

GAME MANUAL



ANCESTORS

— L · E · G · A · C · Y —





Introduction

Monde de jeu

Ancestors Legacy est un jeu campé dans un contexte médiéval qui vise à décrire la fureur et la difficulté de l'existence à cette époque. Il s'efforce de ménager la justesse historique. En clair, aucune magie n'y sera à l'œuvre, pas plus que vous n'y observerez d'éléments caractéristiques des jeux à vocation fantasy. Les factions que vous pouvez incarner sont inspirées des guerriers des nations médiévales, de leur apparence et de leur art de combattre. Mais c'est avant tout un jeu. Nous tenons à ce qu'il soit amusant à jouer. Nous avons donc « adapté » certaines réalités historiques par souci de gameplay... Ancestors Legacy ne sera peut-être pas sans quelques anachronismes, mais nous avons tâché d'en limiter la portée.

Factions et escouades

Comme dans tous les jeux de stratégie historiques, les factions jouables ont été conçues pour illustrer la nature historique de chaque nation : leur aspect, mais aussi leurs statistiques, leur économie, leurs capacités et leurs types d'escouade propres. Par exemple, certaines sont rapides et agiles, mais guère résistantes, à l'image de leurs campements. D'autres, plus orientées sur la cavalerie, sont particulièrement robustes, mais leur coût d'entretien est considérablement plus élevé...

Plusieurs sections de ce guide sont consacrées à leurs forces et faiblesses, leur efficacité au combat, leurs compétences, leur expérience, leurs modes de manœuvre, leurs conditions de déblocage, etc. Nous vous avons donné beaucoup d'informations, mais il vous reste beaucoup à apprendre au fil du jeu.

Façons de jouer

Sélectionnez « Solo » depuis le menu principal pour accéder au menu de sélection de la campagne. Pour commencer, vous n'avez qu'une mission de déblocage et vous devrez d'abord accomplir les quatre premières missions avant de pouvoir débloquer les autres campagnes. En effet, ces premières missions tiennent lieu de didacticiel pour vous familiariser avec les mécaniques du jeu.

Sélectionnez le menu « Multijoueur » pour configurer une partie multijoueur. Les options multijoueur sont :

- **Partie rapide** : choisissez de rejoindre une partie totalement aléatoire ou utilisez les filtres pour personnaliser votre expérience. Idéal pour les guerriers qui n'ont que peu de temps pour jouer.
 - **Explorateur de serveurs** : consultez la liste des serveurs de jeu en ligne disponibles. Vous pouvez aussi filtrer la liste selon divers paramètres. Idéal pour les guerriers qui savent ce qu'ils veulent.
 - **Héberger une nouvelle partie** : héberger votre propre serveur, avec le mode de jeu et le format de votre choix. Idéal pour ceux qui ont le commandement dans le sang.
- 

Campagne solo

La campagne solo d'Ancestors Legacy vous permet d'incarner quatre factions historiques différentes :

Vikings des Royaumes du Nord :

1. Ulf Barbe-d'acier (Vikings contre Anglais, 793) : prenez la tête des Vikings lancés contre le célèbre monastère anglais de Lindisfarne. Cet événement annonce le début des raids vikings sur l'Europe.
2. Riourik (Vikings contre Slaves, 861 et 862) : l'histoire de Riourik et des événements qui ont agité la Rus' quand il s'est emparé du Ladoga, puis de Novgorod. C'est l'avènement de la dynastie de Riourik, qui régna sur la Grande-principauté de Moscou plusieurs siècles durant.

Anglo-Saxons du Royaume d'Angleterre :

1. Édouard le Confesseur (Anglais contre Anglais, 1051) : l'histoire du conflit entre le roi Édouard et Godwin de Kent, le comte anglais le plus puissant de l'époque. La campagne commence quand Godwin s'oppose pour la première fois à la volonté du roi et s'achève par son exil, après sa défaite à la bataille de Gloucester.
2. Harold II Godwinson (Anglais contre Vikings, 1066) : Harold, fils et successeur d'Édouard, réussit à repousser une attaque perpétrée par le roi norvégien Harald Hardrada, qui périt à la bataille de Stamford Bridge. Parviendrez-vous à en faire autant ?

