



W poprzednich częściach Akademii StarCrafta omówiliśmy przygotowanie armii i pola bitwy, a następnie ruch, widoczność, strzelanie oraz walkę wręcz. Teraz przechodzimy do mechanizmów, które nadają każdej frakcji jej własny charakter.

Karty taktyczne, zdolności specjalne i zasoby frakcyjne pozwalają reagować na działania przeciwnika, wzmacniać jednostki oraz przeprowadzać specjalne manewry. System Supply decyduje natomiast o tym, kiedy poszczególne oddziały mogą wejść na pole bitwy.

1. Dwa rodzaje zasobów

Na początku trzeba rozróżnić dwa zupełnie inne systemy zasobów.

Zasób	Kiedy jest używany?	Do czego służy?
Vespene Gas	podczas budowania armii	zakup kart taktycznych
CP, BM lub PE	podczas rozgrywki	opłacanie zdolności specjalnych

Vespene Gas wydajemy tylko przed rozpoczęciem bitwy. Nie zabieramy jego niewykorzystanej części na pole walki.

Podczas rozgrywki każda rasa korzysta z własnego zasobu:

- **Terranie** – CP, czyli Command Points;
- **Zergowie** – BM, czyli Biomass;
- **Protossi** – PE, czyli Psionic Energy.

Zasoby te nie tworzą stałej puli przechowywanej przez gracza. Uzyskuje się je przez wyczerpywanie odpowiednich kart dokładnie w chwili opłacania zdolności.

2. Karta frakcji

Każda armia musi posiadać dokładnie jedną **Faction Card**.

Karta frakcji określa:

- nazwę wybranej frakcji;
- znaczniki frakcji;
- początkowe sloty armii;
- rodzaj i wartość generowanego zasobu;
- dostępne zdolności specjalne.

To właśnie znaczniki na karcie frakcji określają, które jednostki i karty taktyczne można włączyć do armii.

Karta frakcji podczas bitwy

Karta frakcji nie służy jedynie do budowania rozpiski. Podczas gry może:

- udostępniać zdolność Active, Passive albo Reaction;
- zostać wyczerpana w celu wygenerowania wskazanego zasobu.

Przed rozgrywką karta frakcji jest wykładana na stół odkryta. Przeciwnik może zapoznać się z jej zasadami.

3. Karty taktyczne

Tactical Cards reprezentują zaplecze, technologie, struktury, doktryny i specjalne możliwości armii.

Kupuje się je za Vespene Gas podczas tworzenia rozpiski.

Każda karta może zawierać:

- nazwę;
- oznaczenie Unique;
- znaczniki frakcji;
- dodatkowe sloty armii;

- rodzaj i wartość generowanego zasobu;
- jedną lub więcej zdolności specjalnych.

Dodatkowe sloty armii

Karty taktyczne pozwalają wystawić jednostki, dla których karta frakcji nie zapewnia wystarczającej liczby slotów.

Mogą otwierać sloty:

- Core,
- Elite,
- Support,
- Air,
- Hero.

Przykładowo karta Barracks może zwiększyć liczbę dostępnych slotów Core, umożliwiając wystawienie większej liczby Marines i Marauders.

Sloty otrzymane z kart taktycznych pozostają dostępne niezależnie od tego, czy karta jest w czasie bitwy Ready, czy Exhausted.

Karty Unique

Jeżeli karta ma oznaczenie **Unique**, w armii może znajdować się tylko jedna jej kopia.

Ograniczenie sprawdza się podczas budowania rozpiski.

4. Dwa sposoby wykorzystania karty

Każda karta frakcji i karta taktyczna może znajdować się w jednym z dwóch stanów:

- **Ready** – odkryta i gotowa;
- **Exhausted** – odwrócona rewersem do góry i wykorzystana.

Gotową kartę można wyczerpać na jeden z dwóch sposobów:

1. aby wykorzystać zdolność Active lub Reaction znajdującą się bezpośrednio na tej karcie;
2. aby wygenerować zasób potrzebny do opłacenia zdolności znajdującej się gdzie indziej, np. na karcie jednostki.

To ważny wybór. Jedna karta nie może w tej samej rundzie jednocześnie zapewnić zasobu i użyć własnej zdolności wymagającej jej wyczerpania.

Przykład

Terranie posiadają gotową kartę generującą 1 CP.

