

GAME MANUAL



ANCESTORS

— L · E · G · A · C · Y —



Einleitung

Spielwelt

Ancestors Legacy findet in einer mittelalterlichen Umgebung statt und zielt darauf ab, die harte und brutale Realität dieser rauen Zeit darzustellen. Das Spiel soll historisch möglichst akkurat sein, weshalb auf jegliche Magie oder andere Fantasy-typische Elemente verzichtet wird. Die spielbaren Fraktionen basieren auf dem tatsächlichen Aussehen und Kampfstil bestimmter Krieger aus dem europäischen Mittelalter. Aber, so viel sei gesagt, es handelt sich nach wie vor um ein Spiel und unsere Absicht war es, möglichst viel Spielspaß zu kreieren – weshalb manche historischen Tatsachen durchaus etwas zugunsten des Spiels modifiziert wurden ... Bitte erwarte also nicht, dass Ancestors Legacy hundertprozentig frei von Anachronismen ist. Wir haben allerdings unser Bestes gegeben!

Fraktionen und Truppen

Wie in den meisten Strategiespielen mit geschichtlichem Hintergrund sollen die spielbaren Fraktionen auch hier die historischen Eigenarten der jeweiligen Nation darstellen. Das betrifft nicht nur das äußere Erscheinungsbild, sondern auch Staatenkunde, Wirtschaft, Fertigkeiten und typische Truppentypen. Manche etwa sind schnell und agil, aber dafür weniger robust, mit relativ unbefestigten und weniger beständigen Siedlungen. Andere verfügen über eine stärkere Kavallerie und sind äußerst zäh, verschlingen dafür aber entsprechend mehr Unterhaltungskosten ...

In Teilen dieser Anleitung finden Sie alle Stärken und Schwächen der bestimmten Einheiten sowie Infos zu deren Kampfeffektivität, Fertigkeiten, Erfahrung, Truppenbewegung, Freischaltbedingungen etc. Die Beschreibungen sind sehr detailliert, doch es gibt im Spiel noch weitere Dinge zu lernen und zu entdecken.

Spielarten

Wählen Sie im Hauptmenü „Einzelspieler“ aus, um zum Kampagnen-Auswahlmenü zu gelangen. Zu Beginn ist nur eine Startmission freigeschaltet und Sie müssen die ersten vier Missionen abschließen, um andere Kampagnen freizuschalten. Diese Missionen dienen als Tutorial, um den Spielern die grundlegende Mechanik des Spiels vorzustellen. missions serve as a tutorial on the basics of the game's mechanics.

Wenn Sie „Mehrspieler“ auswählen, können Sie Ihr eigenes Mehrspielerspiel einrichten. Die Mehrspielervarianten sind:

- Schnelle Partie: Wählen Sie, ob Sie an einer völlig zufällig gewählten Partie teilnehmen oder Filter dazu verwenden wollen, um eine Partie nach Ihren Vorstellungen zu finden. Die schnelle Variante für Krieger mit wenig Zeit.
- Server-Browser: Sehen Sie sich die verfügbaren Spielserver an und sortieren diese nach verschiedenen Parametern. Eine gute Variante für erfahrene Krieger mit klaren Vorstellungen.
- Neues Spiel hosten: Hosten Sie selbst einen Server und bestimmen Sie Modus und Größe der Partie. Perfekt für geborene Anführer.

Einzelspielerkampagne

Die Einzelspielerkampagne von Ancestors Legacy ermöglicht Ihnen ein Spiel mit vier verschiedenen, historischen Fraktionen:

Wikinger aus den Königreichen des Nordens:

1. Ulf Eisenbart (Wikinger vs. Briten, 793 n. Chr.): Schlüpfen Sie in die Rolle der Wikinger auf ihrer Eroberung des berühmten britischen Klosters Lindisfarne. Dieser Raubzug gilt als der erste einer Ära von Wikingerüberfällen in ganz Europa.
2. Rjurik (Wikinger vs. Slawen, 861 u. 862 n. Chr.): Die Geschichte Rjuriks und der Vorfälle in der Rus in der Zeit der Eroberung Ladogas und später Nowgorods. Diese Ära gilt als der Beginn der Rjurik-Dynastie, die ab diesem Zeitpunkt jahrhundertlang über das Großfürstentum Moskau herrschen sollte.