Saint-Empire romain de la nation allemande :

1. Rodolphe de Habsbourg (Allemands contre Allemands, 1278) : le roi allemand Rodolphe, fraîchement couronné, qui défendit son trône contre Ottokar II, de la dynastie des Přemyslides. Ottokar II perdit la vie à la bataille de Marchfeld.
2. Albert l'Ours (Allemands contre Slaves, 1147 et 1160) : l'histoire de la conquête par Albert des territoires polabes, avec Niklot à leur tête. Cette conquête se solda par la mort de Niklot et annonça le début du règne chrétien à Mecklenbourg.

Slaves du Royaume de Pologne et de la Rus' de Kiev :

1. Mieszko (Slaves contre Allemands, 963-972) : l'époque où la Pologne vit le jour sous l'égide de son premier souverain, le prince Mieszko Ier. Mieszko était le précurseur de la dynastie Piast. C'est sous son règne que la Pologne adopta le christianisme. Cette campagne relate l'histoire d'une nation fragile en proie aux attaques des Allemands, et décrit la victoire des Polonais à la bataille de Cedyňa.
2. Boleslas Ier le Vaillant (Slaves contre Slaves, 1002-1025) : l'histoire du roi Boleslas Ier et de sa guerre contre l'empereur prussien Henri II. Quelques années après son intervention victorieuse à Kiev, il fut couronné premier roi de Pologne.

Remarques :

- Chaque campagne comprend cinq missions.
- La seconde campagne slave et la première campagne allemande ne sont pas accessibles dans la version de lancement du jeu. Elles seront ajoutées gratuitement dans une mise à jour ultérieure.

Gameplay multijoueur

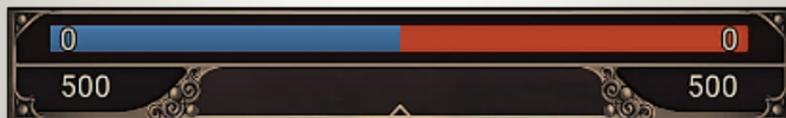
Mode Annihilation :

Un mode Escarmouche classique, qui ne dépaysera pas les joueurs de STR. La victoire est décernée quand la base ennemie est détruite. Les joueurs qui perdent TOUS les bâtiments majeurs de leur base sont éliminés de la partie. Disposez toujours d'au moins un des bâtiments suivants pour rester en jeu : hôtel de ville, caserne, archerie, forge, écurie (Allemands et Slaves uniquement).

Mode Domination :

Pour gagner, vous devez garder le contrôle des villages. Au début de la partie, les points sont distribués équitablement. Chaque fois qu'un joueur possède plus de villages que son adversaire, il gagne des points piochés dans la réserve adverse. La partie s'achève quand l'un des joueurs tombe à zéro point, ou lorsque tous ses bâtiments majeurs sont détruits.

Les points sont affichés dans l'interface de jeu (voir ci-dessous). La barre du haut affiche le gain en points par minute de chaque joueur, tandis que celle du bas indique leurs totaux respectifs.



À noter que la plupart des cartes présentent un nombre de villages pair. Il peut donc arriver que la partie reste quelque temps dans l'impasse. En outre, la tenue du score en mode Domination ne dépend pas de la quantité de ressources qu'accumulent les joueurs au fil de la partie.

Métadonnées :



Chaque nation gagne en expérience à mesure que vous jouez avec elle. Cette expérience est comptabilisée dans la progression de votre niveau d'utilisateur Steam. Bonne chance !

Un condensé des statistiques de la partie s'affiche à la fin de chaque match. Cet écran récapitule les escouades recrutées et vaincues, les villages capturés/perdus, ainsi que les gains de ressources, présents sous forme de tableaux et de graphiques. Très pratique, très détaillé... une mine d'informations pour les puristes du genre.

Ressources, structures, carte

Chaque joueur peut recruter et entretenir jusqu'à dix unités à la fois, en fonction du nombre de maisons disponibles (construites et intactes) dans ses villages. Cette donnée est représentée par la variable Population (illustrée par l'icône de maison dans la barre des ressources). Les autres icônes sont vos ressources : la nourriture, le bois et le fer, ainsi que leur modificateur par minute. Si vous avez recruté trop d'escouades, ce modificateur risque d'être négatif. Pour y remédier, vous pouvez renvoyer une escouade.



