**Концепт Миссий**

**Крысы в сарае (ст – 1)**

Союзник: Зурги

Противник: Умоджанский протекторат

В процессе миссии освобождаем из клеток работяг, тараканов и гидралисков для союзника.

Опциональная миссия: Освободить ультралиска для финального пуша.

Роботы умоджи будут сопротиляться копротивлению. Искоренитель вместо бесполезных пушек оснащен напалмом и ракетами с аое уроном.

**Снова на елде (ст – 2)**

Союзник: Умоджанский протекторат, подчиненные зерги, Рейдеры рейнора

Противник: Доминион, Доминионский Спецназ, Обезумевшие зерги

Первый этап знакомство с керриган. Рейнор оснащен энергетической винтовкой эффектиной против брони. Керриган имеет доп урон по лайту. Кинетик удар заменен снайп выстрелом, телекинез неменялся.

Пробираемся на эвакуацию. Сражаемся против доминиона и групп спецназа.

На нижних уровнях часть зергов станоиться союзными, тоже время нова берет других зергов под контроль чтобы разьебать нас. Умоджански роботы помогут на нижн уровнях. В секции с поездкой на помощ прибывает группа Рейдеров Рейнора. В битве с архангелом на помощ прибывают как умоджанцы так и рейдеры.

**История о пушке (ст – 3)**

Союзник:

Нактул, остатки инфестедов

В начале базу защищают инфестеды, которые могут восстанавливаться, но сдерживать волны долго не смогут.

Нактул как и мы начинает с лингами и квинами. В процессе освобождения пещер получаем доступ к тараканам и гидралискам. Особожденные пещеры дают пассивный инком ресурсам Нактул.

Помимо Доминионского резерва на карте присутствуют Ресоцы, Инж див. КМС и отделение Спецназа.

Доп миссия: Ресоцы занимаются сжиганием дикого кластера зергов, если мы спасем его то нактул создаст для нас колонию личинок.

**Ледяные Пустоши**

Пробираемся до замершего кластера. После нужно помоч остаткам стаи Нафаш уничтожить блокадный лагерь. После этого нужно уничтожить 3 шпиля связи. А также после боя возродить нафаш.

Протосские стражи блокируют нафаш. Остальные шпили защищают Делаамы, неразимы и кузнецы.

Загара фокусируется на штурме пси шпилей

Дехака сперва охотится на урсадонов, а после штурмует шпили

Охота на урсадонов уничтожить 3 матриархо урсадона.

1 – дебаф по вижону, 2 – дебаф по скорости

Уничтожение фазового ядра – уничтожение ядра которое питает все батареи щитов протоссов

**Без полетная зона над калдиром**

Сталкиваемся со всеми 4 фракциями протоссов. Нактул изначально на карте начинает укреплять левый портал. Улей нафаш нужно разбудить, сама нафаш придет с юга из пустошей. Будет укреплять центральный и правый портал. Можно приказать королевам перейти в атаку.

Загара прибудет после первого челнока в наш тыл. Будет фокусироватся на штурме баз протоссов.

Дехака будет находится неподялеку от нашей базы. Сперва будет сражатся в низинах и на холме, фокусируясь на уничтожении доп миссии. После атакует базы.

На карте будут пещеры урсадонов, которые будут периодитесчки нападать на нас. Доп миссия будет в заражении этих проходов для получения зараженный урсадонов.

Если на карте есть загара или дехака, то на стороне протоссов будут захваченная темными архонтами стая зергов.

Уничтожение пусковых комплексов позволит Нафаш использовать остатки протоских технологий. Это позволит удешевить и ускорить грейды атаки и брони на 25%

**Величайший угон корабля**

После вылупления Ниадры, она может конертироать живность в дронов и других зергов. Дроны морфят мини-хаты и начинают порождать зергов для захвата корабля. Сама ниадра имеет боевые абилки вместо спама. Можно заразить урсадона. Все скины зергов скорее всего Webby.