Gracz może:

- wyczerpać ją, aby zapłacić 1 CP za zdolność Marines;
- albo wykorzystać zdolność wydrukowaną na tej karcie, jeżeli jej użycie wymaga wyczerpania.

Po odwróceniu karta pozostaje Exhausted do końca rundy.

5. Opłacanie zdolności

Koszt zdolności musi zostać opłacony w całości przed jej rozpatrzeniem.

Jeżeli zdolność kosztuje 2 CP, gracz musi wyczerpać gotowe karty zapewniające łącznie co najmniej 2 CP.

Jeżeli nie może opłacić całego kosztu, nie może użyć zdolności.

Nadmiar zasobów przepada

Jeżeli karta generuje więcej zasobów, niż potrzeba, niewykorzystana część przepada.

Przykład:

- zdolność kosztuje 1 CP;
- wyczerpiona karta generuje 2 CP;
- zdolność zostaje opłacona;
- pozostałego 1 CP nie można zachować.

Zasobów wygenerowanych dla jednej zdolności nie można przenieść na kolejną.

Zdolności o koszcie 0

Zdolność z kosztem 0 jest darmowa. Nadal musi jednak spełnić:

- warunek aktywacji;
- ograniczenie fazy;
- wymagany moment użycia;
- ograniczenie częstotliwości.

Brak kosztu nie oznacza, że można używać jej bez ograniczeń.

6. Odświeżanie kart

Karty wyczerpane pozostają zakryte przez resztę rundy.

W Phase 4, podczas **Cleanup & Refresh**:

1. usuwa się odpowiednie znaczniki i efekty;
2. wszystkie wyczerpane karty zostają odwrócone stroną odkrytą;
3. ponownie uzyskują status Ready.

Oznacza to, że zasoby odnawiają się co rundę, ale w ramach danej rundy trzeba dobrze zaplanować ich wykorzystanie.

Nie warto automatycznie wydawać wszystkiego przy pierwszej okazji. Zachowanie gotowej karty może zniechęcić przeciwnika do ataku albo pozwolić uruchomić Reaction Ability w kluczowym momencie.

7. Jak czytać zdolność specjalną?

Każda zdolność specjalna zawiera kilka podstawowych elementów:

- nazwę;
- ewentualne ograniczenie fazy;
- typ zdolności;
- koszt w CP, BM albo PE;
- instrukcję opisującą efekt;
- warunki i cel.

Przed użyciem należy sprawdzić:

1. Czy znajdujemy się we właściwej fazie?
2. Czy wystąpił odpowiedni moment lub warunek?
3. Czy jednostka może korzystać ze zdolności?
4. Czy cel znajduje się w wymaganym zasięgu?
5. Czy jest Line of Sight, jeśli zdolność go wymaga?
6. Czy możemy opłacić cały koszt?
7. Czy zdolność nie została już wykorzystana przez tę jednostkę w bieżącej rundzie?

Koszt płacimy przed rozpatrzeniem efektu.

Line of Sight dla zdolności

Jeżeli zdolność wybiera cel, zasadniczo trzeba spełnić jej wymagania zasięgu i Line of Sight, chyba że jej treść mówi inaczej.

Jeżeli zdolność nie wskazuje celu, Line of Sight zazwyczaj nie jest potrzebny. Samo umieszczenie znacznika lub żetonu na polu bitwy nie jest traktowane jako wybieranie celu.

Powtarzające się efekty

Jeśli jednostka zostanie jednocześnie objęta kilkoma efektami zdolności o tej samej nazwie, efekty nie sumują się. Stosuje się tylko jeden z nich, chyba że konkretna zasada wyraźnie mówi inaczej.

8. Active Abilities

Active Ability jest świadomie uruchamianą zdolnością aktywowanej jednostki.

Można jej użyć:

- bezpośrednio przed zadeklarowaniem działania;
- bezpośrednio po całkowitym rozpatrzeniu działania.

Nie można uruchomić jej w trakcie wykonywania działania.

Przykład kolejności

Jednostka zostaje aktywowana w Assault Phase.

Gracz może:

1. użyć Active Ability;
2. opłacić jej koszt;
3. rozpatrzyć efekt;
4. zadeklarować Ranged Attack.

Może też:

1. wykonać cały Ranged Attack;
2. zakończyć rozpatrywanie ataku;
3. uruchomić Active Ability dostępną po działaniu.

