entf		Entf	
Taktische Karte anzeigen	Tab		Tab (→)	
KAMPAGNENKARTE				
Details	1		1	
Ansicht/Übersicht	2		2	
Streitkräfte für Städte, Einheiten für Armee/ Flotte rekrutieren	3		3	
Agenten für Städte, Söldner für Armeen rekrutieren	4		4	
Fraktion anzeigen	5		5	
Ziele anzeigen	6		6	
Finanzen & Handel anzeigen	7		7	
Technologien anzeigen	8		8	
Diplomatie anzeigen	9		9	
Runde beenden	Enter	Num Enter	Enter	Num Enter (x)
Bewegungsgeschwindigkeit	Leertaste		Leertaste	
Ausgewählte Einheit auflösen	Strg+P		cmd+P	ctrl+P
Schnelles Speichern	Strg+S		cmd+S	ctrl+S
Schnelles Laden	Strg+L		cmd+L	ctrl+L
Einheiten automatisch zusammenlegen	Strg+M		cmd+M	ctrl+M
Zur Hauptstadt	Pos1		Pos1 (←)	H
Standard-Kameradrehung	Ende		Ende (↵)	
Strategische Karte anzeigen	Tab		Tab (→)	

IM GEFECHT				
STEUERUNG VON EINHEITEN/GRUPPEN				
Gruppierung ein/aus	G		G	
Gruppenformation sperren/lösen	Strg+G		cmd+G	ctrl+G
Nahkampfmodus ein/aus	F		F	
Laufen/Gehen umschalten	R		R	
Auf Einheit zoomen	Ende		Ende (↵)	
Gruppe 10 erstellen/wählen	Strg+0	0	cmd+0	0
Gruppe 1 erstellen/wählen	Strg+1	1	cmd+1	1
Gruppe 2 erstellen/wählen	Strg+2	2	cmd+2	2
Gruppe 3 erstellen/wählen	Strg+3	3	cmd+3	3
Gruppe 4 erstellen/wählen	Strg+4	4	cmd+4	4
Gruppe 5 erstellen/wählen	Strg+5	5	cmd+5	5
Gruppe 6 erstellen/wählen	Strg+6	6	cmd+6	6
Gruppe 7 erstellen/wählen	Strg+7	7	cmd+7	7
Gruppe 8 erstellen/wählen	Strg+8	8	cmd+8	8
Gruppe 9 erstellen/wählen	Strg+9	9	cmd+9	9
Kehrt euch	J		J	
Rang erhöhen	Strg+Obere Pfeiltaste		cmd+Obere Pfeiltaste	ctrl+Obere Pfeiltaste
Tiefe erhöhen	Strg+Untere Pfeiltaste		cmd+Untere Pfeiltaste	ctrl+Untere Pfeiltaste
Rückwärts	Untere Pfeiltaste		Untere Pfeiltaste	
Vorwärts	Obere Pfeiltaste		Obere Pfeiltaste	
Nach links drehen	Strg+Linke Pfeiltaste		alt+Linke Pfeiltaste	

Nach rechts drehen	Strg+Rechte Pfeiltaste		alt+Rechte Pfeiltaste	
Einheit links	Linke Pfeiltaste		Linke Pfeiltaste	
Einheit rechts	Rechte Pfeiltaste		Rechte Pfeiltaste	
Seeangriffsmodus	B		B	
AUSWAHL- STEUERUNG				
Komplette Artillerie auswählen	Strg+B		cmd+B	ctrl+B
Alle Nahkampftruppen auswählen	Strg+I		cmd+I	ctrl+I
Komplette Kavallerie auswählen	Strg+C		cmd+C	ctrl+C
Alle Fernkampfeinheiten auswählen	Strg+M		cmd+M	ctrl+M
Alles abwählen	Enter		Enter	
Auf General zoomen	Pos1		Pos1 (↵)	H
SPIEL-/BENUTZER- OBERFLÄCHEN- STEUERUNG				
Schlachtgeschwindigkeit ändern	T		T	
Einheitenbefehle anzeigen	Leertaste		Leertaste	
Radar ein-/ausblenden	O		O	
Einheitenkarten ein-/ausblenden	U		U	
Einheitendetails ein-/ausblenden	I		I	
Benutzeroberfläche ein-/ausblenden	K		K	
Pause ein-/ausschalten	P		P	

KUNDENDIENST

Mehr Informationen zum Produkt-Support in Ihrem Land finden Sie auf
www.sega.com/support

Unseren Kundendienst erreichen Sie an Werktagen montags bis
freitags von 11 bis 20 Uhr unter folgenden Rufnummern:

Für unsere Kunden aus Deutschland:
0800-1844575 (Kostenlos)

Für unsere Kunden aus Österreich:
0800-292235 (Kostenlos)

Für unsere Kunden aus der Schweiz:
0800-564903 (Kostenlos)

Alternativ können Sie den technischen Kundendienst auch unter
support@sega.de erreichen.