Angelsachsen aus dem Königreich Britannien:

1. Eduard der Bekenner (Briten vs. Briten, 1051 n. Chr.): Die Geschichte eines Konflikts zwischen König Eduard und Godwin von Kent – dem mächtigsten britischen Earl seiner Zeit. Die Kampagne beginnt damit, dass Godwin sich erstmals dem Willen des Königs widersetzt. Sie endet damit, dass er nach der verlorenen Schlacht von Gloucester ins Exil geschickt wird.
2. Harold II. Godwinson (Briten vs. Wikinger, 1066 n. Chr.): Die Geschichte Harolds, des Sohnes und Thronfolgers Edwards, der die Attacke des norwegischen Königs Harald Hardrade erfolgreich abwehren konnte und schließlich in der Schlacht von Stamford Bridge starb. Können Sie seinen Erfolg wiederholen?

Das Heilige Römische Reich Deutscher Nation:

1. Rudolf von Habsburg (Deutsche vs. Deutsche, 1278 n. Chr.): Der neugekrönte deutsche König Rudolf verteidigte die Kronländer gegen den tschechischen König Ottokar II. Přemysl. Ottokar II. starb in der Schlacht auf dem Marchfeld.
2. Albrecht der Bär (Deutsche vs. Slawen, 1147 u. 1160) n. Chr.: Die Geschichte Albrechts und seiner Eroberung des Landes der Elbslawen unter Niklot. Dessen Tod am Ende gilt als der Beginn der christlichen Herrschaft über Mecklenburg.

Slawen aus dem Königreich Polen und der Kiewer Rus:

1. Mieszko (Slawen vs. Deutsche, 963-972 n. Chr.): Zu Zeiten der offiziellen Gründung Polens und dessen ersten Herrscher, Prinz Mieszko I. Dieser gilt als Begründer der Piasten-Dynastie und als Einführer des Christentums in Polen. Die Kampagne reicht von der Verteidigung des aufstrebenden Landes gegen deutsche Einfälle bis hin zur siegreichen Schlacht von Cedyňa.
2. Boleslaw I. der Tapfere (Slawen vs. Slawen, 1002-1025 n. Chr.): Die Geschichte des Königs Boleslavs I. und dessen Auseinandersetzung mit dem preußischen König Heinrich II. Wenige Jahre nach Boleslavs erfolgreicher Intervention in Kiew wurde er zum ersten König Polens gekrönt.

Hinweise:

- Jede Kampagne besteht aus fünf Missionen.
- Die zweite Slawische Kampagne und die erste Deutsche Kampagne sind in der Startversion des Spiels nicht verfügbar, werden aber demnächst in Form eines kostenlosen Updates ergänzt.

Mehrspieler-Gameplay

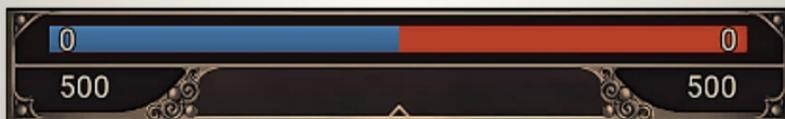
Vernichtung:

Der klassische Echtzeitstrategie-Gefechtsmodus. Der Sieg erfolgt über die Zerstörung der feindlichen Basis. Jeder Spieler, der ALLE wichtigen Gebäude seines Stützpunktes verliert, wird aus dem Spiel eliminiert. Stellen Sie sicher, dass immer mindestens eines dieser Gebäude betriebsbereit ist: Rathaus, Kaserne, Schießanlage, Schmiede, Ställe (nur bei Deutschen und Slawen).

