

UN MAPA TASTERIX

LA EDAD DE LOS RECUERDOS ~ GUÍA

CÓMO JUGAR EL MAPA DE CHILDREN OF MEMORIES.

por Tasterix

Explicación sobre el juego y por qué el Sanador es tan débil :)

TASTERI X ~ HIJOS DE LA MEMORIA ~ GUI DELI NE AL JUEGO .

EL JUEGO QUE DESCARGASTE ES UN RPG ÉPICO QUE SE CELEBRA EN LAS TIERRAS DE LOS RECUERDOS. TIERRAS DE TODAS LAS TIERRAS, REINO DE TODOS LOS REINOS, LOS RECUERDOS SERÁN ABIERTOS SOLO PARA LOS GUERREROS VALIENTES, LOS MAGOS INTELIGENTES, LOS FURTIVOS HABILES Y LOS CONSTRUCTORES INGENIOSOS. ESCOGERÁS A TU PERSONAJE MOVER A LOS FANTASMAS DE SELECCIÓN. ELIJA CON CUIDADO; CADA UNO TIENE SUS PROPIAS HABILIDADES, SU PROPIO DEFECTO, SUS PROPIAS BONIFICACIONES. POR SUPUESTO, TODO TE SERÁ EXPLICADO EN ESTA GUÍA, POR ESO ES MEJOR LEERLA PRIMERO ANTES DE JUGAR. TE RECOMIENDO TAMBIÉN LEER EL CAPÍTULO DE HABILIDADES Y NIVELACIÓN Y COPIAR LA INFORMACIÓN QUE TE GUSTE, SABER LO QUE ESTÁS UTILIZANDO EN TU NIVELACIÓN DE HABILIDADES SERÁ PARTICULARMENTE IMPORTANTE EN ESTE JUEGO.

Antes de comenzar, me gustaría agradecer a todos los jugadores que me ayudaron día a día a mejorar este juego con sus consejos, sus críticas, su humor y su interés por el juego.

ARGUMENTO

Memories es un mundo de sangre y caos. Las civilizaciones que pueblan esta zona son todas más diferentes entre sí. Pero el principal, Ceptlos Empire, es un pueblo recurrente que encontrarás en diferentes lugares de todo el mundo. Este imperio es uno de los más antiguos y fuertes que han surgido en Memories. Su ejército, el famoso ejército imperial, es uno de los militares más formidables del mundo. Sin embargo, muchos revolucionarios contradicen sus acciones y están dispuestos a dar su vida para ver la llegada de mejores días para el postor marginal.

Lo que debes saber es que estás bajo las órdenes del Rey Ceptlos y no tienes un pasado glorioso. Mercenarios trabajando por causas oscuras o excluidos de tu casa, siempre has soñado con emprender una aventura, y resulta que los contratos con el Gremio de Aventureros están resultando atractivos. Así es como llegas a Intertown, trabajando por otro contrato con viejos amigos tuyos o guerreros desconocidos. Pero las cosas que empezarás a aprender te llevarán a algo totalmente nuevo y tendrás que tomar una decisión. ¿Trabajarás para el Reino Imperial o dejarás esto y explorarás el mundo como un aventurero solitario? Todo depende de usted y no está obligado a seguir las instrucciones de sus supervisores.

COMO SE JUEGA

Children of Memories es un nuevo concepto basado en el libre movimiento de tu personaje. Puedes elegir ir a donde quieras, donde sea que estés, donde sea posible.

Tu personaje es un héroe, pero eso no significa que sea poderoso. Muchos aventureros cometen el error de creer que pueden luchar cargando contra la multitud... la mayoría muere. Deberá usar la estrategia antes de comenzar el baño. La mejor estrategia a adoptar es enviar un héroe al frente capaz de soportar golpes poderosos más que otros. Este será auxiliado por sus aliados, quienes se contendrán y le dejarán una salida de la lucha pase lo que pase para evitar su muerte.

