INSTRUKCJA





Spis treści

WPROWADZENIE 2
KAMPANIA DLA JEDNEGO GRACZA 3
ROZGRYWKA WIELOOSOBOWA 4
ZASOBY, BUDYNKI, MAPA 5
WIOSKI I PUNKTY ZASOBÓW 6
ZDOLNOŚCI, SZTANDARY 7
STATUSY DRUŻYNY 8
WIKINGOWIE 9
ANGLOSASI 10
NIEMCY 11
SŁOWIANIE 12
STEROWANIE 13-14
INSTALACJA GRY 15
OGRANICZONA GWARANCJA 16

Wprowadzenie

Świat gry

„Ancestors Legacy" to strategia osadzona w klimacie średniowiecza, która przedstawia twardą, brutalną rzeczywistość tamtych czasów. Gra stara się być wierna historii, więc nie uświadczycie w niej magii ani innych elementów typowych dla świata fantasy, a grywalne frakcje stworzono w oparciu o prawdziwy wygląd i zwyczaje wojowników średniowiecznej Europy. To jednak wciąż tylko gra. Zamiarem było stworzenie przyjemnej rozgrywki, więc niektóre aspekty historyczne nagięliśmy dla potrzeb mechaniki gry... „Ancestors Legacy" zawiera pewne anachronizmy, ale staraliśmy się, aby było ich jak najmniej.

Frakcje i drużyny

Jak w większości historycznych gier strategicznych grywalne frakcje zaprojektowaliśmy w taki sposób, aby odzwierciedlały ich historyczny charakter. Dotyczy to nie tylko wyglądu, ale także statystyk, ekonomii, zdolności i unikatowych rodzajów drużyn. Na przykład jeden lud może mieć szybkie i zwinne, ale mniej wytrzymałe jednostki, a jego budynki łatwo zburzyć. Z kolei inny może kłaść nacisk na jazdę, wytrzymałość, ale kosztem wysokiego kosztu utrzymania armii...

W tej instrukcji znajdziesz wskazówki dotyczące mocnych i słabych stron jednostek, ich skuteczności bojowej, zdolności, doświadczenia, manewrów, warunków odblokowania itd. Przekazujemy sporą wiedzę, ale wiele informacji czekać będzie na odkrycie podczas rozgrywki.

Tryby gry

Jeśli w menu głównym wybierzesz opcję „Jeden gracz", otworzy się ekran wyboru kampanii. Na początku dostępna będzie wyłącznie jedna misja początkowa, a żeby odblokować inne kampanie, trzeba ukończyć cztery pierwsze misje. Stanowią one samouczek, który wprowadza do podstawowej mechaniki gry.

Wybranie opcji „Wielu graczy" pozwoli zagrać z innymi graczami. Oto możliwości gry wieloosobowej:

- **Szybka potyczka:** gracz zostanie przeniesiony do losowego meczu. Można też skorzystać z filtrów, aby zawęzić zakres poszukiwań. Świetna opcja dla wojowników, którym zależy na czasie.
- **Przeglądarka serwerów:** wyświetla dostępne serwery, które można sortować w oparciu o różne parametry. Dobre dla doświadczonych wojowników, którzy wiedzą, czego chcą.
- **Stwórz nową grę:** pozwala założyć własny serwer, a co za tym idzie – wybrać tryb rozgrywki i rozmiar mapy. Doskonałe dla urodzonych przywódców.

Kampania dla jednego gracza

W kampanii dla jednego gracza „Ancestors Legacy" pozwala stanąć na czele jednej z czterech historycznych frakcji:

Wikingowie z Królestwa Północy:

1. **Ulf Żelaznobrody (wikingowie vs Anglosasi, 793 r.):** Poprowadź wikingów rabujących sławny angielski klasztor Lindisfarne. To wydarzenie uważa się za początek ery napaści wikingów w Europie.
2. **Ruryk (wikingowie vs Słowianie, 861 i 862 r.):** Historia Ruryka, który wyruszył na Ruś, a następnie zapanował nad Ładogą i Nowogrodem. To wydarzenie uznaje się za początek epoki Rurykowiczów, którzy przez setki lat panowali w Wielkim Księstwie Moskiewskim.

