

TERRAN

В то время как беспорядки стали распространяться по всей Земле, ведущие демократические силы объединились, чтобы создать Отряд Оборона Земли. Части этого отряда были отправлены на Марс, чтобы выступить в качестве гарантии безопасности и поддержки для развивающейся Марсианской колонии. Когда расколотые фракции разделили людей, демократически избранное правительство переименовало свое общество в Терранов, считая себя последней надеждой на то, что лучшие идеалы человечества и родной планеты не только выживут, но и будут процветать.

Стартовые Здания и Единицы

Терраны начинают игру со зданием Turret с одной единицей, здание Militia и одной единицей Worker.

Энергия

Энергия для терранов генерируется картами Power Plant и Workers, назначенными в поле Go To 11 на Поле Базы. Карты Plant бывают трех видов: Solar Plant, Nuclear Plant, and Fusion Plant, которые вырабатывают 1, 3 и 5 единиц энергии соответственно. На каждом этапе Строительства, игрок терранов получает один жетон энергии за каждое генерируемое очко энергии, которую можно разместить по своему усмотрению.

Жетоны Энергии распределяются между картами зданий и технологий во время Строительства. Они могут свободно переназначаться на каждом этапе Строительства, а здания и технологии могут быть отключены, если это необходимо. Вы можете владеть картами в игре, которые требуют больше энергии, чем вы генерируете. Если это так, некоторые из них не будут включены для этого этапа Строительства. Карты Технологии без энергии не дают своих особых способностей, а Здания без энергии не позволяют создавать новые единицы.

Неиспользованная Энергия не может быть сохранена для будущих этапов Строительства. Все неиспользованное будет потеряно. Все Жетоны Энергии, назначенные или нет, удаляются в конце Битвы.

Определенные Здания высокого уровня требуют энергии, для производства юнитов. Энергия не требуется, чтобы построить само здание - она нужна только для строительства единиц. Одна энергия, выделенная карте, позволяет Зданию строить любое количество единиц(конечно, ограниченных ресурсами на карте Здания).

Думайте об энергии как о «включении» здания для Строительства.

Также обратите внимание, что после того, как единицы построены, им не нужна энергия для сражения. Энергия требуется только чтобы обменять карты ресурсов на единицы. Это отличается от Технологических карт, которые должны быть запитаны на каждом этапе Строительства.

Карты Технологий

Карты Технологий дают Терранам расширенные возможности. Существует два типа: карты Технологий Единиц, которые применяются к отдельному зданию, и карты Технических Объектов, которые применяются ко всем отрядом Терранов.

Карты Технологий Единиц

Карты Технологий представляют собой улучшения характеристик единиц. Во время обычной игры они разыгрываются из вашей руки в Technology Pool на Поле Базы. В начале этапа Строительства, карты Технологии Единиц в пуле могут быть прикреплены к Зданию, дающее всем юнитам на карте эту способность, независимо от того, была ли она построена до или после присоединения карты Технологии. Сторона карты, которая будет использоваться, выбирается, когда она назначается на здание, а не когда она помещается в пул. Карты Технологий не обязательно назначаются и могут быть оставлены в пуле, если это необходимо, и не могут быть повреждены противником.

К каждому зданию может быть прикреплена только одна карта Технологии (Исключение: если Cybernetics находится в игре и получает энергию, можно назначить до двух технологий). Для ясности, карту Технологии Юнитов нужно подложить под карту здания, высунав верхнюю часть.

Карты Технологии Единиц могут быть назначены Base Defenses, кроме Turrets (как указано на карте).

Карты Технологии Единиц не могут быть переназначены поле назначения, (Исключение: Mutation Tech

Facility).

Если карта Технологии Единиц запитана, все единицы этой карты получают данную способность.
Примечание: если одно и то же здание находится в игре нескольких копиях, технология применяется только к жетонам единиц, которые находятся на карте с технологией.



Технологический Объект

Технологические объекты дают терранам различные специальные способности, которые не привязаны к конкретным зданиям. Они играют на базу, с желаемой стороной вверх. Чтобы использовать способность во время битвы, необходимо оплатить указанную стоимость энергии. Карты Tech Facility рассматриваются как Пустые Здания.

Объяснение выбранных Карт Технологий

Screening - если другой Отряд получает урон, этот Отряд может принять урон на себя, даже если атакующий обычно не может повредить эту единицу.

Augmentation - если на этапе Строительства используется Augmentation, то для здания может быть назначена вторая карта технологии единиц. Если Augmentation находится в игре, но не работает, то любые здания, которым уже назначены две Технологии Единиц, могут использовать только одну из них. Этот выбор может быть изменен на каждом этапе Строительства.

Rapid Fire - каждая единица, которая нанесла урон, получает бросок для дополнительной атаки против того же выбранного Отряда. Это происходит немедленно. Дополнительные атаки сами по себе не могут генерировать больше дополнительных атак. (Пример: четыре Rocket Пехоты с Rapid Fire атакуют Бронированную Единицу. Они наносят урон на «3». Четыре броска - 1, 2, 3 и 6. Есть три попадания, и игрок терранов может бросить еще 3 кубика, бросая 1, 4 и 5, для одного дополнительного удара. Таким образом, цель получает четыре урона.)

Power Boost - эта технология может быть прикреплена только к карте Power Plant и увеличивает энергию здания на два. Для активации этой способности не требуется никакой энергии.

Shrink Ray - у вас должен быть хотя бы один жетон единицы Drop Ship, чтобы Shrink Ray работал.

Recon

В дополнение к тому, что карты могут разыгрываться на свою Базу или играть карты Атаки, у терранов есть специальная опция «Recon». Вместо обычного розыгрыша, терраны могут сбросить карту из своей руки и объявить Recon. Оппонент убирает свой экран, и игрок терранов может видеть, что он строит. Строительство фактически не выполняется. В многопользовательской игре терран смотрит за экраном каждого игрока, а другие игроки не видят друг-друга. Самый простой способ сделать это для игрока терранов - пройтись вокруг стола.

Рабочие

Рабочие - это особый вид единиц для Терранов, которые могут давать различные преимущества.

На этапе Строительства один работник строится за каждые две карты ресурсов, помещенных в область Рабочих на Поле Базы. Они представлены в виде размещения жетонов пехоты на Рабочей области поля игрока.

Рабочие не могут получить пользы от карт Технологий.

На этапе Строительства каждый Рабочий может быть назначен в одну из четырех областей специальных способностей с правой стороны поля игрока. Рабочие, которые были только что построены, могут быть немедленно помещены в одну из этих областей.

В каждую область может быть помещено не более четырех рабочих.

Четыре способности:

Overtime: Получите 1 дополнительный ресурс для строительства единиц за каждые двух рабочих, размещенных здесь. Эта способность может быть применена в любое время на этапе Строительства (включая использование ресурса для создания другого рабочего, который затем помещается в эту область).

Go To 11: Получите 1 дополнительную энергию за каждого рабочего, размещенного здесь.

Ammo Dump: Получите два переброса за каждого рабочего, размещенного здесь (см. Правила Reroll для деталей).

Militia: Рабочие берутся за оружие для защиты Базы. Каждый работник, размещенный здесь, перемещается на карту Militia и становится единицей Base Defense 1-1-1-1. Они полностью функционируют как обычные единицы Base Defense, за исключением того, что они не могут получить преимущества от Технологий и имеют способность No Flanking. Любые убитые рабочие, действуя как Militia, уничтожаются, как обычные боевые единицы. Рабочие могут быть назначены в Militia, даже если Терраны решат защищать Фронтир, но Militia будет участвовать в битве только в том случае, если атакующий атакует базу, как обычные юниты Base Defense.

После окончания битвы, все рабочие возвращаются в пул Рабочих и могут быть свободно переназначены на следующем этапе Строительства (исключение: Militia, убитая в бою, удаляется навсегда).

Ресурсы для Экстренной Защиты могут быть использованы для покупки Рабочих и немедленного превращения их в Militia, если в здании находится менее четырех единиц Militia.

