



WORLD SHIFT



GUIDA DELLA CAMPAGNA

1. La spedizione



Obiettivo: Assumi il ruolo di Denkar Nivara, al comando di uno squadrone di Trooper umani. Il tuo obiettivo è liberare il cammino da bestie selvagge e mutanti affinché l'équipe di scienziati possa giungere a destinazione.

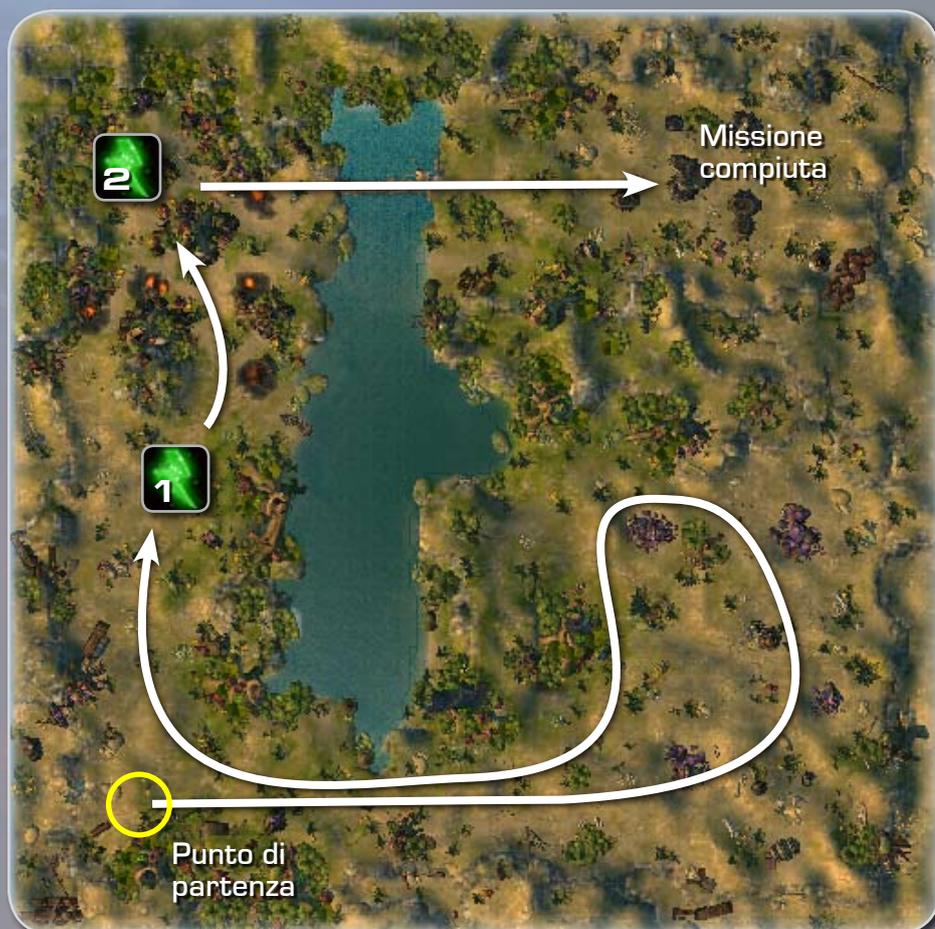


-  • Il sentiero della giungla conduce ad una collina. In cima ad essa troverai un insediamento mutante protetto, e al suo interno, un congegno che potrai recuperare sconfiggendone i difensori.
 - Se in un determinato momento ti rendi conto che stai perdendo troppi Trooper e il nemico ti travolge, utilizza l'abilità che ti permette di chiedere il soccorso di Denkar.
-  • Schiva le pattuglie di truppe umane tutte le volte che puoi, e stagli lontano per evitare di attirare la loro attenzione. Vigila costantemente lo stato di salute di Denkar. Se ti accorgi che la sua salute scende in modo preoccupante, puoi fare ricorso alla sua abilità di Iniezione rivitalizzante.
-  • Se una pattuglia ti vede e ti attacca, distraila con i Trooper sopravvissuti ed ordina a Denkar di correre verso l'uscita. Quando la raggiungerai, avrai compiuto la missione.

 I gruppi di mutanti e animali selvaggi non dovrebbero essere un problema per il tuo squadrone armato. Se in un determinato momento vieni attaccato da un gruppo numeroso, usa l'abilità Confusione.

2. L'assedio

Obiettivo: rompi l'assedio del villaggio mutante. Da solo Denkar non potrà attraversare le truppe che sorvegliano, dunque avrai bisogno di rinforzi per raggiungere il tuo obiettivo.



! Ad Est troverai un gruppo di mutanti che lottano contro gli invasori. Aiutali a sconfiggere i loro nemici e si uniranno al tuo comando. In seguito, torna al punto di partenza.

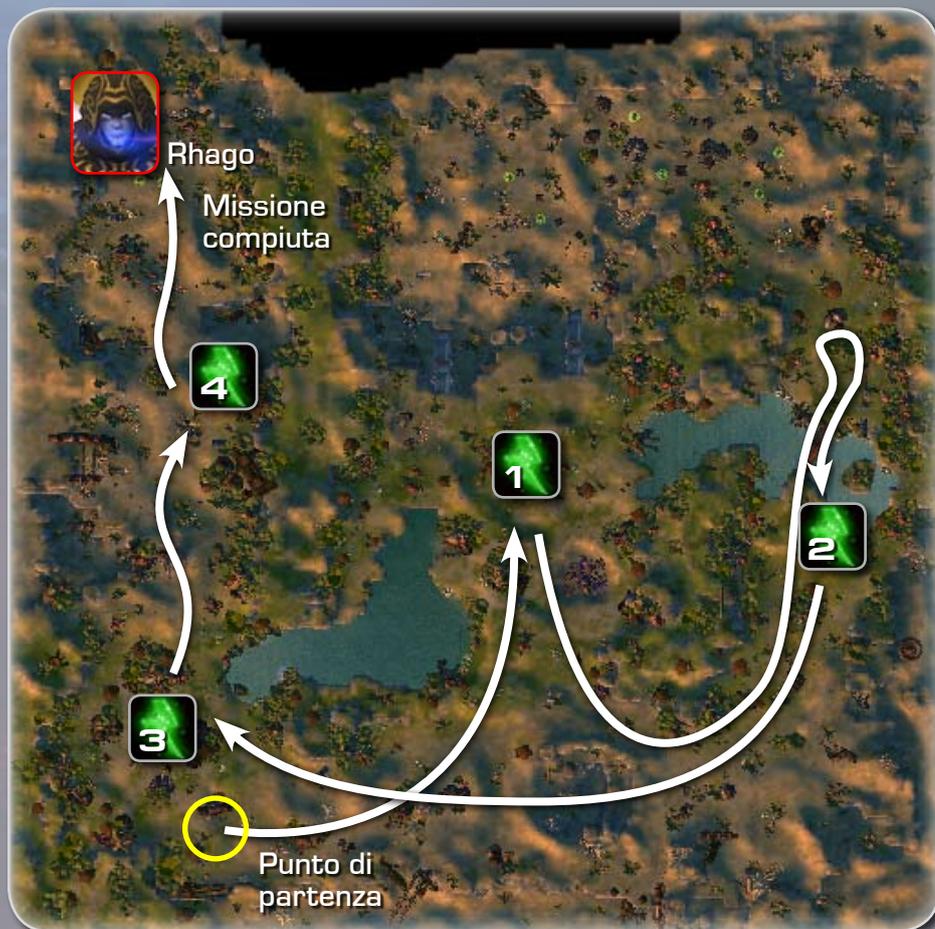
1 • I Warrior sono molto efficaci nel combattimento a lunga distanza, perciò tienili lontani dai Trooper nemici. Usa i Brute per distrarre l'attenzione dei Ripper umani. Controlla la salute di Denkar e usa le sue abilità speciali per distrarre e mantenerlo in vita.

