
AVALON


AVALON

Universidade Estadual “Julio de Mesquita Filho”
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Curso de Design - Habilitação em Design Gráfico

Projeto de Conclusão de Curso em Design - 2015



Orientação;
MIlton Koji Nakata

Raul Volpato
Bauru - 2015

Dedicatória

Dedico este projeto a todos que ousaram a desafiar, a lutar pelos seus sonhos, suas vontades, seja ela, em games, design ou qualquer vontade louca, qualquer ideal que ia de encontro ao padrão da sociedade. Vivemos em épocas de padrão, épocas onde sonhos são destruídos para construir casas e empregos, e que o simples desejo de se levantar é considerado uma terrível transgreção contra a moral, esse projeto é uma pequena contribuição a isso, é o primeiro passo em desafiar o que se considera certo, o que consideraram certo por mim.

Agradecimentos

A Karina, por tanta coisas que nem da para começar a escrever aqui.
A minha mãe, que apesar de sempre criticar no final sempre me apoia.
Ao Gustavo, Goku, Luis e Muça, que foram irmãos nesses anos para as loucuras e coisas sérias.
Ao Leo, Cícero e Manolo, que foram parceiros de república e fizeram a vida em Bauru algo mais fácil.
Ao Nêne, Carlo e Pedrinho, meu time de League of Legends, que sofre e luta comigo nos fim de semanas no Campo da Justiça.
A galera do Geisel, porque o Geisel é foda.

ÍNDICE

Resumo

Introdução

1. Conceitos e Criação
- Jogos de estratégia
- Jogos de referência
- Ambientação

2. Design e Gameplay
- As várias funçõe so Design em um jogo
- Mecânica de jogo
- Modos de jogos
- Interface

3. Universo Avalon
- História de Avalon
- Roteiro da Campanha
- Civilizações Maiores
- Civilizações Neutras
- Sub Facções Neutras
- Seres Selvagens
- Personagens da Campanha
- Planetas e Mapas

4. Desenvolvimento
- Uma ideia sem forma
- Sketeches de desenvolvimento
- Ideias retiradas do jogo
- Ideias deixadas para o futuro
- Lançando Avalon no mercado
- Pós produção

Conclusão





Resumo

O projeto Avalon é um jogo de estratégia por turno com temática de ficção científica, onde é contada um grande que guerra que acontece no setor da galáxia batizado de Avalon, onde seis civilizações divididas em dois grupos políticos lutam por supremacia enquanto um antigo mal planeja voltar e refazer o seu domínio.

Para desenvolver o projeto foram criados a história do universo, a mecânica de jogo e o desenvolvimento visual.A história conta os conflitos envolvidos, civilizações e personagens que compõe Avalon, detalhando suas culturas e motivações, baseando em elmentos fantasiosos e históricos. A mecânica de jogo cria toda as regras necessárias para que Avalon seja funcional, pensando na função de cada civilização, suas unidades, construções e modos de jogo, apesar do jogo não ser funcional como jogo digital por falta de programação, suas regras permitem que ele seja jogado em forma de tabuleiro. Por fim o desenvolvimento visual tenta trazer a história e a mecânica de jogo para o design gráfico, com as civilizações, unidades, mapas e interface gráficas criadas para que o jogo possa acontecer.

Com esses elementos Avalon foi criado, mas também tem a possibilidade de ser terminado para ser comercializado como um produto devidamente finalizado.

Introdução

Iniciado em 2007 Avalon é de longe o meu maior projeto, além de ser um dos motivos que me vez escolher Design como curso, além do motivo de me fazer ver jogos como algo além do entretenimento.

O mercado de games desde essa época deu um salto gigantesco para desenvolvedores independentes, dando meios para que jogos possam ser lançados sem o apoio de grandes empresas e consequentemente o controle delas, assim o que vemos hoje em dia são muitos jogos autorais, criados por um pequeno grupo de pessoas e que nos mostram não apenas uma nova direção em termos de jogabilidade, mas sim a visão única e autoral deles sobre o mundo dos games, sobre as histórias criadas, sobre até mesmo temas polêmicos.

Avalon é a minha obra autoral dentro do mercado de games, ela mistura o meu amor pelo gênero de ficção científica e pelos jogos de estratégia, além de um pouco de referências históricas, Avalon é o resultado de anos olhando para a mesma história, pensando e mecânicas e personagens e ao mesmo tempo algo recente pois como produto ele foi trabalhado apenas a partir de 2014.

No final Avalon existe, e apesar de ser uma confusão de ideias, é uma confusão muito minha, com tudo o que aprendi em design na faculdade e fora, e tudo o que aprendi sobre games, todo o meu gosto por obras de ficção científica e história se juntam para formar esse épico espacial.





1 Conceitos e criação

Conceitos e criação

Jogos de Estratégia

Jogos de estratégia começaram sua vida nos tabuleiros, com xadrez e outros sendo os primeiros a terem esse título, com eles também surgiu a fama de ser um jogo complicado, com regras díficeis e que demandam um certo tempo para que alguem possa aprender totalmente a jogar. Embora parte disso seja verdade, o xadrez também emprega uma regra que alguns jogos modernos seguem, fácil de aprender, mas díficil de dominar, por mais que ele tenha fama de um jogo complicado, em apenas uma partida um jogador aprende os movimentos de cada peça, qual a função delas e o que ele deve fazer para vencer ou ser derrotado, mas para dominar as estratégias de jogos, usar as peças com máxima eficiência, prever movimentos de inimigos, ou levar eles a realizares algumas ações, isso demanda tempo. Essa talvez seja a característica brilhante dos jogos de estratégia, e quando olha os exemplos mais bem sucedidos das séries atuais, elas seguem ela com maestria, fácil de aprender, díffiicil de dominar, isso é importante pois qualquer um pode jogar casualmente, mas quem quiser realmente investir no jogo encontra profundidade o suficiente para que ele possa aprender mais e mais.

Apesar a influência inegável dos jogos clássicos de tabuleiros, os que mais influenciaram e influenciam os jogos digitais são os conhecidos como Wargames, versões mais complexas onde a estratégia toma forma de um campo de batalha e as peças são unidades, com status próprios, não sendo mais um pino genérico. Eles podem ser divididos basicamente em duas categorias, miniaturas e tabuleiros.

A ideia do Wargame é uma evolução dos jogos de tabuleiro clássico, onde tem o campo de batalha em que os jogadores se enfrentarão, a diferença é que ele pode ter vários formatos, o terreno pode influenciar no movimento dos soldados, na hora de atacar e ser atacado. As unidades representam várias funções diferentes alem de movimentar e atacar, aqui elas podem ter ataques diferentes dependendo da arma que usa, se for veículo ele reage diferente a terrenos, fazendo com que o combate seja muito mais estratégico, mas visualmente muito mais agradável e intuitivo, pois geralmente olhando a unidade sua e do inimigo da para ter ideia da função dela no combate.

Na miniaturas os jogadores montam seus exércitos com pequenas unidades, cada uma equipada com armas próprias, veículos, artilharias, e marcham em um campo de batalha geralmente feito por eles, as miniaturas acabam criando o conceito do hobby, que atinge esse tipo de jogo, onde os jogadores alem de jogadores, fazem da coleção de miniaturas e do cuidado delas uma atividade,



Xadrez



Risk (War)

conceito do hobby, que atinge esse tipo de jogo, onde os jogadores alem de jogadores, fazem da coleção de miniaturas e do cuidado delas uma atividade, com os mapas todos sendo criados com peças, os soldados sendo pintados nas cores que desejam. Os exemplos mais famosos desse tipo de jogo são os jogos da Games Workshop, Warhammer, Warhammer 40k e o Warmachine da Privateer Games, aliás, todos eles ja ganharam versões digitais, algumas baseadas nas regras, outras usando apenas a ambientação, que sempre é muito bem trabalhada nesses jogos, sendo expandidas com livros e outros formatos.

Os Wargames de tabuleiros ja seguem uma ideia levemente diferente, com toda as regras, unidades e mapas saindo direto da caixa, o jogador tem tudo o que precisa para jogar de uma só vez, não tendo que investir grande soma de dinheiros comprando batalhões separados como nas miniaturas. Os tabuleiros mostram o campo de batalha, e la cada jogador age por seu turno liderando suas unidades, movimento tropas, atacando inimigos, defendendo áreas e cumprindo os objetivos dado. Muitos dos wargames de tabuleiros tem ambientação histórica ou apenas baseada no planeta terra, sendo o exemplo mais famoso a série Axis and Allies da Avalon Hills e o Risk da Hasbro, conhecido no Brasil como War, apesar do Risk não dar tanto valor para estratégia, deixando o combate ser resolvido na jogada de dados, ele ainda leva o conceito de movimento de tropas.

Além dos wargames, outros jogos de estratégia físicos que devem ser mencionados são os de miniaturas colecionáveis. Com os mais famosos sendo da Wzkids, com Heroclix e Mage Knight, a Wizards ja entrou no mercado um tempo com miniaturas de Dungeons and Dragons e Star Wars, a diferença desses jogos para os wargames são um pouco as regras, influenciadas pelos rpgs, elas são uma mistura desses sistemas e das regras de estratégias mais padronizadas, e a escala, sendo que eles não criam batalhas épicas com grandes batalhões, mas sim combates táticos com esquadões de unidades, sendo um combate mais íntimo, com menor número de unidades.

Mesmo estando em baixa quando comparado com seus irmãos digitais, os jogos de estratégia físico ainda carregam uma grande base de jogadores, que buscam experiências mais complexas e que possam ser aproveitadas com vários amigos jogando próximos, algo que esta cada vez mais limitado nos jogos dígitais. Mas a importância dos jogos físico dificilmente irá cair a ponto de serem obsoletos, com muitas empresas na hora de montarem protótipos de seus jogos para trabalhar na mecânica e em outros pontos do sistema antes de começar a programar usam o formato, pela praticidade dele, e ainda existe os casos de jogos digitais que ainda ganham versões físicas como meio de expandir a base de jogadores, caso de Xcom, Starcraft, Bioshock Infinite e outros, sendo adptados até gêneros que no digital não são de estratégia.

Agora para falar sobre jogos de estratégias digitais deve primeiro definir as diferenças básicas entre eles. Atualmente eles podem ser divididos em três categorias, estratégia por turno, estratégia em tempo real, e mesmo que ainda cause algum debate, existe a vertente do moba.



Axis & Allies



Warhammer 40000

Estratégia por turno

Os jogos de estratégia por turno são os mais fiéis aos jogos de tabuleiro, também são os primeiros a serem criados e o mais variados em estilos e regras. O primeiro jogo considerado estratégia por turno foi o Tanktics: Computer Game of Armored Combat on the Eastern Front, criado em 1976 com regras baseadas em Axis and Allies da Avalon Hills, nele ainda era muito primitiva a forma dos jogos serem visto, sendo que você movimentava suas tropas em hexágonos mas a tela de jogo dava apenas as coordenadas e uma descrição da ação, o jogador não tinha uma visão gráfica do que realmente estava acontecendo.

O primeiro jogo realmente popular do gênero e que começou a levar ele de vez para o mercado porém foi Sid Meier's Civlization, de 1991, onde o jogador tinha a missão de levar a uma civilização do início na idade antiga até o período contemporâneo, onde ele interagia com outras civilizações e tentava vencer cumprindo alguns dos objetivos de vitórias. A cada turno o jogador tinha algumas tarefas para fazer, como ordenar o que suas cidades iriam construir, pesquisar tecnologias, fazer diplomacia e comércio. O ponto fraco porém era o combate, muito simples, e com um decisão estranha na hora de fazer os soldados movimentarem, onde a tática mais simples era colocar toda as unidades no mesmo terreno, formando um exército e gigante e movendo eles sempre juntos, o que não criava muita tática e nem era muito divertido. Algum tempo depois a série Heroes of Might and Magic tentou uma solução para esse problema, uma das mais usadas, onde os exércitos ficavam "dentro" de uma unidade de comando, e sempre que ela entrasse em combate contra outra unidade ou castelo o jogo iria para um mapa de combate, onde as unidades eram usadas em uma arena menor, e deveriam matar as unidades inimigas ou serem derrotadas para prosseguir. Essa mecânica de duas telas de jogo se tornou popular entre os jogos de estratégia por turno com temáticas de fantasia, talvez por procurarem competir com a série Heroes of Might and Magic. Em 2000 com o primeiro jogo da série Total War, outra mecânica de combate foi criada, por um momento parecida com a da série Heroes, com um comandante carregando as tropas com ele, a diferença é que ao entrar em combate o jogo se torna em tempo real, criando um híbrido entre os dois tipos, mas a parte dominante do jogo ainda funciona por turno.

A última solução criada para o combate veio somente em 2010 com Civilization 5, e estranhamento foi a mais simples, sem divisão de mapa, com unidades militares não podendo ocupar o mesmo terreno, impossibilitante criação de exércitos gigantes e espalhando elas pelos mapas, criando um campo de batalha vasto onde posiciomanto e estratégia se tornaram elementos importantes. Esse estilo de estratégia por turno onde o jogador gerencia não só combate, mas aspectos civis, financeiro e de expansão ficou conhecido como 4x, que significa Explore, Expand, Exploit, Exterminate, resumindo as funções que o jogador irá tomar. Jogos 4x que podem ser encontrados hoje em dia são Sid Meier's Civilization 4, Sid Meier's Civilization Beyond Earth, Sid Meier's Starships, Endless Legend, Galactic Civilizations III, Total War Shogun 2, Total War Rome 2, Total War Attila, Age of Wonders III e Might and Magic Heroes 6.



Endless Legend



Age of Wonder III

Outra vertente dos jogos de estratégia surgiu em 1994 com o lançamento de Xcom: Ufo Defense, onde o jogador controlava um grupo de soldados contra alienígenas invadindo a terra. O jogo era divido em duas partes, a primeira onde gerenciando a base do movimento, contratando novos soldados, pesquisando novas tecnologias e buscando ameaças, quando encontrada um grupo de soldados era enviado para enfrentar os inimigos. Com Xcom criou o estilo Tactical de estratégia por turno, onde o jogador controla pequenos esquadrões de soldados que deve eliminar o inimigos em combates geralmente díficeis onde cada passo deve ser bem pensado. Os soldados geralmente são frágeis, então posicioná-los em áreas que dão cobertura como paredes, trincheiras era prioridade, soldados em lugares abertos eram alvo fáceis e quase sempre eliminados, e a perda dos soldados era grande, pois eles iam acumulando experiência e ficando melhores a medida que iam sobrevivendo ao combate. Cada soldado também era customizavel com classes que davam funções específicas, alem de equipamentos, mudando habilidades na hora da batalha, como usar granadas ou curar os aliados. Esse controle mais íntimo de um batalhão menor e mais customizável e o fato das batalhas serem mais díficeis e o jogador ter muito mais a perder falhando, faz a estratégia maior e com um toque a mais de tensão, pois táticas suicidas, muito comum em jogos 4x, não eram viáveis aqui.

Outro jogo de sucesso Tactical da época foi Syndicate, mas esse estilo manteve-se pouco usado até Xcom ser refeita em 2012, o que levou a um grande número de estúdios independentes a explorar o estilo, até mesmo ousando mesclando a mecânica de jogo com outros estilos. Alguns jogos novos que podem ser encontrado são Banner Saga, Massive Chalice, Invisible Inc, além do próprio remake Xcom: Enemy Unknow, Sid Meier's Ace Patrol.
Alguns jogos de estratégia para computador acabaram tentando criar regras



Invisible. Inc

parecidas com os de tabuleiro mais clássicos, apesar de poucos e as vezes considerados assustadores por sua mecânica complicada e os gráficos não serem muito interessantes para atrair jogadores que não conhecem o estilo. Nesses jogos, podendo ser chamados de wargames digitais, o jogador foca apenas em batalhas, sempre em larga escala, é dado o comando de um grande exército em batalhas de campanhas ou a possibilidade de custimizar um para enfrentar o adversários. Apesar de poucos conhecidos esses títulos levam a estratégia a sério, com o uso de vários tipos de unidades, como tanques, artilharias, o aproveitamento de uma contra a outra, explorando a fragilidade de um lado, posicionamento para ganhar bônus de terreno, alem de gerenciar um grande exército, só isso ja faz com o que jogador pense de uma maneira diferente. O grande jogo nesse gênero foi Panzer Tactics, hoje em dia algumas versões mais novas incluem Warhammer 40000: Armaggedon, Panzer Corps e Unity of Command.

Nos consoles os jogos de estratégia tiveram participação minima, tendo pouca representação, apenas durante a geração do Xbox 360 que os estúdios decidiram investir mais neles, mas parece não ter dado certo, e acabaram voltando esse esforço para o setor mobile, muito mais convidativo para o estilo. Porém existe um estúdio e um designer que conseguiram criar séries duradouras e influentes no ramo de estratégia nos consoles, tão influentes que serviram de inspiração para alguns jogos de PC alem de talvez a maior referência para a criação de Avalon, eles foram a Intelligent System com a série Advance Wars e Fire Emblem e o designer Yasumo Matsuno com Ogre Battle, Tactics Ogre e Final Fantasy Tactics.

Matsuno começou sua carreira na extinta Quest, trabalhando nos jogos da série Ogre, Ogre Battle, Tactics Ogre: Let us Cling Together, seus sistemas de jogos estratégicos complexos mas simples o suficiente para iniciantes entenderem e suas história de guerra, traições e políticas em um mundo de fantasia medieval chamaram atenção da Squaresoft, na época aproveitando sucesso gigantesco causando pelo Final Fantasy VII, e decidiram expandir seus jogos. Matsuno então fez dois jogos para a empresa, Vagrant Story e Final Fantasy Tactics. Final Fantasy Tactics e Tactics Ogre foram os primeiro a empregar o que ficou conhecido como Tactical Rpg, onde as unidades movimentam e atacam como em um jogo de estratégia, alem de elementos dele fazendo a diferentça, como terrenos, elevações, obstáculos sendo parte importante da batalha, mas as unidades são organizadas em torno da mecânica do rpg, principalmente o Jrpg. Os jogos táticos ja tinham alguma influência dos rpgs, com soldados ganhando experiências, equipamentos diferentes, mas sempre de uma maneira simplificada, para que a evolução do soldado seja sentida mas que não ofuscasse a estratégias no combates. Com Matsuno esses elementos foram potencializados, com personagens subindo constantemente de nivel, milhares de itens diferentes, várias classes, cada uma com vantagens, desvantagens, itens e habilidades únicas, criando uma experiência meio termo entre a estratégia e o rpg, com o jogador podendo focar em um dos lados, ou tentar achar um meio terme entre ele no seu estilo de jogo. Durante a era do playstation esse estilo foi emulado algumas vezes, mas nenhum conseguia reproduzir ou evoluir a fóruma de Matsuno.

Durante a era do Game Boy Advance e Nintendo Ds, quando os jogos de estratégia para console reviveram nos dois portatéis, Matsuno voltou a trabalhar tanto em um Tactics Ogre como em dois Final Fantasy Tactis, e teve mais uma vez outros estúdios tentando criar baseado em seu estilo, mas mais uma vez ele se manteve único. Atualmente trabalha em um jogo próprio para Pc, Untold Storie, que ira usar essa mesma mecânica com alguns conceitos novos, podendo finalmente levar o seu estilo de jogo para os jogadores de PC. Nesse estilo atualmente não tem nenhum, mas os melhores do gêneros talvez sejam Final Fantasy Tactics War of the Lions, Tactics Ogre: Knight of Lodis.



Final Fantasy Tactics

Intelligent System é um estúdio interno da Nintendo que ja trabalhou em vários jogos para o Mario, mas seu principal para papel para a companhia são seus jogos de estratégia, a série Nintendo Wars e Fire Emblem. O primeiro deles, Famicom Wars foi feito para o Nintendo em 1988, mas sua fama chegou mesmo apenas quando fizeram Advance Wars para Game Boy Advance em 2001, usando a mobilidade do portatil, o jogo tinha partidas rápidas, simples e divertidas que mantinham o jogador entretido pelos 20mins de média de duração, com foco em combates multiplayers, o jogo apresentava vários mapas, combate contra inteligência artificial e outros jogadores em videogames separados ou no mesmo console, o conhecido Hot Seat, meio de multiplayer padrão nos jogos de estratégia por turno, além de vários personagens que funcionavam como comandantes, dando bônus especiais para os soldados. Ja Fire Emblem foi criado em 1990 também para o antigo Nintendo, ele teve vários títulos para o Super Nintendo, mas só chegou ao público ocidental quando suas versões para o Game Boy Advance foram localizadas, talvez o sucesso do Advance Wars em terras ocidentais ajudou a Nintendo a expandir seus jogos de estratégia.

Foram um sucesso até a era do Nintendo Ds, a partir disso a Nintendo começou a focar sua atenção apenas a série Fire Emblem, expandindo ela para o Wii e agora continuando a saga no Nintendo 3ds, enquando Advance Wars, que propagou os jogos fora do Japão teve seu último jogo lançado em 2008.

Os dois jogos possuem a mesma mecânica de jogo, onde o jogador controla as unidades no campo de batalha e cada uma tem duas ações por turnos, sendo movimento e ataque, mas se atacar primeiro ela termina o turno automáticamente, e as unidades são organizadas em classes , cada um com vantagens contra outras classes e desvantagens, fazendo o combate ser você conseguir fazer as suas unidades atacarem as unidades inimigas das quais elas tem vantagem. Essa mecâcnica básica influênciou a construção da mecânica básica de Avalon, com os dois jogos sendo algumas das maiores referências. A diferença entre eles é que em Advance Wars o jogo é tratado mais como estratégia, como construção de bases, gerenciamento de recursos, treinamento de tropas e unidades mais discartáveis e é focado para modo de batalhas rápidas contra outro jogadores ou inteligência artificial. Em Fire Emblem o jogo é mais Rpg, as unidades representam personagens na história, pertencem a classes que podem ser modificadas, sobem de nível e o jogo é focado no modo história para um jogador.

Isso foi um pouco dos jogos de estratégia por turno, focado mais nos estilos que tiveram influência na criação da mecânica do jogo, que tem espaço para ser expandida e modificada para outros jogos alem de Avalon.



Fire Emblem Awakening

Estratégia em tempo real

O primeiro jogo de estratégia por turno foi feito pela Westwood em 1992, Dune 2, o jogo usava a ambientação do clássico sci fi e revolucionou ao criar um jogo estratégico onde tudo acontecia ao mesmo tempo, onde não existia turnos, e se vc perdesse tempo o seu inimigo estaria na sua frente em recursos, em tropas, domínios territoriais, ele criou uma experiência frenética e que valia da capacidade de pensamento rápido do jogador também, não apenas de movimentos táticos.

Rts, como são conhecidos, sigla para Real Time Strategy Game, eles não tem tantas variações dentro dele como os de estratégia por turno, talvez pela natureza rápida do combate, poucas coisas acabam tendo espaço para mudança, então aqui vamos falar de alguns jogos e estúdios que fizeram jogos icônicos e que impactiram no estilo de alguma maneira.

Começando pela Westwood, criadora do estilo, Dune 2 foi a primeira investida deles, mas ficaram realmetne conhecidos com a série Command and Conquer, que mostrava duas facções em uma distopia lutando pelas áreas férteis do planeta terra, ele é o que representa a mecânica mais simples dos rts. A construção de bases era pesquisada e depois colocada instantaneamente no mapa, o recurso era único, apenas o Tiberium, e o jogo se resolvia mais em construir hordas de exércitos, maioria das vezes tanques e atacar o inimigo com força total, se a batalha demorasse tempo suficiente armas mais fortes entrariam em combate e finalmente o jogador poderia usar armas nucleares e outras forças devastadoras. Mecânica simples e que funcionou, a série acabou se desgastando graças a uma má gerência da Electronic Arts, que comprou a Westwood, tentaram começar uma nova versão do jogo que acabou cancelada em 2013, uma pena, pois o jogo ainda é um dos ícones do Rts, e sua última versão pura, Red Alert 3 ainda é muito jogada, mesmo tendo sido lançada em 1998.

Ensemble Studio foi um estúdio dentro da Microsfot, responsável pela lendária série Age of Empires, ele foi um dos que etabeleceu o estilo de jogo padrão dos Rts e fez do gênero a principal força nos PCs, até decair no meio da década de 2000 e perder espaço para os jogos de Tiro em primeira pessoa. Age of Empires, das principais séries é considerada a mais complexa, pela quantidade de coisas que o jogo tem, sendo que é o que mais possui construções, unidades, civilizações, upgrades, onde os mapas são maiores e onde as batalhas pode ser mais épicas, pelo tamanho que a base de operações dos jogadores podem chegar, elas tomam escalas gigantescas. Isso faz o jogo ser considerado mais díficil pois o jogador acaba tendo muita coisa para fazer ao mesmo tempo, tendo que controlar os trabalhadores para pegar os rescursos espalhados no mapa, fazer as várias construções, fazer tropas balanceadas e proteger a base, o que na série não é tarefa fácil pelo tamanho que ela costuma pegar, por isso ela também permite construção de grandes fortificações, o que da para o jogo o aspecto de que esta sendo realmente construída uma cidade ali, não apenas uma base militar.

Atualmente Age of Empires vive da gloria do passado, no começo de 2015 seu jogo mais novo, Age of Empires Online teve os servidores fechado, e a Microsoft focou em fazer versões Hds dos seus antigos jogos.



Age of Empires III

Blizzard Enterteinment é atualmente o maior representante no mercado Rts com Starcraft 2, mas começou com a série Warcraft, antes dela rumar para o mundo dos Rpgs Online. A mecânica de jogo da Blizzard é considerada a mais balanceada, com o mantra do estúdio, fácil de aprender, díficil de dominar, Starcraft e Warcraft são relativamente simples, não tendo a simplificidade de Command Conquer que muitas vezes elimina possíveis táticas mas também não enche o jogador de tantas necessidades como em Age of Empires, fazendo com que de para entender tudo o que está acontecendo no jogo, saber como cada unidade funciona, como pesquisar os upgrades, tudo de maneira rápida, mas na hora do combate se pensar de maneira estratégia também funciona, usando as habilidades certas das unidades, pontos de vantagens na hora de montar de defesa, emboscar unidades. Essa precisão na hora de construir a mecânica do jogo fez de StarCraft o primeiro grande jogo mercade de esporte digital, o único Rts que conseguiu fazer isso, pois seus jogos conseguem ser dinâmicos e interessantes de assistir, pois o telespectador consegue entender em poucos passos o que está acontecendo, e a complexidade do jogo leva a movimentos bonitos feitos na hora das batalhas. Essa ideia, levada também com a metodologia de construção de mapas, organização de recursos, bases, unidades foram uma grande referência em Avalon.

Relic Enterteinment atualmente pode ser considerada o segundo maior estúdio de Rts, com o jogo Company of Heroes 2 no mercado. Antes porem de terem estabelecido a série da Segunda Guerra no mercado a Relic ja inovou em alguns grandes jogos de estratégia, com Impossible Creatures, onde o jogador misturava animais e com as caracteristicas dele fazia unidades novas criando um exército próprio, e com Homeworld, aclamado jogo de estratégia com naves espaciais. Mas o maior feito do estúdio realmente foi os jogos da série Warhammer 40000 Dawn of War e Company of Heroes, que usam a mecânica de jogo básica. A ideia básica dos jogos é fazer com que o jogador esteja sempre em batalha, para isso eles mudaram duas coisas, simplificaram a construção de bases, para que o jogador não perca tanto tempo nelas, fizeram o cenário importante não somente pela posição de recursos e alguns objetos aqui e ali, mas pelo fato das tropas poderem tomar posições defensivas, como elemente como paredes, pedras, servindo de defesa e ajudando na sobreviência, fazendo do cenário um ponto mais importante do que nos outros jogos, ja que pontos com boas posições de defesa podem fazer grupos pequenos de unidades resistiram a uma força muito mairo. O objetivo agora mudou também, alem do modo em que um lado deve destruir o outro, o modo de jogo principal deles são o domínio de 3 territórios chaves, e quando 2 ou mais estiverem sob comando de um time, o outro perde pontos, o time que zerar os pontos primeiros perdem, fazendo com que a batalha se torne mais dinânimica, não apenas os exércitos marchando para a base um do outro, e finalmente com a complexidade do campo de batalha, para facilitar a vida dos jogadores as unidades são agrupadas em batalhão, são mais caras e a sobrevivência dele as vezes significa mais do que dominar um território, alem delas serem customizadas, podem equipar diferentes armas dando novas funções, isso foi um grande diferencial se comparado com os outros jogos onde as unidades eram sempre iguais.

Algumas outras séries tiveram impacto no meio dos Rts, como Total Annihilation, Battle Realms, Star Wars Empire at Wars, The Settlers, mas poucas importância para Avalon, para isso decidi focar apenas nos estilos que foram algumas referências, mesmo que poucas, na criação do projeto. Ja que o Rts pode abrangir também jogos de simuladores, se for para falar de todo o gênero acaba fugindo do foco.



Grey Goo

Mobas

Os Mobas são os grandes jogos do momento, tendo dominado o mercado competitivo, ele causa grande discussões, entre fãs ou algumas mais sérias para ver se ele se encaixa ou nãok nos jogos de estratégia, para todo efeito ele surgiu de um jogo de estratégia e seu controle e visão de câmera na maioria das vezes são os mesmos, mas mesmo que sejam considerado um estilo próprio, os Mobas tem influência pessoal como game designer e um pouco em Avalon, na mecânica dos heróis.

O primeiro jogo com estilo e jogabilidade dos Mobas foi o mod Aeons of Strife para Starcraft, mas o que ficou realmente conhecido foi Dota All Star para WarCraft 3, que aproveitou a função da mecânica do herói do jogo e criou toda mecânica do Dota em cima disso. Em 2009 a Riot Games viu a possbilidade de explorar o estilo em um jogo próprio, e acabou lançando League of Legends, o jogo que definiu Moba como um gênero, criando padrões neles, principalmente sobre monetarização que os outros jogos não conseguem fugir, um deles oferecendo todos os recursos que impactam a jogabilidade gratuitamente para os jogadores, mas mantendo a possibildiade comprar com dinheiro de verdade, e incluindo de maneira inteligente itens cosméticos para mudar a aparência dos personagens.

Em 2013 a Valve decide entrar no mercado, lançando o verdadeiro sucessor do Dota, Dota 2, mantendo a mecânica de jogo quase que indentica se comparada com o mod, apesar do modelo de negócio ser semelhante ao de League of Legends, Dota 2 aproveita o poder financeiro da Valve e tira vantagem disso, a mais visivel é o fato de não ter necessidade de comprar heróis, todos ja vem liberado para o jogadore.

Apesar de ter uma base de fãs bem definida e muitas vezes hostis uma com a outra, a mecânica base dos dois jogos são a mesma. Dois times de 5 jogadores tem o objetivo de destruir a construção principal do inimigo, para isso eles precisam se fortalecer para poderem fazer ataques e irem puxando a base do inimigo. Para isso os heróis devem conseguir subir de nível e ganhar ouro para comprar itens que vão melhorando o personagem, além de impedir que os heróis inimigos façam a mesma coisa. O mapa é espelhado e separado por algumas zonas, começando pelas Lanes, os caminhos direto que ligam as bases, cada metade do mapa são protegidas por torres de cada facção que disparam contra unidades inimigas, para chegar até a base principal pelo menos uma lane deve ter todas suas torres destruidas, alem das torres nas lanes grupos de soldados controlados pelo computador saem de cada base e vão até a base inimiga, se enfrentando no caminho, a medida que um jogador vai destruindo as torres adversárias, maior a distância percorrida por esses soldados. Alem das lanes existem as Jungles, zonas que separam elas, onde existem monstros selvagens que ficam passivos até serem atacados, dando experiência, ouro e dependendo do jogo algum outro bônus, outra função importante da Jungle é usar para fazer emboscadas contra heróis que estão lutando nas lanes, pois são áreas sem visibilidade. Esses são os

principios básicos dos Mobas, apesar dos jogos terem características próprias, nenhum deles foge dessa fórmula, e não acrescenta nenhum mecânica exclusiva que vale a pena ser citada.

Porém o Moba da Blizzard, ainda em beta fechado, adiciona coisas interessantes que merecem ser citadas, que fazem dele diferente dos outros e cria uma interação diferente com os jogadores, para começar deve saber que o estilo é conhecido por ter péssimos jogadores, não em termos de habilidades, mas em educação, perdendo a paciência e muitas vezes entrando em brigas desnecessárias com ofensas contra aliados e inimigos, e parte dessa mecânica diferente do Heroes of the Storm da Blizzard bate de frente com essa hostilidade. Para começar o jogador não tem a necessidade de coletar ouro, o principal motivo de brigas no próprio time, pois ele não era coletivo, então os jogadores costumam disputar entre eles a coleta do recurso e muitas vezes discutem acusando um ou outro de roubar recursos deles, sem o ouro para compra de itens, o moba da Blizzard faz a progressão ser puramente por níveis, com os heróis ganhando talentos a cada 3 níveis, que servem para modificá-los como os itens fazem nos outros Mobas. A outra mudança importante os mapas, nos Mobas tradicionais existem apenas um mapa, e sempre com o mesmo layout, no da Blizzard no momento existem 6, com um sétimo a caminho, a diferença entre eles são a disposição das mercenários, unidades neutras que se derrotadas se unirão as tropas nas lanes, mas também o fato de cada mapa ter um objetivo específico que da uma grande vantagem nas lanes e consequentemente na hora de destruir a base principal, dando mais dinanismo nos combates, que muitas vezes nos outros mobas se resumi a ficar na sua lane tentando pegar ouro até ficar forte o suficiente para avançar contra o adversário. E por fim, as partidas duram menos, dando menos tempo para os jogadores estressarem um contra o outro. Essas mudanças também servem de referência para um modo de jogo futuro para Avalon, que será discutido no capítulo Ideias e Desenvolvimento.



Dota 2



Heroes of the Storm



Galactic Civilizations III



The Banner Saga

Jogos de referência

Aqui será explicado um pouco mais específico sobre alguns jogos que serviram de referência ou alguma outra inspiração para Avalon e, mesmo que não seja algo tão visivel no jogos, considero que se não tivesse jogado algum dos jogos que vou mostrar, Avalon seria algo muito diferente, ou poderia nem mesmo existir.

Sid Meier's Civilization V/ Sid Meier's Civilization Beyond Earth

Toda a série Civilization teve influência não só em Avalon, mas em toda minha maneira de pensar em game design, assim como suas variantes, principalmente Alpha Centauri, mas ao analisar o que mais me fez pensar em como poderia melhorar meu projeto, mas deu ideia, foi o Civilization V, coloco o Beyond Earth junto porque carregam algumas das melhorias e visões de game design que tirei da série, talvez um dos motivos também do Civ V ser importante seja o fato dele ter sido lançado em 2010, ano em que ingressei na Unesp, junto com StarCraft 2 eles me acompanharam por toda a faculdade, e sempre me fizeram pensar mais como game design, por acompanhar todo o progresso e mudança que passarm ao longo dos anos, vendo o que os desginers dos jogos buscavam melhorar, como agiam em relação ao que estava dando errado, como evoluiam o que estava dando certo, acompanhar o processo deles, de patchs, expansões era ter uma aula de game design.

Civilization é um jogo de estratégia por turno 4x que da ao jogador a missão de levar alguma civilização história do humilde começo quando a agricultura foi descoberta e os povos começaram a deixa a vida nômade e guia-los até um futuro próximo, atingindo alguma das vitórias para determinar a superioridade da sua civilização em relação as outras, podendo atingir a vitória através da conquista militar, eliminando as outras civilizações do jogo, cultural, fazendo com que sua cultura domine a das outras, científica, construindo uma nave e partindo para colonizar Alpha Centauri ou Diplomática, elegendo líder da Onu através do voto de todas as nações.

Como líder da civilização o jogador é responsável pela expansão territorial, pesquisa de novas tecnologias, construções e aprimoramento das cidades, negociar com as outras civilizações e cidades estados, construir unidades para melhorar o território e extrair recursos, treinar tropas para proteção e caso necessário guerra. Civilization pode ser considerado o jogo de estratégia por turno mais completo, pois ele da a liberdade do jogador escolher como jogar, podendo apenas expandir sua civilização em paz, tentando manter a ordem e uma atitude de boa vizinhança, ou ser um conquistador terrível e dominar o mundo, não que outros jogos façam isso, como o excelente Endless Legends, mas a série Civilization foi a que mais acertou na fórmula.

Com partidas demoradas, ele é um jogo que não se importa e dar tempo para as coisas acontecerem, mas também da a liberdade do jogador ajustar o tempo do jogo, mas mesmo no modo rápido, as partidas costumam durar algumas horas, ja que a evolução da humanidade não é algo que possa ser simulado em pouco tempo. Além do modo normal de partida, Civilization ainda tem os Scenarios, mapas específicos que pegam períodos da história e dão objetivos únicos, como o mapa Fall of Rome, onde o jogador pode ser alguma das tribos bárbaras e avançar sobre os impérios Romanos ou ser um deles e lutar para manter a unidade, fazendo de cada cenário uma experiência única.

De todos os Civilizations o V foi o que mais inovou, adiconando algumas mecânicas novas ou refazendo outras que não funcionavam. Das principais mudanças foram o comércio com as rotas comerciais, dando mais visibilidade para o fluxo de dinheiro e também fazendo pilhagem uma tática de guerra eficiente, atacando as rotas inimigas e tendo que defender as próprias. A cultura do jogo foi remodelada para também ser menos passiva, adicionando o conceito de Turismo, onde o turismo gerado pela civilização ataca as outras civilizações, que devem se defender com o recurso cultural básico, fazendo disso uma briga ideológica. A religão, apesar de acabar tendo pouca influência, foi avanço comparada com o Civ IV, agora podendo mandar missionários espalhar a fé para outras nações, inquisição combater a fé rival no próprio território, e vários bônus que são adquiridos com os Profetas.
Mas de todas as mudanças o combate foi a melhor e mais elogiada, e a que vai se manter para os próximos jogos.. Antigamente as unidades do civilization podiam ocupar o mesmo terreno, e todas atacavam apenas alvos adjacentes, e apesar de ter várias unidades com vários bônus, no final isso importava pouco, pois a tática de guerra era colocar todas as unidade no mesmo terreno, formando um exército gigante la, e ir levá-las em conjunto até alguma cidade rival, e jogar unidade atrás de unidade até a cidade cair, com a única estratégia sendo o jogador tentar colocar a unidade que contra ataca que vai defender e unidades de certo reduzirem o bônus de defesa na cidade.

Agora no Civ V cada unidade ocupa apenas um terreno, e unidades a distância como arqueiros e catapultas, atacam a distância, não apenas unidades adjacentes, isso fez o combate muito mais estratégico e dinâmico, com terreno tendo grande importância, podendo cercar unidades inimigas, proteger arqueiros para eles bombardearem unidades inimigas, flanquea-las com unidades que contra atacam, agora o combate pode ser considerado realmente estratégico, e essa mudança é uma das grande influências da série Civilization em Avalon.

Outra referência de Civilization em Avalon mas que acabou sendo descartada era dar mais tipos de vitória, e ter um modo de jogo onde o mapa era significativamente maior e podia haver diplomacia entre as civilizações, mas criar esse modo seria basicamente criar uma mecânica nova de jogo, que iria envolver todos os recursos que Avalon não tem atualmente, sendo um jogo puramente militar, mas ideias nunca são realmente jogadas foras, elas podem ser

reaproveitadas mais para frentes quando forem melhor trabalhadas, ou usadas em algum outro projeto.

Para terminar, Civilization sempre foi um grande espaço para mods, com a comunidade utilizando o jogo como plataforma de criação para fazer coisas simples como novas civilizações ou até avançadas, criando toda uma mecânica nova de jogo, essa ideia do jogo extrapolar os conceitos de apenas um jogo permitindo que a comunidade possa usá-lo como plataforma de criação e incentivá-la a isso também é um dos objetivos de Avalon, e Civilization é um dos melhores exemplos de como se faz.



Sid Meier's Civlization V



Sid Meier's Civlization Beyond Earth

StarCraft II/ WarCraft III

Os jogos de estratégia da Blizzard sempre foram importantes referências pessoais, pois sempre conseguiram criar a química perfeita entre um jogo simples o suficiente para que ninguem se perca quando for jogar mas complexo o suficiente para que jogador experientes criem novas táticas e tentem novas ações cada vez que for jogar, sem falar que o estúdio é um dos poucos que mantém o jogo relevante por muito tempo com atualizações novas, expansões e correções que não servem apenas para fazer o jogador gastar mais, mas sim para melhorar a experiência e aumentar a vida útil do produto, então não apenas por jogos extremamente bem feitos eles são referências, mas como filosofia do estúdio de fazer algo que realmente se importam e que realmente procura agradar o público alvo, e manter ele inserido no jogo o mais tempo possível.

Apesar da importância das duas séries, StarCraft II acaba tendo maior crédito em meu interesse como game designer, pois os primeiros esboços de Avalon começaram com influência dele, da série Star Wars e Final Fantasy, e uma bizarra mistura entre eles que não fazia muito sentido, e uma mecânica de jogo que era mais uma cópia descarada do que algo original. Mesmo assim foi o pontapé inicial, mas eu não tendo ideia de que poderia realmente se tornar um projeto viável, era mais o passatempo enquanto não estudava para o vestibular, isso no ano de 2007.

Lançado em 2010, StarCraft II é o maior jogo de Rts atualmente do mercado, com 1 expansão lançada em 2013, outra anunciada, estabelecido como esporte digital e com o maior número de conteúdo comparado com outros rivais.

Contando o conflito de 3 raças alienígenas rivais, a história vista no modo campanha é contada pelos pontos de vista dos protagonistas, o Terran Jim Raynor, a Zerg Sarah Kerrigan e futuramente na próxima expansão o Protoss Artanis, com eles a história começa com uma simples revolução contra o governo opressor e vai evoluindo até a ameaça de uma antiga entidade que deseja usar os Zergs como arma de destruição em massa. Essa ideia de um inimigo antigo e poderoso é uma das bases da própria história de Avalon, apesar de que StarCraft não foi o primeiro, com Mass Effect, Chrono Trigger e mesmo o WarCraft 3 ja trabalhando com isso.

A mecânica de jogo do StarCraft e WarCraft são bem parecidas, cada jogador tem começa em uma aéra do mapa com os recursos básicos por perto e alguns trabalhadores, assim começam a construir a econômia e fazer novas construções tropas e eventualmente partir para a batalha. A diferença entre StarCraft II e WarCraft III fica mais na mecânica do heróis, em WrarCraft III o jogador pode fazer heróis, unidades poderosas que lideram as unidades para a batalha, ganhando experiência e novas habilidades, isso cria algumas diferenças, com o herói o jogador precisa procurar lutar mais cedo para ele ganhar níveis e ficar mais forte que o heróis inimigo, para isso existo monstros neutros no mapa que podem ser enfrentados caso o jogador ainda não tenha forças ou não queira

atacar o exército adversário. Como o herói é uma unidade cheia de habilidades e é necessário um bom controle dela, a Blizzard fez do WarCraft um jogo onde controla menos unidades para o jogador não se perder, elas custam mais caro e são mais duráveis que no StarCraft, e a medida que mais vai sendo produzidas mais vai aumentando o Upkeep da civilização, que mede a quantidade de recursos coletados, então quanto mais tropas menos recursos os trabalhadores vão gerar, forçando um microgerenciamento de uma força menor. O heróis do WarCraft foi a base para a criação do gênero Moba e também a maior referência para criação do herói de Avalon, mas com algumas propriedades próprias

Ja StarCraft não tem herói, sendo que o jogador controla apenas um exército e, ao contrário do WarCraft é possível a produção de uma grande força, criando dois tipos de controle, o macro e micro. Macro é a tática de tentar criar uma economia poderosa para colocar muitas unidades no mapa e atacar o inimigo com a força do número não ligando muito para táticas, é uma ideia quase soviética de batalha, enquanto no Micro, o jogador tenta maximizar a eficiência do exército dando ordens específicas, agrupando em vários grupos com várias funções, tentando usar cada tipo de unidade contra a que ela combate melhor. Enquanto esse estilo é inegavelmente mais eficiente, ele é consideravelmente mais díficil, com o combate em tempo real e um grande número de unidades e habilidades diferentes, o jogador precisa de muita experiência e agilidade para dar as ordens rápidamente e conseguir usar as habilidades nos alvos de maneira eficiente, esse é o estilo de jogadores profissionais, e é o mais bonito de assistir, pois mostra a habilidade de quem joga.

Como jogo competitivo, os mapas são importantes tanto quanto as civilizações, sendo que tem um padrão de criação para eles. Todos os mapas são espelhados, com cada lado tendo os mesmos recursos e caminhos, não deixando nenhum lado em vantagem, que se forma básicamente com a base principal e suas fontes de recurso, a chamad expansão natural que é uma zonade recursos próxima a saída da base principal, onde o jogador sempre vai expandir sua base, e as zonas de risco, onde ou fica afastada das outras bases, ou pode ser facilmente emboscada, mas também podem ser as zonas mais férteis de recursos, com os minérios amarelos que geram mais recursos que o normal. Essa metodologia de mapa foi a base para a metodologia de criação dos mapas de Avalon, um mapa espelhado com zonas de conforto e zonas de conflito.

Outra referência que Avalon toma de StarCraft 2 e WarCraft 3 são suas raças, sendo que cada uma tem um estilo próprio de jogo, dando valor a algumas características. Terrans são versáteis, com unidades tendo várias funções, bases que se movem e formam um meio termo de força, Protoss são fortes, caros, cheio de habilidades mas limitados, não podendo se curar e tendo algumas unidades lentas e Zergos são rápidos, fracos, baratos e com necessidade de controle do mapa para pode espalhar suas defesas e melhorar suas tropas. Essas características visiveis e facilmente descritivas são o que tento buscar com as civilizações de Avalon, dar aspectos únicos deles comparados com as outras civilizações mas mesmo com elas o jogador ainda pode moldar e jogar do jeito dele se precisar, não sendo preso a esse tipo de estratégia.

Modo campanha também tem algumas referências, como missões levemente não linerares, com a possiblidade de escolher algumas fases, e sessões interativas entre elas, onde o jogador pode conhecer um pouco mais da história e personagens através de interações em algum cenário, além de upgrades feitos fora delas que carregam para outras missões, apesar disso não ser uma novidade de StarCraft, eles carregam isso muito bem.

Alem de toda a mecânica acertar em cada ponto que pretende, StarCraft 2 ainda evoluiu no cuidado com mods e outras criações da comunidade, criando dentro do jogo o modo Arcade, onde pode ecnontrar as coisas feitas por outros jogadores e baixar e jogar na hora, facilitando o acesso aos mods e principalmente ajudando a entrar em partidas com outros jogadores. Alem disso esse modo ainda está disponível gratuitamente na versão Starter Edition, uma versão limitada do jogo que funciona como um demo, fazendo a Blizzard deixar o jogador criar com o seu jogo e ainda poder deixar que outros joguem essas criações sem custo nenhum, um grande avanço para quem modifica jogos.



StarCraft II



WarCraft III

Company of Heroes 2/ Warhammer 40000: Dawn of War II

Company of Heroes 2 e Dawn of War II são os jogos mais recentes do estúdio Relic e representam o sistema que criaram para os seus jogos de estratégia e provavelmente vai ser o que eles vão continuar usando no futuro.

Sendo atualmente o segundo maior estúdio de Rts no mercado, a Relic se esforça para criar um jogo que apesar de familiar, ainda tem mecânicas e atrativos que diferem grandemente do seu principal concorrente StarCraft 2, para isso ela usa um estilo de jogo mais tático, onde o jogador perde menos tempo criado bases e se preocupando com trabalhos captando recursos e foca mais combate, nas tropas no campo de batalha, pois la é que esta a chave da vitória.

Com Warhammer 40000: Dawn of War a Relic começa a criar a mecânica de jogo que iria utilizar em jogos futuros. Com uma estrutura de construção de unidades. base e pesquisa fortemente influênciada pelos jogos da Blizzard o primeiro Dawn of War ja carregava alguns atrativos próprio, primeiramente a própria marca Warhammer 40000 dava para ele um aspecto único, utlilizando as civilizações e unidades do wargame de miniatura, mas o que ele revolucionou foi na maneira que as unidades eram usadas e nos recursos, onde o não tinha mais um depósito onde o trabalhador recolhia e levava para a base, agora os recursos eram pontos encontrados no mapa que ao serem capturados começavam a gerar lucro para o jogador, forçando sempre a terem tropas no campo de batalha para proteger os pontos dominados e atacar os dos inimigos, minando seus recursos e aumentando os próprios. Na questão das tropas, a diferença era que ao invés de cada unidade ser apenas um soldado, agora eles eram formados por batalhões, com maior número, apesar disso não ser novidade, com o jogo Battle for Middle-Earth ja fazendo isso, Dawn of War foi o primeiro que soube explorar o maior número por unidades, fazendo delas mais caras mas que poderiam ser reforçada caso soldados morressem, alem de dar armas para membros da unidade dando funções específicas para ela, como os Space Marines que começam todos com metralhadoras, mas com upgrades podem dar Bazookas para alguns deles poderem enfrentar tanques de guerra, e também criaram pontos no mapa de cover, dando proteção para as tropas que ficarem nessa área.

O ápice porem veio em 2006 com Company of Heroes, saindo do universo de Warhammer e indo para a Segunda Guerra, o jogo fez as mudanças deifinitivas no sistema, diminuindo a construção de bases, agora sendo apenas algumas básicas para os tipos de unidade, infantaria, infantaria especializada, quartel general, veículos leves e veiculos pesados, ampliou o sistema de cover para que a unidade usasse qualquer objeto do mapa para proteção e que se ficasse expostas em áreas desprotegidas estariam totalmente vulneráveis. Colocou realismo nas armas, fazendo rifles não causarem dano nenhum em blindados médios e pesados, fazendo com que o jogador tivesse agora realmente que se adptar ao campo de batalha, dependendo da força inimiga, e colocou níveis de veterano nas unidades, fazendo elas ganharem experiência em combate, o que cabe muito bem no sistema de batalhões e no foco em preservar eles mais tempo. Com esses avanços Company of Heroes se tornou um dos maiores jogos de estratégia de todos os tempos.

Com Dawn of War II, lançado em 2008 a Relic tentou avançar mais a mecânica retirando ainda mais elementos da construção de base e focando quase totalmente no combate, apesar de não ter sido uma experiência falha, ela mostrou que não teria muito futuro, que o jogador ainda gosta de planejar e ter um gerênciamento da base, não apenas das tropas. Nisso eles acabaram recuperando no Company of Heroes 2, o último jogo da empresa, lançado em 2013, com duas expansões ja feitas, ele trás poucas mudanças, mas algumas significativas e que tiveram grande impacto em Avalon.

Em Company of Heroes e Dawn of War II o jogador tinha como customizar seu estilo de jogo dentro do exército que escolhei através das companhias, e em Dawn of War os heróis, que em função eram quase a mesma, são conjuntos de habilidades que o jogador recebia ao escolher uma das 3 opções, e usá-va elas a medida que ia ganhando pontos lutando, os poderes eram desde coisas simples, como bônus de ataque por um período de tempo, até coisas mais complexas, como unidade exclusivas e artilharias e bombardeios em regiões do mapa. Eles que davam um ar de imprevisbilidade na batalha, com o jogador tendo que saber qual companhia o inimigo escolheu para saber como pode ser o ataque dele, a diferença disso e de Dawn of War é que nele o jogador também ganhava um heróis para usar em batalha. Em Company of Heroes esse conceito foi expandido aumentando o número de companhias disponíveis por facção, fazendo o jogador ter que escolher 3 para levar no campo de batlha, e dentro dessas 3 escolher a que vai usar, isso cria uma interação interessante, pois cada companhia cria uma possibilidade de jogo diferente, e tendo várias, e podendo lançar mais ainda futuramente da a chance dos designer mecherem no balanceamento do jogo sem ter que mecher no que ja esta definido dentro do jogo, como a Blizzard faz ao adicionar unidades novas as raças.

Essa ideia é a base das Sub Facções de Avalon, meios de mudar a estratégia da Civlização para ela se adequar ao estilo do jogador, e que pode ser expandida a medida que o o jogo avança, podendo ir criando mais Sub Facções ao longo da vida útil do game, mas ao contrário de Company of Heroes 2 que busca monetarizar com a mecânica, e talvez eles tenham pensado nessa expansão do conceito ja com o dinheiro em mente, em Avalon elas serão dadas gratuitamente, para não mexer com o balanceamento do jogo, onde todos terão a mesmas táticas para escolher.

Apesar de não ter um suporte tão bem feito quanto de Civilization e StarCraft, os jogos da Relic são bons suportes para mod e são bem explorados pelas comunidades, principalmente os mais antigos, sendo que Company of Heroes 2 a comunidade foca mais em criação de mapas, e não em grandes converções como os outros títulos.



Company of Heroes 2



Warhammer 40000 Dawn of War II

XCOM: Enemy Unknow

XCOM: Enemy Unknow é uma releitura do clássico de 1994 feito pelo estúdio Firaxis, o mesmo da série Civilization, e foi o responsável pelo retorno da estratégia por turno Tactical que está sendo amplamente explorarda por estúdios indies, com vários novos títulos tentando financeamento no kickstarter.

O jogador aqui faz o papel do comandante da XCOM, uma agência secreta criada em conjunto por várias nações da terra que tem o objetivo de se preparar e enfrentar qualquer ameaça extraterrestre que aparecer, e é iniciada quando a Terra começa ser invadida por o que parece ser um coletivo alienígena.

Com o isso jogador tem que gerenciar toda a base do XCom, construindo novas alas para aumentar os recursos, equipamento e pesquisando tecnologias para melhor combater o alienígenas, estudando seus materiais, suas espécies e desenvolvimento armamento, alem de procurar ameaças e finalmente enviar suas tropas para o combate.

As batalhas em XCom ao contrário dos outros jogos usados como referências são menores e mais rápidas, durando uma média de 10 minutos, mas também são as mais brutais, onde qualquer erro pode custar a vida de um soldado ou a falha da missão. A mecânica é a básica dos jogos de estratégia por turno, cada jogador tem o seu turno onde ele faz as ações dos soldados, cada unidade pode realizar uma ação de movimento e outra ação de ataque ou habilidade, se ela atacar ou usar habilidade antes de se movimentar ela encerra seu turno automáticamente, tendo todas unidades feito suas ações o turno encerra e passa para o turno adversário.

As diferenças aqui são as que determinam o jogo Tactica, primeiro, antes da batalha o jogador escolhe quais unidades levar, e pode apenas usar as que escolher, sem ter como reforçar ou criar novas partidas, isso faz com que cada soldado seja uma peça valiosa que não pode ser desperdiçada por bobeira, fazendo com que os movimentos e ataques sejam mais pensados aqui, para evitar mortes desnecessárias. Os soldados ganham experiências que vão melhorando as habilidades dele, mantendo soldados vivos também uma necessidade, pois a medida que as forças inimigas vão ficando mais forte os seus soldados devem estar a altura para enfrenta-las, e se muitos morrer o jogador pode acabar tendo que enfrentar inimigos bem preparados com recrutas frágeis, ou em casos extremos nem ter número suficiente de soldados para enviar.

Para aumentar a sobrevivência das unidades o movimento delas deve ser planejado, cada objeto espalhado pelo mapa pode ser usado como proteção, e as undiades devem ser mover para estarem sempre protegidas contra o fogo inimigo, e procurar acertá-los onde não estão, usando táticas como flanquear, supressing fire para ele não conseguir se mover, alem de granadas e outras armas de explosão que destroem proteção, fazendo com que o jogador tenha que aplicar as mesmas estratégias que ele deve evitar que seja aplicada contra ele.

As unidades também tem classes que representam sua função no campo de batalha e as armas que elas vão usar. Sniper luta a distância com poderosos rifles snipers, que costumam matar alvos com apenas um tiro, mas são frágeis ao lutar em curta distância, o Havey vem armado com uma metralhadora pesada poderossa porém sem boa mira e uma bazooka para tirar proteção de alvos inimigos ou causar dano a unidades blindadas, Asssault é a classe para combate a curta distância, com grande velocidade, resistência e armada com shotgun elas são os soldados que jogam mais arriscados, causando muito dando mas podendo ficar muito exposto ao fogo inimigo, e por último o Suporte, armado com um rifle de assalto padrão ele pode curar, estabilizar soldados feridos dar bônus de combate ajudando na sobrevivência do grupo, a expansão ainda adicionou o Mech, um soldado ciborgue com alto dano e poderosa blindagem, mas extremamente exposto ao dano inimigo por não poder usar o terreno como proteção, servindo quase como um tanque de guerra humano

Fora do campo de batalha e de volta a base subterrânea do XCom o jogador tem novas funções para fazer, tão importante quanto liderar, la ele precisa expandir a base, excavando mais espaços e contruindo novas alas, como lobratórios, salas de engenharia, forjas, centrais de energia para tudo funcionar, alem das construções necessárias para avançar a históira. Alem disso é na base que os soldados que ganham experiência em combate são evoluidos e caso tenham feito algo digno de reconhecimentos também são dadas medalhas para eles que concedem alguns bônus. Pesquisas são feias pelos cientistas usando materiais alienígenas pegos em combate, liberando novos equipamentos para serem construidos, como armas, armaduras, naves robôticas e outras coisas, que são construídas pelos engenheiros. Na forja podem ser feitos upgrades permanentes nos equipamentos pesquisados.

Na ala genética os soldados podem ter seu dna modificado para ganhar novas habilidades, na ala robótica podem ser colocados na armadura Mech , no hangar ficam as naves, onde podem ser melhoradas ou enviadas para outros países. Na sala do conselho são monitorados os satélites e as situações dos países que apoiam o programa, além da renda mensal e podendo vender itens não usados para algumas nações.

Isso da uma dimensão de quanto o jogo é maior que as batalhas, com a quantidade de coisas que devem ser feitas fora dela, e como elas pesão no jogo como um todo. Quando estiver preparado para o combate o jogador deve escanear o planeta em busca de ameaças, podendo encontrar naves aliens, enviando os caças para interceptá-las, ou encontrando ataques em vários países, tendo que tomar a decisão de qual país vai defender e qual vai ignorar. Essa decisão pesa pois os países tem nível de stress relacionados a invasão, e se não forem defendidos e abandonados eles largam o projeto XCom, perdendo a renda deles, e caso muitos países abandonem o projeto o jogo termina, sendo que o jogador deve tomar o cuidado de deixar os países mais protegidos possíveis.

Com relação a Avalon, a grande influência de Xcom são o movimento das unidades, com cada turno controlando elas e podendo atacar as unidades sem serem retalhadas, o que acaba sendo um pouco diferente dos outros jogos de estratégia, onde as unidades sempre contra atacam quando são atacadas. E o gerenciamento da base, por mais que em Avalon a Phantom seja uma versão muito mais simplificada e com zero de risco em termos de perda, la o jogador também pode fazer pesquisas permanentes e escolhas que afetam as missões.



XCOM Enemy Unknow



XCOM Enemy Unknow

Total War Shogun 2/ Total War Rome 2

A série Total War começou em 2000 com Medieval Total War, mas pode dizer que sua mecânica principal foi finalizada apenas 2004 com Rome Total War, a partir disso os jogos foram apenas tentando melhorá-la e adaptar para cada necessidade histórica de cada jogo.

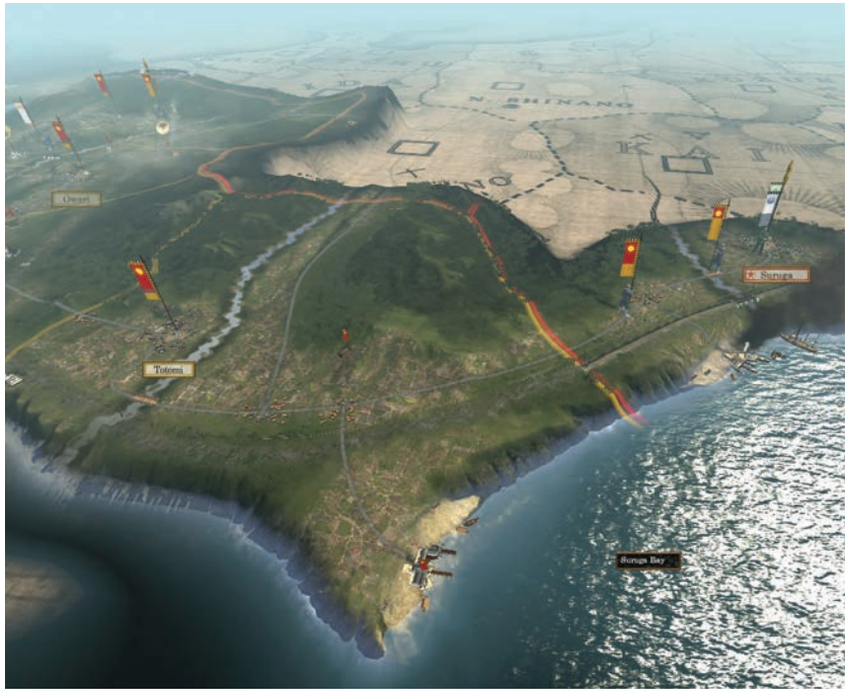
O foco aqui será nos últimos dois jogos da série pelo fato de terem a mecânica mais refinada. Em Shoguno jogador escolhe um dos Clans japoneses durante o período do Sengoku, onde as facções japonesas entraram em uma brutal guerra civil que terminou com a instauração do Shoguntato de Tokugawa, ja em Rome 2 mostra o começo do império Romano até o ápice de seu pior, deixando a queda para o jogo recente Atilla, que ainda não tive oportunidade de jogar.

Apesar das diferenças entre períodos históricos a mecânica de jogo acaba não sendo tão diferente uma da outra. Total War divide sua jogabilidade em duas partes, a primeira no mapa do mundo é o onde o jogador controla a função geral de um império, melhorando as cidades, fazendo diplomacia com outras civilizações, pesquisa tecnologias, treina soldados e leva eles para a guerra, fim de turno, a grande diferença dele para os outros títulos e o que se tornou marca registrada da série são os combates, quando um exército vai enfrentar outro, o combate acontece em tempo real e todas as unidades aparecem e podem tomar escalas gigantescas, com batalhas acontecendo entre milhares de unidades, cercos épicos contra fortalezas, que acabam se tornando tediosos pelo problema de câmera, i.a não muito inteligente, demora no movimento e no combate, mas é o ponto principal na hora de vender o jogo, então por mais que seja algo pessoalmente considerado muito pior em relação ao resto do jogo, é uma bela peça de marketing, isso é inegável, dando um ar de cinematográfico.

Então apesar de ser divido em duas partes, aqui vamos focar apenas na parte estratégica, pois importa mais para Avalon, e para o jogo também, pois a maioria das decisões serão tomadas la. O jogo é muito parecido com Civilization é um termo, então vou focar em explicar como ele diferencia do jogo da Firaxis para ficar mais claro, ao invés de ter que ficar repetindo conceito.

Em Total War o jogador também assume uma civilização história, mas como é em um período específico dela o mapa é sempre na região de conflito, e as cidades formando os territórios ja estão definidas, ou seja, para expandir seu império vc é obrigado a conquistar, apenas Rome 2 quebrou um pouco esse conceito criando os estado clientes, nações dependentes de você que funcionam como um aliado no qual você pode dar ordens a vontade, mas a maior parte do jogo é para ser feita por guerra, aliás o jogo chama Total War, e é ela que move toda a mecânica.

As cidades comandam territórios e neles contém recursos exclusivos, esses recursos liberam unidades e construções exclusivas, como cavalos de guerra em Shogun permite o treino de cavalaira, isso reforça a necessidade da guerra, muitas vezes atacando apenas para tomar um recurso, isso pode ser comum em



Total War Shogun II

Civilization também, mas em Total War foi pensado para o conflito.

O controle financeiro aqui é feito através de construções que ajudam, tecnologias, pilhagens de cidades inimigas e cobrança de imposto da população, aliás a população é um grande problema no jogo, pois deve ser balanceada a velocidade do aumento do império com a capacidade dele de acomodar a todos, podendo levar a revoltas e em casos extremos formação de exércitos rebeldes, que sempre são um perigo ja que a maioria das forças estão sempre em territórios inimigos fazendo guerra.

O movimento das tropas é diferente em Total War também, ao contrário da maioria dos jogos do gênero ele não usa o formato de tabuleiro, com hexágonos ou quadrados para definir movimento, aqui cada unidade tem uma distância que pode percorrer no mapa, e o movimento do exército é uma média da velocidade de todas unidades que estão nele, alem de algum bônus especial gerado pelo General que está comandando.

Total War por mais que não teve nenhum elemento que influênciou direto em Avalon, pelo menos no modelo final, sempre inspirou com sua mecânica refinada e principalmente como adaptar questão de imersão do universo do jogo, no caso aqui o período histórico em mecânicas de gameplay, conseguindo criar uma jogabilidade que pareça natural ao que você está fazendo, e isso é um marco para um jogo que usa a mesma mecânica para representar a conquista de Roma e também uma guerra de Samurais, a diferença entre os períodos acabam sendo

grandes.

Em Avalon o modo um dos modos de jogo que acabou sendo cortado tinha influência da série Total War e Civilization, com as civilizações expandindo em um grande mapa, fazendo diplomacia, evoluindo e depois buscando algumas das vitórias, e a divisão do mapa seria parecida com a de Total War, com regiões ja definidas, a diferença é que boa parte delas estariam despovoadas e os conflitos iriam surgir mais quando boa parte do mapa estivesse dominada pelos grupos ou em alguma tensão entre vizinhos, além disso o método de construção dentro das cidades seria uma versão simplificada da série, onde as cidades tem espaços para construção e deve gastar dinheiro para abrir novos.

Mas um outro modo de jogo que está muito mais viável para ser lançado é o War Field, batalhas em larga escala em mapas maiores, com vários objetivos dentro dele e que será feita para durar mais tempo que as partidas normais, tendo algumas regras diferenciadas e o principal, o mapa seria dividido em territórios, e para poder usar as build pads e recursos dele a civilização primeiro terá que dominá-lo, mais dele será explicado no 4° capítulo.



Total War Rome II

Advance Wars/Fire Emblem

As jóias do estúdio Intelligent System, Advance Wars e Fire Emblem podem ser considterados os melhores jogos de estratégia para console que existem, isso por que considero Final Fantasy Tactics e Tactics Ogre um híbrido entre estratégia e rpg.

Os dois jogos foram algumas das maiores referências para a criação de Avalon, sendo que joguei ativamento os títulos desde que vieram para o ocidente e fui atrás de conhecer as antigas versões em japônes, a mecânica simples e eficiente deles aliada com um multiplayer entre dois jogadores no mesmo videogame e controles fáceis, alem de ser por turno fez dele natural para os consoles, onde os jogos de estratégia costumam não funcionarem por precisar de muitos botões que apenas um teclado consegue suprir.

A mecânica dos dois jogos são a básica dos jogos de estratégia por turno, a cada rodada o jogador da ordem para os seus sodados se moverem e atacar o inimigo, terminando o turno começa o do inimigo, nos dois jogos isso funciona exatamente igual, até os gráficos deles seguem um estilo parecido. A diferença vem de maneira inteligente para apoiar a história e o universo em que eles se passa, alem de conseguir criar dois jogos com a mesma mecânica ideia diferentes que se complementam ao invés de uma anular a outra, fazendo com quem goste não queira apenas jogar um , mas os dois.

Começando por Fire Emblem, ele é mais focado para o modo Campanha um jogador, la eles controlam um grupo de heróis em um mundo de fantasia, sempre liderado por algum principe exilado, a história segue o padrão Nintendo dese repetir. Os personagens aqui são as unidades do jogo e são divididos em classes, cada uma com vantagens e desvantagens, além de poderem equipar armas que também adicionam e retiram bônus dele. Durante a campanha é possível recrutar novos heróis para o grupo, aumentando a diversidade das unidades e as possíveis táticas em batalha, além disso as unidades podem evoluir a classe, ficando mais fortes e resistêntes, as vezes até ganhando alguns bônus diferente. Tudo é tranquilo tirando um fato, aqui se um herói morrer, por mais importante que seja na história, ele não volta mais, criando uma tensão nas batalhas, onde os movimentos errados são duramente punidos, e Fire Emblem não é um jogo que da chance para o jogador redimir, a inteligência artificial é brutal e vai buscar explorar os erros do jogador, fazendo das fases desafiadoras e difíceis.

Aliás a estrutura das fases são quase sempre iguais e divididas em dois tipo, um mapa grande representando algum campo de batalha, com o inimigo espalhado por ele, algumas construções que podem ser verificadas para ganhar itens, e sempre algum forte ou castelo onde se encontra o chefe, para vencer ele precisa ser derrotado e o príncipe deve entrar no castelo protegido pelo chefe. O segundo estilo de mapa são dentro do castelo, mapas menores, com corredores estreito e passagens que fazem seu exército andar lentamente e pode deixar exposto a fogo inimigo, alguns baús espalhados com bons itens, mas que só podem ser

aberto pela classe ladrão e um chefe sentado no trono, para vencer ele precisa ser derrota e o príncipe sentar no trono. Apesar de serem variações simples, os mapas são sempre bem desenvolvidos e dinâmicos, com eventos acontecendo durante a batalha para criar situações não previstas pelo jogador.

Advance Wars tem mais o foco em Multiplayer, apesar dele ter modo campanha para contar a história do jogo, ela apresenta um robusto modo de batalhas casuais, onde o jogador pode enfrentar a i.a ou outro jogador, em batalhas entre game boys ou hot seat, os dois no mesmo console. A diferença na mecânicas de Advance Wars é no fato dele funcionar como um jogo de estratégia mais tradicional, onde na batalha o jogador captura prédios para ter recursos, fábricas, estaleiros e hangares para fabricar unidades e levá-las para a batalha, enquanto tenta tomar os recursos adversários e controlar suas construções para impedir que reforce suas tropas. Essa são as principais diferença entre eles, de resto são iguais.

Avalon pegou muita coisa de referência deles, como um estilo de gráfico com unidades afastadas e desenhadas, a movimentação das unidades, construção de bases, ataque, tudo tem uma relação com os jogos da Intelligent Systeam, mas apesar disso Avalon não foi atrás de copiar. Mesmo com a semelhança o projeto foi atrás de ser algo único e não uma cópia, e muita das mecânicas dele eu considerevei refazer ou desconsiderar, atacando alguns problemas de projeto e tentando colocar mais profundidade na jogabilidade e nas ações dos jogadores fazendo Avalon no final ser algo único.



Fire Emblem The Sacred Stones

Ambientação

Avalon é um universo de ficção científica fantástica que mostra várias civilizações em um setor da galáxia tentando expandir e sobreviver em meio a conflitos e lendas, onde tecnologia e mágica são indissociáveis, e guerreiro com espadas capazes de cortar o mais poderoso tanque de guerra entra em conflitos com soldados armados com lasers, grandes naves de guerras e criaturas cósmicas.

Muitas referências ajudaram na criação do universo, sendo elas de livros, filmes, mas principalmente jogos, como sendo algo criado para ser um jogo de estratégia, muitas das coisas criadas e alguns conceitos ja foram pensados para se adaptar as necessidades que a mecânica de jogo iria precisar, como organização de exércitos, recursos para construção de tropas, civilizações, e tudo mais o que poderia precisar na hora de montar as regras do jogo.

Jogos com ambientação que ajudaram no conceito aqueles que ja buscavam imersão entre universo e jogabilidade em um mundo de sci fi, assim StarCraft, Mass Effect, Warhammer 40000, Star Wars Empire at War, Xcom, Galactic Civilization, FInal Fantasy XII são algumas das principais referências. Neles podemos ver um unverso com várias civilizações, com características únicas, armas de guerras únicas, políticas, motivações e envolvidas em conflitos em larga escala.

Dentro desses jogos o que pode ser tomado como referências são, organização das missões no modo campanha para seguir a história e ainda sim permitir uma missão divertida e desafiadora, métodos de como organizar as unidades de cada civilização para que atendam as necessidades de mecânica de jogo e ainda sim se mantenham fiel as características únicas delas. Organização do mapa para que ele seja balanceados para que nenhum dos lados sejam prejudicados e visualmente sejam imerso no universo.

Fora dos jogos para a criação do universo filmes e livros serviram de grandes referências, mesmo os fora do tema sci fi em si, os que mais ajudaram foram Star Wars, Star Trek, Alien, Predator, John Carter, Guardians of the Galaxy, Avatar, Dune. Entre os livros foram Duna, Princesa de Marte, O Último Desejo, O Senhor dos Anéis, As Crônicas de Gelo e Fogo.

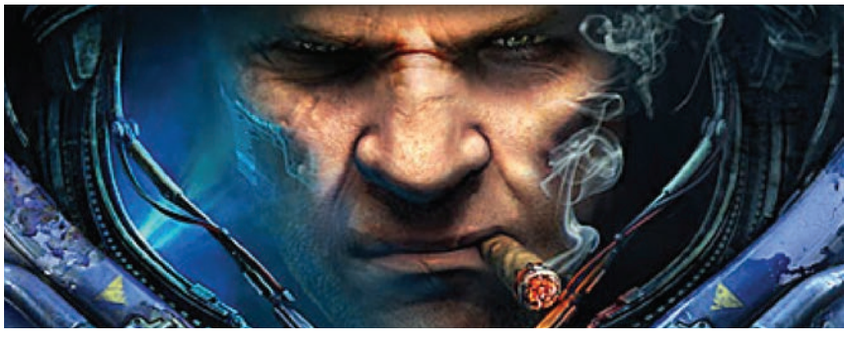
Todos eles ajudaram a criar o universo na história e visualmente, o estilo de alien xenomórfico do filme Alien, que inspirou os Zegs e Tyranids, foram inspiração para os Kronans, civilizações com estilos visuais negros que geralmente manipulam forças das trevas como os Dark Elves os Chaos Marines de Warhammer 40000 ajudaram no conceito dos Necros. A Guerra política de Star Wars tem referências claras na guerra de Avalon, a jornada do heróis de John Carter ajuda na criação da de John Black, estranhos em um universo estranho, alienígenas cinzas e tecnológicos como Protoss ou aliens do Xcom serviram de base para os Hiperions. Até mesmo os poderoso Titans carregam semelhança com os Reapers de Mass

Effect ou Xel Nagas de StarCraft, sendo raças lendárias de poderes divinos tentando voltar para consertar um universo que consideram problemática.

História e mitologia do nosso planeta também tem grande participação, com alguns conceitos e momentos da humanidade servindo de referência para a criação das civilizações, prinicpalmente as 6 principais. Humanos usam um conceito de exploração da galáxia baseado no colonialismo de exploração, Necros usam o método de produção escravocrata da antiga Roma, e o mito da ilha de Lesbos para a procriação de suas mulheres, os Khals dividem sua sociedade em casatas, baseado na Indiana, Hiperions vivem em uma sociedade em constante embate entre o poder político e o poder religioso, como havia no final da Idade Média. Mitologia está presente através dos nomes de algumas unidades e personagens, sempre tentando manter uma coerência ao usá-la.

O mito do Rei Arthur está presente em Avalon, começando pelo próprio nome do setor, mas também de forma sutir na prisão dos Titans, um lugar misterioso e motivo de luta pelos dois grupo políticos, e no final para ser aberta precisam da Espada dos Reis, arma de Nahan, em uma espécie de Excalibur invertida, onde la ela tinha que ser tirada da pedra, aqui ela deve ser colocada na pedra, no caso a prisão, ou impedida de ser colocada, dependendo do lado na Guerra.

Para a criação dos gráficos do jogo foi usado o modelo dos jogos de estratégia padrão, visão aérea para ter boa visão do campo de batalha, podendo planejar movimentos e acessar as várias unidades sem ter que mover muito a câmera, facilitando o controle da partida. O visual 2d foi feito a partir do meu próprio estilo de desenho e colorização com algumas referências de jogos 2d que seguem o modelo de câmera mencionado, Advance Wars, Fire Emblem e Kingdom Rush são os principais, além de alguns jogos 2d mas com visão isométrica, como Sid Meier's Civilization 3 e Sid Meier's Alpha Centauri. A colorização vetorial foi usada por ser um estilo próprio que tenho facilidade, não precisando focar meu tempo em aprender algo novo e para facilitar no redmiensionamento da imagens caso necessário, com mudanças de resolução de tela, ou para que o tamanho funcione melhor na hora de jogar, o que acabou acontecendo, com vários testes de tamanho.



StarCraft



Advance Wars



Kingdom Rush



Mass Effect





2 Design e Gameplay

Design e Gameplay

As várias funções do Design em um jogo

Para criar um jogo o design é algo fundamental, sendo uma das primeiras partes na hora de começar a projetar e acompanhando todo o processo até após o lançamento do jogo, ainda tendo a função de mantê-lo nas pós produção ajudando a projetar novos conteúdos e a corrigr falhas que surgirem, alem do balanceamento caso necessários. Aqui vou descrever as várias faces do design usada para a criação de Avalon, e que no desenvolvimento de um jogo em um estúdio maior acaba demandando a atenção de uma equipe de designers, mas em estúdio indepedentes não é comum essas funções serem atendidas por apenas um profissional da área, como foi feita aqui.

Para a criação de Avalon usei os conceitos do Game Design, Design Gráfico, Balance Design e Level Design.

Game Design

Game Design é a principal parte do design na criação do jogo, e é a primeira a ser desenvolvida, sendo ela responsável pela criação de toda a mecânica de jogo para que ele funcione perfeitamente, ou seja, game design cria as regras do jogo.

Em Avalon as responsabilidades do Game Designer foi de pensar como funcionária as batalhas, como as unidades iriam se movimentar, atacar, usar habilidades, quantas unidades teriam no jogo, quantas construções, como elas deveriam ser construídas, quais elementos haveriam no mapa, os conceitos básicos para que os jogadores possam interagir na hora do combate, além das civilizações e seus estilos possíveis de jogo. Com a base para o combate criada, o game design projeta maneiras de personalizá-las, com modos de jogo, aqui no caso foram os modos Skirmish, batalhas básicas entre jogadores para destruir o HQ um do outro, Conquest, onde lutam para dominar objetivos no mapa e o modo Campanha, mais desafiador, onde será contada a história do jogo, aqui o Game Designer tem a função de pensar em objetivos e missões que consigam contar a história através delas, para que enquanto os jogador estejam lutando pelo objetivo eles sintam que isso faz parte da guerra, não apenas uma missão qualquer que ele jogue sem motivo.

Além de aliar a mecânica básica e história na Campanha, o Game Designer pode usar métodos mais abertos para poder melhorar a narrativa, sem se prender tanto na mecânica, em Avalon um desses conceitos aplicados criaram a Phantom, nave onde John Black interage com outros personagens, faz upgrades nas tropas e escolhe qual a próxima missão ira escolher, nessa parte o jogo não funciona como um jogo de estratégia mas sim como um Adventure, feito puramente para dar uma dimensão a mais a esse modo de jogo, e diferenciá-lo dos modos de batalha Skirmish e Conquest.

Outra função de Game Designer é a de incentivar o jogador a investir no jogo, dando motivos para que ele continue jogando por muito tempo e se dedique nele, isso nem sempre é utilizado, muitas vezes um jogo é feito para ser uma experiência única ou simplesmente o estúdio prefere partir para outros projetos, mas a ideia de Avalon é que ela seja continuado por anos a seguir. Para manter o interesse do jogador de imediato será com Achiviements, conquistas liberadas por fazerem alguns objetivos extras no jogo, elas geralmente não tem nenhum função a não ser incentivar o jogador a jogar mais, a buscar realizar os feitos, mas algumas irão liberar itens cosméticos para o jogador poder customizar seu jogo, entre os itens planejados estão Skins, mudanças visuais para os exércitos, Potraits, imagens para colocar no perfil do jogador e novas variações visuais da interface do jogo. Futuramente com o suporte do jogo serão lançados mapas novos, Sub Facções e Civilizações neutras novas, Campanhas novas para expandir a história, novos modos de jogo e mais itens cosméticos.