Drop Ships

За каждый жетон десантного корабля, который игрок имеет в конце Строительства, один Отряд может рассматриваться как имеющий способность Deep Strike. Выбранные Отряды могут быть изменены в каждой Битве.

Тактическая Ядерная Ракета

Тактическая Ядерная Ракета сразу же будет доступна для запуска, как только будет построено здание Defense Platform.

Когда игрок атакует, Тактическое Ядерное Ракета может быть запущена по одному Зданию противника. Она не может быть использована при защите. Ракета запускается между этапом Строительства и формированием Линии Битвы. Это автоматически уничтожает выбранную карту Здания, а также все Единицы в Здании и прикрепленные способности.

Tac Nukes могут использоваться во время Raid. Они запускаются после Строительства Атакующего, но до выбора Raid Отрядов. Кроме того, Tac Nukes могут быть запущены в здании, которое нельзя уничтожить, например, в Колосса Mini-Beam. Отряды уничтожены, но карта Здания остается в игре.

Defense Platform требует одну Энергию, чтобы использовать способность Тактической Ядерной Ракеты.

Когда запускается тактическая ядерная ракета, карта Defense Platform сбрасывается (поэтому вы

можете запустить ракету только один раз с каждой карты Defense Platform).

Советы и тактика

Терраны имеют несколько ключевых преимуществ, которые могут быть использованы с большой эффективностью, и делают их опасными в игре.

Во-первых, у Терранов есть, пожалуй, самое опасное здание в игре - Тас Nuke. В отличие от рейда, оно может уничтожить здание с единицами на нем. Если противник вложил значительные средства в конкретное здание, обладающее способностями и дорогими единицами, Тас Nuke может быстро расчистить путь для других ваших единиц, чтобы захватить врага.

Однако имейте в виду, что сборка Тас Nuke обойдется вам в четыре карты (карта Тас Nuke плюс три ресурса). Так что, если вы просто используете начальное здание с одним или двумя одно-ресурсными единицами, вы по большому счёту отстанете.

В то же время, если вы решите не запускать Тас Nuke и все узнают, что она у вас есть, вы открываете себя для Raids и Deep Strike, поскольку игроки попытаются уничтожить его до того, как она будет запущена. Помните, что вы можете запускать Тас Nuke только тогда, когда вы атакующий, так что будьте начеку.

У вас также имеется самое большое разнообразие типов единиц. Для любой работы у вас найдётся соответствующая единица Terran. Ваши единицы Base Defense также превосходны: Death Sphere способна эффективно оградить вас от почти любого атакующего.

Кроме этого, у вас есть две начальные единицы Base defense - Turrets и Militia. Это может дать вам дополнительные Отряды в бою, позволяя вам нейтрализовать фланговые атаки противника.

У вас также есть возможность генерировать дополнительные ресурсы и снижать стоимость единиц, что может помочь вам ввести в игру более дорогие единицы. Способность Automation можно прикрепить к одному зданию и снизить стоимость единиц на один, а карта атаки Resupply дает вам два бонусных ресурса для использования во время строительства. Кроме того, если вы создаете дополнительных рабочих, вы можете поместить их в поле «Дополнительные ресурсы» для создания бонусных ресурсов. Если вы собираетесь идти по пути рабочих, постарайтесь построить их заранее. Чем больше раз они будут участвовать в строительстве, тем быстрее они окупятся. Однако не пренебрегайте своей защитой!

И наконец, у вас есть специальная способность Recon, которая позволяет вам видеть, что строят другие игроки. Этот вариант лучше всего использовать рано или после больших боев, когда игроки наращивают свои силы. Это стоит ресурсов, но может помочь вам сделать билд, которые являются лучшим контр-билдом того, что строит ваш оппонент.

Терраны, безусловно, имеют и свои недостатки. Они ограничены наличием только одной способности, прикрепленной к зданию, и как только эта способность назначена, она остается там навсегда, за исключением Cybernetics или Mutation. Терранам немного сложнее получить Энергию, чем другим фракциям, и Power Plants, которые генерируют большую часть вашей энергии, будут подвержены рейдам и потерям во время защиты Базы.

В то время как у вас есть отличная авиация, вам не хватает других возможностей Deep Strike, если вы не вкладываете деньги в Drop Ships. Эта опция обычно используется не так часто, но она может удивить ваших противников, когда волны Heavy Tanks падают на его базу, игнорируя построенную ими Anti-Air Base защиту.

Вот несколько примеров стартовой руки:

Trooper & Tank: это начальная подготовка, которая дает вам хорошие атаки против любых типов единиц.

Fighter & Bomber: выложите эти карты, постройте несколько Bombers и одного или двух Fighters и нанесите Deep Strike по своему противнику. Bombers разрушительны для зданий, и вы можете отбросить своего противника на несколько ходов, развивая свою инфраструктуру.

Death Sphere & Automation: Дешевые Death Spheres могут дать вам надежную защиту, чтобы вы

могли перейти к созданию более сильных единиц, не беспокоясь о том, что ваша База подвергнется нападению.

Пример строительства

Ресурсы на Поле Базы используются для создания еще одного рабочего. В области рабочих остался один ресурс, так как рабочие стоят два, и он останется для будущего строительства. Здание Defense Platform построено за три ресурса. Ресурс на здании Turret заменяется строительством единицы, а два ресурса на карте казарм заменяются двумя пехотными единицами. Nuclear Plant был построен на предыдущем этапе Строительства и остается без изменений. Он производит три жетона Энергии. Один размещается на Advanced Factory, так что это позволяет производить Artillery единицы за два ресурса. Другой размещается на Tac Nuke, так что Терран может запустить ракету в этой Битве.

У Террана есть две карты Технологии Единиц в области Unassigned Tech. Он решает прикрепить технологию Rapid Fire (в нижней части Карты Screening) к Artillery, а Clusterbombs - к Strike Fighters, что повысит их рейтинг пехотной атаки до 4. После включения Advanced Factory и Tactical Nuke остается только один жетон Энергии. Терран хотел бы использовать обе свои новые технологии, поэтому он решает отправить обоих рабочих в область Extra Power, генерируя еще два жетона Энергии, в общей сложности три. Два размещены на карте Rapid Fire, и один на Clusterbombs. Карта Scanners Global Tech останется отключенной и не будет использоваться в этой битве. Карта Airport не требует питания для Strike Fighter, так как в этом строительстве не строятся новые Strike Fighters.



Выделенные Ресурсы



Ситуация после
Строительства.



После Строительства



Xenos

Когда человеческие колонисты начали терраформировать климат Марса, они сами того не желая, воссоздали окружающую среду, каковой она была миллионы лет тому назад. Без ведома нарушителей спокойствия, первоначальные жители красной планеты начали выходить из своей долгой спячки и бороться, чтобы вернуть то, что изначально принадлежало им.

Ксенос - мастера смены формы. У них есть дополнительное время, чтобы решить, из каких зданий будут строиться единицы, и единицы могут менять типы - например, пехотные единицы могут смениться на авиационные единицы. Однако они не имеют доступа к передовым технологиям.

Начальные Здания и Единицы

Ксенос начинают с двумя Larvae и зданием Drone.

Строительство Ксенос

Ксеносы следуют слегка измененной процедуре Строительства. Здания обычно помещаются на базу, но карты ресурсов для единиц НЕ размещаются непосредственно на зданиях. Вместо этого они помещаются в пространство Queen на Поле Базы и становятся яйцами.

Во время Строительства яйца могут быть размещены в одной из двух областей на игровом поле: 1. Larvae, которые используются для создания единиц. Larvae представлены жетонами пехоты. Одно яйцо обменивается на одну личинку. 2. Gene Pool, который используется для покупки улучшений и Brains. Одно яйцо обменивается на один жетон Энергии.

Вот описание последовательности Строительства для Ксенос, и ее необходимо придерживаться в описанном порядке, чтобы избежать путаницы между larvae, которые можно превратить в единицы, и «новыми» larvae:

1. Переместите существующих larvae в область «New Adults».
2. Превратите яйца в Larvae и Энергию. Все яйца должны использоваться для одной из этих областей. Ничего не должно оставаться в области Queen. Обычно один ресурс считается одним яйцом, но это может измениться, если в игре находится Wounded Queen (см. «Queen Strike»). Если Breeder Brain активен, для строительства также доступно бонусное яйцо.