2 • Unità mutanti si uniranno al tuo squadrone. Tra di essi troverai gli Shaman e i Sorcerer, dotati dell'abilità Guarigione, che ti sarà molto utile in situazioni difficili.
• Mantieni nella retroguardia la maggior parte delle tue forze e attrai piccoli gruppi di nemici grazie ai colpi dei Warrior che si trovano in testa. Se dividi le forze nemiche sarà più facile conseguire la vittoria.

3. Tradimento



Obiettivo: In qualità di guardiano del suo popolo, devi guidare Ganthu e proteggere i villaggi dagli attacchi umani.



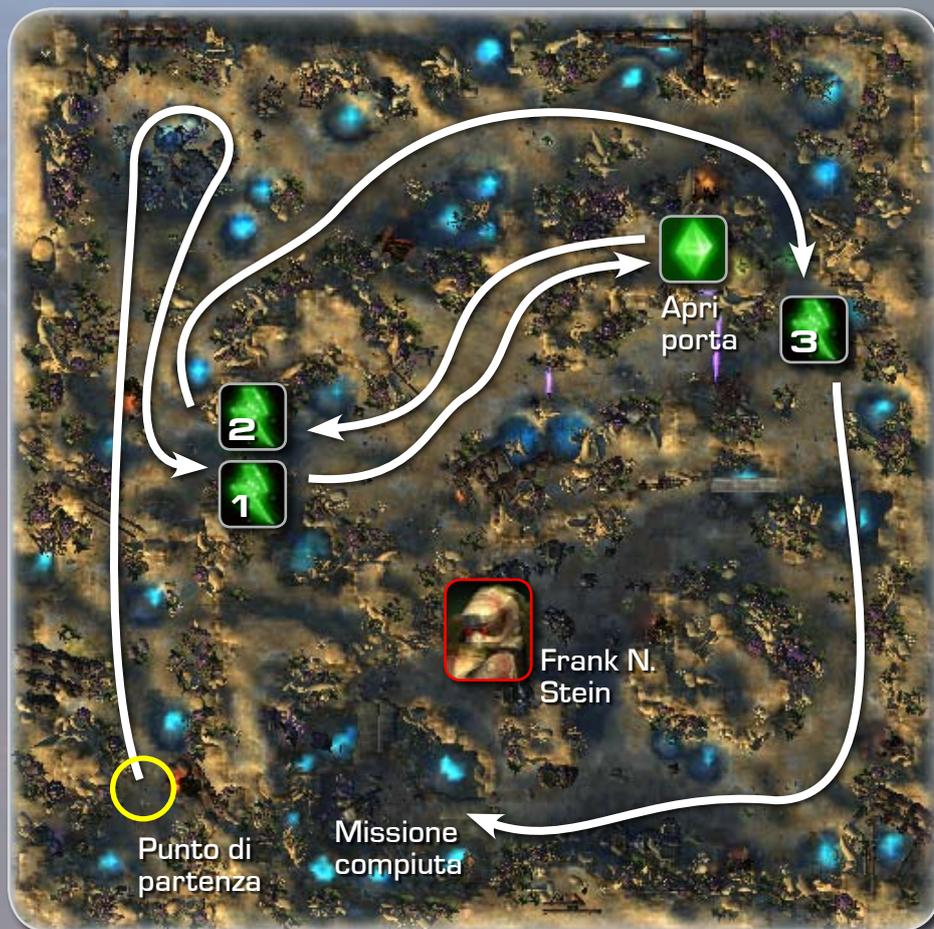
! Ganthu non è molto forte in combattimento ma è in grado di curare unità vicine. Utilizza l'abilità Congelamento per disarmare le truppe nemiche più pericolose, e la Cura sacra per ristabilire la salute dei tuoi difensori. Dovrai resistere a tre ondate di attacchi nemici.

- 1** • Avanza lontano dalle pattuglie nemiche per non attirare la loro attenzione. Se ti individuano, utilizza il Raggio contro i Ripper ed il Congelamento sui gruppi di Trooper per arrestare il loro attacco per qualche secondo.
- 2** • Dopo aver attraversato il ponte ti troverai circondato da un gruppo di quattro Assassini e da un mago mutante chiamato Ragho.
 - Elimina gli assassini dell'estremo Nord e dopo avvicinarti più che puoi al gruppo Sud in modo che i franco tiratori ti infliggano il minor danno possibile. Elimina gli Assassini con i raggi e continua ad attaccare Ragho; questi fuggerà non appena avrai ridotto notevolmente la sua salute.
 - Se la tua salute scende in modo preoccupante, usa la Cura sacra su te stesso per recuperare tutte le tue forze.
- 3** • Lungo il cammino Ragho ti attaccherà ancora con un nuovo gruppo di Warrior. Congela l'intero gruppo e avvicinarti per farli fuori con i raggi e gli attacchi normali. Ragho scomparirà nuovamente quando gli sarà rimasta poca salute.
 - Ragho ti attaccherà altre due volte, fuggendo tutte le volte che ridurrai la sua salute. Quando avrai raggiunto il villaggio si unirà a te Eji, una giovane dai portentosi poteri.
- 4** • Attraversa la linea difensiva che i mutanti mantengono contro gli umani. Mentre lotti, tieni Eji vicino a Ganthu per sfruttare le sue abilità di guarigione passive. Se i tuoi nemici ti superano in numero, ritirati alla linea di difesa mutante per cercare appoggio.
 - Alla fine del cammino incontrerai nuovamente Ragho, scortato da due potenti Hellfire. Con Eji al suo fianco, Ganthu resterà in vita il tempo necessario ad eliminare gli Hellfire con i raggi e a poter attaccare il mago rinnegato. Sconfiggilo per completare la missione.

4. Vendetta legittima



Obiettivo: Ganthu e Denkar uniscono le loro forze per scappare insieme ai nemici. Il tuo obiettivo è far aprire le porte dell'accampamento per poter fuggire dalla zona.



! Eji sarà una delle tue migliori alleate: durante la lotta manterrà la salute di tutto il tuo esercito, grazie alle sue abilità curative.