Vorherrschaft:

Behalten Sie für den Sieg die Kontrolle über die Dörfer. Die Partie beginnt damit, dass die Punkte gerecht aufgeteilt werden. Immer, wenn ein Spieler mehr Dörfer als sein Gegner kontrolliert, erhält er dessen Punkte. Die Partie endet, sobald eine Person keine Punkte mehr hat oder alle Schlüsselgebäude eines Spielers zerstört wurden.

Die Punktzahl wird auf der Benutzeroberfläche angezeigt (siehe unten). In der oberen Reihe befindet sich das Spielereinkommen pro Minute, die untere zeigt die Gesamtpunktzahl.



Denken Sie daran, dass die meisten Karten über eine gleichmäßige Anzahl an Dörfern verfügen. Es ist also nicht ungewöhnlich, dass die Punktzahl sich über einen längeren Zeitraum nicht verändert. Das Punktsystem im Vorherrschaftsmodus hängt außerdem nicht mit den Ressourcen zusammen, die Spieler während einer Partie erwirtschaften und ausgeben.

Metadaten:

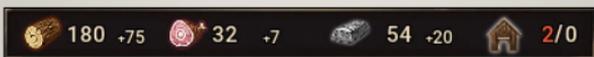


Jede Nation gewinnt an Erfahrung beruhend auf den mit ihr gespielten Partien. Die Erfahrung wird dem Meta-Level Ihres Steam-Profiles zugerechnet. Viel Glück!

Zu guter Letzt präsentiert Ihnen das Spiel nach Beendigung einer Partie eine detaillierte Statistik. Informationen wie Truppenrekrutierungen und Gefallene, eroberte/verlorene Dörfer und Ressourceneinkommen werden als Tabellen und Diagramme dargestellt. Sehr übersichtlich, sehr detailliert und sehr nerdy.

Ressourcen, Gebäude, Karte

Jeder Spieler kann bis zu zehn Einheiten gleichzeitig rekrutieren und unterhalten. Das Limit hängt von der Anzahl der betriebsbereiten (erbauten und nicht zerstörten) Häuser ab. Es wird durch die Bevölkerungsgröße (Haus-Symbol in der Ressourcenleiste) dargestellt. Die anderen Symbole zeigen Ihre Ressourcen: Nahrung, Holz und Eisen sowie deren Veränderung pro Minute. Wurden zu viele Truppen rekrutiert, ist es keine Seltenheit, einen negativen Nahrungswert zu haben. Die Auflösung einer Truppe kann hier hilfreich sein.



Die Liste der normal verfügbaren Einheiten können Sie auf den nächsten Seiten dieser Anleitung finden. Jede Einheit kann im jeweiligen Gebäude rekrutiert werden (mit Ausnahme des Rathauses, das immer zuerst errichtet werden muss).

Es gibt außerdem zwei Arten von Belagerungsmaschinen – Ballisten und Katapulte. Beide können in der Schmiede rekrutiert werden, doch deren Verfügbarkeit unterscheidet sich je nach Nation, Technologiestufe etc.

Sie können in Ihrem Stützpunkt 8 verschiedene Gebäude errichten:

- Rathaus, Kaserne, Schießanlage, Kirche, Schmiede, Ställe,
- Häuser und Türme.

Rathäuser sind manchmal bereits errichtet, während man für die Konstruktion anderer Gebäude Ressourcen benötigt (etwa Häuser). Für manche müssen spezielle Voraussetzungen erfüllt sein (etwa eine bestimmte Technologiestufe, eine betriebsbereite Schmiede etc.). Manche Gebäude sind nationsspezifisch (z. B. können nur Deutsche und Slawen Ställe errichten). Türme sind von Beginn an verfügbar und in Mehrspielerpartien gibt es immer 3 davon.

Die Minikarte bietet eine Übersicht über das Schlachtfeld und zusätzliche Informationen in Form von Symbolen. Manche Symbole zeigen Truppen, Gebäude, Dörfer, Ressourcen, Fallen etc. Andere sind Signale Ihrer Verbündeten (sehen Sie sich die „Steuerung“-Seite dieser Anleitung an, um zu erfahren, wie Sie Ihre Minikarte markieren können). Signale von Verbündeten sind etwa:

- Allgemeine Ping-Nachricht
- Hier treffen!
- Angriff!
- Rückzug!
- Verteidigen!