Пример: в области Queen есть три карты, и Breeder Brain активен с предыдущей фазы Строительства. У вас есть четыре яйца, которые можно разделить между Larvae и жетонами Энергии для Gene Pool. Вы решаете использовать два яйца для новых Larvae, поместив две новые Larvae и два яйца для Энергии, поместив два жетона Энергии в Gene Pool. Карты на поле Королевы затем сбрасываются.

Guardian требуется 3 Larvae, чтобы построить одну единицу.

Обменяйте одну Larva на двух Skitter или Chigger



3. Используйте Энергию, чтобы купить Gene Карты и присоединить их к Зданиям, и купить Карты Brains. Энергия также может быть использована для перемещения новых Larvae в область New Adults. Для каждого Жетона Энергии, потраченного для этой цели, переместите двух Larvae в поле New Adults.

4. Используйте жетоны «New Adults» для строительства Adults (единиц на Зданиях) ..

5. Верните до двух неиспользованных New Adults в область Larvae. Любые иные неиспользованные New Adults уничтожаются.

6. На карту Drone можно поместить до четырех Larvae. Эта последовательность показана на Игровом Поле Ксенос.

Таким образом, яйцо обычно тратит две фазы Строительства, чтобы превратиться в единицу. Сначала оно превращается в Larva, а затем на следующем этапе Строительства Larva (из области «New Adults») превращается в единицу. Единицы, построенные на зданиях, называются Adults. Однако помните, что вы можете использовать жетон Энергии, чтобы «ускорить» два яйца прямо в область «New Adult».

Вместо символа с синим бриллиантом для создания единиц на Зданиях, у зданий Ксенос присутствует зеленый овал. Число в зеленом овале - это количество личинок в области «New Adult», которые необходимо потратить, чтобы построить эту Единицу. Только личинки в области «New Adult» используются для строительства единиц в Зданиях.

Некоторые карты требуют 1/2 Личинки, чтобы построить единицу. В этих случаях вы получаете два жетона единиц в обмен на один жетон личинок. Эти Отояды также могут иметь до шести единиц в Отояде вместо обычных четырех, как указано на карте.

Не существует ограничения на количество Личинок, которые могут находиться на Поле Базы. Однако максимум четыре Личинки могут быть размещены на карте Drone.

Жетоны Энергии используются для покупки карт из Gene Pool, включая Карты Brain, Gene и карту Queen Strike. После покупки эти карты не нуждаются в дополнительной Энергии для работы.

Неиспользованные жетоны Энергии остаются в Gene Pool, которые будут использоваться на будущем этапе Строительства.

Все жетоны Энергии, оставшиеся в Gene Pool, остаются там после Битвы и могут быть использованы на будущих Фазах Строительства.

Экстренное Строительство

При Экстренном Строительстве Ксенос может продвигать Яйца непосредственно в New Adults. Это позволяет Ксеносам вводить в игру более мощные единицы для Base Defense, вместо того, чтобы иметь только Drones. Кроме того, при экстренном строительстве яйца всегда стоят один ресурс, даже если на Поле Базы находится карта Wounded Queen.

Карты Brain

Карты Brain дают Ксеносу особые способности. Они изначально разыгрываются в Gene Pool, где они приобретаются с Очками Энергии во время Строительства. Затем Brain берется из Gene Pool и помещается на Base.

Только один Brain может быть одновременно активным. Если Brain уже есть на Базе, когда новый Brain берется из Gene Pool, сбросьте старый Brain.

Обратите внимание, что Breeder Brain не генерирует бонусное яйцо на той же Фазе Строительства, в которой он куплен. Все остальные карты Brain применяются немедленно.

Brains применяются во время Raid Сражения.

Карты Gene

Карты Gene могут быть прикреплены к картам Зданий для улучшения их единиц. Чтобы получить в игру карту Gene, она сначала помещается в Gene Pool на Поле Базы как обычная разыгранная карта. Во время Строительства ее можно купить по цене, указанной на карте в жетонах Энергии, и назначить ее любому Зданию. За каждую Карту Gene, уже назначенную этому зданию, стоимость увеличивается на один жетон Энергии. Если для одного и того же Здания приобретено несколько способностей за один этап Строительства, эта дополнительная стоимость все равно должна быть уплачена (другими словами, карты покупаются и назначаются по одной за раз).

Обратите внимание, что стоимость некоторых Карт Gene равна нулю. Если это первые карты, прикрепленные к Зданию, их можно просто переместить из Gene Pool в Здание без жетонов Энергии.

Любые существующие Карты Gene в Здании могут быть сброшены, чтобы избежать оплаты этой дополнительной стоимости.

При покупке вы можете выбрать, какую способность на карте вы хотите использовать. После назначения в Здание этот выбор не может быть изменен.

Однажды назначенная в Здание, Карта Gene не может быть перемещена в другое Здание.

Способности применяются к существующим или новым единицам, находящимся на этой карте Здания. Если одно и то же здание находится в игре нескольких копиях, способность применяется только к жетонам единиц, которые находятся на карте Здания.

Карты Gene НЕ могут быть назначены Chiggers или Skitters, как указано на карте.

Карты, которые находятся в Gene Pool, никогда не могут быть целью какого-либо вражеского эффекта, такого как результат Raid или Tac Nuke.

Можно разыграть Gene карту, которая понизит рейтинг атаки ниже нуля или когда модификатор будет применяться к рейтингу «Х». Обратите внимание, что независимо от модификатора рейтинг «Х» всегда является «Х»

Затраты Энергии



Пример Карт Gene

Карты Evolve

Карты Evolve меняют тип единиц, производимых этим зданием. Например, здание, в котором обычно производятся единицы Infantry, может быть изменено для производства единиц Air или Armor.

Если карта Evolve разыгрывается на Air единицу, она теряет способность Deep Strike (если, конечно, она не имеет Tunneling).

Каждая карта Evolve показывает, какой тип единиц она конвертирует. Вы можете разыграть карту Evolve только на Здание, если она соответствует типу единицы, которую оно производит.

Когда карта Evolve помещена на Здание, замените все существующие жетоны единиц новым типом.

Карты Evolve могут быть сброшены во время Строительства. Если это сделано, жетоны единиц заменяются тем, что обычно производит здание. Несколько карт Evolve могут быть прикреплены к одному и тому же зданию, если они создают «цепочки». Например, первая карта может изменить единицы Infantry на Air, а вторая - с Air на Armor.

Карта Queen Strike

Карта Queen Strike представляет собой Queen, выходящую из гнезда для помощи в бою. Она является очень мощной единицей, но если будет потеряна, это уменьшит способность Ксенос производить новые единицы.

Карта Queen Strike помещается в Gene Pool, как и другие Карты Gene, и стоит 3 жетона Энергии. После оплаты стоимости Жетонов Энергии карта Queen Strike перемещается из Gene Pool на Базу. Она должна быть использована в текущей Битве.

Когда карта Queen Strike размещается в Битве, она получает один жетон Air единицы и рассматривается как обычный Отряд для всех целей, за исключением того, что карта Queen Strike

неуязвима для эффектов раунда перед боем, таких как Tас Nuke. Единица Queen может действовать только во время обычных Боевых Раундов. Она не привязана к Зданию.

Особые Способности: Queen особенно хороша в уничтожении Tough единиц. Когда она наносит урон по Отряду с Tough, это считается двумя попаданиями вместо одного.

Если жетон Queen удален в бою, поместите карту Queen Strike стороной Wounded Queen вверх на Игровое Поле. До конца игры требуется два ресурса, чтобы произвести яйцо вместо одного.

ВАЖНО: Во время Экстренной Защиты в Битве стоимость Яиц всегда составляет один ресурс, даже если на Поле Базы находится карта Wounded Queen.

Drones

На карту Drone можно поместить до четырех жетонов личинок, которые будут действовать в качестве единиц Base Defense. Может быть выгодно держать личинок вне боя, чтобы они были в состоянии построить новые единицы в будущем этапе Строительства.

