

ANCESTORS

— L E G A C Y —

Obsah

ÚVOD.....	2
KAMPAŇ PRO JEDNOHO HRÁČE.....	3
HRA VÍCE HRÁČŮ.....	4
SUROVINY, BUDOVY, MAPA	5
VESNICE A SUROVINOVÉ BODY.....	6
SCHOPNOSTI A STANDARTY.....	7
EFEKTY STAVU ODDÍLU	8
VIKINGOVÉ	9
ANGLOSASI	10
NĚMCI	11
SLOVANÉ	12
OVLÁDÁNÍ: MYŠ A KLÁVESNICE	13
OVLÁDÁNÍ: OVLADAČ.....	14
INSTALACE HRY	15
INŠTALÁCIA HRY	16

Tartalom

BEVEZETÉS	18
SINGLE-PLAYER CAMPAIGN (EGYSZEMÉLYES HADJÁRAT)	19
TÖBBSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD.....	20
NYERSANYAGOK, ÉPÍTMÉNYEK, TÉRKÉP	21
FALVAK ÉS NYERSANYAG PONTOK... ..	22
KÉPZETTSÉGEK, LOBOGÓK.....	23
EGYSÉG ÁLLAPOT HATÁSOK	24
VIKINGEK	25
ANGOLSZÁSZOK.....	26
GERMÁNOK	27
SZLÁVOK.....	28
IRÁNYÍTÁS: BILLENTYŰZET ÉS EGÉR.....	29
IRÁNYÍTÁS: KONTROLLER	30
A JÁTÉK TELEPÍTÉSE	31
KORLÁTOZOTT JÓTÁLLÁS.....	32

Úvod

Herní svět

Ancestors Legacy je hra zasazená do středověku a snaží se věrně vyobrazit kruté skutečnosti dané doby. Snaží se být historicky přesná, což znamená, že zde není magie ani jiné prvky spojované s žánrem fantasy. Hratelné frakce byly navrženy tak, jak skuteční bojovníci ze středověkých zemí v Evropě vypadali a válčili. Přesto jde stále o hru. Chceme, aby bylo zábavné ji hrát, a tak jsme určité její historické aspekty upravili, aby se hodily do hry. Ancestors Legacy není zcela prostá anachronismů, ale snažili jsme se je co nejvíce potlačit.

Frakce a oddíly

Stejně jako ve většině historických strategií byly herní frakce navrženy tak, aby odrážely historickou povahu daného národa. To nezahrnuje pouze jejich vzezření, ale také statistiky, ekonomiku, schopnosti a unikátní vlastnosti každého typu bojového oddílu. Například některé jsou rychlé a obratné, avšak méně odolné, přičemž jejich osady nedokáží útokům čelit příliš dlouho. Jiné, více zaměřené na jízdní jednotky, jsou odolné, ovšem jejich údržba je nesrovnatelně dražší.

V této příručce najdete sekci, která se zabývá výhodami a nevýhodami jednotek, jejich bojovou efektivitou, schopnostmi, zkušenostmi, manévrováním apod. Najdete tu spoustu detailů, ale mnoho znalostí načerpáte tím, že budete hru hrát.

Způsoby hraní

Volba „Hra pro jednoho“ v hlavní nabídce vás přenese do nabídky kampaně. Zpočátku budete mít k dispozici pouze první startovní misi. K odemknutí dalších kampaní je potřeba nejprve dokončit první čtyři mise. To proto, že tyto první čtyři mise slouží jako výuka, která vám vysvětlí základní mechaniky hry.

Volba „Hra více hráčů“ vám umožní nastavit hru pro více hráčů. Možnosti Hry více hráčů jsou následující:

- Rychlá hra: připojte se do náhodné hry, nebo využijte filtrů, abyste si hru přizpůsobili vlastním požadavkům. Skvělé pro všechny s omezeným časem na hraní.
- Nabídka serverů: prohlédněte si dostupné herní servery. Nabídku lze seřadit podle různých parametrů. Dobré pro zkušené hráče, kteří vědí, co chtějí.
- Založit novou hru: založte si vlastní server, vyberte herní mód i velikost mapy. Vhodné pro rozené vůdce.

Kampaň pro jednoho hráče

Kampaň pro jednoho hráče v Ancestors Legacy nabízí čtyři různé historické frakce:

Vikingové ze Severních království:

1. **Ulf Ironbeard (Vikingové vs. Britové, léta Páně 793):** zhostěte se role Vikingů, kteří podnikli nájezd na známé anglické opatství v Lindisfarne. Tato událost je považována za počátek éry vikingských nájezdů v Evropě.
2. **Rurik (Vikingové vs. Slované, 861–862):** Příběh sleduje Rurika a události na Rusi, kdy se zmocnil Ladogy a později také Novgorodu. Toto je považováno za počátek Rurikovy dynastie, která panovala nad moskevským velkoknížectvím po několik dalších staletí.

Anglosasové z Britského království:

1. **Eduard Vyznavač (Britové vs. Britové, léta Páně 1051):** Příběh sváru mezi králem Eduardem a Godwinem z Kentu – nejvlivnějším hrabětem své doby. Kampaň začíná, když se Godwin poprvé vzepře královi vůli, a končí v době, kdy je vyhnán do exilu po prohrané bitvě o Gloucester.
2. **Harold II. Godwinson (Britové vs. Vikingové, léta Páně 1066):** Harold, syn a následník Eduarda, se úspěšně ubránil útoku norského krále Haralda Hardrada, který zemřel v bitvě o Stamfordský most. Zopakujete jeho úspěch?

Svatá říše římská národa německého:

1. **Rudolf Habsburský (Němci vs. Němci, léta Páně 1278):** Nově zvolený německý král Rudolf, který svůj trůn ubránil před českým králem Přemyslem Otakarem II. Přemysl II. zemřel v bitvě u Marchfeldu.
2. **Albrecht I. Medvěd (Němci vs. Slované, 1147–1160):** Příběh Albrechta, kterak dobyl země polabských Slovanů vedených Niklotem. Vše skončilo smrtí Niklota, a tak začala křesťanská nadvláda v Meklenbursku.

Slované z království Polského a Kyjevské Rusi:

1. **Měšek I. (Slované vs. Němci, 963–972):** Když se země polská poprvé oficiálně ustanovila, v jejím čele stanul princ Měšek I. Měšek byl předchůdcem dynastie Piastovců a prosadil u Poláků koncept křesťanství. Tato kampaň vypráví příběh obrany mladého národa proti německým útokům a jeho vítězství v bitvě u Cedynie.
2. **Boleslav I. Chrabrý (Slované vs. Slované, 1002–1025):** Příběh krále Boleslava I. a jeho sváru s pruským císařem Henrykem II. Pár let po vítězném tažení v Kyjevě se Boleslav stal prvním polským králem.

Poznámky:

- Každá kampaň má pět misí.
- První slovanská kampaň a poslední německá kampaň nejsou obsaženy ve startovní verzi hry a budou zdarma přidány později v rámci aktualizace.

Hra více hráčů

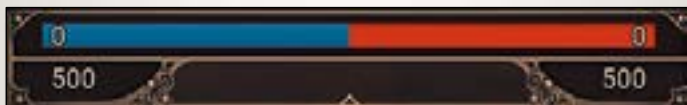
Mód Anihilace:

Klasický bojový mód známý všem hráčům RTS. Vítězství patří tomu, kdo zničí základnu nepřitele. Každý hráč, který ztratí VŠECHNY své klíčové budovy ve své základně, je vyřazen ze hry – snažte se mít alespoň jednu z následujících budov v operativním stavu: Radnice, kasárna, tábor lučštníků, kovárna, stáje (pouze u Němců a Slovanů).

Mód Nadvlády:

Klíčem k vítězství je udržet kontrolu nad vesnicemi. Hra začíná s rovnoměrně rozdělenými body a pokaždé, kdy hráč vlastní více vesnic než jeho protivníci, získává tento body od protivníka. Hra končí, když jednomu hráči klesnou body na nulu nebo když všechny hráčovy klíčové budovy jsou zničeny.