Anglosasi z Królestwa Anglii:

1. **Edward Wyznawca (Anglosasi vs Anglosasi, 1051 r.):** Historia konfliktu pomiędzy królem Edwardem i Godwinem z Kentu – dwoma najpotężniejszymi wówczas w Anglii earlami. Kampania rozpoczyna się od sprzeciwienia się woli króla przez Godwina, a kończy się jego wygnaniem po przegranej bitwie pod Gloucester.
2. **Harold II Godwinson (Anglosasi vs wikingowie, 1066 r.):** Harold, syn i następca Edwarda, odparł atak norweskiego króla Haralda Hadrady, który poległ w bitwie pod Stamford Bridge. Czy zdołasz powtórzyć ten triumf?

Niemcy ze Świętego Cesarstwa Rzymskiego:

1. **Rudolf I Habsburg (Niemcy vs Niemcy, 1278 r.):** Świeżo koronowany król Niemiec Rudolf, który obronił swój tron przed zakusami króla Czech Przemysła Ottokara II. Przemysł poległ w bitwie pod Suchymi Krutami.
2. **Albrecht Niedźwiedź (Niemcy vs Słowianie, 1147 i 1160 r.):** Historia wyprawy Albrechta na Słowian połabskich. W wyniku tego najazdu śmierć poniósł władca Połabian Niklot, a Meklenburgia została schrystianizowana.

Słowianie z Królestwa Polskiego i Rusi Kijowskiej:

1. **Mieszko I (Słowianie vs Niemcy, 963–972 r.):** Gdy oficjalnie utworzono Królestwo Polskie, a na jego czele stanął książę Mieszko I, przedstawiciel dynastii Piastów, na polskich ziemiach rozpoczął się proces chrystianizacji. Kampania opowiada, jak młode państwo broniło się przed niemiecką napaścią, oraz o zwycięstwie w bitwie pod Cedynią.
2. **Bolesław I Chrobry (Słowianie vs Słowianie, 1002–1025 r.):** Historia króla Bolesława I i jego zatargu z pruskim cesarzem Henrykiem II Świętym. Kilka lat po zwycięskiej wyprawie Bolesława na Kijów został on koronowany na pierwszego króla Polski.

Uwaga:

- *Każda kampania składa się z pięciu misji.*
- *Druga kampania Słowian i pierwsza kampania Niemców są niedostępne w momencie premiery gry, ale zostaną wkrótce dodane w postaci bezpłatnej aktualizacji.*

Rozgrywka wieloosobowa

Tryb anihilacji:

Klasyczne starcie, które tak dobrze znają wielbiciele gier RTS. Zwycięstwo przyznawane jest za zniszczenie wrogiego obozu. Gracz, który straci WSZYSTKIE kluczowe budynki w swoim obozie, zostaje wyeliminowany. Pamiętaj, aby posiadać przynajmniej jeden z tych budynków: siedziba, koszary, strzelnica, kuźnia, stajnia (tylko Niemcy i Słowianie).

Tryb dominacji:

Kluczem jest tu panowanie nad wioskami. Na początku rozgrywki gracze mają taką samą liczbę punktów, ale gdy któryś z nich zdobędzie więcej wiosek niż przeciwnik, to wynik zaczyna się zmieniać na jego korzyść. Gra kończy się, gdy wynik któregoś z graczy sięgnie zera bądź gdy zniszczeniu ulegną kluczowe budynki gracza.

Punkty wyświetlone są w interfejsie gry (zob. poniżej). Górna liczba oznacza przychód punktowy na minutę, a dolna – łączną liczbę posiadanych punktów.



Należy pamiętać, że na większości map występuje parzysta liczba wiosek, więc wynik może przez jakiś czas się nie zmieniać. System punktowy dominacji nie jest powiązany z liczbą zdobywanych i wydawanych zasobów podczas rozgrywki.

Metadane:

Gra wybraną nacją zapewnia punkty doświadczenia, które wpływają na poziom profilu na Steam. Powodzenia!



Na koniec meczu wyświetlony jest ekran z tabelami i wykresami, które pozwalają zapoznać się ze statystykami rekrutacji drużyn, strat, podboju wiosek oraz przychodu. Bardzo pomocne, bardzo szczegółowe i bardzo naukowe.