! Per affrontare la prima pattuglia di umani elimina prima il suo capo e richiedi rinforzi quando il tuo squadrone sarà ridotto. Liberati poco a poco i membri della pattuglia e, quando si aprirà la porta, penetra nell'accampamento.

- 1**
- Quando avrai raggiunto la zona protetta dalle torrette, attira l'attenzione dei Trooper nemici per allontanarli dalle difese automatiche. Distruggi le torrette ma non disattivare il campo di forza che tiene rinchiuso le bestie selvagge.
 - Dirigiti verso Nord fino a raggiungere il congegno che apre la porta posteriore della base, e dopo averlo attivato, esci dall'accampamento dal quale eri entrato.

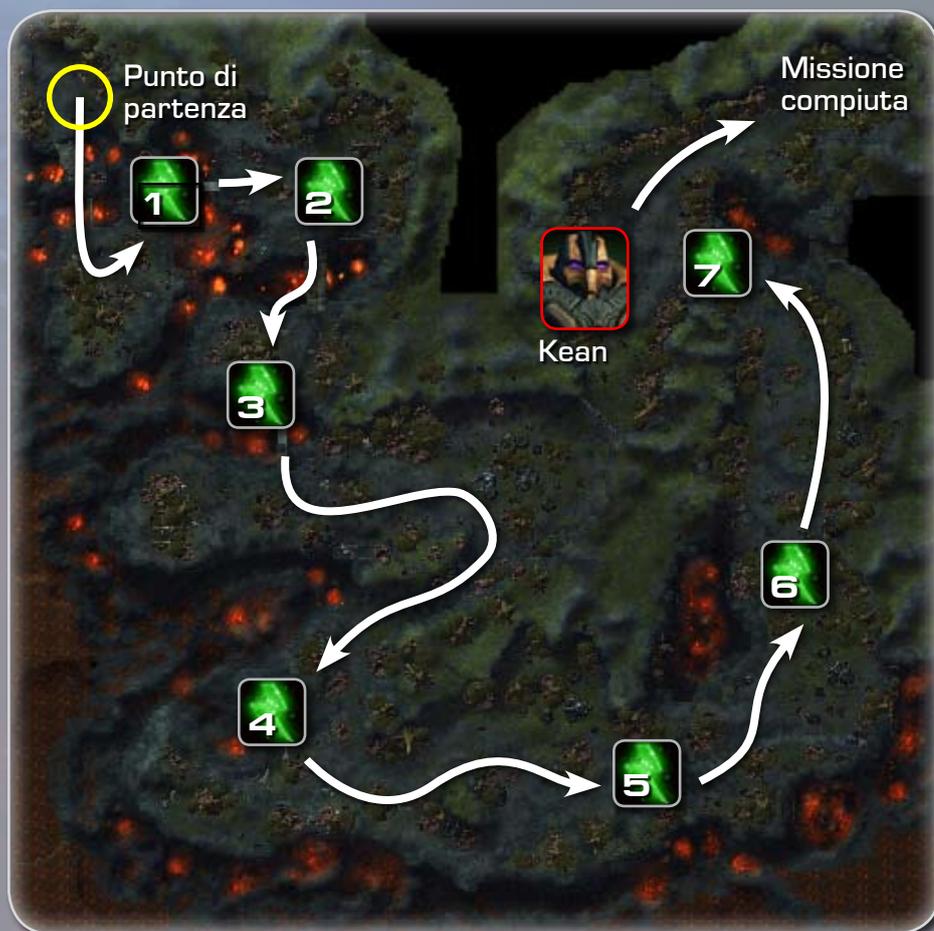
- 2**
- Avanza dal limite Nord dello scenario verso l'entrata posteriore che hai aperto, combattendo contro le pattuglie umane che troverai lungo il cammino e distruggendo le difese automatiche collocate all'entrata.

- 3**
- Penetra nell'accampamento ed elimina i pochi avversari che incontrerai. Quando arriverai ad un incrocio con due ponti, prendi quello che porta a Sud per circondare le difese principali.
 - Utilizza l'abilità Congelamento di Ganthu sui grandi gruppi di Ripper, la Confusione di Denkar sui Trooper e concentra i tuoi attacchi sull'ufficiale e sugli Hellfire. Mantieni i tuoi eroi in salvo e, se la salute di uno di loro precipita in modo preoccupante, richiedi rinforzi.
 - Fatti strada attraverso un ultimo gruppo di difensori per raggiungere la nave e fuggire dalla zona. Allontanali dalle torrette difensive prima di affrontarli, e liberati dell'ufficiale e degli Assasin che sparano su di te dalla retroguardia.

5. Vecchi rancori



Obiettivo: In seguito ad un atterraggio forzoso, Denkar, Ganthu ed Eji devono attraversare le gole e i fiumi di lava che circondano la città di Saling.



! Osserva i fiumi di lava che scorrono sotto i ponti in modo da prevedere le eruzioni vulcaniche e trovare il momento giusto per passare dall'altro lato. Per farlo ti sarà utile far girare attorno la visuale ed inclinarla.

- 1** • Attraversa il terzo ponte, ma non cercare di far passare tutti in una volta, altrimenti i tuoi eroi finiranno arrostiti. Fermati alla colonna di pietra centrale e attendi che finiscano le eruzioni dalla seconda metà del ponte.
- 2** • Il quarto ponte è molto lungo e dovrai assicurarti che quando comincerai ad attraversarlo non si stia verificando nessuna eruzione di lava dalla parete della crepa.
- 3** • Attraversa l'ultimo ponte per raggiungere la terra ferma e lasciarti alle spalle le eruzioni vulcaniche. Lì vicino troverai una base umana in cui Denkar spera di ricevere aiuto.
- 4** • Corri finché i Ripper e i Trooper smetteranno d'inseguirti. Gli abitanti della gola non dovrebbero rappresentare una grande sfida per i tre eroi.
- 5** • Resta lontano dall'accampamento degli umani e dalle guardie che lo pattugliano.
- 6** • Avanza rimanendo il più possibile vicino al bordo della breccia. Osserva i movimenti della pattuglia nemica e passa quando si allontana dal tuo percorso.
- 7** • Non ti separare dalla parete Est finché non avrai incontrato il comandante Kean, capitano della guardia della città.
 - Lancia l'abilità Confusione sui Surgeon nemici e attacca con i raggi gli Assasin. Accerchia Denkar e gli Assasin per ridurre il danno che questi infliggono, e dopo averli eliminati, attacca i Surgeon.
 - Congela i Surgeon per evitare che si curino tra di loro e concentra i tuoi attacchi su uno di essi. Usa la Cura sacra su Denkar, che riceverà la peggiore parte del castigo del nemico.
 - Quando affronterai il comandante Kean mantieni Eji e Ganthu vicino Denkar affinché lo curino. La vittoria ti darà libero accesso alla città.

6. Infiltrati



Obiettivo: Infiltrati attraverso i complessi minerari esterni fino all'interno della città e trova la sorella di Denkar, l'unica persona che può aiutarlo in questo momento.



! Evita di farti vedere dai Trooper e che questi diano l'allarme. Puoi affrontare piccoli gruppi di 3 o 4 unità nemiche, ma devi schivare le pattuglie più grandi.