Além dos conteúdos planejados, o Game Designer tem que ficar atendo as opniões dos jogadores, para saber o que pode ser melhorado no jogo e o que eles gostariam de ver, assim muita coisa do que foi planejado pode mudar, ser retirada ou ser adicionada de acordo com o movimento da comunidade, um bom game designer sempre escutas os jogadores, mas sempre sabe filtrar as opniões que recebe.

A função do Game Designer também a mais eclética das funçõe, pois ela pode ser feita de várias maneiras, ja que ela não funciona com uma regra específica e cada Designer representa ela da maneira e técnica que mais domina, podendo ser representada através de texto, através de imagens, códigos, cada um usa a melhor maneira que sabe para demonstrar o funcionamento da mecânica de jogo, aqui no caso de Avalon eu uso textos e imagens para mostrar como o jogo irá funcionar.

Design Gráfico

O Designer Gráfico tem a função de ajudar o artista em criar o universo do game, fazendo que todo aspecto dele se encaixo no contexto, do visual das unidades ao estilo dos menus.

O estilo visual tem que seguir quala mecânica de jogo para que possa melhor ser entendida pelo jogador, como em Avalon o jogo é de estratégia por turno, todo a parte visual deve ser feita para atender da melhor maneira a esse estilo, como a visão aérea, unidades facilmente reconhecidas para que o tamanho diminuto não atrapalhe na hora da jogabilidade com silhuetas únicas elementos visuais únicos, que encaixem também na civilização que ela representa. Criar identidades visuais únicas para as civilizações, que se adequem a história, ao seu estilo de jogo e sejam significativamente diferentes uma das outras, esse mesmo processo também deve ser feito com cada personagem, sendo que seu design reflita seu estilo de jogo e personalidade.

A interface gráfica é um dos grandes desafios do Design Gráfico por não permitir tanta liberdade de criação e ter muita responsabilidade, caso ela seja ruim, toda a experiência fica comprometida. Fazendo nos menus de jogo que os modos de jogo sejam de fácil acesso e tudo o que o jogador precise para começar uma partida esteja colocado de maneira ordenada e bem explicada, para que ele entenda rápidamente, como escolha de modos de jogo, mapas, quais civilizações irá escolher, mudar nível de dificuldade, escolher cor de times.

Ja no jogo a interface tem a tarefa mais díficil, a de colocar todas as informações que o jogador precisa e ao mesmo tempo ocupar pouco espaço de tela, para isso alguns elementos dela costuma aparecer apenas quando necessário, como as informações de unidade, aparecendo apenas quando o jogador esteja no controle de alguma, dando dados vitais, como vida, ataque, movimento e habilidades. Em jogos de estratégias elas costumam ocupar os cantos da tela, deixando o meio livre para poder visualizar a maior parte da partida.

Pós lançamento do jogo o Designer Gráfico atua junto com o Game Designer para pensar em novos conteúdos, trabalhando no visual de unidades e personagens, sempre seguindo os conceitos usados anteriormente, para que sigam a identidade visual única do jogo.



Balance Design

O Balance Designer tem a função de deixar as regras do jogo balanceadas, para que nenhum tática seja mais eficiente que a outra, que nenhum unidade ou civilização tenha vantagem no campo de batalha, fazendo que o fator determinante na partida seja a habilidade dos jogadores e não alguma ou outra coisa que tenha saído mais forte.

Para isso o Balance Designer tem que testar o jogo, muitas vezes, fazendo partidas com todas as combinações possíveis de civilizações, unidades, sub facções, para testar todas as estratégias possíveis e ver o que da certo ou não. Para atingir essa função normalmente os jogos acabam fazendo testes e suas versões alfas e betas, ainda em produção, lançando convites para que os jogadores forem jogando partidas. Alem dessa função ajudar a corrigr bugs e otimizar o jogo para que ele funcione da melhor maneira possível, ela também da os dados que o Balance Designer precisa para poder melhorar o jogo, assim, se ele ver que alguma civilização tem um desnivel muito grande de vitórias ele vai analisar o motivo e tentar corrigir, as vezes sendo algum unidade muito poderosa, ou uma tática de combate díficil de ser combatida, por isso ele deve analisar os dados dos jogos e as partidas em si, alem claro, da própria opnião dos jogadores.
Porém o que pode e quase sempre acontece é que quando o Designer corrige um problema acaba surgindo outro e assim vai, pois o balanceamento completo de um jogo é quase impossível, então o designer deve ter em mente logo no começo do desenvolvimento que ele vai ter que balancear o jogo, como diz em *The Art of Game Design "Você sabe que vai ter que balancear o seu jogo. Enquan-*

to você o projeta você pode ter uma boa ideia de quais aspectos vcoê precisa balancear." (Jesse Schell, 2008). O que pode ser feito é tentar deixar ele o mais perto para que caso o jogador queira testar alguma tática, mesmo que ela não seja a mais eficiente, ele ainda possa ter uma vitória caso empregada de uma maneira inteligente.

Pós lançamento o trabalho do Balance Designer ainda continua, aliás é onde intensifica, com o jogo lançado e um maior de jogadores finalmente experimentando o jogo, na sua versão final, ai que o trabalho realmente começa, pois é esse o público que deve ser atendido, que irá reclamar dos problemas, e que irá mostrar quais as coisas que devem ser mudadas, e a cada novo conteúdo adicionado mais balanceamento irá existir, e o trabalho deve continuar até o suporte do jogo terminar, ou a comunidade perder interesse a ponto do trabalho dele não ter relevância.

O foco do Balance Designer são os modos competitivos, a Campanha acaba ficando mais para segundo plano, sendo que o balanceamento dela seja voltado mais para que os níveis de dificuldade sejam respeitado e o desafio previsto seja o que o jogador proporciona. Agora nos modos de batalha casuais, em Avalon no caso Skirmish e Conquest, ela será feita de maneira constante, pois acredita que nele os jogadores passarão a maior parte do jogo, e la onde as várias estratégias e várias civilizações serão usadas totalmente.



Uma das funções do Balance Designer é determinar os atributos das unidades para que eles seja adequado a função dela e competitivo comparado com outras unidades com a mesma função

Level Designer

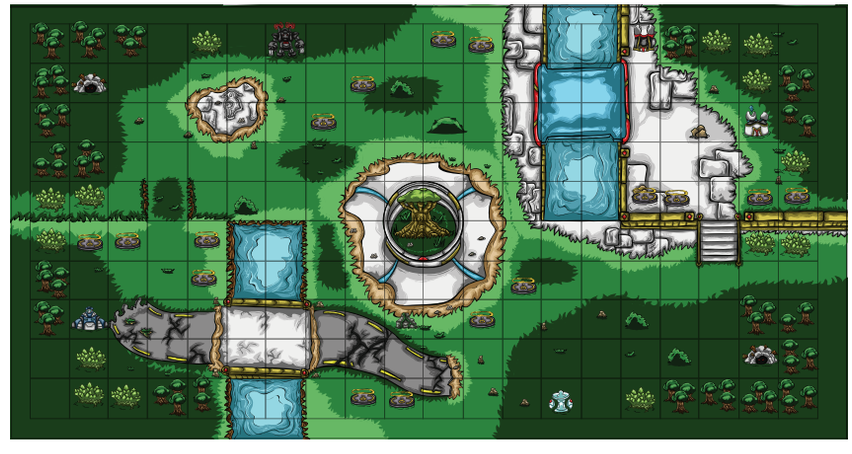
Level Designr é uma vertente do Game Designr voltada para a criação das fases do jogo, sendo que ele realmente exista em grandes estúdios, em estúdios independentes essa função é exercida pelo Game Designer, mas aqui será citada para demonstrar o que ele seria responsável.

O Level Designer tem como função pegar a mecânica de jogo criada e aplicá-las nos mapas para de uma maneira que ele respeito a história do jogo, cause imersão e termos visuais e crie desáfios para o jogador resolver de acordo com as necessidades, assim o Level Designer trabalha no layout do mapa e no posiconamento dos objetos, inimigos, objetivos, para que ele desafie e jogador mas que sempre seja possível passar por eles, *"Tudo o que um Level Designer faz é encaixar a arquitetura, objetos, e desafios no jogo de maneira que seja divertida e interessante" (Jesse Schell, 2008)*

A grande dificuldade do Level Designer é atingir com exatidão a balança entre o desafio que ele irá causar para jogador, para que ele se adeque a todos níveis de dificuldade, e principalmente nos níveis mais dificeis ele desafie o jogador, que ele realmente cause derrotas caso o jogador não tome cuidado, mas que seja algo justo, que o jogador veja que ele perdeu por um erro que cometeu, e que se corrigir isso ou se tentar novas estratégias ele possa vencer, não que seja desencorajado ou saiba que está enfrentando algo que não possa vencer. Essa questão do desafio é vista mais no modo Campanha, onde o Level Designer trabalha com objetivos diferentes e deve pensar em posicionamentos fixos do inimigo.

Agora em modos de batalha aberto, ele tem que pensar no balanceamento do mapa para batalha entre jogadores com chances iguais de vitória e principalmente os dois jogadores serem humanso, sendo esse o modo competitivo de jogo, onde o Level Designer também se alia ao Balance Designer para tentar criar a experiência mais equilibrada possível

Na pós produção do jogo a função do Level Designer é requisitada sempre que um mapa novo for adicionado ao jogo, no caso de Avalon ele teria uma boa quantidade de trabalho pois o programado são alguns mapas sempre que o jogo receber alguma atualização importante.



Mecânica de jogo

A mecânica de Avalon foi feita para ser algo simples e visual, onde o jogador olhando para a tela consiga entender o que está acontecendo, e todas as informações para ele jogar são simples para que ele possa pensar rápido na melhor maneira de agir, então todos o status dos personanges são alguns poucos números, todas suas ações são rápidas de serem executadas, deixando o jogador livre para criar as melhores estratégias sem ter que se preocupar com aspectos técnicos ou muitos dados díficeis de entender.

Para começar vamos explicar as funções dos elementos que compõe Avalon.

Civilizações

Avalon conta a história de uma grande guerra feita por 6 civilizações divididas em 2 grupos políticos, enquanto no modo campanha os jogadores irão controlar apenas as civilizações da Aliança Galática que são os Humanso, Hiperions e Alerians, nos outros modos de jogo ele também poderá jogar com as do Pacto Galático, Necros, Kronans e Khals.



Civilizações da Aliança: Humano, Hiperion e Alerian



Civilizações do Pacto: Khal, Necro e Krona

Sub Facções

Cada Civilizações durante a partida terá o direito de escolher uma Sub Facções, que são grupos especializados de soldados que customizam a civilização principal, dando novas unidades e um herói para o combate, desse jeito melhorando o foco na estratégia que o jogador poderá usar. Cada Civilização possúi 3 Sub Facções padrões, e existem 5 Sub Facções Neutras que podem ser usadas por qualquer uma das 6, mas para poder usar essas 5 o jogador precisa primeiro terminar o modo Campanha. O modo campanha também terá restrições as Sub Facções, com algumas missões tendo o uso exclusivo de algumas ou escolhas limitadas para o jogador que sejam pertinentes a história do jogo. Quando escolhida a Sub Facção, as unidades únicas delas irão substituir duas unidades padrão, e o jogador automáticamente ganha o herói dela.



Sub Facções Humanas: Rangers, Science Force e Red Crows



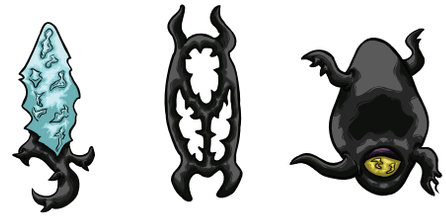
Sub Facções Hiperions: Royal Guards, Void Masters e Dagger Clan



Sub Facções Alerians: Elementals, Iron Guard e Lancers



Sub Facções Khals: Grom Khals, Temple Lords e Sacrifices



Sub Facções Necros: Frozen Hearts, Slavers e Sorceress



Sub Facções Kronans: Predators, Vipers e Hive Minds



Sub Facções Neutras: Free Colonies, Dead Eye Mercenaries, Headhunters, Stark Mining e Exiles

Civilizações Neutras

Civilizações Neutras são raças que não estão de forma ativa na guerra, podendo se aliar a qualquer um dos grupo, elas podem ser encontradas nos mapas durante o combate e se aliar a qualquer Civilização que pagar o preço que elas cobram pela aliança ou destruir suas tropas e fazer elas se renderem. Após serem aliadas, o jogador ganha acesso a 1 tipo de infantaria e 1 tipo de veículo da civilização, podendo construir 5 de cada para ajudá-lo, além disso ele ganha acesso a um Comandante dessa civilização, que substitui o Comandante padrão dele. Caso a construção dela for tomada pelo iminigo a Civilização Neutra se alia a ele.



Civilizações Neutras: Dorians, Cíbers, Orcs, Ocurias, Red Mars, Solarians, Valorians, Voidians e Salars

Unidades

São as forças controladas pelo jogador durante o combate, usadas para destruir os inimigos, elas tem seus status divididos em:



Vida: Quantidade de dano que ela pode tomar, ao chegar a 0 a unidade morre



Dano: quantidade de dano causado a um inimigo:



Movimento: O quanto de território que ela pode se movimentar no turno



Habilidades: Algumas unidades possuem habilidades que causam efeitos diferentes no campo de batalha, podendo causar dano ou curar aliados, são sempre limitadas por um cooldown, que as impede de serem usadas por uma quantidade de turnos após serem lançadas



Alcance: Algumas unidades tem alcance de tiro superior, para essas o status de alcance define a distância de seus ataques



Infantaria

Soldados que lutam a pé com armamentos de mão, eles constituem a maior força das Civilizações, e os primeiros a entrarem em combate, todas infantarias tem o mesmo status de movimentos, podendo mover 3 territórios por turno e são as unidades responsáveis por permitir que um Build Pad construa uma construção, sua divisão nos Tiers são:



Tier 1: São a infantaria padrão de cada exército, sempre uma básica e uma levemente especializada, são baratos e geralmente os primeiro a serem produzido.



Tier 2: Soldados especializados, maioria possuem várias habilidades além do ataque normal, são mais caros e levemente mais complexos de serem utilizados.



Tier 3: Infantaria de elite, caras e poderosas, são feitas para aguentar as condiçõe extremas do campo de batalha, podendo enfrentar veículos e unidades aéres.



Veículos

Veículos são blindados mecanizados que tomam o campo de batalha com velocidade e força bruta, assumindo várias função desde batedores a tanques pesados, são mais versáteis que as infantarias mas mais caros de serem produzidos, além de terem suas fraquezas mais expostas. O movimento dos veículos são divididos em dois, sendo que todos os veículos Tier 1 tem 4 movimento, sendo os batedores das Civilizações, os outros veículos movimentam 3 territórios por rodada, sendo mais lentos porém mais fortes. Sua divisão de Tiers são:



Tier 1: Batedores leves, rápidos porém frágeis, bons para eliminar infantarias básicas.



Tier 2: Tanque de guerra padrão, com bom dano e blindagem e um veículos de suporte, que varia de função de acordo com a Civilização:



Tier 3: Veículos de elite, muito caros e muito poderosos, são raramente vistos no campo de batalha, mas tem a capacidade de causar grande dano a qualquer tipo de unidade.



Aéreos

Naves de combate e suporte, elas são as forças mais rápidas do campo de batalha, porém são caras e relativamente frágeis se comparadas aos veículos, sendo fácilmente destruídas por unidades que as contra atacam, mas tem a vantagem de poderem sobrevoar obstáculos e terrenos elevados, sendo bloqueadas somente por unidades e construções inimigas, as unidades aéreas Tier 1 e 2 tem movimento de 5 territórios, enquanto a Tier 3 tem movimento de 4 territórios. Sua divisão por Tiers são:



Tier 1: Caças leves e outras naves leves especializadas, são boas para ataques rápidos contra infantarias e alguns veículos, mas sua blindagem leve fazem delas alvos fáceis, valem pela sua mobilidade.



Tier 2: Fragata de batalha, maior, mais forte e mais resistênte, elas forma uma boa unidade de combate somada a sua grande mobilidade, mas são caras e devem evitar unidades com bônus contra aéreos.



Tier 3: Capital Ships poderosas e caras, são mais lentas que as outras naves, mas extremamente poderosas e resistêntes, conseguem lutar sem se preocupar com a grande fragilidade das outras naves.

Civis

Unidades Civis são trabalhadores treinados para o campo de batalha, frágeis, eles tem a função de construir torres de defesa para segurar territórios, além disso eles podem consertar torres de defesa, construções e veículos danificados, ficando inátivos enquanto fazem o reparo, todos os Civis tem 3 territórios de movimento, sendo as unidades mais lentas do jogo e são todos **Tier 1.**



Herói

Heróis é uma unidade poderosa de batalha que lidera as tropas no campo de batalha. Com mais vidas e dano que a maioria das unidades, os heróis são bons guerreiros que podem ter várias funções, causando dano ou ajudando os aliados, sempre contam com 3 habilidades poderosas e caso sejam mortos podem ser revividos no Headquarter (HQ). Os heróis são sempre ligados as Sub Facções e surgem de graça ao escolher uma para se aliar, todos eles tem o mesmo movimento de infantaria, 4 territórios e não possuem Tier específico. Cada jogador pode ter apenas 1 herói na partida.





Comandante

Unidade de apoio das tropas, o comandante age como um guerreiro de suporte para acompanhar as outras unidades no combate, sempre com 2 habilidades, uma que ajuda tropas aliadas e outra voltada para o ataque, ele é quase que uma versão mais fraca do herói. Com o mesmo número de movimento da infantaria, 4 territórios, os comandantes podem ser produzidos no HQ e são Tier 2. Cada jogador pode ter apenas um Comandante na partida.



Sub Facções

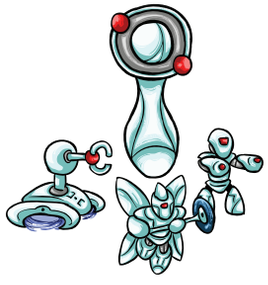
Cada Sub Facção tem 2 unidades que substituem 2 unidades das civilizações padrão e 1 Herói único, sempre usando o mesmo Tier e movimento da unidade que ela substitui para não causar problemas de balanceamento ou confusão. Todas as unidades das Sub Facções são sempre uma infantaria, e a segunda é um veículo ou aéreo.





Civilizações Neutras

As Civilizações neutras ao se aliarem permitem que o jogador tenha acesso as saus 2 unidades exclusivas, que são sempre uma infantaria e um veículo ou aéreo. As unidades das civilizações neutras também tem Tiers e só podem ser produzidas caso o jogador ja tenha o nível de Tier pesquisado, variando para cada civilização neutra. Elas também possuem um Comandante único, que ao ser produzido substitui o Comandante padrão caso ele tenha sido feito ja, podendo ter apenas um comandante em jogo por jogador.





Feras Selvagens

Feras Selvagens são unidades encontradas no mapa protegendo o Lair, construção neutra que não tem utilidade a não ser ser destruida para liberar um Build Pad, mas para isso as Feras devem ser destruídas. Elas variam muito de status, não tendo um valor fixo de movimento, nem serem baseadas em Tier, sendo algumas frágeis e fracas e outras extremamente fortes, são sempre encontradas em 3 por Lairs e sempre da mesma espécie, quando derrotadas o Lair produz novas após 2 turnos caso não seja destruído. Poucas unidades tem algum interação diferente com elas, sendo que na maioria das vezes a única opção é destrií-las.



Boss

Poderosas unidade neutra, para ser derrotado o jogador precisa de um exército poderoso para vencer o Boss, que tem algumas habilidades ridiculamente fortes, mas caso seja derrotado o jogador pode invocar uma versão mais fraca, mas ainda sim poderosa dele por 5 turnos para ajudá-lo no combate, podendo virar um jogo quase perdido. No momento o único Boss do jogo é o TItan Ultimos, mas outros serão implmementados no futuro.





Construções

Construções são o que mantém a Civilização funcionando em uma partida, são nelas que os jogadores coletam recursos, produzem unidades, pesquisam upgrades, e são elas os objetivos dos modos de jogo, podendo ser destruídas e conquistadas. As construção podem ser construidas apenas nos Build Pads, territórios especiais espalhados pelo mapa. Param serem feitas, uma unidade de infantaria deve estar em cima de um Build Pad, e assim surgirá a opção de fazer uma das 4 construções básicas, e nos minérios Xizors espalhados pelo mapa podem construir refinarias de coleta de recursos, também construída da mesma maneira, uma infantaria vai até o território com Xizor e a opção de construção aparece. Todas as construções de todas as Civilizações são iguais, ao contrário das unidades, e possuem os mesmo status e a mesma função. Os tipos de construções são:



Headquarter (HQ)

Principal construção das civiilizações, o HQ é a central de comando, onde os líderes coordenam os ataques e preparam as estratégias, como construção vital,

a defesa dela é prioridade. o HQ é a única construção que o jogador começara, e la ele fara os upgrades de avanço da tecnologia e irá escolher qual Sub Facção irá seguir, ela é única, e não pode ser construida em Build Pads, no modo Skirmish objetivo do jogador é destruir a Hq inimiga, ja no modo Conquest se ela for destruida o jogo não termina, mas o jogador não conseguirá construir outra no lugar. As funções dela são:



Sub Facção: Escolher qual Sub Facção o jogador irá usar na partida.



Unidade Civil: Treinar unidades Civis.



Tier: Pesquisar os níveis de Tier para avançar na tecnologia, a cada nível pesquisado irá habilitar um novo, máximo Tier 3



Herói: Caso o herói seja morto ele pode ser ressucitado na Hq .



Comandante: Pode treinar a unidade Comandante.



Refinery

Refinerys são construções feitas para extrair o minério Xizor das minas e depósitos, gerando a cada turno o uma quantidade de recursos que o jogador poderá usar para fazer novas construções, treinar novas unidades e pesquisar upgrades, para a extração a Refinery deve ser construídas em cima das fontes do minério.



Barracks

Barracks são construções especializadas em treinar soldados de infantaria, podendo ser construída em qualquer Build Pad livre. Porém para poder produzir os soldados os Tiers que eles necessitam precisam estar desbloqueados, assim eles podem ser produzidos sempre que tiverem os recursos disponíveis.



Treinar Infantaria: Produz as 4 infantarias da civilização escolhida, caso seu Tier tenha sido pesquisado.



Factory

Factorys são as construções feitas para a produçã dos veículos, mais caras que as Barracks e mais resistentes, elas podem ser construídas em qualquer Build Pad disponível. Alguns veículos porém só serão desbloqueados depois que o Tier necessário tiver sido pesquisado na Hq.

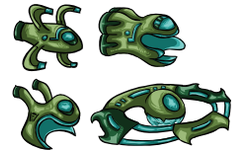


Produzir Veículos: Produz os 4 veículos da civilização escolhida, caso seu Tier tenha sido pesquisado.



Airfield

Construção responsável pela criação das unidades aéreas, o Airfield é mais caro que a Factory e Barracks, mas não mais resistente, pode ser construído em qualquer Build Pad disponível. Algumas das unidades porém só poderão ser produzidas após o seu Tier ter sido pesquisado na Hq.



Produzir unidades aéreas: Produz as 4 unidades aéreas da civilização escolhida, caso seu Tier tenha sido pesquisado.



Research Lab

Laboratório de guerra responsável por pesquisas para a melhoria das tropas, o Research Lab é responsável por upgrades vitais na vida e no dano das unidades. mais cara que as outras construções, ele pode ser construído em qualquer Build Pad disponível, assim com as unidades alguns de seus upgrades também precisam primeiro que o Tier necessário tenha sido pesquisado na Hq.

Nota: Todos os upgrade do Research Lab tem 3 níveis, o nível 1 esta liberado desde o início, após a pesquisa deles o nível 2 abre, mas só poderá ser pesquisado caso Tier 2 tenha sido pesquisado, mesma coisa com o nível 3



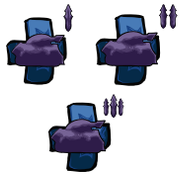
Upgrade Damage (Infantry): Aumenta o dano causado por todas as unidades de infantaria



Upgrade Life (Infantry): Aumenta a vida de todas as unidades de infantaria



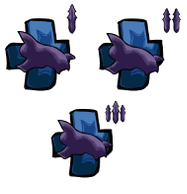
Upgrade Damage (Vehicle): Aumenta o dano de todos os veículos



Upgrade Life (Vehicle): Aumenta a vida de todos os veículos



Upgrade Damage (Air): Aumenta o dano de todas unidades aéreas



Upgrade Life (Air): Aumenta a vida de todas unidades aéreas

Defense Towers

Torres de defesa construída pelo jogador, as Defesen Towers podem ser colocada em qualquer terreno que não seja obstáculo ou construção, Build Pad, e também tem que estar sempre a 2 territórios de distância de qualquer outra Defense Tower aliada. Cada civilização tem acesso a 3 torres exclusivas e são construídas pelas unidades civis.



Objetos Neutros

Nos mapa os jogadores irão encontrar algumas construções e objetos neutros que irão auxiliá-lo na partida caso ele tome para si antes do adversário, alem de alguns desafios que poderão causar grande dano aos exércitos mas dar boas vantagens caso consigam vencer. Os objetos e construções Neutros do jogo são:'



Build Pad

Ponto do mapa onde o jogador poder colocar novas construções, o Build Pad pode ser usado por qualquer civilização até que seja construído algo nele, depois disso para poder ser usado novamente a construção que ocupa seu território deve ser destruída. Para ser usado uma infantaria tem que estar no território do Build Pad, nisso ela terá a opção de colocar alguma das construção possíveis em seu lugar, pagando o preço dela claor.



Build Structures: Pode construir uma Barracks, Factory, Airfield ou Research Lab.



Mineral Xizor

O Mineral Xizor é o principal recurso de Avalon, tendo várias funções na economia sociedade das raças de Avalon, podendo ser usado para produzir munição, blindagem e até aumentar a capacidade psíquica das tropas, por isso ele é altamento valioso durante períodos de guerra. No jogo ele é a fonte de recurso, e para ser usado uma unidade de infantaria deve estar no território dele, assim pode construir uma Refinery que extrai minérios a cada turno.



Build Refinery: Constrói uma refinaria no depósito de minério



Wreckage

Algumas partes do mapa pode encontrar alguns restos de outras construções, os Wreckages, ruínas antigas ou estruturas destruídas durante a guerra, elas estão por toda a parte em Avalon, no mapa ela ser como um obstáculo, impedindo a passagem de unidades que não sejam aéreas, mas podem ser destruídas, liberando um Build Pad aonde elas estavam.



Lair

Lair são cavernas onde criaturas selvagens fizeram a sua morada, e ficam la protegendo o seu território, atacando qualquer unidade chegar perto demais. Cada Lair sempre tem 3 unidades Feras Selvagens aleatórias protegendo ele, e caso elas sejam morta ele volta a criar novas após 2 rodadas, tendo que ser destruídos rapidamente para não colocar reforços. Se destruído ele irá liberar um Build Pad para construção de novas estruturas.

Civilização Neutra

Vários campos de batalhas em Avalon estão em territórios de civilizações neutras que não lutam por nenhum dos lados, e podem ser persuadidas a ajudar os jogadores. As construções neutras podem ser achadas em alguns mapas, sempre representando alguma civilização neutra aleatório, elas são protegidas por duas unidades de infantaria e um veículo. Para que esse grupo se alie ao jogador ele pode comprar a aliança dela, pagando uma quantidade de minério Xizor, e o jogador ganhará as unidades que a estavam protegendo, ou destruir as unidades e danificar metade da vida da construção, assim ela irá se render, mas o jogador não ganhará as unidades e a construção estará sériamente danificada.





Aliance: Compra a aliança da civilização

Infantry: Poder produzir 5 infantarias exclusiva da civilização, caso tenha o tier necessário.



Vehicle/Air: Poder produzir 5 veículos/unidade aérea exclusiva da civilização, caso tenha o tier necessário.





Command Unity: Produz o Comandante exclusivo da civilização, requere Tier 2 e substitui qualquer outro comandante que ja esteja no campo de batalha.

Neutral Towers

Torres neutras dos Titans, as Watchtowers e Vision Towers podem ser controladas se derrotadas por algum jogador, assim ela começa a ajudar ele até ser destruída por algum outro jogador rival. Dois tipos de torres Titans são encontradas em Avalon, as Watchtowers que funcionam como torre de defesa, e a Vision Tower, que revela unidades Stealth e detalhes de unidades e construções próximas.





Boss (Ultimos)

Poderosa unidade neutra encontrada no campo de batalha, o Boss só irá atacar caso seja atacado primeiro, e tem o maior dano e vida de todas as unidades do jogo, além de habilidade bizarramente poderosas. Quando morto ele da a habilidade de ser invocado em uma versão menor e mais fraca, mas ainda sim poderosa, disponível para o jogador por 5 turnos.



Summon Ultimos: Invoca o Titan Ultimos em sua versão humanóide por 5 turnos.

Esses são os elementos que constituem uma partida de Avalon, todas as definições das unidades, construções e tecnologias estão ai. Mais detalhes sobre as Civilizações e seus personagens, unidades e construções estarão no capítulo 3. Universo Avalon, com os status de cada uma delas.

Modos de jogo

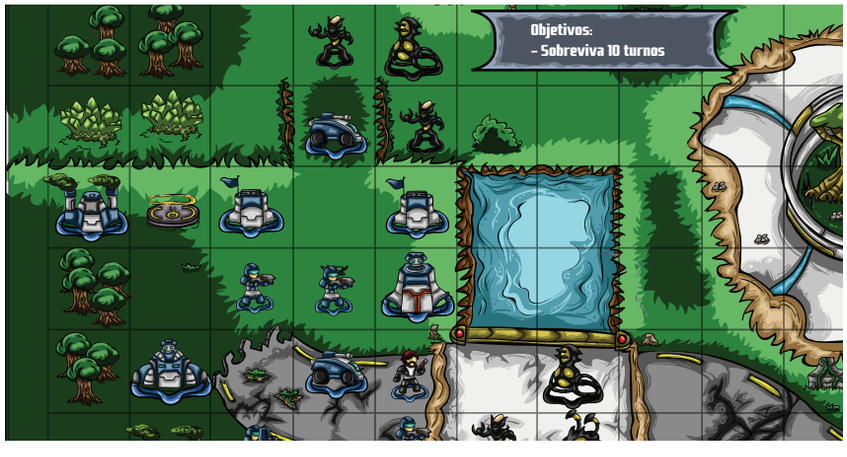
Avalon é um jogo que pretende atingir a dois grupos diferentes, o dos jogadores casuais e dos que buscam uma experiência mais séria com um jogo, querendo adentrar nas estratégias, estudar táticas e entender as mecânicas, assim sendo alguns modos de jogo foram criados para acomodar o público alvo, além de separar bem a quesão de envolver ou não a história dentro da mecânica, assim sendo os modos serão:

Campanha

Modo de introdução ao jogo e ao Universo Avalon, a Campanha mostra a saga de John Black, Nahan e Dagon em impedir que as forças do Pacto Galático libertem os Titans de sua prisão dimensional e tentar vencer a grande guerra iniciada por eles.

O modo campanha será dividido em 42 missões onde o jogador terá que lutar para tomar as peças do motor das forças do Pacto além de combater em outros pontos da guerra onde são necessários. A campanha irá começar com John Black tendo que repelir o ataque das forças Necros, após a vitória ele irá se aliar com as forças da frota Phantom em busca das partes do motor.

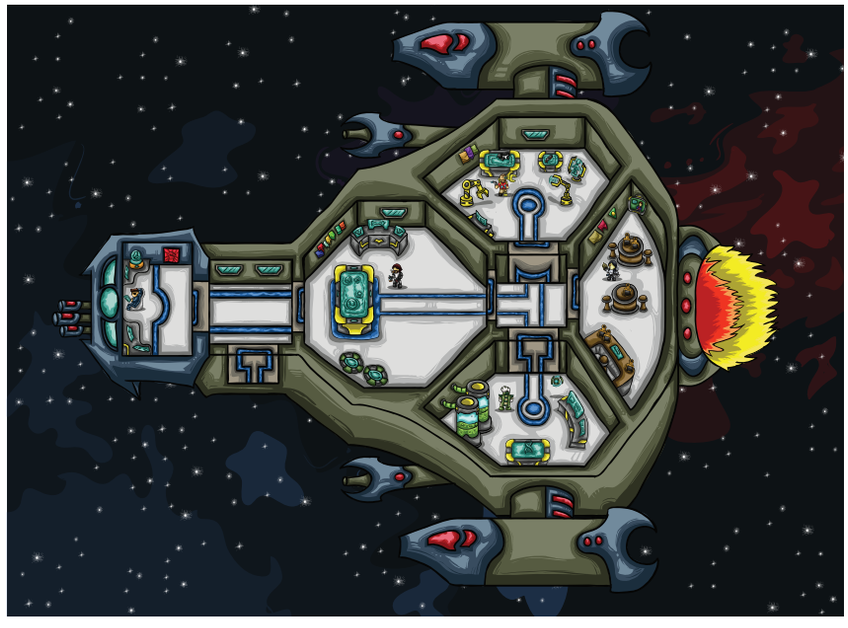
As missões serão sempre divididas em grupos de 3, onde contarão um pequeno arco de história, assim sempre que o jogador decidir começar a missão de um grupo ele deve completar as 3 missões para prosseguir para o próximo. E esses grupos farão parte de capítulos, que envolverá 3 arcos de missões, sendo uma obrigatória, contando a busca de alguma parte do motor, e outros dois opcionais, mas ainda sim serão considerados canônicos na história e ira expandir a narrativa do conflito, além de garantir mais pontos para o jogador evoluir suas tropas.



John defendendo a base humana na missão 2 do prólogo

Além disso, esse grupo maior de arco de missões interagem um com o outro, podendo ajudar ou prejudicar o jogador dependendo da ordem das missões que ele escolher. Um exemplo, caso o jogador decida atacar as colônias mineradoras, as forças sobrevivente dos mineradores irão se aliar aos Khals atacando as colônias, deixando esse arco de missão mais díficil, mas ao mesmo tempo a destruição das mineradora irá prejudicar as forças do Pacto que estão extraindo a peça do motor, e elas terão menos recursos para reforças suas tropas, deixando esse arco de missões mais fáceis, e dando mais impacto e menor linearidade nas escolhas do jogador.

Entre cada missão o jogador irá para a Phantom, nave principal da frota Phantom, onde poderá interagir com alguns personagens que estiberem a bordo dela, conversando e expandindo a história, alem de mecânicas úteis que ajudarão nas missões. Podendo falar com Maverick para obter informações úteis da próxima missão, Desmond fará upgrades das unidades, Kyrak pesquisa novas habilidades para as unidades e Sarena contrar unidades mercenárias de outras facções para lutar ao seu lado.



Phantom

Quando for partir para a próxima missão o jogador tem a possibilidade de escolher qual heróis e civilização que irá comandar, John Black e os Humanos, Dagon e os Hiperions ou Nahan e os Alerians, alem de ver um resumo do que está acontecendo e poder ajustar a dificuldade do jogo caso necessário.

Sempre após a conclusão do arco que envolver a busca do motor, o jogador pode escolher continuar e fazer os outros arcos do grupo ou partir para o próximo grupo, caso ele escolha partir para o próximo, qualquer arco de missão deixado para trás não será mais acessado durante essa campanha, somento caso ele inicie uma

nova, dando também um pouco de peso para as escolhas feitas pelos jogadores. Esse são os elementos que envolvem o modo Campanha.



Escolha de missões na mesa de guerra



Comprando Skills com Kyrak

Skirmish

Skirmish é o modo de combate padrão de Avalon, onde o jogador poder enfrentar o computador em partidas rápidas. O objetivo do modo é destruir o Hq do inimigo, assim ele vence a partida, no caso de partidas em times, o Hq de todo o time inimigo deve ser destruído, e em caso de partidas Free for All, onde todos os jogadores se enfrentam, o último que sobreviver vence.

As partidas são feitas em mapas balanceados, geralmente espelhados com recursos colocados de maneira acessível para todos os lados que estiverem se enfrentando, alem de ter uma zona de conflito onde existem outros recursos e pontos de interesse para o jogador.

A partida se inicia com cada lado tendo um Hq, uma unidade civil e duas unidades básicas de infantaria, a partir disso elas vão expandindo, construíndo estruturas nos Build Pads, coletando recurso nos minérios, até começar a treinar tropas e avançar no território e enfrentar o inimigo, até que algum lado perca.

Os mapas criados atualmente foram pensados com partidas em time em mente, com 1x1, 2x2, 3x3. Futuramente terão mapas 4x4, e apesar de que o modo Free For All, onde não existe times, todos os jogadores são inimigos um do outro seja possível nesses mapas, eles não foram pensados com essa intenção em mente e pode causar alguns problemas de jogabilidade, mas nada que impessa de serem usados dessa maneira.





Hiperions cercando base Kronan para vencer batalha Skirmish.

Conquest

Conquest é o segundo modo de batalha de Avalon, ele funciona quase que da mesma maneira que Skirmish, a diferença é que no mapa existem 3 Shrines, pontos de controle que se uma infantaria ficar no território dele por um turno, é capiturado pela civilização, capturando 2 Shrines o inimigo, ou os inimigos caso seja um time, começam a perder 1 ponto por turno, capturando os 3 Shrines perdem 2 pontos por turno. Cada lado começa com uma quantidade de pontos, que podem ser ajustados para dar a velocidade desejada na partida, podendo ter 20 pontos, 30 pontos, 40 ou 50 pontos cada lado.

E o combate não vai mais seguir para destruir a Hq dos inimigos, mas sim para dominar e proteger os Shrines até zerar a pontuação do adversário. Ainda é possível vencer eliminando os inimigos, mas aqui não é apenas destruindo o Hq, tem que eliminar todas as estruturas e unidades dele da partida, essa maneira foi criada para que seja possível derrotar de maneira tradicional, mas não ser tão simples a ponto de desencorajar o domínio dos Shrines, que são o objetivo principal do modo.
Conquest ao contrário de Skirmish terá apenas modo 1 x 1 e partidas em time, o modo Free for All acaba não combinando com a mecânica do jogo, fazendo com que seja díficil qualquer lado manter controle de mais de um Shrine por vez, assim os pontos dificilmente vão caindo, fazendo a opção de eliminar o oponente destruindo unidades e estruturas uma opção melhor, perdendo o objetivo do modo.





Alerians defendem Shrine de forças Khal em batalha no modo Conquest

Hot Seat

Modo Multiplayer de Avalon, Hot Seat coloca dois ou mais jogadores para se enfrentar em Avalon em partidas no mesmo Pc, com cada um controlando sua Civilização no seu turno, e assim cada um joga no seu momento. O modo busca um retorno aos jogos de tabuleiros onde as pessoas jogavam no mesmo recinto, planejando táticas, vendo o movimento do jogador sendo feito na hora, tentando ver a expressão dele para saber como se sente na partida, ou apenas conversando e reforçando amizade, esse é um conceito que está sumindo nos jogos de Pc, com as partidas multiplayer predominantemente onlines, a impessoalidade esta tomando conta dos jogos, que antes era uma boa maneira de reunir os amigos.

O Hot Seat não terá uma mecânica própria, mas sim dará a oportunidade dos jogadores lutarem nos modos Skirmish e Conquest em grupo, podendo formar alianças contra inimigos controlados pelo computador, se enfrentarem ou juntar várias pessoas e fazer partidas de times ou caóticos Free for Alls, relembrando os bons tempos de reunir os amigos e jogar War.

Nota: Como o projeto trata de um jogo independênte feito por apenas uma pessoa, e caso seja expandido terá no máximo 4 pessoas no projeto, ele não irá contar com Multiplayer Online no lançamento, por demandar muita mão de obra e dinheiro para ter servidores, programação para resolver problemas de estabilidade, entre vários outras demandas que iriam tirar o foco da ideia central de Avalon, foi escolhido o Hot Seat por ainda ser algo divertido e mesmo que limitado ainda criará a experiência Multijogador de Avalon. Se o jogo em um futuro possuir uma comunidade ativa e que deseja a criação do modo, além de claro termos a capacidade técnica e financeira de fazer sem com que outras ideias de expansão sejam prejudicadas, o Multiplayer Online pode surgir finalmente, e com ele o desenvolvimento de um modo competitivo.

Inteligência Artificial

Enquanto a Inteligência Artificial né responsabilidade mais de quem será responsável pela programação do jogo e não do designer, aqui vou mostrar rápidamente alguns conceitos que quero que ela mostre.

Primeiro, Avalon deve ser um jogo acessível para qualquer um que está começando agora nos jogos de estratégia e profundo o suficiente para veteranos em busca de desafios, então I.A (Inteligência Artificial) foi pensada para operar em 3 níveis de dificuldade, Fácil, Médio e Díficil, isso pode mudar e podem ser incluidos outros níveis intermediários caso necessário, principalmente em questão das dificuldades mais altas.

Na dificuldade fácil a I.A tem a função apenas de incomodar o adversário, mas nunca buscar vencer a partida, ela vai operar de maneira mais lenta, deixando o jogador criar vantagem na hora de tomar as Build Pads e Minerais Xizor, ela irá

ignorar Lairs e Civilizações Neutras por um bom tempo para que o jogador possa agir com tranquilidade em relação a essas ameaças. Em relação ao combate ela vai atacar o jogador com a mesma velocidade e frequência que as outras dificuldades, mas aqui ela vai usar mais unidades básicas e partirá para o confronto direto, sem tentar explorar caminhos diferentes ou contra atacar as unidades inimigas. Mas caso a partida demore mais que o normal a I.A vai começar a tomar algumas atitudes mais avançadas para começar a forçar o jogador ao ataque e para ter uma força que ofereça o mínimo de resistência, levando unidades de Tiers maiores para a batalha, tentando tomar civilizações e Lair, expandindo construções e fazendo upgrades de Tier 1, mas suas táticas de combate ainda serão primárias.

I.A média será feita para dar desafio ao jogador, para fazer ele começar a pensar em como agir e como contra atacar o inimigo, ela irá funcionar na mesm velocidade que os jogadores, buscando expandir e dominar pontos neutros, como civilizações e Lairs assim que possível, sempre que ela tiver uma força razoavel ela irá partir para o ataque, e com o tempo irá focar em uma força equilibrada para combater qualquer tipo de unidades que o jogador tentar fazer. Tiers e Upgrades serão feitos sempre que possíveis então espere sempre enfrentar unidades de mesmo nível, e caso não tome cuidado pode ficar para trás em termos de tecnologia. Onde ela irá pecar é em aproveitar pontos fracos, atacando partes sem defesano mapa ou fazendo caminhos alternativos e nas habilidades, a I.A média colocará pouco foco nas habilidades, mas será um bom desafio para qualquer jogador, até alguns veteranos.

I.A díficil tem o objetivo de realmente testar o jogador, e de derrotá-lo, ela não irá exitar em cumprir os objetivos e vencer a partida, e vai tentar evitar que o jogador os cumpra. A grande diferença disso é que a I.A díficil vai ter um bônus na econômia, ganhando mais recursos que o jogador, podendo colocar mais tropas no campo de batalha, assim o jogador vai ter que se esforçar para estar a par em nível de Tier e upgrades. Em combate ela irá usar os recursos extras para colocar mais tropas e expandir mais rápido pelo mapa, podendo ter construções perto da base do jogador caso ele não fique atento, após expandir irá atacar com uma força equilibrada e após evoluir tecnológicamente começara a colocar unidades de Tier alto além de focar em unidades que contra atacam as do jogador, também tentará explorar parter desprotegidas para emboscar e saberá fazer bom uso das habilidades das unidades magas. A I.A díficil tenta realmente dar dificuldade para o jogador, sendo recomendada apenas para veteranos e aqueles que realmente vão investir no jogo, e conhecem várias estratégias e meios para a vitória.



Ícones das dificuldades, Fácil, Médio e Díficil

Interface

A interface criada para Avalon pode ser dividida em duas categorias, menu, usadas na tela inicial do jogo e tem a função de navegar o jogador pelas várias funções dele, e a de jogo, para dispor todas informações necessárias para o jogador comandar as tropas e gerenciar sua civilização.

Nos menus a interface foi criada para dar agilidade de navegação no meio de muitas informações, um problema comum para jogos de estratégia pelo fato de terem muitos modos de jogo e muitas opções para serem configuradas antes de iniciar uma partida. Para evitar esse problema a interface de Avalon não tem nenhum transição total de tela, ao iniciar o jogo todas as opções básicas de jogo estarão em uma barra na parte superior dela, e la todas as áreas de navegação principais estarão presente, Campaign, Single Plyer, Multiplayer, Codex, Options e Exit.



Tela inicial de Avalon com as principais opções de navegação

Clicando em cada uma das opções vai abrir uma barra de informações específica sobre ela, em Campaign por exemplo terá a opção de Continue e New Game e War Stories. Single Player e Multiplayer terão as mesmas opções, escolher o modo Conquest ou Skirmish ou Load para carregar alguma partida salva, Options vai abrir a janela com opções para configuração do jogo e Exit óbviamente sairá do jogo.

A parte mais complexa da interface de menu fica mesmo só na hora de preparar a partida, o que ocorre nos modos Single Player, War Stories e Skirmish, o modo Campaign não é um problema, pois assim que clica em Conitnue ou New Game ele ja vai para a partida. Nos modos Single Player e HotSeat após escolher qual a regra da partida irão usar, abrirá uma janela maior no meio da tela onde os joga-

dores poderão escolhe o mapa, tendo uma prévia dele e o número de jogadores possíveis, escolhido o mapa a janela muda para a configuração dos jogadores na partida, podendo escolher qual civilização irá usar, qual skin irá escolher (opção futura), qual a cor que ira representá-lo e no caso do modo Single Player, a dificuldade da I.A de cada oponente.



Barra de menu do modo Campanha, modelo de barra se repete nos outros modos



Tela de seleção de mapas, é a mesma para todos os modos de partidas rápidas



Tela de criação de partida Skirmish, o modelo se repeto nos outros modos de partidas rápidas, com algumas poucas mudanças

O modo War Stories, um modo programado para ser pós lançamento, terá um layout diferente, com 6 barras aparecendo caso ele seja escolhido, cada barra vai representar a pequena campanha de cada uma das 6 civilizações, cada uma com 5 missões, além do botão Continue.



Menu de escolha das missões do modo War stories, separadas por Civilização

O Codex quando aberto irá abrir uma janela também no meio da tela e la terá vários ícones representando os tópicos a ser discutidos, quando clicado vai abrir no lado esquerdo um lista com as várias informações, como unidades, civilizações, para que o jogador aprenda mais sobre o universo Avalon e veja com detalhes e sem pressa informações de mecânicas como status das unidades, efeitos das habilidades.



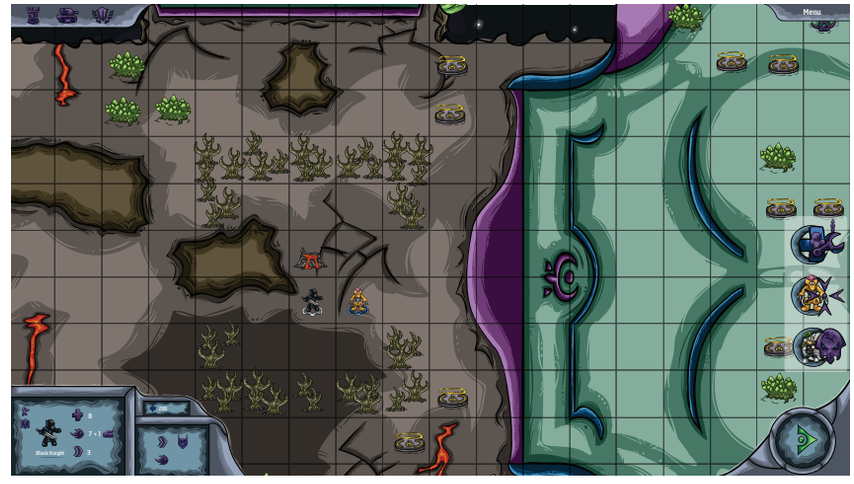
Barra de informações do codex com lista de personagens no lado esquerdo e informações sobre Nahan no lado direito, no topo estão os ícones representando os tópicos do Codex: História, Civilizações, Personagens, Unidades, Construções, Habilidades, Mecânicas de jogo e Mapas

O modo Campanha tem algumas diferenças de interface exclusivas dele também, mas usando o mesmo estilo de janela do menu principal, ele é usado quando o jogador vai comprar um upgrade de Desmond, pesquisar uma habilidade com Kyrak ou alistar mercenários com Sarena, o mesmo layout de janela abre para eles, com a lista de opções disponíveis do lado direito e as informações sobre elas no lado esquerdo, para que o jogador clique no que interessa e a informação ja chegue rápido. Para escolher a missão a janela que abre terá os 3 arcos de missões do capítulo em que o jogador está, e se ele ja estiver fazendo algum desses arcos ele estará maior e mais vísivel que os outros e será o único que poderá ser selecionado.



Menu de Opções do jogo

A interface durante uma partida ja é bem diferente, e tem a missão de passar todas infor
maçõesnecessários ocupando o menor espaço possível, para isso ela usa a posição padrão dos jogos de estratégia do mercado, colocando as informações nos cantos da tela, No canto inferior esquerdo terá a informação do elemento selecionado no mapa, seja ela unidade ou estrutura, aliada ou inimiga, se for possível selecionar a informação dela vai aparecer nessa parte da interface, e la vai mostrar as informações, como vida, dano, qualquer status que tenha, se for estrutura o que ela pode produzir, se for unidade as ações dela na rodada, e a partir dessa parte da interface o jogador da as ordens, quando não ouver nada selecionado ela não irá aparecer, deixando um espaço limpo para enchergar melhor a partida. No canto inferior o botão de terminar o turno, que será usado quando o jogador tiver feito tudo o que queria, ele termina seu turno e começa o turno de outro jogador, e ele pode ser minimazado a vontade para liberar visão da batalha, , acima dele no começo de cada turno aparecerá notificações relevantes para o jogador, que serão caso alguma unidade inimiga esteja próxima de alguma estrutura, caso alguma unidade tenha sido destruída, e unidades e upgrades que tiverem sido produzidos, para que o jogador rápidamente veja o que aconteceu no turno dos oponentes, e se clicar em alguma notificação a câmera irá para onde ela aconteceu.



Interface dentro da partida

Nos canto superior direito vai ter o botão de menu onde vai pausar o jogo e abrir uma pequena janela, la o vai ter algumas opções fora do jogo como, salvar a partida, carregar o salvamento de outra partida, opções e sair da partida, ja no canto superior esquerdo vai ter uma barra com ícones que se clicados vão dar informações detalhadas da partida para o jogador que são uma lista das unidades do jogador, uma lista das estruturas do jogador e uma lista dos jogadores na partida, suas civilizações e caso ja tenha sido escolhida, suas sub facções e civilizações neutras aliadas.

O modo Conquest ainda apresenta uma barra na parte superior da tela mostrando a pontuação dos times e a situação dos Shrines.



Placar com a pontuação e os Shrines dominados no modo Conquest

Isso compõe a organização da interface de jogo em suas várias funções.

Elementos gráficos da interface de Avalon

Aqui estão todos os elementos gráficos criados para ser usado nos menus de Avalon, estão alguns que acabaram sendo descartados e outros não mostrados.

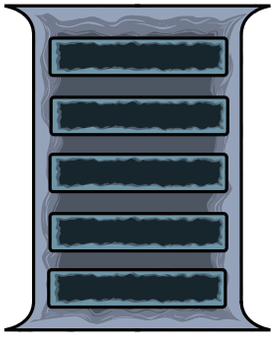
Barras de Menus



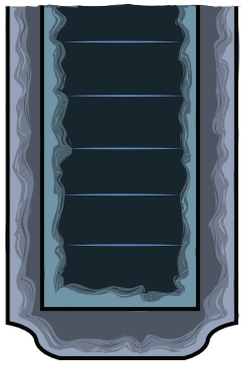
Barra para menus de uso geral



Barra de menus principal, com os modos de jogo



Barra de menus durante a partida



Barra de menu auxiliar, usada junto com a barra principal e no modo War Stories



Caixa de Placar do modo Conquest



Caixa para texto



Caixa para ícones



Roda de ação que seria usada em volta da unidade selecionada com suas ações aparecendo, para facilitar e agilizar as ordens dadas



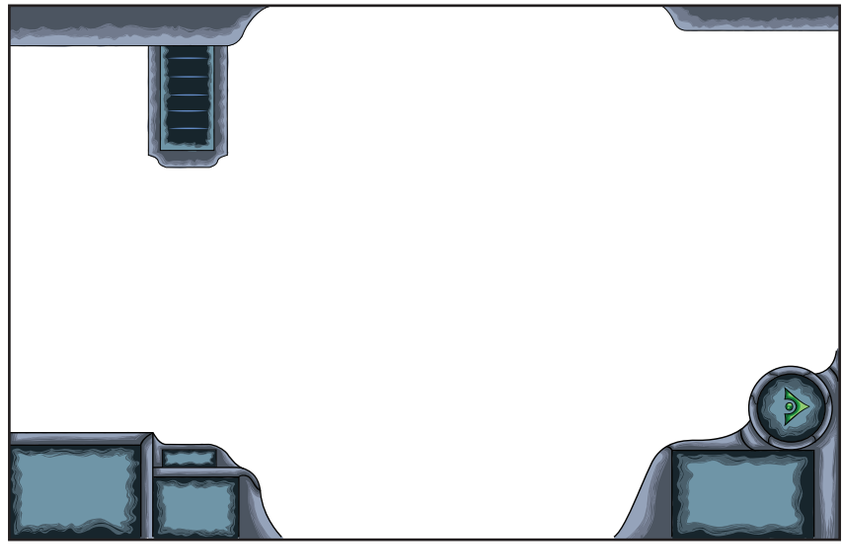
Símbolo de Vitória quando vence a partida



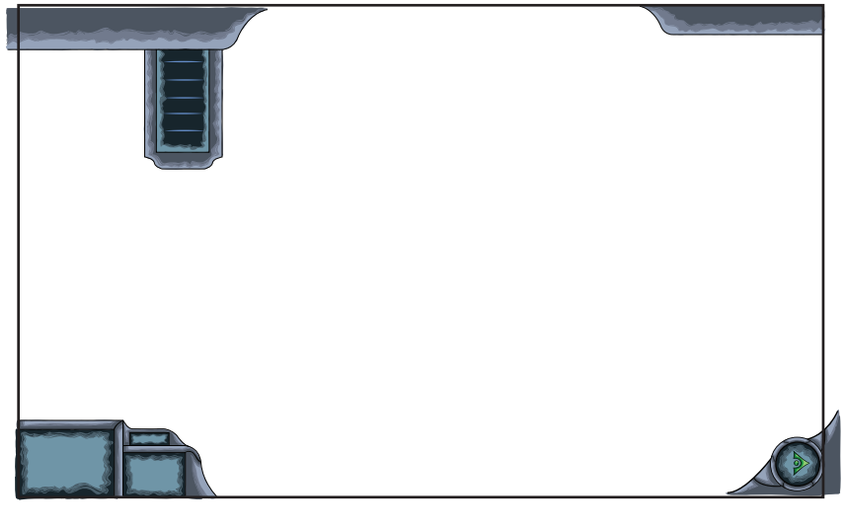
Símbolo de Derrota para quando perde alguma partida



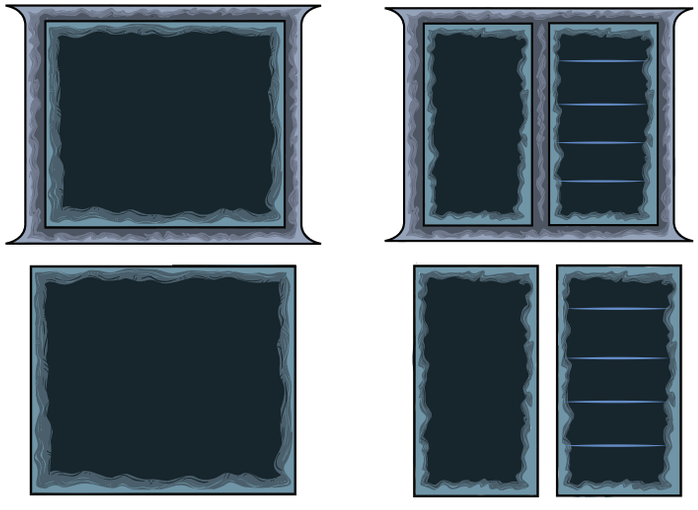
Borda que seria usada para colocar a foto do perfil de partidas online do jogador, usada também nos menus do modo War Stories



Interface de batalha antiga, ela seria maior e teria um manamapa para guiar o jogador, que acabou sendo retirado



Interface de batalha final, menor para deixar mais espaço livre, com o botão de turno menor e sem minimapa, alem disso a barra de status das unidades só aparece quando alguma é selecionada, se mantendo escondida quando não tem necessidade de aparecer



Barras usadas para os menus de criação de partida nos modos, Skirmish, Conquest, tanto Single quanto Multi Player, usadas também no Codex, Options e dentro da Campanha, na escolha de missões e pesquisas de upgrades, habilidades e compras de mercenários



Mostra durante a partida o turno que está e qual jogador e civilização estão jogando nesse turno

ícones



Ícones dos status básicos das unidades, Vida, Dano, Movimento Vôo, Alcance do ataque a Movimento básico



Ícones dos tipos de unidades, Aéreos, Infantaria e Veículos



Ícones de Alertas no ínicio de turno, Ornamento, Unidade morta, Construção/ Pesquisa pronta e Inimigos próximos



ícones de tópicos do Codex, Personagens, Mapas e Mundos, Unidades, Construções, Mecânicas de jogo, História de Avalon, Civilizações e Habilidades/ Upgrades



Ícones das cores que o jogador irá usar para determinar seu time em uma partida



Elementos que ficam nas unidades e construções na partida para mostrar qual time que ele pertence



Ícones que representam os Shrines no modo Conquest, com as cores possíveis dos times para representar quem está dominando



Ícones das dificuldades de Avalon, Fácil, Médio e Díficil



ícones da interface de batalha, Minimizar recursos e Minério Xizor Tempo de Recarga de Habilidades



Ícones para criaçao de partida rápida, Espaço aberto, Convite Enviado para outro jogador e Espaço Ocupado por I.A



ícones do Mouse para navegação, Mouse oficial e Modelo descartado



Ícones dos planetas para escolha de missões no modo campanha, Floresta, Congelado, Duna, Vulcânico, Estação Espacial, Fungo, Void, Asteróides e Ícone de seleção dos planetas



ícone usado para mostrar Avalon na área de trabalho do computador, e em alguns sites e softwares que usam para promoção como o Steam

Logo

O Logo de Avalon assim como todo o resto do jogo tem grande referência nos Logos de jogos de Ficção Científica, utilizando os tons de azul para dar um ar espacial e mágico nele. A fonte dele não foi feita em cima de nenhuma ja existente, foram criadas diretamente para ele, usando a mesma técnica de ilustração vetorial que foi usada nas ilustrações, dando um ar de orgânico para ele, com algumas pontas curvas.

Apesar dessa ideia de orgânico não combina com uma temática de ficção, ele também representa o aspecto do mágico do universo Avalon, como a Mana, energia usada pelos Alerians, ou o Void, tons de azul em Avalon trazem uma magia e uma fluidez de energia, e o logo busca representar isso, mas também ligando as referências no estilo.

O símbolo acima dele também é o ícone que irá ficar no desktop, sendo que ele tem a função de remeter diretamente a Avalon e teve seu visual baseado na Espada dos Reis de Nathan, mas no futuro ele ira evocar um significado próprio para Avalon, assim como símbolos clássicos de outros jogos, livros e filmes, ele também será automáticamente ligado ao jogo e universo. Não foi usado nenhum medida na hora do logo, o kerning foi feito de olho até dar um distância que ficava confortável a visão, e o símbolo está centralizado no topo do logo.



Logo Oficial



Logo referência (StarCraft II)



Logo referência (Destiny)



Logo referência (Mass Effect)

Fonte

A fonte usada para Avalon é a Fragma, nas versões Light e Medium, dependendo da situação e do tamanho necessário pode usar uma ou outra, maioria das vezes na cor branca. Ela foi escolhida pelo seu formato reto lembrando as fontes que eram usadas em filmes sci fi antigos como fontes dos computadores, como na sério Aline, Exterminador do Futuro e na trilogia clássica de Star Wars antes das mudanças de 1997 que colocaram a língua própria do universo substituindo as fontes e a língua inglesa, e até alguns jogos como primeiro StarCraft e Sid Meier's Alpha Centauri

No começo ela e boa parte da interface seriam feitas em tom de verde e preto para que lembrassem ainda mais os computadores dos velhos filmes e jogos de Sci Fi, mas a medida que a identidade foi evoluindo e as cores definidas a mudança para o branco foi natural.

Fragma Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Fragma Medium

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890





3 Universo Avalon

Universo Avalon

História de Avalon

Todos os registros aqui foram escritos e pesquisados pelo Hiperion Mequiradan ou pelos seus antepassados, e continuará a ser escrito pelos seu descendentes, e formam os acontecimentos mais impotantes no setor de Avalon que se tem conhecimento.

A queda dos Titans

Como tudo deve ter um começo, o de Avalon começou Com os Titans, pelo menos a parte relevante da história, os Titants eram uma raça poderosa e avançada, tanto biológicamente quanto tecnológicamente, possuídores de grandes habilidades psíquicas e a capacidade de controlar naves de batalhas com o tamanho de continentes como se fosse uma extensão de seu próprio corpo, elas eram conhecida como a forma endeusada deles, onde carregavam todo o seu poder, de criar e destruir mundos. Com toda essa força eles tomaram para si a responsabilidade de cuidar do setor da galáxia onde viviam, este que muitas eras depois seria batizado de Avalon, e para isso começaram a observar os seres menores, selvagens, primitivos, qualquer criatura minúscula com algum potencial de grandeza era visto com interesse por eles, essa observação era chamada de a vigília por Andrômeda, ninguem sabe o que ou quem foi Andrômeda, mas que era algo muito repetido pelos Titans, isso era, aliás, tudo o que se sabe sobre eles e que está sendo discutido aqui é o que foi conseguido através de anos e anos de estudos de suas ruínas, textos antigos e sagrados, e qualquer pedaço de tecnologia encontrada, então muita coisa está faltando ou pode ser interpretada de maneira errada.

Não se sabe se os Titans tiveram algo a ver com a evolução e o crescimento das raças inteligentes de Avalon, mas o que sabe é que eles sempre estavam por perto, intervindo pouco, mas sempre observando... isso até um certo ponto. Quando as 4 principais civilizações de Avalon , Alerian, Khal, Solaris e Hiperion começaram a praticar viagens intergaláticas os Titans criaram uma sociedade intergalática para criar leis e integrar todos em uma comunidade unida, o que parecia algo generoso e e bondoso de uma raça maior acabou sendo revelado como controle, quando viagens espaciais foram proibidas, planetas colonizados sem sua permissão fossem destruidos, e o que parecia uma sociedade utópica virou uma ditadura violenta e sem sentido, nenhum das raças entendia o que porque da atitude dos TItans, mas entendiam que deveriam se revoltar.

A Resistência de Kellar foi formada, Alerians, Khals, Hiperions e Solarians se uniram contra os Titans, algumas dos outros pequenos grupos do setor acabaram se dividindo, alguns indo para o lado da resistência, outros dos Titans, no começo não parecia ter chance alguma de vitória para a resistência, seus mundos começaram a ser queimados, suas frotas não conseguiam enfrentar direamente a dos inimigos, até que por algum motivo ainda desconhecido um grupo de Titans desertaram se aliaram aos rebeldes, dando o tão preciso poder de fogo necessário, nisso a guerra virou para os lado da resistência.



Resistência de Kellar enfrentando as forças Titans

Nesse momento de derrota acontece algo que chamamos de pecado dos Titans, onde na tentativa de virar o jogo eles causaram três grandes desgraças que se abatem sobre Avalon até hoje, criaram os Kronans e os Cibers, duas raças de mente coletiva para servir como exército que eles tinham perdido, e que após a queda de seus mestres acabariam voltando a sua ira para nós por um longo tempo, isso será discutido mais tarde. E por fim um Titan cientísta conhecido como Infinite criou uma bomba que em teoria teria a força de desintegrar um planeta inteiro, e para testa-la fizeram um cerco ao planeta capital dos Alerians, mas durante o combate a bomba explodiu antes do previsto e ainda causou um efeito não esperado, ela criou um portal que agora chamamos de Void, ele engoliu tudo no raio da explosão, naves, soldados, até mesmo um pedaço do planeta, muito tempo depois alguns dos seres que foram engolidos voltaram, e dizem que uma nova nação foi formada dentro do Void, chamados de Voidians, eles se tornaram quase que pura energia, e são os únicos que conseguem navegar em segurança dentro do Void, e por diz a lenda que vão para qualquer lugar no tempo e espaço, mas até onde isso é verdade ninguem sabe.

Após essa tragédia os dois lados estavam quase que destruidos, mas o governo dos Titans ainda tinha mais força graças as pragas sem vontade próprias que tinham criada, por isso os rebeldes foram com um plano desesperado. Com tecnologia dos Titans renegados eles fizeram uma prisão, que poderia trancar os Titans em uma realidade vazia, presos em um lugar onde não poderiam levantar seu poder contra ninguêm, e para la conseguiram atrair todas as forças rivais e após uma longa batalha o plano funciona, e eles são aprisionados, mas para dar certo os renegados acabaram se sacrificando e sendo presos também, assim tem fim a era dos Titans, e o início da era das Civilizações llivres, que pela primeira vez poderiam forjar seu futuro por conta própria, a Resitência de Kellar se torna a Comunidade Galática, com o objetivo de restaurar a destruição da guerra.

A Guerra das Pragas

Não muitos anos após a queda dos Titans os Kronans e Cibers começaram a atacar indiscriminadamente os planetas de Avalon, cruzando o espaço em grandes hordas eles chegavam com força e matavam tudo o que poderia ser uma ameaça a eles, após isso usavam os recursos dos planetas para criarem novas tropas e recuperarem suas forças e marchavam para um próximo. Para combater essa força de destruição quase todas as raças civilizadas de Avalon se uniram, formando A Ofensiva Galática, Khals, Alerians e Hiperions dividiram os exércitos em 3 frentes de batalha, os Khals iriam liderar a força contra os Cibers, Alerians contra os Kronans, e Hiperions iria reforçar os planetas que não foram atacados e lançar pequenos grupos de guerrilha para destabilizar áreas ja ocupadas. Não foi uma guerra longa, durou apenas 4 anos, mas causou um efeito drástico nas relações das 3 grandes Civilizações e talvez o maior genocidio de uma raça no setor. Quando os Khals cercaram os Cíbers no planeta capital dos Orcs, eles decidiram não dar chances dos Cíbers se reagruparam e bombardearam o planeta indiscriminadamente com suas poderosas naves Whales, acabando com quase toda a força Cíber, o que fez com que eles não pudessem mais lutar mas ao mesmo tempo exterminou 90% da população dos Orcs e transformou o planeta em uma terra devastada, até hoje o planeta não se recuperou e a maioria dos Orcs usam tecnologia sucateada e vagam pela galáxia como mercenários, e Khals foram expulso da aliança após esse crime, enquanto os Kronans acabaram sendo derrotado pelos Alerians e enquanto estavam fugindo foram emboscado pelas tropas Hiperions, os que sobreviveram dos Kronans e Cíbers foram colocados em planetas abandonados e deixados sobre uma guarda militar, e por la ficaram por muitos anos, a ponto das duas raças acabarem criando raciocínio e inteligência própria.



Frota Khal bombardeando planeta capital Orc

Cerco a Aleria

Quando as tropas Alerians estavam voltando da Guerra das Pragas, eles encontraram seu planeta dominado pelos Ocuria, uma raça que foi leal aos Titans até o fim, e para poder expulsá-los eles fizeram um cerco contra o planeta, que estava protegido com um campo de força , após quebrado os Ocurias foram expulsos em batalha, mas resistiram bravamente graças as suas naves e torres de defesa, nessa batalha os Alerians tiveram a ajuda das tropas de Azog, considerado hoje um dos maiores heróis de Hiperion, com um batalho feito em sua homenagem, e após a batalha o general Alerian Eldrich foi coroado rei pois família real foi toda morta pelos Ocuria, nisso começou a tradição da espada de Eldrich, forjada com tecnologia Titan ser passada para cada geração, e ficar conhecida como espada dos reis, até que muito tempo depois descobriram que ela tinha outra serventia alem de matar .



Forças Alerians e Hiperions enfrentando as tropas Ocurias

A chegada dos Necros

Bons anos depois da Guerra das Pragas uma pequena frota diferente de qualquer outra ja vista chega a Avalon, é a primeira vez que alguma civilização de fora chega ao setor, bom, os Voidians podem ser chamados de fora também, mas se originaram aqui. Eles se estabeleceram em alguns planetas nas fronteiras da Comunidade Galática, pouco tempo após estarem estabelecidos começaram a mandar pequenos grupos de ataque para colônias próximas e desprotegidas, sempre ataques rápidos cirurgicos, com poucas vítimas fatais, suas táticas eram de bombadear construções importantes de defesa e veículos rápidos para pegar tropas inimigas despreparadas, dessa maneira seus ataques causavam poucas vítimas fatais , que era exatamente o planejado ja que não saqueavam fontes de minério, mas sim levavam a população masculina como prisioneiro, no começo isso era um mistério, mas depois descobrimos que fazem isso por motivos de reprodução ja que quase toda sua população masculina é estéril e as mulheres deles conseguem se reproduzir quase que qualquer raça conhecida do seto. Com a frequência desses ataques só aumentando uma frota da Comunidade foi mandada para tentar forçar os Necros a acabarem com isso, após um bom tempo de negociação um acordo foi firmado e os Necros foram incluido dentro da Comunidade Galática, e se comprometeram a não atacar planetas dentro do gru-

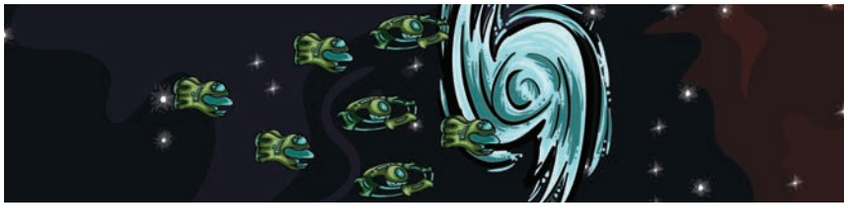
po, mas é bem conhecido que eles continuaram praticando os saques, mas em menor escala e em mundos sem importância, e também pagavam para grupos mercenários fazerem o serviço para eles.



Necros colonizando um mundo em Avalon

A expedição ao Void

Por muito tempo os Hiperions estudaram o Void, se alguem tinha algum conhecido daquele portal além dos próprios Voidians eram nós, mas a medida que só olhar, pesquisar em volta e teorizar começou a não levar a lugar algum, um grupo começou querer que seja lançada uma expedição para la, pois imaginavam que o conhecimento que poderiam adquirir era gigantesco, que aprender a usar a energia do Void iria criar grandes avanços tecnológicos e militares, mas isso não era visto com bons olhos por uma camada da sociedade, entre elas e Mãe Reverenda, lider máxima do espírito Hiperion, e ela assim como alguns generais vetaram a expedição. Mas um grupo discidente decidiu desobedecer a ordem e levou alguns voluntários e algumas naves para lá e desapareceram, parecia o fim da história. 3 anos depois apenas uma nave volta, com metade da população, mas eles estavam mudados, diferentes, não de aparência, mas de conhecimento, aprenderam a usar poderes psíquicos diferentes, técnicas novas de criação de veículos, de melhor captação de minério, mas mesmo com tantos avanços trazidos ainda causaram a desavença da Mãe Reverenda. Para evitar uma guerra civil, esse pequeno grupo se exilou em alguns planetas Hiperions de fronteira, seguido por alguns seguidores, ficaram conhecidos como Void Masters, e isolados da sociedade por algum tempo, até que a Mãe Reverenda morreu e a nova eleita pregou a favor deles, mas ainda sim, não é qualquer Hipérion que apoie o grupo, pelo menos até a Grande Guerra.



Expedição Hiperion indo para o Void

A Caça aos Cíber e a chegada dos Humanos

Mesmo com o entendimento do Void adquirido pelos Hiperions, navegar através dele ainda era um mistério, só conhecido pelos Voidians, então o que vou descrever ainda não foi solucionado. Após séculos sem saírem do seu planeta prisão os Cíbers começam a explorar e atacar mundos em busca de recursos para produção de novos robôs, mas grupos tão pequenos que apenas uma frota Solaris foi atrás deles, Solaris ja não tem o poder que tinha durante a era dos Titans, mas ainda mantinha bons guerreiros. Quando estavam confrontando a frota Cíber em pleno espaço ela para não ser destruída fez o um loucura, entrou no Void, e a fronta Solaris a seguiu, provável que pensaram que teriam o mesmo sucesso que os Hiperions, mas não tiveram, as duas frotas foram perdidas, mas o mais interessante é que algum tempo depois uma gigantesca nave saiu do Void e se estabeleceu em planetas perto dos Alerians, eram os Humanos. Depois eles contaram que as duas frotas caíram no planeta deles, Terra, e la eles destruiram o planeta enquanto se enfrentavam e para fugir do mundo condenado a humanidade fugiu em duas navez mundo, naves que eles criaram para colonizar novos planetas, mas uma se perdeu na viagem. Mostrando muitas habilidades diplomáticas os humanos começaram boas relações com os vizinhos Alerians e fizeram progresso para serem aceito na Comunidade Galática, o que acabou irritando os Necros, que viram os humanos como alvos para escravizar e foram proibidos pela Comunidade, mas acabaram desobedecendo a ordem e por isso foram expulos, nessa eles formam junto com Khal o Pacto Galático, que pouco tempo depois acaba adquirindo aliados entre outras civilizações descontentes com a Comunidade, que muda o nome para Aliança Galática e começa a se preparar militarmente caso aja conflito bélico.

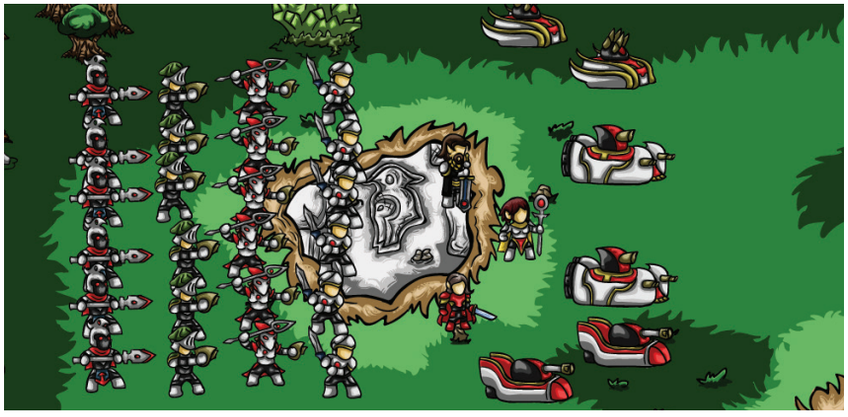


Naves Humanas fogem da Terra durante a guerra entre Solarians e Cibers

Guerra Civil Alerian

3 Anos antes da Grande Guerra, os Magos de Alerians liderado com Sarzo dão um golpe e tomam o poder do reino, matando o rei e exilando a Princesa Valla, ela então começa a liderar uma resistência contra os usurpadores através dos

mundos de fronteira, la ela se alia ao general Nahan, um dos grandes guerreiors Alerians e acabam por tomar o planeta capital de volta e matar quase todos os Magos, da elite do grupo apenas o Arquimago Walrus foi perdoado e teve a missão de restaurar a ordem, Valla foi coroada rainha e casou com Nahan, que agora é general Supremo do exército Alerian, e como presente pelos seus feitos em batalha e por ficar ao lado dela durante a guerra, ele empunha a Espada dos Reis em nome da rainha.



Forças rebeldes Alerians, lideradas pela Princesa Valla, Comandante Nahan e Conde Esgrammor

Grande Guerra: O início

O Pacto Galático se tornou um grupo forte que agora rivaliza em força com a Aliança Galática, tendo como novo membro os Kronans, Cíbers e outros grupos menores, começam a exigir acesso a alguns planetas específicos no setor que pertencem a Aliança, e sempre que eles exigem saber o porquê desses planetas nunca são respondidos, até que um dia uma frota Necros ataca o planeta Oslo dos Humanos, um dos planetas que exigiam ter acesso. La no planeta o comandante da milícia John Black organiza a defesa e aguenta tempo o suficiente para que a frota Humana chegue, após a batalha Almirante Bishop informa que o Pacto está fazendo ataques a vários planetas do setor, fazendo com que o teatre de guerra fosse muito separado, nisso os membros principais da Aliança decidem separar o exército deles em 4, a frota Humana , Hipérion e Alerian iriam reforçar os fronts e fazer ofensiva contra eles, enquanto a quarta frota, com força das 3 civilizações irá atrás dos planetas de interesse do Pacto, para descobrir o que eles querem nesses lugares a ponto de declarar guerra.

Esse tópico é o começo da história da campanha do jogo, mais precisamente o ataque a Oslo, a campanha será jogada através do ponto de vista de John Black e vai colocar ele, Nahan e Dagon lutando contra as forças do Pacto e descobrindo o que eles procuram, a partir daqui vai ser um resumo de como a história entre as missões irão se desenrolar, por isso nem todos os personagens criados serão citados aqui, mas na seção das civilizações eles serão melhor apresentados e detalhados.

Grandes Facções em conflito

Aliança Galática

A Aliança Galática tem sua origem na Guerra dos Titans, quando as raças rebeldes se uniram contra a força dos deuses, após o fim da guerra as principais civilizações, Hiperion, Alerian, Khal e Solarians fundaram a Comunidade Galática, uma organização com a função de repar as destruições causadas pela guerra e servir como um centro diplomático e de cooperação para que todas as civilizações prosperacem.

Quando Khal bombardeou o mundo dos Orcs durante a Guerra das Pragas a Comunidade enfrentou sua primeira crise interna, tentando decidir como reagir a um ato tão violento e cruel causado por todo um povo, mesmo com o temor dos Khals declararem guerra contra o grupo, eles votaram pela expulso da nação, o que seria o primeiro passo rumo a criação do Pacto.

Quando os Necros chegaram a Avalon e começaram a cometer ataques de pirataria a Comunidade se dividiu em vozes que queriam marchar para guerra e outra que queriam negociar, no final Alerians e Solarians formaram grupos de embaixadores e foram falar com a liderança Necro enquanto Hiperion organizava uma força de ataque caso desse errado as negociações. Mas o resultado foi positivo colocando os Necros na Comunidade e acabando com os ataques as nações do grupo.

Apesar de servirem como uma Comunidade que abrange boa parte das raças de Avalon, a Comunidade pouco interfere em assuntos particulares e dificilmente se envolve em conflitos internos, como revoltas e guerras civis, a não ser que repercuta e acaba prejudicando outros países do bloco. Como com a Guerra das Tribos Salars, onde eles deram arma para Urgnot fortalecer suas tropas e tentar causar uma tranquilidade na região, que estava afetando mundos colônias de outras raças.