Zasoby, budynki, mapa

Każdy gracz może nająć i posiadać do dziesięciu jednostek, ale limit uzależniony jest też od liczby budynków mieszkalnych w wioskach, o czym informuje wskaźnik populacji (symbol domu na pasku zasobów). Reszta symboli oznacza zasoby – żywność, drewno i żelazo – których liczba zmienia się co minutę. Jeśli najmiesz zbyt wiele oddziałów, może się zdarzyć, że zaczniesz tracić żywność. Rozwiąż jakiś oddział, aby temu przeciwdziałać.



Lista dostępnych jednostek znajduje się na dalszych stronach instrukcji. Najmuje się je w odpowiednich budynkach (z wyjątkiem siedziby, którą zawsze należy wybudować w pierwszej kolejności).

Istnieją **dwa rodzaje machin oblężniczych:** balisty i katapulty. Obie machiny można zbudować w kuźni, ale ich dostępność zależy od frakcji i poziomu technologii.

W obozie można zbudować 8 różnych budynków:

- siedzibę
- koszary
- strzelnicę
- kościół
- kuźnię
- stajnię
- domy
- wieże.

Siedziby czasami są gotowe od początku, a inne budynki do wzniesienia wymagają zasobów (np. domów). Niektóre mają konkretne wymagania (np. odpowiedni poziom technologii, kuźnię itp.). Niektóre są dostępne dla wybranych frakcji (na przykład stajnie budują jedynie Niemcy i Słowianie). Wieże dostępne są od początku i w meczach wieloosobowych zawsze otrzymuje się ich 3 sztuki.

Minimapa pomaga panować nad polem bitwy i za pomocą symboli przekazuje dodatkowe, ważne informacje. Niektóre z nich oznaczają drużyny i budynki, wioski, zasoby, pułapki i tak dalej. Inne są sygnałami od sojuszników (w rozdziale „Sterowanie" dowiesz się, jak zostawiać innym wskaźniki na minimapie). Sygnały to m.in.:

- **Ogólny wskaźnik**
- **Do ataku!**
- **Broń!**
- **Spotkajmy się tutaj!**
- **Odwrót!**

Wioski i punkty zasobów

Zajmowanie i utrzymywanie wiosek jest kluczem do zwycięstwa w „Ancestors Legacy". Wioski nie należą do obozu gracza, ale są neutralnymi z początku osadami (dlatego też oznaczone są na minimapie szarym kolorem). Od liczby punktów zasobów wokół wioski zależy, ilu wieśniaków w niej mieszka. Liczba ta może wahać się od 3 do 6 osób.

Liczba wieśniaków wpływa także na siłę wioski, która oznaczona jest ramką wokół paska wytrzymałości wioski:



Siła obrony wioski wskazuje, jak mocno wieśniacy będą jej bronić przed atakami.

Gdy zajmiesz wioskę, możesz wydawać wieśniakom **rozkazy**:

Najmij wieśniaków, aby pracowali w wybranych punktach zasobów.

Najmij wieśniaków, aby pracowali we wszystkich punktach zasobów.



Lepsza obrona: najmij dodatkowych wieśniaków, którzy będą zajmować się wyłącznie obroną (nie udadzą się do punktów zasobów).

Larum! Wszyscy wieśniacy rzucają pracę i bronią wioski.

Uwaga: należy ręcznie odwołać larum, aby wieśniacy wrócili do pracy po skończonej walce.

UWAGA:

- *Nawet neutralne wioski mogą mieć dość obrońców, aby skutecznie odeprzeć atak.*
- *Wieśniaków pracujących w punktach zasobów można zabić. Właściciel musi wtedy ponownie ich nająć, aby utrzymać dochody i obronę wioski.*

Zdolności, sztandary

Niektóre zdolności i działania są wspólne dla wszystkich drużyn i rodzajów drużyn:

Atak obszarowy (tylko machiny oblężnicze) – atak na wskazany obszar.

Zmień formację (przełączane, tylko jednostki walczące wręcz) – przełącza pomiędzy formacją ofensywną i defensywną (+obrona, -szybkość; wykrywa i unika pułapek, może blokować szarżę).

Wstrzymaj ogień (przełączane, tylko jednostki strzeleckie) – odpowiednik opcji „Zmień formację". Wł./Wył. automatyczny ostrzał oraz wykrywanie i unikanie pułapek.

Rozwiąż – na stałe usuwa drużynę (kliknij ponownie, aby potwierdzić).

Obóz medyczny – odpoczynek i leczenie: -atak, obrona; unieruchamia.

