GAME MANUAL

Introduzione

Mondo di gioco
Ancestors Legacy è un gioco ambientato in epoca medievale che ambisce a rappresentare la dura e brutale realtà di quel tempo. Ambisce anche a essere storicamente accurato, il che significa che in questo gioco non ci sono né la magia né altri elementi tipici di un'ambientazione fantasy. Le fazioni giocabili sono state concepite basandosi sull'aspetto reale e lo stile di combattimento dei guerrieri dell'Europa medievale. Premesso ciò, si tratta comunque di un gioco. Volevamo che fosse divertente da giocare, quindi potremmo esserci presi qualche licenza rispetto ad alcuni dettagli storici... Abbiamo fatto del nostro meglio, ma non aspettarti che Ancestors Legacy sia al 100% privo di anacronismi.

Fazioni e squadre
Come nella maggior parte dei giochi di strategia di ambientazione storica, le fazioni giocabili sono state concepite per rappresentare il carattere e l'identità di ogni nazione. Ciò include non solo l'aspetto visivo, ma anche statistiche, economia, abilità e tipologie caratteristiche di squadra. Per esempio, alcune di esse sono veloci e agili ma meno resistenti, con insediamenti che non durano a lungo. Altre, più focalizzate sulla cavalleria, possono essere molto resistenti, ma il loro costo di mantenimento è altrettanto alto... Alcune sezioni di questo manuale sono dedicate ai punti di forza e debolezza delle varie unità, alla loro efficacia nel combattimento, ad abilità, esperienza, manovre, condizioni per sbloccarle e così via. Il manuale è molto dettagliato, ma c'è ancora tanto da imparare e scoprire mentre giochi.

Modalità di gioco
Selezionando ,,Giocatore singolo'' accederai al menu di selezione della campagna. All'inizio avrai a disposizione solamente una missione di partenza e dovrai completare le prime quattro missioni prima che le altre campagne vengano sbloccate. Questo perché le prime quattro missioni fungono da tutorial sui fondamenti delle meccaniche di gioco.

Selezionando il menu ,,Multigiocatore'' puoi configurare una partita multigiocatore. Le opzioni multigiocatore sono:

- Partita veloce: scegli di unirti a una partita totalmente casuale o utilizza i filtri per personalizzare la tua esperienza. Ottimo per i guerrieri che hanno a disposizione poco tempo per giocare.

- Elenco server: visualizza i server di gioco disponibili online. Puoi anche ordinare l'elenco in base a vari parametri. Ottimo per i guerrieri esperti che sanno quello che vogliono.

- Ospita una nuova partita: ospita un server tutto tuo, scegliendo la modalità e le dimensioni del gioco. Ottimo per chi è nato per comandare.

Campagna giocatore singolo

La campagna per giocatore singolo di Ancestors Legacy ti consente di giocare nei panni di quattro differenti fazioni storiche:

I vichinghi dei regni del nord:

1. Ulf Thorgilsson (vichinghi contro britannici, 793 d.C.): gioca nei panni dei vichinghi che razziarono la famosa abbazia inglese di Lindisfarne. Questo evento è considerato l'inizio dell'era delle incursioni vichinghe in Europa.
2. Rurik (vichinghi contro slavi, 861 e 862 d.C.): La storia di Rurik e della Rus ,, ovvero la conquista da parte di Rurik dei territori del Ladoga e, in seguito, anche di Novgorod. Tali eventi segnarono l'inizio della dinastia di Rurik, che governò il Granducato di Mosca per i secoli a venire.

Anglosassoni del regno di Britannia:

1. Edoardo il Confessore (britannici contro britannici, 1051 d.C.): La storia di un conflitto tra il re Edoardo e Godwin del Kent, il più potente conte britannico del tempo. La campagna inizia quando Godwin si oppone per la prima volta alla volontà del re, e si conclude quando viene esiliato dopo aver perso la battaglia di Gloucester.
2. Harold II Godwinson (britannici contro vichinghi, 1066 d.C.): Harold, figlio e successore di Edoardo, respinse con successo un attacco del re norvegese Harald Hadrada, morto durante la battaglia di Stamford Bridge. Sarai in grado di replicare il suo successo?