Body jsou zobrazeny v herním uživatelském rozhraní (více níže). Vrchní řada ukazuje přiděl bodů za minutu u každého hráče, zatímco ta spodní ukazuje jejich celkový bodový součet.



Všimněte si, že na většině map se vyskytuje sudý počet vesnic, a tak není výjimečné, pokud se body nějaký čas nehýbají. Je důležité zmínit, že systém bodů nadvlády nesouvisí s množstvím surovin, které hráč získá a utratí během hry.

Metadata:

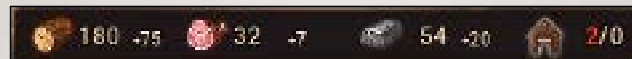
Každý národ během vašeho hraní získává zkušenosti. Tyto zkušenosti pak přispívají k úrovni vašeho profilu na Steamu. Hodně štěstí!



A nakonec, jakmile dokončíte zápas, hra zobrazí detailní statistiky. Zde uvidíte informace, jako jsou množství naverbovaných oddílů a jejich ztráty, počet zabraných i ztracených vesnic a přísun surovin – vše zobrazeno v tabulkách a grafech. Velmi chytré a detailní – zkrátka pro šprty.

Suroviny, budovy, mapa

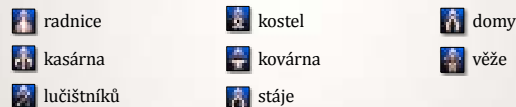
Každý hráč může naverbovat a vydržovat až deset jednotek naráz. Je omezen počtem funkčních domů (postavených a nezničených) v jeho vesnicích. To je reprezentováno proměnnou „Populace“ znázorněnou ikonkou domečku v záložce se surovinami. Další ikony denotují vaše suroviny – jídlo, dřevo a železo – a změny jejich množství za minutu. Pokud máte naverbováno a vydržováno příliš mnoho oddílů, může se stát, že vaše jídlo půjde do záporných čísel. Rozpuštění oddílu může tento problém vyřešit.



Seznam běžně dostupných jednotek lze nalézt na následujících stránkách této příručky. Jednotky se verbují z příslušných budov (kromě radnice, která musí být postavena jako první).

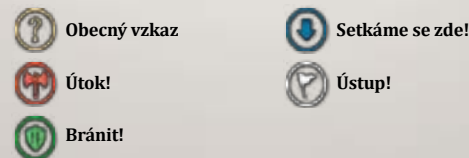
Jsou také dva druhy oddílů obléhacích strojů – balisty a katapulty. Obojí lze rekrutovat z kovářny, ovšem jejich dostupnost závisí na faktorech, jako je volba národa, technologický stupeň apod.

Ve své základně můžete postavit 8 různých budov:



Radnice mohou být již postaveny, zatímco ostatní budovy potřebují suroviny (jako například domy). Některé mají specifické podmínky, které je třeba splnit (jako například technologický stupeň, funkční kovářnu apod.). Některé budovy jsou také specifické pro určitý národ (např. pouze Němci a Slované mají stáje). Věže jsou dostupné od začátku a ve hře pro více hráčů jsou vždy 3.

Minimapa poskytuje náhled na bojiště a důležité informace pomocí různých ikonek. Některé z těchto ikonek ukazují vaše oddíly a budovy, vesnice, suroviny, pasti apod. Mezi další informace se počítají signály od vašich spojenců (viz stránka Ovládání, kde se naučíte označovat na minimapě). Spojenecké signály zahrnují:



Vesnice a surovinové body

Zabírání a správa vesnic je v Ancestors Legacy jádrem hry. Vesnice nejsou hráčem ovládané struktury, ale osady, které jsou na začátku hry neutrální (šedě zbarvené na minimapě). Počet surovinových bodů kolem každé vesnice určuje i počet vesničanů, kteří tu jsou doma. To může být nejméně 3 a nejvíce 6 vesničanů.

Množství vesničanů také určuje sílu vesnice, která je symbolizována rámečkem kolem počítadla životů:

PRÁZDNÉ: NECHRÁNĚNÉ

STŘÍBRNÉ: STŘEDNÍ OBRANA

BRONZOVÉ: LEHKÁ OBRANA

ZLATÉ: VYSOKÁ OBRANA

Obranschopnost vesnice určuje, s jakou silou budou vesničané bránit svou osadu před útoky. Jakmile zaberete vesnici, můžete její vesničany ovládat následujícími povely:

Naverbujte vesničany, aby začali pracovat na daném surovinovém bodě.

Naverbujte vesničany, aby začali pracovat na všech dostupných surovinových bodech.



Lepší obrana: naverbujte vesničany navíc pouze pro účely obrany (tzn. nebudou pracovat na surovinových bodech).

Poplach! Všichni vesničané přestanou pracovat a začnou bránit vesnici.

Poznámka: musíte zrušit poplach, aby se po boji zas vrátili zpět do práce.

Poznámky:

- I neutrální vesnice mají dostatek vesničanů na obranu a mohou oddílům způsobit ztráty.
- Vesničané sloužící na surovinových bodech mohou být zabiti, což znamená, že je hráč opět musí naverbovat, aby suroviny nadále proudily a vesnice se mohla účinně bránit.

Schopnosti a standarty

Některé schopnosti a činnosti jsou společné pro všechny oddíly a druhy oddílů:

- Útok na oblast** (platí pouze pro obléhací stroje) – zaútočí na vyznačenou oblast.
- Změnit formaci** (přepínatelné, pouze pro jednotky pro boj zblízka) – přepíná mezi útočným a obranným postojem (obrný: obrana plus, rychlost minus, lze odhalit a vyhnout se pastem, lze odrazit nepřátelské zteče).
- Nestřílet** (přepínatelné, pouze pro boj z dálky) – stejné jako „Změnit formaci“. Přepíná automatizaci střeleckých útoků a odhalování pastí (a vyhýbání se jim).
- Rozpustit** – permanentně rozpustí oddíl (opětovně zmáčknout pro potvrzení).
- Tábor felčarů** – odpočinout si a zhojit rány: Útok/obrana minus, musí stát na místě.
- Ústup** (a plný ústup) – pošle oddíl směrem k vlastní radnici. Oddíly si samy zvolí nejkratší cestu a hráč nad nimi ztrácí kontrolu. Vzdálenost, po kterou budou ustupovat, závisí na jejich morálce. Plný ústup pošle oddíl až k vlastní radnici.
- Pochodeň** – zvýšení dohledu, jednotky jsou však lépe viditelné (i uvnitř válečné mlhy!).



Oddíl nabírá zkušenosti zabíjením nepřátel, přičemž automaticky získává nové úrovně čím více jich zneškodní. Při prvním postupu na novou úroveň (a pouze tehdy) se hráč může rozhodnout pro určitou specializaci u daného oddílu, která poskytuje konkrétní výhodu na bojišti. Oddíly pro boj zblízka mají odlišné specializace (útočná , obranná , rychlá) než střelecké oddíly (přesnost , průraznost , rychlost). Úroveň a specializace oddílů jsou reprezentovány jako ikony vespod jeho standarty.



Šedý proužek nad oddílem ukazuje jeho morálku. Pod ním jsou body zdraví – jeden dílek na jednotku (zelená – zdravá, červená – zraněná). Modré a červené ikony po stranách ukazují různé stavy a jejich vliv (zkrácené stavové efekty) na daný oddíl (viz další strana).