Os Humanos quando chegaram começaram boas relações aos Alerians, que queriam eles no grupo por perceber a força da espécie, a inteligência e criatividade que poderiam servir como ótimos aliados, mas isso esbarrou de frente com a ambição dos Necros, que viram na chegada dos Humanos grande fonte de escravos, e criou grande tensão dentro da Comunidade, que resultou na saída dos Necros e na entrada dos Humanos.

Quando souberam da criação do Pacto e da inclusão dos Kronans no grupo, a Comunidade mudou seu nome para Aliança Galática e mudou sua diretriz sobre formação de exércitos e não intervir em assuntos externos, vendo a potencial ameaça de um grupo formados por raças com grande motivos para vingança em guerra aberta, a Aliança decidiu se preparar e começaram grandes gastos para reforças as frotas.

Quando o Pacto declara guerra a Aliança descobre os planos para libertar os Titans reunindo as partes do motor da prisão, sua força se divide em 4 frotas principais, a Hiperion liderada por Darius, Alerian liderada pro Esgrammor, Humana liderada por Bishop e a frota Phantom, uma união das 3 civilizações principais, com o objetivo de encontrarem as partes do motor antes do Pacto, essa liderada por John Black, Nahan e Dagon.



As 3 civilizações principais da Aliança Galática, Humanos, Alerians e Hiperions

Pacto Galático

Com a expulsão dos Khals pela Comunidade Galática, a nação ficou um bom tempo vivendo isolada das outras civilizações, evoluindo e pesquisando tecnologias por conta próprias, os Khals não estava se saindo mal, controlando as pequenas raças que viviem a margem de seu grande impérios, fazendo ataques de pirataria para roubar minério Xizor das outras civilizações, nada mais impedia a ação dos Khals contra outras raças, mas sempre tomando cuidado para evitar uma guerra, pois mesmo sendo poderosos dificilmente iriam conseguir enfrentar toda a Comunidade sozinhos.

Durante um tempo porém as ambições dos Temple Lords começaram a crescer, e eles começaram a atrair civilizações menores descontentes com a Comunidade, formando aos poucos um pequeno grupo de ajuda tecnológica financeira. Mas com várias guerras civis acontecendo nos territórios Khals, eles nunca tinham força para dedicarem exclusivamente a esse grupo.

Com o exodo de parte dos Tro Khals para formar as Free Colonies, um pouco da paz necessária chegou aos Khals, mas também uma perda de poder, não tendo mas toda a força que os Tro Khals davam ao grupo servindo ao exército e participando de pesquisas científicas. Nisso os Khals começaram a usar seus aliados para pesquisar sobre os Titans, alguma coisa, pedaço da história deles, tecnologias antigas, qualquer coisa que pudesse dar uma alavancada, até começaram a estudar sobre o Void, para ver se conseguiam os segredos descobertos pelos Void Master.

Mas a oportunidade de crescimento veio somente quando os Necros foram expulos da Comunidade, assim o Pacto finalmente tinha uma outra grande civilização, e junto eles começaram o grupo de forma ativa, e logo descobriram a evolução dos Kronans, com as Hive Minds agora pensando por elas mesmas e tendo começado uma sociedade organizada nos mundos deles.

Com as 3 grandes civilizações unidas, o Pacto ja estava formado e rivalizando a Aliança em poderio militar, e logo eles começaram a pensar em como poderiam usar esse novo poder, até que receberam a visita dos misterioso Emissary, um ciborgue que afirma ter sido construído pelos Titans, e que carregava uma oferta deles, de que se o Pacto ajudá-se Ultimos e seu aliados a sair da prisão, eles teriam grande poder na nova ordem que iria surgir, atingindo em cheio na ganância das 3 raças. mas para isso eles precisam formar um motor de tecnologia Titan que iria energizar a prisão, abrindo ela, nisso começa a busca por ele.

Para realizar o ataque, o Pacto também se dividiu em 4 frotas, a Necro comandada por Tyrant, Khal comandada por Jago e a Kronan por Blood Viper, além da frota Excavation, com o objetivo de encontrar as partes do motor e formada pela união das 3 civilizações, liderada por Imperius, Ronin e Alpha.



As 3 principais civilizações do Pacto Galático, Necros, Khals e Kronans

Roteiro da Campanha

O modo campanha de Avalon será dividido em 42 missões, divididas em um prólogo, 4 capítulos e epílogo. O prólogo e o epílogo contam com 3 missões cada, ja os capítulos são divididos em 3 arcos de missões cada, e cada arco da missão contará com 3 missões.

Para terminar o modo campanha não é necessário completa todos os arcos de missões, apenas os que envolvem a busca pelo motor do portal Titan, mas todas as histórias envolvidas na campanha são consideradas canônicas no universo de Avalon.

Aqui vai o roteiro que criei para o modo campanha, com alguns detalhes de como a história iria avançar através das missões.

Prólogo

John Black comanda uma mílicia despreparada do exército Humano em um mundo fronteira sem importância, esta la por ter tentado lutar contra o sistema corrupto durante a Guerra das Mineradoras, mas estava acostumado a essa vida. Tudo mudou quando o Almirante Bishop entrou em contato com John e avisou

que uma frota Necro estava indo até os mundos pertos fazer ataques para escravizar a população, e que estavam buscando algo. John então tem a missão de usar seus soldados destreinados e formar uma defesa para aguentar até a chega de Bishop e a frota Humana.

1° Missão: Uma pequena nave cai perto de um posto avançado, e John vai investigar com um grupo de soldados, la eles encontram batedores Necros, e várias outras naves vão chegando com força maior. O objetivo da misão é John e seus soldados enfrentarem os batedores para impedir que cheguem ao posto avançado, e depois irem embora nas Dropships.

2° Missão: Apesar de conseguirem atrasar as forças Necro, uma grande tropa de ataque chega a central de comando do planeta, e John e seus soldados começam a lutar pelas suas vidas contra uma força superior e mais bem treinada, usando a vantagem da posição do terreno e das defesas da base para tentarem resistir ao ataque. O objetivo da missão é resistir até que naves humanas chegam com reforços e expulsem os Necros, significando que a frota Humana estava chegando.

3° Missão: Enquanto as forças de terra dos Necros estã sendo derrotada por John e os reforços enviados para ajudá-lo, Bishop lidera a frota para destruir as naves Necros na órbita e impedir que eles fujam. O objetivo da missão é destruir algumas naves de comando estacionadas na estação espacial que orbita o mundo, derrotando as tropas Necros.



John Black Defendendo a colônia Humana

Após a missão Bishop conta que o verdadeiro motivo que os Necros estavam indo no mundo de John era para pegarem um antigo mapa contendo a primeira parte do motor Titan, que for colocada com as outras duas dará a localização da prisão Titan em Avalon, e o motor poderá energizá-la para que os Titans saiam livre e voltem a caminhar no setor, para impedilos Bishop coloca John para liderar as forças Humanas na frota Phantom, uma frota que deve atuar por todo o setor durante a guerra, mas com a principal função de encontrarem as partes do motor antes do Pacto, assim John se alia a Nahan e Dagon, outros líderes da Aliança que estarão na frota. Esse é o ínicio de Avalon.

1° Capítulo

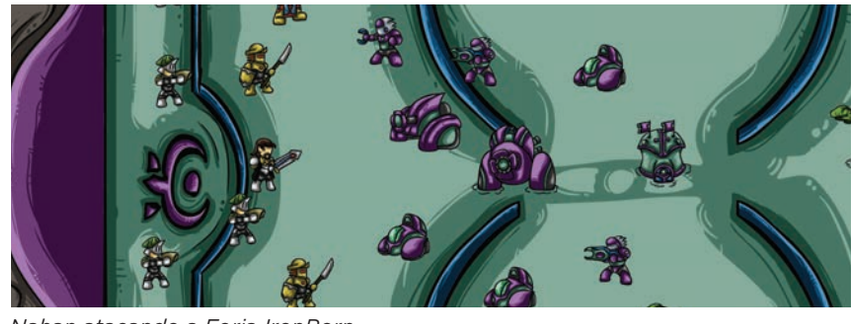
Forja Ironborn

A frota Phantom chega a um planeta onde estão tendo relatos de intensa atividades Khals, sendo que espiões apontam que eles são mais bem armado e bem treinados que os outros, e estão produzindo alguma coisa no lugar, ao chegar no planeta Nahan reconhece os Khals como Ironborns, guerreiros treinados para usar um equipamento Khal antigo da guerra dos Titans, e o mundo em que estão é um planeta forja, mundos voltados para criação de armamentos, assim as tropas da Phantom se preparam para atacar o lugar.

1° Missão: Estaleiros estão na órbita do planeta reparando naves danificadas no combate e produzindo novas, a frota da Phantom ao chegar no mundo ja entra em confronto com as forças Khal que protegem o lugar, a maioria delas naves leves, mas as capitals ships em reparo são colocadas em combate mesmo ainda danificadas. O objetivo da missão é destruir os estaleiros Khal na órbita e liberar a passagem para o mundo.

2° Missão: Com o caminho livre para o planeta, Nahan lidera um grupo de soldados Alerians para investigar alguns pontos de interesse que o espião Dorian passou para eles, sempre andando com cuidado para não atrairem a atenção dos Khal, Nahan quer primeiro achar alvos importantes para direcionar as tropas em órbita do que entrarem em confronto direto com todas as forças no planeta. O objetivo da missão é explorar o cenário com Nahan e seus soldados até descobrirem o porque desse mundo ser tão importante para o Khals a ponto de ter Ironborns defendendo eles.

3° Missão: Nahan encontra protótipos de um modelo novo do tanque pesado Lótus, muito maiores e possivelmente mais poderosos, eles estão protegido por um grande exército Khal, para isso Nahan chama toda a força da Phantom e formam uma base avançada no planeta para poder atacar. O objetivo da missão é destruir todos os protótipos do Lotus Khal, que apesar de não estarem completamente prontos ainda conseguem causar grande dano.



Nahan atacando a Forja IronBorn

Assim a frota Phantom derrota os Ironborns no mundo forja e dão um grande dano nas forças do Pacto acabando coma produção dos Lotus novos.

Caça a Trogg

Uron, líder dos Headhunters, pede ajuda para Dagon e a Phantom quando começa a ver que algumas espécies de animais estão desaparecendo de alguns mundos vigiados pelos Headhunters, e acreditam que os Necros estão fazendo experimentos com eles, tentanto usá-los em combate. A Phantom parte com Uron para o planeta selvagem onde o maior número de feras estão desaparecendo.

1° Missão: Chegando no planeta Dagon e Uron formam uma base de operações que é rápidamente ataca por forças Necros, que parecem estar em força no planeta, mesmo que eles não detectaram nada, assim Dagon lidera as tropas da Phantom para o combate. O objetivo da missão é atacar as forças Necro na região e destruir sua base.

2° Missão: Com a base estabelecida, Uron sai com os Headhunters para explorar o planeta enquanto Dagon comanda a defesa. Durante a exploração as forças de Uron são atacadas por feras selvagens dominadas pela Black Matter Necro, e liderada por Trogg, um gigante Necro que Uron ja enfrentou algumas vezes. O objetivdo da missão é Uron e suas tropas chegarem até a base de Dagon enquanto lutam com os monstros Necros no caminho, após chegarem na base Trogg foge e leva o que sobrou de suas tropas junto.

3° Missão: Sabendo que Trogg está transformando as feras em monstros de Black Matter, os Headhunters e a Phantom fazem um ataque com força total na base Necro no mundo, para acabar com os planos dele de uma vez por todas. O objetivo da missão é destruir as construções Necros e derrotar Trogg,.



Dagon e uron enfrentando as forças de Trogg

Com a derrota iminente Trogg foge, mas não consegue leva muitos de seus monstros embora, perdendo boa parte deles no combate, assim mesmo que o Necro tenha escapado a Phantom conseguiu impedir que mais feras no mundo fossem transformadas, mas isso não impede de que façam isso em outros mundos selvagens.

Primeira parte do motor

Com as informações conseguidas após o ataque dos Necros no mundo colônia de John e informações conseguidas por espiõe Dorians, a frota Phantom chega a um planeta Ocuria, la reconhecem várias forças do Pacto, mas a maior parte delas sendo Kronans, assim John desce no planeta com alguns soldados para espionar a situação e entenderem o que estão enfrentando.

1° Missão: John e seus soldados vão escondidos no meio do exército Kronan para saber o que está acontecendo, marcando pontos de interesse para poder atacar a base, percebem que ela foi levantada emvolta de um Laboratório Ocuria, mas com alguns adornos que fazem ele parecer um templo. O objetivo da missão é levar John e seus soldados a pontos de vantagem em volta da base Kronan para descobrir o que estão fazendo e fraquezas da base.

2° Missão: Com informações da base Kronan suficiente para lançar um ataque e acreditando que a peça do motor está dentro do laboratório, as forças da Phantom formam 2 grupos de ataque para atacar a base pelos flancos, pegando os Kronans de surpresa. O objetivo da missão é destruir as estruturas Kronans sem danificar o laborátório Ocuria, e derrotar Alpha, o líder das forças Kronan.

3° Missão: Com o caminho livre, Dagon, Nahan e John levam uma pequena força de elite para explorar o laboratório Ocuria, que ao entrar descobriram que era voltado para pesquisas sobre os Titans, e la saem em busca da parte do motor. O objetivo da missão é explorar o laboratório e enfrente as forças Ocurias que guardam o lugar, protegendo o motor existem 4 mechs guardiões que devem ser derrotados.



Tropas da Phantom cercando templo Ocuria

Com o primeiro pedaço do motor Titan nas mãos da Aliança, a Phantom parte para a busca da segunda parte, quando são contatados por Aela, general das tropas Solarians, e diz saber a localização da segunda parte do motor. Assim termina o primeiro capítulo.

2° Capítulo

Mineradores

A Phantom intercepta uma mensagem do Pacto dizendo que estavam explorando minas dentro dos mundos de mineração Humanos, assim a frota decide investigar, e vai para um dos mundos relatados, onde a extração é feita pela Stark Mining.

1° Missão: John lidera tropas humanas para investigar um dos pontos de mineração que supostamente estão sendo explorados, quando são emboscados pelos Kronans. O objetivo da missão é enfrentar os Kronans enquanto abrem caminho até o ponto de mineração marcado no mapa, la ele descobre que a Stark Mining está aliada ao Pacto.

2° Missão: Com a traição dos mineradores descoberta, a Phantom prepara um ataque a base de mineração principal deles, onde estão entrincheirados com tropas Necros e Kronans ajudando, la John pretende eliminar os líderes da Stark Mining, o Barão e seu filho. O objetivo da missão é destruir os 3 Hq da base, o Necro, o Kronan e o da Stark, e elminar o Capt Stark.

3° Missão: Com a morte de seus filho e seus aliados derrotados, o Barão Stark foge com o que sobrou de suas naves de guerra, mas é abatido por um bombardeio orbital da Phantom, John agora lidera um grupo de busca para captura-lo. O objetivo da missão é explorar as naves Stark derrubadas em busca do barão, enquanto lutam com as tropas Stark sobreviventes.



John Black enfrenta os traídores da Stark Mining

Com a destruição da Stark Mining, a Aliança toma de volta o controle dos minérios Humanos e da um duro golpe na economia do Pacto.

Libertar as Colônias

Sarena descobre um plano dos Dead Eyes de assassinar os líderes da Phantom, assim eles se preparam quando os assassinos chegam e os eliminam rápidamente, deixando uma nave fugir para poder segui-las até a base de operações dos Dead Eyes, chegando as Free Colonies, onde pegam um pedido de socorro de Morrigan, a líder das colônias.

1° Missão: As colônias estão sobre um cerco pelos Khals e DeadEyes, John Black, Nahan e Dagon dividem as tropas para que peguem as forças inimigas despercebidas enquanto elas focam nas colônias, assim eles acham uma brecha para reforçar suas defesas. O objetivo da missão é destruir um dos 3 pontos de cerco das forças do Pacto para que as tropas possam entrar nos territórios da colônia.

2° MIssão: Com as forças dentro das colônias seguras, a Phantom se prepara para lançar um ataque combinado e pegar as forças do bloqueio entre o martelo e bigorna, sem ter como eles fugirem, mas primeiro precisam ajudar alguns grupos de soldados das colônias espalhados pelos mapas antes que eles sejam exterminados para poderem juntar forças. O objetivo da missão é o exército que ficou atrás do bloqueia ir atacando as forças do Pacto que estão cercando as colônias e liberando os soldados que estão lutando no meio do caminho, enquanto as forças defendendo as colônias começam a avançar fazendo com que as tropas inimigas sejam cercada pelas duas forças e não tenham como fugir.

3° Missão: Com as as colônias livres do bloqueia, Morrigan une forças com as tropas da Phantom e marcham para destruir a base Khal na região, liderada pelo mercenário Shade, inimigo mortal de Sarena, que para ve-lo morto libera alguns soldados seus de elite para ajudar. O objetivo da missão é destruir o Hq Khal e matar Shade, que estão entrincheirado nas ruínas de uma Free Colonie.



John Black enfrenta os traídores da Stark Mining

Com as colônias libertas, os Khals não tem mais força para tentar retomar os colônos e coloca-los para lutar, e o grande número de perdas dos Dead Eyes deve fazer com que a presença deles diminua consideravelmente na guerra.

Segunda Parte do motor

Aela revela que a segunda parte está localizada em um mundo ruína Solarian, abandonado após um grande cataclisma, a parte do motor está soterrada em escombros e agora as forças do Pacto estão em peso no planeta, escavando o lugar para encontrar a peça.

1° Missão: O planeta está fortemente defendido por canhões anti aéreo, para toda a força da Phantom chegar ao planeta eles precisam ser destruídos, para isso John, Nahan e Dagon vão com uma força menor destruindo os canhões e liberando espaço para outras tropas chegarem, lutando contra uma força muito maior. O objetivo da missão é destruir os canhões que protegem a região, a cada canhão destruído reforços chegão.

2° Missão: Com as forças da Phantom em terra, eles descobrem que as forças do Pacto estão escavando uma antiga cidade Solarian e estão entrincheirado ao redor dela, assim para tomarem a parte do motor eles precisam destruir as defesas deles. O objetivo da missão é destruir todas as estruturas do Pacto que protegem a escavadeira.

3° Missão: Com o controle da escavadeira, as forças da Phantom precisam resistir ao contra ataque do Pacto, estando cercado pelas forças de Ronin e Imperiu, até que a peça do motor tenha sido retirada da ruína. O objetivo da missão é proteger a escavadeira até ela retirar a parte do motor.



Tropas da Phantom atacando os canhões Khals

Com a peça retiradas a frota retira as tropas do planeta e vão embora, agora estão apenas a uma peça do que acreditam ser o fim da guerra.

3° Capítulo

Psi Corps

Bishop manda uma mesagem para John pedindo que ele ajude a defender um planeta fortaleza Humano enquanto a frota Humana está ocupada, de acordo com ele o planeta está cercado por toda a frota Kronan, e la é onde estão treinando um grupo secreto de guerreiras psíquicas, Psi Corps, liderada pela antiga namorada de John, Jessie.

1° Missão: John chega a base principal do planeta e coordenam a defesa do lugar junto com Jessie, para se prepararem para o próximo ataque das forças Kronan, que estão lançando ondas de tropas todos os dias. Objetivo da missão é defender a Hq dos Kronans.

2° Missão: Com as defesas a ponto de cairem, John e Jessie decidem que precisam evacuar o planeta, para isso John decide fazer uma distração atacando uma das bases Kronan para desviarem forças enquanto o planeta é evacuado. O objetivo da missão é atacar uma das bases Kronans, destruir seu Hq e esperar contra ataque até que algumas unidades tenham saido do planeta pelas naves de transporte. Após parte da evacuação as forças de John começam a não aguentar o ataque, assim Jessie e suas Psi Cops se sacrificam para que o resto dos soldados consigam fugir.

3° Missão: As tropas sobreviventes de John conseguem fugir dos Kronans, mas a base Humana é tomada e agora precisam chegar a um posto afastado para que a Phantom possa buscá-los. O objetivo da missão é levar John e os seus homens até o ponto de encontro, lutando contra as forças Kronans no caminho e evitando de serem pegos pelo exército maior que os seguem, comandado pelo Kronan Controller.



Jessie se sacrificando para que as tropas Humanas consigam fugir

Com a queda das Psi Corps e perda de parte de suas tropas, a Phantom toma suas primeira grande derrota na guerra, e John se culpa pela morte de Jessie. A frota de Bishop chega tarde demais e o planeta cai nas mãos dos Kronans

Defesa de Aleria

Valla manda mensagem para Nahan de que uma grande frota Necro está indo em direção ao mundo capital de Aleria, e fizeram uma base de operações em um mundo colônia perto. Ela pede ajuda de Nahan enquanto organiza as forças de defesa da capital.

1° Missão: Nahan leva a força da Phantom para destruir a base de operações Necro, pegando eles despreparado enquanto sua força esta marchando para o mundo capital. O objetivo da missão é destruia Hq Necro

2° Missão: Com a base Necro destruída, Nahan prepara para emboscar um grupo de reconhecimento Necro que esta fazendo varredura nos mundos Alerians para saber sobre as tropas nos lugares, com isso Nahan impede que Tyrant saiba que a frota Phantom está o seguindo. Objetivo da missão, preparar as defesas do terreno para a chegada das forças Necro, e depois destruílas.

3° Missão: A frota Necro está estacionada em uma estação espacial a caminho do capital Aleria, esse é o momento perfeito para a frota Phantom entrar em combate e tentar elminar as forças de Tyrant. Objetivo da missão é destruir as Hqs Necros na estação espacial e destruir a nave de Tyrant.



Frota Alerians emboscando a frota Necro

Com parte da frota Necro destruída, ele se divide em duas, parte indo para Aleria continuar o ataque e parte recua a sai dos território. Mesmo com Nahan querendo terminar a luta, a frota Phantom precisa buscar a última parte do motor, assim Nahan entra em contato com Leon e suas forças Explorers para que ajudem a rainha Valla.

Terceira peça do motor

A espiã Dorian Selene encontrou a terceira peça do motor dentro de um mundo desabitado desértico, onde a frota Excavation do Pacto encontrou um antigo templo Titan, la ela mantém suas forças de espiões de olho para ver se consegue mais informações enquanto a Phantom chega para lutar.

1° Missão: O templo Titan esta defendido por 3 bases, Necros, Kronans e Khals, mas com uma força estranhamento pequena, unido forças com Selene e seus soldados, as tropas da Phantom partem para o ataque. O objetivo da missão é destruir os Hq das 3 facções do Pacto e não danificar e destruir o campo de energia do templo.

2° MIssão: Com o templo nas mãos da Aliança, John, Nahan, Dagon e Selene vão com uma pequena força explorar o lugar, la eles esperavam encontrar a última parte do motor e poder acabar com a ameaça dos Titans.Objetivo da missão é explorar o templo, enfrentando as forças do Pacto e defesas Titans até encontrar a peça do motor. Mas la tudo se mostra uma armadilha, espiões traidores Dorians invadem a Phantom e roubam as outras duas partes enquanto Imperius ja tinha tirado a terceira peça do templo, então as forças do Pacto bombardeiam a estrutura e soterram os heróis da Phantom dentro dele.

3° Missão: Tendo perdido todas as peças do motor, os heróis precisam achar uma maneira de fugir do templo em ruínas, e no meio do caminho encontram uma estrutura Valorian esquecida, contendo vários guerreiros que estavam adormecidos mas acordaram com a destruição do templo e agora ajudam as forças da Phantom a fugir dele. Objetivo da missão é encontrar a saída do templo enquanto lutam com as feras que vivem nele e algumas tropas do Pacto deixadas para trás.



As forças sobreivendo da Phantom encontrando os sobreviventes Valorians

Tendo perdido as partes do motor, agora era questão de tempo até que toda a força do Pacto vá atacar a localização da prisão, ainda desconhecida para todos. Enquanto isso a Phantom espera, e tenta reforçar as linhas de ataque e defesa da Aliança.

4° Capítulo

Estaleiros

Enquanto esperam pelo ataque do Pacto na prisão as forças da Aliança tentam causar o maior dano possível a eles para minar suas forças na hora da ofensisa. Então estão focando seus ataques em alvos chaves,um deles um grande estaleiro espacial dentro dos territórios do Pacto.

1° Missão: A Phantom sendo a frota mais rápida tem a missão de formar a base de operações dentro da região do estaleiro par que as outras frotas preparem o ataque. O objetivo da missão é criar uma base e gerar recursos suficientes para criar uma força poderosa na região e destruir todas as forças do Pacto que estiverem por perto.

2° Missão: Com a base estabelecida, a Phantom tem agora que fazer missões de reconhecimento no estaleiro para marcar o pontos onde as outras frotas irão bombardear. O objetiv da missão é andar pelas bases do estaleiro marcando pontos de interesse e evitando a frota principal do Pacto. após isso as frotas da Aliança bombardeiam e destróem o estaleiro.

3° Missão: Com o estaleiro destruído a força restando do Pacto lança um contra ataque contra a Phantom, que tem o reforço das forças de Esgrammor, enquanto as forças do inimigo são lideradas por Jago. O objetivo da missão é defender a Hq até derrotar todas as forças do Pacto.



Frota Phantom atacando estaleiros do Pacto

Com os estaleiro destruído o Pacto perdeu grande parte de sua capacidade de criação de naves, e durante a batalha Esgrammor e Jago se enfrentam, Jago consegue matar o Conde mas cai morto devido aos ferimentos recebidos.

Atacar as bases do Pacto

Enquanto boa parte das forças do Pacto recuaram, provavelmente se preparando para tomar a prisão, algumas de suas bases principais em território da Aliança estão vulneráveis, sendo a hora perfeita para o ataque, onde a Phantom vai reforças as fileiras das frotas aliadas.

1° Missão: A Phantom tem a missão de auxiliar a frota Alerian a atacar a base Necro comandada por Lina. Objetivo da missão é derrotar Lina, que fugirá e destruir a Hq Necro.

2° Missão: A Phantom chega para ajudar Darius sua força Hiperion a derrotar a base Necro comandada por Beta. Objetivo da missão é derrotar Beta, que sai gravemente ferido mas vivo, fugindo com alguns cásulos estranhos, e destruir a Hq Kronan.

3° Missão: A Phantom tem uma última ajuda a oferecer a Bishop e a frota humana enquanto expulsam as forças Khal. O objetivo da missão é destrui o Hq dos Khals, sem nenhuma liderança especial presente no território.



Forças Alerians atacam base Necro comandada por Lina

Com as principais bases do Pacto destruída e parte de sua liderança expulsa dos territórios de Avalon, a Aliança ganha um pouco de espaço para organizar melhor suas defesas e se preparar para o inevitável ataque da força princíoal do pacto a Prisão Titan.

Defesa de Solaris

Sem aviso algum, a grande frota unificada do Pacto toma de assalto o mundo capital Solaris, esmagando suas defesas e tomando e cercando o planeta, a Prisão estava la, e essa era a última ofensiva deles, todas suas forças estavam la, e a guerra seria decidida nesse momento. Oracle, líder dos Solarians revela para Nahan que sua Espada dos Reis junto com a energia do motor poderia fechar a prisão, que ela teria a função de uma chave, assim a Phantom se prepara para uma última e desesperada ofensiva.

1° MIssão: Enquanto a força principal do Pacto está terminando de derrotar os Solarians que protegem a prisão, eles deixaram uma base para trás liderada por Shadow, para tentar deter as tropas de Aela. O objetivo da missão é reforçar os soldados de Aela e tomar a base de Shadow, matando ele e destruindo a Hq. No final Shadow é morto por Aela em combate.

2° MIssão: Com a prisão em controle do Pacto, aos poucos ela começa ser energizada para ser aberta, com a base de Shadow tomada, a força da Aliança agora avançar e tomar a base principal do Pacto. O objetivo da missão é destruir as 3 Hqs do Pacto, derrotar seus líderes e destruir as unidade guardiães da prisão.Nessa batalha Nahan mata o Temple Lord Khal e Dagon mata o Controller Kronan.

3° Missão: Com a prisão controlada pela Aliança, Nahan começa a fechar usando a sua espada, mas uma grande força do Pacto liderada por Ronin avança para contra atacar, e uma estranha criatura começa a atravessar a prisão para Avalon. O objetivo da missão é proteger Nahan até ele terminar de lacrar a prisão, e expulsar o Titan que está tentando atravessar.



Forças da Aliança protegem a Prisão

Com a prisão selada e suas forças aos poucos sendo derrotadas, o Pacto decide recuar, mas Ronin em um último ataque tenta matar Nahan, mas é derrotado e morto por John Black. Assim a batalha por Solaris termina, com uma grande vitória para a Aliança, que agora espera poder tentar conversar sobre paz com as forças do Pacto anda restante.

Epílogo

Lucian observou a guerra acontecendo, vendo mundos cairem, exércitos ruirem, e agora ele planeja sua vingança. Juntando seu Alerians renegados ele parte para a saída do Void, para tomar os mundos de Alerian e a Cidade Voadora, onde ele foi amargamente derrotado no passado.

1° Missão: Para poder sair do Void Lucian precisa derrotar as forças Voidians que guardam o porta. Objetivo da missão, destruir o guardiões Voidians.

2° Missão: Lucian chega a um planeta colônia Alerian que parece desprotegido o suficiente para ele. Objetivo da missão, destruir a Hq Alerian

3° Missão: Uma força Alerian é mandada para o planeta para destruir Lucian e retomar o controle da colônia, mas Lucian não vai desistir tão fácil e pretende resistir. Resistir aos ataques Alerians, impedindo que destruam a Hq até Imperius chegar.



Imperius ajuda Lucian a derrotar tropas Alerians

A ajuda de Imperius foi bem vinda, porém inesperada, o Necro levou uma força escondida para o mundo colônia enquanto a frota do Pacto recua após a derrota em Solaris. Imperius oferece então uma aliança a Lucian, para que ele ajude as forças do Pacto a navegarem dentro do Void, pois la Imperius conhece alguem que pode mudar o rumo da guerra, prometendo a Lucian o controle total dos mundos Alerians caso ele ajude.

Nota sobre a Campanha: O roteiro ainda tem vários furos e lacunas a serem preenchidos, o que pretendo fazer caso o jogo se torne realidade, deixando ele mais coerente e também que de maior sensação de que os riscos da guerra são altos.

Civilizações

Civilizações maiores

Humanos



A Terra era um lugar próspero, despoluição do planeta estava quase completa, as guerras quases extintas e as nações unidas por uma causa maior, a exploração do espaço. Nossa tecnologia finalmente havia chegado ao ponto de nos lançarmos em busca de novos mundos, novos lares, mas as únicas coisas que achamos foi planetas inabtáveis e ruínas de alguma raça extinta, até o que o Void se abriu sobre nós. Perto de Marte um grande porta surgiu e dele várias naves se degladiavam, e continuaram lutando por todo caminho até cair em nosso planeta, la duas raças nunca vista antes transformaram a Terra em um campo de batalha impiedoso e não mostraram qualquer sinal de respeito pela vida humano, nós lutamos de volta, mas não fazia diferença, nossa força era mínima comparada com a deles, nessa hora mais escura um antigo plano foi revelado. Batizado de projeto Gênesis, duas naves imensas, batizadas de naves mundos haviam sido construídas caso um cataclisma dessa proporção atingisse a Terra, nela poderiam ser colocadas populações, tecnologias, equipamentos, materiais orgânicos, qualquer coisa necessária para a nossa vida, e assim partimos, apesar de muitas pessoas terem sido sacrificada para podermos escapar, mas não havia outros planetas próximos para nos refugiar, então em um ato de desespero as naves, batizadas de Fênix (Phoenix) e Renascimento (Rebirth) foram para dentro do Void, em busca de algum futuro.

Quando saimos do Void apenas a Fênix conseguiu fazer a passar, Com a nave Renascimento e toda a tripulação se perdendo, mas o que encontramos encantou a todos, um setor da galáxia nunca antes imaginado, parecia ter saído da mente de algum escritor de ficção fantástica, com inúmeros planeta habitáveis, civilizações formadas e vivendo em uma comunidade, algo que podiamos apenas sonhar, e vendo isso, o Almirante Sergie olhou para o espaço e disse “Chegamos a Avalon, descobrimos finalmente a ilha”, e assim estava batizado o lugar, e como a ilha mítica essa também havia seus mistérios, e essa também seria um refúgio para nos recuparmos de nossas feridas de batalha, pelo menos até sermos arrastados para outra.
A humanidade tem o poder de se recuperar e adaptar facilmente, e aqui foi dessa maneira, nos estabelecemos em um mundo capital batizado de Terra Nova, e logo começamos a criar colônias em outros planetas, um governo foi formado por um grupo político dominante em Terra Nova que indicava um governante com poderes limitados para as colônias, a mineração dos Minérios Xizor, principal fonte de energia da galáxia eram feitas através de grupos privados mas que tinham que responder ao governo, pelo menos era aparente, ja que os grupos de mineração logo começaram a ter grande poder político e até mesmo a negociar com outras civilizações.

Nesse meio político começou uma revolta das colônias contra os grupos mineradores, onde John Black, um condecorado comandante acabou descobrindo que a Companhia Stark, mais poderosa dos mineradores, desviava minérios para o Pacto Galático, mas ao tentar expor a falsa John foi rebaixado e colocado como chefe de milícia do planeta colônia de Oslo, e la ele ficou desacreditado do governo humano, os vendo como uma força corrupta.

Mas o que ele não sabia é que ele seria o centro do começo da Guerra Galática quando as forças do Pacto lançaram seus ataques iniciais, um deles foi em Oslo, com as forças Necro cercando o planeta e sobrando para John a responsabilidade da defesa, la ele aguentou até a frota humana, liderada pelo seu antigo amigo Almirante Bishop, o único que foi em sua defesa contra os Stark. Assim começa a história da humanidade na Guerra.

Conceitos e referências para a criação

Os Humanos de Avalon foram representado usando alguns conceitos da nossa história, militarmente eles são uma mistura da organização dos exércitos durante a Segunda Guerra com alguns veículos e conceitos estabelecidos no gênero de ficção, como Mechs, a organização das naves de batalha parecida com a das Frotas marítimas, uso de tecnologias futuristas como camuflagem ótica, armas lasers, soldados ampliados com nanotecnologia e poderes psíquicos.

Se comparado a algum exército mais particular da Segunda Guerra os Humanos seriam algo como o Exército Vermelho Soviético, uma massa de tropas levemente terinadas tomando o campo de batalha sendo reforçada por um pequeno contingente de elite, com os soldados mais básicos sendo apenas homens e mulheres com treinamento básico e armamento padrão, e quando vamos para os soldados de elites vemos soldados sniper de elite com camuflagem e mira impecável e o Mirmidão, soldado com treinamento de elite e melhorado com implantes cibernéticos e nanotecnologia.

Em termos de veículos vemos algo diferente, os veículos Humanos formam uma força sólida mas não espetacular, com excessão do mais poderoso Mech, que acaba sendo uma criação humana para lutar em Avalon enquanto os outros veículos são só evoluções do que ja usavam na Terra, como carros batedores,

tanques e lança foguetes.

A questão de organização social dos humanos acaba sendo influenciada pelo período colonialista da nossa história, principalmente o brasileiro, onde a coroa portuguesa sedia territórios brasileiros para a exploração por uma elite, mas demandava uma boa parte do lucro, essa temática se encaixa quando pensamos no contexto de colônizar outros planetas, é quase a mesma coisa em uma escala maior, e faz sentido um governo central no planeta capital deixar o comando para algum elite de escolha deles. Enquanto o governo mantém o controle social os Generais e Almirante detêm total controle do Exército deles, parecido com o que aconteceu com Roma, onde os Generais tinham exército próprio e pagavam o salário dos seus soldados.

Então as principais referências são:
• Exércitos da Segunda Guerra, principalmente o Soviético
• Organização do colonialismo de exploração
• Generais de Roma
• Humanos em Sci fi: Halo, StarCraft, Warhammer 40K, Star Wars, Startrek



Exército Soviético



Halo Reach

Mecânicas de jogo

O conceito de jogo criado para os Humanos é o de serem adaptáveis, eles conseguem responder fácilmente a qualquer ameaça, sua força de combate é sólida mas não é a melhor, sendo que as vezes um número maior pode ser uma vantagem contra um inimigo mais forte, suas unidades tem um bom número de habilidades mas não são as que mais possuem, isso faz com que eles sejam a civilização mais fácil de jogar, feita para iniciantes mas com estratégias boas os suficiente para veteranos, principalmente fazendo uso de várias unidades em sinergia, bom posicionamento de Lançadores Cobras Vultos, uso de naves de combate com infantaria para proteção, suas táticas acabam sendo familiares com unidades pensadas em meios de combate ja estabelecidos na nossa história.

Assim eles podem ser definidos como:
• Adaptáveis
• Bom para iniciantes
• Forças sólidas
• Unidades facilmente reconhecidas

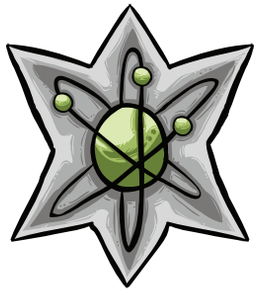
Sub Facções

Rangers



Grupo de soldados de resposta rápidas liderado por John Black, os rangers usam veículos leves Raiders para chegar ao campo de batalha rápidamente e causar estrago aos veículos inimigos e os próprios Rangers, soldados treinados para lutarem na linha de frente, com capacidade de fazerem lançamentos orbitais, serem lançados ao campo de batalha diretamente das naves que orbitam os planetas
podendo ser os primeiro a chegarem ao combate. São mais bem treinados que os soldados básicos e mais bem equipados e são comandados por um dos melhores estrategistas da guerra.

Science Force



Grupo de criação de armas e tecnologia para os soldados, são responsáveis também por colocar tropas experimentais e especializadas no campo de batalha. o Chemistry não tem todo o preparo de um soldado básico ou um Vulto, mas sua arma de raio tem força o suficiente para causar dano contínuo a unidades inimigas, e quanto mais eles focam em um alvo maior o dano, o Emp Blaster é um veículo com uma arma de pulo elétromagnético que pode ser direcionada para alvos, sendo perfeito para desabilitar veículos chaves durante o combate para serem destruídos. Science Force pode não causar muito dano diretamente, mas suas unidades de suporte conseguem segurar o inimigo o suficiente para a força principal poder fazer a sua ofensiva, e são liderados pela brilhante Helen Clark, que tem a função de comandar a equipe científica da Phantom para descobrir o que o Pacto procura nas ruínas Titans.

Red Crows



Um grupo fanático de soldados que muitas vezes são vistos mais como ameaças do que solução pelos próprios humanos, mas excelentes soldados, os Red Crows formam treinam suas tropas desde crianças para serem uma arma de combate perfeita e não questionarem ordens. Rápidos no campo de batalha os Crows preferem lutar a curta distancias com suas Shotguns, para isso usam Jetpacks para um rápido movimento, e seus soldados são tão devotos ao batalhão que mesmo após sofrerem sérios ferimentos ainda voltam para a batalha dentro dos Sarcófagos, armaduras semi Mechs de combate pesado, armado com escudo e metralhadora, são uma visão aterrorizantes no campo de batalha. Liderados por Lionel, os Crows irão ajudar John Black contra o Pacto e a traição da Companhia Stark.

Personagens



John Black

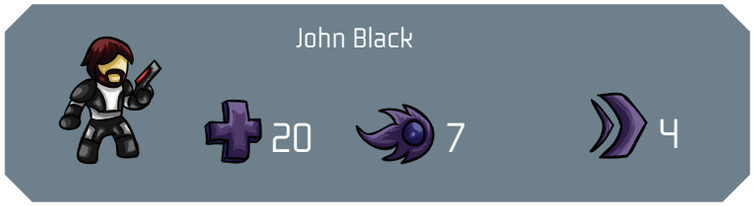
John Black é um homem que viveu em guerram, lutando em quase todos os conflitos humanos em Avalon, ele não conheceu a paz, lutou nos dois batalhões mais famosos da civilização, os Ghots Wolfs, que lidavam com operações Black Ops em territórios Hostis, e os Alpha Squad, tropa pessoal dos Almirantes.

Mas seu maior momento de glória também foi sua queda, quando destacado para comandar um dos batalhos Humanos para ajudar a Stark Mining a vencer a Guerra das Mineradoras, John acabou se destacando pelas muitas vitórias e poucas perdas de tropas, se destacou tanto que o Barão Stark o queria a seu lado permanentemente, tentando comprar o comandante mostrando o quanto ele poderia lucrar com os negócios ilegais que eles faziam. Mas Black era um dos poucos homens ainda honrados, e quando tentou entregar os Barão a justiça quase foi sentenciado a morte, salvo apenas pela sua amizade com o Almirante Bishop, mas ainda sim foi mandado para cuidar de uma colônia insignificante de fronteira, para terminar seus dias no anonimato.

Mas isso muda quando as forças do Pacto iniciam sua ofensiva contra a Aliança, e um pequeno grupo de ataque Necro chega ao planeta de Black, o primeiro planeta Humano a ser atacado. John faz uma defesa forte o suficiente para esperar por reforços, e por reconhecimento a sua bravura e seus feitos no passado o Almirante o destaca para liderar as tropas Humanas na frota Phantom, com o objetivo de buscarem as partes do motor da prisão Titan.

Gameplay

John Black foi pensado como um herói comandante, usando a habilidade de melhorar as tropas e chamar reforços como sua principal habilidade. Naturalmente ele ja tem esse poder com a habilidade dos Rangers de se lançarem diretamente em sua posição com os Drop Pods, mas as habilidades Chaaarge!! que dão movimento e ataque as unidades e a Phantom que chama a nave para ajudar por 3 turnos fazem dele um ótimo herói líder, que reforça as linhas de frente.



Habilidades



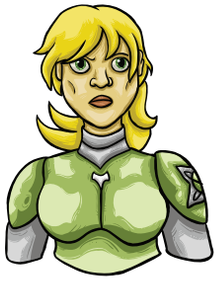
Power Shot: Tiro que da +4 de dano a unidade



Chaaarge!: Unidades adjacentes ganham + 2 movimento +1 atque por 1 turno



Phantom: Chama a Phantom para lutar por 3 turnos



Helen Clark

Talvez a pessoa mais inteligente de toda a raça Humana, Helen Clark lidera o batalhão de combate e pesquisa Science Force, e decidiu acompanhar a frota Phantom para pesquisar mais sobre os Titans e ajudar a compreender os mecanismos da prisão Titan. Sempre fascinada pelas tecnologias alienígenas, Helen viajou por quase todos os planetas das raças da Aliança estudando por algum tempo em seus laboratórios, conseguindo arrancar elogios até dos Hiperions, geralmente acostumados a desprezar cientificamente e tecnológicamente as outras raças.

Durante esse tempo ela fez amizade com um cientísta Hiperion chamado Kyrak, e várias das pesquisas que fizeram junto levaram a se tornar armas da Science Force, como o raio Emp direcionado ou a o raio debilitador dos Chemistrys.

Mesmo com todos os avanços que ela trouxe para as forças militares, ainda não permitiam que ela lutasse no campo de batalha, sendo considerada muito valiosa para correr risco, isso até sua nave de pesquisa ser atacada por piratas Necros e ela comandar a tripulação e organizar um ataque, vencendo um número superior de inimigos com pessoas que nunca pegaram em armas na vida, ganhando respeito de alguns militares do alto escalão, entre eles Almirante Bishop.

Gameplay

Helen é um herói com habilidades de suporte, não entrando diretamente em combate, mas infectando o solo para causar dano as unidades, ou dando upgrade na produções de construções e um upgrade permanente em um tipo de veículo Helen faz consegue ser eficiente no campo de batalha ou perto de sua base, reforçando assim a função geral das Science Force, não causar dando direto, mas ajudar as outras tropas a causar.



Habilidades



Hazard Strike: Causa 2 dano infecta o solo causando 1 dano na unidade que ficar no local



Reactor: Faz construção produzir unidades pela metade do tempo, dura 3 unidades



Prototype: Escolhe 1 tipo de veículo e transforma ele em protótipo, assim essas unidades ganham bônus permanete de +2 ataque, só vale 1 tipo de veículo por vez



Lionel

Lionel cresceu dentro dos quartéis dos Red Crows, nunca soube quem foram seus pais, como todas as crianças de la, a primeira lembrança que tem é o símbolo do grande corvo vermelho. Dentro do quartel Lionel e as outras crianças aprenderam tudo o que precisava, desde ler, escrever, sobre ciências e claro, táticas militares e combate.

Quando o treinamente deles são completos, os jovens são separados e cada um

vai para um batalhão Crow servir aonde for necessário. Lionel logo ganhou fama como um soldado feroz e sem medo de entrar em batalha, tendo o respeito dos seus colegas, mas visto como muito impulsivo pelos superiores. Após a morte do comandante de seu batalhão, a pressão dos soldados foi tão grande que os líderes dos Crows não tiveram outra alternativa a não ser indicar Lionel para comandante.

Não tendo muito paciência para estratégia Lionel geralmente lidera seus soldados em ataques onde ele faz o primeiro movimento de batalha, sempre arriscados e muitas vezes saem com mais feridos que o necessário, mas ninguem discorda que forma uma eficiente força de batalha, usando seus jet packs para entrar com força na batalha e suas shotguns para estraçalhar alvos a curta distância, Lionel consegue também manter as tropas mais leais dentro dos Crows, com o maior número de soldados feridos que se oferecem para voltar a lútar dentro do Sarcophagus.

Gameplay

Lionel é um heróis mais guerreiro do que líder, preferindo entrar no combate e lutar com as tropas do que liderar com táticas, podendo se lançar a ataques suicidas e ainda continuar em combate mesmo após ter toda a vida drenada, e caso precise de reforços pode chamar crows para lutar com ele, Lionel também pode fazer ataques surpresas pulando obstáculos e atacando imediatamente com o Air Smash.



Habilidades



Air Smash: +2 de movimento, atravessa terrenos obstáculos e se terminar de mover perto de unidade inimiga ataca causando +2 dano



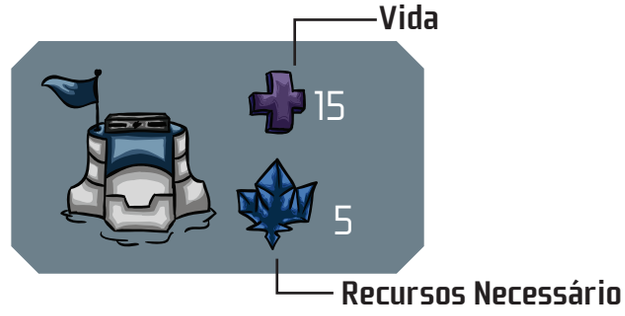
Adrenaline: Fica vivo por 2 rodadas após morrer



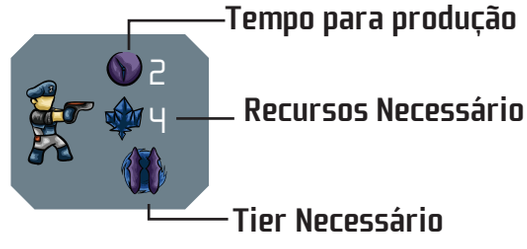
Crow! Assemble: Invoca 2 Crows para terrenos adjacentes

Para as sessões a seguir onde mostrarei os status das construções e unidades será usado uma cartela de informações, assim abaixo a descrição delas para construção, unidades e produção:

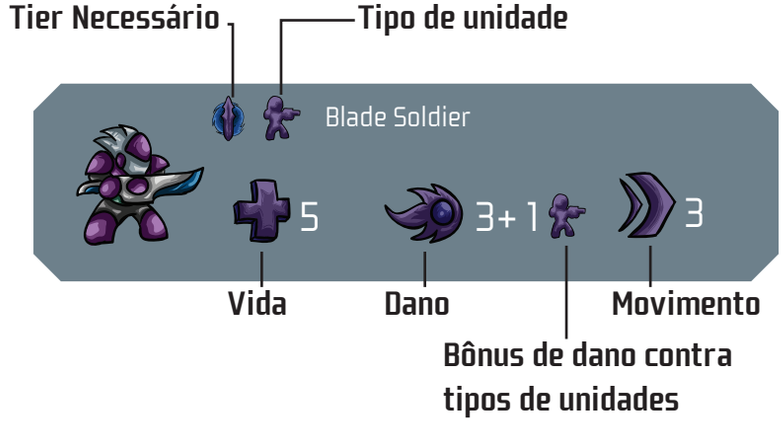
Consruções



Produção



Unidades



Construções

Hq



Produção



Barracks

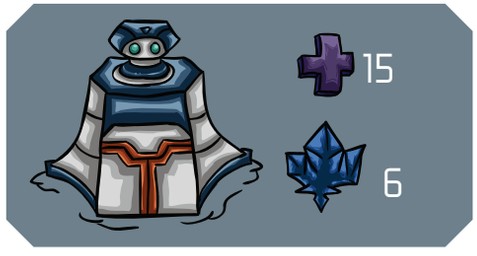


Produção

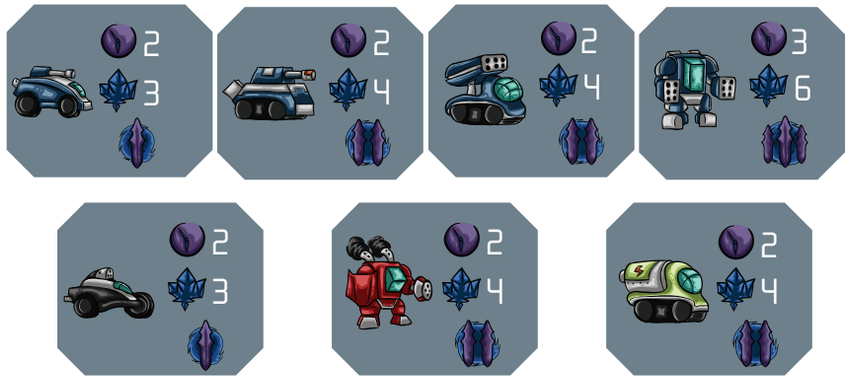




Factory



Produção



Airfield



Produção



Research Lab



Produção



Refinery



Unidades

Infantaria

Soldier

Soldiers são os soldados linhas de frente dos Humanos, com treinamento básico para os diversos tipos de situação e planetas eles não formam uma tropa de elite, mas são eficientes em combate contra outras tropas básicas e para conquistar territórios. Geralmente armado com armadura leve e metralhadora ou alguma outra arma eficiente contra infantaria leve, os Soldiers são sempre empregados em grande números e em visto em todos os campos de batalha Humanos.



Destroyer

Destroyers tem o mesmo treinamento de um Soldier padrão, mas também recebem um reforço para se especializarem em enfrentar alvos blindados e alvos aéreos. Equipados com armadura mais resistente um lançar foguetes guiado, os Destroyer são resistente o suficiente para poderem chegar ao alcance de veículos e especialmente eficientes contra veículos batedores leves.



Wraith

Unidade de infiltração Humana, os Wraith são treinados para fazerem varreduras de locais para ataques e eliminar alvos importantes. Rápidos, equipados com armaduras leve, eles fazem uso de rifles snipers para acabar com infantaria a um distância segura, alem de levar espadas caso lutem a curta distância, usando sua agilidade privilegiada.



Habilidades



Snipe: Mata 1 infantaria não herói

Myrmidon

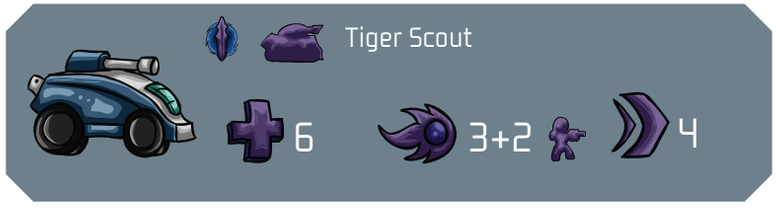
O ápice da infantaria Humana, os Myrmidons são escolhidos a dedo entre veteranos de incontáveis campanhas, ou treinados desde criança nas condições mais brutais possíveis para criar o melhor soldado possível, que não se abala no campo de batalha, que consegue fazer operações em grupo ou sozinho, e segue ordens como também sabe dar ordens caso necessário. Para melhorar o desempenho implantes cibernéticos são feitos nos soldados para melhorar sua força e agilidade. Usando uma armadura pesada e um rifle laser, o Myrmidon é eficiente tanto contra infantaria como contra veículos, sendo frágil apenas contra unidades aéreas.



Veículos

Tiger Scout

Veículo mais rápido do exército Humano, o Tiger é o batedor oficial da raça, podendo percorrer grandes distâncias para ver o campo de batalha e encontrar alvos importantes, sua velocidade permite fugir rapidamente caso necessário, ja que sua blindagem leve não permite grande confrontos. Armados com uma metralhadora no topo, o Tiger é eficiente contra infantarias leves, usado para tirar tropas especializadas de combate, como o Warlock e Wraith



Panther Tank

Veículo principal do exército Humano, o tanque Panther é um força a ser reconhecida no campo de batalha, relativamente barato e com um canhão principal extremamente eficiente contra veículos, ele é visto em quase todas as linhas de frente Humanas acompanhando Soldiers e Destroyers, sendo um excelente combo quando junto com essas infantarias. Sua blindagem média faz com que ele aguente o dano da maioria dos veículos, mas contra os de elite ou mesmo infantarias de elite o Panther ja demonstra uma grande fragilidade e precisa de apoio na hora de atacar.



Cobra Launcher

O lança mísseis Cobra é a unidade Humana mais versátil, pensado no começo como uma unidade anti aéreo, ele se mostrou extremamente eficiente contra elas, mas a distâncias de seus mísseis e precisão deles se mostrou boa também contra alvos terrestres, e em pouco tempo ele se tornou a principal arma de cerco Humana, sempre visto na hora de sitiar cidades e bases inimigas.



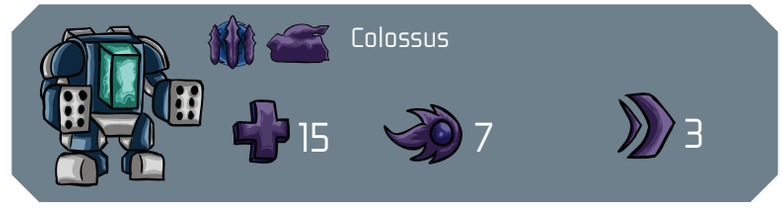
Habilidades



Barrage: lança 3 mísseis em 3 territórios adjacentes

Colossus

O mais poderoso veículo Humano, Colossus é um Mech de combate gigantesco que armado com lança mísseis nas mãos e blindagem pesada, transformar qualquer veículo inimigo em pó. Criado em mundos forjas Humanos, o Colossus é extremamente caro e o transporte dele é díficil, sendo visto mais em operações importantes e grandes batalhas, alem de ser lento, mas quando em batalha ele é uma força a ser reconhecida. Seus pilotos estão entre os pilotos de veículos mais resistentes das tropas Humanas, tendo participados de incontáveis e batalhas e sobrevivido a várias situações, apenas o melhor dos melhores entra em um Colossus.



Aéreo

Dropship

Dropship é o transporte básico Humano, tem a função de levar e tirar tropas rápidamente do campo de batalha, usando um aumento de velocidade caso necessário, sua blindagem leve faz com que ele possa ser derrubado facilmente por tropas inimigas, então o cuidado no manuseio dele é grande, pois se ele for destruido quem estiver dentro dele morre também. Além disso o Dropship tem sistemas de primeiros socorros preparados caso necessário e pode pousar e se trasnformar e uma estação médica imóvel para cuidar de tropas feridas.



Habilidades



Boost: +3 movimento por 1 turno



Med Station: Cura 2 vida de unidades adjacentes, não pode se mover enquanto a habilidade estiver ativa

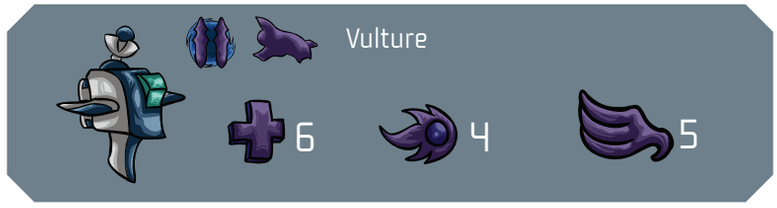
Eagle Fighter

Caça padrão Humano, o Eagle é equipado com blindagem leve e lança foguetes para destruir unidades aéreas rápidamente, mas não consegue atacar unidades terrestre, fazendo dele uma unidade limitada no campo de batalha, sendo empregado apenas quando o inimigo abusa da força aérea. Sua blindagem leve também faz dele alvo fácil para tropas especializadas como Cobra e Destroyer, tendo que ser usado com cuidado na hora do combate.



Vulture

Unidade aérea especializada, o Vulture tem várias funções no campo de batalha, podendo espionar o inimigo, melhorar a moral das tropas e causa um dano considerável. O Vulture foi criado como nave de propaganda, para fazer marketing de produtos, até que viram sua utilidade no campo de batalha, usando a propaganda para aumentar a moral das tropas, eaté um equipamento de shoque, mostrando assim a criatividade humana na hora de usar veículos civis para combate.



Habilidades



Surveillance: Revela produção de construção inimiga



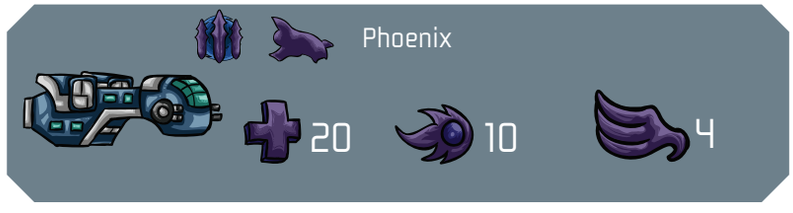
Propaganda: Unidades aliadas no raio da habilidade ganham +1 movimento/ + 1 dano por 2 turnos



Shockwave: Causa dano a unidades adjacentes, tanto aliada quanto inimiga, 2 dano infantaria/ 3 dano veículo

Phoenix

Sendo batizada em homenagem a nave mundo que salvou a Humanidade, as Capital Ships Phoenix são as armas mais poderosas do exército Humano, naves gigantes armadas com grandes canhões que bombardeiam tropas aéreas e terrestres e uma blindagem pesada e reforçada, essas lentas naves geralmente seguem frotas maiores e são eficientes em fazer cercos contra bases reforçadas, mas são frágeis contra unidades aéreas pequenas, como caças padrão.



Outras

Worker

Os Workers Humanos são trabalhadores treinados em táticas militares básicas para sobreviverem no campo de batalha, são os responsáveis pelas construções das torres de defesa nos campos de batalha. Mesmo chegando ao front após ele ter sido tomado pelas tropas aliadas apenas para reforçar, não é estranho ver

Workers reparando e construindo torres em plena batalha para ajudar algum grupo de soldados.



Habilidades



Build Defense: Constrói torres de defesa

Mg Nest

Defesa básica Humana, as metralhadores estacionárias reforçam linhas de combate desde a Primeira Grande Guerra, um modelo simples, porém eficiente, elas enfrentam infantaria e impedem que passem com uma taxa alta de tiro, se mostrou extremamente eficiente em Avalon onde boa parte dos soldados usam arma de contato.



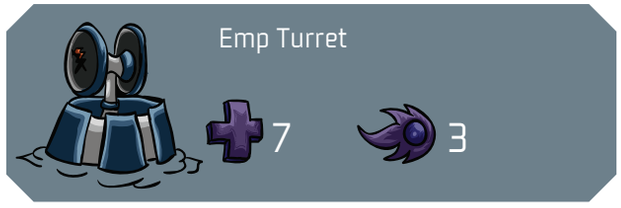
MIssile Turret

Torre de Mísseis automática, ela detecta qualquer movimento de tropas hostis e dispara uma saraivada de mísseis contra ela, com o mesmo armamento equipado no Cobra, ela é eficiente contra unidades aéreas e veículos leves.



Emp Turret

Um versão maior da Torre Emp equipada nos veículos Bear, a torre Emp dispara um raio concentrado em veículos que os disabilitam enquanto ela manter o tiro focado, não chegando a destruir eles, mas dando tempo para tropas ou outras torres poderem acertá-lo.



Captain

Os Captains humanos lideram batalhões em combate, fazendo com que os soldados obedeçam suas ordens e funcionem como uma unidade eficiente. Sempre junto aos soldados no campo de batalha, Captains experientes motivam suas tropas os inspirando ao combate, servindo como um herói de comando, fazendo com que a moral nunca caia. Caso estejam enfrentando posições defensivas fortes ou um grande número de veículos, podem ainda chamar ataques de poderosas artilharias que ficam longe do campo de batalha, pegando o inimigo de surpresa com bombardeios poderosos.



Habilidades



Raise Morale: +1 vida/ +1 movimento para unidades adjacentes



Artillery Strike: 3 dano em 2 territórios no raio de alcance

Sub Facções

Rangers

Rangers

Subistitui Soldier

Soldados treinados em combate especializados, os Rangers formam uma elite de tropas especilizadas em tomar o campo de batalha rápido, sendo os primeiros a chegarem e os últimos a sairem. Usando o lançamento orbital, os Rangers conseguem chegar ao front sendo lançado direto das naves que orbitam o planeta. Com uma armadura média eles são mais fortes e bem treinados

que os Soldiers padrão, que eles substituem.



Raider Buggy

Substitui Tiger

Uma variação do Tiger, o Raider é equipado com um lança mísseis leve no lugar da metralhadora que faz ele eficiente contra unidades aéreas e veículos leves, rápidos para poderem acompanhar os Rangers em batalha, foi pensado para ser um bom combo com a infantaria, podendo os dois chegarem rápido ao campo de batalha e criar uma vantagem por tempo suficiente até tropas melhores poderem chegar e lutar.

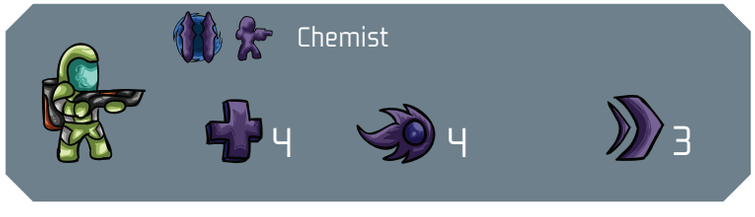


Science Force

Chemist

Substitui Wraith

Soldados e cientístas, os Chemists são treinados para a rotina tanto do laboratório quanto do campo de batalha, usando geralmente armas protótipos, eles acabam sendo a força usada para testar novos equipamentos. Com uma armadura leve e um rifle debilitante, os Chemists não são o tipo de infantaria mais forte que tem, mas sua capacidade de enfraquecer tropas inimigas fazem deles valiosos guerreiros no campo de batalha.



Habilidades

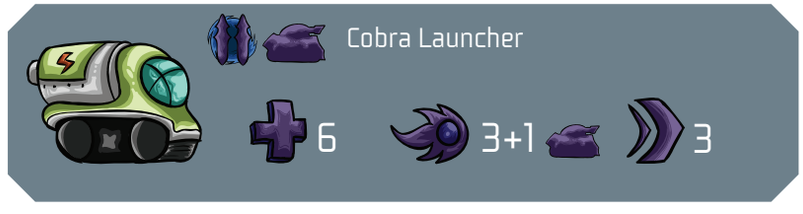


Weakness: - 1 dano para unidade inimiga enquanto tiver sendo atacada por ele

Bear Blaster

Substitui Cobra

Bears são veículos construidos em cima do chassi dos Cobras, mas equipados com um canhão de Emp que direciona o dano a veículos inimigos, em um ataque focado parecido com os dos Chemists, mas para veículos. Com blindagens frágeis mas boas habilidades de suporte, o Bear é um bom apoio contra inimigos que abusam de veículos.



Habilidades



Shield: +2 escudo para unidades adjacentes



Emp: Desabilita veículo alvo enquanto focar o ataque

Red Crows

Crows

Substitui Destroyer

Crows são soldados treinados desde jovens nos quartéis da facção, tornando bons guerreiros em combate a curta distância com seus Jet Packs e shotguns, os Crows consegue pular obstáculos para chega a alvos díficeis ou importantes. Fanáticos, a lealdade dos Crows não esta para a Humanidade, mas sim para o seu grupo.



Habilidades



Jump: Passa por obstáculos ou terrenos elevados

Sarcophagus

Substitui Panther

Quando um Crow é gravemente ferido em combate, ele pode se aposentar ou pode voltar ao serviço no mech Sarcophagus, que faz com que o soldado o controle como uma extensão do seu corpo, não importando quais membros tenha perdido, controlar o mech é simples. Equipado com escudo e metralhadora, alem de uma blindagem média, o Sarcophagus funciona quase como um tanque padrão, mas com eficiencia voltada para infantaria, nao veículos.



Alerians



Nenhuma civilização em Avalon lutou tanto quanto os Alerians, alem das guerras galáticas enfrentaram uma rápida porem brutal invasão e uma guerra civil que iria devastar seus planetas, mas isso apenas os forjaram cada vez mais forte, cada vez mais vencendo em adversidades maiores. Como uma das quatro primeiras Civilizações, eles foram um dos que mais tiveram contatos com os Titans, mesmo perdendo grande parte dos registros dessa época, sabem que foi nesse momento que eles aprenderam a usar o minério Xizor de uma maneira como ninguem usou, como um líquido que aumenta o poder de suas habilidade psíquicicas, ou mágicas como eles chama, batizando o líquido de mana eles colocam para circular pelas armaduras dos soldados e pela couraça dos veículos para dar energia e para poderem melhorar suas habilidades. Desde sua criação, a sociedade Alerian era comandada pel família real, e sendo aconselhada pelos maiores magos do reino, conhecido como Arquimagos, que em determinados momentos da história acabaram por possuir mais poderes que a própria família real, isso muitas vezes por terem comando dos planetas colônias. A primeira família real reinou da era dos Titans até o cerco de Aleria, e foram eles junto com os Solarians que construiram usa tecnologia Titan a prisão Excalibur e a Espada dos Reis. Durante o cerco de Aleria pelso Ocuria a família real foi assassinada como exemplo de que um novo poder havia se instaurado no planeta, mas quando as forças do general Eldrich quebraram o certo e ele liderou o ataque, sua glória foi tanta que acabou sendo coroado rei e sua dinástia criada, tendo durado até hoje, com a Espada dos Reis como principal símbolo.

Durante a dinástia de Eldrich Alerian prosperou e ganhou lugar de destaque na Comunidade Galática, expandiu suas colônias, aumentou a produção do minério, e acabou por controlar muito os poderes dos magos, até o reinado do Pai da princesa Valla, quando o Arquimago Sarzo ganhou poder como conselheiro do rei e usou ele para poder dar um golpe de estado, matando o rei e exilando Valla para os mundos colônia, onde ela começou junto com o general Nahan uma revolução. No começo o grupo era pequeno e atacava mais em forma de guerrilha pontos de mineração para conseguir o recurso e se armar, mas aos poucos a popularidade deles bem como o descontentamento da população foi fazendo a revolução crescer. Enquanto isso Sarzo procurava deslegetimizar o movimento com falsas notícias dos rebeldes massacrando a

população, e tentando conseguir algum apoio de outra civilização da Aliança, irritado com isso o Arquimago começa a buscar apoio dentro do Pacto o que acaba irritando muito dos seus aliados mais poderosos, entre eles o Arquimago Walrus, que leva sua força para se juntar a Valla, assim eles conseguem fazer uma ofensiva e tomar a colônia do Conde Esgrammor, tio de Valla que estava sobre cerco das forças de Sarzo, juntos eles marcham contra o planeta capital, com Nahan liderando o ataque na vanguarda, a batalha termina quando Nahan e Valla mata Sarzo no salão principal do castelo, fazendo com que as tropas dos Aqruimagos se rendam. Valla é coroada rainha após isso e se casa com Nahan, também feito general supremo e considerado o grande heróis de Alerian por seus feitos em batalha.

Quando conflito do Pacto e da Aliança aumentam Nahan lidera a frota fantasma junto com John Black e Dagon para investigar o que o Pacto busca, enquanto Valla comanda a Frota principal Alerian para outros fronts de batalha. Assim começa a história de Alerian na Guerra.

Conceitos e referências para criação

O conceito básico para criação dos Alerians era de uma civilização com jeito mágico, uma ordem de cavaleiros e magos espaciais, toda a sua armadura foi pensada como se fosse a de um cavaleiro, soldado da idade média, mas detalhes mais curvados, para dar os aspecto de modernidade, de futurista, ainda assim eles mantém traços clássicos, principalmente da questão das armas, espadas, cajados, ainda sim eles tem um tipo próprio de rifle e revolver, mas as principais armas são de contato. Suas construção usam também esse mesmo conceito com castelos , cristais, elementos de fantasia mas com formas mais curvas.A maneira de governo deles com monarquia e família real também é uma referência aos antigos reinos medievais. Físicamente eles são os elfos da fantásia medieval, com orelhas pontudas, cabelos lisos, mas ao contrátio deles os Alerians conseguem ter barba e a maioria das cores de cabelo são escuras. Sua dependência da mana também é uma referência direta a fantásia medieval, com magos usando o recurso para pode usar suas magias, apesar de aqui ela ter uma minima explicação para o fato.

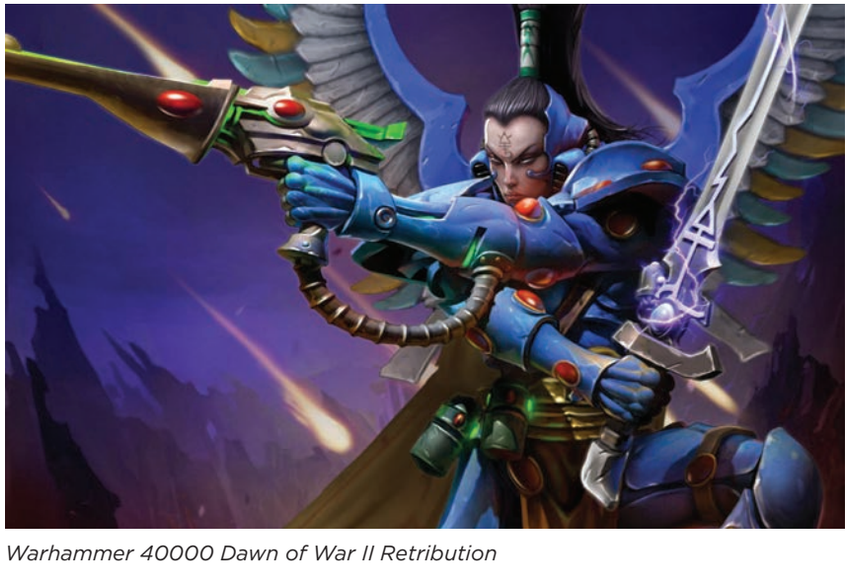
A maneira de combate de Alerian é um misto do combate medieval, com unidades se batendo corpo a corpo e algumas unidades dando apoio a distância, função típica do arqueiro, aqui representada pelo Gunner e pelos Lancers, e tendo o apoio mágico dos Warlocks, além dos veículos dando a cara moderna para a civlização. Algumas unidades como Shield Bearer usa também a tática medieval de ficar atrás da infantaria como arma de certo e apoio, mas os outros veículos assumem um papel diferente, como os taques fire e Lorde, que lutam como tanques normais.

Sua força aérea teve uma criação curiosa, tendo referências e ilustrações da segunda edição do Advanced Dungeons & Dragons e da série Final Fantasy, as unidades voadoras Alerians são quase que caravelas e outro barcos que navegam pelos céus, tomando quase como literal o nome frota espacial, eles usam arcos em volta das naves que fazem com que elas voam, mas apesar do visual diferenta suas função são bem básicas, como caças, bombardeiros e Capital Ships, apenas o Sky Diver toma a função de unidade aérea e infantaria, sendo a unidade mais versátil dos Alerians.

Então as principais referências são:
- Idade Média Europeia
- Elfos e Fantasia Medieval: O Senhor dos Anéis, Dragon Age, Dungeons and Dragons
- Código de conduta dos Cavaleiros
- Civilizações mágicas em sci fi: Final Fantasy XII, Warhammer 40k, ShadowRun



Idade Média



Warhammer 40000 Dawn of War II Retribution

Mecânicas de jogo

Alerians tiveram uma produção diferente, o objetivo deles no começo era de ser uma civilização mais fraca porém com grande foco em habilidades, mas isso foi mudando durante o desenvolvimento porque acaba sendo muito parecido com os Hiperions, tirando a diferença de força, então comecei a pensar em um conceito em que eles ainda dependam da habilidade, afinal isso encaixa bem na história deles com a mana, mas que seja de uma maneira mais simples, então eles acabaram tendo menos habilidades, e suas unidades foram melhoradas, estando no mesmo nível e até um pouco superior a dos humanos. Outra coisa que acaba sendo importante para eles é o posicionamento, para usarem escudos e o a principal habilidade de dano e cura deles que é usada pelo Warlock requer um pouco de planejamento no campo de batalha, fazendo com que eles tenham uma mecânica extremamente simples mas que ainda pode ser complexa quando buscam mais eficiência.

Assim eles podem ser reconhecidos como:
- Grandes usuários de habilidades
- Forças sólidas
- Bom para iniciantes
- Posicionamento importante

Sub Fações



Iron Guard

Originalmente a Iron Guard era a tropa renegada de Nahan, soldados veteranos e condecorados que seguiram seu general para defender a princesa, acabaram por lutar em todos os combates possíveis, de sabotagens de transportes ao grande certo do planeta capital, após Nahan se tornar general supremo ele transformou os soldados na Iron Guard, batalhão liderado por ele pessoalmente, e se tornaram uma elite tão poderosa que rivaliza até com os grandes Dark Knights. Junto com a Iron Guard geralmente vem acompanhado autômatos gigantes chamados de King's Honor, eles obedecem quem possuir a Espada dos Reis e dizem terem sido construidos para enfrentar os próprios Titans, Nahan os encontrou em uma ruína durante a Guerra Civil e o empregou em grandes batalhas durante a Guerra Galática.



Elementals

Guerreiras treinadas no caminho da magia desde crianças as Elementais formam a tropa mágica mais poderosa de Alerian, durante a Guerra Civil elas se dividiram em apoiadores de Valla e Sarzo, e foram valiosas para as primeiras vitórias da Rainha durante o conflito, e apesar da magia ser sua principal arma elas são hábeis no uso do revolver, principalmente quando elas foram privadas da mana no começo da Guerra. Junto com elas podemos ver o Purifier no campo de batalha, essa versão modificada do Fire tank é pilotada por alguem hábil com magia para poder disparar sua cargas mágicas, que dão dano diferenciado nos alvos, podem evocar alguns elementos na explosão, sendo o primeiro veículo mágico criado pelos Alerians.



Vega Lancers

Lancers são uma antiga unidade sniper criada para lutar em planetas isolados e inimigos, usando agilidade e sua mira melhorada através da mana para matar alvos valiosos, hoje eles servem mais como batedores e suporte de infantaria, liderado pelo Arquimago Walrus, a função deles durante a Guerra e encontrar pontos de interesse para ataques da frota Alerian, alem dos Lancers eles também tem acesso aos batedores Griffon para ajudar no reconhecimento e dar poder de fogo a mais, com uma arma a mais que o batedor padrão Wolf, eles conseguem causar mais dano, mas com menos velocidade.

Personagens



Nahan

General, rebelde, portador da Espada dos Reis, herói, Nahan ja foi chamado de muitas coisas, e pode ser considerado um dos nomes mais conhecidos de Avalon, líder da frota Phantom, ele coordena a busca pelas partes do motor Titan, respeitado por todas as raças, até mesmo pelos inimigos, Nahan é a maior chance de sucesso nessa guerra, sendo um guerreiro poderoso e excelente estrategista.

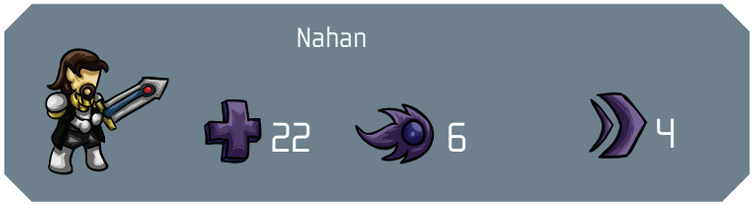
Sua fama começou quando ele decidiu se unir a princesa Valla durante a Guerra Civil Alerian, tendo pouco respeito pelo Arquimago Sarzo e conhecendo a princesa desde infância, ele e sua tropa desertaram e se uniram a delas para libertar a CIdade Voadora.

Suas consquistas em batalha e o casamento com a agora Rainha Valla colocaram Nahan em posição privilegiada dentro dos Alerians, sendo o primeiro Alerian fora da família real a usar a Espada dos Reis, dada a ele por sua esposa para que ela sempre seja vista em batalha.

Com bons relacionamentos tanto com os Hiperions quanto como os Humanos, Nahan fez uma amizade rápida com John e Dagon, os três ficaram conhecidos como os 3 caçadores, e juntos em combate são quase imparáveis.

Gameplay

Nahan é um herói que invoca mais as características de guerreiro do que e general em combate, mesmo ele podendo dar mais movimentos a alguma unidade caso necessário, sua verdadeira força vem de suas habilidades darem muita resistência e poder de fogo a unidades próximas, fazendo dele um ótimo guerreiro de linha de frente, lidando com grupos de infantarias leves ou focando alto dano em alvos pesados



Habilidades



Light of Fariel: Ativa uma unidade ja movimentada no turno



Cleave: acerta duas unidades adjacentes causando +3 dano



Hero of Aleria: Ganha + 3 ataque/+3 vida por 4 turnos



Valla

Rainha Valla teve um grande caminho até chegar a seu posto merecido de rainha, tendo seu pai assassinado pelo Arquimago Sarzo e exilada para os planetas colônias, Valle lutou em uma resitência brutal para ter seu reino de volta e assim conquistou o respeito do povo Alerian, que a viram como uma princisa forte, uma guerreira poderosa e uma líder inspiradora em quem eles podiam contar para liderar o futuro da raça.

Quando as forças do Pacto começaram a juntar suas frotas, a Aliança começou a se preparar para a guerra, enquanto Valla tentou mandar forças diplomáticas para evitar o confronto, sendo a única que realmente se esforço contra o conflito, que era buscado por todos, pois tanto o Pacto quanto a Aliança cultivaram uma raiva um dos outros por tanto tempo que o único caminho que eles viam era a Guerra.

Com isso em mente Valla ordenou que Nahan fosse com a frota Phantom, enquanto Esgrammor liderasse a Frota Alerian, e ela mesmo iria coordernar os exércitos de defesa nas planetas, assim ela poderia focar também em administrar socialmente a comunidade Alerian sem ter que se forcar totalmente na Guerra.

Quando uma força Necron de Imperius conseguiu invadir os mundos de Alerian,

Valla teve que defender seu povo com uma força mínima, mas resistiu bravamente atacando as tropas Necros com táticas de guerrilha até que o reforço finalmente chegasse, provando mais uma vez a excelente líder militar que ela era.

Gameplay

Valla é uma heroína especializada em causar dano ao mesmo tempo que cura suas tropas, em melhorar a sobrevivência das linhas de defesa e causar danos em área poderosos com ataques calculados. Fazendo dela um híbrido de suporte e dano, Valla consegue lutar tanto na linha de frente como curando as unidades em pontos seguros do mapa.



