



DOOMSDAY MACHINE

OPIS FABULARNY

Doomsday Machine to zautomatyzowana, śmiertelna pułapka - inteligentny system zabezpieczeń strzegący bazy ukrytej na radioaktywnych pustkowiach. Jego algorytm nakazuje zniszczyć każdego intruza, czy jest to człowiek, mutant, czy też robot Molocha. Cóż może się kryć za tak potężnym systemem obronnym?

OPIS ARMII

Zaletą Doomsday Machine są moduły dalekiego zasięgu, duża ilość Medyków, a także Pułapka i Mała Bomba, potrafiące odzyskać potrzebne miejsce w sytuacji dominacji przeciwnika na planszy. Największą siłą armii są jednak specjalne jednostki, potrafiące przekierowywać i powielać strzały (Sieciarz Zagłady, Stanowisko Ogniove i Roztrajacz).

Wadą armii jest niewielka liczba jednostek walczących, ich niezbyt wysoka Inicjatywa, a także trudność w uruchamianiu Bitwy i prawie kompletny brak możliwości poruszania się.

RADA TAKTYCZNA

Dobłą metodą walki jest jak najszybsze podstawienie przy wrogim Sztapie jednostki przekierowującej ataki, przez co nawet mała szczelina w jego obronie pozwoli nam kierować w stronę Sztapu przeciwnika wiele różnych ataków. Dzięki dobrze rozbudowanemu łańcuchowi specjalnych jednostek przekierowujących i powielających ataki Doomsday Machine potrafi zapanować nad polem walki, szczególnie jeśli choć jeden mocno przyspieszony strzelec skieruje do łańcucha swój strzał. Cały czas trzeba pamiętać o dalekim zasięgu naszych modułów (w tym Medyków!), które mogą działać nawet ponad jednostkami przeciwnika oraz o możliwości jednego obrotu dowolnej jednostki w każdej turze.

SYTUACJE SZCZEGÓLNE:

Kwestia jednostek przekierowujących (Roztrajacz, Stanowisko ogniowe, Sieciarz Zagłady):

Jednostki przekierowujące automatycznie i zawsze przekierowują/roztrajają KAŻDY atak dystansowy własnej lub sojuszniczej jednostki, który trafia we wlot.

Przekierowany/roztrajony atak zachowuje wszystkie swoje cechy (siłę strzału, cechę specjalną, np. Gauss, czy w przypadku sojuszy: Shotgun, Rakietę, strzał snajperski itd).

Własne ataki dystansowe nie mogą zignorować przekierowania nawet wtedy, gdy potrafią omijać lub ignorować wymogi linii strzału, np. strzał Gaussa, Moździerz, strzał snajperski. Jednostka przekierowująca zmienia linię strzału ataku dystansowego nawet w tych przypadkach, tzn. strzał Gaussa nie przeleci dalej nad jednostką przekierowującą, atak Moździerza trafi jednostkę stojącą za jednostką przekierowującą, ale zgodnie z kierunkiem wyznaczonym przez jej wylot, strzał snajperski trafi jednostkę na linii wyznaczonej przez wylot jednostki przekierowującej (o ile nie trafił jednostki wroga zanim dotarł do jednostki przekierowującej).

Zasieciowana jednostka przekierowująca nie przekierowuje/nie roztraja ataków dystansowych (własne ataki normalnie przelatują ponad jednostką przekierowującą).

Jednostki przekierowujące nie są modułami, więc Skoper i Szpieg nie mogą się do nich podpinąć.

Na jednostki przekierowujące nie działają Moduły zmieniające cechy ataku (np. Zwiadowca, Oficer, Matka, Dywersant itp.), jako że jednostki te nie wykonują ataków same z siebie.

Sparaliżowanie (Paraliż Sharrash) jednostki przekierowującej nie spowoduje zatrzymania przekierowywanego/roztrajanego ataku dystansowego.

Kwestia Pułapki

Medyk nie może zapobiec eksplozji Pułapki, tzn. nie może jej uratować w sytuacji, kiedy została trafiona przez wroga w ściankę wywołującą eksplozję.

Na Pułapkę nie działają żadne bonusy zwiększające siłę ataku.

Przykład działania Modułu Dalekiego Zasięgu



Oficer działa zarówno na Strzelca Gamma, jak i na Strzelca Delta (jednostki zaznaczone na zielono). Jego działanie nie obejmuje natomiast Strzelca Alfa, który znajduje się poza zasięgiem Modułu.

Na Strzelca Omega (zaznaczonego na czerwono) działa z kolei Główny Procesor Bojowy, którego zasięg działania to dwa kolejne pola, bez względu na to, czy pierwsze pole będzie zajęte przez jednostkę własną, wroga, czy pozostaje puste.

Przykład działania przekierowania strzału



Na linii strzału Działka Gaussa stoi Stanowisko ogniowe (zaznaczone na czerwono), które wymusza całkowitą zmianę kierunku jego strzału - strzał Gaussa nie przelatuje nad Stanowiskiem ogniowym, natomiast trafia wszystkie wrogi jednostki na nowej linii strzału, wyznaczonej przez wylot Stanowiska ogniowego (przekierowanie strzału nie pozbawia go jego cechy).

Z kolei na linii strzału Strzelca Gamma znajduje się Roztrajacz (oznaczony na zielono), który nie tylko przekierowuje, ale i powiela strzał. Strzelec Gamma wykonuje strzał o sile 2 (dzięki Oficerowi), który przelatuje nad Oficerem, a następnie jest przekierowywany w trzech kierunkach wyznaczonych przez wyloty Roztrajacza. Siła przekierowanego strzału nie ulega zmianie.