Dörfer und Ressourcenpunkte

Die Eroberung und Unterhaltung von Dörfern ist das strategische Kernelement in Ancestors Legacy. Dörfer sind KEINE Stützpunkte der Spieler, sondern Siedlungen, die am Beginn der Partie immer neutral sind (und auf der Minikarte grau angezeigt werden). Die Anzahl der Ressourcenpunkte rund um das Dorf bestimmt die Anzahl der Bauern, die in diesem Dorf leben. Ressourcenpunkte können klein (drei Bauern) oder groß (sechs) sein.

Die Anzahl der Bauern bestimmt außerdem die Stärke eines Dorfes. Diese wird in Form des Rahmens rund um die Gesundheitsanzeige/-leiste des Dorfes dargestellt.

UNGESCHÜTZT: KEINE VERTEIDIGUNG

SILBER: MITTLERE VERTEIDIGUNG

BRONZE: GERINGE VERTEIDIGUNG

GOLD: STARKE VERTEIDIGUNG

Die Verteidigung eines Dorfes gibt an, wie heftig dessen Bauern Widerstand gegen Angreifer leisten. Haben Sie ein Dorf erobert, können Sie die darin wohnenden Bauern mit folgenden Befehlen steuern:

Rekrutieren Sie Bauern, damit diese mit der Arbeit an ausgewählten Ressourcenpunkten beginnen.

Rekrutieren Sie Bauern, damit diese mit der Arbeit an allen Ressourcenpunkten beginnen.



Bessere Verteidigung: Rekrutieren Sie zusätzliche Bauern zur Verteidigung (sie werden nicht an Ressourcenpunkten arbeiten).

Alarm! Alle Bauern beenden ihre Arbeit und verteidigen das Dorf.

Hinweis: Sie müssen den Alarm beenden, damit sie nach dem Kampf wieder an die Arbeit zurückkehren.

HINWEISE:

- Selbst neutrale Dörfer können über so viele Bauern verfügen, dass Truppen, die es erobern wollen, erheblichen Schaden nehmen können.
- Bauern an Ressourcenpunkten können getötet werden, damit deren Besitzer dazu gezwungen werden, sie erneut zu rekrutieren, damit Vorräte weiter generiert werden und die Verteidigung des Dorfes aufrecht bleibt.

Fertigkeiten, Banner

Manche Fertigkeiten und Aktionen sind für alle Truppen und Truppenarten gültig:

-  Flächenangriff (nur Belagerungsmaschinen) – Angriff auf das ausgewählte Gebiet.
-  Formation ändern (wählbar, nur Nahkampfseinheiten) – wechseln Sie zwischen aggressiver und defensiver Haltung (defensiv: bessere Verteidigung; niedrigere Geschwindigkeit; Fallen können erkannt und vermieden werden; feindliche Anstürme können geblockt werden).
-  Feuer einstellen (wählbar, nur Fernkampf) – gleichwertig wie „Formation ändern“. Legen Sie fest, ob Fernkampfseinheiten automatisch feuern bzw. Fallen erkennen und vermeiden.
-  Auflösen – eine Truppe dauerhaft entfernen (mit erneutem Klick bestätigen).
-  Lazarett – ausruhen und heilen: Angriff/Verteidigung verringert; unbeweglich.
-  Rückzug (und  Vollständiger Rückzug) – schickt die Truppe zu ihrem Rathaus zurück. Sie wählt dabei den kürzesten Weg und kann nicht aufgehalten werden. Die Distanz des Rückzugs hängt von ihrer Moral ab. Beim Vollständigen Rückzug kehrt die Truppe bis zu ihrem eigenen Rathaus zurück.
-  Fackel – erhöhte Sichtweite, führt aber dazu, dass die Einheit leichter erkannt wird (selbst im Nebel des Krieges!).