Habilidades



Briar Bomb: Coloca uma bomba que causa 7 dano em área após 2 turnos



Chain Light: Acerta 3 unidades adjacentes, se for aliada cura e se for inimiga causa dano, 3 dano/cura



Beacon of Hope: Unidades adjacentes curam 2 vida por turno durante 4 turnos



Walrus

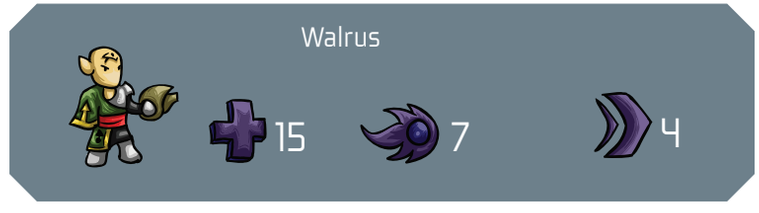
Walrus foi um dos Arquimagos que se rebelaram e tomaram o poder em Alerian. Sendo o mais antigos dos Arquimagos Walrus era muito respeitado entre toda a população, e ficou conhecido por tentar fazer com que a resistência e opressão fossem menor possível, muitas vezes punindo batalhões de soldados que causaram danos a civis ou envolvidos em abusos e outros problemas.

Quando Sarzo começou a aumentar a violência nos mundos colônias para tentar encontrar as forças de Valla, Walrus começou a ver que a causa que ele achava correta era apenas a ganância de uma elite. Percebendo isso Sarzo mandou Walrus e suas tropas para uma missão sucidia contra Valla, mas o Arquimago usou a oportunidade para se entregar e mudar de lado, apoiando a princesa em sua revolução, talvez apenas esse ato tenha salvado ele de ter sido executado como a maioria de seus antigos companheiros.

Sendo agora um fiel conselheiro da rainha Valla, Walrus lidera as tropas Lancers dentro da frota sobre o comando de Esgrammor, um poderoso mago, Walrus também é conhecido por vestir a armadura de Raek, um ferreiro Alerian dos tempos dos Titans, a armadura é revestida de mana por dentro em uma dose quase fatal, o Arquimago sobreviveu a ela, mas agora essa mesma dose é o que mantém vivo, assim ele nunca pode tirar a armadura.

Gameplay

Walrus é uma força imprevisível de combate, podendo teleportar por grandes distâncias, matar unidades não heróis e o absurdo de se manter invencível e usar magia a vontade, ele é focado puramente em dano, mas isso vem a um custo, Walrus é muito frágil, sendo um dos heróis com menso vida de todo o jogo.



Habilidades



Teleport: Move 10 espaços



Might of Raek: Mata uma unidade não herói



Armor of Raek: Invulnerável por 3 rodadas e pode soltar outra habilidades sem ser penalizado pelo cooldown delas

Construções

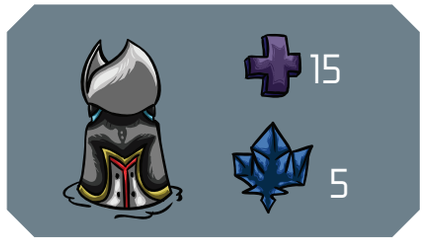
Hq



Produção



Barracks



Produção





Factory



Produção



Airfield



Produção



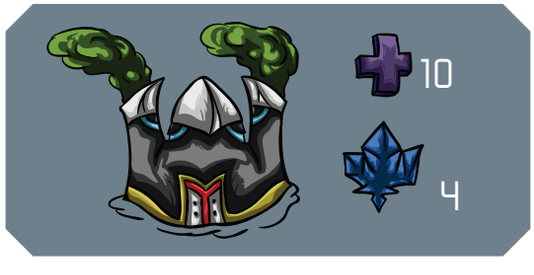
Research Lab



Produção



Refinery



Unidades

Infantaria

Swordsman

Soldados básicos do exército Alerian, os Swordsman são treinados na maestria da espada e na agilidade em batalha, fazendo um bom uso de suas armaduras leves e da força do corte da espada. Rápidos porém frágeis, eles formam a base das forças Alerians e podem causar grandes problemas para outras infantarias, pelo menos até a chegada de veículios e tropas de elite.



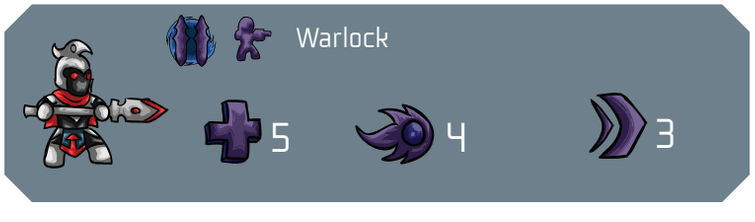
Gunner

Tropa de apoio dos Swordsman, os Gunner ficam na linha de trás bombardeando infantarias inimigas com rajadas de seus revolvers, sendo a tropa especializadas em derrotar soldados dos Alerians, mas extremamente ineficientes contra veículos. Durante a Guerra Civil os Gunners foram muito utilizados para contra atacara os Arquimagos e suas magias a distância.



Warlock

Tropa maga básica de Alerians, os Warlocks são treinados para usar suas magias no campo de batalha causando dano e curando seus aliados, podendo servir como médicos casao necessário. Armados com seu cajados que amplificam o poder da Mana, os Warlocks são guerreiros poderosos que evocam a maior qualidade Alerian, a magia



Habilidades



Arc Light: Causa +1 dano a 3 alvos ligados



Chain Healing: Cura 2 vida de 3 alvos ligados

Black Knight

Tropa de elite dos Exércitos Alerians, os Black Knights usam uma armadura pesada e uma poderosa espada de duas mãos que conseguem usar com uma só, dando poderosos golpes que rasgam até a blindagem de veículos pesados, seus golpes enfraquecem os inimigos. Uma das mais antigas ordens de cavaleiros, os Black Knights servem com honra a nação e foram conhecidos por não ter nenhum membro se aliado ao golpe de Sarzo, tendo assim grande estima da Rainha Valla.



Habilidades



Black Mark: Avlos atingidos causam -1 dano por 1 turno

Veículos

Speeders

Veículos leves e rápidos, os Speeders são a principal força blindada de ataque Alerian contra infantarias inimigas, podendo se antecipar ao movimento deles e usando sua velocidade para chegar ao campo de batalha, atacar e ir embora antes que um contra ataque possa ser feito. Além disso ele também tem a função básica de batedor, com blindagem leve e de fácil produção, os Speeders são uma visão comum no começo de uma batalha



Firetank

Tanque primário do Exército Alerian, o Firetank se assemelha muito ao Panther Humano em poder de fogo e função, sendo a principal arma contra unidades blindadas inimigas, com poder de fogo razoável, sua diferença é a blingagem levemente mais fraca e sua tecnologia de planar, presente em todos veículos Alerian, que da mais mobilidade no campo de batalha.



Shield Barrier

Veículo suporte Alerian, o Shield Barrier sempre acompanha de perto tropas e blindados para fornecer proteção extra com o seu escudo, permitinda que os exércitos cheguem com mais segurança até um posição favorável para atacar as forças rivais. Além disso o Shield Barrier tem 4 canhões leves feito para atacar unidades aéreas, protegendo os céus caso alguma nave tente um ataque rápido.



Habilidades



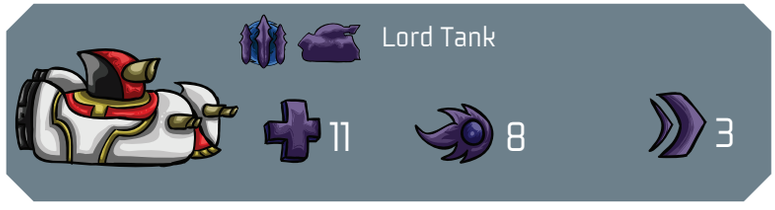
Shield: 2 de escudo para unidades adjacentes



Last Wish: Escudo ainda dura 1 turno após a destruição do Shield Barrier

Lord Tank

Tanque pesado de ataque Alerian, o Lord é usado muitas vezes como veículo comandante no campo de batalha, levando generais e outro oficiais que preferem não entrar no combate a pé, grande e poderoso, ele carrega 3 canhões pesados primários que focam dano em veículo, sendo eficiente contra qualquer unidade blindada no front. Porém o preço dele é o deslocamento lento, fazendo dele alvo fácil para grupos de infantaria e unidades aéreas, sendo necessário apoio para sua máximo eficiência



Aéreo

Airship

Caça básico Alerian, a Airship tem um formato estranho para a nave nos padrões humanos, como todas as unidadea áereas deles, sendo sustentada por um anél que faz a nave voar, ele tem um canhão leve que serve para atacar alvos no ar e chão, fazendo deles um combatente versátil, porém muito frágil.



Sky Diver

Tropas de infantaria Alerian que tomam os céus, os Sky Divers fazem função aérea de unidades anti infantaria com seus rifles pesados, sua principal vantagem é o tamanho pequeno que faz deles alvos difíceis para unidades anti aéreas, mas sua baixa altitude faz com que eles possam ser acertados por armas que não alcançariam normalmente uma unidade voadora, fazendo dele um misto de infantaria e aéreo.



Bombard Ship

Nave média com grande poder de fogo, os Bombard Ships são especializados e atacar unidades no solo, sendo poderosos como armas de cerco. Seu armamento porém faz dele uma unidade lenta e sem opção de atacar outra unidades aéreas, fazendo necessário um controle dos céus antes de empregá-los, para não serem facilmente contra atacados.



Flying Fortress

Poderosa Capital Ship Alerian, sempre vista a frente das frotas de batalha, seu visual lembra o de um grande cavaleiro entrando em batalha, liderando as tropas. Com a habilidade de bombardear unidades aéreas e terrestres, sua versatilidade faz dele uma boa opção de ataque em final de jogo, pois o custo elevado faz com que não seja viável colocar muitas em combate, e grupos de unidades anti aéreas ainda podem causar grande danos a ela.



Habilidades



Purge: +2 dano em área, pode atingir unidades aliadas

Outras

Mason

A tropa Mason, responsável pela construção das defesas Alerians nos campos de batalha é formada basicamente por mulheres, pela sua facilidade em manuseio da mana, que é empregada em grande quantidade para energizar as torres. Treinadas na arte da magia e da construção, elas são necessárias para manter os domínios conquistados pelo exército Alerian, pois suas torres formam uma linha de defesa vital e caso de contra ataque.



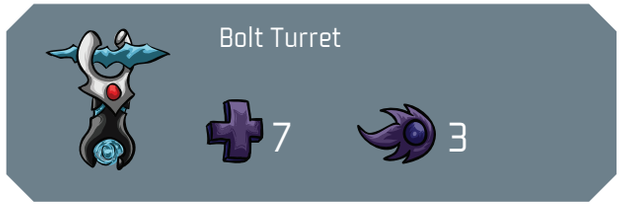
Habilidades



Build Defenses: Constrói torres de defesa

Bolt Turrets

Torres Bolts são as torres mais básicas Alerians, jogando farpas de energia a grandes distâncias, ela consegue combate unidades de artilharia e impedir avanços de tropa a uma distância maior que as outras torres fazem, mas seu dano lento e não tão alto deixa ela vulnerável a um grande número de soldados atacando ao mesmo tempo.



Arc Light Turret

Enquanto as torres Bolts causam danos a unidades a distância, as Arc Lights impedem o avanço de unidades próximas, energizadas pelos Warlocks, as esferas de mana da torre disparam a magia Arc Light a curta distância, sendo eficiente contra tropas de infantaria, acertando várias unidades com um mesmo ataque



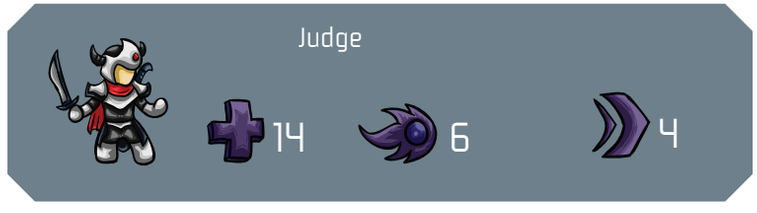
Mana Turret

Carregando um grande cristal de Mana na ponta, essa torre tem função de suporte as unidades magas, recarregando elas dimiuindo o a recarga de habilidades em 2 turnos, fazendo com que elas possam lançar mais rápido suas magias, após usar a recarga, a torre de Mana precisa de 1 turno para ela se recarregar e ajudar outra unidade.



Judge

Judges Allerians tem um papel amplo na sociedade, servindo em tempos de guerra como comandantes militares, guiando as tropas no campo de batalha e dando ordens, geralmente abaixo apenas dos generais na hierarquia. Em tempos de paz funcionam como uma força polícia, de julgamento de condenados e até mesmo sobre o uso e controle da mana. Em batalha os Judges conseguem aumentar a sobrevivência das tropas dando mais capacidades de cura, além deles mesmo serem combatentes experientes e podem abrir caminho nas fileiras inimigas.



Habilidades



Mark of Heal: Unidade afetada cura 1 vida ao atacar



Fencing: Anda 3 territórios, +2 dano para cada inimigo que estiver nos territórios atravessados

Sub Facções

Iron Guard

iron Guard

Substitui Black Knight

A Iron Guard é a unidade de elite treinada pelo próprio Nahan, e que o acompanham em batalha, com armaduras médias, treinamento de elite e armados com lanças e escudos, são uma tropa organizada que segue cada ordem de Nahan e lutam em qualquer território, sua formação de falange é eficiente contra projetéis inimigos e são conhecidos e temidos por toda Avalon



King's Honor

Substitui Lord Tank

Robôs antigos ligados a própria Espada dos Reis, sua verdadeira origem é desconhecida, mas Nahan acredita ser alguma das unidades lendárias criadas por Raek durante a guerra dos Titans. Ativadas durante a Guerra Civil Alerian, Nahan usa os robôs como veículos pesados para romper formações inimigas no campo de batalha, não tão blindados quanto os Lords, mas mais rápidos e mais forte, King's Honor é uma unidade que reflete o tempo terrível em que foi criada



Elementals

Elemental Mages

Substitui Warlock

Guerreiras Magas treinadas por Valla durante a Guerra Civil, elas acompanhavam a Rainha em operações de Guerrilha, quando a falta de Mana afetou elas, Valla as treinou a lutarem com o revolver, fazendo delas a tropa maga mais versátil dos Alerians. Hoje em dia elas acompanham a Rainha como sua tropa pessoal



Habilidades



Starfall: 1 dano a 4 unidades no raio de ação



Bless: +2 movimento a unidade aliada por 2 turnos



Disarm: - 2 movimento /-1 dano a unidade inimiga por 2 turnos

Purifier

Substitui Firetank

Uma versão modificada do Firetank, o Purifier é pilotado por uma maga Elemental, que carrega magicamente o tiro do tanque para que ele cause efeitos diferentes no alvo, sua blindagem média e dano são parecidas com a do Fire, mas os efeitos de seu tiro fazem dele um bom suporte mesmo contra tropas que ele não é perito



Habilidades



Fire Shot: Causa 1 dano por turno ao alvo por 3 turnos



Thunder Shot: Causa -2 de movimento ao alvo

Vega Lancers

Lancers

Substitui Gunner

Unidade especializada em ataques a longa distância e varredura de locais, os Lancers usam seus enormes rifles snipers para identificar e matar alvos a grande distância, a única unidade Alerian realmente focada em lutar a uma distância segura do campo de batalha.



Griffon

Substitui Speeder

Griffon é um modelo de carro de ataque Alerian voltado para operações de infiltração em terrenos hostis, com duas armas de tiro no topo, ele tem maior poder de fogo que o Speeder normal e consegue proteger seus flancos, além de poder acoplar um soldado para aumentar sua capacidade de ataque. Usado pelos Lancers, os Griffons geralmente ficam posicionados em pontos estratégicos para defender os Sniper de ataque a curta distância, mas sua blindagem leve e falta de capacidade de enfrentar tropas aéreas fazem deles vulneráveis a esse tipo de soldado.



Habilidades



Fire Support: adiciona uma unidade ao veículo para ganhar +1 dano permanente

Hiperion



Poderosos e orgulhosos, Hiperion foi a primeira raça de Avalon a navegar pelo espaço e a primeira a conhecer os Titans, ou é isso que eles acreditam, mas a verdade é que eles são a raça psíquica mais poderosa do setor e com a tecnologia mais antiga, tendo intervido em quase todos os conflitos e sendo a única civilização que explorou e aprendeu a manipular alguma energia do Void.

Quando os Titans começaram a ensinar os Hiperions a usar suas capacidade psíquicas eles acreditaram ser um presente divino, e a partir disso formaram sua religião, focada na arte da mente e tendo a Mãe Reverenda no centro dela, logo a sociedade deles era tão focada nela que o poder religioso e político se tornou um só, até que a exploração dos Titans se tornaram tão forte que os Hiperions decidiram se rebelar, o que causou descontentamento entre os líderes religiosos, considerando a atitude como sacrilégio, mas isso fez pouca diferença pois a população foi a luta e e o poder da Mãe Reverenda caiu muito. Sendo o primeiro planeta a se revoltar contra os Titans Hiperion quase foi aniquilada., até que as outras raças fossem em sua ajuda,

Com a quase extinsão Hiperion acabou tendo pouca influência na guerra contra os Titans, e mesmo na Guerra das Pragas, apenas atacando os pontos fracos dos Kronans e Cíber, nunca entrando na linha de frente, mas quando Alerian foi cercada, Azog, um grande guerreiro Hiperion quis ir em ajuda dos aliados que os salvaram da extinsão, mas acabou sendo proibido, mesmo assim levou um grupo de guerreiros leais e foi crucial para que as tropas de Eldrich quebrasse o bloqueio, a fama criada por Azog foi tanta que ele tomou o poder como governante de Hiperion até a sua morte, limitando em muito o poder das Mães Reverendas, e após sua morte o batalhão Filhos de Azog foi criado em sua homenagem, uma das forças mais letais de Hiperion.

Muito tempo após a morte de Azog as Mães Reverendas voltaram a ganhar poder e controlar a sociedade, o que levou a uma rixa dentro deles quando um grupo de pesquisadores começou a estudar o Void, visto como sinal do excesso de poder pelas Mães, o Void era tratado como um alerta e para ser evitado, mas a medida que as pesquisas continuaram e o contatos e comércio com os Voidians expandiram, um grupo quis fazer uma expedissão para o portal, o que levou a proibição pelas Mães. Mesmo assim um grupo não acatou a ordem e foram com 3 naves colonias através do portal e desapareceram, voltando 3 anos depois

com muito conhecimento adquirido, espiritualmente, mentalmente e tecnológicamente. Esse conhecimento alavancou o poder de Hiperion a ponto deles alcançarem a glória de antes, e se tornarem novamente a civilização mais poderosa de Avalon, tanto poder fez com que até as Mães Reverendas aceitassem o Void, e fez com que o um governo civil tomasse lugar novamente, junto com uma força militar separada.

Quando as forças do Pacto começaram a fazer seu movimento de ataque para a Guerra, Dagon, um mestre do Void , percebeu uma pequena frota chegando em uma colônia e foi ao seu encontro, suas tropas foram as primeiras a entrarem em conflito com o Pacto, seguida logo pelas de John Black, assim Dagon também foi convidado para a frota fantasma como representante das forças Hiperion, enquanto o General Darius levaria a frota principal para combate. Assim começa a história de Hiperion na Guerra.

Conceitos e referências para a criação

Hiperion foi pensada como uma raça antiga, mas poderosa, para isso todo o seu visual, construções, devem remeter a algo que foi pensado a muito tempo atrás, algo antigo porém resistente, a maior referência para essa criação foi a cultura Mesoamericana, Astecas, Maias, com sus pirâmides, ornamentos e desenhos que até hoje causam mistério, e nas culturas do Crescente Fértil, com seus Zigurates e relgião bem representada, Hiperion é a raça onde a religião é mais presente, e ter como referências civilizações onde a religião foi importante até o fim ajuda a reforçar isso, suas construção todas lembram templos, mesmo que sua função seja a construção de unidades. Fisicamente Hiperions são os aliens cinzas cabeçudos que deixam mensagens em nossas plantações, o que até faz sentidos ja que eles navegaram pelo Voids, podem ter chegado até a Terra e tentado algum contato, mas nada provado, a diferença maior é que eles não são baixinhos, tendo a estatura maior que a de um humano normal, mas como são mais curvados acabam sendo parecidos, e são extremamente ageis e resistentes, tendo como outras referências fortes os Protoss de StarCraft e o Aliens de XCom.

Em termos de combate eles seguem o padrão da maioria das raças de Avalon, lutando com armas de curta distância, toda suas armas são minerais refinados com poderes psíquicos, o que dão um aspecto azul tradicional deles e um curto afiado, mas eles também empregam como armas poderosos canhões e lâminas que disparam raios, sendo que podem se adaptar muito bem ao combate a distância dos Humanos ou Khals.

Os veículos Hiperions terrestres são todos walkers, eles não usam rodas, apenas as pernas, e todos lembram robôs mais primitivos, mas são os veículos mais resistente das seis civilizações, e representam parte da cultura Hiperion, pois são os únicos que seguiram esse caminho de criação.

A sua sociedade vive um embate eterno entre religião em política, com as Mães Reverendas, portadoras do espírito Hiperion tendo assumido e caido do poder várias vezes, mas mesmo quando não estão diretamente nele elas ainda são de grande influência. Atualmente a sociedade se organiza entre o líder cívil, militar e religioso, estando em uma espécie de triunvirato que parece funcionar, pelo menos em tempos de guerra.

Os soldados Hiperions são treinados desde jovens a lutar com armas e mentes, isso fazem deles uma força excepcional de combate, mas também a mais cara, junto com o fato qeu a taxa de natalidade deles é a mais baixa as forças de combate Hiperions acabam sendo bem menor, mas mais letal que as outras.

Então as principais referências são:
Povos Mesoamericanos
Alies Grey: XCom, Warhammer 40k, StarCraft
Sociedades Religiosas



Ruínas Maias



XCOM Enemy Within

Sub Facções



Void Masters

Corajosos cientístas e guerreiros que foram explorar o Void e voltaram para contar a história, os Void Masters no começo foram visto como páreas pelos seus companheiros, até que o conhecimento que trouxeram de volta causou a revolução tecnológica que colocou Hiperion no topo novamente, e acabou com o poder total das Mães Reverendas, os Void Masters usam as táticas e energia do Void no campo de batalha. Sua tropa é conhecida como Hunter, e vagam pelo espaço Hiperion junto com o seu líder Dagon pesquisando e defendendo as fronteiras, eles usam o que aprenderam para viajar rápido pelo espaçoe atacarem rápidos, guerreiros mortais treinados no combate com a lâmina dupla. Além deles o Mestres usam a Draconica, uma Mothership modificada para usar minério refinado com a energia do Void, poderosas e caras, elas são um sinal de derrota para qualquer inimigo no campo de batalha, eles foram os primeiros a ver e combater o Pacto durante a Guerra.

Royal Guard



Líderados pelo General Darius, a Royal Guard tem o dever de focar na defesa dos mundo Hiperion, por isso evitam partir para combate em território inimigo, mas isso mudou com os ataques do Pacto, agora eles devem participar de qualquer campo de batlha que ouver necessidade, e usando as táticas renomadas de Darius, eles são um inimigo poderoso. Prism é um soldado treinado para focar sua mente na lâmina laser e disparar poderosos raios contra o inimigo, alguns deles usam a energia do Void para aumentar o poder, mas é algo que muitos ainda evitam, principalmente por ser mal visto pelo General. Wyvern é um veículo de combate que deixa suas armas a distância para trás e luta como um Hiperion de infantaria tradicional, com espadas na linha de frente, seu escudo faz com que ele seja extremamente resistente, muitas vezes puxando o dano para outras tropas poderem atacar.

Dagger Clan



Mulheres treinadas na arte de assassinar, as Dagger Clans foram criadas como força para matar alvos importantes ou inimigos políticos, sempre envolta em mistérios, elas eram a maiores assassinas e guerreiras de Hiperion até surgir os Hunters. Entre elas a maior é Rhoma, ex-mulher de Dagon e capitão das Daggers, ela foi conhecida como a mão esquerda de Hiperion, pois cometia assassinatos a líderes de outras raças que ameaçavam o interesse da raça, agora o Clan age como uma força de elite dentro do Exército, com suas assassinas abrindo caminho junto com as tropas. Elas também usam a Displacer, Véiculo batedor que tema capacidade de deixar seu corpo inatingível e atravessar alvos sólidos, são experts em enfrentar infantarias e fazer ataques surpresa.

Personagens



Dagon

Explorador e guerreiro de boa fama, Dagon vive de explorar os mundos de Avalon e algumas regiões conhecidas do Void, sem ter destino certo, apenas coletando seus achados e levando para seu companheiros do Void Masters ou seu amigo Kyrak.

Sendo um dos poucos Void Masters que ainda se aventuram no Void, Dagon fez grande amizade com Zed, e eventualmente ajuda ele em sua busca pelas ruínas Titans para entender um pouco mais da história deles e o que eles queriam tanto evitar.

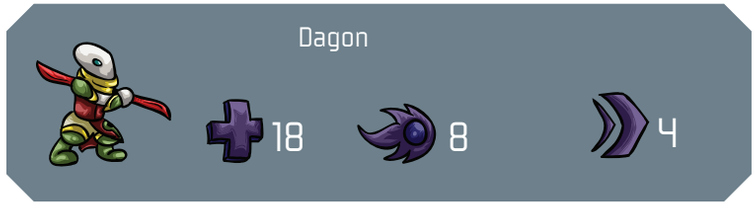
Fora a exploração Dagon as vezes lideram seu grupo de Hunters, guerreiros que usam o poder do Void para ter mais velocidade, em ataques contra grupos do Pacto, caçando grupos piratas, mercenários e pequenas forças militares que entram no território de Hiperion.

Dagon era casado com a guerreira Dagger Rhoma, mas suas constantes viagens ao Void e a relutância dela em aceitar a energia fez com que eles acabassem se distanciando e se separando.

Quando começou a guerra, a Mãe Reverenda Ellaria ordenou que Dagon seguisse a frota Hiperion com Darius, mas o guerreiro ignorou a ordem e levou seus homens para a Phantom, para usar seus conhecimentos e suas viagens na busca do motor Titan, forjando uma grande amizade com Nahan e John.

Gameplay

Dagon é um guerreiro de status sólidos, fazendo com que ele naturalmente cause muito dano, mesmo não tendo muita vida, e suas habilidades são mais forjadas para ajudar as tropas, reforçando a linha de frente e parando unidades inimigas em ponto específico, ele encaixa bem no tipo comandante guerreiro.



Habilidades



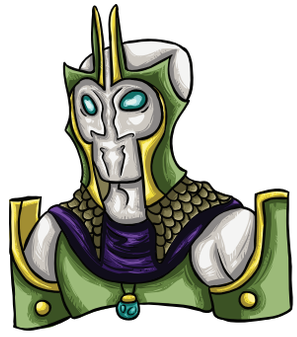
Stasis Trap: Coloca armadilha em um território, prendendo unidade inimiga que passar por 1 turno



Rally to me!!: Qualquer unidade a mais de 5 territórios de distância de Dagon ganham +2 de movimento



Shadow Warriors: invoca 3 Hunters adjacentes a Dagon



Darius

General da frota Hiperion, Darius é um servo fiel da Mãe Reverenda e do espírito Hiperion, tendo liderado suas tropas em várias batalhas pelo setor e quase sempre saindo vitorioso. Um general que prefere liderar do que realmente lutar no campo de batalha, Darius inspira suas tropas com palavras sábias antes do combate, e suas táticas fazem com que ele use sabiamente qualquer coisa que tenha a mãe, seja infantaria, veículo, até mesmo construções.

Sempre desconfiando dos Void Masters, Darius acredita que a energia que eles conseguiram possa não ser totalmente benéfica para o povo, e sempre evita usar o máximo possível, sendo uma das vozes que mais prega contra a incersão total deles na sociedade Hiperion. Isso levou a grandes tensões quando ele e Dagon lideraram um grupo de soldados para atacar pequenas forças Khals que estavam pilhando colônias afastadas, quando não conseguiram chegar a um acordo de qual estratégia usar, sendo Darius um líder de postura defensiva e Dagon um guerrerio agressivo, os dois entraram em combate, com Dagon saindo vitorioso, mas isso quase levou as tropas a se enfrentarem e acabou fazendo com que os Khals escapassem do campo de batalha.

Na tentavia de unir os dois a uma causa maior, a Mãe Reverenda Ellaria ordenou que Dagon servisse na frota de Darius, mas este recusou, para a alegria do general. Agora com o comando total da armada, Dagon tem a missão de expulsar as forças do Pacto de seus territórios e levar a guerra até o terreno deles, e nada vai impedir o general de sair vitorioso.

Gameplay

Darius luta na defensiva, com habilidades que reforçam territórios ja dominados e dão escudos para soldados, alem de poder chamar poderosas artilharias fora do mapa, Darius luta de uma maneria mais lenta, derrotando os inimigos que chegam até ele formando uma defesa formidável, e depois avançando com as tropas sobreviventes.



Habilidades



Stone Wall: unidades adjacentes ganham 3 de escudo



Emergency Defense: Construção alvo ganha 3 ataque



Offmap Artillery: Bombardeia 3 territórios até 3 territórios de distância com 4 dano por 2 rodadas



Rhoma

Rhoma é a principal assassina do Clan Dagger, elevando ao cargo de liderar suas guerreiras em combate. No grupo desde jovem, Rhoma foi treinada para se tornar uma arma viva, como o próprio Clan fala “Você é a arma, suas adagas sãos ó ferramentas”.

Sendo a mais jovem a terminar o treinamento, Rhoma pegou o período negro do grupo, quando eles serviam a Mãe Reveranda “corrompida” e foram responsáveis por vários assassinatos políticos, líderes populares, qualquer um que fosse contra o espírito Hiperion, mesmo o espírito estando distorcido.

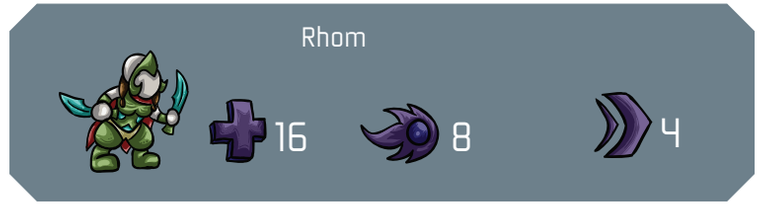
Quando a expedição ao Void voltou e os Void Masters começaram a passar seus ensinamentos, as Daggers e Rhoma foram mandadas para assassiná-los, mas recusaram o trabalho e acabaram sendo perseguidas, procurando assim refúgio dentro dos Void Master, tornando grande aliadas deles, nesse momento qeu Rhoma conhece Dagon e eles se casam. com a nova Mãe Reverenda Ellaria e sua postura de unir a sociedade Hiperion e desfazer o caos da sua antecessora, as Daggers foram inseridas novamente na sociedade e dessa vez ocuparam um espaço mais tradicional no exército.

Rhoma virou a capitã do grupo e focava maior parte do tempo em treinar a jovens aprendizes, isso fez com que ela e Dagon se separassem devido a vida dela em um local único e a vida nômade dele.

Com o começo da Guerra as Daggers foramd destacadas para servir de grupos de guerrilha e assassinato de oficiais de alta patente do Pacto, alem de espionagem e sabotagem. Rhoma também virou contato de Dagon e da Phantom caso Darius queira esconder algum informação sobre o motor TItan.

Gameplay

Rhoma é uma assassina ágil de alto dano e pouca vida, podendo desabilitar alvos facilmente puxando eles para a sua direção ou deixando eles sangrando, colocando em risco caso decidam se mover. Quando precisa entrar em posição arriscada Rhoma pode usar sua agilidade privilegiada para desviar doa ataques inimigos e andar sem perigo.



Habilidades



Evasion: Inatingível por 1 turno



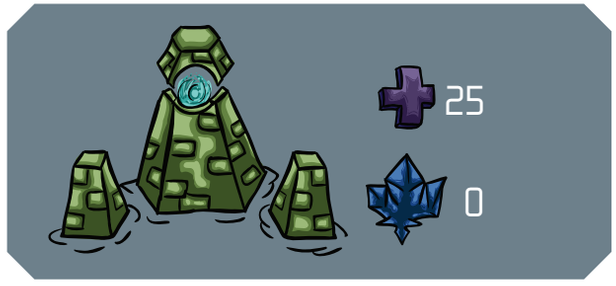
Bleed: Sangra a unidade alvo, fazendo ela perder 1 de vida por cada movimento gasto



Chain Blade: Joga sua lâmina contra alvo a 2 territórios de distância e puxa ela para sua frente, causando +2 dano e Stun por 1 turno.

Construções

Hq



Produção



Barracks



Produção





Factory



Produção



Airfield



Produção





Research Lab



Produção



Refinery

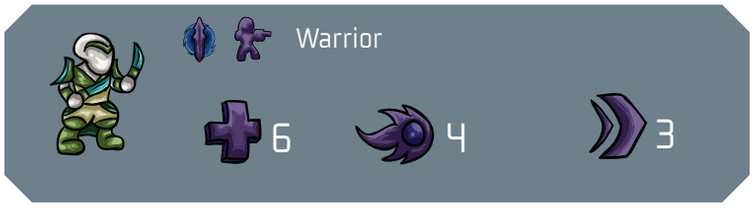


Unidades

Infantaria

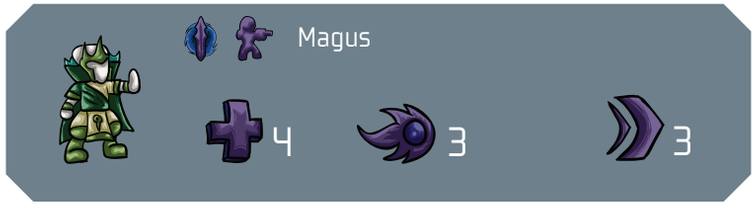
Warrior

Os Warriors Hiperions são o grupo de combate básico da nação, treinando na habilidades com espadas duplas e na agilidade e rapidez, eles formam a linha de frente do exército. Mais forte que os soldados básicos das outras raças e mais inteligentes, os Warriors superam até mesmo algumas tropas avanaçadas do inimigos,mas isso vem a um custo, seu treinamento é mais caro e demorado que o normal, e a perde de um Warrior é sempre muito significativa.



Magus

Magus é o soldado Hiperion que mostra mais aptidão psíquica do que física, e é treinado exaustivamente nessa área, sendo um guerreiro poderoso através de suas habilidades mágicas. Mas isso vem um custo, o Magus nunca realmente vem a aprender a lutar como um Warrior, e seu equipamento leve o deixa frágil contra os golpes inimigos, por isso deve ser usado com cuidado.



Habilidades



Explosion: Explode uma área causando 2 dano a unidade, +1 dano por 2 turnos



Teleport: +5 movimento no turno



Channeled Damage: Causa +1 dano a cada turno que atacar a mesma unidade

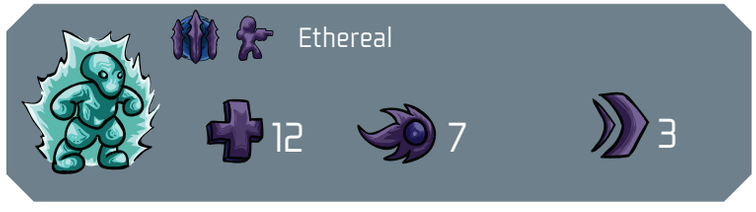
Hand Cannon

A cultura Hiperion é toda voltada para o combate pessoal ou uso de magias psíquica, mas com o avanço tecnóligo trazido pelos Void Masters e a necessidade de contra atacar outras tropas que usam armas a distância, os Hiperions começaram a se reinventar. O Hand Cannon é o mais comum desses novos soldados, usando uma armadura pesada, essa lenta unidade usa seu canhão para bombardear unidades pesadas, excelente contra veículos e construções.



Etheral

Alguns Hiperions dedicam sua vida para o aprendizando, dedicando seu esforço para controlar seu corpo e mente, torná-los um, e assim chegar ao estado considerado quase que divino. Quando atingem esse estado porém, não alcançam a divindade, mas se tornam um criatura diferente, que é parte desse mundo, mas ao mesmo tempo transcende ele, virando um ser de pura energia, esses são os Etherals, que em tempos de guerra, alguns deles partem para ajudar os Hiperions com os seus poderes únicos alcançados em anos de aprendizado.



Habilidades



Burn: Ao atacar, unidade inimiga toma 1 dano por 3 turnos

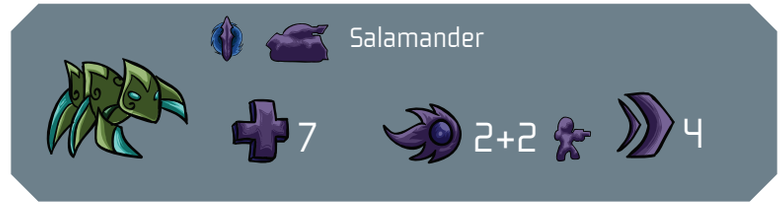


Overpower: Ao morrer, Etheral libera sua energia, dando 1 dano a unidade que o matou

Veículos

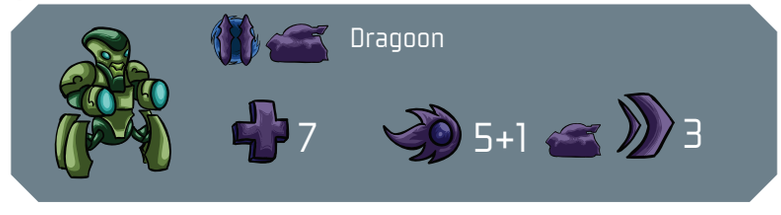
Salamander

O andarilho menor e mais rápido das tropas Hiperion, Salamander é um excelente veículo anti infantaria graças a sua velocidade e pinças que rompém quase todas as armaduras, sendo empregado sempre no começo do combate. Além disso ele é o clássico batedor, podendo usar sua habilidade para ver o território. Sua blindagem leve porém não faz dele bom o suficiente para enfrentar blindados mais fortes.



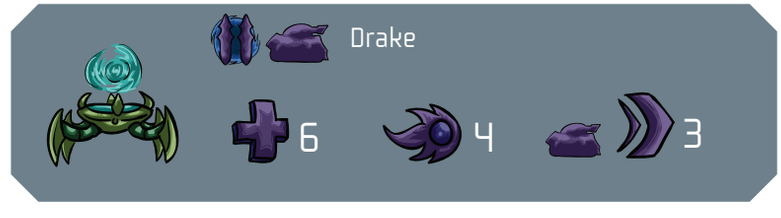
Dragoon

O andarilho padrão Hiperion, usado para várias funções alem de combate, é um veículo civil comum de ser encontrado nas cidade da nação. Quando em combate ele é equipado com dois poderosos canhões de energia que fazem dele execelente contra outro blindados. Mais lento que maioria, mas mais forte, a taxa de disparo de sua arma não o faz muito eficiente contra infantaria, mas ao acertar o tiro ainda causa grande estrago, talvez o veículo tanque mais sólido das raças em guerra.



Drake

Único andarilho HIperion não tripulado, o Drake é uma unidade teste sobre controle a distância Hiperion, como não confiam em inteligência artificiais, preferem comandar o andarilho a distância. No lugar o passageiro, um orbe de energia foi colocado, o mesmo que a Nave Orb carrega, e através dele o Drake lança suas habilidades de suporte, para ajudar a impedir o movimento dos inimigos.



Habilidades



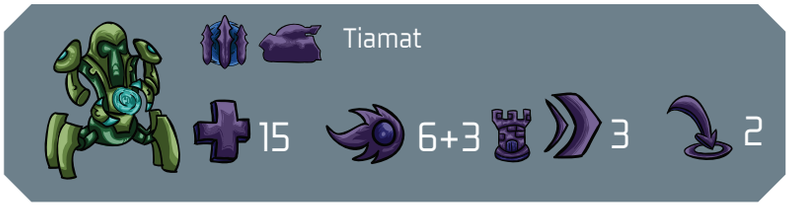
Lockdown: Trava unidade inimiga por 1 turno



Leash: Unidade aérea afetada não pode sair de 2 territórios de distância do Drake, e toma 1 dano por 2 turnos

Tiamat

O andarilho supremos das tropas Hiperion, a primeira vista ele não chama atenção, pouco maior que um Dragoon, carregando uma esfera de energia, mas sua blindagem mais forte e o alto poder de fogo da esfera fazem dele um perigo no campo de batalha. Mais ainda é o fato do alcance da esfera transformar o Tiamat é uma artilharia pesada, a mais poderosa do jogo. Podendo ter a segurança de um ataque a distância que a maioria dos veículos de elite não tem.



Aéreos

Comet

Caça de atque básico Alerian, o Comet ataca terra ar, servindo como escolta para naves maiores, ou acompanhando tropas terrestres. Suas 4 armas lasers causam dano leve, sendo uma unidade aérea voltada mais para ataques a unidades básicas e veículos leves, além de sua blindagem resistir pouco a tropas especializadas contra ar.



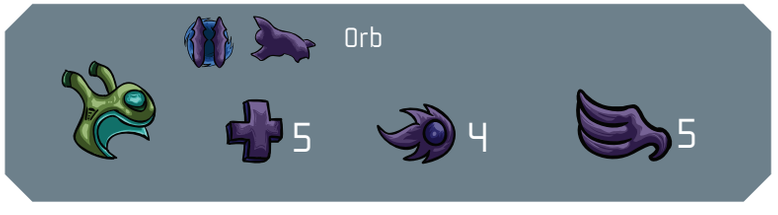
Disintegrator

A nave média Disintegrate, armada com um poderoso laser, é a principar arma aérea Hiperion, com sólido dano ar, mas sua principal força é o ataque as tropas terrestres, principalmente veículos e construções, sendo perfeita contra alvos pesados. Porém lenta e fraca contra unidades pequenas, ela pode ser cercada por unidades menores e mais rápidas.

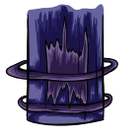


Orb

O Orb é uma pequena nave de suporte Hiperion, com a principal função de ajudar no deslocamento da lenta tropa, criando pontos de teleporte pelo mapa onde as unidades são redirecionadas para onde estiverem, podendo chegar rápidos ao front ou locais táticos que precisam de proteção. Além disso o Orb pode usar a esfera de energia para dar força de ataque a uma unidade permanentemente, mas só pode fazer isso com outra unidade caso a primeira seja destruída, fora isso é uma unidade leve e não muito rápida, fraca contra qualquer unidade com ataque contra aéreo



Habilidades



Teleport Pad: Cria pontos de teleporte, unidades quando estiver em um pode mudar livremente para qualquer outro



Super Charge: Da +2 dano a unidade aliada, quando a unidade morrer pode dar o bônus a outra

Mothership

Capital Ship Hiperion, a Mothership é a nave mais poderosa da frota Hiperion, com poderes aumentados pela energia do Void, ela consegue alterar o tempo espaço, ou focando a energia em um raio devastador. O poder das armas da nave não é tão grande quanto a das outras civilizações, mas as suas habilidades fazem dela um perigo no campo de batalha, com apenas uma podendo mudar o curso de uma combate. Geralmente liderada por altos oficiais, a Mothership é vista como símbolo também do espírito Hiperion, da época em que foram grandes e

resistiram aos Titans, e os inspiram a buscar essa grandeza em tempos modernos.



Habilidades



Deconstruct: Mata unidade alvo inimiga não herói



Planetary Strike: +5 dano em área no raio de ação



Mark of Revive: Marca unidade aliada, se ela morrer ressucita após 1 turno

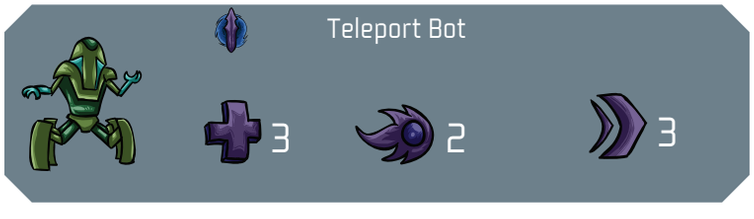


Stais: Impede construção inimiga de produzir ou gerar recurso por 2 turnos

Outras

Teleport Bot

Andarilho controlado a distância que tem a função de teleportar as torres Hiperions para os mundos em guerra. A tecnologia Hiperion é muito avançada e complexa para que as defesas e construções sejam feitas diretamente no mundo, então elas são armazenadas dentro dos territórios e transportadas prontas. O Bot também tem a capacidade de fazer reparos de emergência caso elas sejam danificada, unidades frágeis, os Bots vão ao campo de batalha controlado a distância deixando assim o piloto em segurança na base.



Habilidades



Build Defenses: Constrói torres de defesas

Strike Orb

Torre básica de ataque, o Orb estacionário da dano leve a unidade próximas, acertando também aéreos. Mesmo tipo de orbe energizado que estão nos veículos o Strike Orb tem um sensor que percebe movimento de unidades hostil e dispara automáticamente, sendo uma boa torre para fechar o perímetro de bases Hiperions e evitar contra ataques.



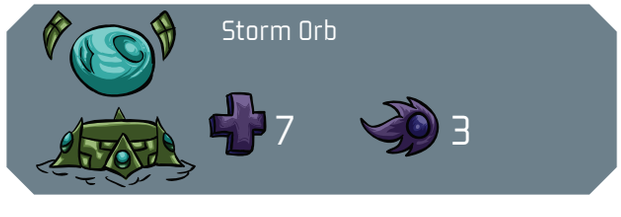
Teleport Orb

Orb com função parecida da unidade aérea de mesmo nome, o Telport pode trazer qualquer unidade que esteja em alguma construçao ou teleport pad para perto dele, fazendo grande sinergia com o veículo aéreo. Por mais que ela não tem uma capacidade de dano própria a sua habilidade de teleportar unidades pode levar rápidamente reforços para várias posições



Storm Orb

Storm Orb é um orb que mistura energia e o minério Xizor, com poder do Void, criando uma mistura quase que instável que dispara trovões e impede o deslocamente de inimigos ao redor. Criado pelos Void Master, o funcionamente dele é um mistério, pois a grande esfera consegue saber quem é aliado ou inimigo. Alem do dano levemente maior que o Strike Orb, o Storm ainda tira -1 de movimento da undiade inimigo, deixando ela mais lenta para ser finalizada por outras tropas.



Zorral

Os Zorral Hiperions são uma classe de guerreiros psíquicos que atingiram um ponto no treinamento da mente que permite que se comuniquem com outros Hiperions através do pensamento, vendo a utilidade dessa habilidade, alguns deles foram treinados para comandar e batalha e usar essa habilidade para dar ordens para batalhões inteiros. Com isso o inimigo se assustava ao ver todo o batalhão mudando sua tática de batalha de maneira coordenada mas sem nenhuma ordem vísivel sendo dada, dificultando a vida dos adversários na hora de se adequar as táticas Hiperions. Além disso os Zorral costumam proteger seus soldados com escudos elétricos e aumentam sua velocidade com a força psíquica para terem vantagens em combate.



Habilidades



Thunder Shield: 2 escudo para unidade alvo, +1 dano enquanto escudo estiver ativo



Fast Hands: +1 ação por 2 turnos

Sub Facções

Void Master

Hunter

Subistirui Hand Cannon

Os Hunters são guerreiros que usam o poder do Void para melhorar sua agilidade e fora física. Seguindo Dagon na exploração de Avalon, os Hunters agora servem como sua força na Guerra, Rápidos e com dano médio contra infantaria e veículos, eles formam uma boa opção como infantaria principal de ataque.



Draconica

Substitui Mothership

A Draconica é uma Mothership modificada, um pouco menor e com habilidades incorporadas do Void, ela é a Capital Ship das forças de Dagon. Tendo status parecidos com a Mothership básica, levemente mais fraca, a Draconica troca a função de dano por suporte, sendo valiosa para impedir o avanço das tropas inimigas e dar tempo de reagrupar e formar um ataque melhor.



Habilidades



Time Trap: Impede unidade de mover por 1 turno



Black Hole: Absorve unidades no raio de ação e tira elas da batalha por 3 turnos

Royal Guard

Prism

Substitui Magus

Prism é um soldado de elite que mistura as habilidade de combate do soldado e poder psíquico do Magus. Os Prisms são armados com uma arma de mesmo nome, um grande cristal energizado que dispara raios no enemigo. Quando precisam de mais força podem sobrecarregar a arma por um momento, além disso suas habilidades psíquicas ajudam os aliados a recarregarem mais rápido seus poderes



Habilidades



Fury: +2 dano por 1 turno



Recharge: Zera o cooldown das habilidades de um aliado

Wyvern

Substitui Tiamat

O Wyvern é um poderoso andarilho feito para acompanhar as tropas de infantaria na linha de frente, servindo como cobertura com os seus grandes escudos, e rompendo linhas de defesa com suas espadas feitas para atravessar a mais espessa blindagem. Construido antigamente para defender as Mães Reverendas, os Wyverns eram usados por elas durante as épocas de domínio político para controlar a populaçã. Agora servem a Royal Guard, e são lideradas pelo general Darius.



Dagger Clan

Assassin

Substitui Warrior

As Assassin's são guerreiras treinadas no Clan Dagger, lutando com uma técnica baseada nas do Warriors, elas focam mais no uso da agilidade para acertar pontos fracos dos inimigos, brechas nas armaduras ou partes do corpo que imobilizam a matam rápido. Para isso porém elas usam pouca armadura para ter melhor mobilidade na hora de encaixar o golpe, fazendo delas mais guerreiras mais frágeis, porém mais letais



Displacer

Substitui Salamander

As Daggers também servem seu clan através de veículos, usando o Displacer, um andarilho leve armado com duas metralhadoras de energia rápidas para atacar infantarias leves. Porém o principal poder do Displacer é a técnica que elas aprenderam enquanto conviviam com os Void Master, de fazer o veículo ter seu corpo desmaterializado por um tempo, podendo andar por terrenos e obstáculos sem problema.



Habilidade



Displace: Pode passar por obstáculos e alvos sólidos por 2 turnos, caso acabe a habilidade enquanto estiver no território de um obstáculo ou objeto sólido, a unidade é destruida

Khal



As tribos de Khal ao contrário das outras civilizações não são compostas or apenas uma raça, mas sim por quatro raças irmãs dividida em castas de acordo com o poder deles, os menos Mi Khal, servem como operários, trabalhando nas fazendas, construções e mineração, os Tro Khal, mais númerosos, servem no exército e no setor de pesquisa, limitados nessa área, geralmente como assistes, os Grom Khals, mais fortes porem menos inteligends servem apenas no exército, fanáticos que não questionam ordens, e o Grand Khals, fracos fisicamente, mas poderosos seres psíquicos, comandam a sociedade no conselho do templo, liderado pelos chamados Temple Lords, e controlam as pesquisas e tecnologias da sociedade.

Sendo a última das grandes civilizações a chegar ao espaço os Khals sofreram pouca influência dos Titans no desenvolvimento, mas participaram da repressão e entraram em revolta junto com as outras raças, seu desenvolvimento separado deu a eles uma vantagem inesperada contra os deuses, ja que eles não sabiam realmente como contra atacar aquela tecnologia estranha logo no começo, mas mesmo assim a sua força natural fez com que eles superassem.

Dentro da Comunidade Galática os Khals sempre foram marginalizados diante dos outros grupos, talvez pelo fato de não terem uma evolução tão parecida, aliás a tecnologia do Khal, suas técnicas de combate a distância bizarramente lembram a dos Humanos, mesmo eles só tendo tido contato com a chegada da humanidade através do Void. Mas o fato de não serem respeitado fez com que eles se sentissem ressentidos, e esse ressentimento atingiu o ápice durante a Guerra das Pragas. O exército Khal era o mais vitorioso de todos, tendo isolado e derrotados as forças Cíbers em cada batalha, mas mesmo assim não eram reconhecidos, por isso eles planejaram uma demonstração de força para provar que deveriam não só ser respeitados, mas também temidos, assim com uma imensa quantidade de suas Capital Ships Whales, eles bombardearam o planeta capital dos Orcs, dizimando quase todos eles e os Cíbers dos planetas, mas o respeito que eles esperavam foi transformado em fúria e isso fez com que fossem expulsos da Comunidade Galática.

A sociedade de castas Khal não funciona da maneira perfeita que os Temple Lords acreditam, ela tem comportamento machista e explora a casta do Tro Khals, que formam as principais linhas de batalha mas são desvalorizados quando comparardos aos Grom Khals, e seus feitos nos campos da ciência são sempre tomados pelos Grand Khals, isso levou a uma série de revoltar por eles, a maioria abafada violentamente. A última e mais violenta levou a dois anos de conflito, vendo que ela não daria em nada, um grupo rebelde decidiu fugir e formar grupos independentes em planetas não colonizados, eles são conhecidos como Colônias Livres. Vendo isso como um desrespeito os Temple Lords enviaram Ronin para tomar as colônias, mas esse se recusou a matar a população que estava pouco armada, nisso ele foi punido com o comando dos Sacrifices, uma tropa de soldados desonrados que geralmente são enviadas para missões suícidas como maneira de recuperar a honra.

Após as formação do Pacto com os Necros e a entrada do Kronan para a facção, Um emissário cibernético chama apenas de Conselheiro chegou com uma oferta para eles , ele sabia da localização de 3 pedaços de um motor de Xizor de origem Titan que poderia abrir o portal da prisão deles, com isso os Titans poderiam retornar para Avalon e prometeram que o Pacto iria governar com eles lado a lado, como iguais. O Pacto, liderado Pelo Temple Lord maior aceita a oferta, e lança multiplos ataques aos planetas da Aliança, ao mesmo tempo envia uma frota para escavar as ruínas em busca dos pedaços, Ronin lidera os Khals nessa frota, como uma maneira de recuperar sua honra. Assim os Khals entram na Guerra.

Conceitos e referências para criação

A principal característica dos Khals são a sua sociedade de castas, baseada na sociedade Indiana, onde um sistema religioso define a função da população, e a tensão que ela causa. De comportamento eles são os mais parecidos com os humanos, temperamentais, e usam os mesmos recursos de tecnologia, sendo apenas poucos deles tem o poder psíquico. Sua tecnologia se desenvolveu diferente das outras civilizações, eles usam o minério Xizor mais para potencializar suas armas, não os poder psíquicos, e tem um estilo de combate parecido com o do ser Humano, apesar de ainda manterem muito o uso de armas de curta distância.

Suas tropas são focadas diretamente para o combate, usam a vantagem de serem fortes para aguentar dando e causar dando com o inimigo, os Khals tem a fama de lutarem com maior ferocidade quando estão feridos, com seus comandos usando táticas de combate avançada para pegar os inimigos com os seus rifles, com Hulks usando seus escudos para dar proteção aos soldados de espada e rifle, eles formam uma tropa que busca o combate, sem espaço para táticas defensivas

Enquanto os seus veículos mostram uma função bem básica, com batedores e tanques, a sua força aérea brilha, com naves que causam danos em área a outras, transportes que lançam as tropas a frente no campo de batalha e as poderosa Whale, famosas por queimarem o mundo dos Orcs e temidas por todos.

Raças com estilo de luta predatorial são grandes influências para a criação dos

Khals, além da postura das tribos Vikings de atacar sem medo da morte.

Então as principais referências são:
• Sociedade de castas indiana
• Estilo de combate padrão humano, Segunda Guerra
• Unidades com estilo predatório, Turians de Mass Effect, Covenant de Halo, Klingon de Startrek
• Combates feroz das tribos Germânicas



Religião Hindu, base da cultura indiana



Klingon, uma das civilizações de Star Trek

Mecânica de jogo

Com o menor número de habilidades, os Khals é a civilização mais direta do jogo, com unidades de ataque direto e forte contra o inimigo, eles não são pensados para fazer formação ou uso do terreno, é o ataque puro e direto, isso faz o que ao mesmo tempo sejam fáceis de jogar mas também um pouco limitado, pois suas unidades não tem nada de especial, apenas suas funções básicas. São poderosos Tanks para absorver dando, o tanque de batalha principal serve como artilharia, mas é a sua força aérea que brilha, com o transporte lançando soldados a frente, Thunder Storm fritando outras unidades aéreas com dando em área e a Whale causando grande dano a todos, mas o que é vantagem também vira déficit, pois eles não possuem nenhum unidade terrestre especializada em destruir aéreos, então use os céus mas com cuidado.

Assim eles podem ser reconhecidos como:
• Poucas habilidades
• Unidades fortes de combate direto
• Superioridade aérea
• Simples porém limitada

Sub Facções

Sacrifices



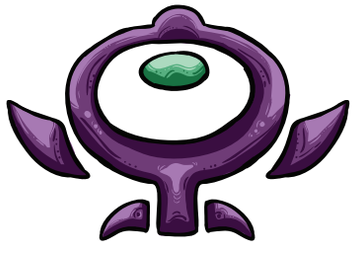
Qualquer soldado Tro Khal desgraçado em batalha, que não obedeceu ordem ou fez qualquer coisa que tire a sua honra pode ser mandado para o batalhão dos Sacrifices, mas ainda sim eles só enviam os que valem a pena ainda lutar, o resto acaba sendo executado. Para esse batalhão o combate e a morte honrosa é a última chance de se redimir e ser recompensado após a morte, por isso muitos abraçam e sentem orgulho de servir pela última vez com os Sacrifices, e apesar de ser um grupo de homens mortos eles são a tropa com maior taxa de sucesso de todos os Khals, talvez pelo fato de não se importarem com a morte faz com que lutem até o fim. No momento eles são liderados por Ronin, que desesperadamente busca a redenção e tem uma missão um tanto fora do comum para eles, procurar os pedaços do motro Titan. Os soldados berzekers que lutam com eles são ferozes com as duas espadas e lutam com mais força quando perto da morte, alem deles o grupo ainda usa os caças Flares para manter o domínio aéreo, pilotos tão devotos a causa que fazem ataque kamikaze para conseguir os objetivos.

Grom Khals



A variação alta e forte das tribos de Khal, os Groms não são tão inteligentes, mas são excelentes guerreiros e extremamente fiéis ao Templo, sendo que eles são acostumados a serem mandados para missões pessoas dos próprios Lords, não raro contra os próprios Tro Khals para acabar com rebeliões. Agora com o início da guerra o General Jago lidera os Groms e boa parte dos Khals contra os vários mundos da Aliança, e ele faz questão de estar em cada batalha e matar o primeiro inimigo. Entre os Groms o Basher é a tropa mai usada, sem a proteção dos grandes escudos eles usam um martelo de duas mãos e a resistência natural de seu corpo para avançar e atravessar as linhas inimigas, bons ponta de lanças para quebrar bloqueio. Como veículos ele gostam de usar as Crusher Bikes para atacar os inimigos pelos flancos, em uma clássica tática de cavalaria. Fortes e ferozes os Groms marcham para a vitória.

Temple Guardians



Soldados Groms escolhidos a mão pelos Temple Lords formam a sua elite de soldados, liderados por eles mesmo os Temple Guardians lutam levando o estandarte e a palavra dos Khals para os inimigos, uma tropa fanática e sem qualquer moral e vontade de questionar a ordem dos seus mestres, alguns supões que os Lords fazem lavagem cerebral nos soldados, mas deve ser só uma propaganda bem feita. O foco do batalhão agora é se vingar das raças da Aliança pelos séculos de desprezo, para isso os Lords querem levar suas tropas para os planetas capitais. Seus principal soldado é Shield Bearer, unidades que vão vagarosamente para o combate com seus escudos absorvendo o dano e dando cobertura para as outras tropas, função similar a dos Hulks, mas eles são mais treinados e disciplinados. Além disso os Temple Lords usam o Tank Fortress, para criar fortalezas em territórios hostis e mostrar a dominação dos Khals para os inimigos, para uma civilização que evita táticas defensivas os Fortress são mais um símbolo que uma tática, mesmo assim não deixam de ser eficientes.

Personagens



Ronin

Um dos comandantes mais afamados de Khal, Ronin liderou com orgulho suas tropas em ataques de invasões para pilhar territórios da Aliança e lutou bravamente contra hordas Orcs e Salars, sempre fazendo o melhor para manter sua nação segura.

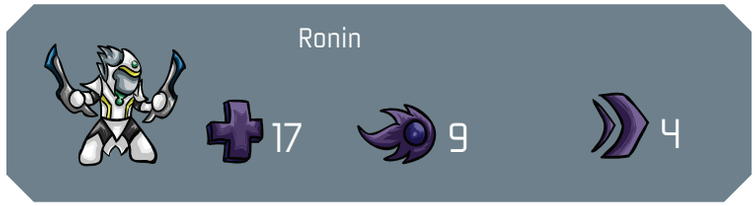
Quando as forças do Pacto começaram a fazer seus esforços de guerras e armar suas frotas e tropas, os Temple Lords ordenaram que Ronin liderasse uma frota para tomar as Free Colonies e recuperar a população para servirem na Guerra.

Suas forças logo provaram muito superiores contra as milícias da Free Colonies e Ronin conseguiu chegar com suas tropas na colônia central, na ele entrou em combate com a líder Morrigan. Suas capacidades de combate facilmente superaram a dela e em um ato bizarro e brutal Ronin a espancou violentamente mesmo após te-la desarmado, quando estava pronto para executá-la ele olhou ao redor e viu todo o massacre que estava sendo cometido entre irmãos, entra uma raça que deveria ser unida, e quanto seu propósito estava desvirtuado.

Assim Ronin retira suas tropas das colônias e se entrega a julgamente pelos Grand Khals como traidor, mas ao invés de executá-los os Temple Lords preferiam usar as habilidades de seu melhor comandante para encontrar o motor Titan, e o colocou para liderar o esquadrão Sacrifice, soldados que perderam a honra e são lançados em missão suicida, para poderem morrer com honra em nome dos Khals, e Ronin está determinado para reaver a sua, e seu pouco respeito pelas forças da Aliança significa que ele vai passar por cima de qualquer um que for necessário.

Gameplay

Ronin tem a função de herói assassino, ele executa rápidamente infantarias e heróis, com um combo de suas habilidades o tipo de unidade marcado por ele pode ser morta em um turno, dependendo da unidade escolhida. Mas Ronin paga um alto preço, como todas suas habilidade são focadas para ataque ele acaba falhando em questão de sobrevivência, sem muita vida ou meios de fugir rápidamente do combate, tendo que entrar com algum apoio de outras infantarias para cobrir ele caso necessário.



Habilidades



Assassin: +2 dano contra unidades , +4 contra heróis



Champion: Cada unidade morta por Ronin da um bônus de +1 de dano, máximo de +5, dura até o Ronin morrer



Mark of Death: Escolhe 1 tipo de unidade, herói ou construção inimiga, causando +2 dano ao tipo marcado, só vale marcaar 1 tipo por vez



Jago

General das tropas Grom Khal, Jago é o homem de maior confiança dos Temple Lords, liderando sua guarda de elite sempre que necessário, e responsável pela proteção deles quando marcham para guerra, mas além de tudo, é o principal responsável em conter revoltar populares quando ocorrem, o que criou nele uma reputação de aterrorizante tanto pelos inimigos quanto nas próprias fileiras Khal.

Quando Ronin foi mandado para conquistar as Free Colonies, Jago contestou dizendo que um Tro Khal não iria fazer o necessário para trazer as colônias de volta, que sentiriam pena de seus semelhantes, isso acabou sendo verdade, mas o plano dos Temple Lords é de que Jago prepare as frotas para avançar sobre os planetas do Pacto, por isso Jago e seus Grom Khals precisavam estar la, a visão deles no meio dos soldados fazem com que eles lutem melhores, talvez mais por medo do que inspiração, mas isso não realmente importa.

Com os avanços no território da Aliança, o objetivo de Jago nem é dominar os planetas, mas sim começar a emboscar e aniquilar as tropas inimigas, além de conseguir informação para a frota Excavation, que tem o objetivo de achar o motor. Se Jago conseguir destruir as frotas da Aliança nada vai impedir que suas forças queimem qualquer mundo que eles encontrarem, com ou sem Titan, ele irá levar as palavras de Khal por Avalon.

Gameplay

Jago é um guerreiro resistênte, como bom dano, mas suas capacidade de vida alta é o que realmente diferencia ele dos outros, fora sua habilidade básica de dano em área sua principal é força é a do medo, tanto para influenciar tropas matando um soldado como exemplo como para paralisar os inimigos com seu grito infernal, Khal é um terror andando no campo de batalha, forte, resistente, tanto aliados quando inimigos temem sua fúria.



Habilidades



Fear: Mata unidade aliada para todos as unidades ganharem +1 de vida/+ 1 de ataque por 2 turnos



Mountain Strike: Gira seu machado de lâmina dupla em volta dele mesmo, acertando todas unidades em volta com +1 de dano, tanto aliada quanto inimiga



Terror of the Khal: Jago grita em um direção efazendo com que todas unidades até 2 territórios da direção paralisem de medo por 1 turno



Temple Lord

Entre as tribos de Khal, os Grand Khals formam a elite da sociedade, extremamente fracos fisicamente a ponto de precisarem de pequenas cadeiras flutuantes para transportá-los, mas poderosos psíquicamente a ponto de coman-

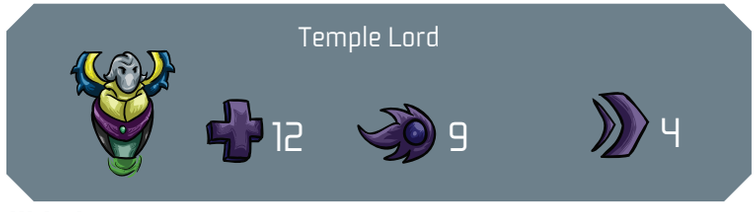
darem mentes menores, eles comandam a sociedade através dos governos, leis e religião. Dentro dessa elite existe um grupo de escolhido chamados de Temple Lords, que abdicam de sua identidade e vivem como se fossem todo um mesmo ser, a elite espíritual do povo, e também os lideres dos governos e das organizações militares.

O Temple Lord designado para o controle militar destacou Ronin para recuperar a população da Free Colonie Jago para controlar a população. Enquanto isso ele ficou estudando os dados que o Emissário trouxe sobre os Titans, aprender mais sobre eles, entender como funcioná-va sua sociedade, seus planos, para conseguir criar uma cooperação melhor com eles, ou caso necessário, ter alguma vantagem militar sobre eles.

Tendo respeito apenas pelos Grom Khals, mais pelo fato deles serem fanáticos obedientes, os Grand Khals vêem os Tro Khals como mal necessário, e se encontrar algum maneira de sua sociedade prosperar sem eles, com prazer exterminaria a raça irmã do universo. O mesmo faria com as outras civilizações da Aliança, essa xenofobia deles causa profundo ódio nas outras raças, e desconfiança entre os aliados, que até mesmo possam pensar em tirar os Grand Khals do poder da nação.

Gameplay

Em termos físicos o Temple Lord é quase inútil, pouca vida, pouco ataque e pouca movimentação, mas suas habilidades fazem dele um ótimo herói de controle, controlando unidades inimigas, travando o movimento delas e bombardeando grandes áreas com ataques orbitais, nada mal para um ser que não consegue andar por conta própria.



Habilidades



Converting: Adquiri unidade inimiga não herói



Hearts and Minds: Trava todas as unidades em área por 1 turno



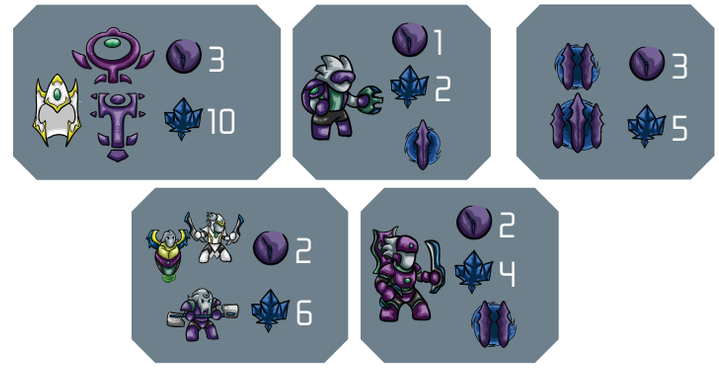
Redemption: 8 dano em área

Construções

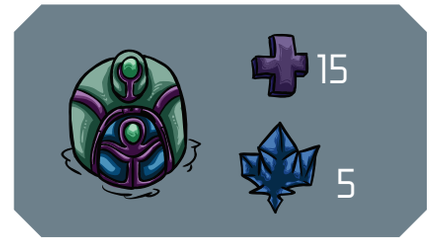
Hq



Produção



Barracks



Produção









Factory



Produção











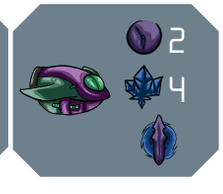


Airfield



Produção









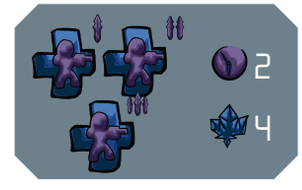


Research Lab



Produção













Refinery



Unidades

Infantaria

Gun Soldier

Em questão militar os Khals era a civilização que mais empregava tropas com armas de tiro em combates, perderam a posição para os Humanos, mas ainda sim é algo que destaca entre eles. Suas disciplinas de combate são bem separadas em armas de tiro e de contato. Sua tropa mais básica é dividida entre esses dois aspectos, sendo que o Gun Soldier emprega o revolver no front, causando dano leve a distância moderada.



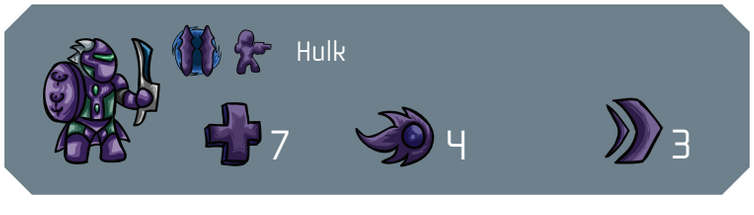
Blade Soldier

A outra infantaria básica Khal, o Blade Soldier vai ao campo de batalha com uma espada, com treinamentos mais focado a agilidade que o Gun, que foca em entrincheirar, o Blade tem grande foco em eliminar outras infantarias, com a espada básica Khal não dando muito dando contra blindados médios e mais fortes



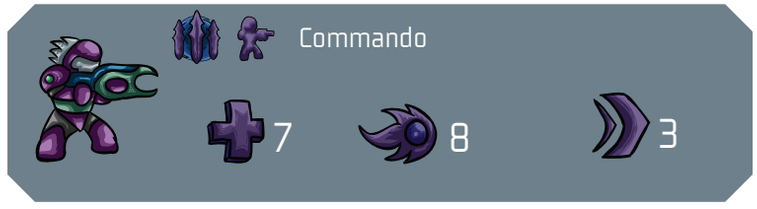
Hulk

Hulk são os Tro Khals mais fortes no exército, que são chamados para treinar com os Grom Khals e aprender suas técnicas de força bruta. Com isso o Hulk aprende a usar a armadura pesada Grom e seu escude gigante, mas ainda prefere usar a espada padrão para movimentos mais fáceis, com isso eles servem como o soldado tanque do exército Khal padrão, absorvendo dano para que as tropas mais leves cheguem em segurança, mas também causam bom dano com as técnicas de forças que aprenderam.



Commando

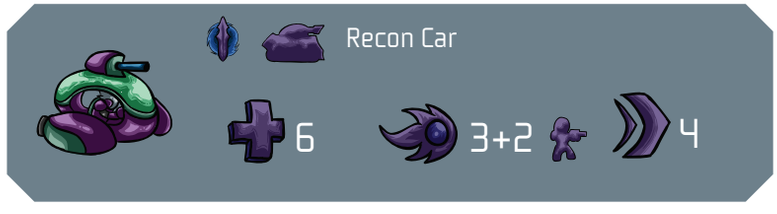
Tropa de elite Khal, os Commandos são treinados em táticas de infiltração, guerrilha e combates em larga escala. Com armadura média e o potente rifle de plasma Khal, eles são combatentes rápido e precisos, causando grande dano a todas as unidades e veículos de blindagem média, seu treinamento até mesmo permite que acertem unidades aéreas com assustadora precisão.



Veículos

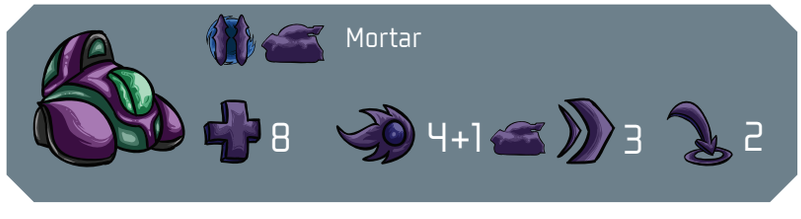
Recon Car

Recon é o veículo leve Khal, com função similar a todos os outros, ele atravessa rápido o campo de batalha fazendo varredura, sua metralhadora é eficiente contra unidades leves mas faz pouco estrago em infantarias pesadas e de elite. Sua blindagem leve também aguenta danos das unidades mais básicas mas qualquer especializada não tem problema e atravessá-la.



Mortar

O tanque principal Khal é o mais versátil de todas as civilizações, podendo servir como um tanque normal, com bom dano contra blindados médios e movimentação normal, mas também pode ser usado como arma de cerco, especialmente eficiente contra construções. Assim ele pode assumir dois papeís no campo de batalha.



Striker

Striker é um veículo leve com metralhadoras de alto impacto, sendo uma das melhores armas anti infantaria e veículos leves do jogo. Sua mobilidade também é maior que a de um batedor comum, podendo substitui-lo em meio de partidas para o final. Junto com sua habilidade de evitar obstáculos ele pode ser excelente para atacar posições frágeis do inimigo e limpando grupos de infantaria



Habilidades



Etheral Move: Atravessa obstáculos por 1 turno, não pode terminar o turno no território do obstáculo

Lotus

Veículo terrestre Supremo dos Khals, o Lotus é um tanque gigantesco com a simples função de atravessar o campo de batalha destruindo qualquer inimigo a vista. Grande, com um canho de Plasma Pesado, é um dos maiores tanques da guerra, e um dos mais fortes.



Aéreo

Fish

O caça Fish é a nave de combate padrão Khal, com dois canhões plasma leve ele ataca alvós aéreos e terrestres, causando danos leves, podendo ser um perigo para infantaria e veículos desprotegidos, além de serem ótimos como batedores, mas cuidado com unidades anti aéreo, sua armadura leve não suporta muito dano.



Dolphin

Transporte de tropas Khal, o Dolphin não tem tanta velocidade e resistência, dando a fama de alvo fácil no campo de batalha, mas sua habilidade na hora de enviar as tropas ao campo de batalha faz com que ele mantenha uma distância segura. O Dolphin consegue lançar as capsúlas com os soldados até onde eles precisam chegar, mesmo que as vezes as capsúlas poderem ser danificadas e os soldados feridos, o transporte ainda se mantém seguro no ar



Habilidades



Launch Pod: lança uma unidade do transporte até 3 territórios de distância

Shark

Shark é uma nave média poderosa dos Khals, focada em dano anti aéreo, os Sharks usam sua velocidade para buscar naves inimigas e usar suas armas de choques nela, as vezes dando pãne em seus sistemas e as derrubando. Especialmente eficiente contra naves grandes como Capital Ships, os Sharks são mais importantes em assegurar domínio aéreo Khal do que as Whale, que geralmente chegam após os Sharks terem atacado.



Habilidade



Thunder Storm: +2 dano a todas unidades inimigas adjacentes

Whale

As maiores naves da frota Khal, as Whale carregam um arsenal admirável e causam medo sempre que avistadas no campo de batalha, resistêntes e capaz de enfrentar de igual todas as outras grandes naves de Avalon elas ficaram famosas após o bombardeio do mundo capital Orc, que destruiu quase toda a população Cíber e Orc durante a Guerra das Pragas, e dando fama as naves.



Outras

Servant

Os Servants Khals são formados pela raça mais baixa na sociedade. Quando surgiu a necessidade de mais soldados nos campos de batalha, os Mi Khals se mostraram quase inúteis, fracos, lentos, demoravam para aprender o treinamento, mas seu grande número na sociedade fazia com que eles precisassem de uma posição na hora da luta. Nisso os Temple Lords pensaram em colocá-los como construtores de defesa, responsáveis por levantar e manter as defesas, os Mi Khals são sempre encontrados na linha de trás, pois sua falta de poder para luta fazem deles inúteis caso precisem lutar.



Habilidades



Build Defenses: Constrói e repara torres de defesa

Gun Turret

Torre básica dos Khals, a Gun Turret causa dano moderado a unidades leves e médias, com uma versão maior do rifle de repetição de plasam. Com um Gun Soldier dentro dela, é fácil encontrar as torres em territórios conquistados, ou mesmo mundos colônias Khals, como linha de defesa contra o avanço inimigo.



Laser Turret

Armada com um canhão laser pesado, a Laser turret tem função parecida com a Gun, mas voltada para derrubar alvos grandes, mesmo veículos pesados de elite sofrem com o tiro dela. Sendo manuseada por algun pilotos Khals, a torre é reforçada e mais cara que a média para ser feita, geralmente usada para defender pontos importantes, como bases e templos dos Grand Khals.



Energy Turret

A única torre automatizada Khals, a Energy Turret é empregada pouco ainda no campo de batalha. Criada para enfrentar a ameaça aérea que as outras torres não eram preparadas, a torre de energia concentra e dispara raios em naves inimigas próximas, mas também tem o poder de soltar raios em unidades terrestres, porém o dano em alvos terrestres é menor que das outras torres, fazendo do foco dela mesmo o controle dos céus Khals.



Clan Master

Os Clan Masters tem esse nome para lembrar quando a nação Khal era dividida em Clans, até serem unificadas pelos Grand Khals. Nessa época os Clan Master serviam como líderes políticos e militares, e levaram muitas vezes o Tro Khals a enfrentarem os Grom, que eram mais selvagens e viviam de pilhar seus territórios. Agora eles servem apenas como líderes militares, mas fazem com que os Tro lutem e vejam eles com orgulho, representando uma época em que eram livres e lutaram por essa liberdade. Para inspirar as tropas, os Masters levam bandeiras Khals e as colocam no meio do campo de batalha, para serem vistas e inspirar

as tropas, também usam sua força bruta para desferir golpes poderosos contra construções e outras proteções inimigas.



Habilidades



Clan Banner: Coloca bandeira em território dando +1 dano/ +1 movimento no raio de 2 territórios



Demolisher Strike: +3 dano em construção

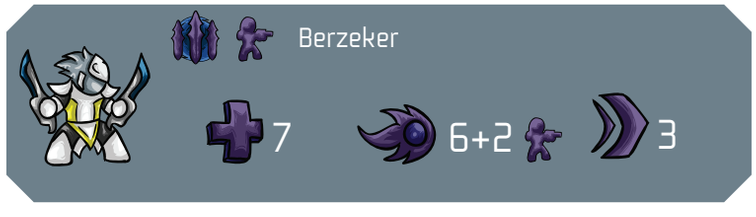
Sub Facções

Sacrifices

Berzeker

Substitui Commando

Os Berzekers são a infantaria formada por soldados desonrados Tro Khals que ganham a chance de redenção servindo aos Sacrifices. Usando a armadura cerimonial e duas espadas , eles partem para a batalha sem medo da morte, pois morrer em combate servindo ao batalhão da a honra de volta. Guerreando com cantos de guerra, eles tem a fama de lutar com ainda mais força quando são feridos. O que sabem mesmo é que lutam como se ja estivessem mortos.