! Elimina con un raggio il Trooper che trovi per evitare che dia l'allarme e poi affronta i Ripper. Raccogli la tessera d'accesso del Trooper abbattuto.

1

- Guidando Denkar potrai infiltrarti tra le pattuglie nemiche poiché con il suo casco passerà inosservato se non si avvicina troppo ai Trooper nemici.
- Non aprire nessun combattimento e passa tra le pattuglie ad una certa distanza dai suoi membri. Puoi avvicinarti alle pareti e ai bordi del cammino ed attendere che i Trooper tirino dritto prima di continuare. Porta via gli esplosivi che troverai nel magazzino di Xenolite.

2

- Nella struttura mineraria aspetta che le guardie si allontanino per collocare gli esplosivi. Se le due pattuglie che proteggono la zona si avvicinano a te, puoi nasconderti dietro gli edifici e riprovarci quando se ne saranno andate.

3

- Nella struttura mineraria successiva colloca un nuovo pacco di esplosivi e nasconditi dietro la parete rocciosa della zona Nord.
- Detona il primo pacco di esplosivi che hai collocato e tutte le guardie abbandoneranno i propri posti per accorrere al luogo dell'esplosione. Approfitta della confusione per avanzare con Ganthu ed Eji e condurli da Denkar.

4

- Liberati delle pattuglie individuali, attaccando prima il Trooper per evitare che dia l'allarme.

5

- Attraversa il ponte di pietra. Una pattuglia nemica cercherà di bloccare il passaggio. È il momento di detonare il secondo esplosivo collocato da Denkar e approfittare della confusione per continuare l'avanzata.
- Avanza verso Nord stando lontano dalla pattuglia nemica. Quando il cammino sarà libero, potrai rifugiarti all'interno della città.

7. Un nuovo nemico



Obiettivo: Scorta Kuna Nidahl e difendi il laboratorio dall'assedio di truppe sconosciute. Al tuo arrivo in zona scoprirai che un villaggio mutante si trova sotto l'assedio dalle stesse forze ostili. Difendi entrambe le posizioni e arrestra l'avanzata degli invasori.



Una volta arrivato al primo villaggio, tieni unito il tuo squadrone. Sulla strada per il laboratorio incontrerai un Alien Master, capo delle truppe nemiche. Per sconfiggerle usa l'abilità delle tue truppe sullo stesso Alien Master fino a eliminarlo. In seguito, occupati dei suoi seguaci.



- Proteggi le torrette difensive e sorveglia la zona fino all'arrivo del Surgeon alleato. Quando avrai abbandonato il laboratorio, lascia il Surgeon e i tre Trooper a difendere le torrette.
- Quando avrai raggiunto l'accampamento nemico, attira l'attenzione dell'Alien Master affinché si allontani dal nido. Concentra le abilità delle tue truppe contro di lui finché non l'avrai sconfitto e ritorna al laboratorio con la maggior parte del tuo squadrone.
- Riunite tutte le truppe, chiedi rinforzi. Lascia tre Trooper nel laboratorio e dirigi di nuovo al nido degli Alien.
- Prima attacca le difese perimetrali per farti strada e poi, concentra le forze di tutto lo squadrone sul nido. Usa le tue abilità d'effetto d'area contro le creature generate dal nido per sterminarle velocemente.

8. Ritorno al passato



Obiettivo: Con l'aiuto di Ganthu, Denkar deve recuperare il diario di spedizione del padre, Lord Nivara, abbattuto da truppe varuniane anni prima.



! In questa missione disponi di unità meccaniche. Ricorda che il Constructor può impiegare l'abilità di Riparazione per ristabilire la salute delle tue unità durante la battaglia e dopo di essa.

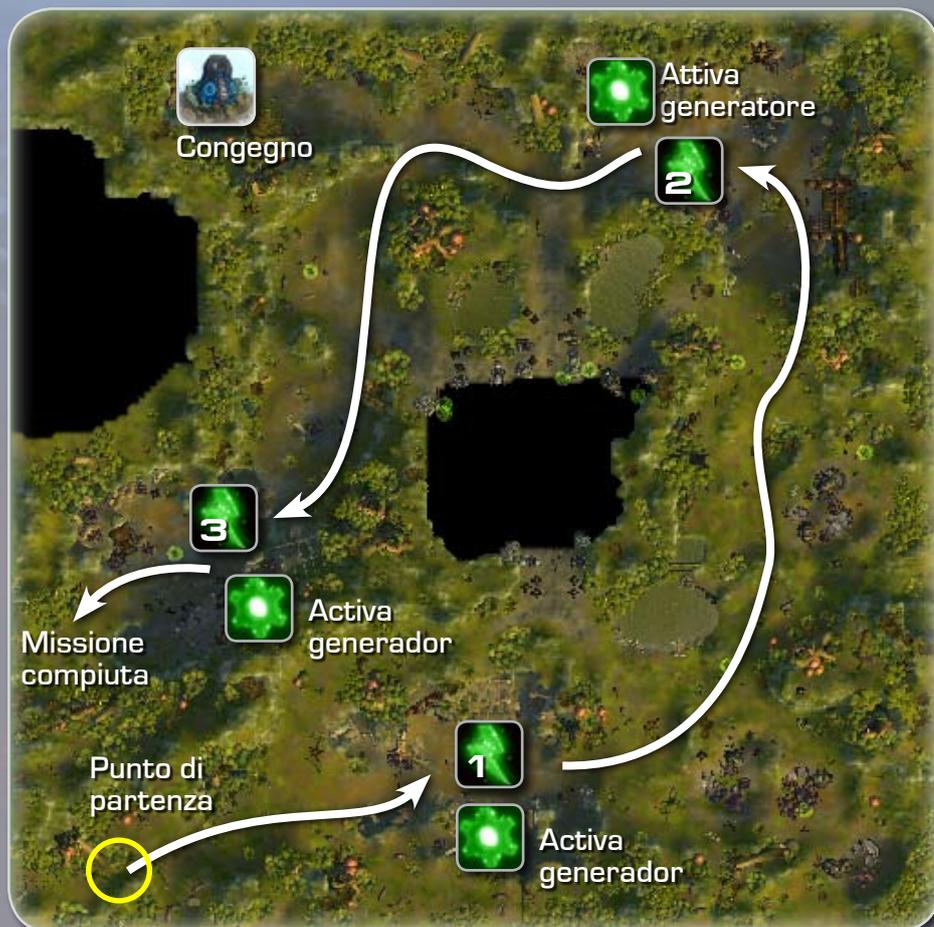
! Arrivando all'entrata di una vasta area, incontrerai diverse truppe varuniane. Aspetta che siano loro i primi ad avvicinarsi alla tua postazione. Per attaccare grandi concentrazioni di unità nemiche, utilizza su di essi l'abilità di Raffica dei tuoi due Assault Bot.