Eine Truppe erhält mit jedem getöteten feindlichen Krieger Erfahrung. Ab einer gewissen Menge davon steigt die Truppe automatisch eine Stufe auf. Wenn das zum ersten Mal der Fall ist (und nur dann), kann der Spieler für diese Truppe eine Spezialisierung wählen, die einen bestimmten Bonus auf die Statistiken gewährt. Nahkampftruppen haben geringfügig andere Spezialisierungen

( Offensiv,  Defensiv,  Geschwindigkeit) als Fernkampfseinheiten ( Genauigkeit,  Durchdringung,  Geschwindigkeit). Sowohl Stufe als auch Spezialisierung werden durch Symbole auf der Unterseite ihres Banners dargestellt.



Die graue Leiste über der Truppe zeigt ihre Moral an. Unter ihr befindet sich die Leiste mit ihren Trefferpunkten (TP) – ein Kästchen für jeden Krieger innerhalb der Truppe (grüne Kästchen stehen für gesunde Einheiten, rote Kästchen für verwundete). Die blauen und roten Symbole an den Seiten sind die Statureffekte der Truppe (siehe nächste Seite).

Truppen-Statuseffekte

Die kleinen Symbole an den Seiten der Truppenbanner stellen Statuseffekte dar. Diese können die Kampfkraft und Manövrierfähigkeit der Truppen deutlich beeinflussen. Die rechte Seite des Banners stellt folgende Effekte dar:

- | | | | |
|---|-------------------------------|---|------------------------------------|
|  | Moralbonus |  | Fernkampf-Feuerratenmodifikator |
|  | Gesundheitsmodifikator |  | Fernkampf-Genauigkeitsmodifikator |
|  | Angriffsmodifikator |  | Fernkampf-Verteidigungsmodifikator |
|  | Schadensmodifikator |  | Sichtweitenmodifikator |
|  | Verteidigungsmodifikator |  | Geschwindigkeitsmodifikator |
|  | Fernkampf-Angriffsmodifikator |  | Bewegung geblockt |
|  | Fernkampf-Schadensmodifikator |  | Rückzug geblockt |
|  | Fernkampf-Modifikator | | |

HINWEIS: Effekte können positiv ( grün) oder negativ ( rot) sein und haben drei Stärkestufen:   

Die linke Seite eines Truppenbanners zeigt den allgemeinen Status basierend auf ihrer Umgebung, Formation etc. Diese haben indirekte Effekte auf die Leistungsfähigkeit Ihrer Truppe:

- | | | | |
|---|---|---|--|
|  | Erfahrene Einheit |  | Zurückziehen |
|  | Defensive Formation |  | Heilt |
|  | Offensive Formation |  | Wasser/Sumpf (Geschwindigkeit reduziert) |
|  | Regen/Starker Regen (das |  | Im Gebüsch (versteckt; eingeschränkte Sichtweite) |
|  | Niederbrennen dauert länger; Geschwindigkeit reduziert) |  | Wald (eingeschränkte Sichtweite; verbesserte Fernkampf-Verteidigung) |
|  | Schneefall/Starker Schneefall (so wie Regen) |  | In einem Speerwall |
|  | Im defensiven Kreis | | |

Wikinger

Einheiten (Rekrutierung)



Nordische Bogenschützen
(Schießanlage)



Berserker
(Kaserne)



Schildträger
(Kaserne)



Späher
(Rathaus)



Speerräuber
(Kaserne)

Fertigkeit #1



Heftiger Beschuss
Höhere Feuerrate.



Äxte werfen
Während des Ansturms eine
zusätzliche Axt werfen.



Festnageln
Feindlicher Rückzug geblockt.



Angst
Moral der angegriffenen
Feindeinheit verringert.



Verfolgen
Angriff/Verteidigung verringert;
Fernkampf-Verteidigung/
Geschwindigkeit erhöht.

Fertigkeit #2



Bleibt und kämpft
Angriff/Verteidigung/Moral
erhöht.



Raserei
Angriff/Geschwindigkeit/Schaden
erhöht.