Flare

Substitui Fish

Caçaexlcusivo dos Sacrifices, o Flare tem menos defesa que o ja fraco Fish, mas um poder de fogo maior, como armas de plasma mais concentradas. Sendo pilotas por soldados também desonrados, o Flare tem um bônus ao enfrentar unidades terrestres, e não é comum quando estão perto da morte ver os Flares cometendo ataques Kamikazes. Isso foi conhecido em uma batalha contra os Alerians onde todo o batalhão Flare se suicidou, causando o que ficou como conhecido pelos Khals como a Chuva da Honra



Habilidades



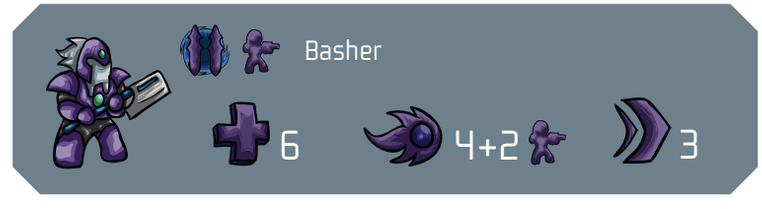
Kamikaze: Se estiver como menos de metade da vida, o kamikaze pode se matar causando +3 dano

Grom Khals

Basher

Substitui Hulk

Evocando toda a brutalidade Grom Khal, o Basher é a tropa mais violenta e forte que eles treinam, usando a armadura pesada para absorverem grande dano, os Basher deixam os grandes escudos de lado para dar mais valor aos golper do martelo, rompendo armaduras e blindagens pesadas. Muitas vezes desobedientes e impulsivos, os Bashers sõ servem em batalhões liderados por Grom Khals, não tendo respeito pelas outras raças, atualmente são muito empregados por Jago



Crusher Bike

Substitui Recon Car

As motos Crushers foram criadas pelo próprio Jago para dar aos Groms um veículo batedor que refletisse a força deles, com suas tropas as pilotandos nos campos de batalhas e atacando infantarias em massa, ao estilo gangues de motoqueiros na antiga terra. Armados com seus martelos, os pilotos Grom dão mais dano que os batedores comuns, mas são muito espostos ao fogo de qualquer

unidade, mesmo a mais leves, e a moto quase não oferece proteção e blindagem nenhuma, fazendo da Crusher um bom batedor na hora do dano mas ainda mais frágil que os outros.



Temple Guardians

Shield Bearer

Substitui Hulk

Os Shield Beares formam a guarda pessoal dos Temple Lords, usando seu grandes escudos para proteger seus mestres como desejarem. Quando começou a Guerra e os seus mestres foram para os campos de batalha, eles levaram os Shield Bearers para servir como soldados de elite e também como espiões, sempre informando seus mestres de qualquer coisas suspeita que aconteça, dentro das forças inimigas e também das aliadas. Em combate são uma versão mais poderosa dos Hulks, com equipamentos parecidos, mas a força dos Martelos Groms é evidente e superior a da espada Tro.



Habilidade



Raise Shield: Ganha 2 escudo/-1 movimento

Fortress Tank

Substitui Mortar

Os Fortress Tank são grandes tanques que em um primeiro momento parecem ter apenas tamanho, pouco armado, ele resiste a muito dano mas causa pouco. Isso até ele poder se fixar e entrar em modo fortaleza, onde suas verdadeiras armas ficam a mostras, canhões poderosos que passam pelas defesas mais pesadas. Os Fortress Tanks servem para reforçar territórios conquistados pelas tropas do Temple Lord, mas muitas vezes fazem manobras arriscadas e são montados em meio a combate, causando um dano imenso no processo, mas enquanto não entrarm no modo fortaleza eles são vulneráveis, tendo que ser protegidos.



Habilidades



Fortress Mode: 0 movimentos, +3 dano, demora 1 turno para entrar no modo e 1 turno para poder sair

Kronans



Kronans são criaturas genéticas cridas pelos Titans para reporem as fileiras perdidas durante a sua Guerra, eles surgiram através do uso do material genético de várias craituras selvagens para fazer uma raça caçadora e que produzisse formas de vida que ocupassem todas as necessidades dos campos de batalha, então os Kronans apesar de serem muitos diferentes de tamanho e forma são um grupo único. Para poder serem controlados os Titans criaram a Hive Mind, um Kronan que poderia se comunicar com eles, receber suas ordens e repassar para os outros que iriam cumprir sem questionamento para os outros. Após a queda dos deuses a Hive Mind foi tomada pelo silêncio e falta de propósito, o que a acabou enlouquecendo, e em sua loucura ela sentiu mais uma vez a raiva dos Titans pelas civilizações de Avalon, nisso ela convocou os Cíbers, também sem proprósito e junto marcharam em hordas de destruição no que ficou conhecido com a Guerra das Pragas.

Após a derrota nas mãos dos Alerians e Hiperions a Hive Mind foi morta e os sobreviventes dos Kronans presos em mundos prisão, la sem a Hive Mind para comandá-los eles voltam para ações básicas de sobrevivência primitiva, como animais, mas aos poucos vão aprendendo, aprendendo que o minério Xizor pode modificá-los genéticamente, assim poderia usar outros materiais de outras espécies para se adaptarem e evoluirem.
Aos poucos foram criando pensamentos, criando Sociedades primitivas, meios de comunicação, até que uma Hive Mind nova nasceu, mas essa tinha algo diferente, era inteligênte, e tinha livre vontade, assim ela começou a organizar os Kronans para serem mais eficientes, produtivos, e nisso voltaram a explorar o espaço.

Algum tempo depois de explorarem e colonizarem os mundos ao redor do planeta prisão emissários dos Khals e Kronans chegaram, disseram estar observando eles com interesse econvidaram os Kronans para se unirem ao Pacto. Esse convite foi visto com medo tanto pelos Kronans quanto pela Aliança, os Kronans ainda tinham receio das outras civilizações pelas antigas guerras e a Aliança não achava ser possível negociar com eles, mas o convite foi aceito, e as três principais civilizações do Pacto Galático estavam formado.

Porém os Kronans tinham um plano próprio, quando souberam do portal para a prisão dos Titans eles ficaram ansiosos pelo retorno dos mestres, mas não para servi-los, mas sim para dominá-los, os Kronas planejam pegar o Dna de raças psíquicas como Humanos ou Hiperions para criarem um ser poderoso o suficiente para manipular o material genético de um Titan e assim criaram o ser perfeito, e conquistar toda Avalon.

Hive Mind enviou Alpha para atacar junto com a frota em busca do motor, Blood Viper atrás de fazer guerra nos outros mundos e ela mesma junto como seu guerreiro Beta irão atrás de procurar alguns guerrerios psíquicos poderosos.

E assim os Kronans entram na guerra.

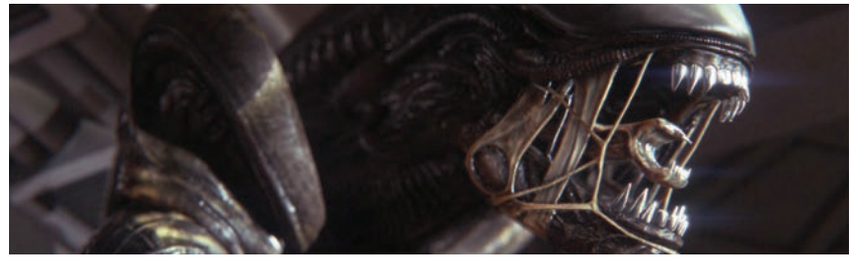
Conceitos e referências para criação

Kronans são a raça Xeno de Avalon, estilo de criatura predatora que se reproduz através das vidas das vítimas, criadas com o filme Alien, elas são relativamente comuns em universos de Sci fi, tendo o Zergs em StarCrafts, Broods no Universo Marvel, Tyranids em Warhammer 40k além de muitas outras. São conhecidas por terem extinto primitvo de caçador e responderem a uma espécie evoluida, geralmente com alguma inteligência a mais. Apesar de tudo isso estar presente nos Kronans eles também são diferentes no fato de que a Hive Mind deles cria consciência e mesmo muitas outros Kronans mais evoluidos também, assim eles se organizam de uma maneira política, não tão complexa como as outras civilizações, mas dessa maneira eles conseguem exercer diplomácia e usam táticas de batalha.

Em termos de criação e produção os Kronans são criados através de ovos que as Brood Mothers produzem, mas a maneira mais rápida é colocando a larva no próprio hospedeiro, ela se alimenta rápidamente dele e cresce em uma velocidade dez vezes maior que a do ovo. Espécies novas são criadas pelos Peons, que coletam o minério Xizor e usam ele para extrair e modificar o material genéticos da criatura que eles desejam, assim eles usam e aplicam nos ovos para que o Kronan cresça com a modificação necessária.

Essa é a única civilização principal criada somente com convenções estabelecidas no gênero de sci fi, sem nenhuma outra característica tirada da nossa sociedade ou história.

Então as principais referências são:
• Xenos de universo sci fi: Aliens, Tynaids de Warhammer 40k, Zergs de StarCraft, XCom,Broods da Marvel



Alien

Mecânicas de jogo

os Kronans tem uma tática de batalha interessante e que combina bem com o tema de seres infestadores e que espalham rápido, suas unidades não são fortes, mas são baratas e podem tomar o campo de batalha em grande quantidade, e suas habilidades são focadas em fazer os inimigos mortos criarem unidades novas e envenenar pontos de controle do mapa, agindo como uma praga realmente atacando, para cada um que cai surgem dois. Brood Mothers tem o papel central nessa tática, acelerando a criação de unidades e infestando os inimigos, enquanto a artilharia vai envenenando o terreno e Krakens criam unidades direto deles, os Kronans vão ganhando espaço rápido no campo de batalha se permitirem, e suas unidades quase que dispensáveis faz com que você não tenha medo de ataques ousados.

Assim eles podem ser reconhecidos como:
- Habilidades focadas para infestação e rápida produção
- Unidades baratas e dispensáveis e uma pequena elite cara
- Ataques rápidos e bom controle de território para segurar recursos
- Dificuldade média de jogo, fácil de perder grande quantidade de soldados

Sub Facções

Vipers



A ninhada das Vipers se comparada ao que nós temos em nossa sociedade pode ser chamada de a camada psicopata dos Kronans, ninguem tem mais prazer em atacar e matar do que eles, isso em uma raça que foi criada para atacar e matar, são os mais violentos e sádicos dos Kronans ja criados e até agumas Hive Minds ja pensaram se eles não seriam um erro que devesse ser apagado, mas quando a Guerra começou a valor deles em combate foi tão grande que qualquer vontade de matá-los se perdeu, e no campo de batalha eles saciam a sede doentia de morte e sangue. A Warrior Viper move-se com mta velocidade e ataca com força letal em pontos fracos para deixar os inimigos caídos e aleijados, para poder se divertir com eles, ja as Siege Vipers conseguem lançar suas lâminas por baixo do solo e atingir as construções inimigas com tanta força quanto uma artilharia tradicional. Mas a maior de toddas elas é a Blodd Viper , a mais doentida e sádica de todas e não pode estar mais feliz com a sua missão, fazer guerra indiscriminadamente contra a Aliança.

Predators



Predator foi a primeira tentativa de evoluir o formato Kronan padrão pensado pelos Titans, o de que seria uma raça de guerreiros caçadores ágeis, com esse pensamento os Peons adicionaram alem da força física e velocidade uma capacidade de Stealth para eles, para realmente estarem na caça, perseguirem os inimigos sem os inimigos saberem de sua presença até ser tarde demais, entre eles o Hunter Alpha ganhou mais destaque, sendo o mais forte e rápido, e acaba liderando a ninhada que agora ajuda o Pacto na busca do motor Titan. Mas em segredo a Hive Mind Controller criou um nome Predator, menor em tamanho, mas mais forte e bem equipado, batizado de Beta ele age como guarda costas da Mind e tem a missão especial de encontrar um guerreiro psíquico poderoso o suficiente. Junto com os Predators geralmente vão Tunnelers, Transporter que andam por baixo da terra e conseguem colocar os guerreiros em posição de ataque privilegiada para fazer suas emboscadas.

Hive MInd



A criatura definitva nas Hordas Kronans, essa nova geração nasceu com livre arbítrio e capacidades avançadas de comunicação, além de poderem controlar mentes menores, eles são o ápice da evolução, mas também são ganânciosos, querendo absorver o Dna Titan para criar o Kronan perfeito, e conquistar toda Avalon, e quem sabe outros setores, outras galáxias, o universo vai conhecer e temer o nome Kronan e suas hordas conquistadoras. Hive Mind Controller é o mais velho deles e o que tem maior poder, assim age como um líder político dentro da sociedade Kronan, ele até mesmo criou uma versão menos inteligente dos Minds, chamada de Overminds eles tem a capacidade de dominação mental maior mas não tem o poder de decidirem por eles mesmos, sendo apensa ferramentas das Hive Minds.

Personagens



Blood Viper

Entre a brutalidade natural do Kronans, ainda existem alguns que superam e surpreendem os outros em termos de sadismo e vioência, os Vipers são um grupo de ataque sorrateiro e corpo de serpente criado pelos Peons para ter mobilidade e flexibilidade em combate, mas acabaram criando também uma variante cheia de sede de sangue e sadismo, que quando não contente em atacar as outras raças, se voltam contra os próprios Kronans.

Entre ele o Blood Viper e destaca como o mais violento e sociopata de todos, mas também mais forte e rápido deles, sendo um dos guerreiros Kronans mais reconhecidos, trazendo várias vitórias, mas geralmente muito poucos prisioneiros, o que atrapalha no processo Kronan de extrair material genético das espécies para buscar melhorias.

Quando a Grande Guerra começou a Hive Mind deu o comando das forças principais para o Blood Viper, pois sabe que sua sede de sangue vai fazer com que as forças da Aliança corram para tentar impedí-lo, fazendo a frota Excavation buscar o motor em paz e a própria Hive Mind ter pouca resistência atrás de um guerreiro psíquico

Gameplay

Blood VIper é um herói que usa sua vida como moeda de troca, conseguindo recuperar sua vida ao matar unidades inimigas e gastando ela para ter mais força, ele vai sempre mediando as duas habilidades para tentar sobreviver e dar o maior dando possível, e mesmo quando derrotado ainda tem uma chance de voltar através das duas vipers que nascem de seu corpo. A sede de sangue é o forte dele.



Habilidades



Lifesteal: Recupera a vida ao matar uma unidade inimiga



Bloodlust: gasta 1 ponto de vida por 1 ponto de ataque, quanto mais vida gastar mais ataque ganha, dura 2 turnos



My Seed Will Grow: Ao ser morto invoca 2 Vipers do corpo, se após 3 turnos alguma estiver viva ela vira a Blood Viper



Alpha

Alpha foi criado como o primeiro Predator, um modelo Kronan projetado para evoluir toda as características primárias pensadas pelos Titans, um guerreiro forte, resistente, rápido, ágil e que pudesse se camuflar no ambiente. O ponto mais pensado pelos geneticista Peons foi a camuflagem.

Assim eles buscaram inspirações em criaturas com capacidades de camuflar e em raças que usam equipamentos que os auxiliam nisso, e conseguiram criar uma espécie maior e mais forte que o Kronan tradicional, além de poder ficar invísivel quando achar necessário.

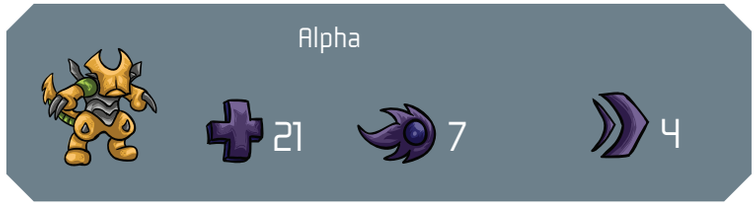
Como o primeiro deles, Alpha criou mais inteligência e foi colocado como um comandante pela Hive Minds, fazendo operações por todo o setor para provar a eficiência da espécio, logo Alpha criou um senso de orgulho grande e um respeito pelos seus criadores originais, os Titans.

Através deles Alpha acredita que os Kronans possam alcançar a evolução definitiva, mas não absorvendo a espécio como acredita a Hive Mind, mas sim deixando os Titans continuarem a experimentar com os Kronans, uma visão que vai direto de encontro com a visão Kronan de independência.

Isso fez com que Alpha fosse visto como um herege, mas ele quer defender sua visão até o fim, e junta seus Predators para encontrar o motor, e quando os Titans voltarem, vai estar preparado para enfrentar a Hive Mind e tomar conta da civilização Kronan.

Gameplay

Alpha, assim como os Predators são uma unidade de infiltração, sua capacidade Stealth permite que juntos eles vão para áreas desprotegidas dos inimigos e lançem ataque surpresa, Alpha também se beneficia de sua habilidade de caçar inimigos e um ataque a distância de cooldown não tão grande, deixando ele uma unidade versátil caso tenha que derrotar inimigos normalmente fora de alcance.



Habilidades



The Hunt is On: Marca uma unidade, ganha +2 ataque / +2 movimento até ela morrer



Launch Claws: Lança um ataque básico a 2 territórios de distância



Stealth: Fica invisível por 2 turnos ou até atacar alguem



Controller

Após a morte da primeira Hive Mind durante a Guerra das Pragas os Kronans ficaram isolados em seus planetas prisões apenas com instintos básicos de preservação da espécie, sem alguma inteligência ou livre arbítrio, isso até uma nova Hive Mind nascer de um ovo, essa com a capacidade de racionío próprio começou a organizar os Kronans em sociedade, dar inteligência para as criaturas que ia nascendo e usando os Peons para pegar material genético e criando novas variações da raça para suprir as várias necessidades, da sociedade, produção e militar.

Quando começaram a fazer parte do pacto, a Hive Mind começou a entrar em contato com as outras civlizações em espírito de boa vizinhança, mas também para estudar os seres de Avalon e se preparar para uma possível vingança a Guerra das Pragas, algo que os Kronans nunca vão esquecer.

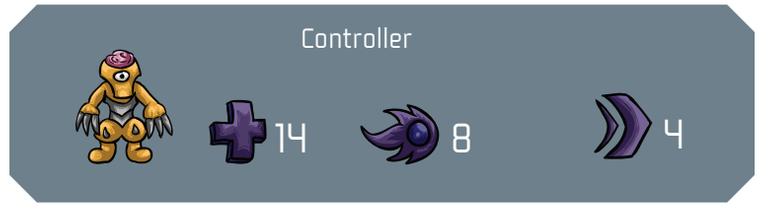
Sempre buscando o ápice da evolução, a Hive Mind envia tropas para recolher materiais genéticos de várias raças do setor para serem estudadas e usadas para melhorar a civilização, e sempre focando em absorver material de guerreiros psíquicos, o que se mostrou mais díficil do que eles achavam quando os Peons não conseguiram quebrar o Dna.

A chegada do Emissário com as notícias dos Titans e o início da Guerra deram novos planos para a Hive Mind, facilitando o seu trabalho, com a guerra ela vai liderar pessoalmente uma frota que tem o objetivo de caçar o maior número de raças psíquicas que encontrarem, para ter vários prisioneiros para estudo caso algo dê errado.

Com um Kronan psíquico poderoso a Hive Mind pretende ter força o suficiente para absorver o Dna de um Titan, indiscutivelmente a raça mais poderosa do setor, e assim finalmente, serem perfeitos.

Gameplay

A Hive Mind é um herói de controle, podendo tomar comando de unidades não heróis e construções inimigas, criando estratégias impossíveis para outras raças, como usar uma construção Humana dominada para criar soldados humanos, tendo assim exército totalmente diversificado, além disso a capacidade de explodir a unidade controlada causa grande dano a unidades ao redor dela, criando boas oportunidades de emboscada.



Habilidades



Mind Control: Controla unidade não herói inimiga



Building Control: Controla construção inimiga, menos HQ



Mind Blast: Explode unidade ou construção controlada causando 5 dano em área

Construções

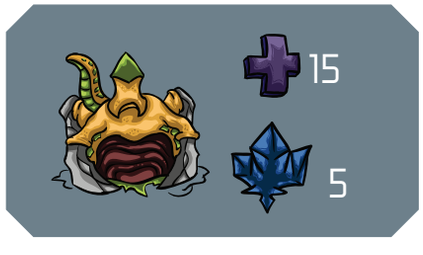
Hq



Produção



Barracks



Produção



Factory



Produção



Airfield



Produção



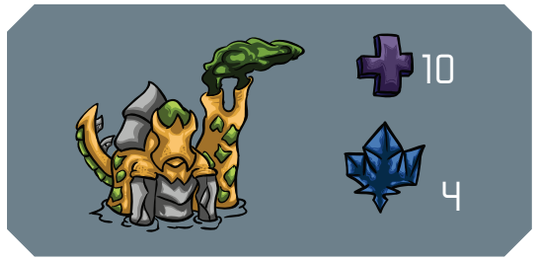
Research Lab



Produção



Refinery

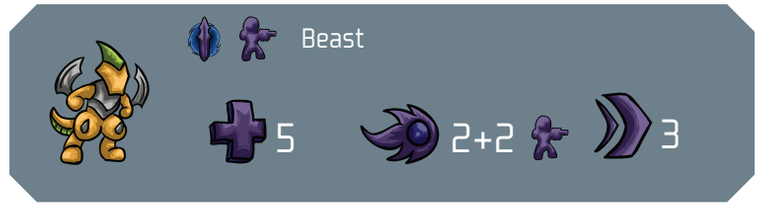


Unidades

Infantaria

Beast

Kronan Beast são os soldados de infantaria básicos dos Kronan, aprendendo a lutar no meio hostil, eles usam suas lâminas para abrir as armaduras de seus inimigos. Com inteligência os suficiente para seguir ordens, os Beasts não são de táticas muito aprimoradas, geralmente valendo de quantidade para derrotar o inimigo, jogados como bucha de canhão para abrir caminhos para as unidades mais importantes.



Javelin

Os Javelins são Kronas mais especializados, sem as lâminas para atacar como os Beasts, eles conseguem disparar as setas em suas costas, que crescem rápidamente e funcionam como munição. Não sendo tão diferentes dos Beasts em termos de dano e resistência, a vantagem do Javelin é atacar a distância, fazendo dele uma pequena artilharia no começo de jogo, podendo eliminar alguma infantarias ou enfraquece-las antes que elas possam enfrentar a linha de frente



Brood Mother

Responsáveis por chocar os ovos dos Kronans, a Brood Mother é quem gerencia a criação de tropas no campo de batalha, servindo suporte, acelerando a produção das construções. Mas quando necessário elas também tomam o campo de batalha, usando seu tamanho e suas grandes patas para esmagar adversários e infectarem eles, para criar Kronans direto no campo de batalha. Uma Brood Mother é sempre sinal de que mais Kronans virão a luta.



Habilidades



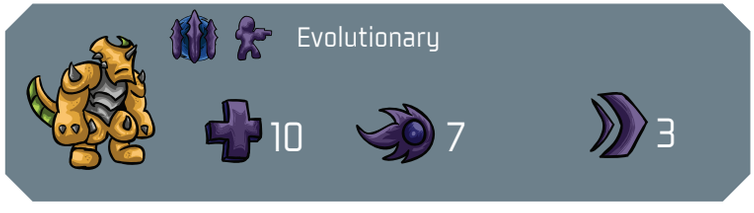
Acceleration: Todas unidades custam 1 turno para produzir, funciona apenas 1 vez



Infest: Unidades que morrerm pela Brood Mother criam Beasts que duram 2 turnos.

Evolutionary

Quando estavam buscando criar um guerreiro Kronan perfeito, sem querer eles criaram o Evolutionay, que chega perto do padrão pretendido. Em aparência ele só mostra ser um guerreiro poderoso, mas consegue consumir o material genético dos inimigos se fortalecer, aumentando sua força, resistência e inteligência. São tão poderosos e versáteis que o próprio Hive Mind pensou em usá-los para consumir o material do Titan, mas acabou por tentar extrair e usar e uma nova espécie. Os Evolutionary são soldados perigosos quando chegam para a luta, mas quanto mais tempo ficam mais perigosos vão se tornando.



Habilidades

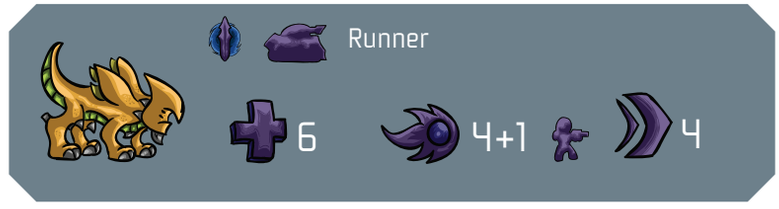


Evolve: Ao matar uma unidade ganha +1 vida/ +1 dano, máximo de +3/+3

Veículos

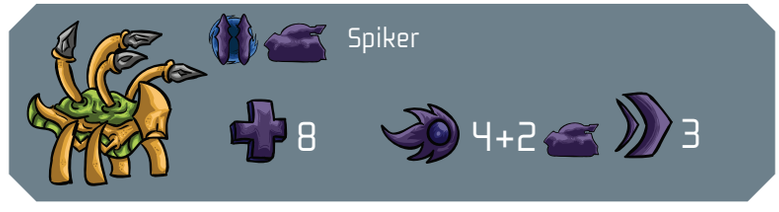
Runner

Criatura básica Kronan, o Runner é uma fera quase sem inteligência que obedece segamente as ordens da Hive Mind, caçando unidades no campo de batalha, suas garras e dentes rasgam as infantarias desprotegidas enquanto o bando de Runners ataca a todos. Mais lento que a maioria dos batedores, os Runners não são tão eficientes em ver o campo de batalha, mas sua ferocidade e dentes afiados fazem dele excelentes na hora de enfrentar infantarias leves.



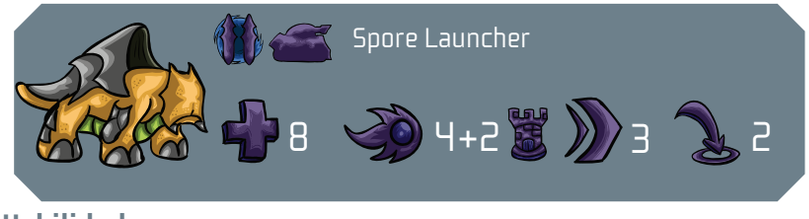
Spiker

Criatura de ataque principal dos Kronans, o Spiker tem a função do tanque principal, causando dano a veículos médios e servindo como a principal força que puxa a ofensiva. O Spiker tem 4 tentáculos com lâminas para poder atacar, podendo mirar em alvos diferentes, o Spiker compensa a curta distância não precisando focar em único alvo. O ponto fraco dele é sua carapaça que não sustenta tanto dano quanto as blindagens de metal, fazendo dele menos resistente, mas mais barato, e como todo Kronan, rápido de ser produzido. Mas seus tentáculos conseguem alcançar unidades aéreas, dando dano considerável a elas.



Spore Launcher

O Spore Launcher é a criatura voltada para a artilharia das tropas Kronans, mas além disso ele tem função de suporte lançando esporos em áreas chaves do mapa para infectar o solo e envenenar unidades que passam por la. Seu dano é menor que o das artilharias comuns, mas sua função de suporte e fechar certas áreas do mapa para unidades inimigas faz dele uma boa unidade multiuso.



Habilidades



Venom Spore: Infecta área, quem passar por ela toma 1 dano por 4 turnos

Tarrasque

Criatura gigante Kronan com duas Lâminas quase que do seu próprio tamanho, os Tarrasques marcham com fúrio ao campo de batalha atropelando tudo o que ve pela frente, não importando se é aliado ou inimigo. Funcionando como tanque pesado, o Tarrasque rompe a mais dura defesa, e destrói construções rápidamente, mas assim como outros veículos de elite, pode ser frágil contra grandes grupos de unidade menores.



Aéreo

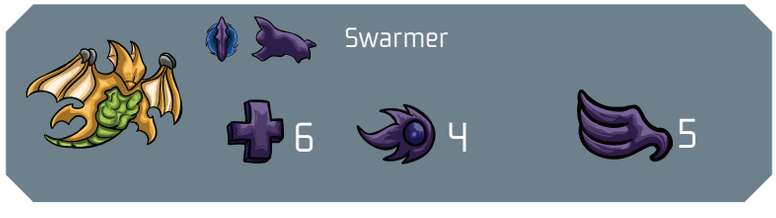
Gargoyle

Criatura com função de caça, o Gargoyle viaja pelos seus junto com criaturas maiores. Mais lento que outros caças, o Gargoyle acaba tendo vantagem contra unidades aéreas por lutar de maneira não convencinal, usando seu corpo para confundir e acertar naves leves de surpresa, mas é frágil contra unidades anti ar e outras naves maiores, mais blindadas.



Swarmer

Criatura bombardeiro, o Swarmer é focado em causar danos as tropas de terra, principalmente a construções e torres de defesa, servindo como unidade de cerco voadora. dentro deles são criadas vários Kronans pequenos que ao ser lançado, explodem quando tocam no inimigo, causando grande dano, mas sendo essa a única forma de ataque dele, o Swarmer não consegue atacar unidades aéreas, sendo frágeis e precisando de proteção de outra unidades como o Gargoye ou Mantis.



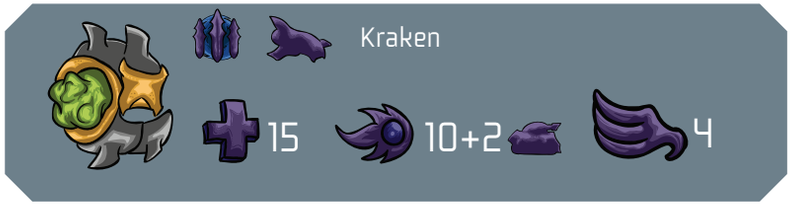
Mantis

Meio infantaria, meio aéreo, o Mantis voa pelo campo de batalha atacando as unidades com suas lâminas, especialmente efetivos contra infantantarias leves e médias, o Mantis tem como tática descer em ataques surpresas usando sua velocidade e vôo para matar os soldados e em seguida ja voar para segurança. Seu tamanho pequeno comparado com outras naves também impede que ele seja alvo de unidades anti ar de maneira efetiva. não tomando o dano extra que elas causam.



Kraken

As maiores Criaturas de todos os Kronans são os Krakens, responsáveis por transportar as tropas para as batalhas, eles são poderosos guerreiros aéreos, atacando construções, veículos e naves com grande força. Os Krakens são alguns dos únicos Kronans que vivem tranquilamente no vácuo do espaço. Outra função dele no campo de batalha e criar unidades como se fosse uma construção de produção. Uma fábrica móvel e uma poderosa arma de destruição faz do Kraken a arma Kronan definitiva.



Habilidades



Bio Factory: Constrói unidades, mas não pode mover ou atacar enquanto está produzindo

Outras

Peon

Olhando rápidamente o Peon é apenas uma unidade sem muita importância dos Kronans, que esta no campo de batalha para tomar conta das torres de defesa, mas os Peons são importantes na sociedade deles. Responsáveis por retirar o material genético das criaturas capturadas, os Peons sabem selecionar o que

pode ou não ser utilizade e repassa para o Hive Mind que cria o projeto, apesar de pequenos e fracos, são peças fundamentais dos Kronans.



Habilidade



Build Defenses: Constrói torres de defesa

Spore Cannon

O Spore Cannon é a torre básica Kronan, disparando um esporo concentrado que danifica infantaria, veículo e aéreo, sendo versátil para um padrão de torre. Único ponto ruim é que o Spore não tem a força da criatura de cerco, então seu dano acaba sendo melhor em unidades leves e algumas médias.



Spear Tentacle

Spear Tentacle tem uma arma parecida com a do Spiker, um tentáculo com uma grande lâmina, a força do ataque dele é suficiente para penetrar contra unidades pesadas, fazendo dele uma ótima defesa em final de jogo, segurando até mesmos alguns veículos de elite, mas sua falta de dano aéreo faz dele dependendo da versão mais fraca ainda, Spore Cannon.



Terraformer

O Terraformer não é um torre de dano comum, mas sim projetada para criar um ambiente propício para os Kronans, emulando o ar de seus planetas, ela da uma força a mais para os Kronans lutar, fazendo com que eles se movimentem melhor, com +2 de bônus e regenerem 2 de vida por turno, fazendo dessas torres pontos para as tropas recuarem e se curarem para poder voltar a batalha



Brood Lord

Brood Lords Kronans foram criados pelos Hive Minds para guiarem suas tropas no campo de batalha, para pensarem como estrategista militar, mas nunca questionarem as ordens de seus mestres. Poderosos guerreiros, junto com as Brood Mothers eles formam o alicerce de qualquer força Krona, com a Mother cuidando da produção e os Lords os liderando em batalha. Sua principal função é manter o exército lutando não importa o que aconteça, lidando com os medos e as perdas em campo de batalha, com isso os Brood Lords podem aumentar a selvageria dos soldados, que irão lutar mesmo feridos, e infestar alguns com parasitas que os trazem a vida, mesmo após golpes fatais.



Habilidades



Savagery: +1 dano para unidades aliadas que estiverem feridas no raio de 2 territórios, se estiverem com apensa 1 vida ganham +3 dano



Reborn: Marca unidade aliadas, se ela for morta ressucita após 1 turno

Sub Facções

Vipers

Viper

Substitui Beast

O Viper padrão é um soldado de infantaria forte e rápido, usando seu corpo esguio para deslizar no campo de batalha, passando entre os alvos, usando suas

lâminas para abrir os inimigos e satisfazer sua sede de sangue. São mais forte que os Beasts normais, e com resistência parecida, mas são mais rápidos e levemente mais caros.



Siege Viper

Substitui Spore Launcher

As Siege Vipers são versão muito maiores e poderosas que a infantaria, e usam suas estranhas lâminas para atacar fortificações inimigas. O diferencial é dela é como suas lâminas funcionam, podendo perder sua forma enrigecida para poder penetrar pelo solo até sair aonde irá atacar, e depois voltar a enrigecer, causando dano ao sair do solo. Elas formam uma tropa de cerco mais poderosa que o Spore Launcher, mas mais limitadas, não tendo a habilidade dele de envenenar o solo.

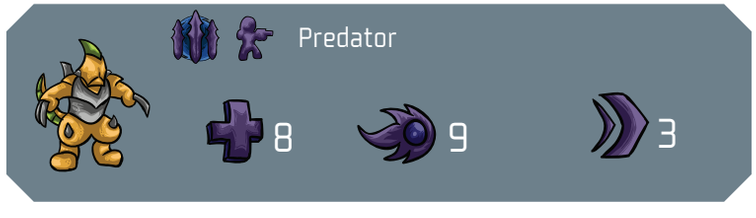


Predators

Predator

Substitui Evolutionary

Os Predators são a tentativa de evoluir o design padrão dos Kronans quando criado pelos Titans, de guerreiros caçadores perfeitos. Para isso so Predators não contam somente com força física e agilidade, sua inteligência é maior que a média da raça e eles possuem um sistema de camuflagem orgânica, além disso um efeito colateral é a capacidade do Predator de roubar alguma habilidade de inimigos caso os mate, fazendo dele uma infantaria bem versátil, com características de outras raças.



Habilidades



Stealth: Fica invísivel por 2 turnos ou até atacar

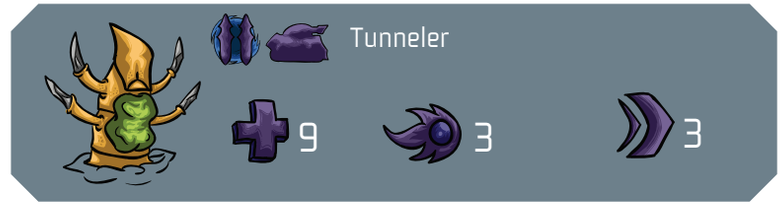


Steal: Ao matar uma unidade pode pegar uma habilidade dela para usar apenas 1 vez, se matar outra unidade antes de usar a habilidade, ela será substituida por 1 habilidade nova, caso a unidade tenha.

Tunneler

Substitui Spiker

O Tunneler é uma criatura gigante Kronan que se move por baixo da terra, usando suas grandes lãminas para cavar e também para o combate, ele carrega bolsas em seu corpo em que unidades entram para que sejam transportada de maneira rápida de segura dentro do campo de batalha. A principal função do Tunneler é transportar as unidades para lugares surpresa, pois o inimigo só vai saber a hora que as unidades chegarem ao alvo, sendo junto com os Predators perfeitas para formar emboscadas e atacar pontos desprotegidos



Habilidades



Dig: Cava um portar no solo que leva para qualquer lugar que tenha visão, funciona apenas 1 vez

Hive Mind

High Mind

Substitui Brood Mother

High Mind é uma versão menor das Hive Minds, que servem para ajudar ela a controlar as tropas, servindo como um tipo de comandante ligado direto a Hive Mind. Elas também tem a capacidade de influenciar outras unidade, mas de uma maneira muito menor que o seus mestres, ainda sim elas são uma figura perigosa no campo de batalha, transformando aliados em inimigos.



Habilidades

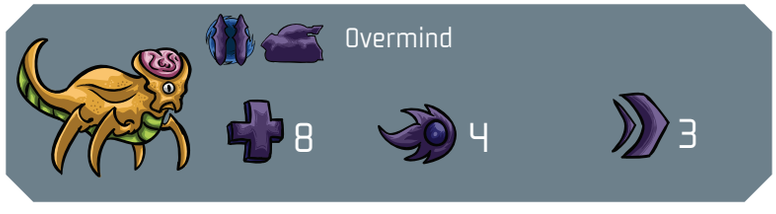


Possession: Controla uma unidade inimiga de no máximo tier 2, e só pode controlar outra quando essa unidade morrer

Overmind

Substitui Spiker

Overmind é uma criatura criada pelas High Minds para controlar o campo de batalha tomando posse das tropas inimigas, com o poder aumentado das High Minds, os Overminds não são seres inteligentes, mesmo com o grande poder psíquicos, sendo controlados totalmente pelas Hive Minds, para impedir que criem algum tipo consciência tentem alguma revolta usando seus grande poderes.



Habilidades



Possession: Controla até 2 unidades inimigas de no máximo tier 2, só pode controlar outras duas caso essas morram



Mind Blast: causa +3 dano a unidade alvo

Necros



Necros viviam em outra galáxia, em uma grande comunidade de planetas estados independentes, mas aliados na hora da guerra e na economia, eram poderosos e mantinham um grande número de raças menores como vássalos, mas isso mudou quando o império Daemo surgiu, tentando uma aliança com os Necros sem sucesso, eles atacaram e foram repelidos várias vezes pela forças Necros, mas sempre chegavam mais, frotas sem fim, todos destruídas, mas sempre apareciam mais, até que os Necros começaram a não aguentar, a perder planetas, seu vássalos começaram a se rebelar, só restava uma saída, fugir.

Alguns séculos havia surgido um estranho portal entre os planetas deles, e mesmo com muitos estudo não conseguiram identificar a origem ou se era possível viajar através dele, mas estavam desesperados, sua galáxia perdida, uma força imparável e infinita atrás deles, e a frota sobrevivente parte para o porta, algumas naves corajosas ficaram para tentar ganhar tempo e com sorte o Daemos não seguiriam os Necros pelo portal.

E assim os Necros chegam a Avalon, e logo ja percebem que essa parte desssa galáxia estranha era bem populosa, e que havia algum tipo de sociedade acontecendo por la, com várias planetas, alguns conflitos em alguns lugares mas no geral uma ordem estranho no meio de tantos grupos diferentes, nada que os Necros estavam acostumados. Mas mesmo acomodados em seus novos lares eles enfrentavam dois novos problemas, sua população masculina é majoritariamente estéril, e por algum grande azar do destino nenhum fértil fez a viagem para Avalon, por isso precisavam de machos das outras raças urgente para dar continuidade a espécie, e outro problema é que precisam de algum material que reaja bem com a sua fonte de energia, Black Matter, um material negro estranho que é a base de toda a força Necro, do material de suas casas, combústiveis, adubo para fazendas até para adestramento de animais, essa matéria é um grande mistério para todas as outras raças, mas no final eles encontraram o minério Xizor que reage com a Black Matter melhor do que qualquer outro material que eles ja usaram.

Para resolver o problema da população naves de ataque rápido começaram a ser enviadas para as colônias desarmadas e sua população masculina forte sendo levada como prisioneiro para as Witches usarem eles para gerar novos bêbes, isso

chamou atenção da Comunidade Galática que exigiu o fim dos ataques. Após alguma negociação os Necros aceitaram parar os ataques mas seriam membros da Comunidade, mas na verdade eles nunca pararam os ataques, só apredenram a ser mais discretos.

Tudo caminhava bem para eles até a chegada dos Humanos ao setor, la os Necros viram que poderiam usar muitos escravos e decidiram fazer uma grande força de ataque, mas de última hora foram impedidos pelos Alerians, e ao tentarem desobedecer a ordem entraram em combate com eles e foram expulsos da Comunidade, fazendo logo aliança com os Khals e formando o Pacto Galático.

Quando o Emissário ofereceu o caminho para libertar os Titans, Imperius quis apoiar logo de cara a guerra, enquanto a Witch Lina não via isso como uma boa ideia, mas Tyrant, o grande general Necro, acabou considerando o lado de Imperius e partiram para a guerra. Imperius iria junto com a frota de escavação, Tyrant lideraria a frota de ataque Necro junto o seu assassino Shadow, e Lina sem escolha decidiu focar em conseguir o maior número possível de escravos para aumentar a produção.

Assim os Necros entram na Guerra.

Conceitos e referências para criação

Os Necros são formados pensando na organização da sociedade grega, várias cidades estados independentes mas que se uniam em alguns interesses comuns, e o modo de produção escravo, que faz com que eles dependam de conquistas para continuar uma alta produção. Além dos gregos históricos um pouco da mitologia deles foi pega também, a das Amazonas da Ilha de Lesbos, que faziam ataques para capturar a população masculina para reprodução delas, prática feita também pelos Necros, mas por motivos de quase todos os machos serem estéreis. Após a chegada em Avalon a sociedade Necro teve que se adaptar, e deixou de lado o sistema de planetas estados para um sistema de triunvirato, sendo os líderes Imperius, Lina e Tyrant, com Lina tendo maior poder pelo fato de ser mulher Witch. As mulheres Necro tem o maior poder na população por serem responsáveis pela reprodução da espécie quase que total, pois poucos Necros homens conseguem reproduzir, e também por terem maior poder de manipular a Black Matter.

Black Matter é um material pensado como sendo o controlador da vida dos Necros, eles dependem dele para tudo e mesmo assim acham que estão no controle, parecido com a nossa relação com o dinheiro. Em termos de jogo isso define o estilo das unidades e das magias dos Necros, todas voltadas para uma boa utilização da Black Matter.

Visualmente eles são concebidos como seres frágeis, magros , e que seu poder vem de usar a Black Matter como arma e armadura, isso serve para mostrar o quando a dependência dela os deixa fraco. Ja as mulheres são fortes e belas, belas mesmo para o padrão das outras raças, pois em tempos de paz algumas naves de Witches viajam pelo setor seduzindo homens de outras raças, para continuarem com os escravos e a terem filhos sem causar violência.

A Black Matter da um visual negro distinto para a facção, que foi tirado de civilizações que geralmente usam a necromancia em obras de fantasia. Duas grandes referências para a criação deles também foram os Dark Elves de Warhammer 40000 e o Yuuzhan vong de Star Wars.

Então as principais referências são:
• Sociedade grega
• Modo de produção escravo
• Guerreiras Amazonas
• Dependência de uma forma monetária
• Civilizações com estilo Dark: Dark Elves, Warhammer 40000, Yuuzhan vong em Star Wars, Undeads em WarCraft 3.



Dark Eldar, de Warhammer 40000



Modo de produção escravista das sociedades antigas como Roma e Grécia

Mecânica de jogo

Os Necros são mestres em manipular o cenário, suas habilidades servem para criar Black Matter em partes do mapa e usá-las para atacar e curar os alvos, e para fazer os inimigos virarem mais Black Matter após a morte para serem usado mais vezes, então eles tem uma grande necessidade de apoio das Wtiches para usar as magias e um grande controle de território, uma boa quantidade de Black Matter pode fazer bons pontos de defesas em locais críticos do mapa, assim eles são a civilização mais voltada para defesa e controle do mapa.

Suas tropas e veículos são sólidos, nada muito excepcional, e suas unidades de elite ainda acabam sendo um pouco pior que a das outras civilizações, mas eles tem a melhor Capital Ship do jogo, o Devoures, uma criatura que foi domesticada pela Black Matter é uma força de destruição imparável, só comparada talvez com a Mother Shipe Draconica dos Hiperions, ainda sim em dano direto o Devourer acaba sendo superior.

Assim eles podem ser reconhecidos como:
- Controle de território
- Grande uso de habilidades
- Unidades sólidas, mas sem elites poderosas
- Poder aéreo através do Devourer

Sub Facções

Slavers



A necessidade constante de escravos para produção e reprodução faz com que os Slavers sejam bem visto dentro da sociedade Necro, um grupo dedicado somente nisso, eles que formam os grupos de ataque, eles que lideram as tropas, escolhem os prisioneiros para o trabalho, para reprodução eles deixam que as WItches decidam e eles que supervisionam o trabalho dos escravos, com os seus chicotes sempre prontos para fazer algum rebelde desobediente cair de joelhos e se arrepender do que fez. Usam sempre uma Slave Wagon junto aos ataques para acabar com tropas que causem maior resistência e poder transportar mais escravos, e caso necessário, transformá-los em combústiveis para aumentar a potência das armas. Durante a Guerra os Slavers acompanharam Tyrant e Lina, e eram liderados pelo Shadow, um Necro misteriosos e assassino, mas que sabia bons pontos para pegar os escravos.

Frozen Hearts



Black Matter é conhecida por reagir a muita coisa e ser transformada no que precisa por quem sabe, mas uma reação interessante aconteceu quando Imperius estava investigando ruínas Alerians em um planeta de seu controle, um planeta congelado, e la nas ruínas ele encontrou um cristal de Mana que reagiu com a Black Matter e com o gelo, dando ao Necro o poder de controlar o gelo através da Black Matter, ele passou essa habilidade para suas tropas , conhecidos com Frost Trooper, eles tem a capacidade de usar o frio para incapacitar os inimigos. E mais ambicioso ainda Imperius criou Spike Launchers, veículos híbridos de gelo e Black Matter que disparam uma munição também híbrida dos dois. Com essa anomalia Imperius conseguiu subir na sociedade Necro até fazer parte do Triunvirato, e mesmo agora estando com a frota de escavação, seu objetivo é invadir os territórios de Alerians e ver o que mais ele pode fazer com os cristais de Mana.

Sorceress



Talvez o topo da sociedade Necros, as mulheres comandam o movimento social e da distribuição da Black Matter, com sua maior afinidade a elas, podendo usá-las como quiserem, e não como foram forjadas como fazem os homens. Após a descoberta do Xizor, os poderes delas aumentaram ainda

mais e a High Witch Lina criou um grupo de elite conhecido como Sorceress que são liderados por ela diretamente. Alem deles elas ainda usam o Blaster, um tanque com capacidade de jogar Black Matter venenosa que dissolve tropas inimigas rapidamente. Lina foi a única que não apoiou o início da Guerra e se sentiu traída por seu poder como mulher não ter sido respeitado, assim ela planeja usar suas frota para aumentar o núnvero de escravos e preparar as defesas dos mundos Necros, pois ela tem certeza que os Titans não irão partilhar o governo com o Pacto, e ela não espera que eu povo se ajoelhe diante de um imperador, não depois de terem cruzado o universo fugindo do Daemos.

Personagens



Shadow

O assassino mais famoso dos Necros, Shadow serve Tyrant como sua arma pessoal, enviando ele para mundos inimigos para fazer reconhecimentos, sabotagens e assassinar oficiais do alto escalão, geralmente sozinho, como Shadow gosta.

Treinado para poder comandar a Black Matter, Shadow tem uma aptidão a ela díficil de encontrar em outro Necros machos, quase sempre uma habilidade das Witches. Essa facilidade da habilidades poderosas para Shadow, podendo fundir seu corpo a matéria e deslocar-se através dela. Quando tropas Ghost Wolf Humanas foram caçar um grupo de Slavers Necros em um planeta colônia deles, Shadow emboscou os soldados movendo pela Black Matter e atacando em momentos oportunos, dando a ele a fama de fantasma pelas tropas inimigas.

Com o início da Guerra, Shadow acompanha a frota de Tyrant, e sempre é enviado para missões de reconhecimento antes dela atacar alguma posição, general meticuloso, Tyrant prefere agir com inteligência e paciência explorando as fraquezas do adversário, e Shadow faz parte de sua estratégia, sendo a peça mais vital para desarmar os inimigos.

Outra função de Shadow é repassar informações importantes que consegue como espião sobre o motor Titan, sendo um importante recurso para as forças de Imperius também.

Gameplay

Shadow é um herói móvel que utiliza bem a Black Matter dos Necros, podendo mover livremente entre elas ele pode cobrir grandes distâncias do mapa caso elas sejam postas em vários locais, além disso ele tem grande habilidade de dano supresa, como suas adagas e Shadow Fall que causa dano em área, fazendo com que cada espaço que contenha a Black Matter seja um possível ponto de emboscada para Shadow.



Habilidades



Bouncing Dagger: Joga sua adaga que acerta 3 alvos até 2 territórios de distância, dando -1 dano para cada alvo que acertar



Shadow Walk: pode andar para qualquer lugar que tenha Black Matter



Shadow Fall: +2 Dano para todos inimigos adjacentes



Imperius

Um dos três líderes que formam o Triunvirato Necro, Imperius é o mais peculiar por conseguir criar uma nova forma da Black Matter, que reage com o frio, atacando e congelando inimigos com novas habilidades.

O Necro conseguiu isso após explorar ruínas Alerians em seu mundo e fazer a matéria reagir com o gelo e a mana do lugar, criando assim a variação dela, além

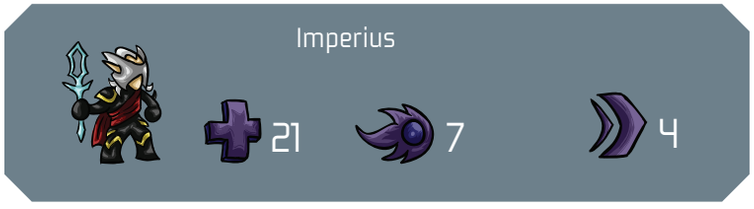
de poder manipulá-la, Imperius ainda consegue reproduzir a nova matéria, passando para os seus soldados e criando veículos novos de guerra com ela, levando o poder do frio para o campo de batalha, ganhando apelido de Frozen Heart.

Após o incidente Imperius passou a estudar com afinco os efeitos da Mana na Black Matter, começando a levar grupos de piratas para mundos Alerians, onde enfrentou algumas vezes seus exércitos, criando uma rivalidade com Nahan, que comandava as tropas nas regiões que ele atacava, e em um último ataque perdeu quase todas suas tropas para ele.

Com o início da Guerra Imperius foi destacado para a frota Excavation, para procurar o motor Titan. Mesmo com interesse ainda em pesquisar a Mana, o Necro agora deseja mais caçar o general Nahan e se vingar das tropas perdidas, esperando encontrar a frota Phantom enquanto buscam os pedaços do motor.

Gameplay

Imperius usa o poder do frio para combater seus adversários, sendo um herói com capacidade de dificultar o movimento e até travar a função de unidades, além de causar grande danos com explosões de frio. Suas habilidades acabam sendo um misto de dano e suporte, transformando ele em um herói bem versátil e com boa capacidade de dano.



Habilidades



Frost Strike: Causa +3 dano -2 movimento



Ice Prison: Trava unidade inimiga por 2 turnos



Frost Nova: Explode território até 2 distância, causando dano a unidades adjacentes, se algum morrer nasce um Spike Launcher de seu corpo



Lina

Líder das Witches e membro mais poderosa do Triunvirato, Lina pode ser considerada a Necro mais influente da nação, sendo responsável pelo controle da Black Matter e de natalidade, ordenando onde as construções serão feitas, quais mundos colônizar e quais locais enviar as tropas Slavers, ela mantém a sociedade Necro funcional enquanto Tyrant e Imperius voltam para o aspecto militar.

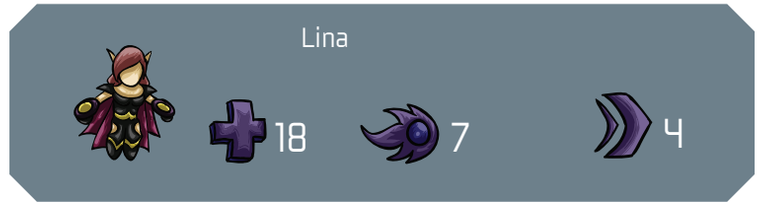
Sempre disputando o poder com os outro dois líderes, Lina só mantém a vantagem pela sua influência no controle da população Necro, com Imperius e Tyrant sempre tentando diminuir seu controle, buscando meios de tentar combater o problema dos machos estéreis ou encontrar uma Witch nova que possa combater Lina, mas que seja fiel a eles. Seus planos sempre fracassam pela lealdade que as mulheres Necros tem uma com a outra, sendo que Lina foi escolhida como líder por votação unanime, e muito raramento alguma ira trair, pois elas sabem que sua unidade é o que as mantém no poder, que isso impede os machos de a transformarem em simples parideiras.

Com o início da Guerra e a chegada do Emissário, Lina teme que os Titans não dividam o seu governo e sim partam para conquistar a todos, como os Necros não estavam em Avalon quando os Titans governavam eles não tinham ideia do tamanho do poder deles, e isso faz com que a Witch tema o que possa acontecer caso esse inimigo desconhecido volte.

Por isso ela escolheu focar sua atenção nas defesas dos mundos Necros, procurando escravos para a produção e reprodução e se preparar caso os Titans não honrem seu acordo com o Pacto.

Gameplay

Lina é uma heroína de controle, que usa as unidades inimigas como armas, podendo controlá-las ou criar soldados a partir dos corpos dela, além disso ela tem a capacidade de causar grande danos a territórios com Black Matter, mas depende do apoio das suas Sorceress para criar pontos de Black Matter no mapa para ela.



Habilidades



Dark Command: Comanda unidade inimiga que estiver na Black Matter



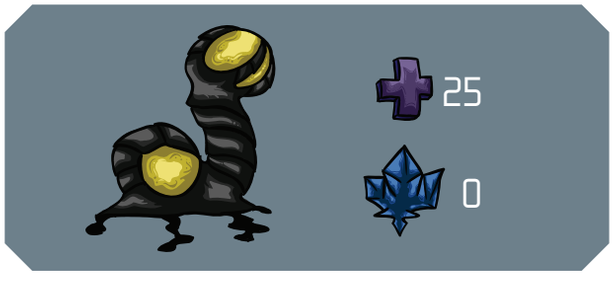
Eruption: Explode território com Black Matter, causando 4 dano



Army of Darkness: Infecta unidades inimigas, quando mortas se tornam unidades Claws por 1 turno.

Construções

Hq



Produção



Barracks



Produção



Factory



Produção



Airfield



Produção



Research Lab



Produção



Refinery



Unidades

Infantaria

Clawman

Clawman é o soldado básico das forças Necros, armado com garras curtas, eles correm para o campo de batalha em fúria para dilacerar os inimigos. Com equipamento levemente superior ao BlackShot, o Claw Viper sofre com a curta distância de sua arma e seu treinamento fraco comparado com o de outros exércitos, preparado mais para lutar em ataques de captura de escravos do que em guerras. Mas suas armadura mais forte da mais resistência para eles.



BlackShot

Infantaria tradicional Necro, o BlackShot é o soldado com treinamento para o campo de batalha, servindo menos em ataques piratas para poder se dedicar a táticas e operações militares. Com armaduras levementes mais fracas que os Clawman, os BlackShots se valem da habilidade na hora de lutar e seus canhões de braço, que perfuram até alvos médios, sendo mais perigosos e mais fáceis de empregar no campo de batalha.



Witch

As poderosas Witchs Necros são responsáveis pelo suporte das tropas no campo de batalha, criando Black Matters para ajudar os soldados com ataques de artilharia e cura. Servindo muitas vezes como unidades de comando também, as Witchs usam seu cajado em combate, podendo se proteger relativamente bem caso precis, mas a sua principal força é na criação e uso da Black Matter.



Habilidades



Black Matter: Cria territórios com Black Matter



Black Strike: Usa um dos territórios de Black Matter para atacar e causar +2 dano



Black Heal: Usa um dos territórios de Black Matter para curar 3 vida

Dark Blade

Os soldados Dark Blade são conhecidos como a ordem de cavalaria dos Necros, soldados de uma elite que treinam com equipamentos superiores e táticas avançadas de combate, alem de usar lâminas e escudos com uma Black Matter mais bem trabalhada, dando mais resistência e fora. Muito usado por Tyrant e Lina, os Dark Blades são visto mais raramente em campo de batalha, apenas em operações mais importantes. Para a cultura Necro eles são um símbolo do poder da raça nos dias antigos, antes de sua fuga para Avalon, e a existência deles da esperança de alcançarem novamente essa glória.



Veículos

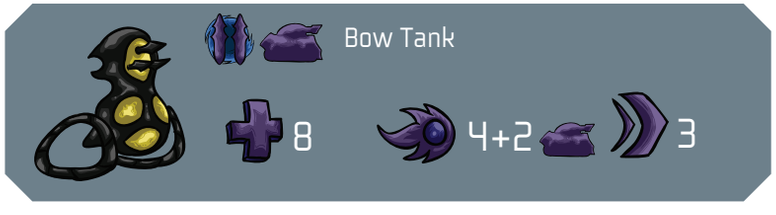
Stinger

O veículo leve Stinger é uma força a ser reconhecida no início de uma combate. Levemente armado mas com grande poder de fogo a curta distância, suas lâminas fazem das infantarias leves presas fáceis, usando a vantagem da velocidade para chegar até elas o Stinger é mais usado para ataques no começo do que para reconhecimento. Porém sua blindagem é mais fraca que a dos outros batedores, podendo ele ser a presa fácil caso enfrente alguma unidade anti tanque .



Bow Tank

O tanque padrão Necro é armado com disparadores de setas que penetram em defesas médias com facilidade, o Bow Tank usa seu tamanho menor e blindagem mais leve para dar mais velocidade e aproveitar mais o seu dano alto. Porém essa mesma vantagem faz dele alvo fácil para outros blindados, que se o pegarem desprevinido não terão problema em lidar com ele. A blindagem é o grande mal dos veículos Necros, mas ela da espaço para um poder de fogo maior, fazendo uma troca interessante.



Black Shield

Black Shield é o veículo de suporte Necro que foi pensado em ajudar a resolver o maior problema dos blindados da raça, a fragiliadde. Com isso em mente, o Black Shield tem a função de criar um escudo que envolve veiculos e unidades por perto, sendo essencial para dar mais resistências as frágeis tropas Necro, e dar tempo para que aproveitem melhor o seu alto dano. Caso precise ajudar a causar dano o Black Shield pode estourar sua energia do escudo para dar dano as tropas inimigas, mas isso quebra a defesa extra dos aliados.



Habilidades



Black Shield: 2 de escudo para unidade aliadas adjacentes



Explode Shield: +2 dano a unidades inimigas adjacentes, acaba o efeito do escudo nas unidades aliadas

Oni Tank

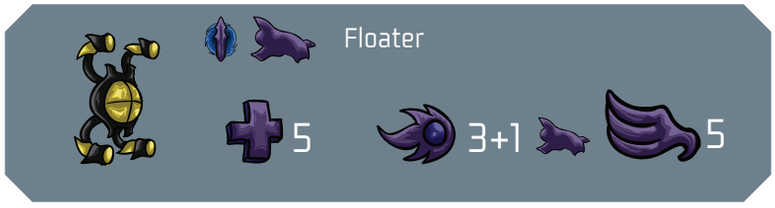
Tanque poderoso Necro, o Oni foi feito para causar o máximo de dano possível, sendo que todo o projeto foi voltado para isso. Usando uma blindagem média para ter mobilidade a mais, o poder do Oni vem de seu canhão gigantesco, que destrói as defesas mais pesadas. Como todo veículo Necro ele sofre pela falta de resistência, então geralmente são sempre acompanhados de Black Shields para sobreviverem ao ataque, por serem um investimento caro e de alto risco, mas se bem utilizados podem virar o campo de batalha.



Aéreo

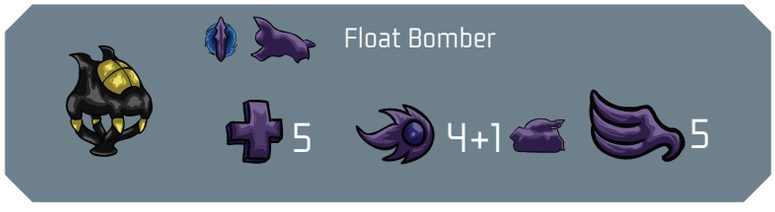
Floater

Caça de combate básico Necron, o Floater é mais lento que os outros caças, mas eficiente contra alvos aéreos e terrestres graças a seus lases que podem ser facilmente ajustados para todos os tipos de inimigos. Sendo usado em combinação com sua versão Bomber, o Floater acaba servindo mais como escolta, para atacar as unidades aéreas e deixar o Bomber causar grande dano as tropas terrestres.



Float Bomber

Versão do Floater onde suas armas são todas focadas para dano terrestre, o Bomber é lento o suficiente para ser alvo fácil contra anti aéreos, mas causa grande dano com seu laser, além de ter uma boa resistência a dano para o ajudar a superar o problema da lentidão. Geralmente empregado em combinação com os Floater padrão, a força aérea Necro é uma das mais eficientes de Avalon.



Corruptor

Capital Ship Necro, o Corruptor não é tão poderoso quanto as Capital Ships das outras civilizações, com seus lasers sendo uma versão levemente superior a dos Floater. Mas o Corruptor faz sua fama através de habilidades que ajudam a espalhar Black Matter pelo mapa e suporte para outras tropas, além de poder espalhar seu dano, acertando unidades diferentes de uma vez, e sendo mais barato que as outra Capital Ships



Habilidades



Corrosive Shot: Unidade morta pelo Corruptor espalha Black Matter no território



Muilt Shot: Ataque 3 alvos diferentes no turno



Coccon: Prende unidade aliada ou inimiga no Black Matter por 2 turnos, ficando imóvel e imune a dano

Devourer

Unidade suprema aérea, o Devourer é um ser espacial gigantesco que serve a Black Matter, tornando uma força de combate impiedosa a servico dos Necros. Com a fama de destruir mundos, o Devourer é maior que qualquer Capital Ship e seus tentáculos lasers rompem qualquer defesa. Através dele que Trogg, um líder Kronan espera descobrir como usar Black Matter para dominar outras feras selvagens a serviço da civilização.



Outras

Slave

Soldados capturados em batalha que não servem como sacrifício ou para reprodução ser tornam Slaves, usados para serviços braçais na sociedade Kronan, eles são responsáveis por manter produções vitais em funcionamento, como mineração e cuidado das fazendas. A Black Matter qeu envolve seu corpo serve como ferramenta de trabalho mas também o impede de fugir, matando-os caso tentem alguma coisa fora do ordenado. Em tempos de guerra para não ocupar os Kronans com serviços menores, eles são levados para construir as defesas, torres de batalha e fazer a manutenção delas. Em tempos de guerra o número de Slaves Kronans aumenta consideravelmente também.



Habilidades



Build Defenses: Constrói e repara torres de defesa

Shard Turret

Torre mais básica de defesa Necro, a Shards Turret lança lascas de Black Matter em alta velocidade que acerta alvos com extrema precisão. Sendo eficiente contra infantarias por atravessar a maior parte da armadura delas , o dano contra veículos acaba não sento tão alto, e não acerta unidades aéreas.



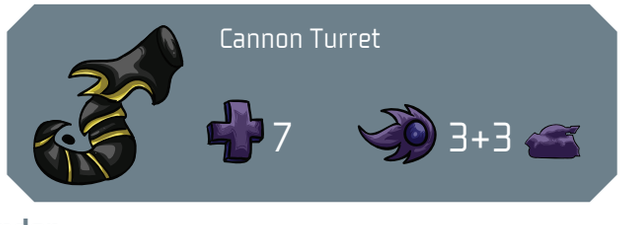
Black Matter Turret

A torre tem a simples função de criar Black Matter ao redor dela, para que em caso de ataque qualquer unidade que possa usar a matéria lance habilidades com mais facilidades, sendo sozinho inútil, mas podendo abrir oportunidades para causa muito danos aos adversários ou curar aliados.



Cannon Turret

A torre complemento da Shard, a Cannon coloca um canhão de calibre alto para atacar. Sua força faz dele especial para destruir veículos, rompendo até mesmo blindagens pesadas, e sua capacidade de mudar o ângulo da torre faz com que ele consiga mirar em alvos aéreos, porém com menor eficiencia, ainda assim é uma opção de defesa caso o inimigo tente dominar pelos céus.



Commander

Commanders Necros são os líderes militares, liderando tropas em batalha e planejando operações militares junto ao Truinvirato. Em períodos de paz eles coordenam os ataques dos Slavers para praticarem estratégias contra forças sem proteção. São uma das poucas camadas altas da sociedade Necro que não se

envolve com os Escravos diretamente, preferindo lidar mais com a população Necro, treinando tropas nos tempos livres. Em combate eles focam sua atenção em alvos chaves, usando seu braço de Black Matter para puxar até eles, e dão golpes com a espada que criam territórios do material para ajudar Witchs a lançar suas habilidades.



Habilidades



Grab: Puxa unidade inimiga que estiver até 3 territórios de distância para território adjacente



Black Spread: Golpe que atinge 2 territórios em linha reta, causando +1 dano e criando Black Matter

Sub Facções

Slavers

Slave Master

Substitui BlackShot

Slave Master são os responsáveis por cuidar e gerenciar os escravos dominados para os Necros. Alem dessa função eles também comandam os ataques as colônias para capturar a população, e em tempos de guerra formam um batalhão para capturar soldados, que fazem prisioneiros mais valiosos, mais fortes, que trabalham melhor e são mais aceitos na hora da reprodução.



Habilidades



Enslave: Transforma unidade inimiga que estiver com 1 vida em Slave

Slave Wagon

Substitui Stinger

A Slave Wagon é o veículo de ataque rápido dos Slavers, com o seu canhão leve na frente, ele tem a função de pegar a população desprevenida na hora dos ataques de captura. Sendo mais fraco que o Stinger, o Slave Wagon pode aumentar seu poder de uma maneira aterrorizante, usando escravos como combústivel, dando mais força para eles, fazendo com que a visão deles chegando nas colônias causem terror a popoulação.



Habilidades



Slave Fuel: Mata uns Slave e adiciona +1 dano, máximo de +3

Frozen Heart

Winter Trooper

Substitui Dark Blade

Soldados a serviço de Imperius, eles são equipados com Black Matter fria do Necro, e usam ela em combate a serviço de seu mestre. Criando lâminas de gelo, seus ataques desaleceram tropas inimigas, as deixando vulneráveis para fugir. Fanáticos pelo seu general, Imperius sabe que se precisar seus soldados lutarão até o fim por eles, mesmo contra outros Necros.



Habilidades



Frost Strike: -2 movimento para unidade inimiga

Spike Launcher

Subistitui Bow Tank

Constructo de gelo criado por Imperius, o Spike Launcher é uma espécie de Mech Necro, com um soldado pilotando ele. Seus disparadores de gelo causam dano considerável contra outro veículos, e seu Black Matter de gelo da a ele uma resistência fora do comum nos veículos Necros, fazendo do Spike Launcher um tanque de batalha mais resistente que o Bow Tank.



Sorceress

Sorceress

Substitui Witch

Sorceress são Witchs de elite treinadas pela própria Lina para serem melhores combatentes no front. Com habilidades voltadas para infectar os alvos e criar pontos de dando no solo, as Sorceress acabam sendo mais fortes e resistentes que suas irmãs. Sendo lideradas por Lina, sua principal função na guerra estão sendo a defesas de seus territórios e o mercado de escravo, elas se preparam para caso o Titan decida trair a todos, e lutam pelo futuro dos Necros. A vantagem delas é o fato delas não precisaram da Black Matter para usar as habilidades, aliás, suas habilidades criam Black Matter após causar dano, servindo como guerreiras suporte



Habilidades



Black Poison: Unidades mosrtas pelas Sorceress viram território de Black Matter



Black Rain: Cria chuva em área, unidade inimiga dentro do raio de ação, toma 1 dano por turno que ficar la, unidades aliadas curam 1 por turno, chuva dura 4 turnos, cria Black Matter ao terminar o efeito.

Toxic Terror

Subistitui Black Shield

Toxic Terror é um tanque geralmente pilotado por uma Witch que tem uma função quase que específica, infectar unidades inimigas para que espalhem Black Matter pelo mapa. Mesmo não causando tanto dano como o Bow Tank, e não sendo muito resistente, algo padrão nas forças Necros, os Toxic Tanks se tornam uma unidade de suporte importante, pois ele ajuda a criar Black Matter para outras habilidades serem usada, funcionam muito bem junto com o Corruptor.



Habilidades



Dark Infestation: Unidades atacadas pelo Toxic Terror viram Black Matter após morrerem

Civilizações Menores

Solarians



Uma das primeiras grandes civilizações de Avalon, os Solarians foram a segunda raça a alcançar o espaço, atrás apenas dos Hiperions, e foram os responsáveis pela maior parte da construção da prisão que expulsou os Titans, e fizeram um juramento de guardá-la por toda a eternidade para impedir que o mal deles volte para o setor. Após a era dos Titans os Solarians evitaram de se envolver em grandes conflitos, no começo ajudando a Comunidade Galática com pequenas forças na Guerra das Pragas, mas nunca envolvendo toda a sua frota, essa estava sempre entrincheirada em seus mundos, eles ainda esperam que alguma raça aliada aos Titans tente algum plano para libertá-los.

Quando souberam do cerco de Aleria pelos Ocuria eles não quiseram enviar tropas por imaginarem que isso poderia ser parte de algum plano para libertar os Titans, ja que Ocuria foi a civilização mais próxima dos Titans, com alguns de seus chegando até a postos de comando, mas após a derrota deles e o fato do nome dos deuses serem cada vez menos citados fez com que os Solarians fosse baixando a guarda.

Com o tempo eles foram percebendo que não havia necessidade de uma força armada tão numerosa, e foram voltando seus gastos para ciência e tecnologia para melhorar a vida dos seus cidadãos. Com isso eles passaram a ser modelos para outras civilizações que buscavam apoio deles para desenvolver novas tecnologias e maneiras de desenvolver suas raças.

Mas isso mudou quando os Cíbers começaram a atacar colônias para suprir suas tropas, o que fez com que eles chegasse a atacar algumas dos Solarians. Como a força era muito pequena eles acharam por bem mandar apenas uma parte da frota para lidar com eles, sem a ajuda de alguma raça maior, nisso o general Jarrel foi destacado para atacar. As duas raças se enfrentaram e as naves Cíber fugiram para o Void para tentar despistar as tropas de Jarrel que acabaram seguindo eles e os dois se degladiaram na Terra, levando os Humanos para Avalon.

Com a Guerra e as tropas do Pacto avançando sobre ruínas Titans os Solarians sabem que é apenas questão de tempo para que eles ataquem a prisão, assim eles voltaram a entrincheirar seu planeta, mas a general Aela ajuda com informações as forças da frota Phantom.

A sociedade Solarians é liderada pelo Oráculo, o ser mais antigo de Avalon, ele lutou contra os Titans, e até agora ninguem sabe como está vivo, nem mesmo ele, mas imagina que algum efeito colateral de um golpe recebido por poder psíquico Titan prolonga a sua vida. Em período de guerra ele sempre escolhe algum general para liderar o exército, e com o desaparecimento de Jarel ele escolheu Aela, uma brilhante guerreira e inventora, que modificou sua armadura para ela poder dar pequenos vôos.

Em termo militar os Solarians são reconhecidos pelas suas armas pulse, que causam uma explosão sônica para atingir o alvo, e por modificar seus soldados com membros artificais para melhorar seu rendimento em combate, pois fisicamente os Solarians são muito fracos. Seus tanques também são famosos pela sua velocidade e manobras rápidas, alem de carregarem uma variação das armas do soldado, só que maior e mais eficiente contra blindados, mas sofrem com uma armadura leve.

Heróis Civilizações Neutras

Nota sobre eles: Os heróis das Civilizações Neutras podem ser recrutados junto com suas unidades quando suas construções forem controladas pelo jogador, mas eles irão entrar no jogo como comandantes, substituindo o comandante padrão de cada facção, assim sendo os heróis das civilizações neutras tem o mesmo padrão dos comandantes, menor status que os heróis padrões e 2 habilidaes ao invés de 3

Aela

Com o general Jarrel desaparecido após perseguir a frota Cíbers e as tropas do Pacto procurando desesperadamente as peças do motor Titan, o Oráculo sabia que era só questão de tempo até Solaris ser atacada para tomarem a prisão, por isso ele precisava de um novo general para comandar as forças do planeta e ajudar a tropa Phantom com os conhecimentos necessários para buscarem o motor.

Em busca de um guerreiro para o papel, o Oráculo conheceu Aela, uma jovem inventora do exército Solarians que havia desenvolvido uma asa propulsora para a sua armadura, permitindo que ela pulasse rápidamente sobre obstáculos e terrenos elevados, o que chamou interesse do antigo ser. Ao conversar com a garota ele foi percebendo a mente afiada dela e o quanto ela estudou táticas militares e comando de tropas, alema da facilidade em manusear o martelo sônico, arma icônica dos generais Solarians.

Confiando em seus instintos o Oráculo aponta Aela como general Solarians, e a

jovem logo foi utilizando seus conhecimentos e estudos para ordenar as tropas a reforçarem o planeta, para se preparar a chegada dos Titans, e também foi estudar os antigos registros de criação da prisão, para poder ajudar a Aliança com qualquer informação que conseguir.

Gameplay

Aela é voltada para o combate e mobilidade, conseguindo pular terreno e obstáculos, ela pode chegar a pontos de batalha inalcansáveis e seu martelo pode empurrar tropas perto evitando alguma ameaça imediata. Com a sua mobilidade ela cria boa sinergia com facções que fazem bom uso dela, como os Red Crows e os Dead Eyes.



Habilidades



Power Hammer: causa +2 de dano e empurra uma unidade 1 território de distancia, se houver alguma unidade atrás, as duas unidades tomam 1 de dano



Power Jump: Aela pode atravessar obstáculos e terrenos elevados como se fosse terreno comum

Construção: Solarian Temple



Produção



Unidades

Pulse Soldier

Pulse Soldiers são os principais soldados Solarians, armado com a básica Pulse Gun, arma acoplada nas luvas de combate, os soldados são guerreiros bem treinados contra outras infantarias padrões, mas não aguentam o fogo de unidades maiores ou mais bem treinadas, sendo uma boa opção para para atacarem em grupos ou no enfrentar tropas no começo da batalha. Usam vários implantes cibernéticos para aumentar sua força, ja que fisicamente os Solarians são bem frágeis

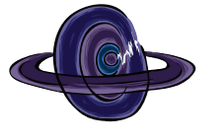


Pulse Tank

Os Pulse Tanks são os blindados médios Solarians, e são surpreendente eficientes, com boa velocidade e um Pulse Cannon poderoso contra qualquer unidade média e algumas pesadas, eles se valem dessa velocidade e de sua arma causar pequeno dano em área, mas sua blindagem leve pode fazer dele um alvo fácil caso esteja desprotegido. Uma boa arma que remete aos tempos de glória da antiga raça.



Habilidades



Sonic Shot: Causa 1 dano a unidades adjacentes da unidade alvo

Orcs



Guerreiros fortes e poderosos, os Orcs sempre foram uma raça que gostou da batalha, junto com o Salarians e Grom Khals eles podem ser considerados as raças mais forte fisicamente de Avalon, isso fez com que os Orcs fossem importante contra os Titans, aguentando lutar em uma linha de frente feroz e manter ataques com números bem menores do que qualquer outra raça conseguiria. Mas o que os Orcs tem de força falta em tecnologia, sendo um povo sem governo organizado, eles se formam por Clans, e cada Clan faz suas próprias pesquisas, o que faz com que eles sejam atrasados se comparados com as outra civilizações que fazem o desenvolvimento científico um esforço total. Juntando isso e o fato de que os Orcs vivem em planetas com poucos recursos, ou com uma natureza predatória perigosa acaba fazendo com que muitos Clans acabem nem focando na área científica para que todos possam lutar, ou viver de maneira nômado.

Isso foi percebido durante a Guerra dos Titans, e fez com algumas civilizações começassem a ajudá-los compartilhando duas descobertas ou mesmo tentando orgnizar os Clans para que alguma espécie de liderança surgisse, mas viram que a rivalidade entre eles era tão grande que essa tarefa se tornou extremamente complicada.

A ajuda teve que parar quando a Guerra das Pragas começou e foi a vez dos Orcs ajudarem, levando guerreiros , naves e veículos para reforçar as linhas de Khal, conseguindo muitas vitórias sem mesmo que outros aliados chegasse para ajudar. Mas quando eles levaram as tropas Cíber até o planeta capital deles e cercaram eles la, os Orcs acreditavam que estavam em seu momento de glória e que após a Guerra seriam uma das grandes civilizações da galáxia, mas a chegada de uma frota de capital ship Whales dos Khals mudou o curso dos Orcs para sempre quando eles bombardearam impiedosamente o planeta.

Cerca de 90% da população dos Orcs morta, seu duro planeta agora uma ruína quase inabtável, o futuro deles agora era pura sobrevivência. No começo Alerians e Hiperions ajudaram na tentativa de reconstrução, mas os poucos Clans que sobreviveram começaram a lutar entre si e contra as outras raças, fazendo com que a reconstrução quase não andasse. Muitos Orcs decidiram abandonar o mundo e viver em outras civilizações, muitos começaram a lutar como mercenários, e essa situação díficil continou até a Grande Guerra.

Coma possibilidade de ter alguma vingança contra os Khals, os Orcs começaram a lutar pelo lado da Aliança, e esperam assim alguma ajuda com o planeta após o conflito, Khan, um líder de Clan Orc que tenta unificar a nação está liderando pessoalmente as tropas, e espera ter a chance de derrubar muito sangue Khal.

Militarmente os Orcs empregam os Clansman, guerreiros treinados pelos Clans para aprender a lutar nos mais diferentes campos de batalha, por isso sempre levam duas armas, uma minigun com munição anti-tanque e um machado para derrotar tropas a pé, isso os coloca em posição vantajosa como a infantaria mais versátil de Avalon. Junto com eles sempre levam Chaos Bus, transportes armados com metralhadoras para servir de apoio para a infantaria e levá-los ao front com rapidez.

Herói

Khan

Khan cresceu em meio as brigas dos Clans Orcs, mesmo garoto ja ia para os campos de batalha e enfretnava rivais muito mais fortes, levado pelo pai, que acreditava que o garoto tinha que amadurecer cedo, foi ele o primeiro a mostrar a Khan o quanto sua raça deveria se unificar, mostrando antigos registros dos planetas Orcs antes da destruição, criando na mentalidade do guerreiro que era o dever dele dar um propósito e união ao seu povo.

Após a morte do pai, Khan começou a ganhar fama e a liderar algumas tropas em batalha, com o tempo ele tomou a liderança de um Clan para si, e começou a tentar negociar alianças com outros Clans. Sempre que uma oferta era recusada, Khan lutava contro o Clan, matava seu líder e tomava os tropas e população dere para si, em pouco tempo seu Clan era o maior e mais poderoso.

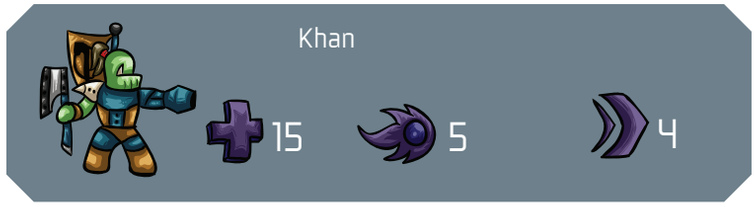
Vendo a ameaça de Khan, os outros líderes Orcs se uniram para tentar derrubar o chefe guerreiro, até a guerra começar. Com as tropas do Pacto marchando contra a aliança, Khan viu a oportunidade de vingar a sua raça e uni-las em um objetivo comum. Reunindo os líderes Khan os convenceu a formar uma grande Clan militar e se unir a Aliança.