Vous trouverez la liste des unités communément disponibles dans les pages suivantes de ce guide. Les unités sont recrutées dans les bâtiments dédiés (à l'exception de l'hôtel de ville qui est toujours le premier bâtiment à construire).

Il y a deux types d'escouades de siège :  les balistes et  les catapultes. Les deux peuvent être recrutées à la forge, mais leur disponibilité dépend de divers facteurs comme la nation et le niveau technologique.

Vous pouvez construire jusqu'à 8 structures différentes dans votre base :

-  hôtel de ville,  caserne,  archerie,  église,  forge,  écurie,
-  maisons et  tours.

Parfois, les hôtels de ville sont déjà construits, tandis que les autres structures (comme les maisons) nécessitent des ressources. Certaines ont des conditions d'accès spécifiques (comme le niveau technologique, la présence d'une forge, etc.). D'autres sont spécifiques à chaque nation. Par exemple, seuls les Allemands et les Slaves peuvent disposer d'une écurie. Les tours sont disponibles d'emblée. En partie multijoueur, il y en a toujours 3.

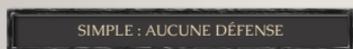
La minicarte présente un aperçu du champ de bataille. Diverses icônes affichent d'autres informations importantes. Certaines de ces icônes représentent vos escouades et bâtiments, les villages, les ressources, les pièges, etc. D'autres font office de signalements pour vos alliés. Reportez-vous à la page Commandes pour savoir comment annoter votre minicarte. Les signaux alliés comprennent :

-  Ping générique
-  Rendez-vous ici !
-  Attaque !
-  Retraite !
-  Défense !

Villages et points de ressources

Dans Ancestors Legacy, la conquête et l'exploitation des villages sont la clé de la victoire. Les villages ne sont pas des structures contrôlées d'emblée par les joueurs. Ils sont d'abord neutres (affichés en gris sur la minicarte). Le nombre de gisements de ressources autour d'un village détermine combien de paysans il accueille. Le nombre de paysans varie de 3 à 6.

Ce nombre détermine aussi la force du village, illustrée par le cadre autour de sa barre de santé.



La défense d'un village indique avec quelle ardeur les paysans se défendront en cas d'attaque. Une fois que vous aurez conquis un village, vous pouvez contrôler ses paysans à l'aide des boutons suivants :

Recrutez des paysans pour les affecter aux gisements de ressources sélectionnés.



Recrutez des paysans pour les affecter à tous les gisements de ressources.

Défense améliorée : recrutez des paysans pour les affecter exclusivement à la défense (ils ne travailleront pas sur les gisements).

Alerte ! Tous les paysans cessent de travailler pour défendre le village.

Remarque : après le combat, vous devez lever l'alerte pour que les paysans reprennent leurs activités.

REMARQUES :

- Même les villages neutres peuvent compter assez de paysans pour riposter en cas d'attaque et infliger des pertes aux escouades qui tentent de s'en emparer.
- Les paysans affectés aux gisements de ressources peuvent être tués. Le joueur propriétaire devra alors recruter d'autres pour ne pas être privé de ressources et entretenir les défenses du village.

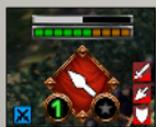
Compétences, bannières

Certaines compétences et actions sont communes à toutes les escouades et types d'escouade :

-  Attaque de zone (machines de siège uniquement) - attaquer la zone désignée.
-  Changer de formation (à activer, unités de mêlée uniquement) - alterner entre formations offensive et défensive (défensive : DÉF (+), Vitesse (-) ; détecte et évite les pièges, bloque les charges ennemies).
-  Halte au feu (à activer, unités à distance uniquement) - équivalent à « Changer de formation ». Active/désactive les attaques à distance automatiques ; détecte et évite les pièges.
-  Renvoyer - supprimer une escouade définitivement (cliquez encore pour confirmer).
-  Convalescence - reposer et soigner votre escouade. ATT/DÉF (-), pas de mouvement.
-  Battre en retraite (et  Retraite totale) - renvoyer l'escouade en direction de son hôtel de ville. Les escouades opteront pour le chemin le plus court et ne peuvent pas être interrompues. La distance de leur retraite dépend de leur moral. La Retraite totale renvoie l'escouade jusqu'à son hôtel de ville.
-  Flambeau - distance de vue allongée, mais plus facile à détecter (même dans le brouillard de guerre !).