Odwrót (i zupełny odwrót) – odsyła drużynę w stronę siedziby. Drużyny będą podążać najkrótszą drogą i nie można im przeszkodzić. Odległość odwrotu zależy od morale. Zupełny odwrót wysyła drużynę aż do obozu.

Pochodnia – lepszy zasięg widzenia; drużynę łatwiej dostrzec (nawet we mgle wojny!).



Drużyna zdobywa doświadczenie, zabijając wrogów, i automatycznie awansuje na kolejne poziomy. Przy pierwszym awansie (i tylko wtedy) gracz wybiera drużynie specjalizację, która wpływa na premie do statystyk. Drużyny walczące wręcz mają inne specjalizacje (ofensywna, defensywna, szybkość) niż jednostki strzeleckie (celność, przebicie, szybkość). Poziom i specjalizacja drużyny wskazane są symbolami u dołu sztandaru drużyny.



Szary pasek nad drużyną określa jej morale. Pod nim znajduje się pasek punktów zdrowia (PZ), którego każdy fragment oznacza jednego członka drużyny (zielone fragmenty to zdrowi wojownicy, czerwone – ranni). Niebieskie i czerwone symbole po bokach są efektami statusu (zob. nast. stronę).

Statusy drużyny

Niewielkie symbole z boku sztandaru wskazują efekty, które wpływają na drużynę – jej skuteczność bojową i mobilność. Z prawej strony sztandaru widać:

- **Premia do morale**
- **Modyfikator zdrowia**
- **Modyfikator skuteczności ataku**
- **Modyfikator siły**
- **Modyfikator obrony**
- **Modyfikator skuteczności ostrzału**
- **Modyfikator siły ostrzału**
- **Modyfikator zasięgu**
- **Modyfikator szybkostrzelności**
- **Modyfikator celności ostrzału**
- **Modyfikator obrony przed ostrzałem**
- **Modyfikator zasięgu widzenia**
- **Modyfikator szybkości**
- **Zablokowany ruch**
- **Zablokowany odwrót**

UWAGA: Efekty mogą być korzystne (zielone) bądź niekorzystne (czerwone) i mieć trzy poziomy:

Z lewej strony sztandaru drużyny widać status ogólny, który zależy od otoczenia, formacji itp. Czynniki te bezpośrednio wpływają na możliwości drużyny:

- **Zaprawieni w boju**
- **Formacja defensywna**
- **Formacja ofensywna**
- **Deszcz/gęsty deszcz (budynki trudniej się palą)**
- **Śnieg/gęsty śnieg (podobnie jak deszcz)**
- **Krąg obronny**
- **Wycofywanie**
- **Leczenie**
- **Woda/mokradła (-szybkość)**
- **W krzakach (ukrycie, -zasięg widzenia)**
- **Las (-zasięg widzenia, +obrona przed ostrzałem)**
- **Ściana włóczni**

Wikingowie

Jednostki (najem)

- **Nordyccy łucznicy (Strzelnica)**
- **Berserkowie (Koszary)**
- **Tarczownicy (Koszary)**
- **Zwiadowcy (Siedziba)**
- **Włócznicy (Koszary)**

Zdolność #1

- **Szybki ostrzał**
  +szybkostrzelność.
- **Rzut toporem**
  Rzut toporem podczas szarży.
- **Przyszpilenie**
  Blokuje przeciwnikom odwrót.
- **Strach**
  Zmniejsza morale wroga.
- **Pogoń**
  -atak, obrona +szybkość, obrona przed ostrzałem.

Zdolność #2

- **Niezłomność**
  +atak, obrona, morale
- **Szał**
  +atak, szybkość, siła.
- **Tarcze w górę**
  -atak/obrona, +obrona przed ostrzałem.
- **Przyszpilenie**
  Blokuje przeciwnikom odwrót.
- **Krąg obronny**
  - atak +obrona, unieruchamia, nie można oskrzydlić.

Zaprawienie w boju

- **Nordyccy łucznicy**
  +szybkostrzelność, celność.
- **Tarczownicy**
  +siła.
- **Zwiadowcy**
  +PZ, obrona, atak, siła.
- **Włócznicy**
  +PZ

Modlitwy

- **Kult Lokiego**
  budynki palą się szybciej.
- **Kult Odyna**
  +atak.
- **Kult Thora**
  +szybkość.