Efekty stavu oddílu

Malé ikonky po stranách standardy jednotlivých oddílů jsou tzv. stavové efekty. Tyto mají zásadní vliv na efektivitu oddílu v boji a na jeho schopnost manévrovat. Pravá strana standardy ukazuje následující efekty:

	Posílení morálky		Modifikátor rychlosti střelby
	Modifikátor zdraví		Modifikátor přesnosti střelby
	Modifikátor útoku		Modifikátor obrany proti střeleckým útokům
	Modifikátor poškození		Modifikátor dohledu
	Modifikátor obrany		Modifikátor rychlosti
	Modifikátor střeleckého útoku		Pohyb blokován
	Modifikátor střeleckého poškození		Ústup blokován
	Modifikátor dostřelu		

POZNÁMKA: Efekty mohou být pozitivní (zelené) i negativní (červené) , přičemž mají také tři stupně podle účinnosti :

Levá strana standardy ukazuje obecný stav, který se odvíjí od prostředí, formace apod. Tyto stavy mají nepřímý vliv na oddíly:

	Elitní jednotka		Ustupuje
	Obranná formace		Léčí se
	Útočná formace		Voda/bažina (rychlost snížena)
	Déšť/průtrž (vypálení budov trvá déle, pohyb je snižen)		V křoví (schovaní se sníženým dohledem)
	Sníh/vánice (stejně jako déšť)		Les (dohled snížen, obrana vůči střeleckým útokům zvýšena)
	V obranném kruhu		Uvnitř valu z oštěpů

Vikingové

Jednotka (verbování)

	Severští lučištníci (Tábor lučištníků)
	Berserkři (Kasárna)
	Štitonoši (Kasárna)
	Průzkumníci (Radnice)
	Jezdci s oštěpy (Kasárna)

Schopnost #1

	Intenzivní střelba Bonus k rychlosti střelby.
	Hod sekerou Hodí sekeru během zteče.
	Přišpendlit k zemi Zamezí nepříteli ustoupit.
	Strach Morálka nepřítele utrpí, když bojuje s průzkumníky.
	Hon Malus k útoku a obraně, bonus ke střelecké obraně a rychlosti.

Schopnost #2

	Zůstaň a bojuj Bonus k útoku, obraně a morálce.
	Běsnění Bonus k útoku, rychlosti a poškození.
	Pozvednout štít Malus k útoku a obraně, bonus ke střelecké obraně.
	Přišpendlit k zemi Zamezí nepříteli ustoupit.
	Obranný kruh Malus k útoku, bonus k obraně. Nemůže se hýbat. Nemůže být napaden z boku.

Elitní jednotky

	Severští lučištníci – bonus ke kadenci střelby, bonus k přesnosti
	Štitonoši – bonus k poškození
	Průzkumníci – bonus ke zdraví, obraně, útoku a poškození
	Jezdci s oštěpy – bonus ke zdraví

Národní technologické pokroky

	Silnější budovy – odolnější budovy
	Blahobyť – bonus k přísunu všech surovin
	Sklad surovin – nižší náklady na údržbu
	Kult Odina – odemýká schopnost běsnění pro berserkry

Národní modlitby

	Uctívání Lokiho – budovy hoří rychleji
	Uctívání Odina – bonus k útoku
	Uctívání Thora – bonus k rychlosti pohybu

Národní technologické efekty podle stupně pokroku

	Stupeň II – bonus k příjmu, odemýká berserkry, kovárnu a tábor lučištníků
	Stupeň III – větší bonus k příjmu, odemýká štítáře a jejich elitní jednotky, odemýká nejlepší technologie u kováře

Anglosasi

Jednotka (verbování)

-  **Lučištníci s dlouhými luky (Tábor lučištníků)**
-  **Huskarlové (Kasárna)**
-  **Štítaři (Kasárna)**
-  **Prakovníci (Tábor lučištníků)**
-  **Stráže s kopími (Kasárna)**

Schopnost #1

-  **Přesná rána**
Bonus k přesnosti, bonus k střelecké obraně/útoku.
-  **Strach**
Morálka nepřítele utrpí, když bojuje s Huskarly.
-  **Bojová modlitba**
Bonus k obraně a morálce.
-  **Hon**
Bonus k rychlosti a střelecké obraně, malus k útoku a obraně.
-  **Povolání do zbraně**
Bonus k obraně a střelecké obraně pro blízké spojení.

Schopnost #2

-  **Kryju tě**
Blízkým spojencům se zvýší obyčejný i střelecký útok.
-  **Zuřivost**
Bonus k útoku/poškození, malus k obraně.
-  **Pozvednout štíty**
Bonus ke střelecké obraně, malus k útoku a obraně.
-  **Partyzánská taktika**
Bonus k dohledu, rychlosti střelby a dostřelu.
-  **Zed' z oštěpů**
Bonus k rychlosti. Nehybný.

Elitní jednotky

-  **Lučištníci s dlouhými luky**
– bonus ke zdraví.
-  **Huskarlové**
– bonus ke střelecké obraně.
-  **Štítaři**
– bonus k obraně.
-  **Strážní s kopími**
– bonus ke střelecké obraně a rychlosti.

Národní technologické pokroky

-  **Bojový trénink**
– bonus k útoku.
-  **Sklad surovin**
– nižší údržba oddílů.
-  **Zakázkové střelné zbraně**
– bonus k rychlosti střeleckého útoku.
-  **Dlouhé luky**
– odemyká střelce s dlouhými luky.
-  **Keltské tradice**
– odemyká schopnost Partyzánská taktika.

Národní modlitby

-  **Stěsí**
– bonus k obraně vůči útokům na blízko i střeleckým útokům.
-  **Blahobyt**
– bonus k přisunu všech surovin.
-  **Pořádek**
– snižší čas i náklady na verbování.

Národní technologické efekty podle stupně pokroku

-  **Stupeň II**
– větší základní příjem, odemyká kasárna a kovárnu.
-  **Stupeň III**
– větší základní příjem, odemyká: katapult, Huskarly, kostel, schopnost povolání do zbraně, nejlepší technologie u kováře.

Němci

Jednotka (verbování)

-  **Němečtí lučištníci (Tábor lučištníků)**
-  **Obrněná jízda (Stáje)**
-  **Kušiníci (Tábor lučištníků)**
-  **Sekerníci (Kasárna)**
-  **Kopiníci ve zbroji (Kasárna)**

Schopnost #1

-  **Připravenost**
Bonus k dohledu a dostřelu.
-  **Strach**
Morálka nepřítele utrpí, když bojuje s obrněnou jízdou.
-  **Hon**
Bonus k rychlosti a střelecké obraně, malus k útoku a obraně.
-  **Vystražit**
Donutí nepřítele ustoupit.
-  **Zastrašování**
Nepřítel zapojený do boje: Malus k útoku. Nemůže ustupovat.

Schopnost #2

-  **Drž linii**
Bonus ke střeleckému útoku/poškození, obraně a přesnosti. Nehybný.
-  **Obětí šilenství**
Bonus k útoku/poškození a morálce. Nemůže ustupovat.
-  **Vítězná řada**
Zvyšuje morálku všech spřátelených jednotek v okolí.
-  **Svaté běsnění**
Snižuje obranu nepřítele.
-  **Zed' z oštěpů**
Bonus k obraně zepředu, malus k rychlosti. Nehybný.

Elitní jednotky

-  **Němečtí lučištníci**
– bonus k poškození.
-  **Obrněná jízda**
– bonus ke střelecké obraně.
-  **Sekerníci**
– bonus k obraně.
-  **Kušiníci**
– bonus ke zdraví.
-  **Kopiníci ve zbroji**
– bonus ke zdraví.

Národní technologické pokroky

-  **Levnější konstrukce**
– snížení nákladů na stavby.
-  **Rychlost pohybu**
– bonus k rychlosti.
-  **Ostré cvičení**
– snížení nákladů na verbování.
-  **Kuše**
– odemyká výrobu kuší u kováře.
-  **Císařské zásoby železa**
– odemyká vylepšení zbroje u kováře.

Národní modlitby

-  **Rychlost**
– snížená údržba oddílů.
-  **Vítězství**
– bonus k útoku a obraně.
-  **Blahobyt**
– bonus k přisunu všech surovin.

Národní technologické efekty podle stupně pokroku

-  **Stupeň II**
– vyšší základní příjem, odemyká: katapulty, balisty, kopiníky ve zbroji, schopnost Drž linii, kuše, císařské zásoby železa, kovářské technologie druhého stupně
-  **Stupeň III**
– vyšší základní příjem, odemyká: stáje, kostel, elitní kopiníky ve zbroji, kovářské technologie nejvyššího stupně.

Slované

Jednotka (verbování)



Slovanští lučištníci
(Tábor lučištníků)



Lučištníci na koních (Stáje)



Jízda (Stáje)



Družina štitářů
(Kasárna)



Družina kopiníků
(Kasárna)

Schopnost #1



Oči na stopkách
Bonus k dohledu a střelecké obraně.