Il Sacro Romano Impero della nazione germanica:

1. Rodolfo d'Asburgo (germanici contro germanici, 1278 d.C.): Il neo-incoronato re germanico Rodolfo, che difese il suo trono contro il re ceco Ottocaro II di Boemia, della dinastia dei Premislidi. Ottocaro II di Boemia morì nella battaglia di Marchfeld.
2. Alberto l'Orso (germanici contro slavi, 1147 e 1160 d.C.): La storia di Alberto e di come conquistò le terre degli slavi polabi, guidati da Niklot. La vicenda si concluse con la morte di Niklot e fu considerata l'inizio del regno cristiano sul Meclemburgo.

Slavi del regno di Polonia, e della Rus' di Kiev:

1. Miecislao (slavi contro germanici, 963-972 d.C.): La storia della nascita della nazione polacca e del suo primo sovrano Miecislao I. Miecislao fu il precursore della dinastia dei Piast e introdusse il cristianesimo in Polonia. Questa campagna racconta la storia della difesa della neonata nazione contro gli attacchi germanici, e della vittoria polacca nella battaglia di Cedynia.
2. Bolesław I il Prode (slavi contro slavi, 1002-1025 d.C.): La storia di re Bolesław I e del suo conflitto con l'imperatore prussiano Enrico II. Pochi anni dopo il suo intervento vittorioso a Kiev, Bolesław fu incoronato primo re di Polonia.

Note:

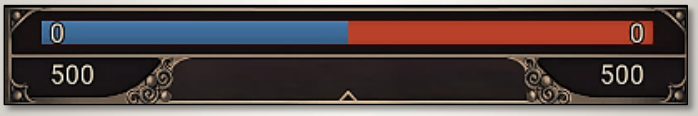
- *Ogni campagna ha cinque missioni.*
- *La seconda campagna slava e la prima campagna germanica non sono presenti nella versione di lancio del gioco e saranno presto incluse in un aggiornamento gratuito.*

Multigiocatore

Modalità Annientamento:
Modalità schermaglia classica, nota a tutti i giocatori degli strategici in tempo reale. La vittoria viene assegnata con la distruzione della base nemica. Ogni giocatore che perde TUTTI gli edifici chiave nella base viene eliminato dal gioco; assicurati che almeno uno di questi edifici sia operativo in qualsiasi momento: Municipio, Caserma, Campo di addestramento degli arcieri, Fucina del fabbro, Stalle (solo germanici e slavi).

Modalità Dominazione:
La chiave per vincere è mantenere il controllo dei villaggi. Il gioco inizia con una riserva di punti distribuiti in modo uniforme, e ogni volta che un giocatore possiede più villaggi rispetto all'avversario, guadagna punti sottraendoli alla riserva dell'avversario. La partita termina quando uno dei giocatori raggiunge zero punti, o quando tutti gli edifici chiave di un giocatore vengono distrutti.

I punti vengono visualizzati nell'interfaccia di gioco (vedi sotto). La riga in alto mostra il guadagno di punti al minuto per ciascun giocatore, mentre la parte inferiore mostra i punti totali.



La maggior parte delle mappe ha un numero equamente distribuito di villaggi, quindi non è raro che il punteggio rimanga in parità per un po'. Inoltre, il sistema dei punti in modalità dominazione è indipendente dal numero di risorse che i giocatori guadagnano e spendono durante la partita.

Metadati:

Ogni nazione guadagna esperienza quando viene giocata. L'esperienza che guadagna contribuisce a incrementare il livello del tuo profilo Steam. In bocca al lupo!

Ultima cosa, ma non meno importante: al termine di una partita il gioco mostra una schermata di statistiche dettagliate. Informazioni come il reclutamento di squadre e i caduti, i villaggi catturati/persi e la rendita da risorse sono rappresentate in tabelle e grafici. Molto utili, molto dettagliati e per veri nerd.