Com o poder de quase todos as forças Orcs em sua mão, Khan pretende se vingar dos Khals pelo passado, e após isso começar um novo futuro para a sua raça.

Gameplay

Khan em batalha se mostra um líder ao melhorar as tropas ao redor com o Horde Call, e seu tiro consegue acertar várias unidades ao mesmo tempo. Khan é uma

opção sólida de sub herói, com buff que ajuda todas as unidades, não tendo sinergia em especial com algum outro grupo.



Habailidades



Horde Call:+1 ataque/ +1 vida/ +2 movimento por 2 rodadas para as tropas no raio de ação



Powe Shot: tiro que causa +1 dano em 3 territórios,

Construção: Orc Fort



Produção



Unidades

Clansman

Clansman Orc é uma poderosa infantaria extremamente versátil. Usando sua força natural e anos de batalhas entre Orcs e servindo em exércitos mercenários, os Clansman são acostumados com os mais diferentes campos de batalha e a enfrentar qualquer inimigo. Carregam várias armas que permitem mudar seu bônus de ataque para se adequar as necessidades e inimigos que encontrarem.



Habilidades



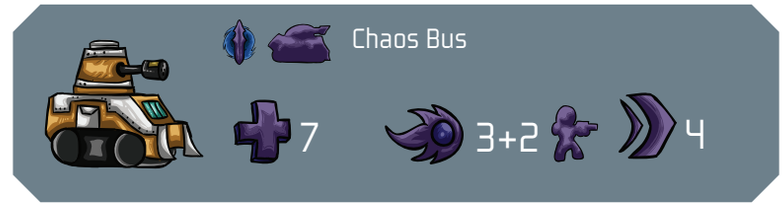
Battleaxe: +1 dano contra infantaria



Minigun: +2 dano contra veículo

Chaos Bus

Criado com peças e tecnologias de várias civilizações, o Chaos Bus é o principal veículo Orc encontrado em combate, servindo como transporte e unidade de suporte contra infantaria, o Chaos Bus é um veículo resistente que mesmo causando pouco dano contra outros blindados, consgue sobreviver a eles com sua blindgem média para poder transportar as tropas com o mínimo de segurança.



Habilidades



Transport: pode transportar 4 unidades

Ocuria



Talvez a raça mais próxima dos Titans, os Ocuria os idolatravam como deuses que permitiam que eles controlassem cada desenvolvimento de seu povo, não apenas como guia, mas como líderes, os deixando extremamente dependentes dele. Quando a revolta das raças começou, os Ocurias ficaram do lado dos seus mestres, não foram a única raça a fazer isso, mas foram as que mais lutaram por eles, que mais massacraram mundos e populações, que menos demonstraram misericórdia por qualquer um que se levantasse contra os Titans.

Isso fez com que eles ganhassem um ódio especial das outras raças e fossem tratados como traidores. Quando os Titans cairam os Ocurias ficaram desamparados e sem um propósito como nação. Até que o lider Tecno deles começou a pregar que era o dever sagrado dos Ocuria de deixar viva a memória dos seus mestres e vingá-los até poderem um dia salvá-los da prisão.

Assim eles começam um pesquisa sobre as raças rivais, enviando espiões, capturando prisioneiros e conseguindo informações sobre o mecânismo da prisão. Quando a Guerra das Pragas começou os Ocurias aproveitaram os exércitos fora dos territórios para começar enviar expedições de pesquisas, assim eles descobriram que o mecânismo para abrir a prisão precisa de uma chave que estava em poder dos Alerians.

Com essa informação os Ocurias fazem um ataque surpresa e tomam o mundo capital, instaurando ali uma ditadura enquanto procuravam a chave. A chave porém era a Espada dos Reis, que estava em posse de Eldrich e ele estava lutando na Guerra fora do planeta, então eles começaram a preparar as defesas do planeta para o cerco quando o exército Alerian retornar, criando um campo de força que impedia a entrada e saída de qualquer um, após a derrota do exército eles poderiam pegar a espada e ir atrás de procurar a prisão, usando a população Alerian que estava sobre seu domínio para aumentar suas forças.

Mas eles acabaram não resistindo ao cerco quando as forças de Azog e Eldrich quebraram o campo de força, foram expulos do planeta e muitos poucos acabaram sobrevivendo. Com o passar do tempo os Ocuria foram desistindo de libertar os Titanse voltaram para as próprias necessidades, como criar maneiras melhores de manter seu frágil corpo funcionando, sendo que sem um bom equipamento para fazer seus orgãos funcionarem eles morrem dentro de horas, são a raça mais frágil de Avalon, mas por sorte uma das mais inteligentes.

Como formam uma raça muito pequena em número os Ocurias tem uma organização de sociedade relativamente simples, seus planetas contém pequenas cidades que são lideradas por um líder Tecno , que tem como responsabilidade organizar a população e comandar as pesquisas e tecnologias do grupos, os Tecnos formam um conselho que comanda as mesmas coisas mas em uma escala que abrange todas as cidades, Em termos de combate os Battle Scientists Ocurias são muito famosos, não por talento em batalha, mas por colocar boas defesas e conseguir manter o território contra forças inimigas muito maior. Para ajudá-los são empregados Gunships, naves com poder de bombardeio alto, mas pouca defesa contra outras unidades aéreas, competentes e baratas elas mostram o poder de criação dos Ocurias.

Quando souberam dos planos do Pacto e da chegada do Emissário eles logo foram ajudar na Guerra com o seu conhecimento sobre a prisão, esperando assim obter alguma glória do passado.

Herói

Hexon

Hexon nunca se contentou com a situação atual dos Ocurias, fracos, presos em mundos pequenos, com as espécie tendo que focar recursos e esforços apenas para mater-se viva, ele sonha em buscar uma nova vida para o seu povo, para retorna as glórias dos dias antigos, quando caminhavam junto com os seus deuses, como iguais.

Hexon é o cientista chefe dos Ocurias, ele é responsável por manter as pesquisas funcionando e direcionando o foco delas, mas ultmamente ele tem se envolvido com os planos militares também, pensando em como melhorar os Ocurias para o combate, dependendo menos de táticas defesivas e torres automáticas.

Nisso Hexon começou a trabalhar em um exoesqueleto protótipo que faz a função da armadura que sustenta a vida dos Ocurias, mas também tem alta blindagem e uma arma laser mais forte. Quase morrendo ao testar a armadura por falta de calibragem, Hexon no final conseguiu terminar o projeto, mas ele ficou muito caro para pegar toda a população, frutrando mais uma vez os planos do cientísta.

Com a chegada do Emissário e o início da Guerra, Hexon convenceu os Ocurias a partirem para a guerra mais uma vez, vendo a oportunidade de liberar os Titans como a única forma de salvar seu povo, e talvez conseguirem alguma vingança contra os Alerians.

Gameplay

Hexon tem a função de suporte, sendo um herói bom para acompanhar grupos de soldados e desabilitar veículos chaves, ou ficar perto da base para dar

um aumento na produção de recursos, mas mesmo com sua armadura nova ele ainda não é feito para o combate direto, e funciona bem com os próprios Battle Scientists Ocurias, desabilitando veículos para as torres de defesa poder atacar tranquilamente.



Habilidades



Disable: Desabilita veículos e construções no raio de ação por 1 turno



Mine Boost: +2 de coleta de recurso em construção alvo por 2 turnos

Construção: Ocuria Lab



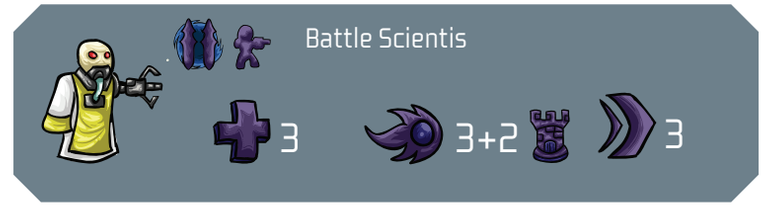
Produção



Unidades

Battle Scientist

Os Ocurias não são conhecidos por suas proezas em batalha, tendo um exército fraco e frágil devido ao seu físico naturalmente debilitado, precisando de aparelhos e implantes apenas para se manterem vivos, por isso adotam uma tática diferente, usando sua inteligência em combate, colocando defesas e se entrincheirando com torres de batalha, com essa tática conseguiram manter o cerco de Alerian contra uma força muito maior.



Habilidade



Build Defenses: Constrói torres de defesas



Repair: Repara construções e veículos danificados, 3 vida por turno

Gunship

Gunship é uma mostra da excelente capacidade de criação Ocuria, sendo um poderoso veículo aéreo. pequeno suficiente para não ser alvo fácil dos canhões das Capital Ships, com blindagem resistente par a sobreviver a dandos anti aéreos e mísseis poderosos que atingem alvos aéreos e terrestres. A única falha do Gunship é sua mobilidade, o que faz que ele acabe tendo que enfrentar unidades velozes que vão contra ele.



Cíber



Criados pelos Titans para servirem de linha de frente contra a rebelião das raças, o Cíber são uma raça de guerreios robôs ligados através de um robô Hub, que recebia as ordens dos Titans e repassavam as ordens para os guerreiros de maneira muito parecida com os Kronans e a Hive Mind, a mesma filosofia de criação foi usada nas duas raças, mas uma orgânica e outra robótica para que elas não contenham a mesma fraqueza e possam enfrentar qualquer tipo de situação.

Com o aprisionamento dos Titans os Cíbers e Kronans ficaram sem as ordens do mestre e o Hub e a Hive Mind concluiram que seu objetivo era continuar a guerra de seu antigos senhores, assim começou a Guerra das Castas.

As forças Kronans e Cíber se dividiram para poder tomar mais território, mas os Cíbers se mostraram mais lento no domínio pois o Hub acreditava que deveriam formar postos mais bem defendidos nos mundos tomados, enquanto a horda Kronan infestava, conquistava e partia para o próximo mundo. Essas defesas criadas forma úteis quando a frota Khal começou a avançar sobre eles, conseguindo vitórias atrás de vitórias. Mas suas defesas deram tempo suficiente para os Cìbers se reagruparem e tentarem pegar os Khals desprevenidos os cercando no mundo Orc. Mas não esperavam que os Orcs ja estivessem preparados para a sua chegada e os segurassem la por tempo suficiente para a frota Khal bombardear o planeta e destruir quase todo o exército Cìber.

Sem outra alternativa o Hub concedeu vitória para a Comunidade e foi para os planetas que foram designados como prisão, la os Cíbers voltaram para reparar suas unidades e começara a produção de novas para manter a raça ativa. No começo o Hub fazia apenas como padrão de preservação da espécie, mas algum tempo depois ele mostrou o mesmo processo de criar inteligência própria que as Hive Minds Kronans, mas ao contrário deles a inteligência se mantém apenas ao Hub e alguma unidades de comando criadas com essa função, ela não foi passada para toda a espécie.

Com o tempo passando o Hub começou a pensar em novas maneiras de melhorar e evoluir seus robôs, e ao observar os avanços cibernéticos dos Solarians ele decidiu enviar uma frota para capturar alguns deles para estudo, esses ataques fez com que uma frota Solarian fosse atrás para acabar com os ataques. Durante o combate as duas entraram no Void e desapareceram, levando a chegada dos Humanos algum tempo depois.

Com a criação do Pacto e a entrada dos Kronans nele, os Cíber viram isso como uma oportunidade de crescerem e serem relevantes em Avalon, mesmo sem uma força expressiva não é estranho ver algum robô Cíber nos confrontos.

Com sua tecnologia avançada os Cíbers empregam os Gunbots, atiradores com boa mira e precisão para servir de apoio as tropas de ataque de curta distância, são baratos de fazer e práticos, podendo ser criado diretamente no campo de batalha com um Cìber Construtor. Junto com eles podem ser vistos o Warmachine, Cíbers maiores com dois canhões no braço e a capacidade de levantar-em vôo, tendo multiplas funções no campo de batalha. Para liderar as forças no conflito o Hub criou o Cyrus, uma máquina poderosa e com uma brilhante mente estrategista, conseguindo algumas rápidas vitórias e o título de Metal Lord.

Herói

Cyrus

Cyrus é um robô avançado Cíber criado pelo Hub para liderar as tropas durante a Grande Guerra. Utiliazando o modelo básico do robô esqueleto Cíber, Cyrus foi aumentado com detalhes que irão destacá-lo como líder, um escudo balístico poderoso e uma versão revolver do rifle Cíber, com o mesmo poder de fogo e mais prático de carregar.

Além do aspecto físico, Cyrus teve em sua memória colocado anos e anos de conflitos armados gravados e pesquisados pelos Hubs, para ele entender o funcionamento e táticas dos vários exércitos no conflito, além de rankings militares, pessoas importantes para procurar no campo de batalha, e qualquer coisa sobre a organização das sociedades para ajudar na hora de uma invasão ou cerco de planeta.

Cyrus liderou uma pequena frota de soldados Cìber para testar suas habilidades, e ele demonstrou fazer uso especial dos soldados dispensáveis, muitas vezes jogando eles para deixar o inimigo ocupado enquanto a verdadeira força de ataque se posicionava melhor.

Confiantes das capacidades de combate e liderança de Cyrus o Hub o enviou para territórios Solarians e la espera que ele consiga várias vitórias para o Pacto. Poém algo estranho começou a acontecer, Cyrus começou a criar consciência própria, fugindo de sua programação inicial, Hub percebeu isso quando ele colocou uma capa como adorno e começou a se chamar de Metal Lord, outro problema é que as tropas sob seu comando parecem sofrer essa influência também, o que pode ser um perigo para o domínio do Hub.

Gameplay

Cyrus é um herói guerreiro, com boa resistência física de seu escudo ele aguenta boa quantidade de dano e pode se reparar roubando vidas de aliados, mantendo assim uma durabilidade boa e tempo maior na linha de frente que as outras tropa. Apesar da resitência Cyrus não causa uma grande quantidade de dano, mas pode ajudar a desabilitar alvos chavos com o Shield Bash.



Habilidades

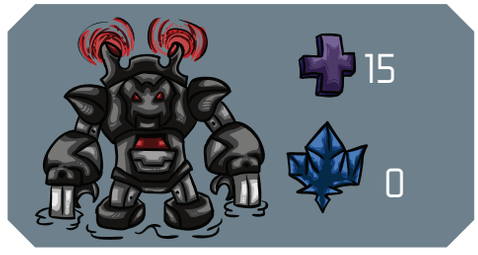


Shield Bash: +1 dano e stuna alvo por 1 turno

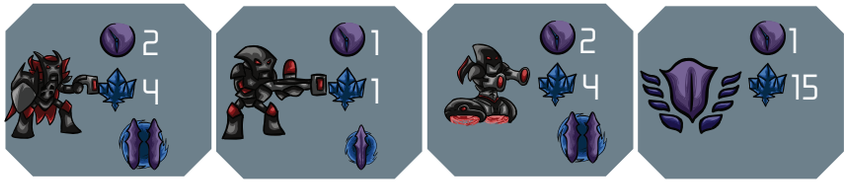


Battlefield Repair: causa 2 dano a unidade aliada e cura 2 dano de si mesmo

Construção: Robot Factory



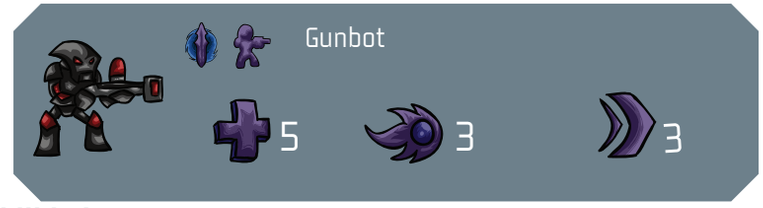
Produção



Unidades

Gunbot

Tropa Cíber padrão, os Gunbots são feitos aos milhares no robôs fábricas. Com um software de treinamento de combate instalado, eles vão para a batalha logo após serem feitos, carregando rifles e lutando sob o comando do Hub e do Metal Lord. Resistêntes e baratos, os Gunbots podem usar pedações de construções e veículos para repararem parte danificadas deles mesmo e mater-se mais tempo e batalha.



Habilidades



Life Leech: Ataque contra veículos e construções cura 1 vida

War Machine

Robô veículo leve Cíber, o War Machine tem dois canhões de longa distância que fazem com que eles sejam eficientes contra outro veículos e unidades blindadas, porém a falta de blindagem própria os fazem vulneráveis contra essas unidades. Além disso, eles podem levantar vôos e agir como um caça de batalha voltado contra outras unidade aéreas, usando seus canhões para persegui-las. Uma unidades versátil porém cara.





Land Mode: Ganha status de veículo, +1 dano contra veículos, não ataca aéreo



Air Mode: Ganha status de aéreo, +1 dano contra aéreo, não ataca terrestre

Voidians



Quando o Titan Infinite explodiu sua bomba perto de Alerian, ela não desintegrou o planeta como planejado, mas criou um portal que absorveu quase tudo que estava perto, naves, tropas, Titans, até parte do plnaeta, esse portal feito de pura energia ficou conhecido com Void.

Anos sendo estudado por quase todas as raças, principalmente pelos Hiperions apenas aumentaram as dúvidas em relação a eles, alguns teorizam que dentro dele consegue viajar para qualquer lugar no tempo e espaço, mas ele seria como um labirinto onde é mais fácil ser perder do que achar o caminho, alguns teorizam que é possível viver la dentro, parte porque pedaços do mundo capital de Aleria está la.

Muitas dessas perguntas foram respondidas quando os Voidias surgiram, com pequenos portais criados em alguns mundos, eles geralmente saem para fazer comércio com outras raças, usando seus raros minerais Xizor que contém energia do Void como moeda de troca. Mesmo sendo muito reservados algumas vezes soltam alguns segredos de suas terras. Dizem que eles realmente conseguem andar pelo tempo e espaço la, mas apenas uns poucos chamados de Void Walkers realmente sabem seu caminho sem se perder, e eles guiam os menores., dizem também que vivem nos pedaços arrasados do planeta engolido, e que todo o território era deles até a chegada dos Alerians Exilados, que tomaram parte do território para si.

Também falam que Infinite ainda está vivo em algum lugar do Void, mas ninguem sabe aonde e o que ele está fazendo, mas isso causa preocupação em Avalon, pois um Titan livre, ainda com o poder de andar no tempo e espaço pode causar muito estrago não só no setor, mas potencialmente no universo.

Também foi dito que os Hiperions que entraram no Void para estudo ficaram anos nas terras Voidians apredendo com eles os costumes e como manusear parte da energia, para isso eles tiveram que passar por um ritual onde eles absorvem parte da energia do Void para o corpo deles, sem isso é impossível mansuear a energia. Isso acabou criando boas relações entre os Voidians e os Hiperions, principalmente entre Zed, um Voidian emissário que acaba viajando muito para Avalon e Dagon, um guerrerio Hiperion Void Master.

Zed não é tem o poder do Void Master, mas ele procura por um que ele acreditar ter um poder imenso, tendo passado boa parte de sua vida viajando pelas dimensões e tempo, muitas vezes se perdendo nelas, ele acredita que sua busca tem a ver com uma palavra que os Titans usam mas nunca ninguem soube o significado, Andrômeda. Zed acredita que isso seja um nome que pode significar o futuro de Avalon.

Com o início da Guerra Zed levou tropas para Avalon, não para lutar, mas para observarem a guerra, para ver se vão ser necessários, para ver se o equilibrio não vai ser quebrado. Seus Void Blades carregam espadas de pura energia, e seu corpo meio etéreo faz com que não sintam todos o dano das armas que os acertam. Junto com eles estão os Constructs, meio homens, meio animais, meio veículos, eles foram uma junção bizarra de várias coisas que entraram no Void, mas isso não importa quando usam suas imensas armas como artilharia para desintegrar as forças inimigas. Assim os Voidians formam um exército misterioso, que espera por algo também misterioso, algo além da guerra.

Herói

Zed

Explorador Voidian, Zed foi um dos seres que mais viajou pelo universo, conhecendo toda Avalon mas também outros lugares através do tempo e espaço, ele é um dos que mais conhecem os caminhos do Void, conhecendo mundos, raças e realidades desconhecidas para qualquer outro habitante do setor.

Em suas caminhadas ele busca encontrar o motivo do temor Titan, Andrômeda, como era chamado, e tentar entender o porque desse medo que levou eles a guerrear tantas vezes com outras raças e criar governo tirânicos, asism Zed quer saber como impedir a Guerra em Avalon de uma vez por todas, pois ele sabe que mesmo se a Aliança vencer os deuses ainda vão tentar sair de sua prisão.

Um dos objetivos de sua busca é encontrar Infinite, o Titan absorvido pelo Void, mesmo que todos digam que ele esta morto, Zed acredita que uma criatura com todo aquele poder ainda pode viver la dentro, e com ele Zed espera encontrar suas respostas.

Enquanto isso, seus guerreiros também vão ajudar a Aliança, principalmente seu amigo Dagon, para evitar um novo reino dos Titans. Zed acreditar ser o único a buscar a verdade maior no conflito.

Gameplay

Zed usa sua energia do Void para manipular o campo de batalha e aumentar seu poder. Seus ataques não são acimas da média, mas a capacidade de aumentar suas ações faz com que Zed possa ser um perigo no campo de batalha, e seus

portais tiram unidades chaves da luta pelo tempo suficiente de seus aliados reagruparem.



Habilidades



Void Gate: Absorve 3 unidades por 3 turnos



Void Spirit: Ganha 1 ação a mais por turno durante 3 turnos

Construção: Void Portal



Produção



Unidades

Void Guard

Void Gaurds são a principal linha de defesa dos Voidians contra ameaças fora e dentro do Void, guerreiros hábeis no manuseio de espadas de energia, ele são treinados para combater as maiores aberrações que se formam dentro do mistério do Void ou que chegam nele através de portais e tentam manter a paz para o seu povo.



Void Artillery

Guerrerios Voidians que fundem sua energia a de máquinas antigas da guerra dos Titans para servirem como força mecanizada dentro das fileiras Voidians, os Artillerys usam seu poder de fogo a distância para atacar com segurança aberrações que ameaçam as cidades Voidians. Juntos com os Guards, alguns deles seguem Zed enquanto ele viaja pelo desconhecido e por Avalon em busca de conhecimento e respostas.



Salars



Guerreiros anfíbios selvagens e resistentes, o Salars foram uma das última raças a viajar pelo espaço, e durante a rebelião lutaram tanto do lado dos rebeldes quanto do lado dos Titans, as vezes causada por brigas internas. Os Salars são organizados por tribos que lutam entre si por domínio, as tribos vencedoras acabam dominando e comandando as tribos menores, até serem derrotadas por alguma outra, uma forma selvagem e tribal de política que faz com que os Salars não sejam estáveis para as outras raças, tendo seu comércio e lado da guerra determinado pela tribo dominante.

Com o fim dos Titans, os Salars começaram a lutar por espólios de guerra, qualquer conflito em Avalon eles poderiam ser encontrados, geralmente nos 2 lados, eles não agiam como mercenários, mas queriam participar dos saques as cidades e ter acesso a prisioneiros, que eram usados para aumentar a reputação da Tribo no meio da comunidade.

Em tempos em que as guerras eram menores os Salars lutavam entre si ou invadiam raças menores e colônias desprotegidas, o que sempre levava as outras raças a fazerem incursões para diminuir a população Salar os suficiente para eles pararem os ataques, mas nunca durava muito tempo pois se reproduziam e cresciam em uma rapidez assustadora. Nunca causavam problemas graves as outra raças, nunca chegavam a ameçar de tomar uma capital ou destruir totalmente um exército, mas eram sempre um inconveniente sem fim no setor.

Isso até um dia pararem os ataques, quando várias tribos pela primeira vez se uniram para tentar organizar os Salar como uma raça unida, mas isso levou a Guerra das Tribos, que durou anos e levou as Comunidade Galática evitar os Salars e seu territórios, a instabilidade e violência da guerra devastou a região, naves e colônias por perto era saqueadas para suprir a necessidade de recursos, mercenários Orcs e Deathwatch eram convocados em massa para lutarem pelas várias tribos.

Isso durou até Urgnot, líder da tribo de mesmo nome, começar a ter vitórias atrás de vitória e ganhar fama o suficiente para unir várias tribos menores sobre seu comando, com essa força aliada a antiga Comunidade Galática, agora chamada de Aliança, supriu ele com armamentos e soldados na esperança de dar um fim as guerras, e colocaram Urgnot no poder.

Mas o Salar era ganancioso e não entrou como força para Aliança como era esperado, em vez disso ele uniu suas tribos e espera pela Grande Guerra para poder atacar territórios indiscriminadamente, aumentando a influência Salar e talvez tendo a chance de derrotar o maior ser possível, um Titan, colocando seu nome e da sua raça no legado de Avalon.

A força Salars é bem representada pelos Savages, Guerreiros que lutam com armas de plasma Repeaters e facas para tirar pedaços dos soldados mortos e usar como prêmios, são fortes e se recuperam de ferimentos rápidamente. Junto com eles usam os Carros repeaters, com uma metralhadora de plasma maior e grande velocidade, eles são usados em larga escala para fazer os saques nas colônias e atacarem infantarias despreparadas.

Herói

Urgnot

Líder de uma das tribos Salars, Urgnot cresceu no meio da violência da Guerra Tribal. Quando começou a ganhar fama como guerreio, seu pai, líder da tribo , tentou matá-lo para impedir que um dia o jovem guerreiro o desafiasse, mas acabou sendo morto pelo seu filho, e Urgnot se tornou líder da tribo, a batizando com o seu nome.

A tribo Urgnot começou a ganhar batalha atrás de batalha, e a cada vitória as tribos derrotadas se uniam a eles, aumentando a força delas, a ponto de muitas vezes as tribos rivais desistirem do combate antes mesmo dele acontecer.

Com o armamento ganho pela Aliança, Urgnot terminou o controle e se tornou chefe de toda a nação Salar, reinando junto com um conselho criado com chefes de confiança dele. Com o início da Guerra, Urgnot juntou todas as tropas e decidiu aproveitar o momento para pilhar os territórios desprotegidos dos dois lados, agindo por conta própria para poderem aumentar seu poder no setor.

Gameplay

Urgnot é um herói poderoso e resistente, que tem a habilidade de causar dano a alvos focados, geralmente procurando unidades de alto nível ou heróis no campo de batalha para fazer melhor uso do seu tiro canalizado. Junto com sua cura alta, Urgnot consegue ser uma força de dano poderosa a cada turno que ele fica vivo.



Habilidades



Channeled Shot: Causa +1 dano ao alvo a cada turno que mantém focado o tiro



Adaptable: Cura 2 vida por turno

Construção: Salar Cave



Produção



Unidades

Blaster

Blaster são guerreiros Salars resistentes que decidiram usar a tecnologia para auxiliar em combate, deixando espadas, machados e os próprios dentes de lado para usar poderosos revolvers de plasma e armaduras pesadas. Fortes e resistêntes os Blasters formam a linha de frente para a conquista dos Salars contra o Pacto e a Aliança.



Repeater

Veículo batedor leve dos Salars, o Repeater pode ser considerado o carro de guerra mais rápido de Avalon, conseguindo destruir infantarias antes mesmo delas perceberem a presença do alvo. Feito para ataques rápidos de pilhagem, os Repeaters foram usados nas guerras tribais e para roubar colônias próximas, leve de blindagem mas com ataque rápido, ele acaba sendo eficiente até contra alguns veículos médio mais fracos.



Habilidades



Multishot: +1 ação por turno

Valoria



A existência da raça conhecida como Valoria era desconhecida das civilizações de Avalon até as tropas da Phanton encontrarem uma antiga construição deles cheia de cápsulas com soldado em dormência, quando estavam lutando em uma antiga ruína Titan

Os guerreiros foram despertados e questionados pelas tropas da Aliança, e o que descobriram fizeram eles ficarem mais alertas sobre os Titans caso eles saiam da prisão. Valoria foi uma civilização antiga e próspera que atingiu quase todos os mundo de Avalon, cresceram sem saber da existência dos Titans, pois o que foi dito é que os Titans estavam fraco e se recuperando de uma grande guerra. Valoria criou um império e absorveu quase todas as raças inteligentes que haviam la, todas extintas nos tempos atuais, e acreditavam que durariam para sempre, por manter um grande exército e não terem mais ameaças externas.

Quando começaram a relacionar com os Titans não deram valor por estarem enfraquecidos, e começaram a comercializar e ajudá-los a se desenvolverem, esperando assim absorver mais uma raça para o seu grande império, mas como o tempo passando e os Titans voltando a prosperar os Valorians perceberam o verdadeiro poder dos Titans e seus ideias imperialistas de controle das chamadas raças menores.

Sem aviso prévio os Titans começaram a cercar as fronteiras Valorians com uma força nunca antes vista, e mesmo com o grande império e grande exército eles começarama ser exterminados, primeiro o foco foi nas raças menores, dependentes da organização Valoria para sobreviver eles não conseguiam ser articular sozinhos para lutar e foram rápidamente exterminados. Enquanto isso império resistiu bravamente, durante séculos, mas as forças Titans eram imparáveis, e o fim começou a chegar. Vendo que seriam exterminados e que não conseguiriam fugir com as fronteiras fechadas, eles começaram aum projeto de grandes construções que iriam colocar seus guerreiros e trabalhadores para dormir, e serem acordados talvez em um futuro melhor. Cada construção teria um líder nela para guiar o povo quando acordassem, e assim os Valorias ficaram, até serem esquecidos por Avalon, com toda a memória e legado do império sendo apagada pelos Titans.

John Black e Nahan conversaram com o líder da construção que acharam, chamado apenas de Avatar, ele disse que cada líder recebe seu nome formal após um tempo e convivência, quando todos conhecerem seu maior valor, ele se tornará seu nome, ele ainda não tem o seu valor , por isso é conhecido apenas como Avatar, junto com eles estão seus guerreiros Samurais, uma tropa de elite treinada para lutar com espada e viver por um código de honra, muito parecida com os guerreiros Humanos de mesmo nome. Além dos guerreiros haviam vários tanques Valorians guardados no fundo das construções, os Shurikens tem um visual similar aos tanques Alerians, e carregam doi canhões de disparo extremamente rápidos, fazendo deles eficientes contra outros blindados e algumas infantarias maiores.

Sabendo da guerra e da motivação do Pacto, os Valorians vão ajudar a Aliança no que puderem para impedir a volta de seus nemesis, e tentar assim fazer um futuro novo para seu próprio povo, além agora de buscarem encontrar outras construções com sobreviventes.

Herói

Avatar

Avatar se lembra de pouca coisa de sua vida antes de entrar em estado de dormência, lembra apenas de alguns combates contra os Titans, lembra de suas tropas não resistindo e batendo em retirada, e lembra de seu comandante ficando para se sacrificar dando tempo dos soldados em dormência serem escondidos, essa é sua última memória.

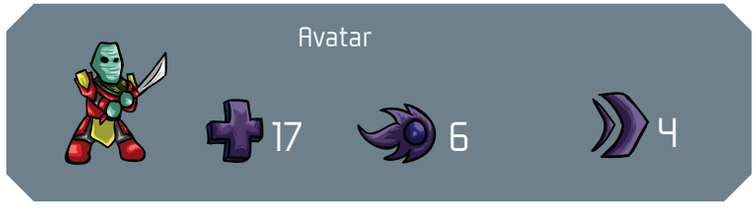
De acordo com o códio de Valoria, os Avatares são líderes que evocam virtudes de grandes guerreiros, como coragem e honra, mas isso é decidido por um conselho após um tempo de luta deles, e assim eles decidem qual valor o Avatar vai evocar, como ele é o último Avatar Valorian vivo e não lutou tempo suficiente para ter uma virtude, resolveu ser conhecido apenas como Avatar, sendo uma figura que não representa apenas uma virtude, mas todo um antigo povo, e que agora deve liderar os sobreviventes em uma nova jornada.

Quando souberam que o Pacto estavam atrás de libertar os Titans, Avatar e seus guerreiros ofereceram seus serviços para a Aliança, para impedir uma destruição igual a que houve ao império, apenas após o fim da guerra eles pretendem colonizar algum planeta e continuar o legado de sua civilização

Gameplay

Avatar luta inspirando outras tropas, ele tem sempre que estar matando soldados inimigos para fazer o melhor de suas habilidades, então é sempre encontrado na linha de frente. Com seus poderes Avatar transformar as tropas perto dele em

poderosos guerreiros com excelente absorção de dano, além do próprio Avatar ser um guerreiro extremamente resistente .



Habilidades



Blade of Courage: Ao matar um inimigo ganha +1 de vida, máximo +5



Power of Hope: Ao matar um inimigo Avatar escolhe um aliado para ganhar + 3 vida/ +1 ataque por 2 turnos

Construção: Valorian Bunker



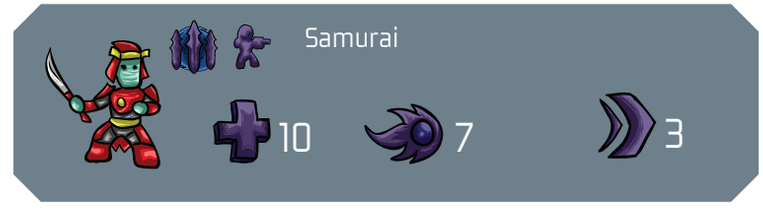
Produção



Unidades

Samurai

Os Samurais Valorians são uma das tropas de elite mais poderosas de Avalon, que fazem deles uma ameaça mesmo com o pequeno número existente. Usando o treinamento perdido pelo império a mais de 1000 anos e um código de honra que faz com que eles nunca abandonem a luta enquanto seu líder não mandar, os Samurais formam uma linha de combate impenetrável e contam um com o outro para mais eficiência.



Habilidades



Unity: +1 dano quando estiver adjacente a outro Samurai

Shuriken

Tanque médio Valorian, o Shuriken usa uma tecnologia parecida com a dos tanques Alerians, causando uma discussão sobre um parentesco tecnológico entre as duas raças. Apesar da boa blindagem, os canhões rápidos do veículo não são tão eficiente como o dos outro tanques de Avalon, mas sua resistência faz dele uma boa opção na hora de absorver dano, e suas armas ainda causam estragos a batedores a alguma infantarias leves e médias.



Red Mars



A raça Humana sempre acreditou que Marte era um planeta vazio e sem vida, até que encontrou algumas ruínas e começaram a pesquisar para descobrir que tipo de civilização foi formada ali. O que não sabiam é que pouco tempo antes da destruição da Terra existia vida em Marte, pequenos bandos de civilização viviam em grandes cidades móveis andando pelas poucas zonas prosperas do planeta, onde a vida era possível,sempre ficando tempo suficiente para não gastarem todo o local e mudando para a próxim.

Chamados de Red Mars, eles são muito parecidos com um Humano normal, tirando pela sua cor, um vermelho forte e maior tolerância a climas quentes. Relatos históricos mostram que um governo organizado em uma família real existiu durante muito tempo no planet, chama de Era Dourada, mas o clima hostil de marte e as lutas entre as famílias levaram ao declínio da raça, agora cada cidade móvel é comandando pela sua própria família real, e mesmo que em menor frequência ainda acontece embates entre eles.

O ùltimo foi quando 5 cidades se uniram no mesmo ponto fértil, o que iria desgastá-lo muito rápidamente, isso levou a uma batalha para qual cidade ficaria com eles, a vitória foi da cidade Riornan, comandada por Ionian, ele tomou as outras cidades para ele, criando o título de Comandante de Marte, e começou a tentar unir todas as outras sobre seu comando.

Apesar de algumas resistências, muitas cidades começarem a se unir a Ionian por achar que um governo organizado seria melhor para eles, isso acabou salvando a raça quando o Void apareceu perto de Marte. Ao verem as duas frotas sairem dele Ionian viu o Void como uma saída para a situação díficil dos Red Mars. Fazendo um esforço coletivo algumas cidades foram desmanchadas para criar uma nave arca, capaz de carregar as cidades que ficaram em pé e a população para o Void.

Assim os Red Mars chegaram a Avalon, mas em uma nave tão pequena e com tão pouca população se comparada ao que as raças de la eram acostumadas que sua presença demorou para ser notada, só mesmo após prosperarem em alguns planetas e começarem a procurar comercio e fazer tratados para desnvolvimento de tecnologias, suas cidades móveis realmente chamaram atenção de algumas civilizações. Após o contato com os Humanos as duas raças criaram boas relação, e durante a guerra alguns guerreiros Mars lutaram em fileiras da Aliança.

A tropa Red Mars é disciplinada e bem treinada, isso é visto nos Centurions, soldados que entram em formação com escudo e vão bombardeando seus inimigos com canhões que ficam nos ombros até estarem perto para lutar com espadas. As Dragonflys, pequenas e rápidas naves usadas em Marte como batedoras contra cidades hostis agora são equipadas com pequenas metralhadoras que as fazem eficiente contra naves pequenas e infantarias leves, alem de serem rápidas para olhar o terreno.

Herói

Ionian

Conhecido como Comandante de Marte, Ionian uniu as cidades móveis de Marte sob o seu comando terminando séculos de conflitos pelos poucos recursos do planeta e as organizou para fugirem do mundo vermelho quando o Void abriu, chegando a Avalon e começando um novo futuro.

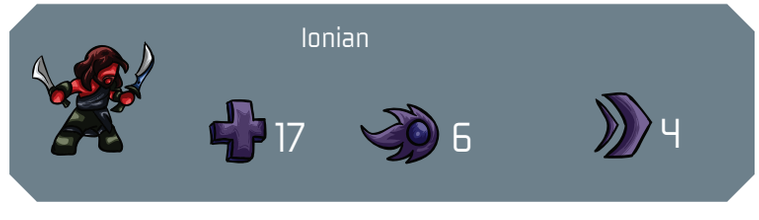
Em Avalon Ionian começou a comandar as CIdades Móveis nos planetas e indicou governantes para cada uma delas, para poder manter um controle sobre o governo nas cidades, e também fez várias visitas diplomáticas para outras nações forjando boa amizade com a Aliança, principalmente os Alerians e Humanos.

Sua tecnologia das Cidades Móveis é bastante requisitada pelas raças aliadas e fez com que Ionian conseguisse boas tecnologias em trocas para ajudar o seu povo a se desenvolver.

Quando a Guerra começou, ele e seus guerreiros e naves foram servir ao exército Aliado , sua experiência como comandante é muito útil para a Aliança.

Gameplay

Ionian é um guerreiro poderoso que sacrifica mobilidade por ataque, fazendo com que ele seja do tipo matar ou morrer, tendo poucas formas de fugir da batalha, além disso suas habilidades de comando fazem tropas perto deles ganharem uma resistente poderosa, mantendo posição por mais tempo que normalmente fariam.



Habilidades



Blademan: Ganha +2 dano / -1 movimento por 2 turnos



Commander of Mars: Da +3 vida/+1 dano a 2 unidades adjacentes

Construção: Moving City



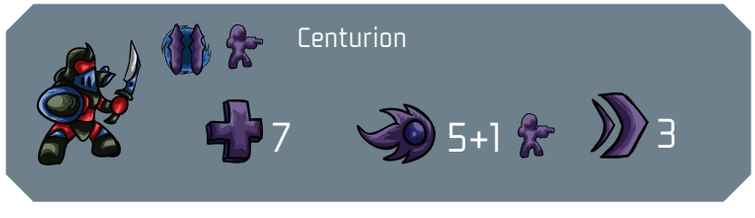
Produção



Unidades

Centurion

Os Guerreiros Centurions são a tropa pesada dos Red Mars, resistentes com seus grandes e escudos e armados com suas espadas e canhões de ombros, eles marcham em formação para a batalha. Lentos, porem fortes, sua habilidade de combate tem fama de rivalizar com Black Knights e Myrmidons humanos se usada de maneira certa. Leais a Ionian, eles são usadas primeiro na defesa das cidades móveis, mas com a guerra estão sendo visto nos campos de batalha.

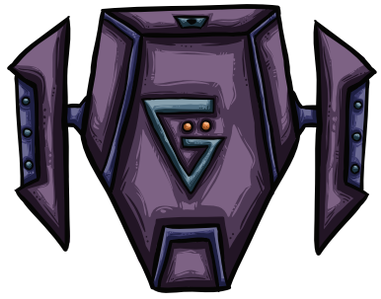


Dragonfly

Caça de combate rápido, o Dragonfly era usado em Marte para reconhecimento de terreno e ver se áreas férteis não estavam sob domínio de cidade móvel inimiga. Agora em Avalon eles são levados para combates, fazendo uso de sua mobilidade para espionar tropas inimigas e saber pontos fracos para ataques. Fracos e pouco resistenttes, os Dragonflys precisam voar em bando para ter um dano maior, e compensam a fragilidade com o custo baixo para produção.



Dorian



Dorians é uma civilização curiosa de Avalon, eles sempre estão envolvidos em todos os conflitos que aconteceram no setor, mas ainda sim quase não ouviam falar deles, ou viam eles no campo de batalha, por algum tempo algumas raças duvidavam até mesmo de sua existência.

Isso se da pelo fato dos Dorians servirem melhor nas sombras, usando espionagem e sabotagem como suas principais armas. Esse legados começou durante a rebelião dos Titans onde os Dorians não tinham força o suficiente para lutar no front, por isso eram sempre colocados como espiões usando naves rápidas e pequenas para penetrarem nas defesas inimigas e roubarem segredos, ou atacar pontos fracos, sempre saindo antes de serem percebidos. Com isso eles acabaram criando as primeiras tecnologias de camuflagem do setor, tornando realmente um força invisível .

Com o fim da rebelião seu governo, uma república com presidente eleito por eles, começou a trabalhar em um projeto ambicioso, mas que serviria para aumentar a função dos Dorians na galáxia, a de uma força invisível, começaram a construção de uma nave mundo. O que acabou no final savando todos o povo, quando a Guerra das Pragas começou, a Horda Kronan chegou com força no planeta fazendo com que toda a população Dorian fugisse na nave, deixando um mundo vazio para as pragas, a partir disso eles nunca mais deixaram a nave mundo, tornando uma força migratória, e a nave sempre escondida, sua localização era reveladas para poucos e sempre por pouco tempo, pois a nave sempre mudava de lugar. Começaram até mesmo boatos de que eles mantém mais de uma Nave Mundo para controlar melhor suas redes de espionagem.

Tendo mantido espiões em todos os territórios de todas as raças, os Dorians começaram a vender informações para qualquer um que possa pagar, isso os fez ficar com má fama entre as outras raças, mas não importava, porque todos dependiam das informações deles

No cerco de Alerian parte da defesa do escudo de força foi desativada por um espião Dorian, na Guerra das Tribos Salars, alguns rivais de Urgnot foram comprados para se unir a eles, na caça aos Cíber alguns Robôs Fábricas foram sabotados para não reforçarem as tropas. Ou seja, eles sempre estão nos conflitos, mas nunca vistos.
Isso mudou quando o Emissário chegou com o planos de libertar os Titans para o Pacto. Quando foram abordados para conseguir a informação do local das peças do motor os Dorians recusaram o serviço, por saberem o mal que os Titans vão causar, isso fez com que o Emissário fosse atrás de alguns espiões Dorians e conseguisse a localização da Nave Mundo. Sabendo disso os Dorians enviaram Selene, a mais famosa assassina e sabotadora, para liderar um grupo de soldados engenheiros e matar o Emissário.

Junto com Selene estão o Combat Engineer, a única tropa Dorian feita para lutar em linha de frente, equipados com rifles e torres automáticas, eles tomam o campo de batalha e criam uma zona de defesa. Alem deles os Dorians usam a Incognita, naves multi uso com capacidade Stealth, excelente para ataques surpresas contra qualquer alvo aéreo e terrestre, mas muito pouco blindada.

Herói

Selene

Selene foi destacada pelo governo Dorian para recuperar os documentos que o Pacto conseguiu que mostram os padrões de viagem da Nave Mundo, impedindo assim uma possível tentativa de conquista dela pelas forças da coalizão. Outra missão dela é assassinar o Emissário e impedir de vez a volta dos Titans, pois ele tendo contato direto com os deuses ajudaria a frustrar os planos do Pacto, impedindo que eles montem o motor da prisão.

Para isso Selene leva uma tropa Dorian para territórios inimigos, usando suas rápidas naves Incognitas eles localizaram a base de operações do Emissário, mas ela estava fortificada demais para ser atacada ou invadida, o que obrigou Selene a recuar.

Sem outra alternativa ela decide ajudar a frota Phantom a encontrar o motor antes, impedindo a volta dos Titans.

Selene ajuda a Aliança infiltrando em territórios inimigos e passando informações importantes que ela descobre, mas em uma dessas operação suas tropas são cercadas pelas forças Khals e ela precisa de ajuda para poder escapar com informação de um dos pedaços do motor.

Gameplay

Selene é uma heroína com grandes habilidades stealth e de causar danos a construções, podendo entrar em territórios inimigos e sabotar construções importante, até mesmo a HQ deles, sendo uma ameaça para qualquer um que for enfrentá-la , pois pode ganhar a partida quase que sozinha.



Habilidades



Sabotage: Causa + 6 dano a construções



Stealth: Fica invisível por 3 turnos ou até atacar

Construção: Spy Central



Produção



Unidades

Combat Engineer

Os Dorians são conhecidos por terem soldados muito bem treinados e preparados para as mais diversas situações, sempre agindo em campo de batalha inimigo, são guerreiros peritos em controle de território e espionagem. Os Combat Engineers são os soldados mais preparados para combate aberto, podendo reforçar rápidamento pontos conquistados e bem equipados para lidarem com tropas inimigas médias e de elite.



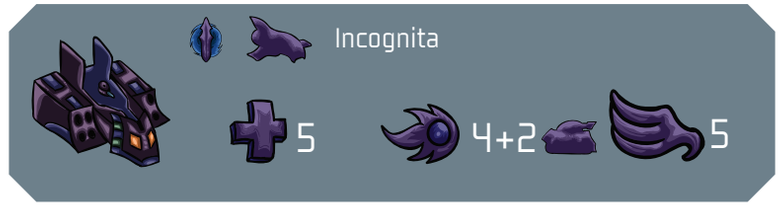
Habilidades



Build Defenses: Constrói e repara torres de defesa

Incognita

Naves rápidas de suporte a tropas terrestres, os Incognitas lançam baterias de mísseis que devastam unidades no chão, mas são frágeis contra unidades aéreas. Quando são cercado, usam sua velocidade e capacidade de Stealth para fugir, ou usam a proteção de torres anti aéreas dos Combat Engineers para se mantere seguro. As duas unidades Dorians cooperam muito bem uma com a outra. Também são ótimos como unidade de infiltração para destruir produção inimigas como fábricas e pontos de mineração.



Habilidades



Stealth: Fica invisível por 2 turnos, ou até atacar



Satellite Surveillance: Revela status e produção de construção e unidades inimigas alvos

Titans



Deus, reis, tiranos, guias, os Titans ja foram chamados de muitas coisas ao longo de sua grande existência, e apesar de como são vistos pelas inúmeras raças da galáxia, uma coisa é certa, são a civilização mais poderosa que ja andou por Avalon, nenhuma das outras civilizações foi capaz de vencê-los pela força das armas, nem o grande império Valoria, nem a união das raças, eles são imbatíveis.

Com a descoberta de sobreviventes do antigo e até então desconhecido império Valorian, mais detalhes do passado dos Titans foram descobertos, sabe que o primeiro contato com eles tiveram foi quando estavam se recuperando de uma guerra, e boa parte de suas tropas e planetas estavam enfraquecidos, pelo nível de dano que eles tinham tomado mostra que em algum momento alguma outra raça de mesmo ou maior poder chegou a existir em Avalon, e talvez essa guerra foi o exterminio dela. Nesse momento os Titans estavam tão enfraquecidos que nem eram uma ameaça aos Valorians, que viram a força deles mas não temeram ela, pelo contrário, os ajudaram a se recuperar para poder colocá-los como parte de seu império.

Grande erro deles, pois recuperada parte das forças, os Titans lançaram um violento ataque ao império, cercando suas frontes e tomando os territórios um a um até chegarem a capital. Por mais que os Valorians resistiram por séculos, muito mais tempo do que durou a rebelião das raças, finalmente eles caíram, e os Titans acreditaram ter exterminados eles, destruindo qualquer vestígio de sua existência, mas as construções com os soldados hibernando, o que é estranho é que eles usavam o termo impedir Andrômeda quando lutaram com o império, e repetiram isso ao lutar contra as raças, ninguem sabe o que isso significa, mas o Voidian Zed acredita ser alguem, ou alguma coisa.

Após a queda de Valorian existe um período desconhecido da história Titan, mas o que pode concluir é que os Titans começaram a observar as raças menores, e depois a guiá-las e controlar sua evolução como uma maneira de impedir um outro grande império, que chegou a ser poderoso o suficiente para fazer frente as suas forças. Mas o que aconteceu foi justamente o contrário, com a ditadura deles levando a revolta aberta das raças.

Quando a Guerra tomou proporções de genocídio, um grupo de Titans acabou debandando e se aliando aos rebeldes, entre eles os mais conhecido foi Dawn. Dawn, Infinite e Ultimos eram os três mais poderosos TItans, e Dawn era um poderoso guerreiro e respeitado general, suas táticas e grande uso das raças menores fez com que a guerra fica-se equilibrada a ponto de Infinite temer a derrota, para isso ele criou sua bomba Planet Cracker, mas a instabilidade dela fez com que explodisse antes absorvendo Infinite, todos os exércitos no raio da explosão, um pedaço de Aleria e criasse o Void como efeito colateral.

Com esse golpe nos dois lados e vendo poucas chances de derrota após a criação das pragas, Dawn ajuda Alerians e Solarians a criarem a prisão Excalibur e prendêrem Ultimos e seus seguidores. Na batalha final porem Dawn e seus Titans se sacrificaram para que os Titans inimigos fossem presos, assim todos os Titans foram para Excalibur, e a localização da prisão se mantém em sígilo, assim como o que precisa para ela ser aberta.

Muito tempo após a queda dos Titans, um ser cibernético extremamente avançado, conhecido apenas como Emissário chega até os líderes do Pacto, dizendo ter sido enviado pelos próprios Titans e que sabe como abrir a prisão, e se eles ajudarem, serão recompensados com o controle absoluto da galáxia junto com eles, além de compartilharem a tecnologia Titans com o Pacto. Assim começa a Guerra

Nota sobre mecânica de jogo

Os Titans ocupam no gameplay a função de Boss, são encontrados em alguns mapas e seão extremamente díficeis de serem derrotados, atacando qualquer um dos lados, mas ao serem derrubados o jogador que o derrotou poderá invocar a versão humanóide do Titan por cinco turnos. Extremamente poderosa e com uma grande necessidade de ser balanceada, essa mecânica de Boss, e consequentemente a aparição dos Titans nos modos skirmishe e multiplayer podem mudar ou ser apagadas, dependendo do resultado do balanceamento, mas na campanha single player eles ainda irão aparecer por serem parte importante da história.

Os Titans usam sua própria natureza fisica privilegiada como arma de guerra, sua força descomunal e força psíquica servem para combate tanto próximo quanto a distância, usando apenas um cajado para lançar seus ataques. Sempre com eles estão os seus corpos naves, ou sua forma “Deus” como ficou conhecido, seres robóticos imensos que funcionam como extensão natural de seu corpo, e são usados para bombardear posições altamente defensivas como se não fossem nada. Isso faz dos Titans os seres mais poderosos de Avalon, sozinhos ele são um exército completo.

Ultimos

O mais poderoso Titan preso, Ultimos deseja retornar para Avalon para impedir um grande desastre que ele acredita que as raças vão causar, para isso ele cria e envia o Emissário que convence as forças do Pacto a libertá-lo, para ele

poder lutar contra o catalcisma que se aproxima.

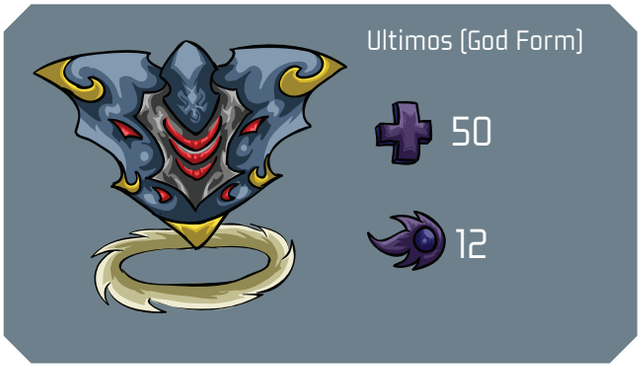
Apesar de Ultimos dizer querer lutar contra um mal maior, ninguem sabe realmente o que é, e não estão prontos para abrir mão da liberdade para isso, vendo o Titan como um déspota egoísta que age apenas em benefício próprio, e que o mal que ele quer impedir realmente não existe.

Enquanto as forças do Pacto e Aliança estão se enfrentando, Ultimos espera, com alguns Titans que ainda servem a ele prontos para tomar Avalon de assalto, e voltar a seu antigo posto de Deuses, comandantes do destino das raças menores.

Apesar de Ultimos não falar, o destino de Dawn é desconhecido, alguns Titans afirmam que ele matou ela, outros que ela se aventurou na realidade vazia em busca de alguma outra saídade ou forma de vidas inteligentes, mas a verdade é que Ultimos sente falta dela, mesmo os dois tendo lutado quase até a morte durante a guerra, ele tinha grande respeito por ela.

Gameplay

Como o único Boss ainda criado, Ultimos habilidades bizarramente poderosas, ele não se move, estando sempre no seu local, mas consegue causar dano em área, se tornar inatingível e como habilidade suprema e demonstração de seu poder, consegue causar dano a todas unidades do mapa de uma só vez, apesar de não ser tão grande, é o suficiente para deixar tropas mais básicas a beira de morte, ou matá-las dependendo da civilização. Ao ser derrotado o jogador que fez o feito poder chamar a qualquer momento sua versão humanóide, que tem menos vida, pode se movimentar pelo mapa e tem as mesmas habilidades, mais fracas para balancear a experiência, e dura apenasr 4 turnos, tendo que ser usado sabiamente, mas pode ser a chance da grande virada da partida. O balanceamento dele é um dos mais dificeis do jogo, para criar uma criatura poderosa o suficiente para virar o jogo, mas sem quebrar o jogo, sem ser forte demais a ponto de ser um botão de vitória instantanea. Se a mecânica funcionar novos Boss serão adicionados no futuro, sempre seguindo a história.





Habilidades



Rift: 7 dano a uma unidade/ 5 na forma humanóide



Ethereal Body: Inatingível por 2 turnos/ 1 na forma humanóide



End of the Insurrection: 4 de dano a todas unidades do mapa/ 3 na forma humanóide

Watchtower

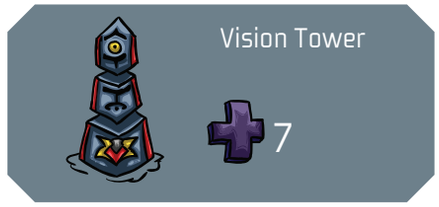
Torres de defesas colocada pelos Titans em vários mundos Avalon para espionar e controlar a população quando necessário. Mesmo com os Titans desaparecidos as torres ainda funcionam, e não é estranho casos delas atacando algum desavisado que chegar perto demais. Programadas para atacar qualquer raça que não seja os Titans, as civilizações de Avalon aprenderama reprograma-las para uso próprio, mas primeiro precisam causar dano a ponto dela não ter mais força para atirar.



Vision Tower

Uma torre Titand e tecnologia estranha e assim como a Watchtower, também encontra-se perdidas em mundos isolados e ruínas antigas, mas diferente daa outra torre a Watchtower não tem poder de fogo, mas ela pode visualizar qualquer

unidade próxima, dando informações para tropas se prepararem melhor. Ela consegue ver o que estruturas inimigas estão produzindo, alem de status mais detalhados da unidade inimiga, como quais upgrades ja possui, ou quais habilidades ela pode usar,.



Sub Facções Neutras

Stark Mining



Quando o governo Humano começou a liberar para empresas privadas a mineração do Mineral Xizor, a ideia era que ela diminuisse os recursos gastos na extração do mineral mas arrecadasse ainda grande parte dos lucros, o que foi o que aconteceu. Mas aos poucos as empresas mineradoras começaram a utilizar a vender o minérios para outras raças através de mercados negros e a crescer seu poder financeiro, a ponto de expandir os investimentos e acessarem grupos políticos.

Isso fez com que em pouco tempo as mineradoras tivessem o controle de alguns mundos por completo e mesmo membros dentro do alto escalão político humano, criando uma rede de corrupção para facilitar seus negócios e aumentar seus lucros. A maior delas, A Stark Mining começou a absorver suas concorrentes através de compras e assassinatos, até que isso levou a Guerra das Mineradoras, que no começo foi deixada de lado pelo governo Humano, que achou até oportuno as empresas se matarem para ter menos poder dentro da sociedade, até que o conflito tomou grandes proporções e começou a afetar as colônias Humanas.

Para poder dar um fim a guerra o Governo se aliou ao Barão Stark e colocou tropas para servirem sobre o seu comando, entre eles estava John Black, que em pouco tempo se tornou um dos comandantes mais confiáveis do Barão. Tão confiável que o Stark tentou comprar John para que ele ficasse a seu lado após o conflito, comandando seu exército partícular, John fingiu aceitar a proposta para poder descobrir mais segredos do Barão, como ele consegue manter um exército tão grande e ter grande influência política, sendo que as leis de exploração do minério faz com que boa parte do lucro vá para o governo.

Quando John descobre a venda para outras civilizações ele tenta derrubar a Stark Mining, mas o poder político do Barão foi tão grande que John foi preso e acusado de traição, escapadando da pena de morte por intervenção de seu amigo de longa data Almirante Bishop, que o colocou para comandar um planeta colônia afastado.

A Stark Mining atualmente é a única mineradora do governo e ainda faz seus

negócios no mercado negro, e tem rumores de que ela agora ajuda o Pacto não só com minérios, mas com tropas, e o Pacto ajuda com trabalhadores escravos, mas a influência do Barão é tão grande que ele se acha intocado, mas a hora de vingança de John está chegando.

Militarmente Stark usa as ferramentas de mineração para combate, seus soldados apelidades de Miners, usam um rifle modificado com a broca laser que extrai o mineral Xizor, o que faz deles uma tropa eficiente contra alvos blindados como construções e veículos pesados, ja a Demolisher é um tanque modificado com uma versão maior da broca, transformando ele uma versão tecnológica do aríete de guerra antigo.

Herói

Capitain Stark

Capitão das tropas privadas da Stark Mining, o Cpr Stark foi alistado pelo seu pai no exército Humano para aprender táticas de batalha e a lealdade militar para poder liderar as tropas da companhia quando fosse necessário. Sendo um recruta infame, o Cpt ficou conhecido por destratar os colegas os considerando menores por sua posição social, criando vários inimigos, entre eles John Black.

Durante a Guerra das Mineradoras o Cpt se revoltou quando seu pai deu o controle das tropas para o Black, alegando que ele tinha mais experiências e que o jovem deveria aprender como ele como liderar, o que deixou o CPt Stark com ainda mais raiva de seu rival.

Quando soube que seu pai queria fazer dele comandante permanente das forças da mineradora, Cpt Stark começou um plano para assinar Black, que só não foi executado porque John recusou a oferta.

Agora com o comando das tropas, Cpt Stark ajuda o Pacto desviando minérios para ele, e com a chegada da frota Phantom ao setor, ele ve a oportunidade de finalmente matar John e poder se aliar abertamente ao Pacto Galático, mesmo com a desaprovação de seu pai, o Barão, mas o Cpt Stark também pensa em retirar o seu pai da jogada e se tornar o novo barão da mineradora.

Gameplay

Stark é um herói multi funcional, ele é um bom guerreiro que pode causar bons danos com seu lança granada, chamar naves com tropas para reforço ou ficar na linha de trás aumentando a produção das coletoras de minério, isso faz dele um dos heróis mais versáteis e emprega bem as suas habilidades de herdeiro do império minerador e militar treinado.



Habilidades



Grenade Launcher: +2 dano em área



Stark Mining Boost: +2 de produção na mineradora e +2 de escudo por 3 turnos



Miners Support: Chama um Dropship com 2 Miners

Unidades

Miners

Substitui Infantaria 1

Infantaria do exército privado da Stark, os miners são soldados Humanos padrão com equipamento levemente superior, fazendo deles mais resistentes em combate. No lugar do rifle básico são equipados com um rifle laser baseado na broca das escavadeiras, aumentando o dano deles contra blindados e construções, dando um bônus contra veículo no começo da partida, e permitindo ataques rápidos contra construções para minar a produção.



Demolisher

Subistitui Veículo 2

Tanque escavadeira da Stark Mining, ele é usado geralmente para extrair minérios em áreas onde as enormes máquinas de escavação não entram. Com a broca laser colocada no lugar do canhão de um tanque Panther, o Demolisher tem menor poder de fogo contra veículos, mas nenhuma construção se mantém em pé perto dele. Ótimo para ataques surpresas contra construções desprotegidas, podendo acabar partidas rápidamente se conseguir caminho livre até a Hq.



Habilidades



Demolish: +5 dano contra construções

Exiles



Os Exiles eram parte do exército pessoal Red Blade, do Conde Esgrammor, comandados pelo Lucian, soldado que cresceu junto com o conde e se tornaram grandes amigos, ele era responsável pelos territórios do Conde e a defesa da Cidade Voadora, seu centro de comando. Quando a a Guerra Civil Alerian começou o Conde enviou Lucian e suas tropas para lutar contra Sarzo e os Arquimagos e também para tentar localizar a princesa Valla para eles poderem organizar um contra ataque, mas Sarzo ofereceu para Lucian o comando da Cidade Voadora e para as tropas a chance de pilhar as cidades que se oporem a eles.

Com essa oferta Lucian traiu seu grande amigo e suas tropas o seguiram para sítiar a Cidade Voadora, Esgrammor e os soldados que ficaram com ele resistiram bravamente até Nahan e Valla romperem o cerco meses depois. Lucian ainda tentou um último e desesperado ataque contra o próprio Conde, mas foi facilmente derrotado, Esgrammor é considerado o maior espadachim de Alerian.

Com o fim da Guerra a tropa do traidora foi condenada por traição e sentenciada a morte, mas conseguiram escapar pouco tempo antes da execução e fugiram para o Void, o único lugar onde os Alerians não os seguiriam.

La no Void os Exiles lutaram contra dos Voidians por um pedaço dos restos do planeta absorvido, e la fundaram uma comunidade, tentando prosperar dentro da região estranho, mas Lucian não podia se conter levando uma vida de fazendeiro, minerador, tentando construir uma sociedade do zero, a ambição que o fez trair uma amizade de infância falava novamente, e ele saiu para explorar o Void, e desapareceu por um tempo, quando voltou ele estava diferentes, marcas de energia sobre o corpo, nos seus olhos, ele havia conseguido parte do poder do Void para ele, mas parece ter custado parte de sua sanidade.

Aos poucos essa loucura e esse poder foram passando para os outros Alerians, aos poucos ele também foram conhecendo o poder e querendo mais, e querendo vingança de seus irmãos que os condenaram a morte, querendo tomar a Cidade Voadora e dessa vez queimá-la, para que ninguem esqueçam deles.

Com a Guerra começando os Exiles vêem a oportunidade de vingança e partem

mais uma vez para Avalon, mas tomar o que é deles.

Suas tropas Red Shields, ja uma elite comparada aos soldados Alerians tradicionais agora carregam o poder do Void, que reforça sua força e os fazem mais focado, formam uma linha de defesa poderosa contra outras infantarias. Quando fugiram para o Void os únicos veículos que conseguiram levar foi os Shield Generator, grandes carros que criam um escudo de energia em quem estiver por perto, acabaram sendo úteis no novo lar, onde constantemente tem tempestades de energia.

Herói

Lucian

Lucian era o comandantes das tropas pessoas do Conde Esgrammor e amigo de infância dele, com os dois tendo treinados juntos na arte das espadas e táticas de guerra pelo pai do Conde e participado de campanhas militares juntos, eram quase como irmãos. Mas Lucian era ganancioso, e com o tempo percebeu que não importa o quanto ele se esforce e lute bem, nunca terá o poder de Esgrammor, poder político, e nem o reconhecimento que o Conde terá nos relatos históricos de Alerian.

Essa ganância fez com que ele traisse seu amigo e se unisse aos Arquimagos, com a promessa de pilhar a Cidade Voadora e após a guerra governar os territórios do Conde, Lucian partiu para cercar as terras de seu amigo. Quando suas tropas foram derrotadas por Nahan e Valla, Lucian tentou matar o Conde como um último golpe desesperado, mas não foi párea para Esgrammor, que o derrotou em combate singular.

Após a guerra civil Lucian e suas tropas foram condenadas a morte, mas conseguiram fugir pouco antes da execução e foram para o Void. La se estabeleceram em territórios destruidos de Aleria, tentando formar assim uma comunidade e viverem sua vida.

Mas Lucian não aceitou o seu destino, ele queria poder, e foi se aventurar no Void, e quando voltou Lucian tinha marcas de energia no corpo, que deram grandes poderes para ele, mas tiraram parte de sua sanidade. Dizendo que ganhou os poderes com presente de um Titan, e começou a envenenar os outros Exiles, logos todos estavam corrompidos, e marcharam com Lucian contra as forças de Alerian mais uma vez.

Gameplay

Lucian volta toda sua força para dar dano e envenenar unidades, ele é um guerreiro frágil de vida, ma s poderoso, que pode se tornar aéreo e causar dano ao andar, ou corromper pontos importantes do mapa. Suas habilidades fazem dele um ótimo causador de dano, mas enquanto elas estiverem em cooldown ele se torna bem frágil, tendo que ser manuseado com cuidado.



Habilidades



Void Storm: Vira aéreo e da +2 dano a unidades adjacentes por 2 turnos



Venom: ataques envenenam unidade e dão 1 dano por 3 turnos



Corrupted Ground: da 5 dano a uma construção, se destruir o Hub de construção fica inutilizado

Unidades

Red Shield

Substitui Infantaria 1

Red Shields eram um dos batalhões do Conde Esgrammor, liderados por Lucian, eles trairam o conde e lutaram contra ele na guerra civil, fugiram para o Void escapando da pena de morte e la foram enlouquecidos pela energia que infectou Lucian. Seus escudos dão muita resistência, mas impede um bom controle da espada, fazendo deles mais fracos que os Swordsman básico. Porém são uma alternativa caso inimigo aproveite de unidades anti infantaria.



Shield Generator

Substitui Veículo 3

Os Shield Generators tem apenas a função de suporte em batalha, criando escudos que protegem os soldados contra qualquer ataque. O modelo usado pelos Exiles eram um protótipo que o conde estava criando para proteger contra artilharia pesada, e é ainda o mais poderoso gerador de escudo de Avalon, com maior defesa e alcance que o Alerian tradicional, mas não tem capacidade de fogo da artilharia, tendo sido roubado pelas tropas de Lucian antes que elas fossem instaladas.



Habilidades



Shield: 3 de escudo para unidades até 2 territórios de distância dos Shield Generators

Headhunters



A natureza nos mundos de Avalon pode ser muito perigosa e violenta, muitos animais poderosos e agressivos vagam pelos planetas caçando vítimas e dominando territórios para si. Nesse meio selvagem e mortal surgiram os Headhunter, um grupo de guerreiros Hiperios treinados para combater animais e outras criaturas que abalam o equilibrio de mundos.

Durante a colônização Hiperion de mundos selvagens alguns grupos de guerreiros eram designados para os locais em busca de áreas para a formação de acampamentos e cidades, muitas ele essas áreas tinham que ser criadas limpando a região de algum grupo selvagem para os colonos poderem chegar. Anos depois os guerreiros ja conhecidos como Headhunters ganharam fama e começaram a ser pagos para limpar mundos de outras civilizações, ou defender colônias ja estabelecidas de novos predadores, aos poucos o grupo foi virando um força fora do exército padrão Hiperion, e mantém pequenas bases em vários planetas dentro da Aliança, podendo agir rápidamente sempre que necessário.

Apesar de terem famas de exterminadores os Headhunters mantém um código de honra muito bem estabelecido na hora de controlar as feras, sempre evitando extinguir uma espécie, a não se que seja realmente necessário, as vezes realocando algumas de território ou caçando somente até o ataques cessarem, algumas vezes podendo até impedir a criação de uma colônia na região, dando prioridade a vida selvagem. Esse treino faz deles peritos no combate contra feraz mas também contra criaturas inteligentes, sendo hábeis no uso de lanças e redes elétricas para incapacitar.

Mesmo com a fama de não lutar em conflitos muitas vezes os Headhunter pegam em armas contra algumas civilizações, principalmente quando colônias que eles ajudaram a estabelecer são atacadas, agindo como uma espécie de guardião do setor, eles são respeitados por todas as raças da Aliança.

O mais famoso deles, Uron, ficou conhecido após enfrentar sozinho um Draco rei e matá-lo, uma das criaturas mais perigosas de todo o setor, ela o deixou com uma cicatriz enorme no rosto, marca que quase todos Headhunter acaba tendo,

sendo sinal de anos de luta contra criaturas e ambientes hostis.

Com o início da Guerra os Headhunters tentam se manter fora dela, mas Uron ainda acha que deve lutar para manter um equilibrio, mas ao saber que a Black Matter pode ter efeito de controle sobre algumas criaturas Uron juntou seu guerreiros para observar os movimentos das tropas Necros, caso começem a recrutar animais para o combate.

Os Spearman Hiperions são mestres no combate rápido com lança, usando uma armadura de ossos de animais derrotados, eles lutam com honra e ferocidade, usando sua agilidade ao invés de armadura , Além dos Spearman, os Headhunter usam os Shokers, andarilhos que usam um tridente para atacar como os Spearman e um orbe que cria uma rede elétrica que causa dano e paralisa o alvo

Herói

Uron

Uron é o mais famoso Headhunter, conhecido por liderar suas tropas contra algumas das criaturas mais terriveis poderosas do setor, tendo enfrentado os Gigantes Sand Worms, Giants, Ghots Obelisks, mas sua fama veio mesmo quando estavam caçando um Draco rei em um mundo vulcânico, la, o Draco matou toda a sua tropa e Uron teve que enfrentar a fera sozinho, após horas de combate e uma cicatriz gigante no rosto, Uron conseguiu acertar em cheio sua lança na boca da fera, atravessando e a matando.

Depois disso Uron deu uma pausa em sua carreira, voltando mais ao treinamento de novos guerreiros, e estudos e ajuda na hora de criar novas colônias, parecia que ele havia perdido o espírito de luta que havia, mesmo sendo o mais requisitado dos Headhunters, ele sempre recusava trabalhos que envolvia caçar alguma espécie.

Durante o início da Guerra Uron ficou sabendo que a Black Matter tinha a capacidade de dominar algumas espécies e deformá-las, prevendo que isso iria criar um desequilibrio nas criaturas de Avalon, Uron deicidu juntar seus guerreiros ir investigar o que estava acontecendo.

Assim Uron entrou em conflito com as forças de Trogg, conhecido com o Necron monstro, criador de feras mutantes através da Black Matter.

Gameplay

Uron evoca as qualidades de um Headhunter usando sua lança com maestria em ataques que requerem bom posicionamento,alem de ser um guerreiro de bom dano e vida média. Outra qualidade Headhunter incorporada por Uron é a de enfrentar criaturas selvagens, podendo limpar um Lair com um único golpe, e usar a tática das redes elétricas para prender unidades em área.



Habilidades



Sky Strike: Uron marca uma área no mapa, após um turno ataca ela causando +3 dano



WIld Hunt: Uron mata todas unidades que protegem um Lair



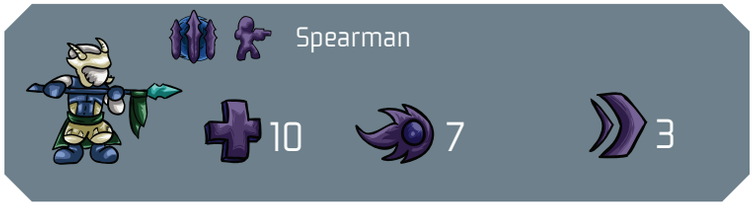
Electrical Net: Uron prende todas unidades no raio de ação do golpe por 1 turno

Unidades

Spearman

Substitui infantaria 4

Poderosos guerreiros forjados na adversídade das batalhas, os Spearman são veteranos de caçadas contra todos as feras possíveis de Avalon, de Monstros a raças inteligentes, um Spearman experiente ja enfrentou de tudo. Poderosos e resistentes, os Spearman agora vão com Uron para a linha de batalha contra seus inimigos, sendo um terror contra exércitos. Forta contra qualquer infantaria e veículos, eles ainda são peritos em caçar unidades feridas no campo de batalha.



Habilidades



Blood Trail: + 1 dano contra unidades feridas

Shocker

Substitui Veículo 2

Shocker é uma versão modificada Dragon, armado com um tridente para ter alcance maior contra os monstros uma esfera de energia que joga uma rede elétrica, os Shockers vão a caça junto com os Spearman, dando suporte para a infantaria, e usando sua blindagem contra alvos mais fortes. O maior poder do Shocker não é o seu dano, que ainda sim é bom contra alvos médios, mas sua capacidade de parar unidades inimigas é sua maior vantagem.



Habilidades



Stun: Impede unidade inimiga de agir por 1 turno

Free Colonies



A tensão entre as tribos Khals de tempos em tempos sempre acabava crescendo, com os Tro Khals buscando um pouco mais de igualdade em relação aos Grom e Grands, ja que eles eram os mais numerosos e que ocupavam mais cargos na sociedade, mas a reação as demandas era quase sempre respondida com violência, com os Grom Khals agindo como força repressora contra os irmãos.

Na última grande revolta 1/3 dos Tro Khals entraram em confronto, o maior número que ja entrou em revolta aberta, causando quase uma Guerra Civil nos mundos Khals, mas antes de chegarem a tomar as ruas com luta armada esse grupo, liderado por um capitão chamado Mordheim, levou os Tro Khals e alguns Mi Khals para mundos nas fronteiras do setor e formaram la várias colônias conhecidas como Free Colonies.

Agindo com uma organização de Cidades Estados, cada colônia tinha um próprio governo escolhido por eles mesmos e uma mílicia formada por cidadãos voluntários que se tornou necessária quando as colônias se tornaram alvo de piratas, mercenários e escravizadores Necros, além de acreditarem que um dia as forças de Khal iriam lançara algum ataque para reenvindicar sua população.

E lançaram, duas vezes. Na primeira vez apenas duas naves Whales foram enviadas, com tropas apenas de Grom Khals para recuperar a população, mas encontraram a milícia bem preparada e pronta para a a batalha, sob a liderança e Mordheim, um bom líder mílitar, eles resistiram aos ataques e fizeram os Grom recuarem, ainda conseguindo tomar o controle de uma Whale, mas o capitão Mordheim acabou gravemente ferido e morreu pouco tempo depois.

O segundo ataque veio muitos anos depois, com uma descendente de Mordheim chamada Morrigan liderando as tropas das colônias. Dessa vez o ataque foi bem planejado e uma frota inteira foi enviada para a batalha. Os combates duraram um bom tempo, e as colônias começaram a perder território, até que em um combate na colônia principal, Morrigan estava enfrentando Ronin, o comandante do ataque, e foi brutalmente espancada por ele, mas no momento em que ia ser

morta, Ronin ve todo o massacre sendo causado entre irmãos e leva a frota embora, deixando as colônias ainda independente, tal fato o faria lídero do batalhão Sacrifice.

Com o início da guerra refugiados de todas as civilizações começaram a ir para as Free Colonies em busca de refúgio, até que elas começaram a ser alvos de ataques dos mercenários Dead Eyes. Morrigan acredita que o Pacto paga o ataque dos Dead Eyes para tentar capturar prisioneiros e impedir que as Free Colonies se unam a Aliança.

A milícia é conhecida por empregar Grenadiers, soldados livres que carregam um rifle de plasma que pode ser usado como artilharia leve, equipados com armadura leves, são rápidos e bons para emboscadas. Também levam para o campo de batalhas Ambulances para poder curar os soldados feridos, transportá-los para lugares seguros ou para o campo de batalha e, em casos extremos retirar a população das colônias.

Herói

Morrigan

Após a morte de Mordheim defendendo as Free Colonies das forças Khals, ficou para sua aprendiz Morrigan a missão de assegurar a defesa delas contra uma possível invasão.

Geniosa e determinada, Morrigan fez de tudo para poder melhorar as defesas do lugar, colocando torres automáticas, escudos, estações médicas móveis, contratando soldados e mercenários para treinar suas tropas, ela queria estar preparada pois sabia que os Khals não iriam deixá-los em paz do nada, que eles iriam querer retomar o controle de seu povo.

Mesmo com todo o seu esforço quando os Khals voltaram eles trouxeram boa parte da frota, para que dessa vez não houvesse erro no ataque, e pouco a pouco as defesas de Morrigan foram caindo. Quando ela defendia a colônia maior ela tentou enfrentar Ronin em combate singular, mas foi brutalmente espancada por ele em uma luta injusta, quando achava que chegou o seu fim porém, Ronin viu o que estava fazendo e foi embora com as suas tropas, deixando as colônias ainda independêntes.

Poucos após esse event começou a Grande Guerra, e refugiados de todas as raças começaram a chegar nas Free Colonies em busca de refugio, Morrigan sentiu apreensão no começo em aceitá-los, mas logo viu os horrores da guerra e os vários planetas queimados pelo confronto, tornando a Free Colonies em um santúario para a fuga. Isso até os Dead Eyes mercenários começarem a fazer ataques pilhando o lugar e capturando a população para vender como escravos, sem conseguir acabar com eles por conta própria Morrigan não tem opção a não ser pedir ajuda a Aliança.

Gameplay

Morrigan é uma heroína suporte resistente, que funciona como um anjo no campo de batalha, curando e dando escudo para as tropas, além de evocar soldados para lutar ao seu lado quando derrota inimigos, fazendo dela um suporte de linha de frente, um dos poucos do jogo.



Habilidades



Resistance: da 4 escudos por 2 turnos a uma unidade aliada



Emergency Heal: Cura 4 vida de unidade aliada



Freedom Fighters: Invoca um Grenadier quando matar um inimigo, máximo de 3 por vez

Unidades

Grenadier

Substitui Infantaria 2

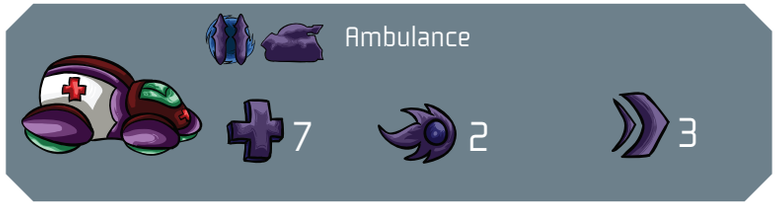
Mílicia armada das Free Colonies, os Grenadiers valem mais da vontade de defender as colônias do que de um treinamento padrão. Com equipamento leves eles vão armado do lança granada de plasma, criação de Mordheim para que a tropa consiga enfrentar tanto infantaria quanto veículos, o que se mostrou verdade, causando um bom dano a blindagens, mesmo algumas médias, são uma opção sólida de combate em começo de batalha.