Postęp techniczny

- **Mocniejsze budynki**
  wytrzymalsze budowle.
- **Dobrobyt**
  większy dochód zasobów.
- **Skład**
  niższe koszty utrzymania.
- **Kult Odyna**
  odblokowuje zdolność Szał berserków.

Wpływ technologii na frakcję

- **Poziom II**
  większy przychód podstawowy, odblokowuje berserków, kuźnię i strzelnicę.
- **Poziom III**
  większy przychód podstawowy, odblokowuje tarczowników i ich zaprawienie, odblokowuje najlepsze technologie w kuźni.

Anglosasi

Jednostki (najem)	Zdolność #1	Zdolność #2
Angielscy łucznicy (Strzelnica)	**Celny strzał** +celność, siła ostrzału, atak.	**Osłona** +atak, atak strzelecki pobliskich sojuszników.
Huskarlowie (Koszary)	**Strach** Zmniejsza morale związanego walką wroga.	**Szał** +atak, siła -obrona.
Tarczownicy (Koszary)	**Bitewna modlitwa** +obrona, morale	**Tarcze w górę** -atak, obrona +obrona przed ostrzałem.
Procarze (Strzelnica)	**Pogoń** -atak, obrona +obrona przed ostrzałem, szybkość.	**Walka podjazdowa** +zasięg widzenia, szybkostrzelność, zasięg strzału.
Włócznicy (Koszary)	**Wezwanie do broni** +obrona i obrona przed ostrzałem pobliskich sojuszników.	**Ściana włóczni** -szybkość; +obrona z przodu; może się ruszać.

Zaprawienie w boju

Angielscy łucznicy
+PZ

Huskarlowie
+obrona przed ostrzałem.

Tarczownicy
+obrona.

Włócznicy
+obrona przed ostrzałem, szybkość.

Postęp techniczny

Szkolenie wojskowe
+atak.

Skład
niższe koszty utrzymania drużyn.

Profilowana broń strzelecka
+szybkostrzelność.

Długie łuki
odblokowuje angielskich łuczników.

Celtycki obyczaj
odblokowuje zdolność Walka podjazdowa.

Modlitwy

Za fortunę
+obrona, obrona przed ostrzałem

Za dostatek
+dochód wszystkich zasobów.

Za ład
tańszy i szybszy najem.

Wpływ technologii na frakcję

Poziom II
większy przychód podstawowy, odblokowuje koszary i kuźnię.

Poziom III
większy przychód podstawowy, odblokowuje katapulty, huskarlów, kościół, zdolność Wezwanie do broni i najlepsze technologie w kuźni.

Niemcy

Jednostki (najem)	Zdolność #1	Zdolność #2
Niemieccy łucznicy (Strzelnica)	**Czujność** +zasięg widzenia i strzału.	**Trzymaj linię** +atak strzelecki, siła, obrona, celność; nie może się ruszać.
Cesarska jazda (Stajnia)	**Strach** -morale związanego walką wroga.	**Poświęcenie** +atak, siła, morale; zablokowany odwrót.
Kusznicy (Strzelnica)	**Pogoń** -atak, obrona +obrona przed ostrzałem, szybkość.	**Zwycięski pochód** +morale pobliskich sojuszników.
Piechota z tasakami (Koszary)	**Wystrasz** Zmusza związanego walką wroga do odwrotu.	**Święta furia** -obrona związanego walką wroga.
Cesarscy włócznicy (Koszary)	**Zastraszenie** Związany walką wróg: -atak; zablokowany odwrót.	**Ściana włóczni** -szybkość; +obrona z przodu; może się ruszać.

Zaprawienie w boju

Niemieccy łucznicy
+siła.

Cesarska jazda
+obrona przed ostrzałem.

Piechota z tasakami
+obrona.

Angielscy łucznicy
+PZ.

Cesarscy włócznicy
+PZ.

Postęp techniczny

Tańsze budowanie
-koszt budowli.

Szybkość
+szybkość.

Musztra
-koszt najmu.

Kusze
odblokowuje kuszników w kuźni.

Imperialna dostawa stali
odblokowuje ulepszenia pancerza w kuźni.

Modlitwy

Post
tańsze utrzymanie jednostek.

Za zwycięstwo
+atak, obrona

Za dostatek
+dochód wszystkich zasobów.