По окончании битвы выжившие жетоны Drones единицы перемещаются обратно в область Larvae.

Breeding

Вместо обычного хода, игрок Ксенос может сбросить карту, чтобы получить ход для Breeding. Ход Breeding позволяет игроку Ксенос выполнять обычное Строительство, не иницируя Битву.

Экран Ксенос убирается, и все обычные этапы Строительства выполняются. Другие игроки не занимаются Строительством.

Это может быть полезно, чтобы быстрее эволюционировать яйца в New Adults за счет карты.

Советы и тактика

Ксенос - хитрая фракция, обладающая множеством способностей, которые делают их очень гибкими и адаптированными к любой тактической ситуации.

Во-первых, поскольку все ресурсы передаются Queen, а не непосредственно на здания, вы можете отложить принятие трудных решений до Строительства. Это способность особенно сильна при атаке, так как ваш противник должен сначала построить свои единицы, и вы сможете увидеть, что у них есть, прежде чем решить, что строить.

Кроме того, ваши карты Evolve дают вам возможность изменять тип единиц ваших зданий - даже существующие юниты могут быть изменены. Это может сделать игру против Ксенос настоящей игрой в угадку. В один бой у вас сильная Infantry, поэтому ваш противник создает противопехотные единицы. Но вы переключаете их на единицы Armor для следующей Битвы, мешая ходу вашего противника.

Для дальнейшей специализации вы можете ввести Brain в игру. Это может помочь подтолкнуть вашу армию в определенное направление, и вы сможете привнести мощные способности в Битву.

У вас также есть несколько единиц половинной стоимости. Их можно привести в полную боевую силу очень быстро. Не смотря на то, что они слабые, они могут затруднить противнику уничтожение всех ваших единиц до конца Битвы.

Две ваши карты Tunneling могут быстро дать вам мощную возможность для Deep Strike.

Карта Queen Strike дает вам доступ к самой мощной единице в игре - Queen. Однако, если она будет ранена, это нанесет вред вашему производству, так как стоимость ваших яиц удваивается. Queen лучше придержать до конца игры, если только у вас нет противника по которому вы хотите нанести нокаутирующий удар.

Однако у Ксенос есть некоторые существенные недостатки. Ваше Строительство требует двух шагов - сначала яйца для larvae, а затем личинки для adults. Это означает, что вам нужно либо планировать заранее, чтобы иметь правильные отряды, либо использовать Breeding ход, чтобы ускорить производство. Breeding является самым простым, но оно требует от вас сброса карты и позволяет вашим оппонентам увидеть, что вы строите. Помните, что вы должны использовать все «New Adults», за исключением двух, поэтому вам нужно будет превратить большинство из них в единицы,

отказавшись от своего преимущества в качестве нападающего в будущем сражении. Управление процессом строительства является ключевой частью успешной игры за Ксенос.

Кроме того, ваши карты, которые добавляют к рейтингу атаки, уменьшают другой рейтинг. Вы должны быть очень осторожны с тем, что вы выбираете, и убедиться, что у вас есть страховка против всех типов единиц.

Будь агрессивным, будь хитрым, будь ловким и верни Марс настоящим Марсианам!

Вот несколько примеров стартовых рук:

Nest & Lair: Идея в том, чтобы получить две хороших основных единицы - Soldiers & Rovers. Rovers особенно хороши со своими очками Scouting.

Heap & Standard атака: это позволяет вам запустить быструю атаку на Фронтир, используя ваших двух начальных Larvae для создания четырех Skitters или Chiggers.

Пример Строительства

В начале Строительства у Ксенос есть четыре ресурса в области Queen, два Larvae, а также Psychic Brain и карта Evolve в Gene Pool на их Поле Базы. На Базе имеются здания Skitter и Razor.

Для Строительства он сначала перемещает двух Larvae в область New Adults. Затем четыре ресурса превращаются в четыре яйца. Ксеносы решают превратить один в жетон Энергии в Gene Pool, а остальные три - в Личинки.

Два New Adults используются, чтобы построить одну Razor и Два Skitters. В качестве альтернативы они могли быть использованы для создания двух Razors или четырех Skitters.

Карту Evolve можно бесплатно разместить на Razors, поскольку ее стоимость равна нулю, а на Razors нет других карт Gene. Она не может быть помещена на Skitters, так как никакие Карты Gene не могут быть прикреплены к единицам стоимости 1/2. Это превращает Razor в Armor единицы, а жетон infantry заменяется жетоном armor.

Один Жетон Энергии используется для покупки Psychic Brain, который перемещается с Поля Базы на поверхность стола, чтобы показать, что это активный Brain.

Таким образом, в конце Строительства у Ксенос есть три Larvae, которые будут использоваться на будущем этапе Строительства или для защиты Базы, как показано ниже.

Вместо того, чтобы Жетон Энергии использовался для покупки Psychic Brain, его можно было бы использовать для продвижения двух новых Larvae непосредственно к New Adults, что позволило создать больше Razors или Skitters.



Выделенные Ресурсы



После Строительства



Kahoum

Кахумы хранили секрет своего существования от остальной части человечества в течение тысяч лет, в это же время углубляя свое понимание и владение скрытыми силами вокруг нас. Их преследовали, подвергали остракизму и казнили как ведьм, волшебников и слуг тёмных сил. Но они упорствовали в своей изоляции, сохраняя знания, которые кропотливо собирались на протяжении поколений. Красные пески Марса предоставили им прекрасную возможность выйти из тени и наметить новое направление для будущего человечества.

Стартовые Здания и Единицы

Кахум начинают с двумя Acolytes, одной Psi Wall, и Novice.

Энергия

Энергия имеет решающее значение для деятельности отрядов Кахума. Большинство Зданий и способностей требуют Энергию для работы. Энергия вырабатывается на каждом этапе Строительства с помощью Obelisks и Acolytes. Обелиски генерируют три Энергии, а Acolytes может генерировать одну Энергию обычно или две Энергии, если они будут уничтожены в конце Битвы.

Здания требующие Энергию

Энергия используется на этапе Строительства для усиления Зданий и Способностей. Сумма, необходимая зданию, указана на карте в боковой панели. Если стоимость не может быть оплачена, или игрок Кахума решает не платить, здание абсолютно ничего не делает в этом бою. Оно не может производить единицы, и любые единицы на этой карте не могут атаковать. Единицы на ней не нужно уничтожать, чтобы победить Кахума в битве.

Обратите внимание, что это отличается от Терранов. Для Терранов здание без питания не может производить новые единицы, но сами единицы действуют нормально. Единицы в не снабженных энергией зданиях Кахума не могут стрелять, и размещаются в бою только при защите своей Базы. В этом случае они не стреляют, но могут быть атакованы. Это не считается пустым зданием, пока все юниты не будут уничтожены.



Усиление Способностей

Многие способности Кахума дают возможность при разном количестве Энергии получить разные уровни эффектов. Например, способность Whirlwind позволяет повысить рейтинг Воздушной атаки на различные величины.

Например, если вы выделяете 1, 3 или 6 ед. Энергии, вы получаете +1, +2 или +3 к рейтингу Воздушной атаки соответственно.

Некоторые карты имеют фиксированную стоимость, например, способность Projection, которая стоит одну Энергию.

Жетоны Энергии должны храниться на картах способностей во время битвы как напоминание о том, какие из них имеют силу и на каких уровнях. В конце Битвы Кахум должен сбросить всю Энергию. Они перераспределяют Энергию и в следующий раз, когда выполняют этап Строительства.

Экстренная Защита

Во время Экстренной Защиты, в дополнение к использованию карты из своей руки в качестве ресурса, игрок Кахума может сбросить карту, чтобы получить две Энергии. Эта Энергия может быть использована для чего угодно, включая активацию здания, улучшение или усиление способности. При запитывании здания таким образом, любые ресурсы на этом здании (независимо от того, были ли они размещены во время экстренной защиты или во время обычных ходов), могут быть немедленно преобразованы в Единицы.

Здания с возможностью модернизации

Три из зданий Кахума - Quake, Pyre и Stratus - могут быть Модернизированы.