AUTOR: Michał Oracz
INSTRUKCJA: Michał Oracz, Łukasz Piechaczek
ILUSTRACJE: Piotr Foksowicz
SKŁAD INSTRUKCJI: Maciej Mutwil
PODZIĘKOWANIA: Michał Herda

PORTAL GAMES
UL. ŚW. URBANA 15
44-100 GLIWICE
tel./fax. +48 32 334 85 38
portal@portalgames.pl

www.portalgames.pl

ARMIA TA NIE JEST ARMIA TURNIEJOWĄ.

SZTAB 1



Cecha specjalna: w każdej turze jedna dowolna własna jednostka może wykonać obrót.

STRZELEC ALFA 2



Atak strzelecki.

DZIAŁKO GAUSSA 2



Nietypowy rodzaj strzelca, który potrafi zranić strzałem więcej wrogich jednostek jednocześnie. Wszystkie wrogie jednostki znajdujące się na linii strzału otrzymują 1 ranę. Jednak na Działko Gaussa nie działają bonusy, które zwiększają siłę zwykłego strzału. Wytrzymałość.

STRZELEC GAMMA 1



Atak Strzelecki w Inicjatywie 2 i 1, Wytrzymałość oraz Pancerz.

ROZTRAJACZ 2



Roztrajacz potrafi zmienić kierunek strzału własnych jednostek, a dodatkowo powielić taki strzał w trzech kierunkach. Jeśli jakkolwiek własna jednostka trafi Roztrajacza w ściankę oznaczoną ikoną wlotu, strzał kierowany jest dalej i powielany - w każdą stronę oznaczoną wylotem. Wytrzymałość.

STRZELEC DELTA 1



Atak strzelecki oraz Wytrzymałość.

STRZELEC OMEGA 4



Atak strzelecki oraz Pancerz.

SIECIARZ ZAGŁADY 2



Sieć. Dodatkowo Sieciarz Zagłady potrafi zmienić kierunek strzału własnych jednostek - jeśli jakkolwiek własna jednostka trafi Sieciarza Zagłady w ściankę oznaczoną ikoną wlotu, strzał kierowany jest dalej - w stronę oznaczoną wylotem.

STANOWISKO OGNIOWE 2



Stanowisko ogniowe potrafi zmienić kierunek strzału własnych jednostek - jeśli jakkolwiek własna jednostka trafi Stanowisko ogniowe w ściankę oznaczoną ikoną wlotu, strzał kierowany jest dalej - w stronę oznaczoną wylotem. Wytrzymałość oraz Pancerz.

PUŁAPKA 1



Dowolny wrogi atak w oznaczoną ściankę sprawia, że Pułapka eksploduje, zadając po 1 ranę każdej sąsiadującej jednostce zarówno własnej, jak i wrogiej, w tym Sztabom. Po eksplodowaniu Pułapka jest zdejmowana z planszy i nie może zostać uratowana w żaden sposób.

MEDYK 5



Jeśli własna podłączona jednostka otrzymuje rany z ataku jednej wrogiej jednostki (lub żetonu Natchmiastowego), wtedy ginie Medyk, a tamte rany są anulowane.

OFICER 2



Zwiększa o 1 siłę strzału własnym podłączonym jednostkom.

ZWIADOWCA 2



Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych podłączonych jednostek.

GŁÓWNY PROCESOR BOJOWY 2



Połączone z Głównym Procesorem Bojowym jednostki mogą wykonać jeszcze raz swój atak w segmencie Inicjatywy o 1 niższym. Jeśli jednostki same z siebie wykonują dwa ataki, wtedy dodatkowy trzeci atak nastąpi w trzecim, kolejnym segmencie. Jeśli jednostki wykonały swój normalny atak w segmencie Inicjatywy 0, w tym wypadku nie mogą już wykonać dodatkowego ataku.

BITWA 4



Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął swój ostatni żeton. Po Bitwie tura gracza się kończy.

ODEPCHNIĘCIE 1



Jedna z własnych jednostek odpycha sąsiadującą z nią jednostkę wroga o 1 pole. Jeśli do wyboru jest kilka pustych pól, na jakie wrog może zostać odepchnięty, odpychany decyduje, na które zostanie przesunięty.

MAŁA BOMBA 1



Zadaje 1 ranę każdej jednostce (tak wrogiej, jak i własnej) stojącej na każdym z trzech pól rażenia. Pole rażenia Małej Bomby to 3 heksy wzajemnie ze sobą sąsiadujące (tak jak przedstawiono na żetonie). Małą Bombę trzeba rzucić tak, by pole jej rażenia nie wykroczyło poza planszę. Mała Bomba nie zadaje obrażeń Sztabom.

Legenda:



Moduł Dalekiego Zasięgu - działanie Modułu sięga o jedno pole dalej niż w przypadku zwykłych Modułów. Moduł obejmuje swoim działaniem pole sąsiednie oraz następne, jednak oba zgodnie z kierunkiem działania Modułu. Działanie Modułu Dalekiego Zasięgu przenosi się również ponad pustymi polami, jak i ponad polami zajętymi przez wrogie jednostki. Każda własna jednostka znajdująca się w zasięgu działania Modułu jest automatycznie objęta jego działaniem.

W przypadku Medyka - jeśli jest on podłączony do dwóch jednostek i obie giną jednocześnie, gracz wybiera, na którą z nich działa Moduł.



- wylot



- wlot

Nieskończone combo

Grając armią Doomsday Machine możesz spotkać się z niezwykłą sytuacją - kombinacją żetonów, która pozwala na wyprowadzanie najsilniejszego ataku, jaki można sobie wyobrazić. Sytuacja taka nie jest błędem - jest to po prostu cecha Doomsday Machine.