Soustředění
Bonus k přesnosti střelby a dostřelu. Nehybný.



Oči na stopkách
Bonus k dohledu a střelecké obraně.



Hon
Bonus k rychlosti a střelecké obraně, malus k útoku a obraně.



Hon
Bonus k rychlosti a střelecké obraně, malus k útoku a obraně.

Schopnost #2



Děšť šípů
Bonus k rychlosti střelby.



Děšť šípů
Bonus k rychlosti střelby.



Tvrdé údery
Bonus k útoku/poškození.



Pozvednout štít
Bonus ke střelecké obraně, malus k útoku, obraně a dohledu.



Obranný kruh
Bonus k obraně, malus k útoku. Nehybný. Nemůže být napaden z boku.

Elitní jednotky



Jízda
– bonus k útoku.



Družina štitářů
– bonus ke zdraví.



Družina kopiníků
– bonus ke zdraví a obraně.

Národní technologické pokroky



Odolnější lamely
– bonus k obraně a střelecké obraně.



Prosperita
– zvýšený příjem všech surovin.



Vylepšení kompozitu
– bonus ke střeleckému útoku (potřebuje kompozitní luky)



Kompozitní luky
– bonus k rychlosti střelby pro střelecké jednotky, odemyká schopnost Děšť šípů (dostupná v táboře lučištníků).

Národní modlitby



Uctívání Mokoše
– snížená údržba.



Uctívání Peruna
– bonus k útoku.



Uctívání Velese
– snížení nákladů verbování.

Národní technologické efekty podle stupně pokroku



Stupeň II
– zvýšený základní příjem, odemyká: jízdu (resp. elitní variantu), družinu kopiníků (resp. elitní variantu), tábor lučištníků, místo kultu.



Stupeň III
– zvýšený základní příjem, odemyká: kovárnu.

Ovládání: Myš a klávesnice

ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ



Pohyb kamery (s klávesou SHIFT rychlejší)



Přiblížit / oddálit



Vybrat



Útok / pohyb



Akční kamera

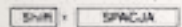


Schopnosti jednotky

RŮZNÉ



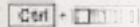
Ukaž trasu pochodu



Přejdi na událost



Herní nabídka



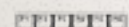
Nastavit kontrolní skupiny



Vybrat kontrolní skupinu

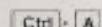


Přepínač velikosti minimapy

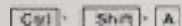


Přepínač záložek v záložkové nabídce

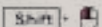
POKROČILÁ NABÍDKA



Vybrat všechny dostupné oddíly



Vybrat všechny oddíly



Přidat / odstranit z výběru

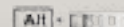
HRA VÍCE HRÁČŮ



Týmový chat (s klávesou SHIFT veřejný)



(v chatu) Přepnout mezi týmovým / veřejným chatem



Oznámení zprávy (1- útok, 2- obrana, 3- následuj, 4- ústup)



Obecné označení (ikonka „?“ na mapě)

Ovládání: Ovladač

ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ

- Pohyb kamery (držet)
- Rychlejší pohyb kamery
- Přiblížit/oddálit
- (na oddíl) Zvolit oddíl (na terén) Vybrat všechny viditelné jednotky
- Zrušit všechny volby
- Útok/pohyb
- Přejít na výběr
- Přejdi na oddíl vlevo
- Přejdi na oddíl vpravo (kliknout)
- Akční kamera

RŮZNÉ

- Přejdi na radnici
- Přejdi na událost
- Hlavní nabídka
- Kontrolní skupiny (podrž a nastav)
- Záložky na mapě (podrž a nastav)

HRA VÍCE HRÁČŮ

- Vstup do rychlého chatu
- Rychlý chat: označit (týmové)
- Rychlý chat: pozitivní (týmové)
- Rychlý chat: negativní (týmové)
- Rychlý chat: reakce (veřejné)

POKROČILÝ VÝBĚR

- (na oddíl) Zvolit jednotky stejného typu (na terén) Zvolit všechny vlastní jednotky
- Přidat do výběru
- Přidat stejný druh do výběru
- Odstranit z výběru
- Odstranit stejný druh z výběru
- Výběr barvy
- Odebrat barvu
- Vrchní standarda

KLÁVESOVÉ ZKRATKY ODDÍLŮ

- Levé zkratky
 - Schopnost 1
 - Tábor felčarů
 - Schopnost 2

- Pravé zkratky
 - Změnit formaci
 - Ústup
 - Pochodně

VELITELSKÁ NABÍDKA

- Vstoupit do velitelské nabídky
- Vybrat
- Potvrdit
- Zpět
- Zrušit

Instalace hry

Během instalace hry bude nutné vaši kopii autorizovat pomocí registrace v bezplatné službě Steam. K tomu je zapotřebí jednorázové připojení k internetu. Poté vás instalační program provede zbytkem instalace z herního disku vloženého do diskové mechaniky. Nemáte-li vlastní účet služby Steam, budete si muset vytvořit nový.

Dříve, než začnete: Ujistěte se, že hru instalujete z uživatelského účtu, které má oprávnění k instalaci.

- Vložte disk DVD do mechaniky DVD. Zobrazí se výzva na výběr jazyka. (Pokud se výzva v rámci krátkého času nezobrazí, dvakrát klikněte: nejdříve na ikonu Tento počítač na pracovní ploše Windows®; potom na ikonu DVD; následně na ikonu Setup.exe.)
- Vyberte položku Install (Instalovat). Pokud nemáte v současnosti nainstalovanou aplikaci Steam®, instalační program vás k tomu v tomto bodu vyzve. Během instalace vás instalační program může vyzvat, abyste povolili spuštění instalačního programu Steam®. Potvrďte tento proces. Také budete vyzváni, abyste se přihlásili do vašeho stávajícího účtu Steam® nebo si vytvořili nový.
- Po nainstalování aplikace Steam® vás instalační program vyzve k zadání kódu produktu.
- Po dokončení instalace by se na kartě My Games (Moje hry) měla v seznamu nainstalovaných her v aplikaci Steam® zobrazit vaše hra.

Dvojitým kliknutím hru spusťte. Pokud jste během instalace povolili vytvoření odkazu na pracovní ploše a v nabídce Start, také je můžete použít.

OMEZENÁ ZÁRUKA

Držitel tohoto softwarového výrobku je licencí zmocněn k používání zakoupeného softwaru. Tato licence je omezena na použití tohoto softwaru na jedné pracovní stanici (počítači) a na použití doprovodného uživatelského manuálu nebo dalších materiálů. Uživatel ne získává žádná další zvláštní práva, včetně, avšak bez omezení, práv k požívání neautorizovaných kopií softwaru, doprovodných materiálů, instalaci či zavedení softwaru nebo jakékoli jeho části do paměti více než jednoho počítače nebo nahrávání softwaru či jakékoli jeho části nebo doprovodných materiálů na Internet.

Společnost CENEGA CZECH zaručuje držitelé tohoto softwarového výrobku, že média obsahující software (CD-ROM/DVD-ROM), příložená dokumentace a balení budou bez vad materiálu a zpracování po dobu 90 dní od data nákupu. Tato záruka se nevztahuje na software. Tato záruka pozbude platnosti, jestliže případná vada vznikne následkem činnosti držitele kopie hry.

V případě, kdy budete potřebovat záruční servis, nahleste vadu prodejci, nebo přímo společnosti CENEGA CZECH, a to písemně na adresu CENEGA CZECH s.r.o., Kováků 456/28, Praha 5, Česká republika; telefonicky na číslo +420 270 004 366; nebo e-mailem na adresu reklamace@cenega.cz. Uveďte problém, který máte, a nezapomeňte přiložit svou adresu, telefonní číslo a datum nákupu.

Během 7 dnů od obdržení vašeho požadavku na záruční servis vás telefonicky či e-mailem kontaktuje zástupce společnosti CENEGA CZECH a probere s vámi podrobnosti vašeho problému a způsob doručení vadné kopie softwarového výrobku společnosti CENEGA CZECH.

Během 14 dnů od doručení vadné kopie softwarového výrobku, včetně dokladu o nákupu, prověří společnost CENEGA CZECH výrobek, a pokud bude váš požadavek na záruku shledán právoplatným, obdržíte na náklady společnosti CENEGA CZECH bezchybnou kopii softwarového výrobku.