Une escouade accumule de l'expérience à chaque guerrier ennemi vaincu. Elle gagne automatiquement des niveaux au fil de l'expérience gagnée. Au premier gain de niveau (et seulement à cette occasion), le joueur peut choisir la spécialisation de l'escouade, qui bénéficie alors d'un bonus statistique spécifique. Les escouades de mêlée ( Attaque,  Défense et  Vitesse) n'ont pas les mêmes spécialisations que les escouades à distance ( Précision,  Perforant,  Vitesse). Le niveau et la spécialisation d'une escouade apparaissent sous forme d'icônes en bas de leur bannière.



La barre grise qui surmonte l'escouade mesure son moral. Dessous sont représentés ses points de vie (PV) : un bloc par unité de l'escouade (les blocs verts sont les unités en bonne santé, les rouges celles qui sont blessées). Les icônes bleues et rouges de part et d'autre de l'escouade sont les altérations d'état (voir à la page suivante).

Altérations d'état

Les petites icônes de part et d'autre de la bannière d'une escouade correspondent à des altérations d'état. Ces altérations peuvent avoir de lourdes conséquences sur l'efficacité au combat et la capacité de mouvement d'une escouade. Le côté droit de la bannière affiche les effets suivants :

- | | |
|--|---|
|  Bonus de moral |  Modificateur de cadence de tir |
|  Modificateur de PV |  Modificateur de précision |
|  Modificateur d'ATT |  Modificateur de DÉF à distance |
|  Modificateur de DGT |  Modificateur de distance de vue |
|  Modificateur de DÉF |  Modificateur de vitesse |
|  Modificateur d'ATT à distance |  Mouvement bloqué |
|  Modificateur de DGT à distance |  Retraite bloquée |
|  Modificateur de portée | |

REMARQUE : les effets peuvent être positifs ( en vert) ou négatifs ( en rouge) et se déclinent en 3 niveaux d'intensité :   

Le côté gauche de la bannière de l'escouade indique son état général, selon l'environnement, la formation adoptée, etc. Ces facteurs ont des effets indirects sur les capacités de votre escouade :

- | | |
|--|---|
|  Unité aguerrie |  Retraite |
|  Formation défensive |  Guérison |
|  Formation offensive |  Eau/Marais (vitesse réduite) |
|   Pluie/Pluie diluvienne (incendier des structures est plus long, le mouvement ralentit) |  Dans les broussailles (caché, distance de vue réduite) |
|   Neige/Blizzard (mêmes effets que la pluie) |  Forêt (distance de vue réduite, DÉF à distance augmentée) |
|  Dans un Cercle défensif |  Dans un Mur de lances |

Vikings

Unité (recrutement)



Archers norrois
(Archerie)



Berserkers
(Caserne)



Porte-boucliers
(Caserne)



Éclaireurs
(Hôtel de ville)



Maraudeurs
lanciers
(Caserne)

Compétence 1



Feu intense
Cadence de tir (+).



Lancer des haches
Lancer de hache pendant la charge.



Immobilisation
Retraite adverse bloquée.



Peur
Perte de moral de l'ennemi engagé.



Poursuite
ATT, DÉF (-), DÉF à distance et
Vitesse (+).

Compétence 2



Ténacité
ATT/DÉF/moral (+).



Frénésie
ATT/Vitesse/DGT (+).



Lever les boucliers
ATT/DÉF (-), DÉF à distance (-).



Immobilisation
Retraite adverse bloquée.



Cercle défensif
ATT (-), DÉF (+), mouvement
impossible, prise à revers
impossible.

Unités aguerries



Archers norrois
cadence de tir et précision (+)



Porte-boucliers
DGT (+)



Éclaireurs
PV, DÉF, ATT et DGT (+)



Maraudeurs lanciers
PV (+)

Progrès technologiques



Bâtiments robustes
bâtiments plus résistants



Prospérité
gains de ressources (+)



Dépôt de provisions
coût d'entretien réduit



Vénération d'Odin
débloque la capacité Frénésie des berserkers

Prières



Culte de Loki
les structures brûlent plus vite



Culte d'Odin
ATT (+)



Culte de Thor
mouvement (+)

Effets des niveaux technologiques



Niveau II
revenus de la base (+), débloquent les berserkers, la forge et l'archerie



Niveau III
revenus de la base augmentés, débloquent les porte-boucliers et leur rang aguerri, débloquent les technologies de niveau 3 à la forge

Anglo-Saxons

Unité (recrutement)



**Archers longs
(Archerie)**



**Huscarls
(Caserne)**



**Soldats au bouclier
(Caserne)**



**Frondeurs
(Archerie)**



**Gardes lanciers
(Caserne)**

Compétence 1



Tir précis
Précision, DGT/ATT à distance (+)



Peur
Perte de moral de l'ennemi engagé.