Единицы Pebble, Ember и Zephyr строятся этими зданиями в обычном виде. Однако на этапе Строительства у игрока Кахума есть возможность модернизировать эти единицы до единиц, показанных в нижней половине карты. Стоимость для этого составляет 1 Энергия для каждого жетона единицы на карте, в дополнение к обычной стоимости энергии для питания здания. Единицы могут быть построены и модернизированы на одном и том же этапе Строительства. Здание может быть модернизировано до или после того, как ресурсы на нем превращены в жетоны единиц.

Чтобы показать, что здание было модернизировано, поверните карту на 180 градусов.

Как только здание было модернизировано, оно может производить только обновленные юниты. Модернизированное здание никогда не может быть повернуто обратно, чтобы производить оригинальные юниты.



Так как есть три отряда Pebble, необходимо три Энергии в дополнение к двум, чтобы обновить здание и получить Boulders, чтобы получается в общей сложности пять единиц Энергии. Дополнительные ресурсы, которые будут размещены на этом здании в будущем, будут использованы для постройки Boulders.

Обелиски

Обелиски используются для генерации Энергии и необходимы Кахуму для использования карт Способностей. Обелиски всегда считаются Пустыми Зданиями.

Обелиски не обязаны быть размещены на Линии Битвы, если только игрок Кахум не хочет этого, за исключением случаев, когда игрок Кахум защищает свою Базу, и в этом случае они должны вступить в Битву. Однако, чтобы использовать Способности, Обелиск, к которому они прикреплены, должен быть вовлечен в Битву. В отличие от других зданий, Обелиски могут присоединиться к любой Битве, не смотря на то, что они Пустые Здания.

Если Обелиск находится в Битве, он всегда находится во фланговой позиции за дружественными Отрядами, независимо от того, превосходит ли противник их Отряды или нет. Обелиски должны быть последними Отрядами, помещенными в Линию Битвы игроком Кахум.

В отличие от обычных Отрядов, Обелиски могут быть размещены позади не встретивших сопротивление дружественных Отрядов.

Враг может стрелять по картам Обелиска в Боевой Линии, как если бы они были обычными Отрядами, используя рейтинг Атаки Здания. Если вражеский Отряд получает одно или несколько повреждений, Обелиск уничтожается (но см. Psi Walls). Обелиски, которые находятся на Линии Битвы, не могут быть уничтожены стрельбой по карте Базы.

В одном столбце может быть размещено более одного Обелиска. Обелиски обычно не могут менять положение в боевой линии. Однако, если все дружественные Отряды в той же колонне, что и Обелиск, уничтожены, Обелиск должен быть перемещен во время этапа Реорганизации на фланговую позицию позади дружественных Отрядов. Если остались только Обелиски, игрок Кахума проигрывает Битву.

Пример Способности Обелиска

Вот пример Линии Фронта Кахума, где Обелиск находится во фланговой позиции.

Обелиск обладает способностью Mind Bullets с 3 жетонами Энергии. Это дает бонус +2 к рейтингу атаки единиц пехоты Ember в том же столбце, увеличивая его до 2.

Golems не получают выгоды от Обелиска, поскольку они не находятся в одном с ним столбце.

Карты Способностей

Карты способностей позволяют вам улучшать свои единицы. Карты способностей прикрепляются к картам Обелиска.

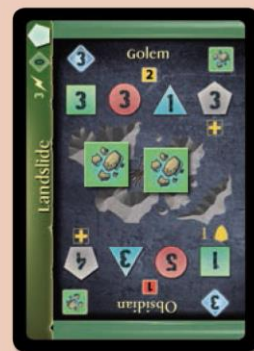
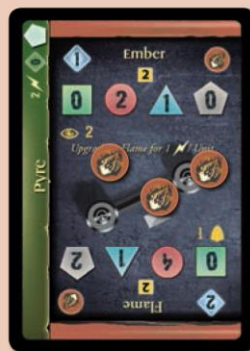
Карты способностей играют на карты Обелиска непосредственно во время обычной игры. К одному Обелиску можно прикрепить до двух Карт Способностей. Во время Строительства они перемещаются из верхней части Обелиска в положение «Присоединено» под ним.

Карты способностей можно использовать только в том случае, если Обелиск введен в бой и помещен на Боевой Линии, даже если способность применяется до формирования Боевой Линии (например, Visage).

Обелиски всегда располагаются на Боевой Линии во фланговом положении, за дружественным Отрядом. Прилагаемые к ним способности применяются ко всем дружественным Отрядам, которые находятся в той же колонке, что и Обелиск.

Если Обелиск уничтожен, все карты способностей так же уничтожаются.

ПРИМЕР СПОСОБНОСТИ ОБЕЛИСКА



Вот пример Линии Фронта Кахума, где Обелиск находится во фланговой позиции.

Обелиск обладает способностью Mind Bullets с 3 жетонами Энергии. Это дает бонус +2 к рейтингу атаки отрядов пехоты Ember в том же столбце, увеличивая его до 2.

Golems мы не получают выгоды от Обелиска, поскольку они не находятся в одном столбце.



Некоторые карты способностей играют немного по-другому:

Psychic Assault / Psychic Barrier: Эти карты способностей удаляются из Обелиска и помещаются в колоду сброса после их использования. «Используется» определяется как использование способности во время Битвы, а не просто добавление жетонов Энергии на Способность.

Displacement: Эта Способность игнорирует обычные правила Способности, касающиеся только применения только для Отрядов в одном столбце. За каждые 2 Энергии, размещенные на этой карте, вы можете назначить одному Отряду Deep Strike в Битве. Обелиск должен быть помещен в Боевую Линию, однако, если он будет уничтожен, Отряды получившие Deep Strike, остаются со способностью до конца Битвы.

Visage: Очки Scouting получает сам Обелиск, а не другие дружественные Отряды.

Аколиты

Аколиты могут быть созданы за один ресурс каждый, поместив ресурс в пространство Temple на поле Базы. Во время этапа Строительства Аколиты могут быть размещены в одной из четырех областей на правой стороне поля Базы, что дает различные преимущества. Максимум четыре Аколита могут быть помещены в каждую область для битвы.

Четыре области:

Ritual: Получите 1 дополнительную Энергию за каждого Аколита, размещенного здесь.

Sacrifice: Получите 2 дополнительных Энергии за каждого размещенного здесь Аколита, но затем Аколит уничтожается.

Fate: Получите один переброс за каждого Аколита, размещенного здесь.

Novices: Аколиты взяли за оружие для защиты Базы. Каждый Аколит, помещенный здесь, перемещается на карту Novice как Base Defense единица 1-1-1-1. Любые Аколиты, убитые, будучи Novice, уничтожаются, как обычные боевые единицы. Аколиты могут быть назначены Novice, даже если Кахум решит защищать Фронт. Novice будут участвовать в Битве только в том случае, если Атакующий нападает на базу, как и все остальные Base Defense юниты.

После завершения Битвы все Аколиты и Novice возвращаются в пул Аколитов и могут быть свободно переназначены на следующем этапе Строительства (Исключение: убитые в бою Novice навсегда удаляются).

Ресурсы для Экстренной Защиты могут быть использованы для покупки Аколитов и немедленного превращения их в Novice, если в Здании меньше четырех единиц Novice.

Psi Walls

Кахум может создавать Psi Walls как особый тип единицы. Psi Walls не могут атаковать и не размещаются в Боевой Линии, но они помогают защитить Здания Кахума. Во время боевых раундов, если Отряд наносит хотя бы один урон Обелиску или Карте Базы, вместо того, чтобы разрушить здание, удалите один жетон Psi Wall (независимо от количества попаданий). Ни одно здание не может быть разрушено в битве, пока все жетоны Psi Wall не будут удалены. Не существует ограничения на количество жетонов Psi Wall, которые могут быть в области Psi Wall.

Psi Walls не влияют на карты и единицы, которые позволяют разрушать здания другими способами, кроме как во время Боевых Раундов (например, карта Raid Атаки или карта Tac Nuke). Эти карты и единицы могут быть нацелены на любое здание, как обычно.