TECHNICKÁ PODPORA V ČESKÉ REPUBLICE

help@cenega.cz | tel: +420 270 004 366 | Web: www.cenega.cz

Inštalácia hry

Počas inštalácie hry bude nutné vašu kópiu autorizovať pomocou registrácie v bezplatnej službe Steam. Na to je potrebné jednorazové pripojenie na internet. Potom vás inštalátor prevedie zvyškom inštalácie z herného disku vloženého do diskovej mechaniky. Ak nemáte vlastný účet služby Steam, budete si musieť vytvoriť nový.

Skôr, ako začnete: Uistite sa, že hru inštalujete z používateľského konta, ktoré má oprávnenia na inštaláciu.

1. Vložte disk DVD do mechaniky DVD. Zobrazí sa výzva na výber jazyka. (Ak sa výzva v rámci krátkého času nezobrazí, dvakrát kliknite: najskôr na ikonu Tento počítač na pracovnej ploche Windows®; potom na ikonu DVD; následne na ikonu Setup.exe.)
2. Po zvolení jazyku sa zobrazí obrazovka inštalácie. Vyberte položku Install (Inštalovať). Ak nemáte v súčasnosti nainštalovanú aplikáciu Steam®, inštalačný program vás k tomu v tomto bode vyzve. Počas inštalácie vás inštalačný program môže vyzvať, aby ste povolili spustenie inštalačného programu Steam®. Potvrďte tento proces. Tiež budete vyzvaný, aby ste sa prihlásili do vášho existujúceho účtu Steam® alebo si vytvorili nový.
3. Po nainštalovaní aplikácie Steam® vás inštalačný program vyzve na zadanie kódu produktu.
4. Po dokončení inštalácie by sa na karte My Games (Moje hry) mala v zozname nainštalovaných hier v aplikácii Steam® zobrazovať vaša hra.

Dvojím kliknutím hru spustíte. (Ak ste počas inštalácie povolili vytvorenie odkazu na pracovnej ploche a v ponuke Štart, taktiež ich môžete použiť.)

OBMEDZENÁ ZÁRUKA

Držiteľ kópie softvérového výrobku je v zmysle tejto dohody oprávnený na používanie funkcií zakúpeného softvérového výrobku v rozsahu užívateľského rozhrania. Táto licencia je obmedzená na použitie tohto softvéru na jednej pracovnej stanici (počítači) a na použitie sprievodnej používateľskej príručky alebo ďalších materiálov. Používateľ nezískava žiadne ďalšie zvláštne práva, vrátane, avšak bez obmedzenia, práv na vytváranie neautorizovaných kópií softvéru, sprievodných materiálov, inštalácií či zavedení softvéru alebo akejkolvek jeho časti do pamäte viac než jedného počítača ani rozširovanie softvéru či akejkolvek jeho časti ani sprievodných materiálov prostredníctvom Internetu alebo iných počítačových sietí.

Spoločnosť Cenega zaručuje kupujúcemu tohto softvérového výrobku, že médiá obsahujúce softvér (CD-ROM/DVD-ROM), priložená dokumentácia a balenie budú bez chýb materiálu a spracovania po dobu 90 dní od dátumu nákupu. Táto záruka sa nevzťahuje na softvér. Táto záruka stráca platnosť, ak prípadná chyba vznikne následkom činnosti držiteľa kópie softvérového výrobku.

V prípade, že budete potrebovať záručný servis, nahláste chybu predajcovi, alebo priamo spoločnosti Cenega, a to písomne na adresu CENEGA CZECH, s. r. o., so sídlom, Kováku 456/28, 150 00 Praha 5, Česká Republika; telefonicky na číslo +420 270 004 366; alebo e-mailom na adresu reklamace@cenega.cz. Uveďte problém, ktorý máte, a nezabudnite priložiť svoju adresu, telefónne číslo a dátum nákupu.

V priebehu 7 dní od prijatia vašej požiadavky o záručný servis vás telefonicky či e-mailom kontaktuje zástupca spoločnosti Cenega a preberie s vami podrobnosti vášho problému a spôsob doručenia chybnej kópie softvérového výrobku spoločnosti Cenega.

V priebehu 14 dní od doručenia chybnej kópie softvérového výrobku, vrátane dokladu o nákupe, preverí spoločnosť Cenega výrobok, a ak bude vaša požiadavka týkajúca sa záruky vyhodnotená ako právoplatná, získate na náklady spoločnosti Cenega bezchybnú kópiu softvérového výrobku.

TECHNICKÁ PODPORA V SLOVENSKEJ REPUBLIKE

help@cenega.cz | tel: +420 270 004 366 | Web: www.cenega.cz



ANCESTORS

— L · E · G · A · C · Y —

Bevezetés

A játék világa

Az Ancestors Legacy a középkorban játszódik, és ama rég letűnt idők nyers és könyörtelen valóságát kívánja megidézni. Történelmi tényeken alapul, ami azt jelenti, hogy ebben a játékban nem jut szerephez a mágia, sem más szokásos fantasy elem. A játszható frakciókhoz a középkori Európa legjellegzetesebb harcos kultúráiból merítettünk ihletet. Mindazonáltal mégiscsak játékról van szó. Fő célunk a szórakoztatás, ezért a történelmi tények némelyikét is „játékosan” kezeljük... Nem garantáljuk, hogy az Ancestors Legacy 100%-osan történelmileg hű, de megtettük ezért minden tőlünk telhetőt.

Frakciók és egységek

Ahogy a legtöbb történelmi stratégiai játékban, a játszható frakciók nálunk is a kultúrák egyedi sajátosságain alapulnak. Ez nem csak a látványvilágukat határozza meg, hanem az értékeiket, a gazdaságukat, a képzettségeiket és az egyedi egységtípusaikat is. Akadnak köztük gyorsak és mozgékonyak de kevésbé strapabírók, olyan településekkel, melyek nem sokáig bírják az ostromot. Egyes kultúrák a lovasságra helyezik a hangsúlyt – az ilyen egységek nagyon ütőképesek, de értelemszerűen költségesebbek is...

Jelen útmutatóban külön rész foglalkozik az egységek erősségeivel és gyengeségeivel, harcértékével, képzettségeivel, tapasztalatával, manőverezésével, elérhetőségük feltételeivel, és így tovább. Számos részletet leírtunk, de vannak dolgok, amiket jobb, ha játék közben tapasztalsz meg.

Játékmódok

Ha a főmenüben a Single-Player (Egyszemélyes) opciót választod, a hadjáratválasztó menübe kerülsz. Eleinte csak a kiinduló küldetés érhető el számodra; a további hadjáratok az első négy küldetés teljesítését követően nyílnak meg. Ennek az az oka, hogy az első négy küldetés során sajátíthatod el a játék mechanikájának alapjait.

A Multiplayer (Többszemélyes) menübe lépve internetes küzdelmekbe bocsátkozhatsz. Ebben a játékmódban az alábbi lehetőségek állnak rendelkezésedre:

- **Quick Match** (Gyorsmeccs): teljesen véletlenszerű ütközetbe csöppensz; az élmény finomhangolásához használd a szűrőket! Olyan harcosoknak ajánlott, akik szeretnének minél előbb belevágni a küzdelmekbe.
- **Server Browser** (Szerver böngésző): az elérhető online játék szerverek listája. A lista elemeit különböző paraméterek alapján szűrheted. Tapasztalt harcosoknak ajánlott, akik az általuk megadott feltételeknek megfelelő küzdelmet keresnek.
- **Host New Game** (Új játék hosztolása): saját játékszervert indíthatsz a választott módban és méretben. Olyan harcosok számára, akik szeretnek a maguk urai lenni, és a saját feltételeikkel küzdeni.

Single-Player Campaign (Egyszemélyes hadjárat)

Az Ancestors Legacy egyszemélyes hadjáratában négy különféle történelmi frakció oldalán szállhatsz hadba.