Ambulance

Substitui Veículo 3

Veículos leves, as Ambulances são carros civis modificados para sobreviverem ao campo de batalha, e contém uma estação médica móvel na traseira, podendo cuidar rápidamente dos feridos quando precisam, o que é bem comum nas Free Colonies, onde estão sempre lutando contra adversários mais fortes que sempre deixam um grande número de soldados machucados nos combates. Com a maior capacidade de cura de qualquer outra veículo e maior alcance, as Ambulances sofrem pela blindagem leve e baixo poder de fogo, não conseguindo sobreviver direito nem a unidades leves de infantaria sem o devido apoio.



Habilidades



Heal: cura 2 vida de unidades até 2 territórios de distância da Ambulance

Dead Eyes Mercenaries



Grupos mercenários não são estranhos em Avalon, junto com contrabandistas, piratas e pilhadores, estão entre a escória que vagam pelo espaço em busca de um bom pagamento e glória em batalha. Dos grupos mercenários o mais famoso pode ser os Dead Eyes, eles conseguiram uma fama e um poder de maneira meteórica comparado com outros grupos mais bem estabelecidos com o dos Orcs.
Formado pelo Humano conhecido como Dead Eye, um militar e conderado sniper que abandonou o exército após um acidente quase fatal junto com vários companheiros, membros do lendários batalhão Ghost Wolf, onde John Black chegou a servir.

Usando equipamentos e táticas de invasão, sabotagem e assassinato aprendidas no exército Humano, o grupo começou a lutar de uma maneira nunca antes vista nos grupos, onde a maioria dos mercenários lutavam ainda em combate de perto, então tinham mais função de reforçar tropas em conflito, os Dead Eyes começaram a ser usados em assassinatos, roubo de cargas, e outras coisas que os mercenários de Avalon não constumavam fazer, quem mais chegava perto desses atos eram os Dorians, mas ao contrário deles, os Dead Eyes não tinham nenhuma restrição sobre quem atacar, era dar um alvo e assinar o contrato e o serviço seria feito, custe o que custar.

Com a morte de Dead Eye, o grupo segue com uma nova liderança escolhida dentro deles para tomara a identidade dele para si, e assim seguirem com a lenda do soldado viva. Em termos de organização os Mercenários criam zonas de controle de planetas, onde formam pequenas bases que são responsáveis por contratos feitos nessa área, cada área tem um líder, escolhido dentro dos mercenários que ocupam essa região, em combate eles sempre mantém o capacete fechado e suas identidades nunca são reveladas para pessoas fora do grupo, não se sabe nem se outras raças podem fazer parte dos mercenáriso, e o sistema de recrutamento deles é feito a partir de espiões dentro dos exércitos que observam soldados que se destacam e tem chance de desertarem por ganância, assim eles podem facilmente ser comprados.

Com o início da Guerra Galática, o Pacto comprou a exclusividade dos Dead Eyes e usam eles como uma tropa especializada, em especial contra as Free Colonies, mas também fizeram um ataque direta a Frota Phantom para tentar matar os três caçadores, John Black, Nahan e Dagon, sem sucesso.

Em combate os Mercenários costumam atacar com os Jet Troopers, soldados equipados com o equipamento de um Soldado Humano e o Jet Pack de um Crow, para ataques rápidos e não ter problemas em andar por terrenos díficeis. Junto com ele vão o Mech Pod, uma plataforma Mech bem armada e leve, com Jet Packs para poder acompanhar a infantaria, mas os soldados neles são exposto, fazendo deles um veículo bem perigoso de ser usado.

Herói

Shade

Shade era um dos homens de confiança de Dead Eye, niguem sabe como eles se conheceram, ou o que Shade fazia antes de se juntar ao grupo, sempre supondo que ele era algum militar ganancioso, como quase todos os outros.

Mas Shade era diferente, suas habilidades de combate eram melhores que a dos outros homens, ele conseguia se camuflar sem a ajuda de aparelhos stealth, e se quisesse conseguia ficar sem fazer barulho algum, o que leva a crer que Shade teve algum treinamento especial, ou com o Wraiths ou servindo em batalhões lendários, como os Ghost Wolfs, isso se ele realmente for Humano, até isso era um mistério.

O que importava no final é que Shade é leal a Dead Eye e costumava protegê-lo em missões, ficando escondido enquanto observava o chefe agir, chegando a impedir várias tentativas de assassinato, algumas que aconteciam por próprios membros do grupo mercenário.

Após a morte de Dead Eye, um testamento foi encontrado apontando Shade como líder, e o desejo foi honrado por todos os mercenários. Shade continuou o legado tentando manter a ordem do grupo o mais fiel possível ao modelo original.

Quando a guerra começou os Dead Eyes lutaram pelos dois lados, dando grandes vitórias para a Aliança e o Pacto. Para poder tirar essa vantagem da Aliança o Pacto contratou o serviço exclusivo dos mercenários e deu a ordem para as tropas focarem em pilhar e capturar cidadãos da Free Colonies, enquanto eles ficam com o dinheiro da pilhagem, os prisioneiros iriam para os campos de concentração Necros. Com isso Shade formou várias bases escondidas dentro dos territórios das colônias e em volta deles também, para poder lançar ataques rápidos.

Gameplay

Shade é um assassino poderoso, causando grande dano a inimigos desprotegidos e fazendo uso de dinheiro para melhorar suas tropas e ele mesmo, dando um aspecto de suporte para o herói. Mas a principal função de Shade é causar dano, entrando rápido e combate e saindo rápido se necessário.



Habilidades



Backstab: Teleporta para unidade inimiga e da +4 dano



Supressing Fire: Faz unidade inimiga não se mover por 1 turno, ainda pode atacar



Contract: A cada 20 de minérios gastos no contrato, Shade ganha +1 vida/ +1 dano, máximo de +5/+5

Unidades

Jet Trooper

Substitui Infantaria 3

Jet Trooper mercenário é uma infantaria especializada em emboscada e ataques rápidos, podendo pular obstáculos e elevações, eles podem explorar pontos onde a defesa do inimigo é baixa ou atacar unidades que estão fora do alcança de outras normalmente. Seus anos de experiencia em operações militares fazem deles mais forte e resistente que as infantarias humanas básicas, mesmo usando quase que o mesmo equipamento. Mas eles ocupam o lugar onde geralmente uma unidade especializada em habilidades estaria, fazendo com que a civilização fique mais limitada e use menos de suas capacidades especiais, sendo uma jogada de alto risco



Habilidades

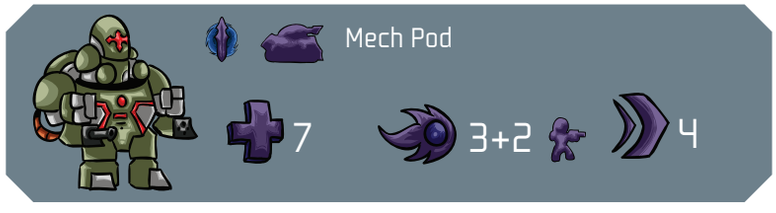


Jump: Pode pular um obstáculo ou elevação

Mech Pod

Substitui veículo 1

Mech de ataque leve, o Mech Pod mercenário é uma ótima unidade de emboscada contra infantarias e veículos leves, podendo pular mais obstáculos que as infantarias com Jetpack, o Mech Pod ganha quase a mobilidade das unidades aéreas. Suas armas anti infantaria e veículo fazem dele uma unidade versátil para começo de jogo, mas a blindagem leve não suporta o dano de unidades médias e pesadas. Fazendo com que ele mude sua função para ataques surpresas em pontos de produção desprotegidos.



Habilidades



Jump: Pula obstáculo e elevação e +2 movimento

Seres Selvagens

Os planetas de Avalon são lar de muitas feras selvagens, criaturas estranhas e artefatos antigos que dominam as várias regiões, podendo viver sua vida tranquilamento ou predarem as populações por pertos. O que é estranho em Avalon é o fato de muitas dessas criaturas aparecerem em vários planetas, fora de uma ordem natural. O que cientistas teorizam é que os Titans que fizeram os vários animais proliferarem pelos planetas, criando uma forma de vida padrão para todo o setor da galáxia.

Seu povoamento é bem diverso, com seres pequenos, grandes, pacíficos, violentos, territoriais. Alguns são orgânicos, outros são máquinas antigas, seres de pedra, algumas raças primitivas no começo da evolução social e tecnológica, a diversida de de Avalon é grande. E muitas vezes eles se encontram no meio do campo de batalha, pode ser em grupos selvagens que podem atacar exércitos que passa, servindo de ameaça ou missão para os Headhunters, podendo ser domados e utilizados para o combate. O que se sabe é que se for andar por áreas selvagens nos planetas, deve ter muito cuidado.

Gameplay

As feras de Avalon aparecem em territórios do mapa que contenha um Lair, construção neutra que serve de base para elas. Só atacam quando alguma unidade para adjacente a ela, as unidades selvagens tem costume de cuidar da sua própria vida, mas vão revidar também caso sejam atacadas.

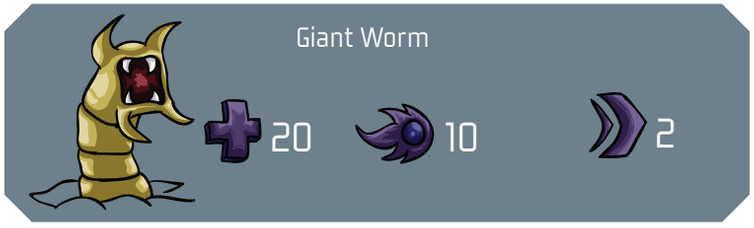
Os Lairs constumam estar posicionados em pontos chaves do mapa, perto de recursos importantes, de build pads para as bases, ou de algum caminho para acesso fácil a base inimiga, o que significa que em algum momento derrotá-los vira uma necessidade e pode abrir vantage m contra o inimigo. Após destruir as unidades se o Lair não for destruído ele cria novas depois de 3 turnos, e caso o Lair seja destruído ele vira um build pad padrão, podendo ser usado normalmente. Algumas unidades podem interagir com as feras de outra maneiras, Uron tem o poder de limpar um Lair com habilidade, unidades de controle podem dominar as feras e usá-las em combate.

Unidades

Giant Worm

Giant Worms são as criaturas mais poderosas de Avalon,podendo engolir pequenas colônias inteiras, pegar naves no ar, eles extremamente territoriais. Encontrados mais em regiões desérticas, alguns dizem que seu sangue expande a mente de quem bêbe e pode até mesmo prever o futuro. Outros dizem que eles sempre fica em uma região onde tem uma Verme mãe, criatura mítica que nunca

sairia de baixo da terra e teria poder para separar um continente, mas nunca foi vista para provar o fato. O que sabe é que se for enfrentar um desses, é bom ter o melhor armamento preparado, e estar disposto a perder tropas no combate.



Swampers

Humanóides grandes com enormes cascos que lembram de tartarugas nas costas, os Swampers são um povo semi inteligêntes, vivendo em uma forma extremamente primitiva. Vagam primariamente em regiões úmidas, vivendo principalmente da caça, onde retiram a pele para suas roupas primitivas, ossos para usar como ferramentas e armas e o dente do animal que fazem um colar, não se sabe o motivo para isso, mas deve ser alguma forma de mostrar reconhecimento como caçador. São territoriais e perigosos em bando, resistente a ataques, formam um grupo perigoso em grande quantidade.



Metal Beast

Feras construídas com metal e combústivel, os Metal Beast vagam pelos mundos de Avalon atacando em hordas colônias desprotegidas roubando peças de metal, motores, qualquer coisa que possam usar para levar sua espécie adianta, sendo realmente um problema para Headhunters, que nunca consegue eliminá-los, criando até a possibilidade de serem liderado por um Hub primitivo. Até agora a origem deles é misteriosa, mas acreditam que foram um protótipo de War Machine descartado pelos Cíber, pela semelhança de design e função, talvez pela mentalidade violenta e selvagem e não aceitarem comando, foram jogados fora pelo seus criadores.



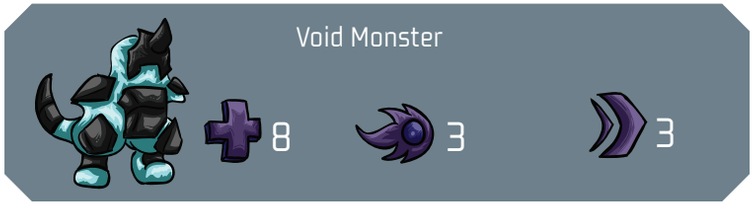
Yeti

Criaturas das neves, os Yetis são grandes feras peludas e fortes que habitam as regiões frias dos mundos de Avalon. Com alguma observação pode ver que eles estão a caminho de começar a ter um pensamento criativo maior, com alguns usando ossos como ferramentas, outros com líderes que tem uma função levemente mais complexa, mas grande parte deles ainda são feras selvagens. Como são poucas as criaturas que realmente vivem nas neves, a dieta deles é formada mais por frutas e verduras, mas quando encontram carne entram em uma frenesi descontrolado, tornando um perigo para qualquer um que entre em seus territórios.



Void Monster

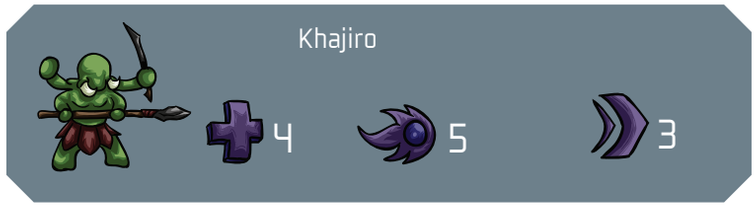
Alguns dos portais menores dos Voidians que apareceram nos mundos de Avalon fizeram aparecer a criatura Void Monster, um ser gigante que começou a andar pelos planetas e fazer moradas em alguns deles. O hábito mais comum que perceberam deles é irem para os planetas, absorverem alguma energia que encontram la, talvez para se alimentar, ninguem sabe e voltam para o portal, alguns outros acabam ficando no planeta, perto de algumas fontes de energia, seja cristar Xizor ou alguma planta ou animal que gere ela. Fortes e resistentes, devem ter sido alguma espécie que foi absorvida pela explosão da bomba de Infinite e foram mudados com a força do Void.



Khajiro

Dos seres selvagens os Khajiros são os que estão mais perto das outras raças em evolução e inteligência, com seu povo vivendo em sociedades primitivas tribais, fazendo armas e ferramentas com pedras, e mesmo que a principal fonte de comida ainda é a caça, estão começando uma agricultura rudimentar. Organizados em grupos de caça, tendem a evitar as outras raças inteligêntes, preferindo lutar apenas por comida, e quase todas as civilizações de Avalon tentam deixar eles em paz para fazerem a sua caminhada para a evolução em civilização mais natural. Sua liderança é dividida em um líder macho para a caça e guerra e uma líder

mulher para a agricultura e sociedade, e o que parece ser uma forma de religião tribal.



Beholder

Olhos gigantes com tentáculos, os Beholders andam pelos mundos em pequenos grupos, quase nunca encontrados em lugar fixo eles ficam vagando pelos planetas, se alimentando de energia das plantas, parando apenas em época de reprodução. Quando estão sob perigo, usam a energia que absorvem para disparar raios dos olhos ou seu poder mental para dominar feras menores para lutarem por eles, isso talvez seja o motivo para que não temam viajar sempre em local aberto. Evitam sempre colônias das outras raças e só mostram comportamento agressivo quando estão em período de reprodução e procuram lugar para ficarem.



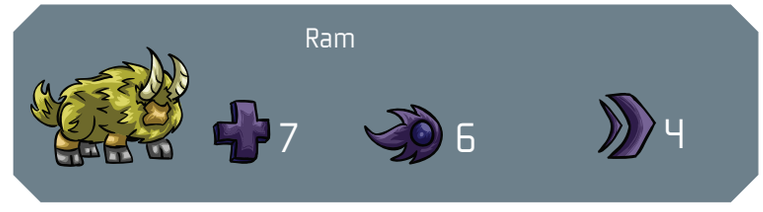
Draco

Draco são lagartos gigantes com asas que lembram os dragões das lendas humanas, predadores poderosos, eles dominam os seus nas regiões que vivem, fazendo a vida para qualquer um que esteja perto, expulsando civilizações e outras vidas selvagens, transformando o local em uma desolação de fogo e ruína. Suas asas permitem que voem grandes distâncias para procurar comida, geralmente não precisam de muito para viver, ja que os grupos deles são pequenos, com a fêmea que caça e coloca os ovos, os filhotes que após chegarem a idade adulta vão atrás do próprio território e o macho que faz a defesa do lugar. Ainda existe o raro King Draco, maior e mais forte que todos, ele vive sozinho em regiões altas dos planetas, e funciona como um líder dos outros, tendo registrado uma vez em que ele uniu as feras e atacaram em formação como um exército, tornando eles extremamente perigosos, com poder de acabar com forças profissionais muito maiores que as deles.



Ram

Rams são grandes criaturas peludas com dois chifres de Xizor que eles usam para defender seus territórios. Com temperamento curto e extremamente agressivos contra quem entra nas suas terras, os Rams são conhecidos por abrirem blindagens de veículos facilmente, mesmo as dos mais pesados, ja contra unidades menores eles não tem tanta vantagem, apesar de que se seus chifres acertarem o alvo vai causar estrago de qualquer maneira. São encontrados em lugares de climas amenos ou alguns mais frios,e hibernam durante o inverno, período em que a passagem por seus territórios se torna viável.



Raptor

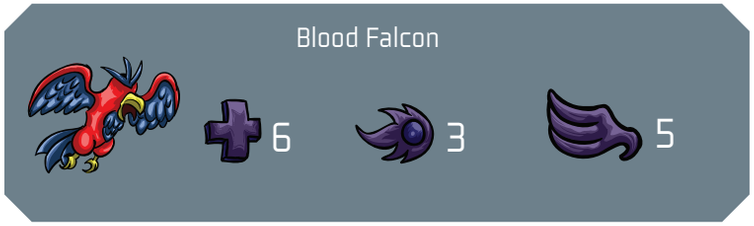
Raptors são répteis de estatura médias rápidos e ágeis, violentos e que andam em bando caçando outras criaturas para alimento. Vivem perto de rios e preferem lugares de clima quente. Costumam atacar em emboscada quando outros animais vão até seus territórios em busca de água, quando em perseguição tentam levar a vítima para campo aberto onde podem fazer uso da grande velocidade que eles tem. Perigosos em bando porém frágeis, os Raptors são um perigo leve quando esta andando por Avalon



Blood Falcon

Grandes aves vistas nos céus , os Blood Falcons recebem esse nome pelas penas vermelhas. São criaturas relativamente pacíficas pelo padrão de Avalon, preferindo caçar alvos mortos e comem a carne deles do que procurar criaturas vivas. Só

são vistos em atitudes agressivas quando estão perto dos ninhos, se perceberem alguma ação que pode prejudicar seus filhotes eles descem com força usando seu bico que se divide em 3 partes e dilaceram carne e metal com facilidade.



Spike Wolf

Lobos com setas nas costas que parecem ser uma fusão de metal e minério Xizor, os Spike Wolf são predadores das terras frias de Avalon. Em grandes bandos eles buscam carne e não é estranho atacarem colônias e acampamentos despreparados. São um problema comum para os Headhunters, que sempre são chamados para conter algum grupo que ataca as vilas. Mesmo os poderosos guerreiros agem com cuidado na hora de caçar os lobos, pois pode facimente ser emboscado por eles e cair diante do grande número de suas hordas. Rápidos e forte, eles formam uma ameaça constantes aos civis do setor.



Ironclad

Ironclads são enormes criatuaas revestidas de metal por quase todo corpo, transformando eles em uma fortaleza ambulante. Geralmente costumam ficar em paz em seus territórios, pouco se importando com o que acontece ao redor, a não ser em períodos de caça, quando saem de suas tocas e vão se alimentar até ficarem cheios, voltando para os lares depois disso. Esse hábito simples faz com que eles sejam pouco ameaçadores para as civilizações ao redor, causando problema apenas quando algum desavisado para vai sua toca, onde encontram um fim nas enormes patas do Ironclads.



Ghost Obelisk

Constructos que vagam alguns planetas de Avalon, os Ghot Obelisks são um mistério. Alguns dizem que foram criado pelos Titans, outros acreditam ser uma anomalia do Void, o que sabe é que são construções com uma grande fonte de energia no meio, e são uma ameaça para qualquer ser vivo. Encontrados em áreas afastadas nos planetas, eles abrem fogo contra qualquer criatura que encontram, sendo o motivo de várias expedições de Headhunters, para exterminá-los, sempre a um grande custo. Mesmo com pouco número deles nos planetas, ainda formam um grande perigo e são motivos de várias lendas e histórias para assustar crianças.



Furry Walker

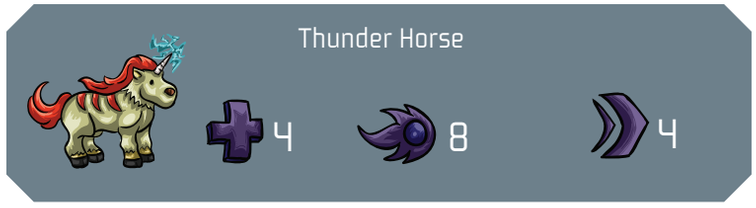
Seres peludos e pacíficos, os Furry Walkers são as criaturas mais dóceis de Avalon, vivendo pacificamente em cavernas e comendo plantas que estão por perto, eles gostam de viver tranquilamente nesse pequenos territórios que pegam para si, criando pequenas famílias e em caso maiores pequenas comunidades. Costumam não se incomodar com a visita de estranhos, até apreciando o contato com eles, gostando de correr, brincar, e oferecem alguns presentes em forma de plantas. A única maneira de fazer um Furry Walker agressivo é mexer com seus filhotes, algo que era muito comum quando não conheciam os hábitos da espécie, e fez muitos aventureiros que tentaram roubar suas crias se arrependerem disso, sendo criaturas fortes, os Walkers costumam jogar a vítima no chão e pisoteá-la com suas 6 patas, esmagando todos os ossos dela, assim eles protegem o seu lar.



Thunder Horse

Cavalos com um chifre na cabeça que fazem lembrar o unicórnios das lendas humanas, o Thunder Horse é o principal alvo das raças que buscam um animal eficiente para transporte, mas sempre se decpcionam. Há séculos tentam o domar

o cavalo, mas sua capacidade de disparar raios do chifre faz o trabalho quase impossível, com ele fritando qualquer um que tente montar a força, assim o Thunder Horse é mais visto nas estepes dos mundos de Avalon, ainda livre, em grande bandos.



Shadow Panther

Shadown Panther são caçadores de hábitos noturnos, sempre usando a noite e as sombras para se disfarçarem, foram motivos de pesadelos e histórias de terror por muito tempo graças a seus ataques sorrateiros e por nunca serem visto. Quando o primeiro deles foi capturado descobriram que uma espécie de fumaça negra espessa reveste seu corpo ajudando ele a se camuflar nas sombras. Um dos alvos mais atacados pelos Headhunters, eles sempre tentam relocar a espécie para longe da civilização, mas eles sempre voltam, talvez por achar civis alvos fáceis.



Giants

Seres de pedra, cristal e metal, os Giants são montanhas que andam, causando destruição por onde passam, mas nunca propositalmente, eles são conhecidos como uma força da natureza, quase como um vulcão ou tornado, não causam a destruição por querer. Os Giants acabam vivendo em planetas quase que desocupados, justamente pelo fato deles poderem devastar uma colônia a qualquer momento.Se alimentando basicamente de pedra, são um povo neutro ao conflito, que costumam apenas atacar para se defender, ja que são caçados para serem estudados, cientistas querem entender como um minério tomou vida, como sempre associam isso aos Titans e sua tecnologia avançada.



Personagens da Campanha

Personagens da Campanha são aqueles que irão aparecer em primeiro momento apenas no modo Campanha de Avalon. Alguns tem grande importância na história, outros são apenas personagens de suporte, mas a grande diferença deles é que não foram pensado para serem usados em outros modos de jogo, como o multiplayer onde precisam ser balanceado para funcionar bem com os exércitos.

Alguns dos personagens descritos aqui não serão nem controlado pelo jogador, e outros serão apenas enfrentados, e alguns serão só citados e foram criados para ser usados em histórias futuras de Avalon. Mas isso não significa que a participação deles termina aqui, a maior parte deles deve ser incluida nos outros modos de Avalon no futuro, com suas Sub Facções, mas isso demanda tempo para trabalhar na mecânica, staturs, habilidades e funções deles no jogo, além das unidades que vão servir sob seus comandos, seus escudos de facções, então para esses modos eles serão projetos futuros.

Humanos



Admiral Bishop

O mais condecorado militar Humano, Bishop participou de mais batalhas que qualquer outro soldado e é conhecido por ter liderado os dois batalhões humanos mais afamados, Ghost Wolf e Ace Squad, agora no comando da frota de ataque humana, Bishop tem a missão de impedir o avanço das forças do Pacto e preparar um contra ataque. Amigo pessoal de John Black, foi ele que impediu a execução do capitão e o enviou para as colônias de fronteira, e foi quem o indicou para lutar na frota Phantom.

Durante a Guerra das Mineradoras Bishop foi contra enviar tropas para ajudar Barão Stark, pois sabia da sua influência e corrupção no governo humano, e passou boa parte de sua carreira enfrentando ela. Agora com provas de que o Barão apoia as forças do Pacto clandestinamente, Bishop tem a chance de acabar com ele e todo o seu legado malígno sobre a raça humana.



Myrmidon Forge

Forge foi um dos primeiro Myrmidons e serviu em vários campos de batalha, tendo lutado ao lado de algumas lendas como Black e Bishop. Agora ele lidera uma força de elite Myrmidon que faz ataques atrás das linhas inimigas contra as

forças do Pacto.

Treinado para fazer parte do projeto desde jovem, o corpo de Forge foi mudado para se adequar as necessidades que o Myrmidon precisa, com mudanças genéticas para deixa-lo mais forte e resistente e alguns implantes cibernéticos fazem de Forge mais que um humano, ele se torna uma arma de guerra.

E guerra é quase tudo o que ele conhece, tendo entrado em combate assim que o seu treinamento terminou, e por seus feitos de bravura ganhou o comando do primeiro batalhão puramente formado por Myrmidons, o que pode ser a força mais letal humana na guerra, mesmo com o seu pouco número.



Jesse

Jesse faz parte de um programa militar secreto do governo humano, onde usam Xizor em pós para drogar as soldados e expandir a mente deles, liberando poderes psíquicos poderosos até então desconhecidos pelos humanos. Após anos de treinamento ela aprendeu a controlar essa força a ponto de não precisar de arma, disparando raios de energia contra os inimigos

A partir de Jesse outras mulheres começaram a ser treinada no que ficou conhecido como Psycho Troopers, soldados treinados em combates usando o poder da mente.

Porém Jesse abandonou tudo para poder entrar no projeto, até mesmo sua relação com John Black, quem ela nunca mais esperava ver, isso até os Kronans chegarem.

Sentindo o poder psíquico das guerreiras, uma grande força Kronan foi caçá-las em seu planeta fortaleza, e mesmo com o reforço de Black e da frota Phantom eles não sabem se podem resistir.



Barão Stark

Talvez o Humano mais poderoso, Barão Stark cresceu através de corrupção, assassinatos e todo tipo de ilegalidade para levar a Stark Mining ao topo. Quando a Guerra das Mineradoras começou ele viu a oportunidade de monopolizar o comércio e extração de minério Xizor nos mundos humanos, para isso usou sua influência e ganhou apoio do exército humano.

Porém ao tentar trazer John Black ao seu lado o soldado o denunciou, e junto com os esforços de Bishop Stark perdeu grande parte de seu poder, influência, e todo o processo que envolve o Xizor passou para controle estatal.

Buscando uma saída o Barão começou a vender ilegalmente o minério para o Pacto, e quando começou a guerra esperou pela oportunidade de trocar de lado oficialmente quando a frota Phantom entrou em seu planeta, usando essa oportunidade para tentar derrotá-la e ganhar a confiança das nações do Pacto Galático.

Alerian



Count Esgrammor

Um dos grandes generais da Rainha Valla, Conde Esgrammor lutou ao seu lado durante a Guerra CIvil Alerian, tendo sido traído pelo seu comandante e resistido ao cerco de sua cidade pelas forças inimigas. Agora com a Grande Guerra ele parte para comandar a frota principal Alerian enquanto Nahan luta n frota Phantom.

Um estrategista brilhante, Esgrammor participou de operações de batalha contra quase todas as raças de Avalon, com um metodo de ataque inteligênte ele sempre estuda explorar as fraquezas dos inimigos antes de entrar em combate aberto.

Além da mente brilhante ele é um grande guerreiro, conhecido por ele mesmo treinar os soldados sob seu comando, e mesmo evitando estar na linha de frente, preferindo dar ordens na retaguarda, quando necessário ele parte para a batalha, principalmente quando sabe que algum general ou outro guerreiro importante do inimigo esta em combate, para ele mesmo garantir que o alvo será derrotado, e nunca falha.



Leon

Leon serviu nas tropas de Nahan durante a Guerra Civil e depois como Iron Guard, soldado de destaque, ficou conhecido como Leão de aço, por sempre sair ileso do campo de batalha, mesmo estando na linha de frente, aos poucos até seus inimigos começaram a temeê-lo, chamando de imortal.

Quando a Rainha Valla começou a querer expandir as influências de Alerian como uma nação pioneira, ela criou os Explorers, um grupo de militares cientístas que tinham a missão de explorar Avalon em busca de novos mundo, raças, civilizações, adentrar ao desconhecido e estudar tudo o que pudesse. Leon foi escol-

hido para essa missão, liderando os soldados e cientístas rumo ao desconhecido.

E por la ficaram um bom tempo, se contato algum com qualquer um de Alerian, Valla começou a achar que se perderam ou algum desastre aconteceu. Com o começo da Guerra os Explorers foram esquecido em favor da luta contra o Pacto, e ALerian foi sítiada pelas forças Necros.

Nesse momento que a frota Explorer volta e une forças para quebrar o cerco e ajudar a Rainha e resistir e expulsar os invasores.

Hiperions



Ellaria, Reverend Mother

Ellaria é a líder religiosa Hiperion que carrega o título de Mãe Reverenda, portadora do espírito Hiperion. Ellaria pegou a sociedade Hiperion caminhando para guerra civil e usando toda a sua diplomacia começou a unir as diferentes facções e pregar a união da nação.

Seu primeiro e mais importante ato foi o de reconhecer os Void Master, inserindo eles na sociedade e usando a tecnologia deles para alavancar o desenvolviendo da nação, com isso ela conseguiu também acalmar os conservadores anti Void que viram o quanto o conhecimento deles era benéfico. Depois ela reabilitou o Dagger Clan como uma força militar, tirando a má fama delas de assassinas políticas. Por último só falta acalmar Darius, que fazia resistência ferrenha contra Dagon e seus Hunters.

Com o início da Guerra ela fez com que os dois colocassem a diferença de lado pelo ideal de proteger a Aliança Galática, com Dagon lutando na frota Phantom e Darius liderando a armada Hiperion.

Agora Ellaria faz planos para quando a guerra terminar, planos de expandir os Hiperions, de serem líderes da Aliança, e do espírito de seu povo guiar toda Avalon.



Xert

Xert é um comandante Hiperion renomado, jovem, mas ja com fama de bom estrategista. Estudioso, Xert procurou saber sobre a história antiga de Hiperion, dos tempode de grandezas, e sobre a estrutura militar da época, para desenvolver novas táticas baseadas em meios antigos.

Com o começo da guerra Xert teve a missão de proteger o mundo capital Hiperion, que estava longe de perigo e com as tropas bem preparadas, nisso ele focou ainda mais seus estudos, onde aprendeu uma antiga forma de combate Hiperion, onde os soldados lutavam com duas lâminas nos braços e uma armadura leve, usando golpes precisos para atravessar defesas, sendo a principal maneira que os Hiperions resistian aos TItans.

Tendo rapidamente aprendido a técnica, Xert treina seus soldados nessa arte para se preparar para o pior, caso a Aliança perca e os Titans voltem a caminhar por Avalon. Para isso Xert quer estar preparado.

Khal



Calazar

Calazar é o irmão mais novo de Ronin, um comandante jovem nas linhas de Khal, servindo nas tropas da frota Excavation, Calazar é um bom guerreiro que baseia nas técnicas de lâminas duplas e se inspira em seu irmão como exemplo, até mesmo aceitando a decisão dele durante o ataque as Free Colonies e tendo ódio pela posição ditatorial dos Grand Khals.

Um guerreiro honrado, Calazar fará o que o seu irmão mandar, mas atualmente ele ve que Ronin esta mudado, que a sua busca por honra pode levar a lugares ainda mais sombrios, que a sua brutalidade em combate não mais remete ao guerreiro honrado que lutava apenas pela vitória, que evitava mortes desnecessárias no campo de batalha.

Mesmo assim ele ainda segue o irmão, mesmo temendo o pior, talvez ele sabe que precisa estar perto dele quando algo der errado, antes que seja tarde demais.

Kronans



Beta

Beta foi criado pela Hive Mind para evoluir o conceito dos Predators, de criar o guerreiro caçador perfeito, com isso ele demonstra algumas evoluções visiveis, como mais armaduras no corpo, o fato de ser mais forte e ainda sim ser menor, tendo mais agilidade, além da sua inteligência superior.

Com toda essa melhora Controller leva Beta junto com ele em sua frota em busca do guerreiro psíquico, para que Beta possa superar ele em combate e levá-lo para que o seu DNA seja extraido.

Alguns possíveis candidatos foram encontrado em um mundo humano, e la Beta parte com quase toda a força Necro, para que não aja chance de derrota, pois Beta foi feito apenas para a vitória.

Necros



Tyrant

Tyrant é um dos líderes do triunvirato Necro, um poderoso guerreiro e general que ve na volta dos Titans uma oportunidade de crescimento para os Necros e para ele, podendo assim acabar com Imperius e Lina e tomar e finalmente ser o déspota absoluto .

Enquanto a guerra acontece ele leva suas forças avançando sobre os Mundos Alerians, mas o objetivo de Tyrant é tentar usar a Mana para aumentar o poder do Black Matter, assim como aconteceu com Imperius e seus Frozen Hearts, mas Tyrant quer usar esse poder para absorver o Titan e poder controlá-lo como um bixo de estimação, ao seu lado para isso ele usa também a Black Matter de Trogg, que domina quase todas as forças selvagens de Avalon.

Com o Titan dominado Tyrant pretende escravizar todas as raças de Avalone ser seu senhor absoluto, e após isso partir para reconquistar a galáxia perdida dos Necros, derrotando também os Daemos, formando um império que atravessára as estrelas.



Trogg the Monster

Trogg é um guerreiro Necro que criou acidentalmente uma variação da Black Matter a partir da usada nos Devourers, mas essa domina quase toda a vida selvagem de Avalon.

Com o início da guerra, Trogg acompanha a frota de Tyrant e vai absorvendo as espécies dos planetas que eles atacam, criando monstros bizarros, em uma fusão de Black Matter e carne formando os NIghtmares, bestas selvagens que atacam o campo de batalha com força e ferocidade.

Com o desequilibrio que essa tática esta causando nos mundos de Avalon, Trogg começou a ser caçado pelos Headhunters de Uron, tendo quase sido morto por eles quando entraram em combate.

Agora Trogg busca vingança contra o Hiperion, juntando suas feras e indo ele para a caça, invertendo os papéis.

Solarians



Oracle

Oracle é o ser vivo mais antigo de Avalon, tendo vivido durante a guerra dos Titans e ajudado na criação da prisão. Os motivos de sua longevidade são um mistério, mas ele é respeitado por todos e suas palavras e conselhos são sempre bem vindos na Aliança.

Durante a guerra, ele fecha suas forças no mundo capital Solaris, para proteger a prisão caso o Pacto encontre as peças do motor. Para ajudar os aliadnos Oracle passa todas as informações adquiridas por ele sobre a construção da peça, para que a frota Phantom tenha uma vantagem contra o Pacto.

Oracle esta pronto para defender com sua vida a prisão, pois ele viveu na pele a destruição e os males causados pelos Titans, ninguem entende a fúria dos deuses mais do que ele, e ninguem está mais disposto a fazer o necessário do que ele.

Líder das Solarians, Oracle nunca foi visto em batalha após a Guerra dos Titans, mas seus poderes psiquicos são maior do que de qualquer criatura viva, tanto que os Kronans nem consideram tentar usá-lo para extrair o material genético, pois a sua força poderia destruir toda a raça, e caso seja necessário, Oracle esta preparado para devastar os campos de batalha com a força da mente.

Titans



Emissary

Emissary é um estranho Cibórgue que chegou até os líderes do Pacto oferecendo informação sobre os Titans, dizendo ter sido enviado por eles para que ele seja libertado.

Ninguem sabe realmente se o Emissary fala a verdade, como ele se comunica com os Titans, mas o que sabe é que ele é antigo, sua tecnologia demonstra que foi feito a milhares de anos, e também poderoso, mesmo não tendo lutado contra ninguem, ele demonstra ter muito poder, e muito conhecimento, sobre os Titans, sobre Avalon, e mesmo sobre coisas que ele faz questão de esconder.

Porém com o passar do tempo ele foi se omostrando útil e parece falar a verade, ajudando a frota Excavation a encontrar as peças do motor e até falando sobre táticas de combate para explorar as fraquezas do inimigo. Mas no final o que importa é que o Emissary é uma demonstração de poder dos Titans, que criaram um ser tão inteligente, astuto e poderoso.

Dorian



World Ship

Após a destruição de seu mundo pela Guerra das Pragas os Dorians passaram a vagar pela galáxia em imensas naves mundos, naves autosustentáveis que levam seu povo para qualquer pontos da galáxia e ser como moradia para todo o povo Dorian.

Sua tecnologia e localização são um mistério para as outras civilizações de Avalon, que muitas vezes tentaram comprar o conhecimento de construção das magníficas naves, ou alguns grupos ousados queriam descobrir sua localização para tomar o comando delas, mas a poderosa tecnologia stealth dos Dorians faz com que ela seja invísivel quase que sempre, além dela poder atravessar pontos da galáxia que outras naves normais não conseguem, como grandes cinturões de asteróides e tempestades de íons.

Em batalha seu armamento é formidável, com canhões orbitais colocados em vários pontos e a habilidade de lançar toda a frota de guerra Dorian para suporte, como fragatas de mísseis a as rápidas Incognitas, isso da a fama da Nave Mundo ser impossível de ser tomada através de ataque direto. Durante a Grande guerra um grupo de desertores Dorians supostamente conseguiram planos da nave, com mapas e pontos fracos e planejam vender para o Pacto, o que pode por em risco a sobrevivência de toda a civilização.

Phantom

Phantom é uma nave de guerra tamanho média construida em conjunto pelas forças da Aliança e com ajuda e tecnologia Dorian. A nave pode ser considerada a nave de guerra mais avançada de Avalon e ser como líder da frota Phantom, batizada em homenagem a ela.

Arma com motores interstelares que fazem dobras de emergência caso precise, mas isso deixa a nave a deriva por um tempo, por drenar boa parte da força dela, mas com energia autosuficiente através de combústivel de mana, que nunca realmente descarrega, a nave volta a ativa de pois de algumas horas. Armamento totalmente laser, com disparos rápidos e boa para romper blindagem média, além da capacidade de tiro continuo que sobrecarrega as armas mas consegue romper fácilmente o casco de uma Capital Ship. Tecnologia Stealth Dorian, a mais avançada, usada em suas naves mundos, além de escudos defletores que conseguem resistir até a tempestades cósmicas, fazendo com que a nave aguente fogo direto de um devourer por alguns segundos antes dos escudos falharem.

Dentro da nave esta uma mistura de forças das 3 raças, selecionados a dedos entre os melhores, pilotos, cientístas, engenheiros e mercenários para poder ajudar as tropas da melhor maneira possível, e no centro da nave fica a mesa de operações, onde todo o teatre de guerra é programado, com mapas 3d de toda Avalon e projetores holográficos em contato com todas as frotas para que os líderes possam se organizar de um ponto único.

Com a Phantom estão as melhores esperanças de terminar a guerra, pois o comando da Aliança acredita que se possuirem as partes do motor e tira-las do alcance do Pacto eles não terão porque continuar o conflito e possam tentar um acordo de paz.

Gameplay

A Phantom é o Hub central durante o modo Campanha, onde o jogador se prepara para as missões e interage com outros personagens. Na nave o jogador ira controlar John Black, e la ele pode realizar algumas ações.

Conversar com Maverick, piloto da nave, com informações sobre os inimigos e lugares onde podem atacar, alem de dicas para explorar pontos fracos ou locais interessantes no mapa, alem de poder conversar com o piloto sobre outros assuntos e ver a visão alegre dele e toda sua felicidade em pilotar a melhor nave da frota.

Conversar com Desmond, o mecânico da nave, veterano de várias guerras e amigo de John a um bom tempo, Desmond estava aposentado após perder o braço, mas agora voltou para usar seu conhecimento de engenharia no campo de batalha para realizar upgrande nas unidades e veículos, melhorando o dano e

a resistência delas, e também jogar papo fora com John contando sobre antigas histórias enquanto fumam um charuto

Conversar com Kyrak, o cientista da nave, um Hiperion excentrico que viajou por todos os cantos de Avalon aprendendo e ensinando o que podia, agora ele esta a serviço da frota para usar seu conhecimento sobre o Xizor, a Mana e o Void para pesquisar novas habilidades para as tropas, além de discutir com o seu pequeno robõ genioso

Conversar com Sarena, a mercenária da nave, traída pelo seu tenente, teve tudo o que lutou tirado dela, seus mercenários, sua esposa, tudo tomado pelos Dead Eyes Mercenaries, agora ela se une a Phantom por vingança, sabendo que os Dead Eyes foram contratados pelo Pacto, usando seus contatos ela consegue tropas experientes para ajudar a Aliança, alem de dar opnião sobre a guerra e sua visão de mundo após lutar em vários planetas do setor

Conversar com outros personagens: Alem dos personagens básicos da Phantom outros estarão a bordo da nave ou nos hologramas durante alguns arcos de



missões, podendo dar informações extras da guerra, conversar sobre assuntos pessoais, dando maior informação sobre a história a aumentando a imersão do jogador no universo de Avalon

Checar a mesa de guerra: A mesa de guerra é onde o jogador escolhe a próxima missão, la ela mostrará quais missões estão disponíveis e informações sobre ela, qual o motivo de estar la, quais objetivos devem ser cumpridos e quais recompensas irão receber. Sendo o ponto de partida para as batalhas do modo Campanha.



Personagens da Phantom

Esses são os personagens que acompanham John, Nahan e Dagon na Phantom, e cada um deles tem uma função dentro dela que ajuda a frota a se preparar para a missão, com upgrades, soldados, informações, e também podem conversar para ajudar a expandir a história.



Maverick: Piloto

Maverick é um dos melhores pilotos de nave da armada humana tendo sido escolhido a dedo entre vários pilotos de toda a Aliança Galática para pilotar a Phantom, nave que encabeça a ofensiva da frota de mesmo nome e tem a missão de encontrar as partes do motro da prisão Titan. Para Maverick porém essa é a oportunidade que ele sempre quis de explorar Avalon a bordo de uma nave de tecnologia de ponta, podendo colocar toda suas habilidades em prática contra as frotas inimigas.

Jovem e impulsivo, Maverick as vezes tem uma visão deturpada da guerra, acreditando que ela seja mais uma aventura, um momento para ele marcar sua presença na história do que um conflito que irá acabar com a vidade muita gente e que pode causar uma nova era dos TItans caso falhem, no final ele só quer provar que é realmente o melhor.

Durante o jogo o jogador pode conversar com Maverick, que irá servir como alívia cômico para a história e também quase como uma criança ingênua, que vai aprendendo sobre os horrores da guerra a medida que a frota for participando dele. Quando estiverem para entrar em alguma missão Maverick pode dar informações que ajudam o jogador a explorar fraquezas do inimigos, algum tipo de unidade com vantagem, pontos interessantes do mapa, servindo com dicas principalmente para estrategistas mais inexperientes.



Desmond: Mecânico

Desmond era um Engenheiro de combate do exército humano e lutou em várias guerras, sempre coordenando a construção de torres de defesas e reparos de veículos, mas diferente dos outros engenheiros Desmond gostava de estar no meio do campo de batalha, não era raro encontrá-lo consertando um tanque no meio de fogo inimigo.

Durante a Guerra das Mineradora Desmond lutou junto com Black, onde acabaram se tornando amigos. Durante uma ofensiva deles porém o tanque que Desmond estava reparando foi atingido por uma artilharia, jogando o soldado para longe. Ele ficou em coma por vários meses e quando acordou viu que tinha perdido uma perna, sendo impedido de servir novamente no campo de batalha.

Fora dele Desmond continuou trabalhando em projeto de criação de novas unidades e armamentos, até gostando da vida tranquila, mas sentia falta do calor da batalha. Quando a frota Phantom foi formada, Bishop colocou ele para trabalhar como Mecânico chefe da armada, comandando a construção e melhoria das máquinas de guerra da Aliança.

Bem humorado e com problema sério de fumante, Desmond tenta levar a situação da guerra na melhor maneira possível, sendo vísivel que os anos de combate o deixaram imune aos horrores que ela causa, mas isso não tira dele o dever de que eles tem que vencer e impedir o retorno dos TItans. Desmond é responsável por upgrades nas unidades, melhorando seu desempenho de vida, dano e movimento, os status básicos de cada uma, usando os pontos obtidos em batalha para melhora-las.



Kyrak: Cientísta

Kyrak é um Hiperion estranho, com maneirismos e personalidade excentrica pouco encontrado em sua raça, conhecidos pela seriedade e comprometimento com o dever, Kyrak porém tem um jeito mais leve de falar, conversar, talvez por isso se sinta melhor perto de outras raças, tendo viajado muito para trabalhar com grupos de pesquisas Humanos e Alerians, Kyrak acabou tornando bom amigo de Helen, e foi graças a ela que ele esta na Phantom.

Kyrak forca sua pesquisa em expandir as habilidade psíquicas dos soldaos, fazendo vários estudos no minério Xizor e em suas variantes, como a versão em pó e a Mana Alerian, além da energia do Void usada pelos Void Master, com isso ele se esforça para melhorar as forças do soldados da Aliança, criando métodos

novos de expandir seus poderes sem os malefícios que causam, como o vício ou a degeneração do cérebro.

Para ajudá-lo Kyrak usa seu pequeno robô assistente, que tem uma i.a mal humorada e muitas vezes parece que ele é quem da as ordens no laboratório. Quando o jogador conversa com eles geralmente tendem a partir para o humor com a interação de Kyrak com o seus robô, mas também da para perceber tristeza no Hiperion quando fala de sua relação com membros de sua própria raça, que o tratam diferente.

Kyrak é responsável por pesquisar as habilidades das unidades usando os pontos ganhos nas missões, então caso o jogador foque em micro gerenciamento de soldados com bastante uso de magos, Kyrak é quem pode ajudar



Sarena: Mercenária

Sarena é uma Alerian que serviu nos Swordsman durante sua juventude, até que a ganância e vontade de explorar Avalon fez com que ela se unisse a grupos mercenários. Lutando em vários conflitos e por vários lados, Sarena ja cruzou espadas contra Orcs, Salars, piratas Necros, e ja se aliou com Khals, Solarians e Dorians em operações por todo o setor.

Com o tempo a fama dela foi crescendo até ela poder criar o próprio grupo mercenário, Glory Bastards, que chegou a rivalizar com os Dead Eyes em poder, criando desentendimento entre eles e até uma guerra entre os dois grupos.

Sarena empregava soldados de várias raças, o que fazia da sua força mais diversa e com mais estratégias de combate se comparadas com os Dead Eyes que apenas recrutavam humanos. Quando estavam em vantagem militar porém, Sarena foi traida por um de seus oficiais, que matou sua esposa e quase a matou, deixando uma cicatriz em seu rosto como lembrança do ataque. Após isso seus mercenários foram absorvidos pelos Dead Eyes e ela ofereceu seus serviços para a Phantom, em busca de vingança.

Sarena demonstra uma atitude séria, traumatizada pela perda da esposa e de tudo o que ela lutou para criar, o que ela mais deseja é a destruição dos Dead Eyes, e para isso vai fazer o que for necessário. Mesmo sem um grupo mercenário próprio, a Alerian ainda tem muitos contatos e pode conseguir soldados novos para a Aliança, assim antes de uma missão Sarena pode contratar unidades diferentes que não estão disponíveis para construção em campo de batalha, dando uma vantagem extra que o inimigo não espera.

Planetas e Mapas

No setor de Avalon existe incontáveis planetas de várias maneiras, tamanhos, formas de vida, plantas, climas, e para representá-los no jogo foram criadas dois elementos, biomas e culturas.

Biomas

Biomas são estilos da natureza do planeta, como rochas, vida nativa, plantas menores, frutas e árvores, além de alguns elementos exclusivos que dão aspectos únicos aos cenários, no momento Avalon conta com 5 biomas, Forest, Frozen, Desert, Fungal e Vulcanic É possível a partir deles criar mapas com um tipo específico ou misturar biomas para planetas com temáticas únicas, futuramente com novos conteúdos para o jogo novos biomas podem ser adicionados.

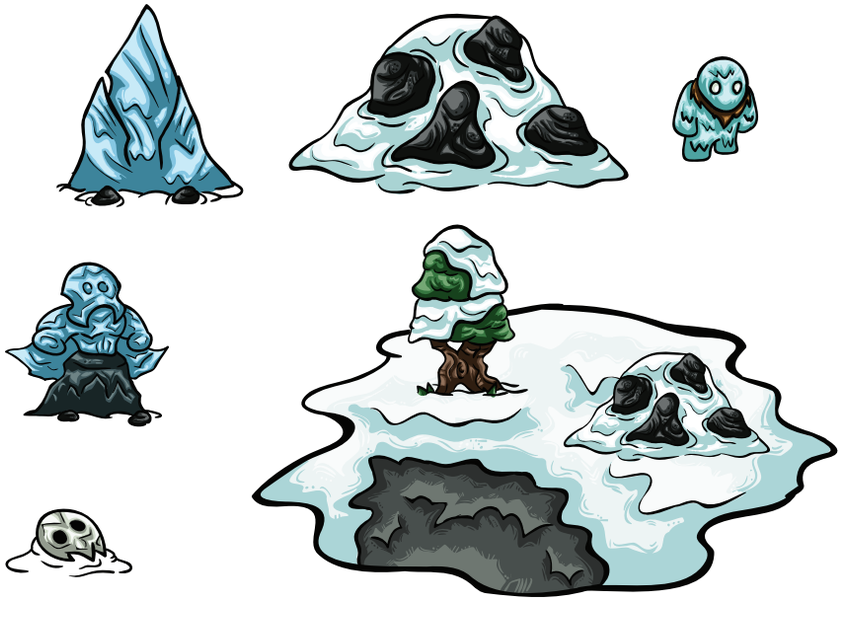
Forest





Frozen





Desert











Fungal



Vulcanic

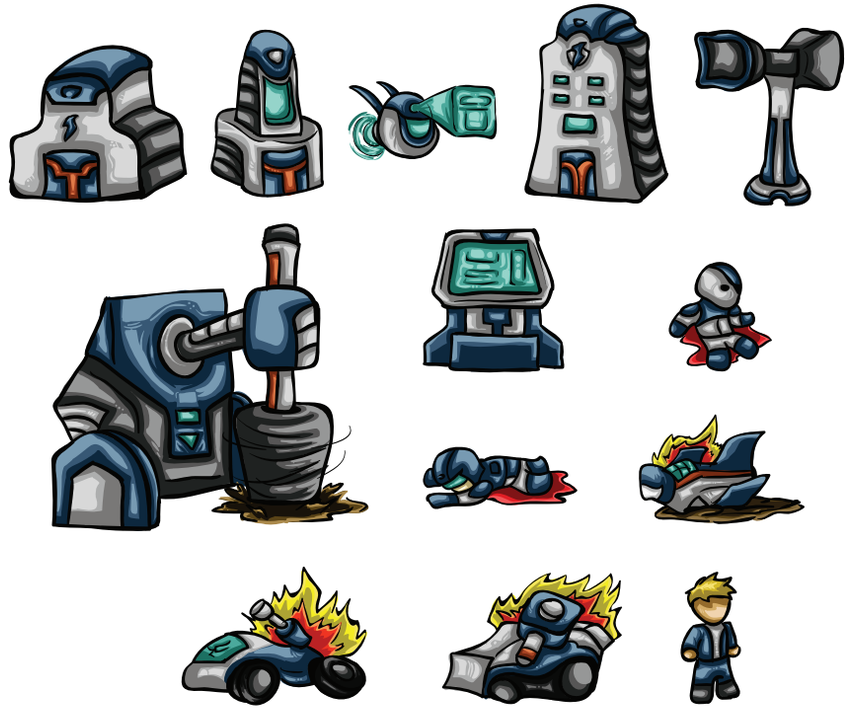




Culturas

Culturas são as construções neutras que irão popular os mundos e dar a sensação no mapa de que existe uma civilização la, assim junto com os biomas podem criar planetas cidades, colônias e outros ambientes que não sejam apenas natureza vazia. Atualmente as culturas criadas são apenas das 6 civilizações principais, Humans, Alerians, Hiperions, Khals, Kronans e Necros. Com a adição de novos conteúdos ao jogo novas culturas podem ser criadas para dar mais variedade na criação de mapas, incluindo civilizações menores e ruinas de impérios perdidos.

Human



Alerian



Hiperion



Khal



Kronan



Necro



Mapas

Com os Biomas e Culturas criados, fazer os mapas começa pensando qual deles serão usados, se é apenas um ou outro, para criar uma temática que seja convincente com o situação do jogo, a guerra entre duas facções.

Ja o layout do mapa deve servir para o propósito do jogo, que em um consenso geral é criar uma arena de batalha onde os desafiantes tenham oportunidades territoriais iguais, ou seja, nenhum lado pode ter alguma vantagem no mapa, algum caminho mais fácil, mais recursos, tudo deve ser igualado, nenhum jogador pode demorar mais para chegar a alguma expansão, isso em um momento básico do jogo.

Para isso o mapa acaba sendo espelhado, toda a base dos jogadores e a formação do terreno em suas expansões iniciais são iguais, e por mais que os territórios para construção e minérios são estejam simétricamente exatamente iguais em posicionamento, na hora do combate o número de movimento para que alguma unidade chegue até eles para por usá-los deve ser o mesmo.

Com as zonas iniciais criadas, parte para a área de combate do mapa, que é a região do meio que liga as duas bases, onde espera que a maior parte das batalhas sejam travadas. Essa é a zona maior do mapa, uma área ampla onde as unidades possam fazer seus movimentos com um certo conforto, para não ficar uma briga travada, com os soldados se batendo como uma guerra de falanges gregas. Dentro dessa zona de combate ainda são criadas pequenas áreas de conflitos para chamar a atenção do jogador e obrigá-lo a fazer escolhas estratégicas durante o combate que possam ser benéficas porem arriscadas.

Um exemplo dessas zonas podem ser build pads em pontos afastados, que faz sua tropa deixar o inimigo com caminho mais fácil para a base principal, porém abre a possibilidade de criar tropas mais perto da base do inimigo, ou zonas de minérios protegidas por criaturas selvagens, fazendo o exército ter que enfrenta-las, dando espaço para o inimigo manobrar contra você, mas caso funcione o bônus economico pode significar mais tropas ou soldados de elite no campo de batalha.

O mapa é sempre pensado para criar um ambiente dinâmico, dando vários caminhos e objetivos para os jogadores cumprirem do que simplesmente marcharem um contra o outro.

O balanceamento do mapa também é feito através das áreas de minério e build pads, sendo que a área inicial do mapa contém sempre 4 build pads, para caso o jogador queria ele pode fazer 1 de cada construção possível, ou pode focar em poucos tipos de unidade. Em questão financeira são colocados 4 ou 5 fontes de minério, que permitem que o jogador coloca uma força básica consideravel no campo de batalha, mas ao partir para upgrades ou unidades de elite o número

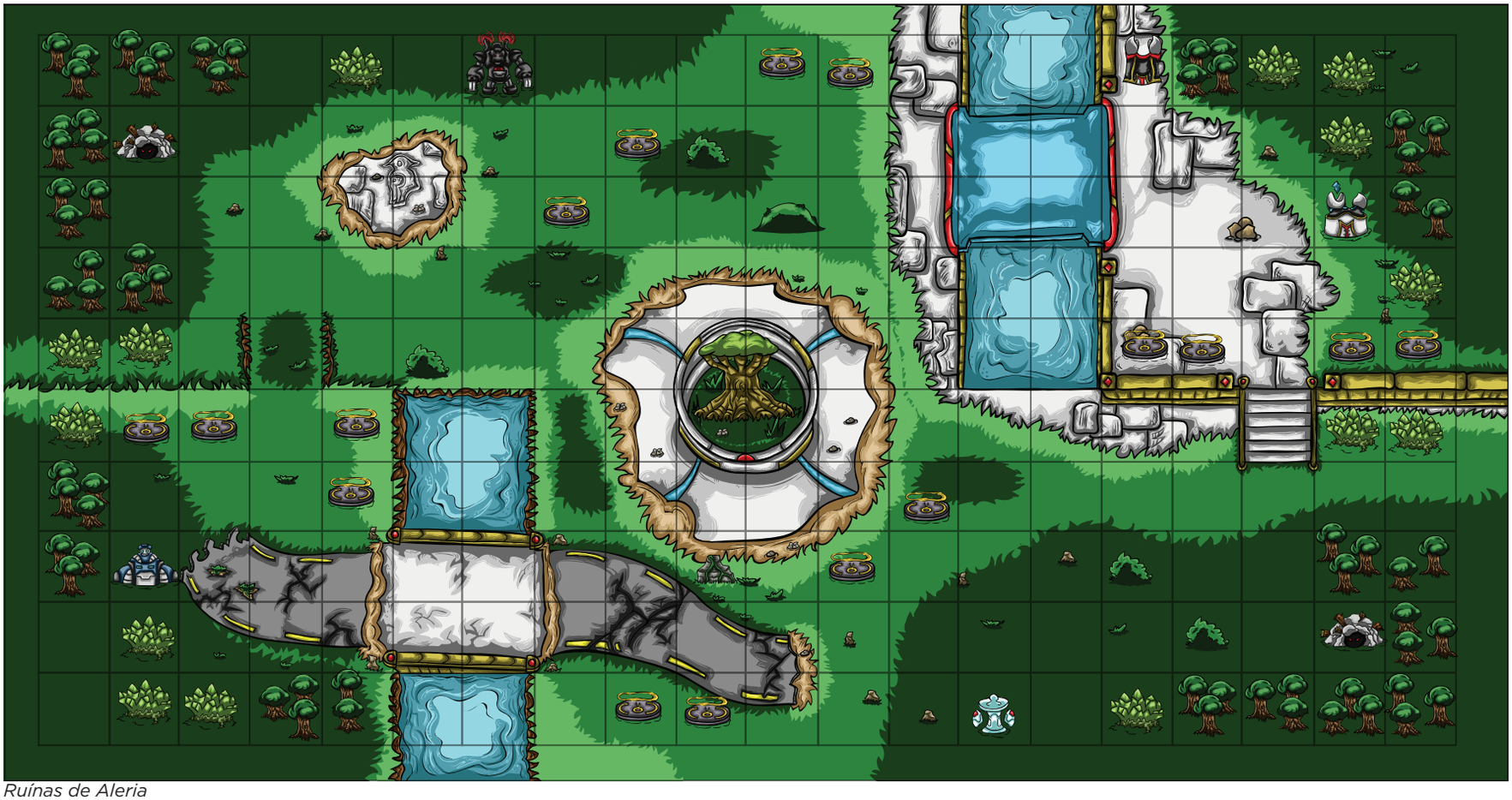
acaba caindo, fazendo o jogador pensar na hora de gastar o dinheiro e não simplesmente focar na unidade mais forte. Essa limitação econômica também leva a luta pelos recursos minerais neutros, que estão nas zonas de conflito no meio do mapa.

Além do projeto básico de layout descrito acima, o tamanho do mapa influencia, com ele sendo definido pelo número de jogadores na partida. Avalon foi pensado para ser jogado em time quando não estão no formato 1x1(1 jogador contra outro jogador), assim nos mapas criados para apresentação, os times são sempre posicionados perto um do outro, e esse posicionamento também é espelhado para que não crie desvantagem de um time para o outro. A vantagem de estarem perto são óbvias, facilita o reforço caso sejam atacados,aumentando a ideia de jogo em grupo.

Enquanto esse layout padrão funciona muito bem para partida em time, ele acaba criando problema em modo FFA (Free for all, não existe times, todos os jogadores sem enfrentam e apenas um sai vitorioso) com os jogadores que começarem perto óbviamente vão partir um contra o outro e apenas voltarão suas tropas contra os inimigos distantes caso seu vizinho tenha sido derrotado. o que acaba diminuindo a ideia do caos que esse modo pensa, com todos os jogadores se enfrentando ao mesmo tempo na zona de conflito, aqui cria dois conflitos menores em cada extremo do mapa que depois ira se expandir em um conflito menor no meio do mapa com os vitoriosos.

Para a criação de mapas onde todos os jogadores são inimigos algumas diferenças de layout devem ser pensadas, como mapas maiores para poder acomodar bases mais espalhadas, e todas as bases devem estar na mesma distância uma da outras, além do básico, mesmo números de build pads e minérios. Com isso você faz com que possa ser atacado por todos os lados, criando um caos na hora de batalhar, onde os jogadores devem escolher sabiamente onde levar suas tropas, para não ser atacado por outro inimigo que explora um lado fraco da base. Essas ideias foram apenas pensadas e não feitas, com o desenvolvimento maior do jogo mapas com essa finalidade serão criados.

Agora um pouco dos mapas criados para exemplos:



Ruínas de Aleria

1 x 1: Alerian Ruin

Alerian Ruin é um mapa pequeno de um jogador contra outro jogador, ele usa o bioma Forest e cultura Alerian para criar o cenário de uma cidade Alerian destruída na guerra dos Titans, e que estava sendo reconstruida para servir de base de operaçãoes na Grande Guerra até ser atacada pelas forças do Pacto. Eles tomaram a cidade e destruiram uma estrada que ligava a cidade a uma base Human, agora as tropas da Aliança tentam reconquistar a cida a partir do caminho destruido.

Em questão de layout e mecânica, o mapa segue a cartilha básica de base espelhada, com 4 build pads e 4 minérios, a diferença desse mapa em relação aos outros é que ele cria expansões naturais na zona de conflito, caminhos que são tomados naturalmente para melhorar a ecônomia dos exércitos, além dessa distribuição também ser espelhada com 3 minérios , 2 build pads e uma civilização neutra de cada lado, o conflito pode surgir caso um lado tente tomar a expansão naturalmente ligado ao adversário.

No meio do mapa existe 4 build pads em volta da grande árvore que podem dar uma grande vantagem para quem dominar, podendo soltar unidades bem perto da uma das entradas da base inimiga, e após a conquista dos pontos naturais eles serão alvos dos jogadores, sendo ai que espera criar o maior ponto de conflito, com o vitorioso tendo a chance de reforçar e puxar rápidamente o ataque para a base inimiga. Esse mapa foi pensado para partidas mais rápidas, além do tamnho diminuido ele da uma grande quantidade de recurso fáceis e build pads bem posicionados que uma vez dominados da uma grande vantagem a um lado, não que fica desbalanceado, pois eles estão na mesma distância, mas cria mais uma situação de jogar com inteligência até poder vencer pelo número maior com as construções novas.

Outro ponto importante é o fato de ter vários obstáculos no mapa,principalmente no meio, que pode acabar dividindo tropas caso o jogador não pense direito, e abre espaço para bom uso de unidades aéreas o que atravessam esses terreno.

2 x 2: Mining Camp

Mining Camp é um mapa de tamanho médio feito para 2 times de 2 jogadores se enfrentarem, usando o Bioma Frozen e a Cultura Human, o mapa representea uma centrar de extração do minério Xizor Humana que esta sendo sitiada pelos Necros, que até montaram uma base do outro lado da mineradora. Assim as tropas do Pacto planejam dar um duro golpe na econômia da Aliança enquanto potencializam a própria.

O layout e mecânica foi criado com algumas diferenças em relação ao primeira mapa. Vamos começar pelo básico, as bases iniciais, as bases aliadas começam uma ao lado da outra, sendo ligadas por uma ponte que facilita o movimento de unidades entre elas e permite um reforço rápido e sem perigos de ter que passar pelas unidades inimigas, transformando assim a tática de atacar apenas uma base em uma estratégia menos eficiente e um pouco mais arriscada, em distribuição de recursos como o espaço da base é maior que a das ruínas algumas build pads estão levemente afastadas da hq, levando um pouco mais de tempo para construir todas e partir para a zona de conflito.

Agora que a coisa fica interessante, a zona de conflito é o grande diferencial do mapa, sendo uma área grande e com poucos obstáculos, ela pode chegar a criar combates grandes entre os exércitos, com bastante espaço para movimentar e expandir estratégia, com 10 build pads no meio do mapa, quem conseguir domina-los pode mudar toda sua produção de unidades para o centro e partir para a conquista das bases. Mas o diferencial da base são seus lados, no lado direito do mapa fica um build pad e 6 minérios para serem dominados, naturalmente o ponto de maior conflito do mapa, ja que com esses 6 pontos o jogador consegue facilmente colocar unidades de elite todo o turno , podendo desbalancear fortemente uma partida. Ja do outro lado do mapa existe menos atrativos, uma build pad, uma civilização neutra e um minério, mas como ela pode ser deixada facilmente de lado, quem for com uma força mínima la pode conseguir essa pequena vantagem para a luta, e uma saída rápida para a base inimiga.

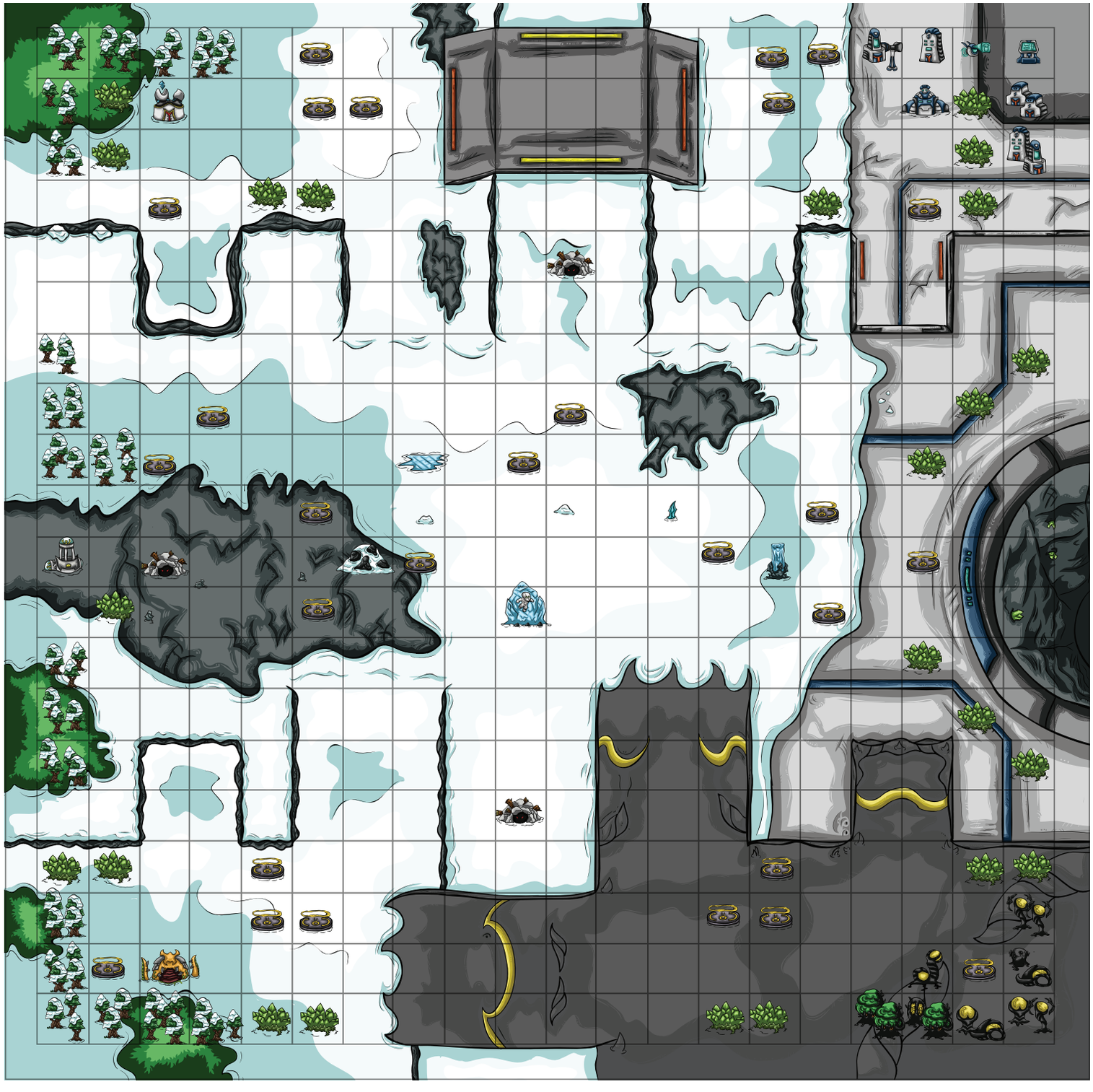
Além dessas zonas de conflito, perto das pontes ainda ficam Lairs selvagens, que se forem destruídos deixaram um build pad em um lugar extremamente vantajoso para ataques na base inimiga. Então mesmo que no começo do mapa não seja viável enfrentar as feras, em meio de jogo pode ser necessário ou o jogador arrisca ter uma construção inimiga com acesso fácil as duas entradas das bases.

3 x 3: Khal Temple

Khal temple é um mapa de tamanho médio feito para 2 times de 3 jogadores se enfrentarem, construido com o Bioma Vulcan e a Cultura Khal, o mapa representa um templo Khal construído e um mundo destruído e pequeno, na qual eles usam para desenvolver tecnologías e base de operação para ataques a Aliança. Forças aliadas decidiram tomar a instalação e reiviindicar o ponto para eles. Sabendo do plano o Pacto envia uma plataforma Khal de combate para enfrentar as forças inimigas.

O mapa apesar de ser um tamanho consideravelmente maior que os outros tem seu espaço reduzido pelas áreas sem chão, dando um incentivo para que os inimigos invistam em unidades aéreas para lutar.
O layout do mapa é um incentivo ao combate direto, as 3 bases de cada time estão muito próximas uma da outra e dão dreito a pequena área central do mapa, a maior zona de conflito dele sem dúvida, e o caminho mais direto para a base do inimigo. Enquanto essa área certamente vai criar as maiores batalhas, jogadores mais esperto tomarão as laterais para terem vantagem financeira e uma nova base de operações perigosamente perto da base inimiga.

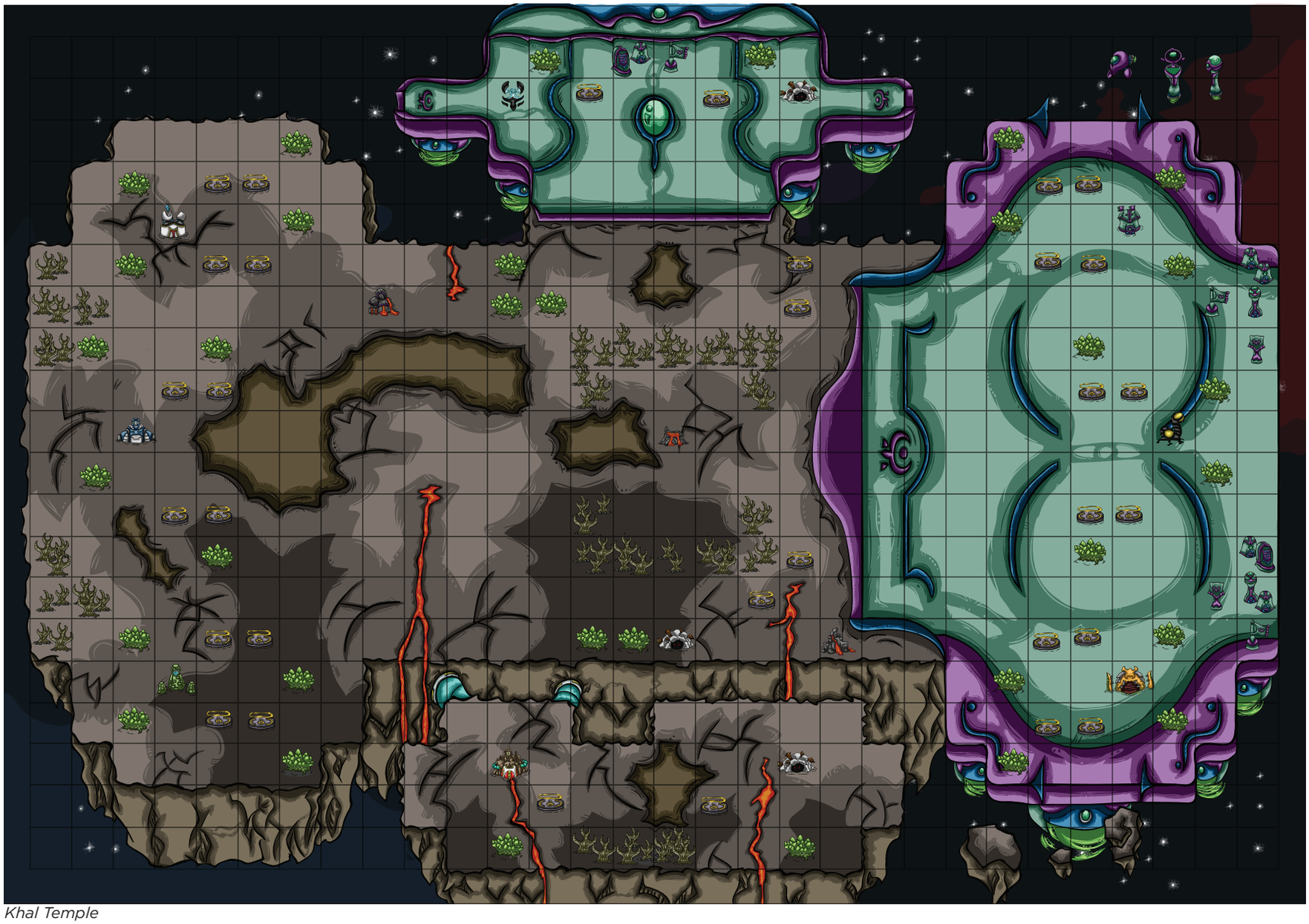
Enquanto o meio do mapa dispões de 6 minérios e 4 build pads espelhadas,



Mining Camp

essa não é a região mais fértil dele. Acima e abaixo da zona principal de conflito formam duas zonas menores contendo 4 minérios, 1 build pad e 1 civilização neutra cada, sendo que a zona superior foi criada para ser a mais desejada, pela facilidade de acesso com unidades terrestres podendo acessá-la. A zona inferior só pode ser acessa por unidade aéreas, para unidades terrestres chegarem até la elas precisariam ser transportadas, o que acaba sendo uma tática arriscada e demorada, mas as vantagens da zona inferior são negadas, podendo ser uma área de criação de veículos aéreos ela é facilmente protegida contra invasões pela sua dificuldade de acesso.

Além disso, essa base pode dar caminho direto a base inimiga, com as naves usando os territórios vazios para chegarem a pontos desprotegidos e destruirem minérios e construções adversárias. Khal Temple é até agora o mapa mais complexo criado. Caminhos diferente além do meio do mapa também podem ser feitos para evitar confronto com o Lair que fica no meio do mapa muito no começo da partida, evitando perder algumas unidades desnecessáriamente.



Khal Temple

Skins

Skins são variações visuais que serão aplicadas as civilizações de acordo com a vontade do jogador, dando uma variedade visual e permitindo que futuramente tenham várias opções para que os jogadores tenham suas civilizações personalizadas de acordo como desejam. No começo Avalon terá apenas uma skin alternativa para cada civilização, mas em atualizações futuras esse número iriam aumentando, seguindo algumas skins baseadas na história do jogo ou mesmo criações originais e em forma de contexto, pois elas são apenas diferenças visuais, não tendo que seguir um roteiro ou a história principal do jogo. Elas podem ser usadas apenas nos modos skirmish e conquest, tanto single quanto multiplayer, e não dão nenhum diferença de status para as unidades, sendo puramente cosméticos. Outra ideia para as skins que ainda é trabalhada é o fato do jogador ter que cumprir certos objetivos para elas serem liberadas, como forma de recompensar pela tarefa, algo muito comum nos jogos mais antigos que se perde nos dias de hoje, sendo substituida pela venda dos mesmos itens, algo que Avalon não pretende fazer.

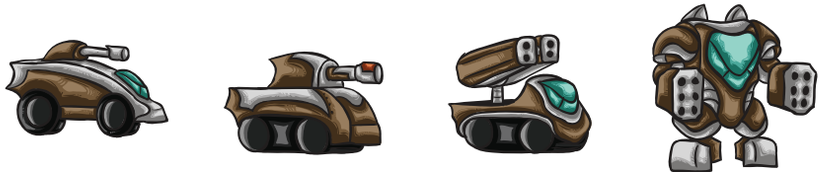
As skins planejadas para Avalon são:



Humanos – Ghost Wolf

Ghost Wolf é o esquadrão de infiltração e guerrilha das forças da Aliança Humana, tendo lutado em quase todos os conflitos recentes da humanidade em Avalon e defendendo os territórios de fronteiras de forças piratas e escravagistas, o Ghost Wolf tem a reputação de formar soldados duros e brilhantes, sendo que muitos dos grandes comandantes humanos ja serviram no esquadrão, entre eles Almirante Bishop, John Black e Dead Eye.









Alerians – Crystal Guardians

Crystal Guardians são as forças de Alerians designadas para proteger os cristais de Mana sagrados do reino, geralmente formando uma tropa de elite que só luta e protege os principais mundos Alerians. Com esse status eles começaram a guardar também a vida de pessoas importantes, condes, reis e princesas, ganhando respeito pelo povo, mas má fama dentro do exército, considerados um falso batalhão, que era mais status do que força de combate. Ganharam má fama quando se uniram a Sarzo e seus magos durante a Guerra Civil Alerian, agora tentam recuperar sua honra e seu valor defendendo o mundo capital das forças de Tyrant.