Prière de bataille
DÉF/moral (+).



Poursuite
ATT/DÉF (-), DÉF à distance.
Vitesse (+).



Appel aux armes
DÉF à distance et DÉF des alliés
proches (+).

Compétence 2



Couverture
ATT à distance et ATT des alliés
proches (+).



Rage
ATT/DGT (+), DÉF (-).



Lever les boucliers
ATT/DÉF (-), DÉF à distance (+).



Tactiques de guérilla
Distance de vue, cadence et portée
de tir (+).



Mur de lances
Vitesse (-), DÉF frontale (+),
mouvement possible.

Unités aguerries



Archers longs
PV (+)



Huscarls
DÉF à distance (+)



Soldats au bouclier
DÉF (+)



Gardes lanciers
DÉF, Vitesse (+)

Progrès technologiques



Entraînement au combat
ATT (+)



Dépôt de provisions
coût d'entretien (-)



Armes à distance profilées
cadence de tir (+)



Arcs longs
débloque les archers longs



Traditions celtiques
débloque les Tactiques de guérilla

Prières



Chance
DÉF en mêlée et à distance (+)



Salut
gains de ressources (+)



Ordre
coût et délai de recrutement (-)

Effets des niveaux technologiques



Niveau II
revenus de la base (+), débloquent la
caserne et la forge



Niveau III
revenus de la base (+), débloquent
la catapulte, l'église, la compétence Appel aux armes et
les technologies de niveau 3 à la
forge

Allemands

Unité (recrutement)



Archers allemands
(Archerie)



Cuirassiers
(Écurie)



Arbalétriers
(Archerie)



Épéistes
(Caserne)



Lanciers cuirassés
(Caserne)

Compétence 1



Vigilance

Distance de vue, portée de tir (+).



Peur

Perte de moral de l'ennemi engagé.



Poursuite

ATT/DÉF (-). DÉF à distance.
Vitesse (-).



Terreur

Contraint l'ennemi engagé à battre
en retraite.



Intimidation

Ennemi engagé : ATT (-) et retraite
bloquée.

Compétence 2



Tenir la ligne

ATT/DGT à distance, DÉF, précision
(+), mouvement impossible.



Folie sacrificielle

ATT/DGT/moral (+), retraite
bloquée.



Frisson de la victoire

Bonus de moral pour toutes vos unités
à proximité.



Fureur sacrée

Réduit la DÉF de l'ennemi
engagé.



Mur de lances

Vitesse (-), DÉF frontale (+),
mouvement possible.

Unités aguerries



Archers allemands
DGT (+)



Cuirassiers
DÉF à distance (+)



Épéistes
DÉF (+)



Arbalétriers
PV (+)



Lanciers cuirassés
PV (+)

Progrès technologiques



Construction modique
coût de construction (-)



Vitesse de déplacement
mouvement (+)



Entraînement
coût de recrutement (-)



Arbalètes
débloque les arbalètes à la forge



**Approvisionnement en acier
impérial**
débloque les améliorations d'armure à la forge

Prières



Persistance
coût d'entretien des escouades (-)



Victoire
ATT, DÉF (+)



Salut
gains de ressources (+)

Effets des niveaux technologiques



Niveau II
revenus de la base (+), débloquent la catapulte, la baliste, les lanciers cuirassés, la compétence Tenir la ligne, les arbalètes, l'approvisionnement en acier impérial, la technologie de niveau 2 à la forge



Niveau III
revenus de la base (+), débloquent l'écurie, l'église, les lanciers cuirassés aguerris et les technologies de niveau 3 à la forge

Slaves

Unité (recrutement)



Archers slaves
(Archerie)



Archers montés
(Écurie)



Cavaliers
(Écurie)



Spadassins au
bouclier
(Caserne)



Spadassins lanciers
(Caserne)

Compétence 1



Visée précise

Distance de vue, DÉF à distance (+).