- 1**
 - Quando raggiungerai la seconda area, dovrai attirare il gruppo di Ripper che si trova a Nord. Cerca di non attirare l'attenzione di altre truppe finché non le avrai sconfitte.
 - Quando affronterai i Trooper della regione centrale della mappa, utilizza su di essi l'abilità Corruzione del tuo Stone Ghost. In questo modo i Soul Worm generati ti aiuteranno ad attrarre il fuoco nemico. Approfitta di questa circostanza per sconfiggere i tuoi avversari utilizzando le abilità d'effetto d'area delle tue unità.
 - Giunto al bivio troverai un nutrito squadrone nemico. Lancia l'abilità Congelamento su di essi e concentra i tuoi attacchi sul Constructor. Una volta eliminato, usa le abilità d'effetto d'area per sconfiggere il resto dei nemici.
 - Se il numero dei tuoi Ripper si riduce bruscamente, chiedi i rinforzi.
- 2**
 - Affronta le pattuglie varuniane che s'interpongono sul tuo cammino.
 - Concentra i tuoi attacchi sui Judge nemici per evitare che le loro granate di protoni riducano le forze delle tue unità. Lancia i raggi di Ganthu su di essi per annientarli prima possibile.
 - Sul sentiero affronterai contemporaneamente gruppi di Trooper, Ripper e Assasin. È importante occuparsi rapidamente degli Assasin poiché i loro attacchi a distanza possono eliminare i tuoi eroi.
- 3**
 - Prendi il diario di Lord Nivara e dirigiti rapidamente a Nord, fino a raggiungere un bivio. Per scappare, prosegui sulla strada che conduce a Ovest.

9. Alla ricerca della città perduta



Obiettivo: Individua i congegni menzionati nel diario di Lord Nivara e analizzali in cerca di nuovi dati sulla città perduta.



! I tuoi tecnici si occuperanno di analizzare i congegni che rinverrai durante questa spedizione. Devi mantenerli sempre in vita per poter compiere la missione. Per garantire la loro sicurezza, selezionali in un gruppo a parte scortato da Arna.

! Ad Est troverai i primi congegni. Mentre i tuoi tecnici li analizzano, le tue truppe devono mantenere in riga i droidi nemici. Tieni il tuo Surgeon vicino al tecnico che realizza l'analisi affinché utilizzi la sua abilità di Trattamento se necessario. Quando avrai terminato l'ispezione dei congegni, abbandona rapidamente la zona dall'uscita Est.

- 1**
- Quando avrai raggiunto la base dei droidi, evita il confronto diretto. Circonda le strutture nemiche dal lato Est e prosegui verso Nord. Durante la tua avanzata, mantieni i tuoi tecnici ben protetti e stai attento a possibili attacchi dalla retroguardia.
 - Dopo aver scoperto il generatore d'energia, uno dei tuoi tecnici dovrà analizzare il congegno. Posiziona Arna o un Surgeon vicino a lui affinché curino le ferite che causeranno gli attacchi.

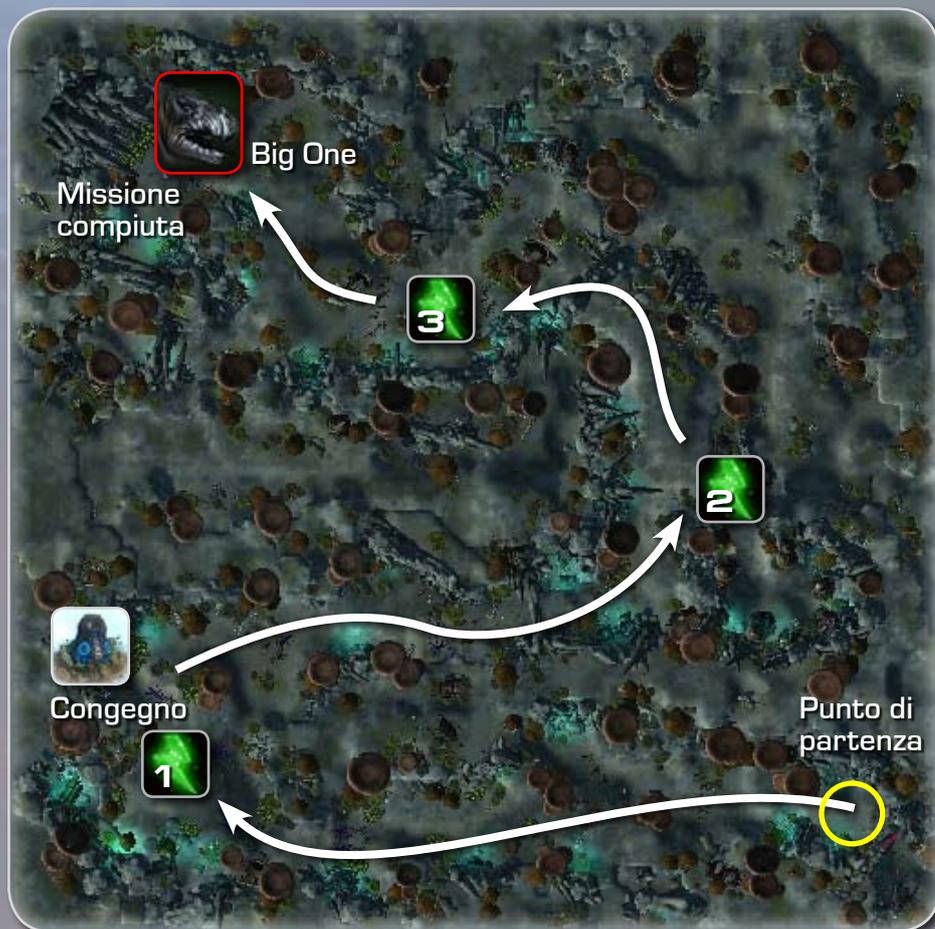
- 2**
- Dopo aver attivato il generatore d'energia, prosegui verso Est e allontanati dall'uscita della base. Avanza verso Sud e prosegui fino a raggiungere il checkpoint.

- 3**
- Attraversa il ponte di pietra e fatti strada tra le torrette difensive congelando i Z-Bot. Offri rifugio ai tecnici e ad Arna vicino la parete rocciosa a Nord.
 - Libera infine la zona dell'ultimo congegno. Quando il tecnico l'avrà analizzato, dovrai solo fuggire velocemente verso Ovest per compiere la missione.

10. Nelle fauci del lupo



Obiettivo: Denkar, Arna e Ganthu devono esplorare la zona alla ricerca dell'indizio finale che li conduca a Speranza.



! Tieni il tuo Assasin lontano dalla linea di battaglia per sfruttare al massimo le sue abilità di francotiratore. Quando troverai delle uova aliene, assicurati di distruggerle prima che si schiudano. Per farlo, utilizza le raffiche di razzi degli Assault Bot mentre concentri su di essi gli attacchi delle tue truppe.

- 1**
- Utilizza lo sparo a lungo raggio dell'Assasin per attrarre gli scorpioni fino all'entrata, dove potrai combattere contro di essi senza provocare la schiusa delle uova.
 - Liberati di tutti i nidi e uova ostili della zona, ma non avvicinarti alla gran concentrazione di uova che circonda il congegno prima di attivare il checkpoint.