Wpływ technologii na frakcję

Poziom II
większy przychód podstawowy, odblokowuje katapulty, balisty, cesarskich włóczników, zdolność Trzymaj linię, kusze, imperialną dostawę stali, drugi poziom technologii w kuźni.

Poziom III
większy przychód podstawowy, odblokowuje stajnię, kościół, zaprawienie cesarskich włóczników i najlepsze technologie w kuźni.

Słowianie

Jednostki (najem)	Zdolność #1	Zdolność #2
Słow. łucznicy (Strzelnica)	**Bystre oko** +obrona przed ostrzałem, zasięg widzenia.	**Deszcz strzał** +szybkostrzelność.
Konni łucznicy (Stajnia)	**Skupienie** +celność, zasięg; nie może się ruszać.	**Deszcz strzał** +szybkostrzelność.
Jazda (Stajnia)	**Bystre oko** +obrona przed ostrzałem, zasięg widzenia.	**Potężne ciosy** +atak, siła.
Książęcy tarczownicy (Koszary)	**Pogoń** -atak, obrona +obrona przed ostrzałem, szybkość.	**Tarcze w górę** -atak, obrona, zasięg widzenia; +obrona przed ostrzałem
Książęcy włócznicy (Koszary)	**Pogoń** -atak, obrona +obrona przed ostrzałem, szybkość.	**Krąg obronny** - atak +obrona, unieruchamia, nie można oskrzydlić.

Zaprawienie w boju

Jazda
+atak.

Książęcy tarczownicy
+PZ.

Książęcy włócznicy
+PZ, siła.

Postęp techniczny

Twardsze płytki
+obrona, obrona przed ostrzałem.

Dobrobyt
+dochód wszystkich zasobów.

Mocniejsze kompozyty
+atak strzelecki. (wymagane Kompozytowe łuki)

Kompozytowe łuki
+szybkostrzelność jednostek, odbl. Deszcz strzał (dostępne w strzelnicy).

Modlitwy

Kult Mokosz
tańsze utrzymanie jednostek.

Kult Peruna
+atak.

Kult Welesa
tańszy najem.

Wpływ technologii na frakcję

Poziom II
większy przychód podstawowy, odblokowuje jazdę, książęcych włóczników, zaprawienie w boju książęcych włóczników i jazdy, strzelnicę, miejsce kultu.

Poziom III
większy przychód podstawowy, odblokowuje kuźnię.

Sterowanie: klawiatura i mysz

STEROWANIE PODSTAWOWE

W A S D	Ruch kamery (+SHIFT przyspiesza)
	Przybliżenie / Oddalenie
	Wybór
	Atak / Ruch
Z	Kamera dynamiczna
R T Y U / F G H J / V B N M	Zdolności

INNE

SPACJA	Pokaż trasy
Shift + SPACJA	Przeskok do wydarzenia
Esc	Menu w grze
Ctrl + 1 2 3 4 5 6	Tworzenie grup
1 2 3 4 5 6	Wybór tworzenia grupy
X	Rozmiar minimapy
F1 F2 F3 F4 F5 F6	Przełączanie zakładek

WYBÓR ZAAWANSOWANY

Ctrl + A	Wybór widocznych drużyn
Ctrl + Shift + A	Wybór wszystkich drużyn
Shift +	Dodanie / Usunięcie z wybranej grupy

GRA WIELOOSOBOWA

Enter	Czat drużyny (+SHIFT – publiczny)
Tab	(W czacie) przełącza między czatem drużyny i publicznym
Alt + 1 2 3 4	Wyślij wskaźnik *(1 – Atak, 2 – Obrona, 3 – Za mną, 4 – Odwrót)*
Alt +	Ogólny wskaźnik (symbol „?" na mapie)

Sterowanie: kontroler

STEROWANIE PODSTAWOWE

- Ruch kamery (przytrzymaj)
- RB + Szybszy ruch kamery
- Przybliżenie / Oddalenie
- (na drużynie) Wybór drużyny
  (na terenie) Wybór widocznych drużyn
- B Cofnięcie wyboru
- A Atak / Ruch
- Y Przeskok do wybranej grupy
- LB Przeskok do drużyny z lewej
- RB Przeskok do drużyny z prawej (kliknięcie)
- Kamera dynamiczna

INNE

- Przeskok do siedziby
- Przeskok do wydarzenia
- Menu główne
- Grupy
  (przytrzymaj, aby zapisać)
- RB + Zaznaczenie miejsca na mapie
  (przytrzymaj, aby zapisać)