La mejor forma de avanzar en este juego es armar un buen equipo de apoyo para el guerrero. Por lo tanto, tendrás que hacer malabarismos entre sanador, constructor, mago y varias otras clases de héroes. El fabricante de torres y las unidades que brindan atención son los dos pilares más importantes del equipo, incluido usted para esconderse en las torres si está en estado crítico, o para curar a todos los luchadores después de cada batalla. Otras clases también pueden ser particularmente buenas, como ladrón o pícaro con la capacidad de comprar oro fuera de las condiciones del juego, y esto solo con sus habilidades. O el peregrino y el caballero que tendrá la habilidad de correr rápido y luego dispersar a los enemigos en el campo de batalla.

La otra parte de la jugabilidad y que va indirectamente con la lucha, es el oro. En este juego, el oro será útil y hay muchas formas de recogerlo. Puedes obtener oro matando unidades, encontrando tesoros, pero también mediante ciertas misiones. Como se dijo antes, Rogue y Thief son dos clases que pueden obtener oro con su habilidad. Un consejo, no intentes acumular ningún recurso con el ciudadano atlante, simplemente no funcionará y perderás tu tiempo.

El resto del juego básicamente vendrá a ti mientras juegas este juego.

HABILIDADES Y NIVELACIÓN

Aquí estamos, el capítulo Habilidades y Nivelación. Primero, debes saber que para subir de nivel, debes matar a un número predefinido de enemigos. Una unidad en la parte inferior del mapa mostrará tu nivel y la cantidad de unidades que debes matar antes de pasar al siguiente nivel. Nada complicado. Lo que es más difícil de desarrollar y retener ahora es cómo evolucionará tu personaje. De hecho, cada héroe tiene sus propias capacidades pero también su propia forma de evolucionar en una de las 8 habilidades. Así, un bruto evoluciona más rápidamente en la habilidad de fuerza que un curandero. Así que tenemos 8 habilidades que son salud, atletismo, precisión, ingeniería, piratear armaduras, perforar armaduras, fuerza y valentía.

- Salud: te da puntos de vida y aumenta las tasas de curación para Hechicero y Sanador.
- Atletismo: te da velocidad.
- Precisión: te da LOS y más alcance, además de una bonificación especial para magos y arqueros. Ingeniería: te da un ataque aplastante y algunas bonificaciones de estadísticas para todos los constructores.
- Hack Armor: te da una armadura de pirateo. Armadura
- perforante: te da una armadura perforante. Fuerza: te da ataque manual o a distancia.
- Valentía: te da una bonificación contra las unidades míticas y una bonificación por las cosas que invocan.

Aquí está la tabla de las estadísticas de los diferentes héroes en algunas habilidades básicas. En rojo ves las habilidades en las que los héroes son excelentes y evolucionan más rápido. En verde encontrarás las habilidades en las que los héroes tienen algunas dificultades para aprender la actualización. Ningún color significa estándar. También puedes ver cuántos poderes de dios tienen. Durante el juego, para saber en qué habilidad estás facultado, solo tienes que hacer clic en la bandera cerca de la habilidad, todos los nombres que ves son los adeptos, suben de nivel más alto que otros. Nada puede mostrar las malas actualizaciones, es por eso que te recomiendo copiar esta tabla y mantenerla cerca de tu pantalla mientras juegas a Children of Memories.

Rango	Clase	Puntos de golpe	Ataque	% Hck.	% Prc.	Velocidad	# Deletrear
luchadores	Bárbaro	400	10	25	40	4.30	1
	Caballero	145	10	15	15	6.05	2
	Pícaro	250	9	25	34	4.30	2
	Bruto	540	15	40	40	3.50	-
furtivos	Arquero	70	6	15	15	4.05	2
	Ladrón	240	9	20	30	4.30	1
	Asesino	200	8	50	50	3.70	2
	Peregrino	350	8	34	40	6.00	3
Mago	Hechicero	100	7	15	15	4.00	3
	Curador	90	3	10	-	3.60	4
	Cazador de brujas	300	5	20	20	5.30	3
	espada mágica	135	10	40	25	4.60	3
constructores	Arquitecto	130	8	20	15	4.20	1
	Sabio	240	9	25	40	4.30	2
	Experto	180	8	30	34	3.45	1
	Ingeniero	180	9	34	34	4.30	-