Risorse, strutture, mappa

Ogni giocatore può reclutare e mantenere fino a dieci unità allo stesso tempo, limitate dal numero di edifici operativi (costruiti e non distrutti) nel proprio villaggio. Ciò è rappresentato dalla variabile Popolazione (icona Casa nella barra delle risorse). Le altre icone sono le tue risorse - cibo, legna e ferro - e la loro quantità varia al minuto. Quando si hanno troppe squadre reclutate, non è raro vedere cibo con valore negativo. Eliminare una squadra può aiutare.

Un elenco di unità normalmente disponibili si trova nelle pagine seguenti di questo manuale. Le unità vengono reclutate tramite l'edificio appropriato (a parte il Municipio, che deve essere sempre costruito per primo).

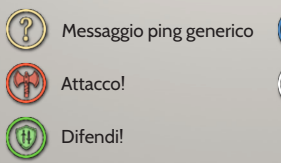
Ci sono anche due tipi di squadre di macchine d'assedio: baliste e catapulte. Entrambe possono essere reclutate alla Fucina del fabbro, ma la loro disponibilità dipende da fattori come la nazione, il livello di tecnologia, ecc.

Ci sono 8 diverse strutture che possono essere costruite nella tua base:

Municipio, Caserma, Campo di addestramento degli arcieri, Chiesa, Fucina del fabbro, Stalle, Case e Torri.

I Municipi sono a volte già costruiti, mentre le altre strutture hanno bisogno di risorse (come le Case). Alcuni hanno prerequisiti più specifici (come il livello di tecnologia, avere una Fucina del fabbro operativa, ecc.). Alcune strutture sono specifiche di una nazione (per esempio, solo germanici e slavi hanno le Stalle). Le Torri sono disponibili fin dall'inizio e nelle partite multigiocatore ce ne sono sempre tre.

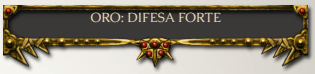
La mini-mappa fornisce una panoramica del campo di battaglia e utilizza le icone per mostrare ulteriori informazioni importanti. Alcune di queste icone mostrano squadre e edifici, villaggi, risorse, trappole e così via. Altri sono segnali dei tuoi alleati (vedi la pagina Controlli per sapere come contrassegnare la tua mini-mappa). I segnali alleati includono:



Villaggi e punti risorse

Conquistare e mantenere i villaggi è l'essenza del gioco strategico in Ancestors Legacy. I villaggi non sono strutture base dei giocatori, ma insediamenti che all'inizio di ogni partita sono neutrali (grigi sulla mini mappa). Il numero di nodi di risorse intorno a un villaggio determina il numero di contadini che vi abitano. Il loro numero può variare da un minimo di tre a un massimo di sei.

Il numero di contadini determina anche la forza del villaggio, che è indicata dalla cornice intorno al riquadro/barra della salute del villaggio:



La difesa di un villaggio indica quanto strenuamente i contadini lo difenderanno da un attacco. Una volta conquistato un villaggio, puoi controllare i suoi contadini con i seguenti comandi:

Recluta contadini per iniziare a lavorare su nodi di risorse selezionati.

Recluta contadini per iniziare a lavorare su tutti i nodi di risorse.

Difesa migliore: recluta contadini extra solo per la difesa (non lavoreranno nei nodi di risorse).

Allarme! Tutti i contadini smettono di lavorare e difendono il loro villaggio.

Attenzione: è necessario annullare l'allarme per farli tornare al lavoro dopo il combattimento.

Note:

- *Anche i villaggi neutrali possono avere abbastanza contadini da contrattaccare e causare vittime nelle squadre che tentano di catturarli.*
- *I contadini che lavorano ai nodi di risorse possono essere uccisi, costringendo il proprio giocatore a reclutarli di nuovo per ripristinare il flusso di provviste e mantenere le difese del villaggio.*

Abilità, Stendardi

Alcune abilità e azioni sono universali per tutti i tipi di squadre:

Attacco a zona (solo macchine d'assedio) - attacca la zona assegnata.