Карты: на картах Psychic Assault и Psychic Barrier должно быть написано «2 Энергии за использование», а не «2 Энергии за Отряд. Обратите внимание, что нет ограничений на количество энергии, которое может быть наложено на эти карты.

Invocations

У Кахума есть несколько специальных карт, которые называются Invocations. Они разыгрываются во время обычной игры и сразу же показываются оппонентам при розыгрыше. Однако они не вызывают этап Строительства. Игрок Кахум объявляет, какой Invocation он выбрал на карте, которую он

использует, и карта остается перед экраном игрока Кахум, чтобы все игроки могли её видеть.

Invocations влияют на следующую Битву, где игрок Кахума является Защитником, и сбрасываются в конце этой Битвы. Invocation обязан быть использован для следующей Битвы после розыгрыша и не может быть сохранен для будущей Битвы.

Если игрок Кахум объявляет об Атаке, карты Invocation не срабатывают и остаются в игре. Они срабатывают и сбрасываются только в случае нападения на Кахума.

У игрока Кахума может быть несколько активных Invocations в ожидании следующей битвы, когда его атакуют. В таком случае все Invocations вступают в силу и применяются для этой Битвы.

Советы и Тактика

У Кахума есть ряд сильных преимуществ: Модернизация Зданий может быстро дать вам мощные Отряды всего за несколько ресурсов, Обелиски дают вам возможность предоставить преимущество нескольким Отрядам от одной способности, а Invocations могут испортить планы ваших противников.

Однако есть одна явная слабость - необходимость Энергии для работы всего. Если вы не генерируете достаточно Энергии, вы не только не сможете воспользоваться способностями и улучшениями, но и ваши единицы перестанут функционировать. Таким образом, управление питанием должно быть вашим первостепенным делом.

У вас есть два источника силы - Обелиски, которые дают вам по три Энергии каждый, и Аколиты, которые могут дать один - или, возможно, два, если вы готовы пожертвовать ими в тайном ритуале. Обелиски стоят два ресурса и дают три Энергии. В то же время, каждый Аcolит стоит один, поэтому за те же два ресурса вы можете получить две Энергии. Таким образом, обелиски имеют небольшое преимущество в эффективности. Первые несколько раз, когда вы играете за Кахума, вы должны взять Обелиск в качестве одной из двух ваших стартовых карт, чтобы убедиться, что вы начинаете в правильном направлении.

К сожалению, Обелиски не всегда появляются в вашей руке, когда они вам нужны, поэтому хорошо иметь приличный запас Аcolитов, на которых можно положиться, чтобы получить дополнительную Энергию. В крайнем случае их всегда можно принести в жертву, чтобы получить сильный прирост Энергии - это может быть очень полезно, когда вы пытаетесь выбить базу противника и хотите максимально усилить свои способности, особенно когда игра приближается к окончанию.

Если у вас есть больше Отрядов, чем у вашего оппонента, размещение двух способностей на каждый Обелиск и концентрация своей Боевой Линии, чтобы несколько ваших Отрядов получили бонусы от них, может быть сильной стратегией. Недостатком этого является то, что если вы вложили много денег в один Обелиск, он становится целью для атаки. Пси Стены могут помочь защитить их.

Ваши Модернизированные Здания являются мощной силой и могут быстро предоставить хорошие единицы, если у вас достаточно Энергии. Однако модернизация всех ваших зданий может оставить вас без возможности строить недорогих юнитов, что затрудняет быстрое восстановление Отрядов.

Ваше последнее преимущество - Invocations. Оно может быть очень полезно, что позволит выиграть вам время для усиления ваших Отрядов, компенсировать ваши слабости или в принципе раздражать вашего оппонента. Однако имейте в виду, что каждый сыгранный вами Invocation - это на один ресурс меньше, который мог бы строить единицы.

Вот несколько стартовых рук:

Obelisk & Quake, Pyre или Stratus: начиная с одной из модернизируемых единиц, вы можете достаточно быстро ввести в игру мощные единицы. Но для этого вам понадобится достаточное количество энергии (шесть для питания здания и улучшения четырех единиц), поэтому убедитесь, что вы инвестируете в дополнительных Аcolитов.

Landslide & Defenders: Golems и могущественным Obsidians требуется много времени для постройки, но игра вместе с одним из базовых Defender base defence единиц должна дать вам достаточно времени, чтобы вывести их на стол. Рискованным вариантом является получение карты Landslide и карты «Instantiate Attack», что снижает стоимость этих дорогих единиц, но оставляет вас уязвимым для раш стратегии.

Пример Строительства

В начале фазы Строительства Кахума их База выглядит как на рисунке ниже. Для простоты Кахум сначала строит единицы, которые не требуют никакой энергии, и определяет, сколько энергии им потребуется для единиц и способностей. На Поле Базы строятся еще два Аколита, всего пять, вместе с двумя Psi Walls. У Кахума уже есть один Обелиск, и строится еще один Обелиск.

Два Обелиска производят три энергии каждый, в общей сложности шесть Энергии. Для карты Pyre требуется две энергии, а для строительства в здании Nimbus и производства единицы Thunder понадобится три энергии, что, безусловно, и желает сделать Кахум. Это использует пять из шести энергии от Обелисков. Они хотели бы обновить 3 Embers до Flames, который получает 3 силы, а также усиливается способностью Whirlwind на Обелиске, чтобы получить бонус воздушной атаки, так как у противника много воздушных единиц. Они решают поместить трех Аколитов в область Ritual (по одной энергии каждая) и одного в область Sacrifice (две энергии), что дает в общей сложности пять дополнительных энергий.

Аколит в области "Получите 2 Энергии" будет уничтожен после битвы. Последний Аколит помещается в область Novice, а затем перемещается в здание Novice для битвы.

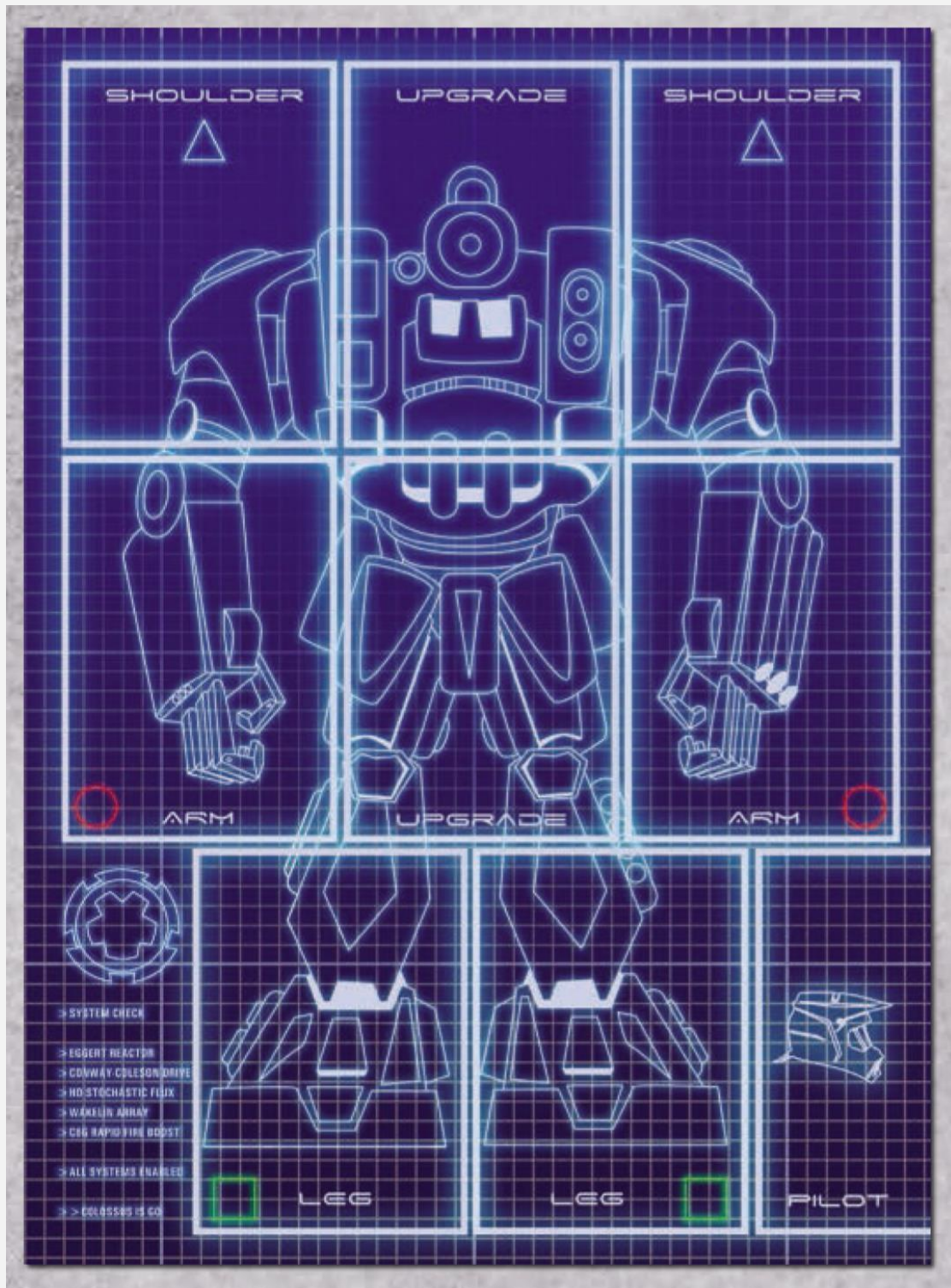
Три жетона энергии используются для улучшения Embers (поверните карты на 180 градусов), и три жетона будут помещены в Whirlwind, чтобы дать Отрядам в том же столбце, что и Обелиск, бонус +2 к воздушной атаке. Карта Sinkhole не получает никакой энергии, и поэтому карта Ресурса остается и не превращается в Void Rip, а существующее подразделение Void Rip не может участвовать в битве. Кроме того, способность Visage не запитана, поэтому она не дает очков разведки Обелиску.