- 2**
- Utilizza le raffiche per distruggere tutte le uova che puoi. Lancia l'abilità Congelamento per mantenere in riga il maggior numero possibile di nemici e vigila attentamente la salute dei tuoi eroi.
 - Recupera il congegno e avanza verso Est. Aiuta il gruppo di mutanti che si trova sotto assedio. Dopo lo scontro, cura i Brute con le abilità di Arna.
 - Cerca la tana della creatura di cui ti hanno parlato i mutanti e ricorda che è importante mantenere in vita i Brute che si sono uniti alle tue truppe.

- 3**
- Tieniti lontano dal Big One. Disponi Denkar in testa al tuo squadrone, scortato dai Trooper. Dietro questa prima linea posiziona Ganthu, Arna e il Judge, affinché utilizzino le loro abilità sui feriti.
 - Nella retroguardia posiziona gli Assault Bot e l'Assasin.
 - Apri il fuoco sparando su uno degli scorpioni con l'Assasin per allontanarlo dalla grande concentrazione di uova che c'è dietro il Big One.
 - Dopo aver eliminato gli scorpioni, appaiono delle nuove uova che devi distruggere rapidamente.
 - Big One attaccherà le tue truppe lanciando dei raggi, pertanto disponi in prima linea Denkar, la tua unità più blindata, e usa la sua abilità di Confusione per attirare l'attenzione del Big One.
 - Tieni continuamente d'occhio la salute di Denkar; utilizza di tanto in tanto le abilità di Arna e Ganthu per curarlo, o ricorri all'Iniezione rivitalizzante che questi possiede.
 - Mentre gli Assault Bot lanciano raffiche sugli scorpioni più piccoli, concentra l'attacco dei Trooper e dell'Assasin sul Big One, finché non l'avrai eliminato.

11. Speranza



Obiettivo: La spedizione è già a conoscenza della posizione esatta di Speranza. Il gruppo, capeggiato da Denkar e Ganthu, deve attraversare la valle per raggiungere l'entrata della città perduta.



! Gli Arbiter e gli Harvester sono le unità più pericolose degli Alien. Per sconfiggerli, alterna l'uso delle abilità Confusione e Congelamento e concentra il fuoco della maggioranza delle tue truppe su di essi. Riduci l'energia degli Arbiter con le granate di protoni dei tuoi Judges, in questo modo gli impedirai di infondere terrore nelle tue truppe.

! Fai attenzione alle formazioni tentacolari che popolano la zona poiché le nubi tossiche che lanciano possono ferire le tue unità. Fai in modo che le tue truppe non si avvicinino troppo a queste creature e se la situazione lo richiede, cerca di farle tirare dritto il più rapidamente possibile.

1 • In questa missione non potrai chiedere rinforzi, pertanto è fondamentale tenere sotto controllo la salute di tutti i tuoi soldati.

• Una volta raggiunta la zona Nord-Est, troverai un congegno. Esaminandolo, vedrai che non succede nulla. Continua ad esplorare la zona.

2 • Proseguendo verso Est raggiungerai le porte di Speranza. Per entrare, dovrai disattivare lo scudo energetico che le protegge.

• Cerca il congegno nascosto nell'angolo Nord-Est della mappa; per disattivare le difese di Speranza, devi attivare contemporaneamente entrambi i congegni trovati fino a quel momento.

• Solo Ganthu e Denkar possono attivare i dispositivi, perciò lascia Ganthu vicino al secondo congegno e torna con il resto della spedizione alle porte della città. Una volta lì, conduci Denkar al primo congegno.

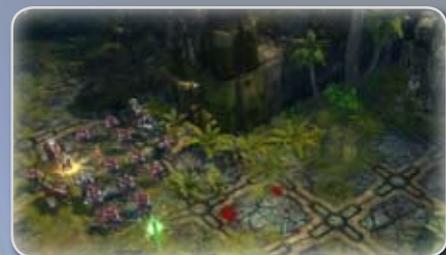
• Attiva entrambi i meccanismi consecutivamente. In seguito, invia sia Denkar che Ganthu alle porte di Speranza.

• Evita che le orde aliene penetrino in città. Posiziona Eji e i due Sorcerer dietro i tuoi Judge e respingi l'attacco. Una volta sconfitti i nemici, potrai finalmente entrare nella città di Speranza e compiere la missione.

12. Il labirinto



Obiettivo: Esplora il labirinto per trovare l'origine della misteriosa forza psichica percepita da Eji.



! La zona è infestata da trappole difficili da individuare. Cerca di schivarle e posiziona Denkar, la tua unità più resistente, in testa alla spedizione, per assorbire i danni delle possibili detonazioni.

- 1** • In questa missione non disponi di rinforzi, perciò presta molta attenzione alla salute di tutti i tuoi Trooper e ripara gli Assault Bot con il Constructor se necessario.
- 2** • Avanza lungo il labirinto fino a raggiungere una grande sala che dovrai attraversare. Vi troverai uno strano e inerte robot.
- 3** • Quando cercherai di utilizzare il comando che si trova in fondo alla sala, l'enorme robot prenderà vita e comincerà ad attaccare le tue truppe.
 - Per sconfiggere questo potente boss, posiziona le tue truppe più vicino possibile a lui finché resta inattivo. Attiva il comando con Denkar e invialo immediatamente verso il Boss.
 - Tieni sempre le tue unità vicino al Boss e utilizza l'abilità Confusione per attirare la sua attenzione su Denkar.
 - Se il Boss prende come obiettivo un Assault Bot, riparalo quanto prima con il tuo Constructor e continua ad usare l'abilità Confusione non appena si sarà ricaricato.
 - Attiva il meccanismo con Denkar e dopo aver superato il checkpoint, abbandona la sala.
- 4** • Trova il congegno che respinge gli attacchi nemici. Concentra le abilità dei tuoi ufficiali sugli Harvester e in seguito elimina il resto delle orde aliene per ottenere il comando del congegno.

13. La fuga



Obiettivo: Ottieni la nave di Zarx e fuggi dalla zona per garantire la sicurezza del Risonatore.



1

- Contieni l'attacco degli alien nemici mentre i rinforzi richiesti da Zarx si avvicinano alla zona.
- Quando saranno arrivati i rinforzi, avanza fino a raggiungere la posizione dell'Alien Master. Attacca prima gli ufficiali e, in seguito, concentra il fuoco sull'Alien Master.

2

- Attraversa la zona infestata da tentacoli il più rapidamente possibile.
- Utilizza le abilità di tutte le tue unità per sconfiggere il nuovo gruppo di alien nemici e riserva l'abilità di Richiedere rinforzi per il futuro.

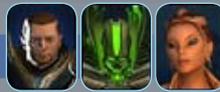
3

- Sconfiggi lo squadrone di alien ostili e tieni in salvo i tuoi ufficiali. Quando arriverai alla nave di Zarx, chiedi i rinforzi e attiva il checkpoint.