Cambia formazione (attiva/disattiva, solo unità di fanteria) - alterna fra postura offensiva e difensiva (difensiva: difesa aumentata, velocità diminuita; può individuare ed evitare trappole, può bloccare le cariche nemiche).

Cessate il fuoco (attiva/disattiva, solo unità di arcieri) - equivalente a „Cambia formazione". Attiva/disattiva l'automazione degli attacchi a distanza, e l'intercettazione ed evitamento delle trappole.

Congeda - rimuove permanentemente una squadra (clicca nuovamente per confermare).

Ospedale da campo - riposo e guarigione: Attacco e difesa diminuiti, nessun movimento possibile.

Ritirata (e Ritirata totale) - invia la squadra al proprio Municipio. Le squadre sceglieranno il percorso più breve e non potranno essere fermate. La distanza della ritirata dipende dal loro morale. Ritirata totale rimanda la squadra direttamente al proprio Municipio.

Torcia - visione a distanza aumentata, ma più facile da individuare (anche nella nebbia di guerra!).

Una squadra ottiene esperienza uccidendo i guerrieri nemici, guadagnando automaticamente nuovi livelli man mano. Al primo aumento di livello (e solo allora), il giocatore può scegliere una specializzazione per quella squadra, che fornisce un bonus specifico alle sue statistiche. Le squadre di fanteria hanno diverse specializzazioni (offensiva, difensiva, velocità) rispetto alle squadre di arcieri (precisione, penetrazione, velocità). Il livello e la specializzazione di una squadra appaiono come icone nella parte inferiore del suo stendardo.

La barra grigia sopra lo stendardo della squadra mostra il suo morale. Sotto ci sono i punti salute (HP), e ogni segmento rappresenta un'unità della squadra (i segmenti verdi rappresentano le unità sane, quelli rossi le squadre ferite). Le icone blu e rosse sui lati rappresentano gli Effetti di stato della squadra (vedi pagina seguente).

Effetti di stato della squadra

Le piccole icone ai lati dello stendardo di una squadra ne rappresentano gli Effetti di stato. Questi possono influenzare pesantemente l'efficienza e la manovrabilità in combattimento di una squadra. Il lato destro dello stendardo mostra i seguenti effetti:

- Bonus al morale
- Modificatore salute
- Modificatore attacco
- Modificatore danni
- Modificatore difesa
- Modificatore attacco a distanza
- Modificatore danni da attacchi a distanza
- Modificatore distanza
- Modificatore cadenza di tiro
- Modificatore precisione di tiro
- Modificatore difesa da attacchi a distanza
- Modificatore visione a distanza
- Modificatore velocità
- Movimento non consentito
- Ritirata non consentita

NOTE: Gli effetti possono essere positivi (verdi) o negativi (rossi) e hanno tre livelli di potenza:

Il lato sinistro del banner di una squadra mostra ne mostra lo stato generale, in base all'ambiente, formazione, ecc. Questi hanno effetti indiretti sulle capacità della tua squadra:

- Unità di veterani
- Formazione difensiva
- Formazione offensiva
- Pioggia/Pioggia abbondante (le strutture in fiamme impiegano più tempo a bruciare, movimento rallentato)
- Neve/Neve abbondante (come Pioggia)
- In un Cerchio difensivo
- In ritirata
- In guarigione
- Acqua/Palude (velocità ridotta)
- Tra i cespugli (unità nascosta, con raggio visivo ridotto)
- Foresta (visuale di tiro limitata, difesa da attacchi a distanza aumentata)
- In un Muro di lance