Nie można natomiast przerwać rzutu na trafienie, aby w jego trakcie uruchomić Active Ability.

Ograniczenie użycia

Jedna konkretna jednostka może zasadniczo użyć zdolności Active o danej nazwie tylko raz na rundę.

Jeśli dwie różne jednostki posiadają tę samą zdolność, każda z nich może użyć jej raz.

Wyjątkiem są zdolności posiadające słowo kluczowe **REPEATABLE**.

Jednostki w rezerwach

Active Ability jednostki znajdującej się w rezerwach nie działa, chyba że jej treść wyraźnie na to pozwala.

9. Passive Abilities

Passive Ability działa automatycznie, gdy spełnione są jej warunki.

Zdolność pasywna:

- nie wymaga aktywacji jednostki;
- nie wymaga decyzji o uruchomieniu;
- zazwyczaj nie ma ograniczenia liczby użycí;
- pozostaje aktywna, dopóki jednostka znajduje się na polu bitwy.

Zdolności pasywne jednostek w rezerwach zwykle nie działają, chyba że zapis na karcie mówi inaczej.

Jednoczesne efekty pasywne

Jeżeli kilka zdolności pasywnych jednego gracza uruchamia się w tym samym momencie, właściciel wybiera kolejność ich rozpatrywania.

Jeżeli efekty obu graczy występują jednocześnie:

1. swoje efekty rozpatruje Active Player;
 2. następnie robi to przeciwnik.
-

10. Reaction Abilities

Reaction Ability pozwala zareagować poza normalną kolejnością aktywacji.

Każda reakcja posiada określony moment uruchomienia, na przykład:

- gdy jednostka zostaje wybrana jako cel;
- gdy przeciwnik rozpoczyna ruch;

- po uzyskaniu trafienia;
- podczas konkretnego kroku ataku.

Reakcję trzeba zadeklarować dokładnie w chwili wystąpienia jej warunku.

Jeżeli gracz przejdzie do następnego kroku, nie może cofnąć rozgrywki i uruchomić pominiętej reakcji.

Ograniczenie reakcji

Każdy gracz może rozpatrzeć tylko jedną Reaction Ability podczas jednej aktywacji.

Jeżeli kilka jednostek lub kart mogłoby odpowiedzieć na tę samą aktywację, gracz musi wybrać jedną reakcję.

Dodatkowo jedna konkretna jednostka może zasadniczo użyć reakcji o określonej nazwie tylko raz na rundę, chyba że zdolność jest REPEATABLE.

Reakcje obu graczy

Jeżeli obaj gracze chcą uruchomić reakcję w odpowiedzi na ten sam warunek:

1. Active Player rozpatruje swoją reakcję;
2. przeciwnik rozpatruje swoją reakcję.

Reakcje a rezerwy

Reaction Ability jednostki w rezerwach nie może zostać użyta, chyba że jej treść wyraźnie na to zezwala.

11. Porównanie rodzajów zdolności

Rodzaj	Kiedy działa?	Wymaga aktywacji?	Najważniejsze ograniczenie
Active	przed działaniem lub po jego zakończeniu	tak	zwykle raz na rundę na jednostkę
Passive	automatycznie po spełnieniu warunków	nie	zazwyczaj działa tylko na stole
Reaction	dokładnie w chwili wystąpienia wskazanego zdarzenia	nie	jedna reakcja gracza na aktywację

Efekty Active i Reaction trwające do końca rundy pozostają aktywne również podczas rozpatrywania efektów End of the Round. Są usuwane dopiero podczas Cleanup & Refresh.

12. Czym jest Supply?

Supply określa siłę obecności jednostki na polu bitwy. Nie jest jedynie limitem budowania armii.

Wpływa na:

- wprowadzanie jednostek z rezerw;
- kontrolowanie znaczników misji;
- możliwość bezpiecznego Disengage;
- niektóre warunki punktowania.

Każda karta jednostki zawiera **Supply Profile**, który łączy liczbę pozostałych modeli z aktualną wartością Supply.

Supply jest wartością dynamiczną

Gdy jednostka ponosi straty i przechodzi do niższego przedziału liczebności, jej Supply zmienia się natychmiast.

Przykład z podręcznika:

Pozostali Marines Current Supply

9	2
6	1
3	0

Oddział może nadal walczyć przy Supply 0. Ma jednak mniejszą siłę podczas kontroli celów.