Schilde heben
Angriff/Verteidigung verringert;
Fernkampf-Verteidigung erhöht.



Festnageln
Feindlicher Rückzug geblockt.



Defensiver Kreis
Angriff verringert; Verteidigung
erhöht; unbeweglich; kann nicht
flankiert werden.

Erfahrung der Einheit



Nordische Bogenschützen
höhere Feuerrate und Genauigkeit



Schildträger
schaden erhöht



Späher
*TP, Verteidigung, Angriff, Schaden
erhöht*



Speerräuber
TP erhöht

Nationen: Technologiefortschritte



Stärkere Gebäude
robustere Gebäude



Wohlstand
*gesamtes Ressourceneinkommen
erhöht*



Vorratslager
geringere Unterhaltungskosten



Odin-Kult
*schaltet die Raserei-Fertigkeit der
Berserker frei*

Nationen: Gebete



Verehrung von Loki
Gebäude brennen schneller nieder



Verehrung von Odin
Angriff erhöht



Verehrung von Thor
Bewegungsgeschwindigkeit erhöht

Nationen: Auswirkungen von Technologiestufen



Stufe II
*mehr Grundeinkommen; schaltet
Berserker, Schmiede und
Schießanlage frei*



Stufe III
*mehr Grundeinkommen; schaltet
Schildkämpfer und deren
Erfahrung frei; schaltet die
höchststufigen Technologien in
der Schmiede frei*

Angelsachsen

Einheiten (Rekrutierung)



Langbogenschützen
(Schießanlage)



Huskarls
(Kaserne)



Schildkämpfer
(Kaserne)



Schleuderer
(Schießanlage)



Speerwachen
(Kaserne)

Fertigkeit #1



Präziser Schuss
Genauigkeit/Fernkampfschaden
und -angriff erhöht.



Angst
Moral der angegriffenen
Feindeinheit verringert.



Schlachtgebet
Verteidigung/Moral erhöht.



Verfolgen
Angriff/Schaden verringert;
Fernkampf-Verteidigung/
Geschwindigkeit erhöht.



Ruf zu den Waffen
Verteidigung und Fernkampf-
Verteidigung von Verbündeten in
der Nähe erhöht.

Fertigkeit #2



Deckung geben
Angriff und Fernkampf-Angriff bei
Verbündeten in der Nähe erhöht.



Wut
Angriff/Schaden erhöht;
Verteidigung verringert.



Schilde heben
Angriff/Verteidigung verringert;
Fernkampf-Verteidigung erhöht.



Guerillataktik
Sichtweite/Feurrate/Reichweite
erhöht.



Speerwall
Geschwindigkeit verringert;
Frontverteidigung erhöht;
Bewegung möglich.

Erfahrung der Einheit



Langbogenschützen
TP erhöht



Huskarls
Fernkampf-Verteidigung erhöht



Schildkämpfer
Verteidigung erhöht



Speerwachen
Fernkampf-Verteidigung/
Geschwindigkeit erhöht

Nationen: Technologiefortschritte



Kampfausbildung
Angriff erhöht



Vorratslager
geringere Truppen-Unterhaltungskosten



Verfeinerte Fernkampfaffen
Fernkampf-Feurrate erhöht



Langbögen
schaltet Langbogenschützen frei



Keltische Traditionen
schaltet Guerillataktik-Fertigkeit
frei

Nationen: Auswirkungen von Technologiestufen



Stufe II
höheres Grundeinkommen;
schaltet Kaserne und Schmiede
frei.



Stufe III
mehr Grundeinkommen; schaltet
Katapulte, Huskarl-Einheiten,
Kirchen, die Ruf zu den Waffen-
Fertigkeit und höchststufige
Technologien in der Schmiede frei

Nationen: Gebete



Glück
Nahkampf- und Fernkampf-
Verteidigung erhöht



Wohlergehen
gesamtes Ressourceneinkommen
erhöht



Ordnung
Rekrutierungskosten und -zeit
verringert

Deutsche

Einheiten (Rekrutierung)



Deutsche Bogenschützen (Schießanlage)



Gepanzerte Kavallerie (Ställe)



Armbrustschützen (Schießanlage)



Hackmesserinfanterie (Kaserne)



Gepanzerte Speerkämpfer (Kaserne)

Fertigkeit #1



Achtsamkeit

Sichtweite/Reichweite erhöht.