Vichinghi

Unità (reclutamento)	Abilità #1	Abilità #2
Arcieri vichinghi (Campo di addestramento degli arcieri)	Tiro incessante Cadenza di tiro aumentata.	Rimani e combatti! Attacco/difesa/morale aumentati.
Berserker (Caserma)	Lancia asce Lancia un'ascia aggiuntiva durante la carica.	Furia Attacco/velocità/danni aumentati.
Fanteria pesante (Caserma)	Blocca Impedisce la ritirata nemica.	Alza gli scudi Attacco/difesa diminuiti, difesa da attacchi a distanza aumentata.
Esploratori (Municipio)	Spaventa Abbatte il morale del nemico.	Blocca Impedisce la ritirata nemica.
Lanceri razziatori (Caserma)	Insegui Attacco/difesa diminuiti, difesa da attacchi a distanza e velocità aumentate.	Cerchio difensivo Attacco diminuito, difesa aumentata, l'unità non può muoversi, l'unità non può essere accerchiata.

Esperienza dell'unità

Arcieri vichinghi
cadenza di tiro aumentata, precisione aumentata

Fanteria pesante
danni aumentati

Esploratori
punti salute, difesa, attacco e danni aumentati

Lanceri razziatori
punti salute aumentati

Progressi tecnologici della nazione

Edifici più forti
edifici più durevoli

Prosperità
rendita di tutte le risorse aumentata

Magazzino di provviste
costi di mantenimento diminuiti

Venerazione di Odino
sblocca l'abilità Furia per i Berserker

Preghiere della nazione

Culto di Loki
le strutture bruciano più velocemente

Culto di Odino
attacco aumentato

Culto di Thor
velocità di movimento aumentata

Effetti del livello di tecnologia della nazione

Livello II
rendite base aumentate, sblocca Berserker, Fucina del fabbro e Campo di addestramento degli arcieri

Livello III
rendite base aumentate, sblocca Fanteria pesante e relativa Esperienza, sblocca tecnologie di livello massimo alla Fucina del fabbro

Anglosassoni

Unità (reclutamento)

Arcieri (Arco lungo)

Huscarli (Caserma)

Fanteria pesante (Caserma)

Frombolieri (Campo di addestramento degli arcieri)

Lanceri di guardia (Caserma)

Abilità #1

Tiro di precisione
Precisione, danni da attacco a distanza/attacco aumentati.

Spaventa
Abbatte il morale del nemico.

Preghiera di guerra
Difesa/morale aumentati.

Insegui
Attacco/difesa diminuiti, difesa da attacchi a distanza e velocità aumentate.

Chiamata alle armi
Difesa degli alleati vicini e difesa da attacchi a distanza aumentate.

Abilità #2

Ti copro le spalle
Attacco degli alleati vicini e attacco a distanza aumentati.

Rabbia
Attacco/danni aumentati, difesa diminuita.

Alza gli scudi
Attacco/difesa diminuiti, difesa da attacchi a distanza aumentata.

Tattiche di guerriglia
Visione a distanza, cadenza di tiro e distanza di tiro aumentate.

Muro di lance
Velocità diminuita, difesa da attacchi frontali aumentata, non può spostarsi

Esperienza dell'unità

Arcieri (Arco lungo)
punti salute aumentati

Huscarli
difesa da attacchi a distanza aumentata

Fanteria pesante
difesa aumentata

Guardia di lanceri
difesa da attacchi a distanza e velocità aumentate

Progressi tecnologici della nazione

Addestramento
attacco aumentato

Magazzino di provviste
costi di mantenimento squadre diminuiti

Armi a distanza sagomate
cadenza di tiro aumentata

Archi lunghi
sblocca gli Arcieri (Arco lungo)

Tradizioni celtiche
sblocca abilità Tattiche di guerriglia

Preghiere della nazione

Luck
melee and ranged DEF up

Welfare
all resource income up

Order
recruit cost and time down

Effetti del livello di tecnologia della nazione

Livello II
rendite base aumentate, sblocca Caserma e Fucina del fabbro

Livello III
rendite base aumentate, sblocca catapulta, unità di Huscarli, Chiesa, abilità Chiamata alle armi e tecnologie di livello massimo alla Fucina del fabbro

Germanici

Unità (reclutamento)

Arcieri germanici
(Campo di addestramento degli arcieri)

Cavalleria pesante (Stalle)

Balestrieri
(Campo di addestramento degli arcieri)

Fanteria d'assalto (Caserma)

Lancieri corazzati (Caserma)

Abilità #1

Consapevolezza
Visione a distanza e distanza di tiro aumentate.