Algunas preguntas que puede hacer:

¿Por qué el sanador es tan débil?El sanador no es débil en absoluto. Además de tener la mayor cantidad de poderes (que son los más importantes porque son los que curan), él, y también el hechicero, pueden aumentar indefinidamente la cantidad de proyectiles que tiene con habilidad de precisión. Tener 10 ataques y 6 proyectiles lo hará más fuerte que un luchador del mismo nivel. Healer sube de nivel lentamente, ¡pero sube bien!

¿Por qué está dominado el bruto?El bruto no es vencido porque no puede hacer nada sin su prójimo. Es lento como el infierno y eso lo hace vulnerable a un jefe rápido o una gran cantidad de enemigos.

¿Por qué el ladrón es más fuerte que el arquero?Noté que el arquero tiene una mayor cadencia de fuego que el ladrón, por lo que puede hacer más daño. Además, si el arquero continúa con la habilidad de precisión, obtendrá más bonificación que el ladrón.

¿Hay algún héroe que pueda ser fácil de jugar primero?Pícaro, cazador de brujas, ladrón y experto son las cuatro clases que puedes probar en tu primera partida.

CONSEJOS

Como he estado probando este juego, puedo decir que no será fácil avanzar sin un buen jugador de equipo que comience. Por lo tanto, te recomiendo encarecidamente que elijas a las personas que dejas entrar en tu juego. Si sientes que tienes un corazón lleno de gracia y tienes miedo de expulsar a algunos jugadores, es posible que estén ignorando de qué se trata este juego y si la mayoría de ellos están en la sala, debes configurar la dificultad Principiantes. Pero por el bien de toda la vida en esta tierra, juega con tus amigos, es más social.

Antes de comenzar el juego, intente formar equipos e intente definir quién es quién. Puede ser realmente molesto cuando ninguno toma el Sanador o el Hechicero porque no estás recibiendo tanta vida. El mejor equipo, por ahora, es 1 bruto, 1 pícaro, 1 experto, 1 curandero, 1 hechicero y finalmente 1 furtivo (cualquiera). Pero dependiendo de tu estrategia, puedes hacer diferentes cosas y mezclarlas como 2 curanderos, 2 luchadores, 1 constructor y 1 furtivo o 3 luchadores y 3 magos. Ser un equipo con solo Arquitectos y Expertos también es genial, pero esto es un poco barato.

Para empezar, la unidad más fuerte subirá de nivel rápidamente; debería tomar la habilidad de salud para llevar más daño. Por cierto, tomar fuerza para tener más muertes y subir más de nivel es la idea más estúpida que jamás tendrás en este juego. Después de algunas peleas, los arqueros o guerreros secundarios subirán de nivel. Estos deberían tomar mejoras de velocidad en caso de que los héroes más débiles (los últimos en actualizarse) sean atacados por la espalda. Los héroes más débiles finalmente subirán de nivel y deberán tomar precisión o fuerza para defenderse de las peleas cuerpo a cuerpo.

Recuerda que si tienes menos de 150 puntos de vida, puedes morir fácilmente.

TENGA EN CUENTA :

1. Nunca apresure a un jefe cuando esté solo. Será mejor que esperes a tus compañeros y te cures antes de atacar.
2. Nunca explore la tierra cuando estés débil. Deberías EXP primero en las partes más fáciles.
3. No hagas la búsqueda principal rápidamente, a veces, podrías tener una mala sorpresa y nunca volver atrás.
4. Siempre echa un vistazo a tu vida. No uses las actualizaciones de los viejos durante una pelea, podrías perderte algo.
5. De la misma manera, revisa las estadísticas de tus enemigos. Si crees que son demasiado fuertes: ¡huye!
6. Haber abierto otras ventanas (msn, etc.) en su computadora portátil mientras juega este mapa puede retrasarse y causar OoS.
7. Esto es solo un juego, así que diviértete y no insultes a otras personas porque su héroe murió :D

CLASES

En este capítulo veremos cómo jugar las diferentes clases de héroes. Con todos ellos, hay algo que hacer y algo que no hacer. Puedes seguir la Guía o ir como quieras, pero te recomiendo que al menos leas las líneas rojas que contribuyen a comprender cómo jugar las clases y algunas características del juego.