GRA WIELOOSOBOWA

- LB + Szybki czat
- LB + Szybki czat: wskaźniki (drużyna)
- LB + Szybki czat: zgoda (drużyna)
- LB + Szybki czat: odmowa (drużyna)
- LB + Szybki czat: reakcje (publiczne)

WYBÓR ZAAWANSOWANY

- (na drużynie) Wybór drużyn tego rodzaju
  (na terenie) Wybór wszystkich posiadanych drużyn
- LT + X Dodanie do grupy
- LT + X + X Dod. tego samego rodzaju do grupy
- LT + B Usunięcie z grupy
- LT + B + B Usunięcie tego rodzaju z grupy
- LT + X Zaznaczanie
- LT + B Usunięcie zaznaczenia
- LT + Sztandar u góry

SKRÓTY DRUŻYN

- LB **Skróty z lewej**
  - → + X Zdolność #1
  - → + Y Obóz medyczny
  - → + B Zdolność #2
- RB **Skróty z prawej**
  - → + X Zmiana formacji
  - → + Y Odwrót
  - → + B Pochodnie

MENU ROZKAZÓW

- RT Menu rozkazów
- Wybór
- A Potwierdzenie
- B Powrót
- X Anulowanie

Instalacja gry w usłudze STEAM

Podczas instalacji gry wymagane będzie uwierzytelnienie kopii gry poprzez zarejestrowanie jej w usłudze Steam. W tym celu wystarczy jednorazowo połączyć się z Internetem, a instalator przeprowadzi Cię przez dalszy proces, gdy tylko umieścisz dysk z grą w napędzie. Jeśli nie masz jeszcze darmowego konta Steam, niezbędne będzie jego stworzenie. Zanim zaczniesz: upewnij się, że instalujesz grę za pośrednictwem konta użytkownika o odpowiednich uprawnieniach instalacyjnych.

Aby uzyskać następnie dostęp do swojej gry:

1. Dokonaj pełnej instalacji gry i klienta Steam zgodnie z powyższymi instrukcjami.
2. Uruchom klienta Steam i wybierz w menu „Gry” opcję „Aktywuj produkt na Steam...”.
3. Skorzystaj z kreatora aktywacji produktu na Steam, wprowadzając kod STEAM.
4. Cała zawartość gry zostanie aktywowana i dodana do Twojej biblioteki gier w Steam. Natychmiast pobrane zostaną wszelkie dostępne aktualizacje.

Kliknij tytuł dwukrotnie, by uruchomić grę (jeżeli w trakcie instalacji zostały stworzone skróty na pulpicie bądź w menu Start, możesz zamiast tego skorzystać z nich).

Po aktywacji w systemie Steam może nastąpić konieczność aktualizacji gry. System Steam wykona tę czynność automatycznie, przy czym aktualizacja może wymagać ściągnięcia z Internetu dużej ilości dodatkowych danych, a co za tym idzie, może wymagać większej ilości miejsca na dysku twardym niż jest to podane w instrukcji lub na pudełku. Niestety aktualizacji nie można przerwać, a dalsze granie w grę możliwe jest dopiero po jej zakończeniu. Firma Cenega przeprasza za ewentualne niedogodności związane z koniecznością aktualizacji gry poprzez system Steam. Powiązanie gry z systemem Steam to decyzja od nas niezależna.

Ograniczona gwarancja

Uprawnienia licencyjne i gwarancyjne egzemplarza oprogramowania: Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niego dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.

Cenega S.A. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 90 dni, począwszy od daty zakupu, obejmującej wyłącznie wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania oraz dołączonej do niego dokumentacji i opakowania. Gwarancja nie dotyczy oprogramowania, jak również nie dotyczy wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.

W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programu w Polsce - Cenega, na adres CENEGA S.A. ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa bądź za pomocą poczty elektronicznej na adres serwis@cenega.com – opisując rodzaj problemu oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.

W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru przedstawiciel firmy Cenega skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza oprogramowania do Cenega.

W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu, Cenega sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.

Dane kontaktowe Centrum Obsługi Klienta

Centrum Obsługi Klienta, Cenega S.A., ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa

E-mail: serwis@cenega.com.

Strona pomocy: http://cenega.pl/pomoc-techniczna



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