Az északi királyságok vikingjei:

1. **Ulf Ironbeard (vikingek a britek ellen, i. sz. 793.):** bújj a híres angol Lindisfarne apátságot feldúló vikingek bőrébe! Ezt az eseményt tekintjük az európai viking kalandozások kezdetének.
2. **Rurik (vikingek a szlávok ellen, i. sz. 861. és i. sz. 862.):** Rurik és a Rusz története, melyben átvette az irányítást Ladoga, és később Novogorod felett is. Ekkor emelkedett fel a Rurik-dinasztia, mely századokon át uralta a Moszkvai Nagyfejedelemséget.

A Brit királyság angolszászai:

1. **Hitvalló Edward (britek a britek ellen, i. sz. 1051.):** Edward király és kenti Godwin, a korszak legerősebb brit grófia közt kirobbant konfliktus története. A hadjárat akkor kezdődik, amikor Godwin szembebszögül a király akaratával, és akkor ér véget, mikor a gloucesteri csata elvesztése után száműzetésbe vonul.
2. **II. Harold Godwinson (britek a vikingek ellen, i. sz. 1066.):** Edward utóda, Harold, sikeresen megvédte uradalmát a norvég király, Harald Hadrada támadásától, aki elesett a Stamford-hídnál vívott ütközetben. Meg tudod ismételni Harold sikerét?

A germánok Szent Római Birodalma:

1. **Habsburg Rudolf (germánok a germánok ellen, i. sz. 1278.):** Az újonnan megkoronázott német király, Rudolf, a trónját védte a cseh király, II. Premyslid Ottokártól. II. Ottokár elesett a marchfeldi csatában.
2. **Albrecht a Medve (germánok a szlávok ellen, i. sz. 1147. és i. sz. 1160.):** Albrecht története, aki elhódította a Niklot vezette elbai szlávok földterületeit. A harc Niklot halálával végződött – innen datálódik a keresztények uralta Mecklenburg története.

A Lengyel Királyság és Kijevi Rusz szlávjai:

1. **Mieszko (szlávok a germánok ellen, i. sz. 963-972.):** Lengyelország hivatalos létrejötté, és első uralkodója, I. Mieszko felemelkedése. Mieszko volt a Piast dinasztia ősapja, és ő ismertette meg a lengyeleket Krisztus hitével. Ez a hadjárat a germán támadások által tépázott Lengyelhon történetét meséli el, egészen a Cedyniánál aratott fényes diadalig.
2. **„Merész” Bolesław (szlávok a szlávok ellen, i. sz. 1002-1025.):** I. Bolesław király története és küzdelme II. Henryk porosz uralkodó ellen. Bolesławot néhány évvel győzedelmes kijevi beavatkozása után Lengyelhon első királyává koronázták.

Megjegyzések:

- Minden hadjárat öt küldetésből áll.
- A második szláv és az első germán hadjárat a játék megjelenéskor még nem lesz elérhető, csak később, egy ingyenes frissítés részeként.

Többszemélyes játékmód

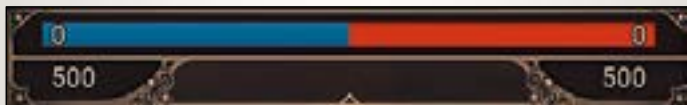
Annihilation (Megsemmisítés) mód:

Klasszikus skirmish mód, melyet minden RTS játékos ismer. A győzelemhez meg kell semmisíteni az ellenség bázisát. Az a játékos, aki elveszti bázisa ÖSSZES fontos épületét, kiesik a játékból – ügyelj rá, hogy legalább egyet mindig épségben tarts az alábbiak közül: városháza, barakk, íjkészítő, kovács, istálló (csak germánoknál és szlávoknál).

Domination (Dominancia) mód:

Ebben a játékmódban a győzelem kulcsát a falvak kézben tartása jelenti. A játék kezdetekor a pontok egyenlően oszlanak el; ezt követően valahányszor az egyik játékos több falut tart kézben a másiknál, annak pontszámát is csökkenti. A mérkőzés addig tart, míg az egyik résztvevő pontszáma nullára nem csökken, vagy kulcsfontosságú épületei el nem pusztulnak.

A pontszámok a játék kezelőfelületén (lásd alább) jelennek meg. A felső sorban az egyes játékosoknak percenként járó pontszám jelenik meg, az alsóban pedig az összpontszám látható.



Megjegyzés: a legtöbb térképen páros számú falu található, így nem ritka, hogy a pontszámok egy ideig nem változnak. A Dominancia mód pontrendszere nem veszi továbbá figyelembe a játékosok által begyűjtött és felhasznált nyersanyagok mennyiségét sem.

Metaadatok:

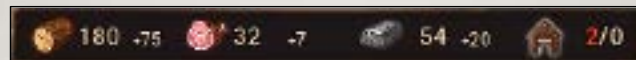
A velük való játék során minden nemzet tapasztalati pontokra tesz szert, melyek növelik Steam profilod szintjét. Sok szerencsét!



Végül, de nem utolsósorban, a játszma befejezésekor a képernyőn megjelennek a részletes statisztikák: olyan információk, mint a hadrendbe állított és elvesztett egységek, elfoglalt és elvesztett falvak száma, illetve a kitermelt nyersanyagok mennyisége. Nagyon praktikus, nagyon részletes és nagyon érdekes.

Nyersanyagok, építmények, térkép

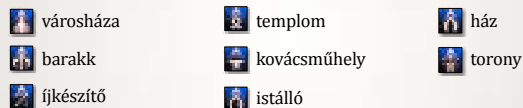
A játékosok legfeljebb tíz egységet toborozhatnak és tarthatnak fenn falvaik működőképes (felépített és le nem rombolt) házai számának függvényében. Ennek megjelenítésére hivatott a népszerűség változó (a ház ikon a nyersanyag sávon). A többi ikon a nyersanyagok – élelem, fa és vas – mennyiségének percenkénti változását mutatja. Ha túl sok egységet tartasz fenn, könnyen kifogyhatsz az élelemből. Egy-egy egység felosztásával segíthetsz a bajon.



Az általában rendelkezésre álló egységeket a következő oldalakon találod. Az egységek a megfelelő épületekből toborozhatók (kivéve a városházát, amelyet mindig elsőként kell felhúznod).

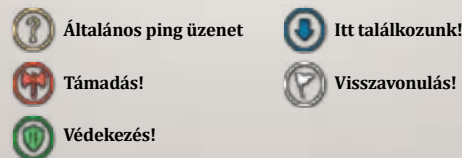
Kétfajta ostromgépes egység létezik: a ballisztás és a katapultos. Mindkettőt a kovácsnál kell toborozni, de elérhetőségük nemzettől és technológiai szinttől függ.

Nyolc különböző építményt húzhatsz fel bázisodon:



A városháza néha már áll, míg más építményekhez (például a házakhoz) nyersanyagokat kell gyűjtened. Néhány épület felhúzásának konkrét előfeltételei vannak (működő kovácsműhelyt például csak bizonyos technológiai szint felett építhetsz stb). Egyes struktúrák nemzet-specifikusak (istállót például csak a germánok és a szlávok építhetnek). A tornyok kezdetől fogva elérhetők, és többszemélyes meccseken összesen háromat építhetsz belőlük.

A minitérkép segít áttekinteni a csatateret, ikonokkal pedig további fontos információkat jelenít meg. Egyes ikonok egységeidet és épületeidet, mások a falvakat, nyersanyagokat, csapdákat és más efféleket ábrázolják. Szövetségeseid is hagyhatnak neked jeleket ikon formájában (lásd a Vezérlés oldalon, hogy hagyhatsz jeleket a minitérképen). Szövetséges jelzések:



Falvak és nyersanyag pontok

A falvak megtartása és elfoglalása az Ancestors Legacy alapvető stratégiai játékeleme. A falvak nem tartoznak a játékos bázisának építményei közé; a játék kezdetén semlegesként (a minitérképen szürkén) jelennek meg. A falvak lakosságának számát a körülöttük lévő nyersanyag csomópontok száma határozza meg. A mennyiség három és hat fő között változhat.