Spaventa
Abbatte il morale del nemico.

Insegui
Attacco/difesa diminuiti, difesa da attacchi a distanza e velocità aumentate.

Terrorizza
Forza la Ritirata sul nemico ingaggiato.

Intimidazione
Nemico ingaggiato: Attacco diminuito e ritirata non consentita.

Abilità #2

Linea serrata
Attacco/danni a distanza, difesa e precisione aumentati, non può spostarsi.

Fervore sacrificale
Attacco/danni/morale aumentati, ritirata non consentita.

Serie vincente
Aumenta il morale di tutte le unità possedute nelle vicinanze.

Sacro furore
Abbassa la difesa del nemico ingaggiato.

Muro di lance
Velocità diminuita, difesa da attacchi frontali aumentata, non può spostarsi.

Esperienza dell'unità

Arcieri germanici
danni aumentati

Cavalleria pesante
difesa da attacchi a distanza aumentata

Fanteria d'assalto
difesa aumentata

Balestrieri
punti salute aumentati

Lancieri corazzati
punti salute aumentati

Progressi tecnologici della nazione

Costruzione più economica
costi di costruzione diminuiti

Velocità di movimento
velocità aumentata

Addestramento
costi di reclutamento diminuiti

Balestre
sblocca le balestre alla Fucina del fabbro

Fornitura di acciaio imperiale
sblocca potenziamenti armature alla Fucina del fabbro

Preghiere della nazione

Digiuno
costi di mantenimento squadra diminuiti

Vittoria
attacco e difesa aumentate

Benessere
rendita di tutte le risorse aumentata

Effetti del livello di tecnologia della nazione

Livello II
rendite base aumentate, sblocca catapulta, balista, Lancieri corazzati, abilità Linea serrata, balestre, fornitura di acciaio imperiale e tecnologie di secondo livello alla Fucina del fabbro

Livello III
rendite base aumentate, sblocca Stalle, Chiesa, Esperienza dei Lancieri corazzati e tecnologie di livello massimo alla Fucina del fabbro

Slavi

Unità (reclutamento)	Abilità #1	Abilità #2
Arcieri slavi (Campo di addestramento degli arcieri)	Vista acuta Visione a distanza e difesa da attacchi a distanza aumentate.	Pioggia di frecce Cadenza di tiro aumentata.
Arcieri a cavallo (Stalle)	Concentrazione Precisione e distanza di tiro aumentate, non può spostarsi.	Pioggia di frecce Cadenza di tiro aumentata.
Cavalleria (Stalle)	Vista acuta Visione a distanza e difesa da attacchi a distanza aumentate.	Colpi pesanti Attacco/danni aumentati.
Brigata di fanteria pesante (Caserma)	Insegui Attacco/difesa diminuiti, difesa da attacchi a distanza e velocità aumentate.	Alza gli scudi Attacco/difesa/visione a distanza diminuiti, difesa da attacchi a distanza aumentata.
Brigata di lancieri (Caserma)	Insegui Attacco/difesa diminuiti, difesa da attacchi a distanza e velocità aumentate.	Cerchio difensivo Attacco diminuito, difesa aumentata, l'unità non può muoversi, l'unità non può essere accerchiata.