Colossus

Колосс - это огромная механизированная боевая система, которая возвышается над всеми противниками. Она изобилует оружием, платформами и усовершенствованными датчиками и системами, способными все вместе сравниться с целой армией. Фракция Колосса имеет несколько защит баз, но в остальном все оружие является частью самого Колосса.

Начальные Здания и Единицы

Колосс начинает с Зданием Mini-Beam с двумя единицами.



Поле Базы Колосса

Сердцем фракции Колосса является Поле Базы. В отличие от других фракций, Колосс размещает большинство своих Отрядов на Поле Базы. Только единицы Base Defense размещаются отдельно от поля на базе.

Также в отличие от других фракций, здания Колосса не являются по своей сути Infantry, Armor или Air. Они принимают определенный вид в зависимости от того, где на Колоссе они размещаются.

Например, карта, помещенная в слот Arm, считается единицей Armor.

Колосс имеет девять слотов:

- Слоты для двух Leg (Infantry)
- Слоты для двух Arm (Armor)
- Слоты для двух Shoulder (Air)
- Слоты для двух System Upgrade
- Один слот Pilot

Только одна карта может быть помещена в каждый слот. Вы можете поместить новые карты в слот, но затем старую карту плюс любые существующие жетоны на этой карте сбрасываются.

Карты оружия могут быть помещены только в один из шести слотов для оружия (Leg, Arm, Shoulders).

Карты, помещенные в слоты Shoulder, не получают Deep Strike. Колосс может получить Deep Strike только через System Upgrade (Jump Jets или Rocket Boots).

Карты System Upgrade могут быть помещены в слоты Upgrade или в любой из слотов Weapon. Однако, если они помещены в слот с Weapon, карта Weapon также не может быть помещена туда, если только карта System Upgrade не будет сброшена.

Карты Pilot размещаются в слоте Pilot, и в него можно помещать только карты Pilot.

Во время Битвы карты снимаются с Поля Базы и помещаются в Линию Битвы. В конце Битвы выжившие здания и улучшения возвращаются в слот, из которого они были взяты.

Карты Weapon

Карты Weapon эквивалентны обычным картам Зданий, с исключениями, указанными ниже.

Как отмечалось выше, карты Weapon не имеют внутреннего «типа» (infantry, armor и т. д.). Они получают тип, основанный на слоте, в который они помещены.

Чтобы построить карту Weapon, стоимость сборки которой больше нуля, в нужном слоте на Колоссе должен быть размещен стек ресурсов. После размещения стека ресурсов, он не может быть перемещен в другой слот. Если у оружия нулевая стоимость ресурсов, его можно поместить прямо в слот для weapon.

Weapons бывает четырех разных категорий, каждая из которых имеет немного отличающиеся характеристики: Lasers, Missiles, Guns и Close Combat. Категория может быть идентифицирована по имени карты на боковой панели.

Lasers

Laser weapons такое же, как и стандартные здания, и использует стандартные правила.

Missiles

Missiles такие же, как стандартные здания, за исключением того, что они имеют ограниченные боеприпасы. Это представлено числом расхода «6». P.S.Y.C.H.O. может изменить число расхода на «5» или «6».

Если во время атаки выпадет число расхода, жетон единицы на карте Missile должен быть удален. Если бросок кубика нанес урон, урон все равно считается, но жетон Missile удаляется.

Guns

Единицы на картах Gun строятся не так, как обычно. Вместо этого, когда новая карта Gun помещается на Колосса, указанное количество жетонов Единиц немедленно помещается на карту во время Строительства. Никакие дополнительные жетоны не могут быть построены или перестроены на карте.

Если все жетоны единиц на карте Gun уничтожены, карта Gun сбрасывается.

Close Combat

Жетоны Единиц строятся как обычно на картах Оружия Close Combat. Однако в бою Отряд может бросить максимум один кубик независимо от количества жетонов единиц в Отряде. Это отмечено на карточках как наличие одной «атаки».

Вы можете построить более одной единицы на карте Close Combat. Если вы это сделаете, дополнительные жетоны действуют, по сути, как дополнительное «здоровье» для оружия Close Combat.

Даже если оружие Close Combat получает максимум один бросок кубика, несколько жетонов могут быть потеряны в одном боевом раунде, если Отряд Close Combat получает более одного урона.

Если у оружия Close Combat есть 'zero' to-hit, две единицы могут все же объединиться, чтобы сделать одну атаку с 'one' to-hit, как обычно.

Claw может собирать единицы и бросать их в другие Отряды. Чтобы реализовать это, если Claw наносит урон по вражескому Отряду, он может снова выстрелить в любой другой Отряд (не тот, который был изначально затронут) без Модификатора Позиции.

Wrecking Ball очень эффективен при разрушении пустых Зданий. Чтобы реализовать это, при атаке на карту Базы он всегда бросает два кубика вместо одного (даже если в Отряде только одна единица).

SYSTEM UPGRADES

У Колосса есть специальные карты с надписью System Upgrades. Они дают особые способности системам оружия. Они не назначаются определенной карте оружия - они влияют на все применяемое оружие.

Многие из карт System Upgrades требуют затрат энергии. Энергия генерируется путем размещения карт ресурсов на System Upgrade и превращения их в жетоны энергии во время Строительства, как отмечено на картах. Карты ресурсов размещаются в System Upgrade, когда карты размещаются на базу аналогично обычным Зданиям.

Эти жетоны энергии затем используются для способностей, описанных на карте. Количество жетонов, которые могут быть размещены на карте System Upgrade, не ограничено. Жетоны снимаются с карты System Upgrade, только если это указано на карте. Например, Long Range Scanners дают 1 очко scouting за жетон, но жетоны остаются между Битвами. Для Energy Shields прямо указано, что жетоны снимаются, чтобы свести на нет попадание.

Ammo Pod

Это улучшение позволяет Колоссу избежать сбрасывания здания Gun после уничтожения всех его жетонов. Если Ammo Pod сбрасывается, здание Gun не удаляется, а единицы gun перестраиваются.