4

- Attacca l'Alien Master e utilizza la Confusione su di lui per evitare che utilizzi le sue abilità.
- Dopo aver sconfitto gli alien, fuggi dalla zona con la nave di Zarx.

14. Ali Tarpate



Obiettivo: Localizza la struttura di difesa antiaerea aliena e distruggila. Nel frattempo devi difendere la nave di Zarx e proteggere il Risonatore.



! Proteggi la nave di Zarx dagli attacchi nemici. Neutralizza quanto prima i rapidi Trittech e Trisat che sparano direttamente sulla nave. Se c'è un Manipulator tra le truppe nemiche, neutralizzalo rapidamente per evitare che ristabilisca la salute dei suoi alleati.

- 1** • Dopo aver respinto l'ultima ondata, avanza verso Est. Circonda il lago e attraversa il ponte di pietra protetto da una gran quantità di Alien.
• Attacca prima gli ufficiali ed utilizza l'abilità di Zarx Nova oscura per abbattere grandi concentrazioni di nemici prima che arrivino i rinforzi dei tuoi avversari.
- 2** • Ignora gli insetti poiché, ogni volta che ne ucciderai uno, verrà emessa una potente nube di gas acido che danneggia tutte le tue unità. Cerca e distruggi la fonte degli insetti: un nido di ragni situato a Nord Est.
- 3** • Prosegui verso Sud fino a giungere all'accampamento nemico. Prima di lanciare un'offensiva, recupera le forze e invoca i rinforzi se necessario.
• Comincia l'attacco lanciando l'abilità Confusione sui due Manipulator e concentra su di loro il fuoco di tutto il tuo squadrone.
• Quando questi cadranno, occupati dell'Alien Master, e successivamente, degli Harvester.

15. Intrappolati



Obiettivo: I rinforzi richiesti da Denkar vengono sbaragliati dal nemico. Lo squadrone sopravvissuto, diretto da Kuna Nidhal e Arna Nivara, deve proteggere la zona e distruggere la struttura antiaerea aliena.



! Per proteggere la nave mentre le torrette difensive vengono trasportate alla tua postazione, posiziona Arna e gli Assault Bot nella retroguardia e i Trooper e Kuna in testa per assorbire gli attacchi alien.

! Tieni d'occhio la salute di Kuna e ritiralala quando non potrai più curarla; proteggila con i Trooper. Non esitare a richiedere rinforzi; quando la torretta si attiverà gli attacchi cesseranno e potrai fermarti per qualche istante per recuperare le forze.

- 1** • Dopo aver attraversato un grande arco di pietra, sarai testimone della battaglia di un High Priest e il suo gruppo di mutanti contro uno squadrone alien. Aiuta l'High Priest attaccando la retroguardia aliena e, come ricompensa, ti lascerà tre Brutes e tre Howling Horror. Prenditi cura di loro: se cadono in combattimento non potrai recuperarli e ti saranno di grande aiuto nella battaglia finale.
- 2** • Per distruggere la difesa antiaerea situata nell'estremo Sud della mappa dovrai scatenare una battaglia infernale. Prima di attivare il punto di controllo, rinforza le tue truppe.
- 3** • Dividi in gruppi le tue truppe. Nel primo, incaricato di difendere il canyon, includi il Judge, Kuna, Arna e le unità d'attacco corpo a corpo (Brutes e Howling Horrors).
 - Le unità nemiche, capeggiate da un Alien Master, presto arriveranno al canyon. Ordina al tuo Judge di sparare la sua granata di protoni contro il Master per ridurne l'energia ed evitare che utilizzi la sua potente Nova oscura. In seguito, retrocedi per far sì che Arna curi il Judge e attacca con i Brute e gli Howling Horror l'Alien Master e le sue unità.
 - Nel frattempo il secondo gruppo, al comando dell'Assassin, deve distruggere il nido di difesa antiaerea alien. Ma non ti fidare. Ogni certo periodo di tempo il nido scarica una potente onda d'energia che distrugge tutte le unità che si trovano nel suo raggio d'azione. Questo raggio è superiore alla portata dei colpi della maggior parte delle tue unità, pertanto dovrai ritirati poco prima che causi l'esplosione.
 - Osserva i raggi di carica che uniscono il nido con delle strutture vicine. Il numero dei raggi aumenta man mano che la carica dell'esplosione d'energia raggiunge il suo massimo. Quando ci saranno 6 raggi concentrati sul nido, la sua energia si libererà, perciò dovrai cominciare a ritirare le tue truppe non appena ci saranno 4 raggi attivi.
 - La battaglia sarà dura. Nuovi Alien Master appariranno con le loro unità a seguito per tormentarti. Devi mantenere un equilibrio tra il difendere la tua retroguardia mantenendo gli alien lontani dal gruppo d'attacco e il vigilare la carica dell'esplosione d'energia del nido per ritirare le tue truppe in tempo.
 - Se l'esplosione d'energia del nido neutralizza il tuo gruppo d'attacco, invoca dei rinforzi per ricomporlo. Dovrai ritirare le tue truppe in 4 o 5 occasioni, ma il nido non resisterà al castigo ancora per molto e ne uscirai vittorioso.

16. Caos



Obiettivo: Proteggi il Risonatore dalla minaccia degli umani e unisciti ai rinforzi che accorrono in tuo aiuto.



! Liberati del gruppo di umani che ti attacca e neutralizza gli Assasin che, appostati e nascosti vicino le torrette, sparano sulle tue unità. Per farlo, sii il primo a sparare e poi distruggi le torrette una ad una.

- 1 • Utilizza l'abilità Mutazione per trasformare uno dei tuoi Field Overseer in un Power Overseer e mantieni in vita il tuo Dominator per poter usare l'abilità Catena dimensionale su gruppi di nemici numerosi.

• Utilizza l'abilità Catena dimensionale e subito dopo la Nova oscura di Zarx per liberarti delle unità nemiche. In seguito distruggi una ad una le piattaforme di teletrasporto delle torrette.
- 2 • Non appena sentirai il fischio penetrante che identifica le cariche dell'artiglieria nemica, metti in salvo le tue truppe. Individua e sconfiggi gli Assasin che si trovano in cima alle rocce.
- 3 • Ordina alla metà delle tue truppe di attaccare Vasili, l'ufficiale umano al comando del contingente inviato dalla città. L'altra metà deve occuparsi dei Trooper d'assalto che si teletrasporteranno fino alla tua posizione.

• Non appena avrai sconfitto Vasili potrai disattivare le torrette difensive che proteggono l'uscita delle strutture e abbandonare la zona.
- 4 • Dopo aver neutralizzato la pattuglia di Warrior che spunta sul cammino, arriverai ad un tempio mutante protetto. Usa i tuoi primi attacchi e abilità per liberarti del gruppo di Guardian prima di eliminare l'High Priest ed il resto dei difensori. Infine, distruggi il tempio.

• Avanza verso Est e quando arriverai ad un bivio scegli il cammino Sud. Sarai testimone di una battaglia colossale tra umani e mutanti. Unisciti a questi ultimi per equilibrare la contesa.