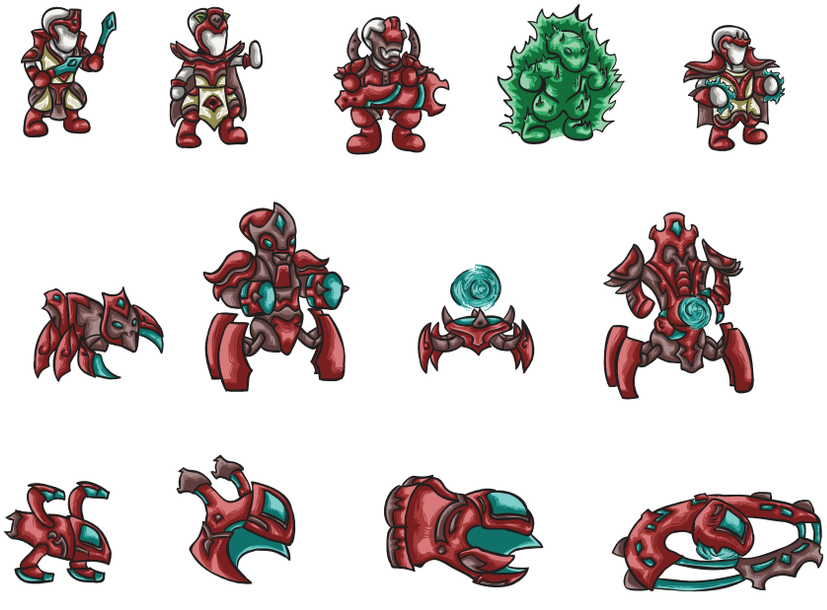


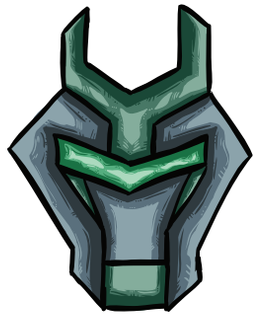


Hiperion – Sons of Azog

Azog foi um grande herói Hiperion considerado um traidor por muito tempo, desertor que levou suas tropas para ajudar os Alerians a retomar seu mundo capital das forças Ocurias Azog no final acabou impedindo que os servos dos Titans não continuassem seu plano expansionista e tentassem libertar seus mestres da prisão, o que acabou sendo benéfico para toda Avalon, e também semeou uma grande amizade e aliança entre Hiperion e Alerian que dura até hoje, po isso o batalhão criado em sua homenagem. Usando armaduras cerimonialistas no estilo de Azog, essas tropas tem sua guarnição perto dos mundos Alerians, para manter a boa vivência entre eles, e ja lutaram por eles em alguns conflitos, são conhecidos pelos seus poderosos telepatas, que formam um Ethereal diferente dos outros Hiperions, que brilha mais em uma luz fora do comum.

Durante a Grande Guerra eles seguiram a frota de Darius, mas alguns poucos ajudaram Valla a defender o mundo capital durante o ataque de Tyrant.



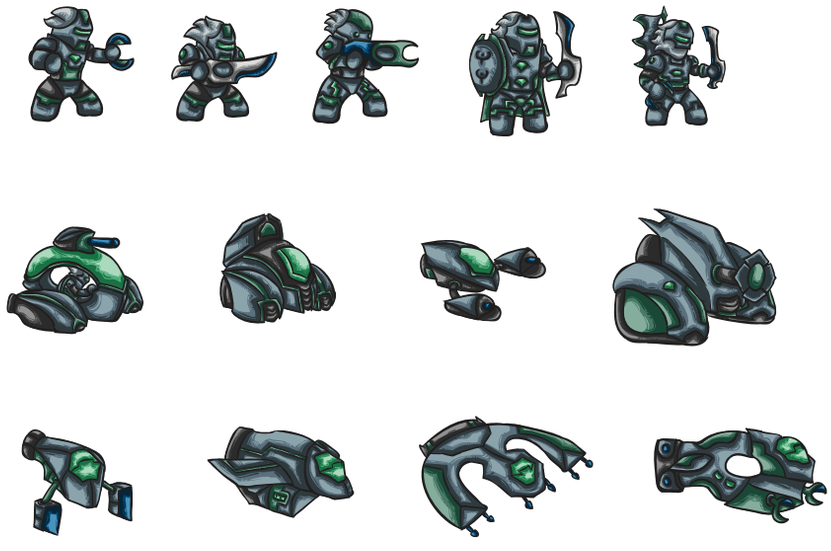


Khal – Ironborn

Ironborn é a força Khal destacada para cuidar dos mundos forjas da civilização, supervisionando e defendendo as armas de guerra criadas nesses planetas que irão ser usadas pelos exércitos. Treinandos tanto na arte da guerra quando na da criação de armas, eles são o mais perto que a civilização tem de uma classe ferreira, sendo que muitos passam anos estudando a arte da criação de armas e veículos, principalmente nas técnicas antigas, perdidas com o tempo.

Usam uma armadura clássica dos antigos Khals, recuperadas em ruínas de seus mundos, e montam sua própria força nesse visual, para que lembrem sempre do poder que os ferreiros antigos Khals carregavam.

Durante a Grande Guerra tinham o objetivo de criar a maior e mais poderosa máquina de guerra terrestre, uma evolução do Lotus, mas tiveram seus planos frustrados quando a Aliança destruiu seus protótipos, o que fez que muitos Ironborn se unissem a Frota Excavation em busca de vingança .





Kronan – Black Xeno

Não é segredo que os Kronans são obcecados pela evolução, por serem melhores e mais fortes como raça, e para isso estão sempre em busca de métodos para melhorar sua genética, sendo o mais famoso o uso do Xizor pelos seus geneticistas para fazer as mutações necessárias. Mas uma High Mind decidiu tentar adicionar um elemento a mais, criando quase que uma raça nova, mas que ainda carrega as grandes características dos Kronans.

Usando a Black Matter dos Necros, essa High Mind criou os Black Xenos, no começo Controller temia que essa variação fosse escravizada pelos Necros, como acontece com outras espécies que são capturadas pela Black Matter, mas com as mudanças feitas na matéria e com o uso do Xizor pelos geneticistas eles conseguiram que os Kronans ainda obedecessem a Hive Mind, não tendo perdido o seu propótiso.

Enquanto fisicamente eles são diferentes, suas funções não mudaram, tendo apenas algumas vantagens, como a Black Matter regenerar rápidamente membros e orgãos perdidos, fazendo com que os Black Xenos sejam jogados em zonas de alto perigo com maior chance de saírem vivos, o que fez com que fossem vistos frequentemente em campos de batalha, mesmo com seu número reduzido.





Necro – Tyrant Force

Tyrant pode ser considerado o maior general Necro, mas também o mais temido pelas tropas, com execuções por incompetências e táticas que desprezam a vida de seus soldados mas dão resultados, ele é amado e temido pelo povo, mas sempre considerado uma honra servir em sua força.

Conhecidos também como os Assecas do tirano, seus soldados compões uma força de elite ponta de lança nos exércitos Necros, sendo os primeiros entrar no campo de batalha como uma tropa de choque, mais bem equipado e armados que os soldados normais, eles resistem melhor ao fogo inimigo, e o seu treinamento e melhor uso da Black Matter fazem deles letais.

Apesar disso foram uma visão rara durante a Grande Guerra, com o general levando toda sua força para a invasão do Mundo Capital Alerian, la eles entraram em confronto com a tropa de elite dos Crystal Guardians, e mesmo tendo tomado parte do território, não conseguiram resistir quando os reforços de Leon chegaram e esmagaram suas tropas pela retaguarda. Apesar da derrota Tyrant e alguns de seus soldados sairam vivos do Planeta, e estão preparando seu próximo movimento.



Line Art

Algumas artes de Avalon acabaram inacabadas por motivos de tempo e a necessidade de focar no que era importante, então aqui estão os portraits e shields que começaram a ser feitos mas infelizmente não tive tempo para finalizá-los

Portraits



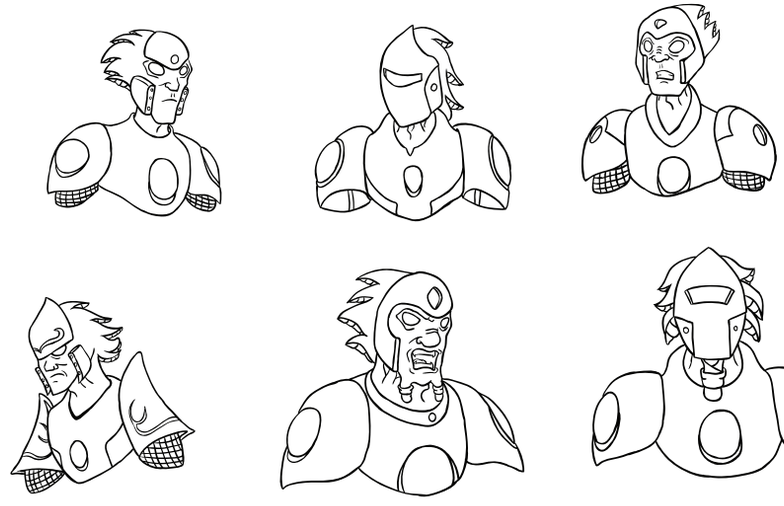
Unidades Alerians



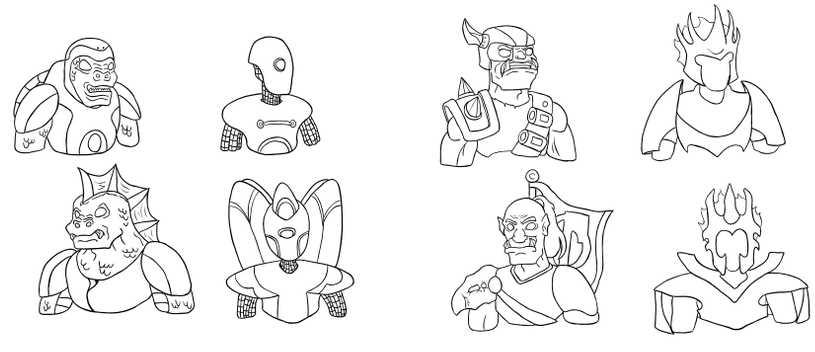
Unidades Humanas



Unidades Hiperions



Unidades Khal



Unidades e heróis neutros



Unidades Kronans



Unidades Necros



Unidades Neutras



Unidades Neutras



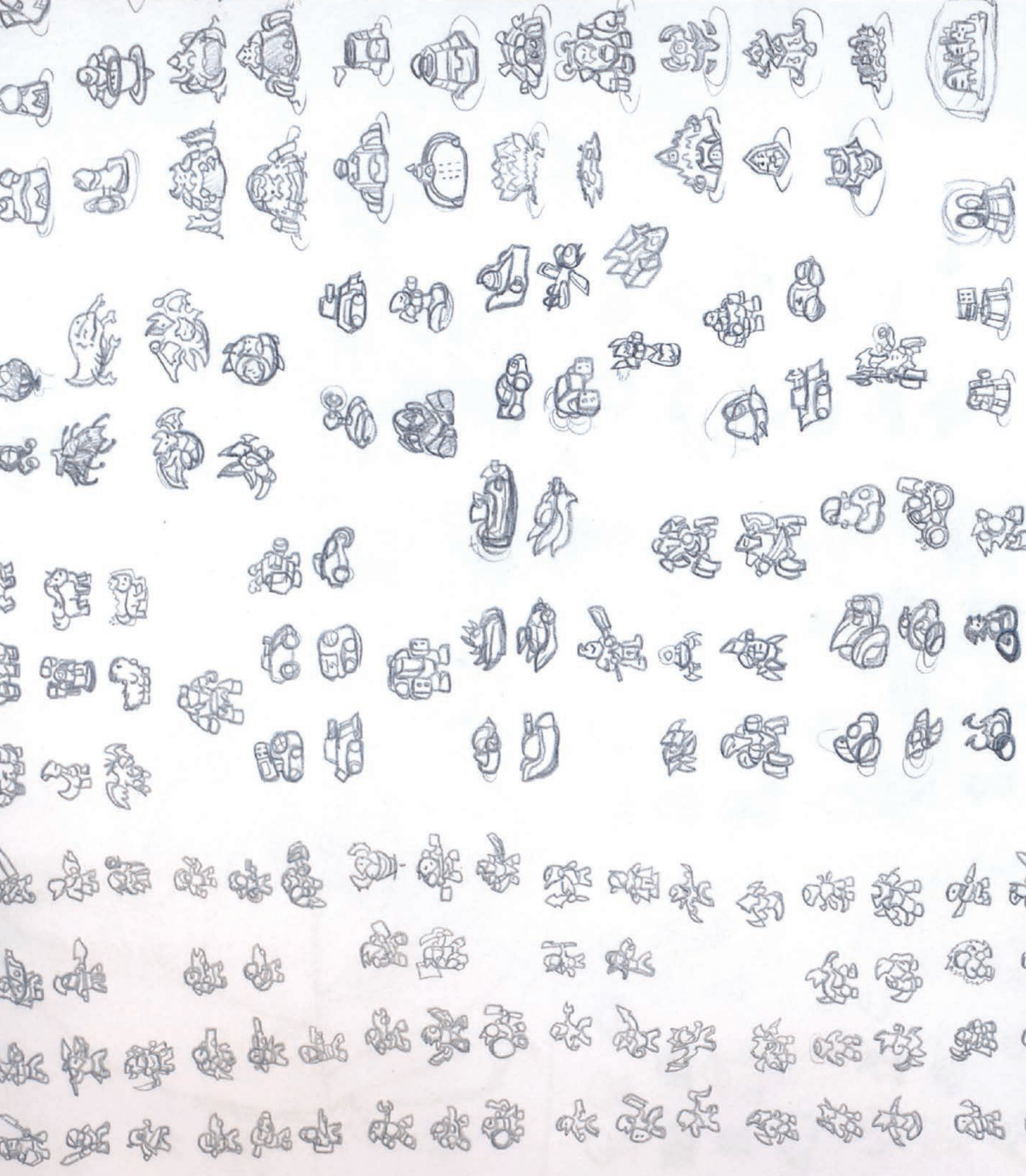
Personagens da Campanha



Personagens da Phantom

Shields





4 Desenvolvimento

Desenvolvimento

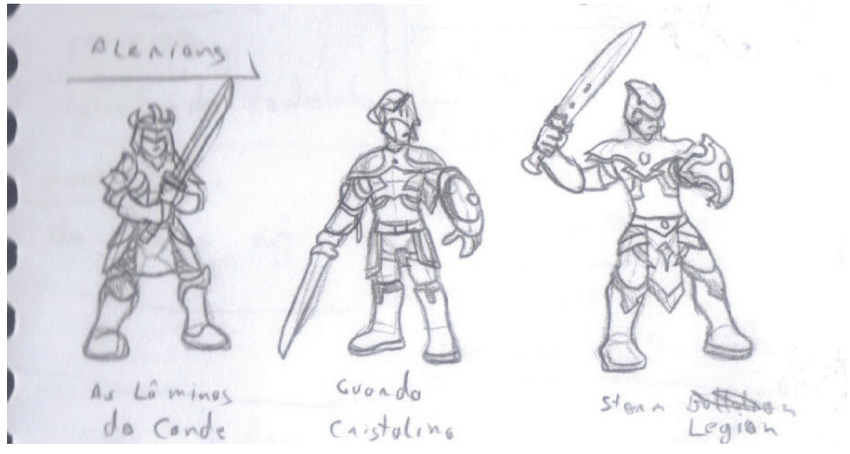
Uma ideia sem forma

Avalon começou como algumas ideias jogadas por mim durante meu primeiro ano de cursinho em 2007, quase que um hobby para tirar a pressão do vestibular, ela surgiu misturando algumas coisa que eu gostava na época, jogos de estratégia, principalmente Civilization IV, Age of Empires 3 e Star Wars Empire at War, além de ter sido o ano em que StarCraft 2 foi anunciado, então estava bem empolgado com o assunto. Assim comecei a desenhar em pensar em um jogo de estratégia em tempo real passando em um reino de fantasia, onde mostraria uma guerra civil entre 2 grupos, um deles teria um cristal como símbolo e o outro uma árvore, o jogo era divido em duas partes, os combates em tempo real controlando as tropas e um grande mapa do planeta onde o jogador iria gerenciar os territórios e mover seus exércitos, quando fosse invadir o território inimigo ou defender o seu, entraria no modo batalha em si. Esse pode ser considerado o primeiro modelo de Avalon.



Apesar de ser pouco relevante em termos de gameplay para Avalon atualmente, Empire at War foi um dos jogos que incentivaram a criação do universo

Essa reino mágico seria um protótipo dos Alerians, e desde cedo alguns personagens da civilização ja existia, como Nahan, Valla, Walrus, Esgrammor e Sarzo, apesar de seus nomes terem surgido recentemente e alguns terem perdido importância na história, eu tentei preservar parte dessa narrativa criada no universo atual de Avalon para sempre lembrar desse começo, onde eu não tinha ideia do que estava fazendo, então essa primeira história se tornou a Guerra Civil Alerian, em que Nahan e Valla tomam o poder. A medida que a história foi evoluindo ela foi se tornando galática e outras raças adicionadas, as primeiras foram os Humanos, Hiperions e Khals, os Necros vieram pouco tempo depois e os Kronans eu demorei para colocar eles em definitivo como são no jogo pelo seu visual mudar muito, e consequentemente o estilo de jogo que eles iriam passar.



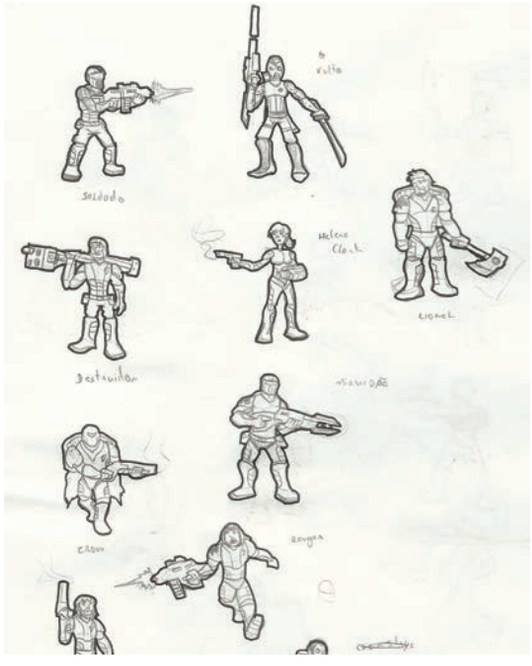
Sktechs com algumas variações visuais dos Alerians

Passando para 2010 algum tempo dentro da Unesp comecei a pensar em como Avalon, ja com o título final poderia ser feita transformada em um projeto de game design, a partir desse ponto comecei a ver o jogo como um trabalho, como algo que deveria pensar para fazer e não faz alguns desenhos e ideias rabiscadas aqui e ali. Nisso a situação dos jogos em 2010 e 2011 pesou bastante para algumas decisões no jogo, primeiro eu não tinha esperanças de lança-lo, era um época em que os jogos indies estavam entrando forte no mercado e ainda com dificuldade, o steam não era difundido no Brasil então a cultura de jogos originais era fraca, mas dava esperanças de alguma mudança, e como o projeto era para no mínimo 4 anos a frente, eu acreditava que poderia ter uma mínima chance de ter novas maneiras dele ser realmente lançado, e no final foi o que aconteceu, Steam e outros distribuidores de jogos de Pc estão ativamente no nosso mercado, e apoiando pequenos desenvolvedores com o Greenlight, meios de conseguir dinheiro necessário para terminar o jogo e criar uma base de fãs antes mesmo dele existir surgiram como o Kickstarter e Catarse, então se tem um momento para tentar

finalizar o projeto, é agora, 5 anos depois.

2010 também foi o ano de lançamento do StarCraft 2 Wings of Liberty e Civilization V, os maiores expoentes dos jogos de estratégia em tempo real e estratégia por turno respectivamente, e serviram como base para eu poder criar a mecânica de jogo sólida, mas também me mostraram que eu deveria tentar fugir deles, pois lançar um jogo de estratégia que se assemelhe a qualquer um dos dois seria uma concorrência injusta, e como geralmente acontece no mercado, quando algum jogo de um certo estilo faz muito sucesso, ele acaba trazendo novos jogos algum tempo depois, e foi realmente isso que aconteceu, principalmente em estratégia por turno, e intensificou ainda mais após 2012 com o lançamento de XCOM, estamos atualmente em um boom do estilo.

Assim desisti de fazer o jogo como estratégia por turno, por ter uma mecânica muito baseada em StarCraft 2, e por alguns problemas técnicos que ainda tenho nos dia de hoje, como o jogo tendo que ser feito em 3d, o que eu não tenho conhecimento, e mesmo se estudasse para isso não teria o suficiente para modelar todo o jogo, e pensando como um desenvolvedor independente eu tenho que contar que toda a parte de game design e visual seja feita por mim, sem contar com empregados ou coisa do tipo.



Sktechs de desenvolvimento visual das tropas de infantaria humanas

Nisso o projeto foi para o campo da estratégia por turno, que estava começando a receber vários títulos, então o que eu fui fazer foi analisar o mercado, estudar os jogos que existiam em busca de referência, ver os que estavam saindo para analisar o que poderia melhorar neles ou se deveria evitar enfrentá-los, e o que via eram jogos de estratégia por turnos complexos, com mecânicas não amigáveis para um público bem específico, muitas vezes cópias dos grandes jogos do títulos, como Civilization, Total War e Heroes of Might and Magic, após Xcom também começaram a lançar estratégias por turno táticos, seguindo a linha dele, e comecei a perceber um vázio que havia no estilo. Procurando referência em Advance Wars e Fire Emblem, onde a mecânica de jogo simples faz deles atrativos para um público não acostumado com jogos de estratégia mas ao mesmo tempo dava profundidade suficiente para veteranos, eu comecei a criar a mecânica de Avalon, e naturalmente algumas coisas de StarCraft acabaram sendo inseridas, ja que sempre fui grande fã da série. Em pouco tempo pensando no desenvolvimento a mecânica estava pronta, faltava apenas alguns detalhes para deixar única,e assim comecei a pensar em elementos para adicionar no jogo, o que teve muita coisa que foi retirada ou adiada.

A primeira adição ao jogo foi as Civilizações Neutras. Enquanto eu pensava na mecânica ia escrevendo a história, e muitos elementos finais nela ja existiam, os Titans foram criado para dar um risco maior a guerra, para ele deixar de ser uma guerra política e se tornar uma guerra contra a extinção, mas também raças demais, chegando a mais de 20 possíveis, e sempre fazendo mais, quando percebi o descontrole comecei a pensar no que fazer. Primeiro separei as mais importantes, ficando com as 6 principais que não final eram as que eu mais havia desenvolvido, ja tinham personagens criados, separei os Titans, e as que sobraram foram divididas em 3 grupos, as que eu queria no jogo, as que não iriam encaixar nas história no momento e as que eu iria jogar fora por serem muito semelhantes a outras do universo ou cópias descaradas de algum filme, jogo ou livro existente, ou por achar o visual delas feio mesmo. Com as civilizações escolhidas eu comecei a pensar em um sistema de aliança, onde o jogador poderia escolher alguma e ganharia unidades e heróis exclusivos, mas teria muitas opções de civilizações e poderia confundir o jogador, nisso juntando algumas referências de construções e grupos neutros em algumas jogos surgiu a mecânica da civilização neutra.

A primeira ideia de usar a civilização neutra como aliança foi usada depois para criar as Sub Facções, que foi criada para dar um jeito no grande número de unidades que eu criei para o jogo, queria usar mas não poderia colocar todas de uma vez na partida para desbalancear o jogo, assim a ideia de escolher um grupo que adiciona essas unidades mas ao mesmo tempo retira outras encaixou bem no jogo, e também resolveu o problema de como iria inserir o herói no jogo.

As últimas adições na mecânica de jogo foram as unidades de comando e o modo Conquest, que eram mecânicas que eu iria deixar para ser adicionada em um outro momento, até ver que a mudança do Conquest para o Skirmish era mínima, apenas adição de pontos de controle, as unidades de comando foi para interagir com os heróis das civilizações neutras sem mexer nos heróis principais.

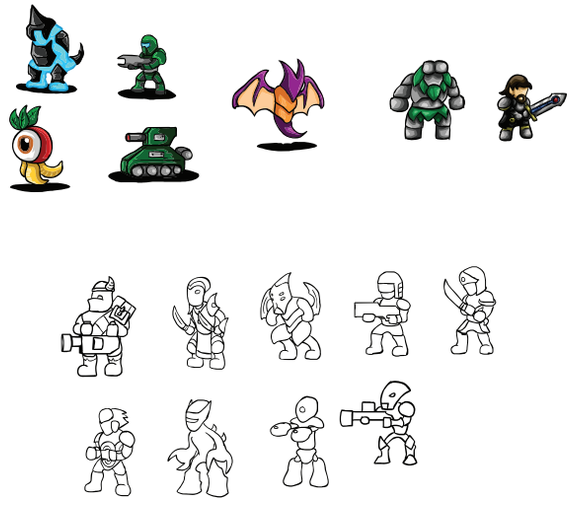
Muito do desenvolvimento visual do jogo ja estava definido quando comecei a finalmente fazer o projeto em 2014, mas os sketches estavam espalhados em anos

de cadernos usados durante a faculdade e quando fui olhar muita coisa mudava de sketch para sketch, alguns detalhes na armadura, armas usadas. Nisso com o início da produção final do jogo as duas primeiras coisas a serem feitas foi a função definitiva das unidades, construções e habilidades, e o visual definitivo dela. Com o visual definido, a mecânica de combate criada, o layout da interface pensado, história escrita e unidades e suas habilidade fechadas, no final de 2014 comecei a fazer o jogo digital, a versão definitiva.

No meio de 2014 ja havia definido como seriam os gráficos, pois estava em dúvida no estilo Pixel Art ou vetor, mas como era mais acostumado com vetor ele foi o escolhido, e com isso Avalon começa a ganhar vida, mesmo que agora ele seja apenas um projeto, minha meta é lutar para que ele tenha futuro, para que seja lançado, de preferencia que não demore muito para isso.



Unidades criadas em Pixel Art como teste



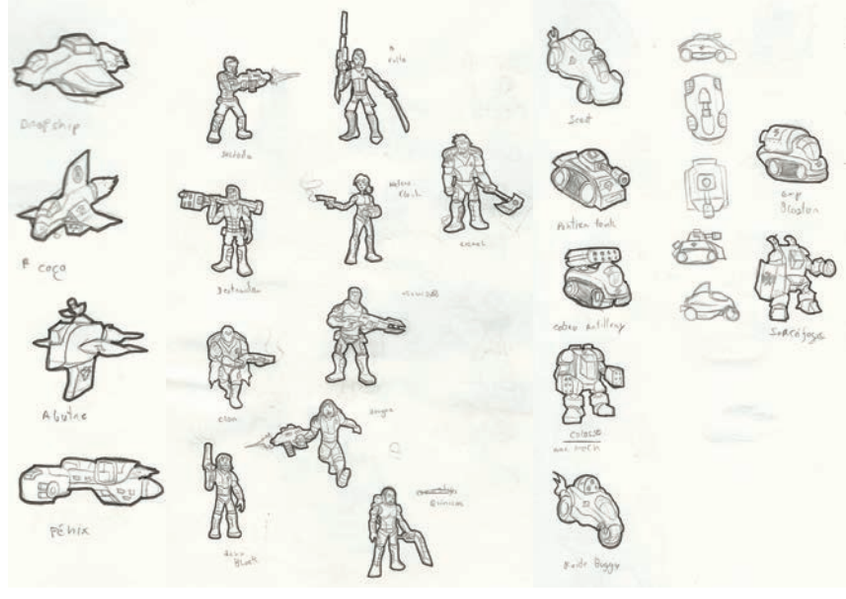
Testes de modelos de unidades em vetor descartados

Sketches de desenvolvimento

Aqui estão os sketches que definiram os elementos gráficos de Avalon, além de algumas artes não finalizadas ou descartadas do jogo final



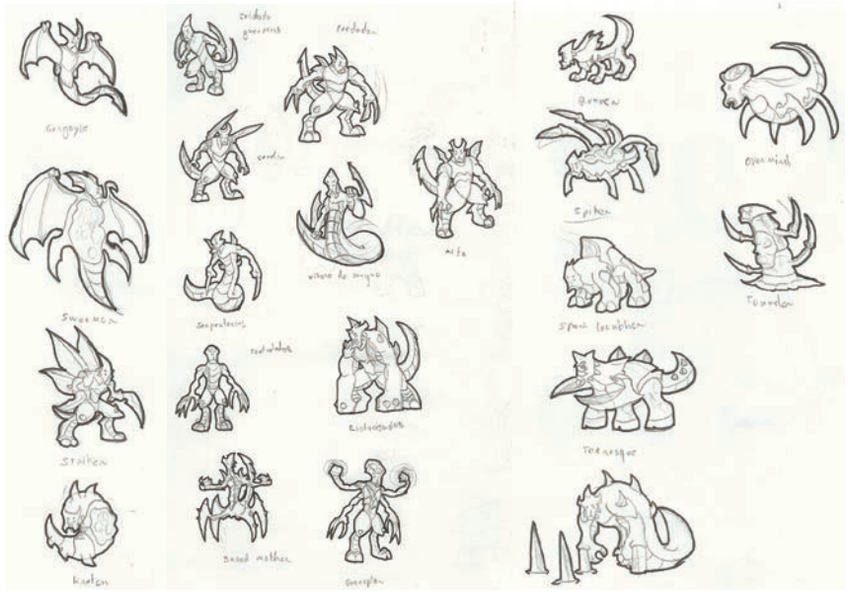
Unidades Alerians



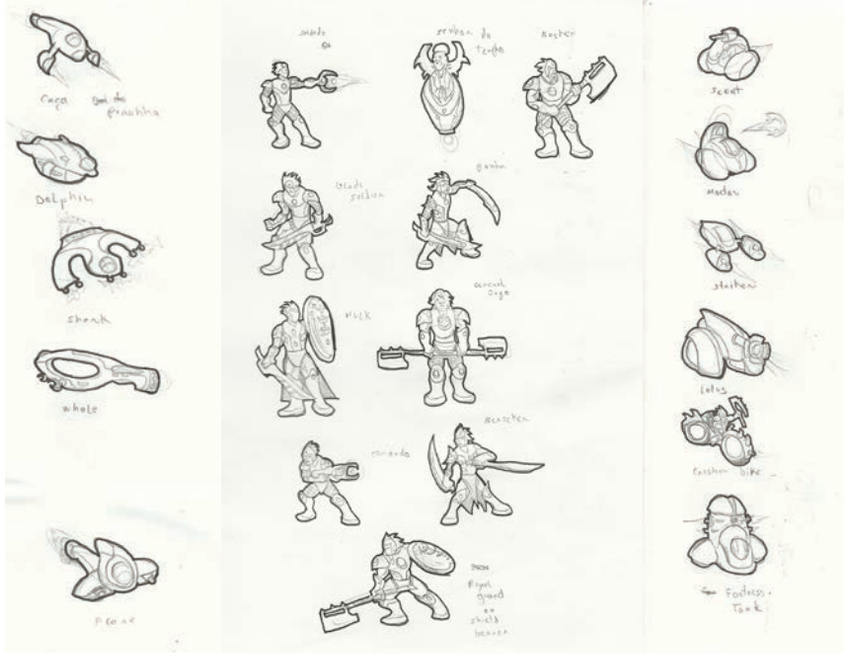
Unidades Humanas



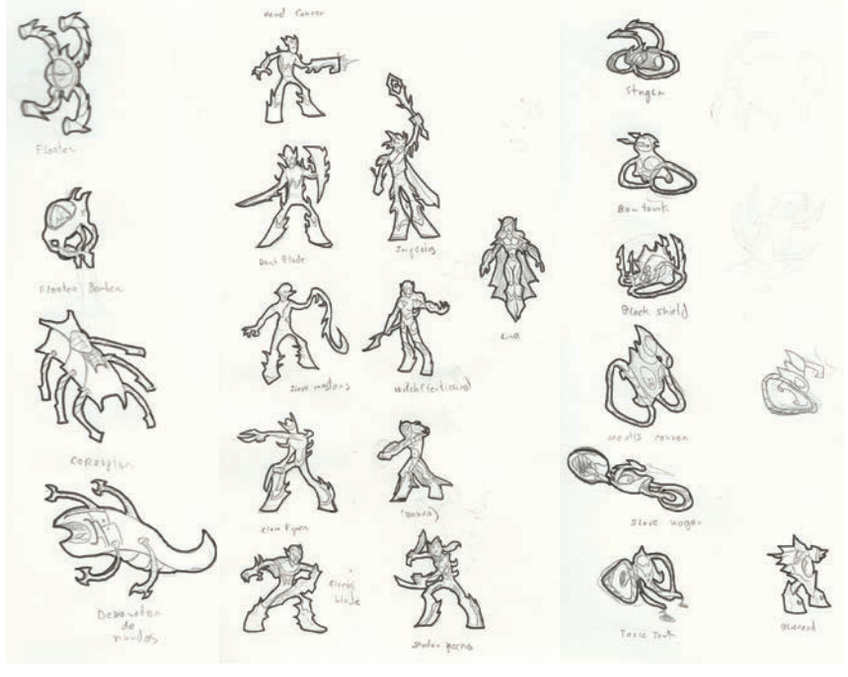
Unidades Hiperions



Unidades Kronan



Unidades Khal



Unidades Necro



Unidades Civis, Comandantes e personagens de Campanha

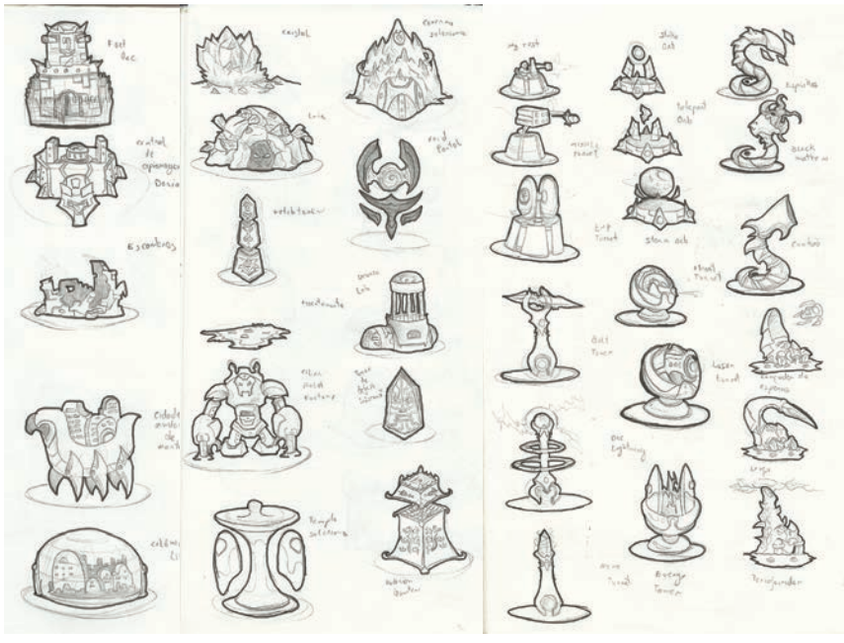




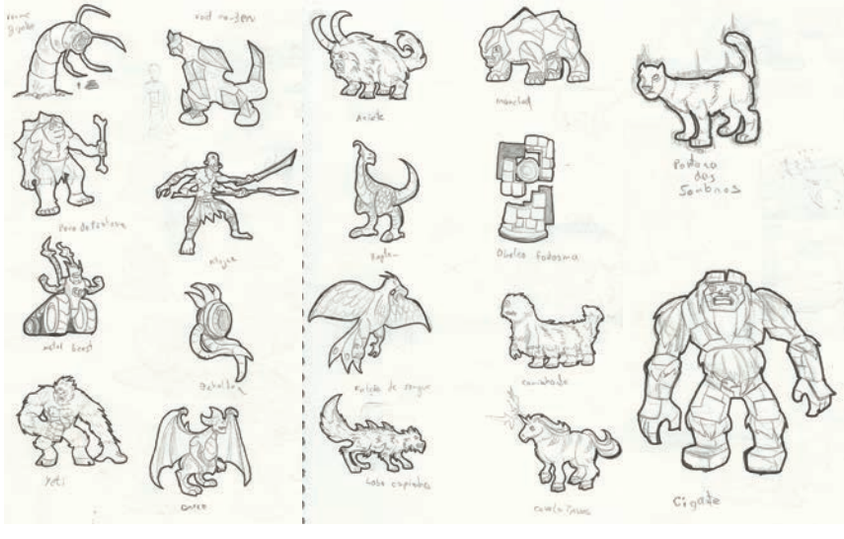
Unidades de Civilzações e Sub Facções Neutras



Construções das Civilizações principais



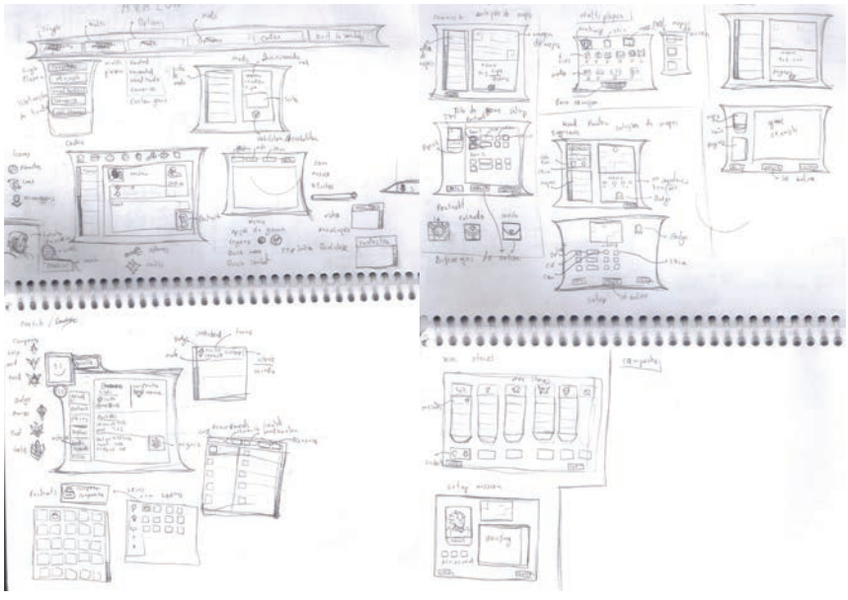
Construções neutras e Torres de defesa



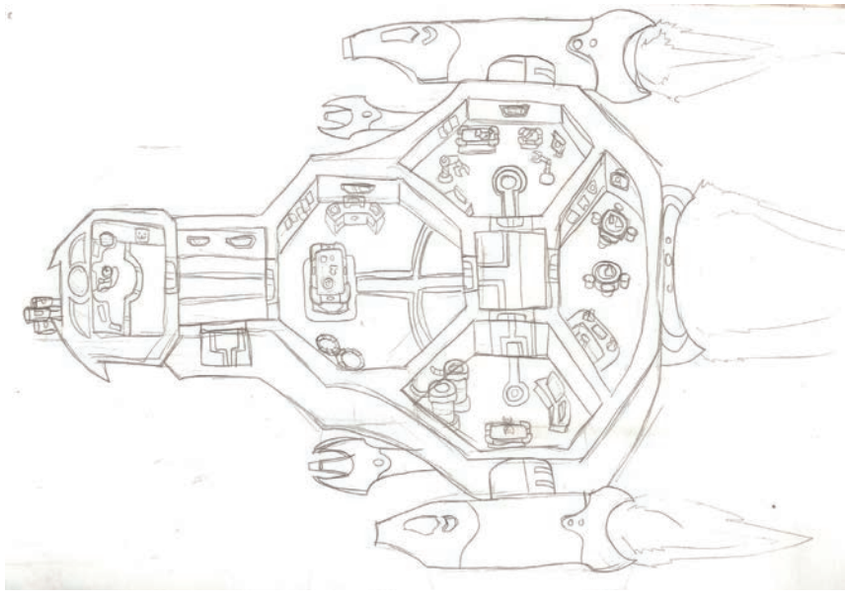
Feras Selvagens



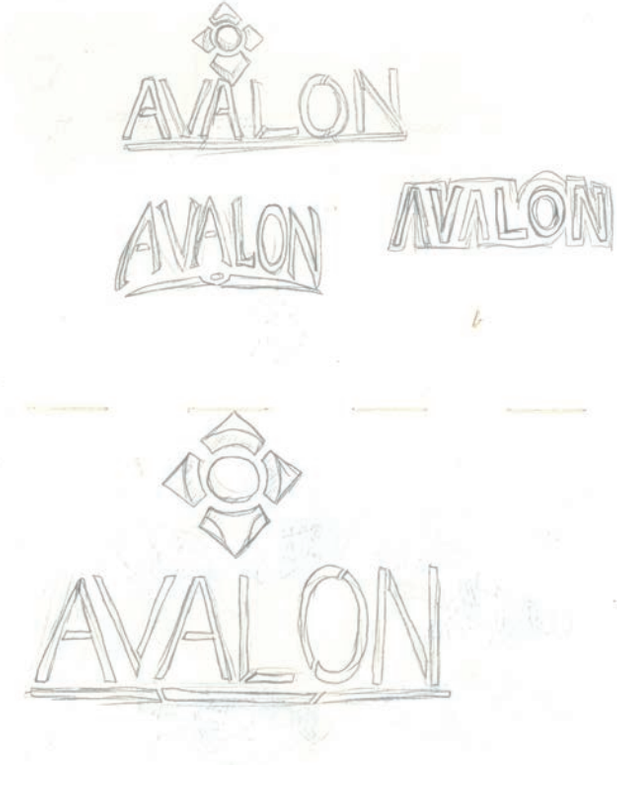
Unidades e elementos de cenário no visual do jogo, ilustrção de Avalon e elementos da interface de jogo de batalha



Elementos gráficos dos menus



Phantom



Variações de logo



Portraits



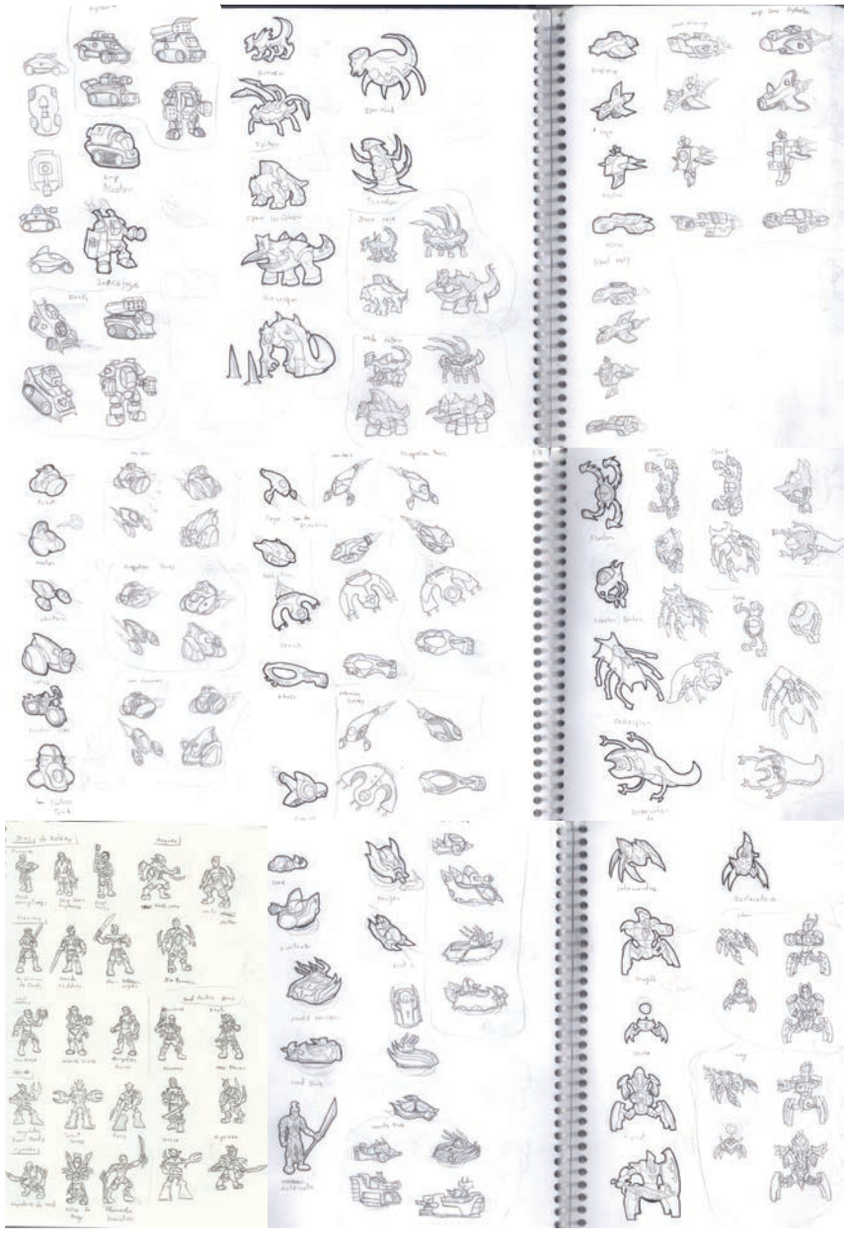
Shields



Habilidades



Variações visuais de unidades



Variações visuais de unidades

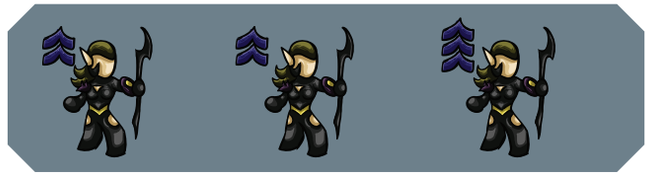
Ideias retiradas do jogo final

A criação da mecânica de Avalon foi feita por partes, a primeira era criar o conceito básico, como as unidades iriam funcionar, se mover atacar, como seriam feitas as construções para produção, como seria a coleta e gerenciamento de recursos, com esse modelo básico e o ideia do Skirmsh padrão Avalon ja tinha uma mecânica funcional, mas simples demais para o que eu desejava, e deixaria algumas coisas que eu gostaria no jogo de fora, como customização, unidades neutras, boss. Para poder colocar essas novas ideias no game fui pensando em pequenas adições para a mecânica podendo acomodar o que eu queria, aumentando a estratégia do jogo e a custiomização para o jogador, porém muitas coisas foram criadas, e algumas tiveram que ficar de fora, por terem conceitos parecidos com outras ja criadas, por serem muito complexas, por desviar da ideia original, os motivos foram muitos, mas sempre pensei em deixar o achava que iria somar ao jogo e manter fiél a ideia, um jogo de estratégia fácil de aprender, com possibilidade de aprofundamento e aprendizado que fizesse parte de um universo de ficção científica.

Então aqui estão as coisas que foram retiradas:

Veteranos

Unidades não heróis iriam níveis de veterano, dano um bônus de vida e dano a medida que fossem matando inimigos e sobrevivendo, podendo conseguir 3 níveis de veterano, isso cria um problema porque as unidades de Avalon são bem dispensáveis, morrendo fácilmente caso sejam apanhada pelo inimigo de surpresa, por mais que isso iria estimular o jogador a pensar em táticas melhores para fazer bom uso das suas unidades veteranas sem tentar desperdíça-las, no final o problema seria que a maioria dos jogadores tirassem essas unidades da linha de frente justamente por medo de perdê-las levando a táticas pouco ofensivas e um jogo mais travado,.

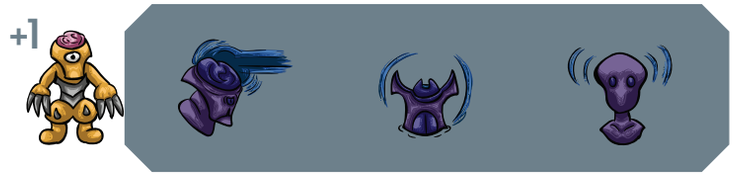


Unidades se tornariam veteranas ao derrotar inimigos e teriam melhores status

Level de Herói

Parecido com o nível de veterano os Heróis também iriam subir de level, mas com algumas diferenças, eles iriam até o level 5 matando unidades inimigas e cada vez que subisse de level poderia comprar uma habilidade, parecido com WarCraft 3 e os Mobas, mas durante a produção os heróis foram simplificados para ter apenas 3 habilidades e o sisteam de Level iria perder um pouco o foco, sem falar

que com os bônus ganhos eles ficariam muito poderosos, e sem falar que o Level é algo que pessoalmente faz lembrar mais jogos de Fantasia Medieval do que Sci fi, assim optei retirar isso. Por um breve momento ele foi substituido por um sistema de Upgrades, após a pesquisa da Sub Facção, o upgrade do heróis iria estar disponívesl, dividido pelos 3 Tiers do jogo, a cada upgrade pesquisado o herói iria ganhar um bônus em um status diferente e uma habilidade, também foi retirado por deixar o herói um investimento muito caro, e quando ele estivesse com poder total teriam unidade poderosas para fazer frente a ele, então no final o Herói funciona como uma unidade normal, só que mais poderosa.



Heróis subiriam de Level podendo melhorar seus status e habilidades

Home World

Essa é uma parte da mecânica que fiquei triste de cortar, mas ela iria causar muitos problemas na mecânica e talvez no desenvolvimento, dando um bom trabalho a mais. O Home World seria o mundo capital de cada um das 6 civilizações, e representaria uma evolução permanente na civilização, sempre que o jogador jogasse partidas skirmish single e multiplayer ele iria ganhar experiências para subir o level da Home World de suas civilizações, e a cada Level iria desbloqueando coisas novas para ela. Cada civilização teria sua Home World que evoluiria de maneira independente, ou seja, se o jogador joga mais com os Alerians, a Home World Aleria estaria em level maior comparada com as outras. Os itens desbloqueados seriam divididos em 3 categorias, primeiro seriam itens cosméticos para a própria HomeWorld, personalizando elas, segundo itens cosméticos para o jogo, como skins, retratos novos para colocar no perfil e por último e mais contraditório, iria liberar unidades e poderes para serem usados nas partidas.



Homeworld Alerian

Isso cria problemas, primeiro, em partidas multiplayer teria desnível caso um jogador de level menor enfrentasse o de level maior, que teria mais opções de estratégia, mesmo que a ideia não seria com o level maior liberasse unidades mais fortes, só o fato do jogador ter menos opções ja iria desbalancear o jogo, e por fim iria de encontro com a mecânica de Sub Facções, fazendo com o que jogador tivesse muitas opções para administrar e deixaria o jogo confuso e complicado. Alem do trabalho que seria fazer as Home Worlds graficamente, pois elas seriam grandes mapas de capital do planeta.

Diplomacia

Avalon iria ter um modo de diplomacia no jogo, onde o jogador poderia formar alianças, fazer paz e declarar guerra com civilizações durante o jogo, podendo alterar o layout das alianças estabelecidos no começo do jogo, o que não iria funcionar. Avalon é um jogo de estratégia por turno com foco em batalhas rápidas e diretas, e a diplomacia teria pouco impacto ai, ela funciona em jogos de estratégia como Civilization, onde existem várias vitórias, mapas maiores e maior complexidade para poder usar essa mecânica, em Avalon ela é vaga e fica deslocada da proposta do jogo. Além disso a diplomacia ainda traria a possibilidade de transferência de recursos entre aliados, para uma civilização mais estabelecida poder ajudar algum aliado enfraquecido, essa mecânica ainda pode ser revisada e adicionada futuramente.



Alianças poderiam ser forjadas e quebradas durante a partida, alem da troca de recursos

Strike Force

Strike Force era um modo novo de jogo que agora eu trabalho como um projeto a parte, com outra temática e mecânicas novas separadas de Avalon, o porque disso é que ele iria mudar tanto a mecânica de jogo que iria mudar muito o foco dele, deixando uma experiência totalmente diferente da do jogo inicial. A principal diferença é que ele iria colocar elementes de estratégia tactical em Avalon, Strike Force ia mostrar um grupo de soldados de elite da Aliança fazendo missões menores de sabotagem e atacando as forças do Pacto dentro do território deles. O jogador teria o controle da nave do grupo, e la ele teria os soldados que iriam para a batalha, com classes e raças específicas que darião bônus diferentes, em combate teria a mecânica de cover, com o soldado usando elementos do cenário para se proteger de fogo inimigo, e o inimigo também fazendo isso, o cover seria vital pois o jogo teria permadeath, ou seja, se o soldado morrer ele não volta

mais, então aqui todo cuidado é poucom pois o jogador lutaria apenas com uma força pequena de 6 soldados e não teria reforço. Dependendo da arma que a unidade estivesse equipada ela teria um efeito diferente, mudando a distância do tiro e como ele afeta o inimigo, alem é claro das unidades ganharem experiência e subirem de level ao final de cada partida. Dentro da nave o jogador iria pesquisar novos equipamentos, comprar esses equipamentos, equipar as unidades com eles, caso elas tenham subido de level também comprar um habilidade disponível e contratar novas unidades caso tenha perdido muitas no campo de batalha. Na hora de escolher a missão ele teria várias missões dadas pelas várias raças aliadas a Aliança, e fazendo missões de certas raças iria aumentar a reputação do grupo com ela, ganhando bônus, unidades e equipamentos exclusivos, mas deixaria algum outro possível aliado de lado. O combate de Strike Force teria uma tensão maior comparado com o de Avalon, e seria mais rápido e brutal, e a escolhas da missões teriam peso sério no seu grupo e na história em geral, mas essas diferenças fazem dele quase um jogo a parte, e daria muito trabalho que não seria aproveitado para as outras partes de Avalon, por isso a melhor coisa e separar essa mecânica e usar ela em outro projeto, para que ela possa ser melhor explorada como algo único e não atrapalhe o resto do desenvolvimento de Avalon.



Esquadrões Strike Force se enfrentando

Ideias deixadas para o futuro

Enquanto alguns conceitos tinham que ser retirados de Avalon por prejudicar o jogo, outros não foram colocados não por serem ruim, mas para que o jogo tenha um conteúdo sólido fechado e esteja pronto para ser lançado, algumas das coisas descritas aqui podem ser melhoradas, ter sua mecânica trabalhada e ser lançada posteriormente, a maioria são modos de jogo que vão expandir ainda mais as possibilidades de Avalon sem mudar a mecânica tão radicamente.

Scenario: Scenario é um modo de jogo quase que experimental, usando Avalon com a função de ser alem de um jogo, uma plataforma de testes. A ideia dos Scenarios seriam mapas com algumas mudanças na mecânica e objetivos diferentes de vitória, testando novas possibilidades de jogo dentro da mecânica criada de Avalon, e caso alguma em particular desse certo ela poderia ser expandida para algum outro modo novo ou ser adicionada dentro dos existentes. Esse conceito se assemelha ao dos Scenarios do Civilization, onde eles pegam algum momento histórico específico e modificam algumas regras para se adequarem melhor a isso, alem de darem objetivos que também sejam relevante ao período em questão. Outro ponto importante é que o modo não seria preso a história canônica de Avalon, enquanto alguns dos Scenarios seriam alguns momentos importantes da história do universo, outros seriam ideias diferentes, explorando universos paralelos e até colocando elementos de outras fantasias dentro dele, como Steampunk por exemplo. O motivo dele não ser pensado como um modo dentro do jogo final por enquanto é que cada mapa teria uma regra específica e até algumas variações gráficas específicas, então a criação do conteúdo é algo bem trabalhoso e que sairia mais fácil tendo o jogo pronto e ja lançado, alem de saber como a comunidade está reagindo ao jogo e ver se vale a pena lançar um modo de jogo tão diferente e experimental.



Ideias de temáticas para Scenarios

Battleground:

Battleground é um modo de jogo com o objetivo de criar batalhas com escalas maiores que os modos padrão de Avalon, assim iria usar mapas maiores e teria algumas mudanças para deixar o jogo mais dinâmico. Primeiro os mapas seriam divididos por territórios, quando uma unidade chegar ao território se toma ele para o time, e pode construir livremente nos Build Pads, para tomar o território

inimigo, o jogador precisa destruir todas as suas construções e expulsar seus soldados de la, ai ele poderia usar o território. Isso teria o intuito de criar batalhas poderosas em vários fronts, onde os exércitos se dividiram para tomar os territórios inimigos e colocar estruturas mais avançadas no campo de batalha, reforçando melhor suas tropas, resgatando um pouco também do elemento do jogo de tabuleiro War, onde os jogadores ficam tomando territórios dos inimigos. O objetivo do modo seria o mesmo do Skirmish, destruir a Hq inimiga, mas durante a partida objetivos dinâmicos e aleatórios iriam surgir para os jogadores, dando alguns bônus valiosos caso eles cumpram, deixando também o combate mais imprevisivel, tentando mostrar esse lado da guerra, onde algum evento pode mudar todo o plano criado. O motivo de não estar no jogo é final é que ele foi projetado bem recentemente, tendo o jogo ja com o conteúdo finalizado e também precisa de estudos maiores para ver se ele realmente funcionárias, principalmente na questão dos territórios, que pode precisar de ajustes.



Divisão de territórios no modo Battleground

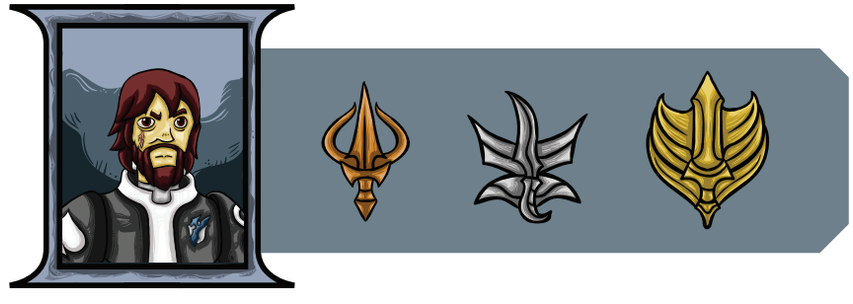
Hero Arena

Hero Arena é um modo de jogo para batalhas rápidas feitas somente por heróis. Lembrando o estilo de jogo Moba, Hero Arena cada lado poderá escolher entre 5 heróis e deve destruir o Cristal de Mana do inimigo, e impedir que destruam o seu, para chegar ao cristal os heróis devem derrotar os heróis inimigos e destruir 2 torres de defesa que protegem ele, em um elemento bem parecido com o do popular estilo. Aqui o modo seria o mais rápido de todos, durando apenas alguns turnos e iria valorizar movimentos táticos e bom uso das habilidades dos heróis, além de saber fazer uma boa combinação de time. Além dos heróis e estruturas o jogo ainda teria heróis neutros no mapa que dariam algum bônus ao serem derrotados. Apesar de ser simples na ideia, o Hero Arena precisaria de muito trabalho para sair porque muitos heróis terão que ser mudados para o modo, alguns como Helen Clark são feitos para funcionar em sinergia com um exército, outros como Nahan e John tem habilidades que seriam inúteis por melhorar tropas de infantaria, e Ronin seria naturalmente superior a todos por ser voltado a matar outros heróis, então apesar de usar os personagens ja colocados no jogo, boa parte deles teria que ser refeita e rebalanceada justamente para esse modo, o que pode acabar sendo trabalho demais para valer a pena.



Batalhas rápidas entre heróis é o foco de Hero Arena

Multiplayer Online: Uma das últimas coisas retiradas do jogo e deixada para um futuro próximo, o Multiplayer Online seriam as partidas dos modos de batalha rápidas feitas por jogadores através da internet, apesar de ser simples na concepção, ela cria muito trabalho técnico para manter estabilidade da partida, cuidar de servidores entre outros problemas que eu como desenvolvedor em começo de carreira nem sei dizer, só sei que ela iria demandar muito trabalho e teria a grande chance desse trabalho se mostrar inútil caso o modo não seja jogado, ou jogado por muito poucos jogadores. Isso é muito visto em jogos independentes, onde estúdios pequenos colocam muito esforço em modos Online que precisam de uma base grande de jogadores e acabam fracassando, então decidi voltar os esforços para um jogo com base para um jogador ou vários jogando no mesmo computador, mas caso após o lançamento ele crie uma base sólida de jogadores que queiram a adição do modo e for viável o lançamento, ele seria uma das prioriddades, acompanhando também algumas mudanças de interface necessárias, como o uso de retratos para mostrar o perfil online do jogador, uma sessão de perfil dentro do jogo, mostrando dados das partidas jogadas, números de derrotas e vitórias, civilizações mais jogadas, dados necessários para o modo Online, e sonhando alto até começar um sistema de Ranking de jogadores, ja que os ícones para eles até ja estão criados.



Multiplayer Online irá incluir outras funções como perfil online do jogador com status e portraits rankings, para determinar o nível de habilidade dos jogadores

Poderes

Poderes seriam habilidades globais que os jogadores poderiam usar sem sair de nenhum unidade em especial e teriam a capacidade de acertar grande parte do mapa, ou todo ele, e poderiam causar grande destruição, ou dar poderosos bônus para unidades. Elas iriam se dividir pelos Tiers, tendo uma por nível deles, e seria pesquisada na Hq ou no Research Lab, e quando estivessem prontas apareciam na interface de batalha do jogo, podendo ser usada a qualquer momento, mas tendo um grande cooldown para poder ser usada novamente, e os poderes de cada Tier seriam mais fortes que os do Tier anterior, e mais demorados para ser usado novamente. Para ela ser lançada primeiro os poderes devem ser definidos e depois testados para que não sejam muito poderosos a ponto de desbalancear a partida, mas que causem grande impacto no campo de batalha, então precisam passar primeiro por muito balanceamento, provável que ele fosse deixado para ser lançado em alguma expansão do jogo.

Lançando Avalon no mercado

O projeto de Avalon está pronto, tudo o que será visto nele em termos de regras, mecânicas e modos jogo, civilizações e unidades estão definidos no relatório, junto com a representação visual delas, mas para o jogo ser devidamente lançado ainda tem um longo caminho pela frente, então aqui está o que precisaria para terminar Avalon.

Dinheiro

Infelizmente fazer jogo não é algo simples, e demanda alem de muito tempo dinheiro, e um quantia razoável, para poder pagar as pessoas que vão participar do projeto, a engine gráfica utilizada, as plataformas onde ele será vendido, e outros gastos não previstos. Para conseguir o dinheiro necessário o objetivo é começar uma campanha nos sites crowdfunding, onde você mostra a sua ideia, o que pretende fazer, o quanto pretende arrecadar e caso alguem se interessar por doar alguma quantia para o projeto, é um modelo de negócio arriscado por alguns motivos, primeiro a chance de não receber o dinheiro é grande, existem milhares de projetos procurando financiamento nesses sites e a maioria fracassa, muitas vezes muitas ideias boas, tentar la é quase como dar um tiro no escuro.



A segunda é caso consiga o dinheiro, a responsabilidade será maior, pois você tem o voto de confiança de pessoas desconhecidas que acreditaram na sua ideia, e como um game designer iniciante Avalon é quase que um experimento, mas ao mesmo tempo que é assustador também me deixa mais inspirado em fazer o melhor possível, sabendo ja que muita gente desconhecida tem fé em meu projeto, então saberia que estou no caminho certo. Dos sites de crowdfunding o mais provável que a campanha para financiamento fosse feita seria o KIckstarter, é o mais conhecido, então o acesso é maior.

Pessoas

Não da para produzir o jogo completamente sozinho, mesmo agora na parte projetual acabei conversando com muita gente, tomando ideias, recebendo opniões para poder chegar aonde cheguei, mas caso eu vá terminar o projeto, preciso de outras pessoas para ajudar nas partes ou não tenho conhecimento algum. Programador e Sound Designer são essenciais, pois são as áreas que não tenho nenhum conhecimento, o programador seria responsável por colocar toda a mecânica de jogo na engine para que o jogo possa funcionar, e junto com ele iriamos trabalhar para que Avalon seja a melhor experiência possível, rodando sem problemas em qualquer computador, dando o mínimo possível de bugs e erros. Sound Designer teria a função de fazer os sons básico do jogo, desde sons de tiros, explosões, movimentos, sons de mouse clicando, até a música em si do jogo, que irá ajudar a criar a experiência épica desejada. Com duas pessoas nessas funções ja poderia começar a produção final de Avalon, mas em um mundo perfeito poderia contar com outro designer gráfico para me ajudar na animação do jogo, e principalmente fazendo vídeos de propagando do jogo.



Finalizar o projeto

Não é apenas a parte de som e programação que precisam ser terminadas, o projeto aqui mostrado tem a função de demonstar a mecânica de jogo, o desnvolvimento gráfico e o universo, mas falta muita coisa na parte gráfica para que ela esteja pronta para a versão final, começando pela animação, aqui só tenho a versão estática das unidades, precisaria fazer todos os movimentos delas, efeitos de suas habilidades, animações de morte, de explosão, é um processo longo e muito demorado. Em segundo lugar os mapas, aqui tenho apenas alguns mapas para representar a metodologia de criação deles e mostrar como eles influenciam no desenvolvimento do combate, mas para o jogo em si precisaria de muitos mais, com uma média de 30 mapas para que o jogador tenha muitas possbilidades, e os mapas devem se adequar ao modo Skirmish e Conquest. Por fim e o mais demorado, a Campanha, onde terá que fazer todos os mapas das missões delas, terminar de projetar as missões, terminar de escrever as falar, balancear os recursos e recompensas dados pelo jogador nas missões, e fazer as ilustrações que irão ajudar a contar a história, talvez a Campanha em si seja quase maior que todo o resto do projeto combinado para ser finalizado.

Balanceamento

Após as unidades e algum mapas estarem em estado jogável no desenvolvimento, começa a faze de balanceamento, onde partidas devem ser jogadas para que eles sejam corrigidos, isso é algo que ja comecei a fazer nesse projeto, com um método rústico simulando um tabuleiro, mas com o jogo funcionando é mais fácil recolher os dados e análisa-los, e mais fácil de aumentar o número de jogadores para que essa coleta seja mais eficiente, esse é um trabalho que ja começou, mas iria intensificar, e continuaria mesmo após o lançamento.



Pós produção e continuidade do jogo

Avalon foi pensado como um projeto continuo, com desenvolvimento seguindo adicionando conteúdo mesmo após o lançamento, mas com a ideia de que não sejam conteúdos mínimos feitos apenas para tirar mais dinheiro dos consumidores, mas um misto de adições gratuitas ja planejadas e expansões pagas que adicionarão maior conteúdo para jogo e causarão maior impatco no mecânica. Aqui está o que está prevista para ser lançado como gratuito e como expansão paga, alem do suporte a comunidade, mas apesar de ja estar planejado, as coisas podem mudar durante o desenvolvimento e pós lançamento então nada disso é algo final.

Mods

Começando por Mods, liberar o jogo para que ele seja modificado pela comunidade de jogadores, permitindo que criem conteúdos próprio em cima do jogo, que façam novos mapas, regras, civilizações, os grandes jogos de estratégia atuais permitem que os jogadores façam deles grande plataforma para Mods, e sempre sai muita coisa boa nisso, sendo um ótimo exercício para designers. Mas os conteúdos criados pela comunidade não poderão ser cobrados, todos serão de acesso gratuíto para qualquer um que possuir Avalon

Conteúdo Gratuito

Além das atualizações para balancear e estabilizar possíveis erros no jogo, os conteúdos gratuitos serão pacotes com novas opções para o jogo. A principal adição deles é um arco de missões do modo War Stories, sempre envolvendo algum civilização específica, e o pacote será focado no tema dessas missões, com mapas para os modos Skirmish e Conquest, além de uma nova sub facção para a civilização do pacote. Assim no final dos 6 pacotes de conteúdo, todas as civilizações terão seu arco de missões no War Stories, uma sub facção a mais e vários mapas para usar em batalhas rápidas. Esse é o modelo básico, durante o desenvolvimento outras coisas menores podem surgir, como adicionar alguma civilização neutra, algum pacote só de sub facções ou skins para customizar os exércitos.

Expansão paga

Expansão paga irá adicionar uma grande quantidade de conteúdo que mudará como o jogador planejará sua estratégia no campo de batalha. Para começar adicionará uma nova Campanha, talvez não tão grande quanto a primeira mas com o formato parecido, e será focada no Pacto dessa vez, mostrando o esforço de Imperius e tentar mudar o curso da guerra. Com a temática da Campanha, novos mapas serão feitos, duas novas sub facções para cada civilização, duas sub facções neutras e no mínimo 4 civilizações neutras novas, alem de novas feras selvagens, esse apesar de ser um número consideravel de conteúdo não muda em nada o jogo. O que pretende mudar é a adição de duas unidades básicas para cada civilização, aumentando o número de estratégias possíveis, fazendo com que essas unidades preenchem algumas falhas que a civilização possua, mas abra outras brechas no ataque. Alem delas os Poderes descrito no capítulo anterior também seria lançado, aumentando os riscos as tropas no campo de batalha e deixando os combates mais imprevisíveis. E para terminar alguns dos modos de jogo descritos também podem ser adicionados, ou novos modos que podem ser projetados no meio do caminho, e até outras mecânicas podem ser projetadas, então por mais que o roteiro de conteúdos esteja aqui, tudo pode mudar pelo caminho, nada é definitivo.

Para terminar de falar do desenvolvimento, aqui estão os números de tudo o que foi feito para Avalon:

- 6 civilizações principais
- 61 personagens *
- 10 civilizações neutras
- 23 Sub Facções
- 242 unidades
- 80 estruturas
- 5 biomas para mapas
- 6 culturas para mapas
- 125 elementos de mapa
- 4 mapas
- 192 habilidades
- 12 upgrades
- 58 ícones de interface
- 22 elementos para construção de interface
- 16 Emblemas de Civilização

*Não conta os personagens que só aparecem na história mas não no jogo, como Dawn, Infinite, Sarzo, Deadeye, Jarrel e Raek.

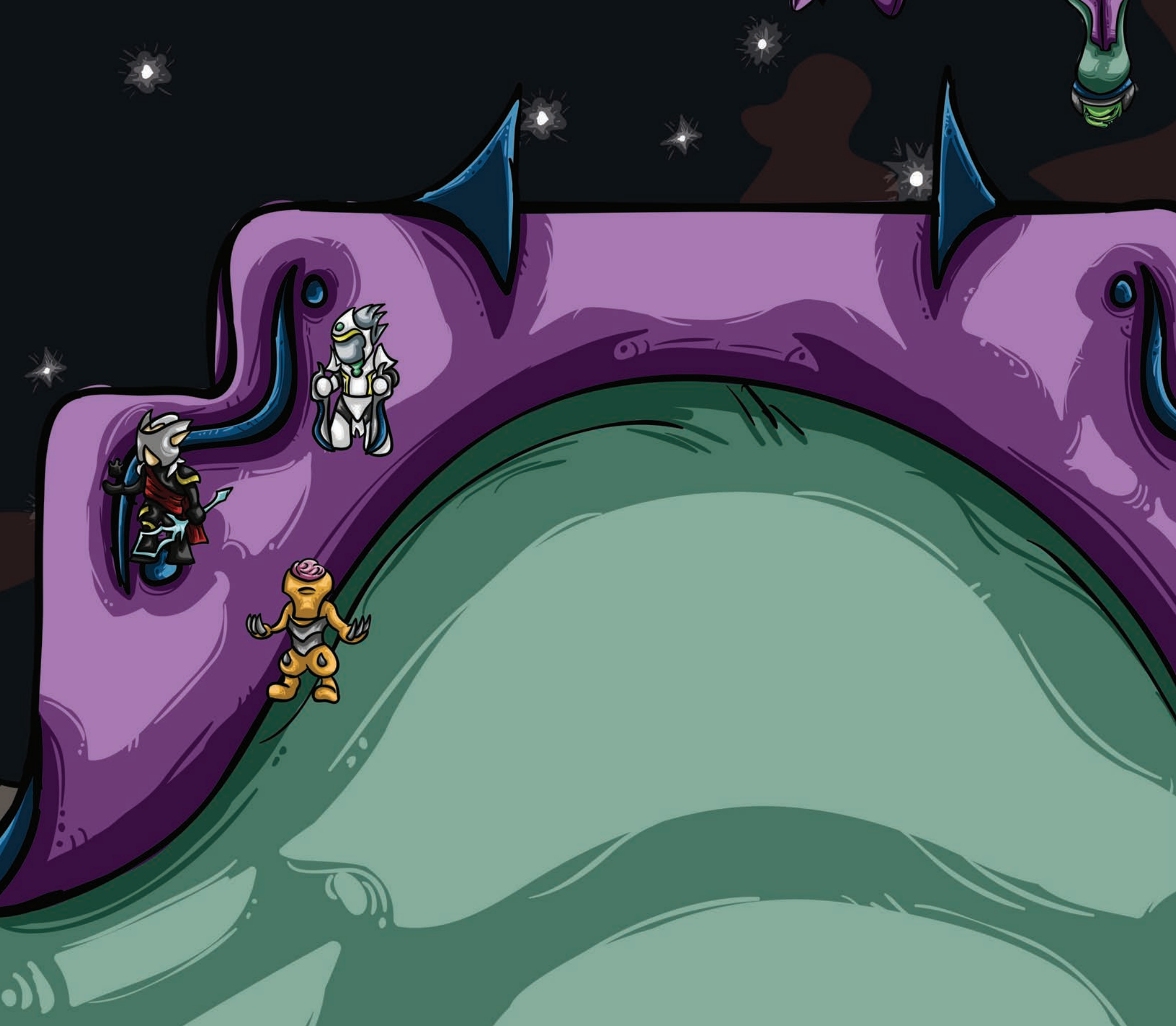
Conclusão

Hoje o Game Design está em alta, ele está finalmente sendo discutido como negócio de gente grande, não mais uma brincadeira para criança, está gerando bilhões e não sendo mais algo restrito para grande s estúdios e empresas, qualquer um com técnica e ideia pode tentar, mesmo que a grande maioria irá fracassar. Nisso espero que o meu projeto de Tcc seja uma pequena contribuição para a Unesp, para que os designers daqui possam aprender um pouco mais, seja com os meus acertos, mas principalmente com os meus erros, e que ajude a elevar um pouco a discução do game design na faculdade, que na minha humilde opnião ainda é pequeno e imaturo, mas que irá crescer ao seu máximo potencial.

Pessoalmente Avalon foi meio que infernal, muita coisa sendo feita em pouco tempo, parte pelo meu mal gerenciamento do tempo, mas o resultado acabou sendo satisfatório, mesmo com algumas coisas que eu gostaria de mudar, mas isso é algo normal entre designers, a constanto autocrítica e dúvida do próprio trabalho, só não pode deixar que ela nos atrapalhe e deixe de andar, mas é normal. O projeto foi todo aprendizado e talvez o mais importante foi o de controlar o tamanho dele, Avalon começou como algo tão titânico que olhando agora eu não consigo acreditar que eu pensava que poderia fazer isso no prazo, e tanta coisa foi cortada, teve que ser cortada para que ele pudesse sair da maneira mais pura possível, que era contar a história, mostrar a mecânica e o desenvolvimento visual. Parte desse erro talvez seja pelo fato de eu achar que poderia fazer o jogo completo para a entrega do tcc, até mesmo animar todas as unidades, fazer os efeitos das habilidades, as variações visuais, coisas que simplesmente seriam demais para o tcc, mas que deverão ser feitas caso o jogo seja finalizado.

Outra coisa importante que aprendi também é que não da para fazer tudo sozinho, tudo bem, até da, mas é ridiculamente díficil e não vale o esforço, ou o risco de ter um colapso nervoso, eu acabei recebendo boas ajudas, algumas não diretamente, mas principalmente Karina e Gustavo me ajudaram com o projeto, e caso eu for finalizar e lança-lo também precisarei de parceiros para continuar nas áreias onde eu tenho dificuldade ou simplesmente não tenho conhecimento, então é simples, fazer algo sozinho não compensa.

Isso conclui o meu Tcc, uma bagunça que gerou o projeto de um jogo, foi cansativo, foi díficil, teve horas que queria bater minha cabeça na parede, mudaria coisas sim, mas o resultado foi satisfatório, espero que ele seja o primeiro passo rumo a minha carreira de game designer, e que qualquer ajuda que ele dê para qualquer um, por menor que seja, ja vai me deixar muito feliz.



Bibliografia

2001 A SPACE ODISSEY, Stanley Kubrick, produção de Stanley Kubrick, Metro-Goldwyn-Mayer, 1968

ALIEN, Ridley Scott, produção de Gordon Carroll, David Giler, Walter Hill, 20th Century Fox, 1979

BLADE RUNNER, Ridley Scott, produção de Michael Deeley, Warner Bros. , 1982

DUNE, Davi Lynch, produção de Raffaella De Laurentiis, Universal Pictures, 1984

EDGAR RICE BURROUGHS, **Uma Princesa de Marte**. Tradução Ricardo Giassetti
São Paulo, ,Aleph, 2012

FIREFLY, Joss Whedon, Mutant Enemy Productions, 2002

FRANK HERBERT, **Duna**, Maria do Carmo Zanini
São Pualo, Aleph, 2010

GUARDIANS OF THE GALAXY, James Gunn, produção de Kevin Feige, Walt Disney Studios Motion Pictures, 2014

IGN. Disponível em: <http://www.ign.com>

JESSE SCHELL, **The Art of Game Design**
New York,CRC Press, 2008

JOHN CARTER, Andrew Stanton, produção de Linsey Collins, Jim Morris e Colin Wilson, Walt Disney Studios Motion Pictures, 2012

KATIE SALEN, ERIC ZIMMERMAN, **Rules of Play**
Massaschusetts Institute of Tchnology, 2004

PC Gamer. Disponível em: <http://www.pcgamer.com>

RTS Guru. Disponível em: <http://www.rtsguru.com>

STAR WARS, George Luccas, produlão de Gary Kurtz, 20th Century Fox, 1997

STAR TREK, J.J. Abrams, produção de J.J. Abrams e Damon Lindelof, Paramount Pictures, 2009

Jogos de referência

AGE OF EMPIRES 3, desenvolvido por Ensemble Studios, Microsoft Games Studio, 2005

AGE OF WONDERS 3, desenvolvido por Triumph Studios, 2014

ADVANCE WARS, desenvolvido por Intelligent System, Nintendo, 2001

BIOSHOCK INFINITE, desenvolvido por Irrational Games, 2K Games, 2013

COMMAND AND CONQUER :RED ALERT 3, desenvolvido por EA Los Angeles, Electronic Arts, 2008

COMPANY OF HEROES 2, desenvolvido por Relic Entertainment, Sega, 2013

DOTA 2, desenvolvido por Valve, 2013

ENDLESS LEGENDS, desenvolvido por Amplitude Studios, 2014

FINAL FANTASY 12, desenvolvido por Square-Enix, 2006

FINAL FANTASY TACTICS, desenvolvido por SquareSoft, 1997

FIRE EMBLEM, desenvolvido por Intelligent System, Nintendo, 2004

FTL, desenvolvido por Subset Games, 2012

GALACTIC CIVILIZATIONS 2, desenvolvido por Stardock, Paradox Interactive, 2006

GREY GOO, desenvolvido por Petroglyph Games, Grey Box, 2015

HALO, desenvolvido por Bungie, Microsoft Games Studio, 2001

HEROES OF THE STORM, desenvolvido por Blizzard Entertainment, 2015

INVISIBLE, INC, desenvolvido por Klei Entertainment, 2014

KINGDOM RUSH, desenvolvido por Ironhide Games, 2011

LEAGUE OF LEGENDS, desenvolvido por Riot Games, 2010

MASS EFFECT, desenvolvio por Bioware, Electronic Arts, 2007

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI, desenvolvido por Firaxis Games, Electronic Arts, 1999

SID MEIER'S CIVILIZAION V, desenvolvido por Firaxis Games, 2K Games, 2010

SID MEIER'S CIVILIZATION BEYOND EARTH, desenvolvido por Firaxis Games, 2K Games, 2014

STARCRAFT 2, desenvolvido por Blizzard Entertainment, 2010

STAR WARS EMPIRE AT WAR, desenvolvido por Petroglyph Games, LucasArts, 2006

WARCRAFT 3, desenvolvido por Blizzard Entertainment, 2002

THE BANNER SAGA, desenvolvido por Stoic, Versus Evil, 2014

TOTAL WAR SHOGUN 2, desenvolvido por Creative Assembly, Sega, 2011

TOTAL WAR ROME 2, desenvolvido por Creative Assembly, Sega, 2013

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR 2, desenvolvido por Relic Entertainment, THQ, 2009

XCOM Enemy Unknow, desenvolvido por Firaxis Games, 2K Games, 2012

“We are not now that strength which in old days
Moved earth and heaven; that which we are, we are;
One equal temper of heroic hearts,
Made weak by time and fate, but strong in will
To strive, to seek, to find, and not to yield.”

Alfred, Lord Tennynon - Ulysses