13. Supply Pool i Available Supply

Każda misja określa:

- **Starting Supply;**
- **Supply Escalation;**
- długość rozgrywki.

Supply Pool

Supply Pool to maksymalna łączna wartość aktualnego Supply jednostek, które mogą znajdować się na stole.

W pierwszej rundzie wynosi tyle, ile wskazuje Starting Supply na karcie misji.

W następnych rundach zwiększa się o Supply Escalation.

Available Supply

Dostępne Supply obliczamy następująco:

Available Supply = Supply Pool - łączne Current Supply przyjaznych jednostek na stole

Jednostkę można wystawić z rezerw tylko wtedy, gdy jej Current Supply mieści się w Available Supply.

Przykład

Supply Pool wynosi 5.

Na stole znajdują się:

- Marines o Supply 2;
- Marauders o Supply 1.

Łącznie zajmują 3 Supply, więc:

5 - 3 = 2 Available Supply

Gracz może wprowadzić jednostkę o Supply 2 albo niższym.

W żadnym momencie łączne Current Supply jednostek na stole nie może przekroczyć Supply Pool.

14. Straty uwalniają Supply

Gdy jednostka:

- zostanie całkowicie zniszczona;
- albo straci modele i przejdzie do niższego poziomu Supply,

zwalnia się miejsce dla kolejnych oddziałów z rezerw.

To tworzy ważny wybór strategiczny. Mocno osłabiony oddział może nadal ostrzeliwać przeciwnika, ale jednocześnie zajmować Supply potrzebne do wystawienia świeżej jednostki.

Z drugiej strony utrata modeli może automatycznie zmniejszyć Current Supply oddziału, otwierając miejsce dla posiłków bez konieczności jego całkowitego zniszczenia.

Ostatnia runda

W ostatniej rundzie, wskazanej przez kartę misji, Supply Pool staje się nieograniczony.

Wszystkie jednostki pozostające w rezerwach mogą wejść na stół bez ograniczenia Supply. Nadal wystawia się je zgodnie ze zwykłą kolejnością naprzemiennych aktywacji i zasadami Deploy.

15. Supply a kontrolowanie celów

Kontrola Mission Markera zależy od łącznego Current Supply kwalifikujących się jednostek, a nie od liczby modeli.

Przykład:

- pięć modeli przeciwnika ma łącznie Supply 1;
- jeden elitarny model ma Supply 2.

Jednostka elitarna wygrywa kontrolę znacznika, mimo że składa się tylko z jednego modelu.

Supply 0

Jednostka o Supply 0 może kontrolować znacznik, jeżeli przeciwnik go nie kontestuje.

Jeżeli po obu stronach znajdują się jednostki, wyższa suma Supply decyduje o kontroli.

Kto nie może kontrolować celów?

Znaczników nie mogą kontrolować ani kontestować:

- jednostki Out of Coherency;
 - jednostki latające.
-

16. Tactical Mass i Disengage

Jednostka wykonująca Disengage zasadniczo nie może w następnej Assault Phase:

- wykonać Ranged Attack;
- wykonać Charge.

Ograniczenie zostaje jednak pominięte, jeśli w chwili deklarowania Disengage:

Current Supply wycofującej się jednostki jest wyższe niż łączne Current Supply wszystkich przeciwników, z którymi jest zaangażowana.

Przykład:

- Marines mają Current Supply 2;
- walczą z Zerglingami o łącznym Current Supply 1.

Marines mogą wykonać Disengage bez standardowej kary, ponieważ ich Supply jest wyższe.

Jeżeli obie strony mają Supply 1, kara nadal obowiązuje. Wymagana jest wartość wyższa, a nie równa.

17. Jak rozsądnie zarządzać kartami?

Przed rozpoczęciem każdej rundy warto zadać sobie kilka pytań:

1. Które zdolności chcę wykorzystać w tej rundzie?
2. Ile CP, BM albo PE potrzebuję?
3. Które karty muszą pozostać Ready, aby użyć własnych zdolności?
4. Czy potrzebuję zachować możliwość reakcji na aktywację przeciwnika?
5. Czy opłaca się wydać zasoby już teraz, czy ważniejsza będzie późniejsza walka?