• Utilizza contemporaneamente le abilità Catena dimensionale e Nova oscura. Presto riceverai notizie di Kuna, che si dirige verso di te con i rinforzi.
- 5 • Difendi la zona dagli attacchi simultanei di mutanti ed umani. Le unità più pericolose sono gli Assasin i quali, protetti dietro i Trooper, ti sparano con precisione. Ignora i Brute mutanti e sconfiggi i Trooper e i Warrior.

• Prima che la nave di Kuna atterri, quattro ufficiali alien si teletrasporteranno fino alla tua posizione, prenderanno il Risonatore psichico e lo porteranno via. La missione è terminata.

17. La scalata



Obiettivo: Nel punto dell'impatto dello Shard Zero, Denkar, Eji ed i suoi compagni devono percorrere le ripide pareti del cratere e trovare un modo per accedervi.



! Sarai attaccato da gruppi di Tritech e Trisat e presto scoprirai che i nemici provengono dalla zona in cui si trovano vari teletrasportatori che forniscono continuamente rinforzi agli alien.

! Ordina a Zarx di disattivare il meccanismo di teletrasporto mentre il resto dello squadrone lo copre dagli attacchi nemici. Se non vuoi essere attaccato continuamente dalla retroguardia, chiudi uno ad uno i portali che trovi sul tuo cammino.

1 • Arriverai al limite dello scudo d'energia che circonda il cratere dello Shard Zero: le strutture alien sono varie. Disattiva il teletrasportatore che fornisce i rinforzi nemici e riunisci Zarx e tutte le truppe aliene; fagli attraversare lo scudo utilizzando gli indicatori di teletrasporto a corto raggio che trovi sui lati della barriera.

2 • Dinanzi a te il cammino si divide 2 volte a forma di 8. I bivi sono protetti da uno squadrone nemico superiore alle tue forze. Osservane i movimenti e attraversa da un lato quando questo si trova dal lato opposto.

- Se ti individuano non lottare contro di loro. Torna allo scudo protettore per recuperare la salute delle tue unità e invocare rinforzi.
- Sulla passerella di pietra dietro il bivio verrai attaccato da un'altra pattuglia. Usa l'abilità Colpo di Terrore del tuo Arbiter sull'Harvester quando la sua salute sarà dimezzata, per evitare che si rigeneri ed eliminarlo rapidamente.
- Sul ponte di pietra successivo non ti avvicinare al Dominator o assorbirà la vostra energia. Lanciagli il Colpo di Terrore quanto prima per evitare che usi la Catena dimensionale e congeli le tue unità. Dopo, liberati dei Trisat.

3 • Arresta le tue unità non appena sarai arrivato ad una grande distesa con un nido alien e varie difese terrestri. Eviterai così che il nido attivi la produzione continua di Trisat.

- Posizionati vicino l'entrata e aspetta che la pattuglia formata da un Harvester e vari Field Overseer si avvicini. Attirala sparando con Zarx e retrocedi per lottare contro di essi senza il rischio di mettere in allerta altre truppe.
- Ritorna con Denkar e il resto dello squadrone e posizionali dentro il portale circolare del teletrasporto. Avanza con Zarx verso la piattaforma di teletrasporto ignorando il nido, le sue difese e l'orda di Trisat che ti seguirà. Attiva la piattaforma e arriveranno i rinforzi di cui hai bisogno.

4 • Disattiva con Zarx un nuovo teletrasportatore di rinforzi nemici. Avanza tra le gole rocciose fino a raggiungere un nido alien. Col tuo squadrone al completo potrai eliminarlo rapidamente insieme alle sue difese prima di proseguire il tuo cammino verso Est.

- Sei arrivato ad un punto senza uscita dominato da un nuovo nido alien. Attacca le strutture difensive una ad una e copri Zarx col tuo squadrone mentre attiva il teletrasportatore. Questo nido non può essere distrutto. Posiziona i tuoi eroi e i tuoi ufficiali sulla piattaforma di teletrasporto per completare la missione.

18. La battaglia finale



Obiettivo: Attraversa le ultime difese alien e trova il Risonatore psichico.



! Osserva i movimenti delle pattuglie nemiche e attirale con spary a lunga distanza. Centra i tuoi attacchi sugli ufficiali alien e utilizza le tue abilità d'area per liberarti degli sciame di piccole unità.

! Quando arriverai ad un ponte di pietra che conduce ad una distesa, non attivare il checkpoint. Prima distruggi le due pattuglie che perlustrano la zona, ma assicurati di non attirare l'attenzione di entrambe allo stesso tempo. Una volta liberato il cammino invoca i rinforzi e attiva il checkpoint.

- 1
- Sei giunto allo scenario della battaglia finale. Il tuo obiettivo è proteggere Eji, che deve mantenere in riga l'Alien Master nemico.
 - Distruggi i nidi nemici per arrestare gli attacchi contro Eji e attacca l'Alien Master per sconfiggerlo e permettere ad Eji di vincere il duello di menti.
 - La barra della parte superiore ti indica il controllo mentale di cui dispongono Eji e l'Alien Master sul risonatore. La concentrazione di entrambi scenderà se subiscono degli attacchi. Se la barra si esaurisce, l'Alien Master controllerà il risonatore e la missione fallirà.
 - Muoviti velocemente. Lancia un attacco suicida sui nidi alien per distruggerli completamente. Prima di proseguire aspetta che l'abilità di chiedere rinforzi sia carica e dividi le tue truppe lasciando in un gruppo Denkar, Zarx, Kuna e Arna, con un Power Seer.
 - Il resto delle unità deve dirigersi a Nord per distruggere il primo nido, concentrando tutta la potenza su di esso.
 - In seguito, il gruppo deve dirigersi ad Est per distruggere il secondo nido. Subirai varie perdite, ma potrai completare l'operazione.
 - Affronta il tuo gruppo di eroi con le truppe nemiche, lasciando il Power Overseer nella retroguardia affinché i personaggi possano rigenerare la propria energia più rapidamente ed usare le proprie abilità. Utilizza Confusione per eliminarli.
 - Quando l'attacco su Eji diventerà insostenibile, richiedi i rinforzi. Arriverà immediatamente la sostituzione di tutte le unità perse durante l'attacco al nido.
 - Col nuovo squadrone sconfiggi i nemici e controlla i nidi nemici assicurandoti che siano stati distrutti.
 - Avanza con lo squadrone ad ovest ignorando le unità nemiche e dirigiti verso i due nidi restanti. Concentra i tuoi attacchi su uno di essi fino a distruggerlo, in seguito elimina il maggior numero di unità nemiche.
 - Con tre nidi KO, il numero di truppe nemiche di rinforzo sarà minimo ed il gruppo di Denkar potrà difendere Eji da solo.
 - Chiedi rinforzi e forma un nuovo squadrone affinché distrugga il quarto ed ultimo nido.
 - Infine, attacca direttamente il capo delle truppe nemiche, distraendo la sua concentrazione per far sì che Eji prenda il controllo del Risonatore psichico. La minaccia della Piaga sul pianeta Terra svanirà per sempre.