A parasztek száma határozza meg a falu erejét is, amelyet a falu egészségügyi sávjának kerete jelöl:

CSUPASZ: VÉDTELEN

EZÜST: KÖZEPESEN VÉDETT

BRONZ: ALAPSZINTEN VÉDETT

ARANY: ERŐSEN VÉDETT

A falu védetségétől függ, milyen elszántsággal védelmezik lakói a támadásoktól. Miután megszereztél magadnak egy falut, parasztjait a következő gombokkal irányíthatod:

Toborozz parasztokat, hogy a választott nyersanyag csomópontban dolgozzanak!

Toborozz parasztokat az összes nyersanyag csomópontba!



Védelem fokozása: toborozz több parasztot kizárólag védelmi célra (nem segítkeznek a nyersanyaggyűjtésben).

Riadó! Minden paraszt hagyja abba a munkát és védje a falut!

Megjegyzés: a harc után le kell fűjnod a riadót, hogy a parasztek visszamenjenek dolgozni.

Megjegyzések:

- A semleges falvak parasztjai is harcba szállhatnak a településre támadó egységekkel, és veszteségeket okozhatnak nekik.
- A nyersanyag csomópontokon dolgozó parasztek megölhetők, melynek esetén tulajdonosuknak pótolnia kell őket, hogy fenntartsa a javak áramlását és a település védelmét.

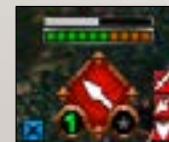
Képzettségek, lobogók

Egyes képességek és cselekvések minden egység és egységtípus esetén ugyanúgy működnek:

- Terület támadás (csak ostromgépeknek)** – megtámadják a kijelölt területet.
- Felállás váltás (csak közelharc egységeknél)** – az agresszív és védekező felállást váltogatja (védekező: védelem nő, sebesség csökken; felismeri és elkerüli a csapdákat, képes blokkolni az ellenséges rohamokat).
- Tűzet szüntess (ki/bekapcsolható, csak távolsági egységeknél)** – a Felállás váltás távolsági megfelelője. A távolsági támadások, illetve a csapdakeresés és elkerülés automatizálására szolgál.
- Felosztatás** – véglegesen felosztatja az egységet (kattints rá ismét a megerősítéshez).
- Gyógyító tábor** – pihenés és gyógyulás: támadás/védelem csökken, mozgás kizárt.
- Visszavonulás (és általános visszavonulás)** – az egység a saját városháza felé indul. A legrövidebb utat fogja választani, és nem lehet megállítani. A visszavonulás hatótávolságát a morál határozza meg. Általános visszavonulás esetén minden egység visszatér a városházához.
- Fáklya** – az egység látótávolsága nő, de könnyebb észrevenni (még a háború kódében is!)



Az ellenséges harcosok elpusztításával az egységek tapasztalatra tesznek szert, és automatikusan szintet lépnek. Az első alkalommal (és csak akkor) a játékos képzettséget választhat az egység számára, mely specifikusan növeli annak értékeit. A közelharc egységek képzettségei (támadó, védekező, gyorsaság) eltérnek a távolsági egységekéitől (pontosság, áttűtő erő, sebesség). Az egység szintje és képzettsége ikonként jelenik meg lobogója alján.



Az egység feletti szürke sáv mutatja annak morálját. Alatta láthatók életeri pontjai (ÉP), melynek mezői az egység egyes tagjainak állapotát jelzik (a zöld szín az egészséges, a vörös pedig a sebesült katonákat). A kétoldalt látható kék és vörös ikonok állapot hatások (lásd a következő oldalt).

Egység állapot hatások

A kis ikonok a csapatzászlók két oldalán az állapot hatások. Ezek jelentősen befolyásolják a csapat harcértékét és mozgékonyágát. A zászló jobb oldalán az alábbi hatások jelenhetnek meg:

Morál növelés	Távolsági tűzsebesség módosító
Életerő módosító	Távolsági pontosság módosító
Támadás módosító	Távolsági védetség módosító
Sebzés módosító	Látótávolság módosító
Védetség módosító	Sebesség módosító
Távolsági támadás módosító	Mozgás blokkolva
Távolsági sebzés módosító	Visszavonulás blokkolva
Távolsági módosító	

MEGJEGYZÉS: A hatások lehetnek pozitívak (zöld) vagy negatívak (vörös) és háromféle erősségűek :

A csapatzászló bal oldala az egység általános (környezet- és alakzatfüggő) állapotát mutatja. Ezek indirekt módon befolyásolják egységed teljesítményét:

Veterán egység	Visszavonul
Védekező alakzat	Gyógyítás
Támadó alakzat	Víz/mocsár (sebesség csökken)
Eső/felhőszakadás (épületek felgyújtása tovább tart, a mozgás lassabb)	Bozótban (rejtőzik, látótávolság csökken)
Hó/hóvihar (mint az esőnél)	Erdő (látótávolság csökken, távolsági védelem nő)
Oltalmazó körben	Lándzsafalban

Vikingek

Egység (toborzás)

Norvég íjászok (Íjászat)
Berserkerek (Barakk)
Pajzshordozók (Barakk)
Felderítők (Városháza)
Lándzsás portyázók (Barakk)

Veterán egységek

Norvég íjászok – tűzsebesség, pontosság nő.
Pajzshordozók – Sebzés nő.
Felderítők – Életerő, védelem, támadás, sebzés nő.
Lándzsás portyázók – Életerő nő.

Nemzeti sajtáságok

Loki imádat – az épületek gyorsabban égnék.
Odin imádat – támadás bónusz.
Thor imádat – gyorsabb mozgás.

1. képzettség

Szapora nyilazás Nagyobb tűzgyorsaság.
Baltahajítás Roham közben előrevetik a tartalék baltát.
Helyhez kötés Az ellenség nem tud visszavonulni.
Megfélemlítés A megtámadott ellenség morálja csökken.
Üldözés Támadás, védelem csökken, távolsági védelem és sebesség nő.

2. képzettség

Maradunk és harcolunk Támadás/védelem/morál nő.
Őrjöngés Támadás/Sebesség/Sebzés nő.
Pajzsokat fel Támadás/védelem csökken, távolsági védelem nő.
Helyhez kötés Az ellenség nem tud visszavonulni.
Oltalmazó kör Támadás csökken, védelem nő, nem mozoghat, nem lehet oldalba kapni.

Nemzeti technológiai vívmányok

Erősebb épületek – nehezebb lerombolni őket.
Jólét – az összes erőforrás bevétel nagyobb.
Készlet tárolás – alacsonyabb fenntartási költség.
Odin kultusz – elérhetővé teszi a berserkerek őrjöngés képességét.

Nemzeti technológia szintlépés hatások

II. szint: több jövedelem, berserkerek, kovács, íjászat.
III. szint: több jövedelem, pajzshordozók és veterán pajzshordozók, elsőrangú kovács technológiák.

Angolszászok

Egység (toborzás)



1. képzettség



2. képzettség



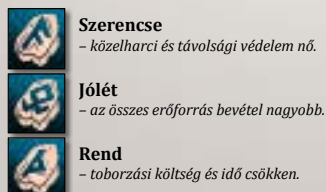
Veterán egységek



Nemzeti technológiai vívmányok



Nemzeti sajátosságok



Egység (toborzás)



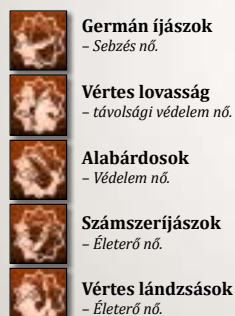
1. képzettség



2. képzettség



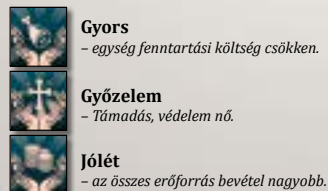
Veterán egységek



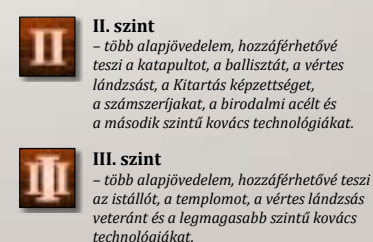
Nemzeti technológiai vívmányok



Nemzeti sajátosságok



Nemzeti technológia szintlépés hatások



Szlávok

Egység (toborzás)