Concentration

Précision, portée (+), mouvement impossible.



Visée précise

Distance de vue, DÉF à distance (+).



Poursuite

ATT/DÉF (-), DÉF à distance, Vitesse (+).



Poursuite

ATT/DÉF (-), DÉF à distance, Vitesse (+).

Compétence 2



Pluie de flèches

Cadence de tir (+).



Pluie de flèches

Cadence de tir (+).



Coups puissants

ATT/DGT (+).



Lever les boucliers

ATT/DÉF/Distance de vue (-), DÉF à distance (+).



Cercle défensif

ATT (-), DÉF (+), mouvement impossible, prise à revers impossible.

Unités aguerries



Cavaliers
ATT (+)



Spadassins au bouclier
PV (+)



Spadassins lanciers
PV/DÉF (+)

Progrès technologiques



Armure lamellaire renforcée
DÉF, DÉF à distance (+)



Prospérité
gains de ressources (+)



Amélioration composite
ATT à distance (+) (nécessite les arcs composites Bows)



Arcs composites
Cadence de tir des unités à distance (+), débloque la compétence Pluie de flèches (disponible à l'archerie).

Prières



Culte de Mokocho
coût d'entretien (-)



Culte de Pérour
ATT (+)



Culte de Vélés
coût de recrutement (-)

Effets des niveaux technologiques



Niveau II
revenus de la base (+), débloque les cavaliers, les spadassins lanciers, les cavaliers et spadassins lanciers aguerris, l'archerie, le lieu de culte



Niveau III
revenus de la base (+), débloque la forge

Commandes : Clavier et souris

COMMANDES DE BASE



Déplacer la caméra (+MAJ - plus vite)



Zoomer / Dézoomer



Sélectionner



Attaquer / Déplacer

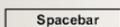


Caméra d'action



Compétences d'unité

DIVERS



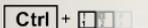
Afficher les trajets de marche



Sauter vers l'événement



Menu de jeu



Régler les groupes de contrôle



Sélectionner groupe de contrôle

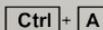


Régler la taille de la minicarte



Parcourir les onglets dans le menu Tab

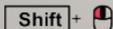
SÉLECTION AVANCÉE



Sélectionner toutes les escouades disponibles



Sélectionner toutes les escouades



Ajouter/retirer de la sélection

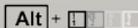
MULTIJOUEUR



Chat d'équipe (+MAJ - public)



(En chat) Changer chat équipe/public



Ping

(1-Attaquer, 2-Défendre, 3-Suivre, 4-Retraite)



Ping générique (icône « ? » sur la carte)

Commandes : Manette

COMMANDES DE BASE

- Déplacer la caméra
- + Déplacement de la caméra plus rapide
- Zoomer / Dézoomer
- (sur l'escouade) Sélectionner l'escouade
(sur le terrain) Sélectionner toutes les escouades
- Désélectionner tout
- Attaquer / Déplacer
- Rejoindre la sélection
- Aller à l'escouade sur la gauche
- Aller à l'escouade sur la droite
- Caméra d'action

DIVERS

- Rejoindre l'hôtel de ville
- Rejoindre l'événement
- Menu principal
- Groupes de contrôle (maintenir pour fixer)
- + Repères de la carte (maintenir pour fixer)

MULTIJOUEUR

- + Accéder au chat rapide
- + Chat rapide : pings (équipe)
- + Chat rapide : affirmatif (équipe)
- + Chat rapide : négatif (rapide)
- + Chat rapide : réactions (public)

SÉLECTION AVANCÉE

- + (sur l'escouade) Sélectionner les unités du même type
(sur le terrain) Sélectionner toutes vos unités
- + Ajouter à la sélection
- + + Ajouter le même type à la sélection
- + Retirer de la sélection
- + + Retirer le même type de la sélection
- + Choix de la peinture
- + Retrait de la peinture
- + Bannière supérieure

RACCOURCIS ESCOUADE

- Raccourcis gauche
 - + Compétence 1
 - + Convalescence
 - + Compétence 2
- Raccourcis droite
 - + Changer de formation
 - + Battre en retraite
 - + Flambeaux

MENU DES ORDRES

- Accéder au menu des ordres
- Sélectionner
- Confirmer
- Retour
- Annuler





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