CÓMO JUGAR A LOS LUCHADORES

Bárbaro

Capacidad: furia berserker

Papel: tanque

Dificultad: moderadamente fácil

Lo que debes actualizar: salud y fuerza

Estrategia: El bárbaro es una unidad fácil de jugar. Mientras no corras hacia un ejército suicida, puedes tener un juego interesante. Lo primero que harías, lo que parece lógico, es aumentar su fuerza. Pero deberías más bien aumentar sus puntos de vida, o al menos su velocidad. Mezcla sus puntos entre vida, velocidad y fuerza. Cuando tengas la habilidad de entrar en una furia berserker, espera a estar cerca de una gran cantidad de unidades y úsala. Te hará imparable por un corto tiempo.

Caballero



Capacidad: caos, restauración

Papel: corredor

Dificultad: hay que tener cuidado con cada movimiento Lo que debes actualizar: fuerza y armaduras

Estrategia: Usar el caballo no será fácil; tendrás que correr en todas direcciones para escapar de la trampa más traicionera. Tu papel será moverte primero hacia el enemigo más cercano y atraerlo a tu grupo. Si tienes un constructor contigo, no entres en las torres o el enemigo abandonará tu persecución y atacará a tus pobres camaradas. Si ya tienes un tanque en tu equipo, espera a que haga su trabajo y mate a los enemigos.

¡Evita a toda costa llevar al enemigo a tus amigos más débiles!

Pícaro

Capacidad: atrapando oro, llamando mercenarios

Papel: ninguno en particular, (finanzas) Dificultad: fácil

Lo que debes actualizar: lo que quieras

Estrategia: El pícaro es probablemente uno de los personajes más fáciles de jugar de Children. Debido a la forma en que evoluciona en cada habilidad, puedes activarlo como quieras o mantenerlo actualizado al azar en todas partes. Lo más inteligente que puede hacer es usar su habilidad de oro para comprar armaduras y usar su nivelación para mejorar la salud, el ataque, la velocidad y la valentía contra unidades míticas.

Bruto (¡Meh!)

Capacidad: Ninguna

Papel: tanque épico

Dificultad: realmente fácil

Lo que debes actualizar: velocidad y salud

Estrategia: Les presento la unidad más fuerte pero también el héroe menos interesante para jugar en el juego. Para jugar esto, no tomes fuerza, ya eres lo suficientemente fuerte, es mejor que tomes velocidad y salud, y deja que tus compañeros de equipo mejoren o no podrán seguirte en las peleas. Por lo demás, sin comentarios...



CÓMO JUGAR A LOS FURTIVOS

Primero, todos me preguntaron qué es un furtivo:

- adjetivo

1. tomado, hecho, usado, etc., subrepticamente o con sigilo; secreto: una mirada furtiva.

2. Astuto; furtivo: manera furtiva.

;)

Arquero

Capacidad: arco y flecha especial

Papel: apoyo

Dificultad: Complicado

Lo que debes actualizar: precisión, valentía y poca fuerza

Estrategia: El arquero es, sin duda, una unidad extraña. Mientras te quedes atrás, no tienes problema. Desde el momento en que te encuentras solo, esto rápidamente se vuelve difícil y, a veces, fatal. **El arquero en ningún caso se colocará en el frente del campo de batalla** y debe estar disparando constantemente a las unidades que atacan al aliado más débil. Los jugadores tontos probablemente intentarán conseguir algunas muertes y mejorar su fuerza, pero la precisión y la valentía son sus principales habilidades.