Jump Jets

Это улучшение дает Колоссу возможность Deep Strike. Для активации Jump Jets необходимо соответствующее количество жетонов энергии, равное количеству карт Weapon. Например, если у Колосса есть две карты laser, одна карта missile и одна карта Close Combat, то для Jump Jets понадобится четыре жетона энергии, чтобы получить Deep Strike. Обратите внимание, что учитывается количество карт, а не количество единиц на этих картах.

Rocket Boost

Rocket Boost дает Колоссу возможность «одноразового» Deep Strike по цене двух Жетонов Энергии. Когда запускается Deep Strike, карта Rocket Boost и жетон сбрасываются. Нет смысла разыгрывать более двух ресурсов на карте Rocket boost.

Jammers

Jammers не могут снизить рейтинг Scouting противника ниже нуля.

P.S.Y.C.H.O.

P.S.Y.C.H.O. это сверхсекретная система, которая позволяет Колоссу перезаряжать свое оружие для увеличения урона, но подвергает риску само оружие. P.S.Y.C.H.O. строится как обычное System Upgrade. Как только он разыгрывается на Колосса, игрок Колосса может активировать его, если он Атакующий. Этот выбор делается после того, как создание Линии Битвы завершено, и до того, как

будут проведены Боевые Раунды.

После активации P.S.Y.C.H.O. повышается рейтинг всего оружия на +2, но ухудшает число расхода ракет до 5-6, а всем остальным видам оружия даёт число расхода - 6 единиц. P.S.Y.C.H.O. действует в течение всего сражения.

В конце Битвы, в которой P.S.Y.C.H.O. была активирована, карта сбрасывается.

Если P.S.Y.C.H.O. уничтожается противником во время битвы, эффекты прекращаются в конце этого раунда боя.

System Upgrades не действуют во время Raid Битвы.

Pilots

Карты Pilots дают дополнительный бонус к Weapons, которое находится на Колоссе.

Pilots строятся в слоте Pilot на Поле Базы. Для всех Pilots перед сборкой требуется одна карта ресурсов. Как только карта Pilot была построена, Колосс немедленно получает способность.

Только одна карта pilot может быть на Колоссе в любой момент времени. Если вы хотите сыграть нового pilot, начните новый стек ресурсов поверх существующего pilot. Если строительство происходит до размещения нового pilot, существующий pilot по-прежнему командует.

Pilots не действуют в Raid Битвах и не влияют на единицы Base Defense.

Карты Chassis

В отличие от других фракций, все Пустые Здания на Колоссе (Weapons без жетонов, System Upgrades и Pilots) могут быть атакованы противником, независимо от того, Атакует Колосс или Защищается, и является ли это Атакой Фронта или Атакой Базы. По сути, Колосс - это мобильная «База».

Чтобы реализовать это, игрок за Колосса имеет две карты Chassis. Они рассматриваются как карты Базы, но всегда помещаются в линию битвы, если Колосс не защищает свою базу (в этом случае карты Базы размещаются как обычно). Если Колосс атакует вражескую базу, и карты Chassis, и карты вражеской Базы будут размещены в Боевой Линии. Карты Chassis всегда располагаются напротив карт Base. Так, например, если Колосс атакует базу противника, Линия Битвы может выглядеть так:

Урон по карте Chassis не может уничтожить пустое здание Base Defense, только пустое здание на Поле Базы Колосса.

Карты Chassis НЕ используются во время Raid ни при Атаке, ни при защите.



Здания Base Defense

У фракции Колосс есть несколько зданий Base Defense. Они не размещаются на поле базы Колосса. Они размещаются в зоне базы так же, как здания в соответствии со стандартными правилами.

Карты System Upgrade и Pilot не влияют на Единицы Base Defense.

Карты Base Defense никогда не считаются картами «Weapon» для специальных эффектов карт Атаки, System Upgrades или любой другой цели.

Советы и Тактика

Колосс имеет ряд сильных преимуществ. Во-первых, ваша способность выбирать, какой тип единиц вы будете строить, дает огромную гибкость. Нужны воздушные единицы? Вам не нужно ждать появления подходящего здания - просто бросьте следующее доступное оружие в слот shoulder.

Кроме того, за исключением lasers, ваши карты оружия производят в среднем более мощные единицы, чем другие фракции. Плюс оружие Gun делает Колосса большой угрозой для быстрого удара. За одну карту вы можете получить две единицы в игре. Даже Ксеносам с их половинной стоимостью нужно сыграть две карты, чтобы получить две единицы.

Оружие Close Combat также отлично справляется с заполнением пробелов в ваших возможностях. Их сильные атаки «4» не имеют себе равных по стоимости, но, учитывая их другие рейтинги, получение хороших матч-апов очень важно.

Однако эта гибкость имеет свои недостатки. Missiles будут иметь тенденцию расходоваться в неподходящее время. Дополнительные единицы оружия не могут быть добавлены, после того как они размещены впервые. Когда единицы ушли, карта сбрасывается. А оружие Close Combat в основном медленное и получает только один кубик для атаки, независимо от того, сколько имеется жетонов единиц.

Вы также находитесь в невыгодном положении, когда речь идет о модернизации. У вас есть только два выделенных слота Upgrade на Колоссе, и единственный способ получить бонусы к силе атаки - использовать pilots - они дороги, узко специализированные и склонны к смерти.

Кроме того, ваши улучшения, такие как Long Range Scanners, требуют размещения ресурсов непосредственно на них, поэтому вам необходимо заранее спланировать то, что вам нужно. Другие фракции могут сами выбирать, какие способности они будут использовать во время Строительства.

Наконец, у вас мало возможностей Deep Strike. Вы ведь гигантский робот. Улучшения Jump Jet и Rocket Boost могут дать вам Deep Strike, но с затратами на ресурсы. Тем не менее, поскольку никто не ожидает от Колосса атаки Deep Strike, это может быть очень эффективным способом для того, чтобы удивить кого-то и уничтожить его Базу.

Но, несмотря на отсутствие у вас дальнего удара, вы можете наносить быстрые и сильные удары, а также быстро восстанавливать силы, если вы терпите неудачу.

Вот несколько примеров стартовых рук:

Kinetic Gun & Standard attack: Эта комбинация позволит вам быстро стартовать. Вы можете захватить Фронтир на втором ходу. Только лишь у Ксенос есть подобная возможность сделать это.

Short range Missile & Long Range Missile: Другая идея заключается в том, чтобы специализироваться на определенном типе оружия, например, Missiles, и начать с двумя из этих карт Weapon, а также искать Missile Racks и Карты Атаки Standoff.

Mk III Lasers & Base Defense: Эта комбо ориентирована на медленное наращивание сил. Base Defense позволяет вам отразить любые ранние атаки, пока вы создаете мощное лазерное оружие Mk III.

Игрок Колосс решил начать Атаку на Фронтир, разыгрывая карту Standard Attack и карту Normal Attack Combat Choice.

После того, как защитник завершит Строительство, игрок Колосс убирает свой экран и начинает строить.

Начиная с верха Поля Базы, карта Pulse Ball, представляющая собой Gun Weapon, автоматически получает две единицы. Так как они находятся в слоте Shoulder, на ней размещаются Air единицы.

Две карты ресурсов на Long Range Scanners заменяются двумя жетонами Энергии. Это дает Колоссу два очка Scouting, которые, скорее всего, помогут ему получить хорошие матч-апы.

Sparrow missiles в legs имеют три ресурса, сыгранные на них, поэтому они заменяются тремя жетонами Infantry, поскольку Sparrows находятся в слоте для legs. Ресурс на карте Sparrow missile в arm заменяется одним жетоном Armor.

Один ресурс был помещен в слот Pilot, за которым следует Sarge. Таким образом, Sarge теперь командует Колоссом и останется там для будущих боев, пока не будет убит или заменен.

У игрока Колосса есть две Base Defenses: Mini-Beams, с которых они начинают, и Tank Trap. Ресурс на Tank Trap заменяется жетоном Здания. Обратите внимание, что Base Defenses элементы не размещаются на Поле Базы, а размещаются на поверхности стола.

На Mini-beam еще есть два стартовые единицы, и игрок Колосс не разместил там никаких дополнительных ресурсов, так что в конце Строительства их всё так же будет две.



Выделенные Ресурсы



После Строительства