Nie wyczerpuj kart automatycznie

Gotowa karta stanowi potencjalne zagrożenie. Przeciwnik widzi, że nadal możesz:

- zwiększyć odporność jednostki;
- zareagować na atak;
- uruchomić specjalny manewr;
- opłacić zdolność innej jednostki.

Po wyczerpaniu kart przeciwnik dokładnie wie, że w tej rundzie nie dysponujesz już częścią odpowiedzi.

18. Jak planować wystawianie jednostek?

Supply sprawia, że nie można od razu wystawić całej armii. Trzeba zdecydować, które jednostki są najważniejsze w pierwszych rundach.

Oddziały wczesnej gry

Na początku szczególnie przydatne są jednostki:

- mobilne;
- zdolne szybko zająć znacznik;
- posiadające dobre możliwości strzeleckie;
- zapewniające wsparcie innym oddziałom;

- o niewielkiej wartości Supply.

Jednostki o wysokim Supply

Duża jednostka może zapewnić ogromną siłę, ale wykorzystuje znaczną część dostępnej puli. Wystawienie jej zbyt wcześnie może zablokować wejście kilku mniejszych oddziałów.

Warto rozważyć:

- położenie znaczników;
- możliwości ostrzału przeciwnika;
- dostępne osłony;
- kolejność aktywacji;
- wzrost Supply Pool w następnej rundzie.

Zachowanie rezerwy

Nie zawsze należy wprowadzać jednostkę natychmiast po pojawieniu się wolnego Supply.

Pozostawienie jej w rezerwach może pozwolić:

- wybrać lepszą stronę wejścia po ruchach przeciwnika;
- uniknąć ostrzału;
- zachować element zaskoczenia przy Closed Lists;
- wystawić posiłki tam, gdzie naprawdę będą potrzebne.

Trzeba jednak pamiętać, że zdolności jednostki znajdującej się w rezerwach zwykle nie działają.

19. Najczęstsze błędy

Mylenie Vespene Gas z zasobami frakcyjnymi

Gaz służy do zakupu kart przed grą. CP, BM i PE wykorzystujemy podczas bitwy.

Traktowanie zasobów jak zachowywanej puli

Niewykorzystanego zasobu wygenerowanego przez kartę nie można przechować na później.

Próba użycia karty po jej wyczerpaniu

Zakryta karta nie zapewnia już zasobów ani swoich zdolności do czasu odświeżenia.

Spóźniona deklaracja reakcji

Reaction Ability musi zostać zgłoszona dokładnie w odpowiednim momencie. Nie można cofnąć zakończonego kroku.

Używanie kilku reakcji w jednej aktywacji

Każdy gracz może rozpatrzeć tylko jedną reakcję podczas pojedynczej aktywacji.

Używanie Active Ability w trakcie działania

Zdolność aktywną można wykorzystać przed zadeklarowaniem działania lub po jego pełnym zakończeniu, ale nie w jego trakcie.

Traktowanie Supply jako stałej wartości

Current Supply może spaść natychmiast po usunięciu modeli.

Liczenie modeli przy znaczniku

O kontroli celu decyduje suma Supply, a nie liczba figurek.

Najważniejsze zasady do zapamiętania

- Vespene Gas służy do kupowania kart podczas budowania armii.
- CP, BM i PE służą do opłacania zdolności podczas bitwy.
- Kartę Ready można wyczerpać dla jej zdolności albo w celu wygenerowania zasobu.
- Nadmiar wygenerowanych zasobów przepada.
- Active Ability działa przed działaniem lub po jego pełnym zakończeniu.
- Passive Ability działa automatycznie.
- Reaction Ability trzeba zgłosić dokładnie w chwili wystąpienia jej warunku.
- Każdy gracz może wykorzystać tylko jedną reakcję podczas jednej aktywacji.
- Karty odświeżają się w Phase 4.
- Supply jednostki zmienia się wraz z ponoszonymi stratami.
- Available Supply ogranicza jednostki wprowadzane z rezerw.
- Straty mogą uwolnić Supply dla kolejnych posiłków.
- O kontroli znacznika decyduje suma Supply, a nie liczba modeli.
- W ostatniej rundzie Supply Pool staje się nieograniczony.

W kolejnej części Akademii StarCrafta możemy dokładniej omówić budowę profilu broni, działanie Surge, Armour, Evade, Damage oraz usuwanie modeli po ataku.