GARANTIE

GARANTIE: SEGA Europe Limited garantiert Ihnen, dem ursprünglichen Käufer dieses Spiels (gemäß den unten beschriebenen Begrenzungen), dass dieses Spiel bei normalem Gebrauch im Wesentlichen 90 Tage ab dem Erstkaufdatum wie in der beiliegenden Anleitung beschrieben funktioniert. Diese begrenzte Garantie verleiht Ihnen bestimmte Rechte. Außerdem stehen Ihnen eventuell positive oder andere Rechte unter Ihrer örtlichen Rechtsprechung zu.

GARANTIEBEGRENZUNGEN: Diese begrenzte Garantie gilt nicht bei geschäftlicher oder gewerblicher Verwendung des Spiels und/oder tritt außer Kraft, wenn die aufgetretenen Schwierigkeiten auf Unfälle, Missbrauch, Viren oder unsachgemäße Anwendung oder Manipulation Ihrerseits oder seitens einer in Ihrem Namen handelnden Person nach dem Kauf zurückzuführen sind.

GARANTIEANSPRÜCHE: Treten innerhalb der Garantiezeit Probleme auf, geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie des Originalkaufbelegs, der Originalverpackung und allen beiliegenden Dokumenten sowie einer Beschreibung der aufgetretenen Schwierigkeiten dem Händler zurück, oder wenden Sie sich an den technischen Kundendienst (Details hierzu sind dem Handbuch zu entnehmen), der Ihnen den Rückgabevorgang beschreibt. Der Händler oder SEGA hat nun die Wahl, das Spiel entweder zu reparieren oder zu ersetzen. Ersatzspiele erhalten eine Garantie für die verbleibende Zeit der ursprünglichen Garantie bzw. von 90 Tagen, je nachdem, welcher Zeitraum länger ist. Sollte das Spiel aus irgendeinem Grund nicht repariert oder ersetzt werden können, haben Sie Anspruch auf Schadenersatz in Höhe des Betrages, den Sie beim Erwerb dieses Spiels bezahlt haben. Oben genannte Mittel (Reparatur, Ersatz oder begrenzter Schadenersatz) sind Ihre ausschließlichen Rechtsmittel.

BEGRENZUNGEN: IM VOLLEN VOM GESETZ VORGESCHRIEBENEN UMFANG SIND WEDER SEGA NOCH SEINE HÄNDLER ODER LIEFERANTEN FÜR JEDLICHE SPEZIELLEN ODER ZUFÄLLIGEN SCHÄDEN, SCHÄDEN AN EIGENTUM, GEWINNVERLUSTE, DATENVERLUSTE, SCHÄDEN AN COMPUTER ODER KONSOLE, VERLUST ERWARTETER ERSPARNISSE, GESCHÄFTSMÖGLICHKEITEN ODER GESCHÄFTSWERTE HAFTBAR, DIE DIREKT ODER INDIREKT AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER FUNKTIONSSTÖRUNGEN DIESES SPIELS RESULTIEREN, AUCH WENN SEGA VON DER MÖGLICHKEIT EINES SOLCHEN VERLUSTES UNTERRICHTET WURDE. DIE HAFTUNG FÜR DURCH SEGAS FAHRLÄSSIGKEIT HERVORGERUFENE UNTERSCHLAGUNG, TOD ODER VERLETZUNG EINER PERSON WIRD NICHT AUSGESCHLOSSEN ODER EINGESCHRÄNKT.

Sofern nicht anders angegeben, sind alle im Spiel genannten Firmen, Organisationen, Produkte, Personen und Ereignisse fiktiv und haben keinerlei Bezug zu tatsächlichen Firmen, Organisationen, Produkten, Personen und Ereignissen, noch sollte ein solcher Bezug hergestellt werden.

Die unerlaubte Vervielfältigung, Bearbeitung, Verleih, Ausleihe, Vertreibung, Auszugnahme, Wiederverkauf, Vermietung, Ausstrahlung, öffentliche Vorführung oder Übertragung jeglicher Art dieses Spiels oder beiliegender Dokumente oder Teilen hiervon ist ohne die ausdrückliche Zustimmung von SEGA untersagt, ohne dass die unter das Urheberrecht fallenden Bestimmungen dadurch eingeschränkt werden.

© SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War, Total War: Attila and the Total War logo are either registered trade marks or trade marks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved.



SEGA[®]

www.sega.com

© SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War, Total War: Attila and the Total War logo are either registered trade marks or trade marks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved.