GAME MANUAL



Introduction

Mundo del juego
Ancestors Legacy es un juego ambientado en la Edad Media en el que buscamos reflejar la brutal realidad de la época. Intenta mantener el realismo histórico, por lo que no hay magia ni otros elementos típicos de la fantasía. Las facciones que puedes controlar fueron diseñadas basándonos en cómo luchaban y vestían los guerreros de la Europa medieval. Pero sigue siendo un juego, por lo que hemos "ludificado" algunos aspectos históricos... Hemos hecho lo posible, pero probablemente quede algún anacronismo.

Facciones y escuadrones
Como en la mayoría de juegos de estrategia histórica, las facciones jugables están diseñadas para representar la naturaleza histórica de cada nación. Esto afecta al aspecto, sí, pero también a las estadísticas, la economía, las habilidades y las unidades únicas. Por ejemplo, algunas facciones son rápidas y ágiles pero poco resistentes y con asentamientos que no duran mucho, mientras que otras tienen mucha caballería y son arrolladoras pero con un mantenimiento carísimo...

Algunas secciones de esta guía detallan los puntos fuertes y débiles de las unidades, su eficacia en combate, habilidades, experiencia, maniobras, condiciones de desbloqueo y demás. Te proporcionamos muchos detalles, pero hay más que podrás descubrir jugando.

Formas de jugar
Si eliges "Un jugador" en el menú principal, verás el menú de selección de campañas. Al principio hay solo una misión inicial. Tendrás que completar las primeras cuatro misiones para acceder a las otras campañas. El motivo es que las cuatro primeras misiones sirven de tutorial de los conceptos básicos del juego.

La opción "Multijugador" te permite preparar una partida multijugador. Las opciones son:

- Partida rápida: conéctate a una partida al azar o usa filtros para personalizar tu experiencia. Perfecto para guerreros con poco tiempo.
- Buscador de servidores: Mira los servidores de juego disponibles. Puedes ordenar la lista por diversos parámetros. Para guerreros experimentados que saben lo que quieren.
- Ser anfitrión de partida nueva: crea tu propio servidor, eligiendo el modo y el tamaño de la partida. Para líderes natos.

Campaña de un jugador

La campaña de un jugador de Ancestors Legacy te permite controlar cuatro facciones históricas:

Vikingos de los reinos del norte:

1. Ulf Barba de Hierro (Vikingos contra británicos, 793): ponte en el papel de los vikingos que asaltaron la conocida abadía inglesa de Lindisfarne. Este evento se considera el comienzo de las incursiones vikingas por Europa.

2. Riúrik (Vikingos contra eslavos, 861-862): La historia de Riúrik y los eventos de la Rus, en los que conquistó el Ladoga y después Novgorod. Se considera el principio de la dinastía de Riúrik, que gobernó el Gran Ducado de Moscú durante siglos.

Anglosajones del reino de Bretaña:

1. Eduardo el Confesor (Británicos contra británicos, 1051): La historia de un conflicto entre el rey Eduardo y Godwin de Kent, el conde más poderoso de la era. La campaña empieza cuando Godwin se opone a la voluntad del rey por primera vez y termina con su exilio tras la batalla de Gloucester.

2. Haroldo II Godwinson (Británicos contra vikingos, 1066): Haroldo, hijo y sucesor de Eduardo, logró defender sus tierras contra un ataque de Haroldo Hadrada, rey de Noruega, quien murió en la batalla de Stamford Bridge. ¿Podrás repetir la gesta?

El Sacro Imperio Romano-Germánico:

1. Rodolfo de Habsburgo (Germanos contra germanos, 1278): El recién coronado rey germano, Rodolfo, defendió su trono contra el monarca checo Premysl II Otakar. Premysl II murió en la batalla de Marchfeld.

2. Alberto el Oso (Germanos contra eslavos, 1147 y 1160): La historia de cómo Alberto conquistó las tierras de los eslavos polabios, liderados por Niklot. Terminó con la muerte de Niklot, hecho que marca el comienzo del dominio cristiano de Mecklemburgo.

Eslavos del reino de Polonia y de la Rus de Kiev:

1. Miecislao (Eslavos contra germanos, 963-972): Cuando se formó por primera vez la nación polaca, su primer gobernante fue Miecislao I. Es el precursor de la dinastía Piasta y quien trajo el cristianismo a los polacos. Esta campaña narra la lucha de la joven nación contra los ataques germanos y su victoria en la batalla de Cedynia.

2. Boleslao I el Valiente (Eslavos contra eslavos, 1002-1025): La historia del rey Boleslao I y su victoria contra el emperador de Prusia, Enrique II. Unos años después de la victoria de Boleslao en Kiev, sería coronado como primer rey de Polonia, Boleslao I.

Notas:

- *Cada campaña consta de cinco misiones.*

- *La segunda campaña de los eslavos y la primera de los germanos no están disponibles en la versión de lanzamiento, las incluiremos pronto en una actualización gratuita.*

Juego multijugador

Modo aniquilación:
Modo clásico de escaramuza conocido por cualquier jugador de estrategia. Gana el que destruya la base enemiga. Un jugador queda eliminado si pierde TODOS sus edificios clave, asegúrate de tener al menos uno de los siguientes edificios activo en todo momento: ayuntamiento, barracones, campo de tiro, herrero o establos (solo germanos y eslavos).

Modo dominio:
La clave de la victoria es mantener el control de las aldeas. La partida comienza con un reparto equitativo de puntos. Cuando un jugador tiene más aldeas que su oponente, empieza a quitarle puntos. La partida termina cuando los puntos de un jugador llegan a cero o cuando un jugador pierde todos los edificios clave.

Los puntos se muestran en la interfaz de juego (véase imagen). La fila superior indica los ingresos de cada jugador por minuto y la inferior sus puntos totales.



Ten en cuenta que la mayoría de mapas tienen un número par de aldeas, por lo que los puntos pueden estar igualados durante mucho tiempo. Además, el sistema de puntos de dominio no tiene relación con los recursos obtenidos y gastados por los jugadores.

Metadatos:



Cada nación recibe experiencia según la usas. La experiencia contribuye al nivel de tu perfil de Steam. ¡Suerte!

Por último, pero no por ello menos importante, al terminar una partida verás estadísticas detalladas, con información de reclutamiento y bajas, aldeas capturadas y perdidas, e ingresos de recursos en forma de tablas y gráficas. Útil, detallado y muy friki.

Recursos, estructuras y mapa

Cada jugador puede reclutar y mantener hasta diez unidades en un momento dado, el límite varía en función de las casas activas (construidas y no en ruinas) de sus aldeas. Esto se muestra con la variable de población (icono de la casa). Los otros iconos indican tus recursos, comida, madera y hierro, además de su variación por minuto. Si reclutas demasiadas tropas, es posible quedarte con comida negativa. Licenciar un escuadrón puede ayudar a arreglar esto.



Las siguientes páginas de la guía detallan las unidades disponibles normalmente. Las unidades se reclutan en el edificio apropiado (aparte del ayuntamiento, que es lo primero que se construye).

Hay dos tipos de escuadrones de maquinaria de asedio: Balistas y catapultas. Puedes reclutar ambos tipos en el herrero, pero la disponibilidad depende de factores como nación y tecnología.

Hay 8 estructuras diferentes que construir en tu base:

Ayuntamiento, Barracones, Campo de tiro, Iglesia, Herrero, Establo, Casas y Torres.

A veces tienes ya un ayuntamiento construido, mientras que para las demás estructuras (como las casas) necesitas recursos. Algunas tienen otros requisitos (como categoría tecnológica, tener un herrero activo, et.) y otras son específicas de sus naciones (solo los germanos y eslavos tienen establos, por ejemplo). Las torres están disponibles desde el principio y en las partidas multijugador siempre hay 3.

El minimapa proporciona una vista general del campo de batalla con iconos que muestran información importante. Los iconos incluyen escuadrones, edificios, aldeas, recursos, trampas y demás. También muestra señales de tus aliados (consulta cómo enviarlas en la sección de controles). Las señales incluyen:

Indicador de ping genérico

¡Reúnete aquí!

¡Al ataque!

¡Retirada!

¡Defendeos!

Aldeas y puntos de recursos

Tomar y conservar aldeas es la esencia de la estrategia de Ancestors Legacy. Las aldeas no son bases de jugadores, sino asentamientos que empiezan siendo neutrales (grises en el minimapa). El número de nodos de recursos en torno a la aldea indica cuántos campesinos viven en ella. Puede haber entre tres y seis.

El número de campesinos también afecta a la fuerza de la aldea, que se indica con el marco en torno a la barra de salud de la aldea:





La defensa de una aldea indica con cuánta intensidad la defenderán los campesinos. Una vez capturas una aldea, puedes controlar a sus campesinos con estos botones:

Recluta campesinos para que trabajen en los nodos de recursos elegidos.

Recluta campesinos para que trabajen en todos los nodos.



Mayor defensa: recluta más campesinos solo para la defensa (no trabajarán en los nodos de recursos).

¡Alarma! Los campesinos dejan lo que estén haciendo y acuden a defender su aldea.

Nota: Tendrás que cancelar la alarma si quieres que vuelvan a trabajar tras el combate.

NOTAS:

- *Las aldeas neutrales pueden tener suficientes campesinos como para defenderse y causar bajas a quienes intenten capturarlas.*
- *Es posible matar a los campesinos que trabajan en nodos de recursos, obligando al propietario a contratar otros para mantener sus líneas de suministros y defender la aldea.*

Habilidades y estandartes

Algunas habilidades son universales para todos los escuadrones y tipos de escuadrones:

Ataque de área (solo máquinas de asedio): ataca la zona designada.

Cambio de formación (alternar, solo cuerpo a cuerpo): cambia entre formación ofensiva y defensiva (defensiva: más defensa, menos velocidad, detecta y elude trampas, bloquea cargas).

Contener fuego (alternar, solo a distancia): equivale a Cambio de formación. Alterna los ataques a distancia automáticos, y la detección y elusión de trampas.

Licenciar: elimina un escuadrón permanentemente (clic otra vez para confirmar).

Campamento médico: Descansa y cúrate (menos ataque/defensa, no puedes moverte).

Retirada (y Retirada general): envía al escuadrón a su ayuntamiento. Elegirán la ruta más corta y no se les puede interrumpir. La distancia de la retirada depende de la moral. Retirada general devuelve a la unidad a su ayuntamiento directamente.

Antorcha: mayor rango de visión pero la unidad es más fácil de detectar (¡aunque haya niebla de guerra!).



Los escuadrones reciben experiencia al matar enemigos, subiendo de nivel automáticamente según los matan. La primera vez que ocurre (y solo la primera vez), el jugador puede elegir una especialización que proporciona una bonificación específica. Los escuadrones cuerpo a cuerpo (Ofensivo, Defensivo, Velocidad), tienen especializaciones diferentes a los escuadrones a distancia (Puntería, Perforante, Velocidad). El nivel y la especialización de un escuadrón aparecen como icono en la base de su estandarte.



La barra gris sobre el escuadrón representa su moral. Debajo están sus puntos de salud (PS), en los que cada pedazo representa una unidad del escuadrón (los verdes están sanos y los rojos heridos). Los iconos azules y rojos indican los estados alterados (ver página siguiente).

Estados alterados de escuadrón

Los iconos pequeños a los lados del estandarte del escuadrón son sus efectos de estado. Pueden afectar a su eficacia en combate y maniobrabilidad en gran medida. El lado derecho muestra estos iconos:

- Aumento de moral
- Salud
- Ataque
- Daño
- Defensa
- Ataque a distancia
- Daño a distancia
- Alcance
- Velocidad de disparo
- Puntería de disparo
- Defensa a distancia
- Distancia de visión
- Velocidad
- Bloqueo de movimiento
- Bloqueo de retirada

NOTA: Hay efectos positivos ( verdes) y negativos ( rojos), y tres niveles de intensidad: 

El lado izquierdo del estandarte muestra su estado general, en función de su entorno, formación, etc. Tienen efectos indirectos sobre la capacidad de tu escuadrón:

- Veteranos
- Formación defensiva
- Formación ofensiva
- Lluvia/lluvia intensa (quemar edificios es más lento, moverse también es más lento)
- Nieve/Nieve intensa (como la lluvia)
- Círculo defensivo
- En retirada
- En recuperación
- Agua/Pantano (más lenta)
- Arbustos (ocultación, menor rango de visión)
- Bosque (menor rango de visión, más defensa a distancia)
- Muro de lanzas

Vikings

Unidad (reclutamiento)	Habilidad 1	Habilidad 2
 **Arqueros nórdicos (Campo de tiro)**	 Fuego intenso Más velocidad de disparo	 Planta cara y lucha Más ataque, defensa y moral
 **Berserkers (Barracones)**	 Lanzar hachas Lanza el hacha de repuesto al cargar	 Frenesí Más ataque, velocidad y daño.
 **Portaescudos (Barracones)**	 Acorralar Bloquea la retirada enemiga.	 Levantar escudos Menos ataque y defensa, más defensa a distancia.
 **Exploradores (Ayuntamiento)**	 Miedo Reduce la moral del enemigo.	 Acorralar Bloquea la retirada enemiga.
 **Asaltantes lanceros (Barracones)**	 Perseguir Menos ataque y defensa, más defensa a distancia y velocidad.	 Círculo defensivo Menos ataque, más defensa, no se mueve, no se puede flanquear.

Veteranía de unidades

 Arqueros nórdicos
Más velocidad de disparo y puntería

 Portaescudos
Más daño

 Exploradores
Más salud, defensa, ataque y daño

 Asaltantes lanceros
Más salud

Tecnologías de nacionales

 Edificios resistentes
Los edificios aguantan más

 Prosperidad
Más ingresos de recursos

 Almacén de suministros
Coste de mantenimiento reducido

 Culto de Odín
Da Frenesí a los Berserkers

Oraciones nacionales

 Culto a Loki
las estructuras arden antes

 Culto a Odín
más ataque

 Culto a Thor
más velocidad de movimiento

Efectos de categoría tecnológica nacional

 Categoría II
Más ingresos de bases, desbloquea berserkers, herrero y campo de tiro

 Categoría III
más ingresos de bases, desbloquea portaescudos y su veteranía, desbloquea las mejores tecnologías del herrero

Anglosajones

Unidad (reclutamiento)	Habilidad 1	Habilidad 2
 **Arqueros de arco largo (Campo de tiro)**	 Disparo de precisión Más puntería, y ataque y daño a distancia.	 Te cubre Más ataque y ataque a distancia para aliados cercanos.
 **Huscarles (Barracones)**	 Miedo Reduce la moral del enemigo en combate.	 Ira Más ataque y daño, menos defensa.
 **Portaescudos (Barracones)**	 Plegaria de batalla Más defensa y moral.	 Levantar escudos Menos ataque y defensa, más defensa a distancia.
 **Honderos (Campo de tiro)**	 Perseguir Menos ataque y defensa, más defensa a distancia y velocidad.	 Tácticas de guerrilla Más visión, velocidad de disparo y alcance.
 **Guardias lanceros (Barracones)**	 Llamada a las armas Más defensa y defensa a distancia para aliados cercanos	 Muro de lanzas Menos velocidad, más defensa frontal. Puede moverse

Veteranía de unidades

 Arqueros de arco largo
Más salud

 Huscarles
Más defensa a distancia

 Portaescudos
Más defensa

 Guardias lanceros
Más defensa a distancia y velocidad

Tecnologías de nacionales

 Combat Training
Más ataque

 Supply Storage
Menos mantenimiento

 Profiled Ranged Weapons
más velocidad de disparo

 Arcos largos
Desbloquea arqueros de arco largo

 Tradiciones celtas
Desbloquea tácticas de guerrilla

Oraciones nacionales

 Suerte
Más defensa y defensa a distancia

 Bienestar
Más ingresos de recursos

 Orden
Menos coste y tiempo de reclutamiento.

Efectos de categoría tecnológica nacional

 Categoría II
Más ingresos de bases, desbloquea barracones y herrero

 Categoría III
Más ingresos de base, desbloquea catapultas, huscarles, iglesia, llamada a las armas, y las mejores tecnologías del herrero

Germanos

Unidad (reclutamiento)	Habilidad 1	Habilidad 2
 **Arqueros germanos (Campo de tiro)**	 Percepción Más distancia de visión y alcance	 Resiste como sea AMás ataque y daño a distancia, defensa y puntería. No puede moverse.
 **Caballería Panzer (Establo)**	 Miedo Reduce la moral del enemigo en combate.	 Locura sacrificial Más ataque, daño y moral. No puede retirarse.
 **Ballesteros (Campo de tiro)**	 Perseguir Menos ataque y defensa, más defensa a distancia y velocidad.	 Racha de victorias Aumenta la moral de los aliados cercanos.
 **Infantería carnicera (Barracones)**	 Asustar Obliga al enemigo a retirarse	 Furia sagrada Reduce la defensa del enemigo en combate.
 **Lanceros Panzer (Barracones)**	 Intimidación Reduce el ataque y bloquea la retirada del enemigo en combate	 Muro de lanzas Menos velocidad, más defensa frontal. Puede moverse

Veteranía de unidades

 Arqueros germános
Más daño

 Caballería Panzer
Más defensa a distancia

 Infantería carnicera
Más defensa

 Ballesteros
Más salud

 Lanceros Panzer
Más salud

Tecnologías de nacionales

 Construcción barata
Menos coste de edificios

 Velocidad de movimiento
Más velocidad

 Entrenamiento de combate
Menos coste de reclutamiento

 Ballestas
Desbloquea los ballesteros en el herrero

 Acero imperial
Desbloquea mejoras de armadura en el herrero

Oraciones nacionales

 Ayuno
menos mantenimiento de escuadrón

 Victoria
Más ataque y defensa

 Bienestar
Más ingresos de recursos

Efectos de categoría tecnológica nacional

 Categoría II
Más ingresos de bases, desbloquea catapultas, balistas, lanceros Panzer, la habilidad Resiste como sea, acero imperial y segundo lote de tecnologías de herrero

 Categoría III
Más ingresos de base, desbloquea establos, iglesia, lanceros Pancer, veteranía y las mejores tecnologías de herrero

Eslavos

Unidad (reclutamiento)	Habilidad 1	Habilidad 2
 **Arqueros eslavos (Campo de tiro)**	 Ojo avizor Más distancia de visión y defensa a distancia.	 Lluvia de flechas Más velocidad de disparo
 **Arqueros montados (Establo)**	 Concentración Más puntería y alcance, no `puede moverse.	 Lluvia de flechas Más velocidad de disparo
 **Caballería (Establo)**	 Ojo avizor Más distancia de visión y defensa a distancia.	 Golpes poderosos Más ataque y daño
 **Banda de guerreros con escudo (Barracones)**	 Perseguir Menos ataque y defensa, más defensa a distancia y velocidad.	 Levantar escudos Menos ataque,defensa, y visión más defensa a distancia.
 **Banda de guerreros lanceros (Barracones)**	 Perseguir Menos ataque y defensa, más defensa a distancia y velocidad.	 Círculo defensivo Menos ataque, más defensa, no se mueve, no se puede flanquear.

Veteranía de unidades

 Caballería
Más ataque

 Banda de guerreros con escudo
Más salud

 Banda de guerreros lanceros
Más salud y defensa

Tecnologías de nacionales

 Lamelas resistentes
Más defensa y defensa a distancia

 Prosperidad
Más ingresos de recursos

 Mejora compuesta
Más ataque a distancia (necesita arcos compuestos).

 Composite Bows
Más velocidad de disparo para unidades a distancia, desbloquea lluvia de flechas (en el Campo de tiro)

Oraciones nacionales

 Culto a Mokosh
Menos mantenimiento

 Culto a Perun
Más ataque

 Culto a Veles
Menos coste de reclutamiento recruit cost down

Efectos de categoría tecnológica nacional

 Categoría II
Más ingresos de bases, desbloquea caballería, bandas de guerreros lanceros,, veterania de ambas unidades, campo de tiro e iglesia

 Categoría III
más ingresos de bases, desbloquea el herrero

Controles: Teclado y ratón

CONTROLES BÁSICOS



Mover cámara (MAYÚS para acelerar)


Más / Menos zoom


Seleccionar


Atacar / Mover

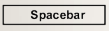


Cámara de acción

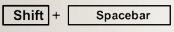


Habilidades de unidad

MISCELÁNEOS



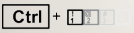
Mostrar rutas de a pie



Ir a evento



Menú del juego

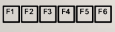


Establecer grupos de control


Seleccionar grupo de control

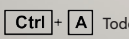


Cambiar tamaño de minimapa

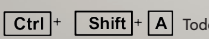


Alternar pestañas en el menú de pestañas

SELECCIÓN AVANZADA



Todos los escuadrones disponibles



Todos los escuadrones



Añadir a / Quitar de selección

MULTIJUGADOR



Chat de equipo (MAYÚS para público)



(En el chat) Alternar chat público / privado



Mensaje de marca
(1: Ataque, 2: Defensa, 3: Seguir, 4: Retirada)



Marca genérica („?“ en el mapa)

Controles: Mando

CONTROLES BÁSICOS

- Mover cámara
- (Hold) RB + Mover cámara rápidamente
- Más / Menos Zoom
- (sobre escuadrón) Seleccionar escuadrón
  (sobre terreno) Seleccionar unidades visibles
- B — Anular selección
- A — Atacar /Mover
- Y — Ir a selección
- LB — Escuadrón anterior
- RB — Escuadrón siguiente
- Click L — Cámara de acción

MISCELÁNEOS

- Click R — Ir a ayuntamiento
- Ir a evento
- Menú principal
- Grupos de control (Mantén para crear)
- (Hold) RB + Marcadores de mapa (Mantén para colocar)

SELECCIÓN AVANZADA

- X + X — (sobre escuadrón) Seleccionar unidades idénticas
  (sobre terreno) Seleccionar todas tus fuerzas
- (Hold) LT + X — Añadir a selección
- (Hold) LT + X + X — Añadir tipo a selección
- (Hold) LT + B — Quitar de selección
- (Hold) LT + B + B — Quitar tipo de selección
- (Hold) LT + (Hold) X — Pintar selección
- (Hold) LT + (Hold) B — Pintar eliminación
- (Hold) LT + Primer estandarte

ATAJOS DE ESCUADRÓN

- (Hold) LB — Atajos izquierda
  - + X — Habilidad 1
  - + Y — Campamento médico
  - + B — Habilidad 2
- (Hold) RB — Atajos derecha
  - + X — Cambiar formación
  - + Y — Retirada
  - + B — Antorchas

MULTIJUGADOR

- (Hold) LB + Acceso al chat rápido
- (Hold) LB + Chat rápido: Marcas (Equipo)
- (Hold) LB + Chat rápido: Positivo (Equipo)
- (Hold) LB + Chat rápido: Negativo (Equipo)
- (Hold) LB + Chat rápido: Reacciones (Público)

MENÚ DE ÓRDENES

- (Hold) RT — Entrar a menú de órdenes
- Seleccionar
- A — Confirmar
- B — Atrás
- X — Cancelar





© 2018 1C Company. Developed by Destructive Creations. All rights reserved.