Ladrón

Capacidad: robar

Papel: apoyo y finanzas

Dificultad: intermediario

Lo que debes actualizar: lo que quieras

Estrategia: Es bueno tener un ladrón en el equipo porque puede robar oro de los enemigos y de esta manera obtener más oro que el pícaro. Más que ser un ladrón, también es un arquero y un buen luchador cuerpo a cuerpo (no muere rápido cuando es atacado por personas cuerpo a cuerpo). Como pícaro, no hay nada especial que decir sobre esta clase.

NB: El ladrón probablemente se editará en v2.0 con la capacidad de robar a sus compañeros.

Asesino (Lo amarás)



Capacidad: invisibilidad y apuñalamiento

Papel: matando jefes

Dificultad: fácil

Lo que debes actualizar: fuerza y velocidad

Estrategia: El asesino es probablemente una clase muy entretenida. Fácil de jugar, puede ser un poco lento, debes prestar atención a una cosa: no dejes que te rodeen y ten en cuenta que estás lento. Incluso si tienes la armadura superior, puedes morir fácilmente. **Del mismo modo, ten cuidado cuando usa tu invisibilidad, puede desaparecer en cualquier momento** y podrías estar en medio de un gran ejército.

Peregrino

Capacidad: veneno, trampas, manantial curativo

Papel: buen compañero

Dificultad: tiene que usar sus poderes sabiamente

Lo que debes actualizar: salud y armadura

Estrategia: El peregrino es del mismo modo que el Caballero, un corredor que atrae al enemigo. Lea la información sobre el caballero para obtener más información. Lo que debes saber como peregrino es que tus hechizos deben usarse con moderación. Sus trampas particulares no se pueden usar contra unidades míticas. Además, **el hechizo debe usarse fuera del campo de batalla**, o los huevos serán destruidos por el enemigo. **Su cuidador de origen también puede ser recuperado por el oponente**, así que úsalo en un lugar seguro..

CÓMO JUGAR A LOS MAGOS

Hechicero

Capacidad: invocando criaturas.

Papel: curador

Dificultad: Complicado

Lo que debes actualizar: precisión y fuerza

Estrategia: De hecho, este héroe es difícil de jugar y, sin darse cuenta, puede estar en estado crítico en los primeros combates. Si juegas como hechicero, tendrás que quedarte atrás mientras tus compañeros de equipo atacan al ejército. Como hechicero, tu objetivo no es matar primero, sino esperar tus hechizos y luego usarlos en un grupo de enemigos. Especialmente tu primer poder de dios será útil contra unidades humanas. **Recuerda que solo subirás de nivel más adelante en el juego y combinar la fuerza con la precisión te hará lo suficientemente fuerte como para luchar como un guerrero.**

NB: El hechicero probablemente se editará en v2.0 con la capacidad de invocar cosas una por una.

Curador



Capacidad: sanaciones y caos.

Papel: curador

Dificultad: ¡duro!

Lo que debes actualizar: precisión, salud, valentía y fuerza

Estrategia: El sanador es sin duda la unidad más complicada del juego. Tiene estadísticas bajas y evoluciona muy lentamente. Pero esto no quiere decir que sea un personaje inútil. Al contrario, es sin duda la unidad más importante del juego, e incluso uno de los tres pilares de un equipo con el constructor y el luchador. La dificultad está en el uso cuidadoso de sus preciosos poderes. Además, su capacidad para curarse a sí misma tiende a romperse si se abusa de ella. **Entonces, si desea usar el poder del dios de la lluvia y todavía tiene algo, debe esperar un tiempo antes de usar el siguiente o fallarán.** (alrededor de un minuto). Además, los curanderos tienen las mejores bonificaciones contra la unidad mito.

Cazador de brujas

Capacidad: alters (congelar enemigos, neutralizarlos) e invocar Papel:

buen compañero

Dificultad: fácil

Lo que debes actualizar: salud y precisión (es el único que tiene una bonificación de rango y LOS en precisión) Estrategia: La peculiaridad del cazador de brujas es no ser un soldado como los demás. De hecho, podemos preguntarnos si es realmente un luchador. Tiene mucha salud y puede mejorar fácilmente su armadura, incluso si no es un adepto. El único problema es su ataque. Débil. Si eres el cazador de brujas, invocandola **voluntad "carnívora" no hace nada contra los héroes, es solo solía deshacerse de una unidad aleatoria y crear caos.** Por eso el "carnívora" no anhela tanto. Así que ten cuidado con lo que estás haciendo con él, no lo desperdicias. Otros poderes le permiten convertir árboles mágicos en criaturas del bosque. Aquí nuevamente, tiene algo especial que hacer, **necesita acercarse a los árboles y se convertirán en criaturas.** En conclusión, jugar al cazador de brujas puede ser divertido.

espada mágica

Capacidad: Invocación, curación y resistencia. Papel:

curador

Dificultad: moderadamente fácil

Lo que debes actualizar: salud y fuerza

Estrategia: Es fácil jugar como héroe, pero requiere una atención especial. No envíes cuerpo a cuerpo inmediatamente; espere hasta que los tanques estén colocados allí. Luego, usa tus hechizos para asistir a tus amigos en la lucha. Lo más difícil será mantener su velocidad bajo control, a pesar de su aparente fuerza, **el muere fácilmente.**

NB: La espada mágica probablemente se editará en v2.0, la capacidad de lanzar bolas de fuego y más...



CÓMO JUGAR A LOS CONSTRUCTORES

Arquitecto

Capacidad: construir torres y bestia mecánica Papel: constructor

Dificultad: tiene que construir todo el día Lo que debes actualizar: salud y armadura

Estrategia: El arquitecto tiene que construir torres por todo el camino. Pero ten cuidado porque cada torre cuesta algo de oro. De hecho, como constructor de torres, no obtendrá tanto oro como otros porque lo perderá todo el tiempo que construya. Es por eso que es mejor que actualices tu armadura y tu salud rápidamente mientras adquieres algunas habilidades de ingeniería. ¡Tener cuidado! Seguir tomando cada vez más ingeniería para tener torres más fuertes también las hará más caras, así que tranquilo amanece con esta habilidad y recuerda que también tienes un héroe.



Sabio

Capacidad: convertir robots

Papel: tipo enojado

Dificultad: divertido y fácil

Lo que debes actualizar: lo que quieras

Estrategia: probablemente la novedad del juego que atraerá a la mayoría de los jugadores. El objetivo de este personaje es poseer todos los robots del mundo. Tener 2 sabios en el mapa puede ser divertido, pero ten cuidado, puede desequilibrar el juego (no realmente en tu dirección). Tomar ingeniería no mejorará tus robots actuales, sino aquellos que construirás con poderes divinos. Esto puede ser divertido con los robots, pero cuando el científico no tiene guardaespaldas, se convierte en un objetivo real y, a menudo, muere de su incompetencia en la batalla.

Experto

Capacidad: construir torres móviles Papel: constructor

Dificultad: manejable

Lo que debes actualizar: Hack armadura y salud

Estrategia: Al igual que el Arquitecto, el experto construye torres pero por el contrario, estas pueden moverse sobre el terreno. Mover torres no tiene muy buena vida ni buen ataque, pero puede usarse si no puedes esconderte en algún lugar. Tener una torre móvil puede ayudar mucho en algunas batallas. Pero manténgalos en algún lugar donde los enemigos no puedan alcanzarlos primero. Cuidado, es lo mismo que el arquitecto, tus torres se vuelven más fuertes (no en ataque), se hacen más largas, pero se vuelven realmente caras, así que Te recomiendo tomar solo 1 o 2 ingenierías, luego sigue mejorando a tu héroe.

Ingeniero

Capacidad: convertir armas de asedio Papel: artillero

Dificultad: fácil pero lento

Lo que debes actualizar: Hack armadura y velocidad

Estrategia: como el científico, el ingeniero puede convertir máquinas de asedio. Estas máquinas te serán útiles sobre todo para ganar experiencia destruyendo edificios o muros enemigos. Una vez que obtiene las armas de asedio, las obtiene para siempre y, si las pierde, no puede recuperarlas. ¡Así que no debes desperdiciar lo que tienes y ten en cuenta que todas tus armas de asedio son tus bebés!