Angst

Moral der angegriffenen Feindeinheit verringert.



Verfolgen

Angriff/Schaden verringert; Fernkampf-Verteidigung/Geschwindigkeit erhöht.



Verängstigen

Der angegriffene Feind tritt den Rückzug an.



Einschüchterung

Angriff des attackierten Feindes verringert; Rückzug geblockt.

Fertigkeit #2



Stellung halten

Fernkampf-Angriff u. -schaden erhöht; Genauigkeit erhöht; unbeweglich.



Opferwahn

Angriff/Schaden/Moral erhöht; Rückzug geblockt.



Siegessträhne

Moralbonus für alle eigenen Einheiten in der Nähe.



Heilige Wut

Verringert die Verteidigung des angegriffenen Feindes.



Speerwall

Geschwindigkeit verringert; Frontverteidigung erhöht; Bewegung möglich.

Erfahrung der Einheit



Deutsche Bogenschützen
Schaden erhöht



Gepanzerte Kavallerie
Fernkampf-Verteidigung erhöht



Hackmesser
Verteidigung erhöht



Armbrustschützen
TP erhöht



Gepanzerte Speerkämpfer
TP erhöht

Nationen: Technologiefortschritte



Billigere Konstruktion
Errichtungskosten für Gebäude verringert



Bewegungsgeschwindigkeit
Geschwindigkeit erhöht



Militärische Ausbildung
Rekrutierungskosten verringert



Armbrüste
schaltet Armbrüste in der Schmiede frei



Imperialer Stahlvorrat
schaltet Rüstungsverbesserungen in der Schmiede frei

Nationen: Gebete



Schnell
Truppen-Unterhaltungskosten verringert



Sieg
Angriff/Verteidigung erhöht



Wohlergehen
gesamtes Ressourceneinkommen erhöht

Nationen: Auswirkungen von Technologiestufen



Stufe II
mehr Grundeinkommen; schaltet Katapulte, Ballisten, Gepanzerte Speerkämpfer, die Stellung halten-Fertigkeit, Armbrüste, Imperialer Stahlvorrat und zweitstufige hnologien in der Schmiede frei.



Stufe III
mehr Grundeinkommen; schaltet Ställe, Kirche, Erfahrung der Gepanzerten Speerkämpfer und höchststufige Technologien in der Schmiede frei

Slawen

Einheiten (Rekrutierung)



Slawische Bogenschützen (Schießanlage)



Berittene Bogenschützen (Ställe)



Kavallerie (Ställe)



Schildkriegsmeute (Kaserne)



Speerkriegsmeute (Kaserne)

Fertigkeit #1



Scharfe Augen
Sichtweite/Fernkampf-Verteidigung erhöht.



Fokussieren
Genauigkeit/Reichweite erhöht; unbeweglich.



Scharfe Augen
Sichtweite/Fernkampf-Verteidigung erhöht.



Verfolgen
Angriff/Schaden verringert; Fernkampf-Verteidigung/Geschwindigkeit erhöht.



Verfolgen
Angriff/Schaden verringert; Fernkampf-Verteidigung/Geschwindigkeit erhöht.

Fertigkeit #2



Pfeilregen
Höhere Feuerrate.



Pfeilregen
Höhere Feuerrate.



Harte Schläge
Angriff/Schaden erhöht.



Schilde heben
Angriff/Verteidigung/Sichtweite verringert; Fernkampf-Verteidigung erhöht.



Defensiver Kreis
Angriff verringert; Verteidigung erhöht; unbeweglich; kann nicht flankiert werden.