1. képzettség



2. képzettség



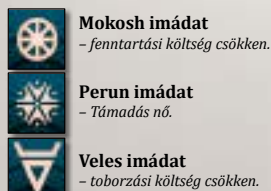
Veterán egységek



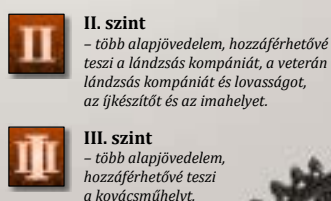
Nemzeti technológiai vívmányok



Nemzeti sajátosságok

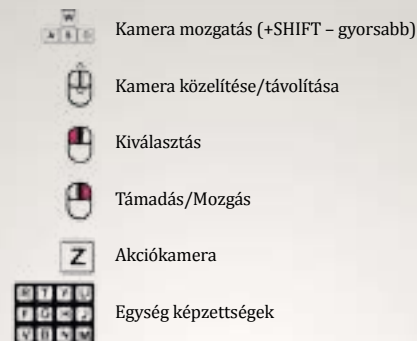


Nemzeti technológia szintlépés hatások

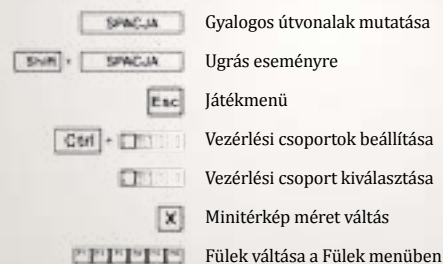


Írányítás: Billentyűzet és egér

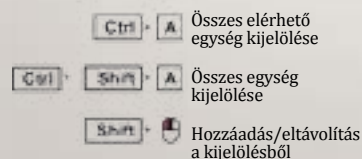
ALAPSZINTŰ VEZÉRLÉS



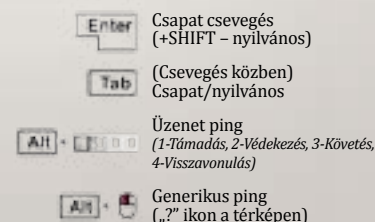
VEGYES



HALADÓ KIJEJÖLÉS



TÖBBSZEMÉLYES MÓD



Irányítás: Kontroller

ALAPSZINTŰ VEZÉRLÉS

- Kamera mozgatus (hosszan)
- Gyorsabb kamera mozgatus
- Kamera közelítése/távolítása
- (egységen) Egység kijelölése
- (terepen) Összes látható egység kijelölése
- Összes kijelölés törlése
- Támadás/Mozgás
- Ugrás kijelölésre
- Ugrás a bal oldali szakaszra
- Ugrás a jobb oldali szakaszra (kattintás)
- Akciókamera

VEGYES

- Ugrás a városházára
- Ugrás eseményre
- Főmenü
- Csoportok vezérlése (tartsd nyomva a kiválasztáshoz)
- Térkép jelölések (tartsd nyomva az elhelyezéshez)

TÖBBSZEMÉLYES MÓD

- Belépés a gyors csevegésbe
- Gyors csevegés: Pingek (csapat)
- Gyors csevegés: Pozitív (csapat)
- Gyors csevegés: Negatív (csapat)
- Gyors csevegés: Reakciók (nyilvános)

HALADÓ KIJEJÖLÉS

- (egységen) Azonos típusú egységek kijelölése (terepen) Összes birtokolt egység kijelölése
- Hozzáadás a kijelöléshez
- Azonos típus hozzáadása a kijelöléshez
- Eltávolítás a kijelölésből
- Azonos típus eltávolítása a kijelölésből
- Festék kijelölése
- Festék kijelölése
- Felső lobogó

EGYSÉG GYORSGOMBOK

Bal gombok

- 1. képzettség
- Elsősegélyhely
- 2. képzettség

Jobb gombok

- Alakzatváltás
- Visszavonulás
- Fáklyák

PARANCS MENÜ

- Belépés a Parancs menübe
- Kiválasztás
- Megerősítés
- Vissza
- Mégse

A játék telepítése

A játék telepítése során jogosultság-ellenőrzést kell végrehajtani: regisztrálnod kell a játékot a Steam ingyenes rendszerén keresztül. Ehhez a művelethez csatlakoznod kell az internetre, majd a telepítő végigvezet a folyamat lépésein, amint a meghajtóba helyezted a játéklemezt. Ha még nem rendelkezel ingyenes Steam-fiókkal, létre kell hoznod egyet.

Mielőtt nekikezdesz: Győződj meg róla, hogy olyan felhasználóval telepítet a játékot, ami rendelkezik telepítési jogokkal.

1. Helyezd a DVD-t az optikai meghajtóba. Megjelenik a nyelvválasztó képernyő. (Ha nem jelenik meg rövid időn belül, kattints duplán először a Windows® asztalon található Sajátgép ikonra, majd a DVD ikonjára, végül a Setup.exe ikonjára.)
2. Miután kiválasztottad a nyelvet, megjelenik a telepítő képernyő. Válaszd az Install opciót. Ha még nincs feltelepítve a Steam®, akkor ezúton kell installálnod számítógépedre. A telepítés során lehet, hogy engedélyezned kell a Steam® telepítő futtatását. Ezután be kell jelentkezned egy már meglévő Steam® fiókba, vagy újat kell létrehoznod.
3. Miután a Steam® feltelepült, be kell írnod a Termékkódot (Product Code).
4. Ha a telepítés befejeződött, a játék meg fog jelenni a Steam® Könyvtár (My Games) füle alatt. A játék elindításához kattints erre duplán. (Ha engedélyeztet a parancsikonok létrehozását az Asztalra és a Start menübe, ezeket is használhatod.)

Korlátozott jótállás

A játék ezen példányának tulajdonosa jogosult használni a megvásárolt szoftvert. Ez a licenc a szoftver használatát egy munkaállomáson (számítógépen), valamint a hozzá tartozó Felhasználói Kézikönyv vagy egyéb anyagok használatát engedélyezi. A tulajdonos nem rendelkezik semmilyen más speciális joggal, ideértve nem kizárólagosan a szoftver vagy a hozzá tartozó anyagok illetéktelen másolását, telepítését vagy a szoftver vagy bármely részeinek memóriába töltését több, mint egy számítógépen, vagy a szoftver vagy részei vagy a hozzá tartozó anyagok internetre történő feltöltését.

A Cenega Hungary garatálja a Szoftvertermék vásárlójának, hogy a szoftvert tartalmazó adathordozó (CD-ROM/DVD-ROM), a hozzá tartozó dokumentáció és csomagolás mind anyagi, mind pedig kivitelezési szempontból hibamentes a vásárlás napjától számított 90 napig. Ez a garancia nem vonatkozik a szoftverre. Ez a garancia nem alkalmazható és semmis, ha a hibát a játék adott példányának tulajdonosa okozta. A garancia érvényesítéséhez tájékoztassa a hibáról az eladót vagy közvetlenül a Cenega Hungary-t levélben a CENEGA Hungary Kft. 1143 Budapest, Ilka utca 2-4, Magyarország címen; telefonon a +36 (1) 225 7365 számon; faxon a +36 (1) 225 7366 számon; elektronikus levélben a support@cng Hungary.hu címen. Írja le a tapasztalt problémát, és mellékelje a címét, telefonszámát és a vásárlás dátumát.

A garanciális igényének benyújtását követő 7 napon belül a Cenega Hungary egy megbízottja kapcsolatba fog lépni Önnel telefonon vagy elektronikus levélben, hogy megbeszéljék a probléma részleteit, valamint a Szoftvertermék hibás példányának a Cenega Hungary-hoz történő visszajuttatásának módját.

A Szoftvertermék hibás példányának, és a vásárlás bizonyítékának kézhez vételétől számított 14 napon belül a Cenega Hungary ellenőrzi a terméket és ha az igénye érvényesnek bizonyul, a Cenega Hungary költségén egy hibamentes példányt fog kapni a Szoftvertermékből.

MŰSZAKI TÁMOGATÁS ÉS VEVŐSZOLGÁLAT

Kapcsolat: CENEGA Hungary Kft. 1143 Budapest, Ilka utca 2-4.

E-mail: support@cng Hungary.hu