Esperienza dell'unità

Cavalleria
attacco aumentato

Brigata di fanteria pesante
punti salute aumentati

Brigata di lancieri
punti salute/difesa aumentati

Progressi tecnologici della nazione

Lamelle più robuste
difesa e difesa da attacchi a distanza aumentate

Prosperità
rendita di tutte le risorse aumentata

Aggiornamento composito
attacco a distanza aumentato
(richiede Archi compositi)

Archi compositi
cadenza di tiro delle unità di arcieri aumentata, sblocca l'abilità Pioggia di frecce (disponibile presso il Campo di addestramento degli arcieri) (available at the Archery)

Preghiere della nazione

Culto di Mokosh
costi di mantenimento diminuiti

Culto di Perun
attacco aumentato

Culto di Veles
costi di reclutamento diminuiti

Effetti del livello di tecnologia della nazione

Livello II
rendite base aumentata, sblocca Cavalleria, Brigata di lancieri, Esperienza per Brigata di lancieri e Cavalleria, Campo di addestramento degli arcieri, Luogo di culto

Livello III
rendite base aumentate, sblocca la Fucina del fabbro

Comandi: Tastiera e mouse

COMANDI DI BASE

Muovi la visuale (+ MAIUSC - più veloce)

Ingrandisci / Riduci

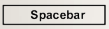
Seleziona

Attacca/Sposta

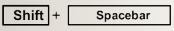
Visuale cinematografica

Abilità dell'unità

VARIE

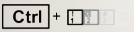


Mostra percorsi



Salta all'evento

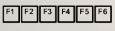
Menu di gioco



Imposta gruppi di comandi

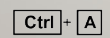
Seleziona gruppo di comandi

Alterna dimensioni mini mappa

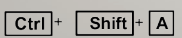


Alterna le schede nel menu Schede

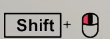
SELEZIONE AVANZATA



Seleziona tutte le squadre disponibili



Seleziona tutte le squadre



Aggiungi/Rimuovi dalla selezione

MULTIGIOCATORE

Chat di squadra (+ MAIUSC - pubblica)

(Nella chat) Alterna chat di squadra/chat pubblica

Ping messaggio
(1-Attacca, 2-Difendi, 3-Segui, 4-Ritirata)

Ping generico
(icona „?" sulla mappa)

Comandi: Controller

COMANDI DI BASE

- Muovi la visuale
- (Hold) RB + Muovi la visuale più veloce
- Ingrandisci/Riduci
- (sulla squadra) Seleziona squadra
  (sul terreno) Seleziona tutte le unità visibili
- Deseleziona tutto
- Attacca/Sposta
- Salta alla selezione
- LB Passa alla squadra a sinistra
- RB Passa alla squadra a destra
- Click Visuale cinematografica

VARIE

- Click Salta al municipio
- Salta all'evento
- Menu principale
- Controlla i gruppi (tieni premuto per impostare)
- (Hold) RB + Segnalini sulla mappa (tieni premuto per impostare)

MULTIGIOCATORE

- (Hold) LB + Entra nella chat rapida
- (Hold) LB + Chat rapida: segnali (squadra)
- (Hold) LB + Chat rapida: positivo (squadra)
- (Hold) LB + Chat rapida: negativo (squadra)
- (Hold) LB + Chat rapida: reazioni (squadra)

SELEZIONE AVANZATA

- X + X (sulla squadra) Seleziona unità dello stesso tipo
  (sul terreno) Seleziona tutte le unità possedute
- (Hold) LT + X Aggiungi alla selezione
- (Hold) LT + X + X Aggiungi stesso tipo alla selezione
- (Hold) LT + B Rimuovi dalla selezione
- (Hold) LT + B + B Rimuovi lo stesso tipo dalla selezione
- (Hold) LT + (Hold) X Selezione pennello
- (Hold) LT + (Hold) B Rimuovi pennello
- (Hold) LT + Stendardo

SCORCIATOIE SQUADRA

- (Hold) LB Scorciatoie sinistra
  - + X Abilità 1
  - + Y Ospedale da campo
  - + B Abilità 2
- (Hold) RB Scorciatoie destra
  - + X Cambia formazione
  - + Y Ritirata
  - + B Torce

MENU COMANDI

- (Hold) RT Vai al menu comandi
- Seleziona
- A Conferma
- B Indietro
- X Annulla

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