Erfahrung der Einheit



Kavallerie
Angriff erhöht



Schildkriegsmeute
TP erhöht



Speerkriegsmeute
TP/Verteidigung erhöht

Nationen: Technologiefortschritte



Härtere Lamellen
Verteidigung/Fernkampf-Verteidigung erhöht



Wohlstand
gesamtes Ressourceneinkommen erhöht



Kompositverbesserung
Fernkampf-Angriff erhöht
(erfordert Kompositbögen)



Kompositbögen
Fernkampfeinheiten-Feuerrate erhöht; schaltet Pfeilregen-Fertigkeit frei (in der Schießanlage verfügbar)

Nationen: Auswirkungen von Technologiestufen



Stufe II
höheres Grundeinkommen; schaltet Kavallerie, Speerkriegsmeute, Erfahrung für Speerkriegsmeute und Kavallerie, Schießanlage und Kultstätte frei



Stufe III
mehr Grundeinkommen; schaltet Schmiede frei

Nationen: Gebete



Verehrung von Mokosh
Unterhaltungskosten verringert



Verehrung von Perun
Angriff erhöht



Verehrung von Veles
Rekrutierungskosten verringert

Steuerung: Tastatur & Maus

GRUNDLEGENDE STEUERUNG



Kamera bewegen (+UMSCHALT – schneller)



Einzoomen / Auszoomen



Auswählen



Angriff / Bewegen

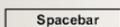


Aktionskamera



Einheiten-Fertigkeiten

SONSTIGE



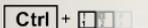
Wegrouten anzeigen



Zum Event springen



Spielmenü



Kontrollgruppen festlegen



Alle Truppen auswählen



Größere Minikarte an/aus



Reiter im Reiter-Menü auswählen

ERWEITERTE AUSWAHL



Alle verfügbaren Truppen auswählen



Alle Truppen auswählen



Von Auswahl entfernen / zu Auswahl hinzufügen

MEHRSPIELER

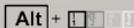


Team-Chat
(+UMSCHALT – öffentlich)
(Im Chat) Team-Chat/
Öffentlicher Chat



Ping-Nachricht

(1-Angreifen, 2-Verteidigen, 3-Folgen, 4-Rückzug)



Allgemeiner Ping

(„?“-Symbol auf Karte)

Steuerung: Gamepad

GRUNDLEGENDE STEUERUNG

- Kamera bewegen
- + Schnellere Kamerafahrt
- Einzoomen / Auszoomen
- (Für Truppe) Truppe auswählen
(Für Terrain) Alle sichtbaren Einheiten auswählen
- Alle abwählen
- Angriff / Bewegen
- Zu Auswahl springen
- Zu Truppe links wechseln
- Zu Truppe rechts wechseln
- Aktionskamera

SONSTIGE

- Zu Rathaus springen
- Zum Event springen
- Hauptmenü
- Kontrollgruppen (Zum Festlegen gedrückt halten)
- + Kartenlesezeichen
(Zum Festlegen gedrückt halten)

MEHRSPIELER

- + Schnellen Chat aufrufen
- + Schneller Chat: Pings (Team)
- + Schneller Chat: Positiv (Team)
- + Schneller Chat: Negativ (Team)
- + Schneller Chat: Reaktionen (Öffentlich)

ERWEITERTE AUSWAHL

- + (Für Truppe) Alle Einheiten eines Typs anwählen
(Für Terrain) Alle Einheiten im Besitz auswählen
- + Zur Auswahl hinzufügen
- + + Einheiten desselben Typs zur Auswahl hinzufügen
- + Von Auswahl entfernen
- + + Einheiten desselben Typs von Auswahl entfernen
- + Farbenwahl
- + Farbe entfernen
- + Oberseitenbanner

TRUPPEN-SHORTCUTS

- Shortcuts links
 - + Fertigkeit 1
 - + Lazarett
 - + Fertigkeit 2
- Shortcuts rechts
 - + Formation ändern
 - + Rückzug
 - + Fackeln

BEFEHLSMENÜ

- Befehlsmenü aufrufen
- Auswählen
- Bestätigen
- Zurück
- Abbrechen





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