**Кислотные топи**

Загара разделила свою стаю на несколько групп: Охотники которые защищают яйца, зараженный легион и основную базу. Сбор яиц будет вести как загара так и союзные квины (можно отключить). Если загара соберет 100 яиц то устроит зерг раш на ваше ебало. На карте присутстует группа резерва доминиона которая находится в глухой обороне. Нактул занимается резней на центре с атакующими группами Загары.

Нафаш – обеспечиает оборону флангов и фокусируется на уничтожении зараженных терранов, а после базы загары.

Дехака – занимается зачисткой охранников яиц. После фокусируется на уничтожении загары.

Если на карте есть Нафаш или Дехака то на помощ загары прибудет стая Левиафан

Доп миссии – уничтожить базу терранов. Позволит начать следующую миссию с большим числом ресурсов.

У миссии есть 3 варианта победы

Победа с использованием орды (нейтральная)

Победа после вражеского зерг раша (плохая)

Победа без использования орды (хорошая)

**Кладбище Горгон**

Каждые 6 минут Ворфилд запускает ядреную Горгону. Вплоть до 8 горгон

На карте присутствует Резерв доминиона, Ресоцы, Бегемоты войны, Отлитые из стали,

Если есть нафаш или дехака то на карте есть наемники

Костяной ров будет заполнен трупами зергов и фортификациями доминиона. Горгоны используют ядерные ямато для уничтожения больших областей. Тяжелые лазерные батареи уничтожают любых зергов. Но они не поспеют против новых скуржей. Стая Леиафан будет готовить большие группы зергов для противостояния горгонам. На карте будет несколько гнезд слепней которые дадут большое их количество стае левиафан один раз. Также на карте можно будет перерабатывать трупы зергов для ресурсов Левиафан.

На карте присутствует до 8 тяжелых арт орудий класса Валгалла, которые будут отрабатывать по наступающим во рву зергам. На карте будет присутствовать несколько мостов для сокращения пути.

При нейтр 1 загара будет иметь корапторов для борьбы с аиром.

При идеал 1загара дополнительно получит постоянный инком ресурсов, и сможет строить абераций

При плохой 1 Загара будет использовать только базовых зергов

Уничтожение всей артиллерии позволит задействовать в штурме крепости ворфилда тяжелые штурмовые отряды стаи Рокарр.

Загара занимается пушем через костяной ров, занимая богатые месторождения по мере продвижения.

Стая левиафан будет держатся в резерве и создавать группы скуржей для сбития горгон.

Нактул будет помогать нам в сборе гнезд скуржей и переработки трупов зергов в ресурсы для Левиафан.

Нафаш фокусируется на уничтожении дальнобойной артиллерии доминиона

Дехака будет пытаться выбить одну и баз доминиона и создать там свою базу.

**Эпитафия для Генерала**

Отлитые из стали, Инж. КМС, Резерв, Наемники, Хелиджамперы, Бегемоты Войны.

В крепость ведет несколько путей. После 5 минут с 3 путей начинается постоянные волны стаи Клыка, которые будут пытаться прорвать оборону противника. Внутри крепости распологается несколько баз каждой из фракии. Главную базу защищают Отлитые из стали. На карте присутствует несколько Горгон, Арт орудий Валгалла и солидный ядерный арсенал.

Также ворфилд расположит по сей крепости пси-дизрапторы для замедления наступления.

В случае выполнения допы чар2 , можно получить кнопку на высылку штурмовых отрядов стаи Рокарр по одной из 3 линий.

Каждый из 3 ходов берет по стае  
Загара левый фланг  
Нактул правый фланг  
Керриган берет центр

Стая левиафан будет находится неподалеку от Нактул и помогать в уничтожении горгон.

Нафаш поселится неподалеку от загары и поможет ей в борьбе с воздушными силами.

Дехака поселится рядом с нами и начнет давление на центр

На карте можно будет реинкарнировать омегалиска для личного пользования. Хоть он и будет реинкарнирован на время, его эссенцию загара превратит в перманентный грейд для роя. Удешевив все хаты на 100 мин и ускорив их морф на 40 сек.

**Подработка будильником**

Стая бракка разделенная на 3 группы: Бракка, Саракара и Муборака

Брак будет уничтожать мясо пока его прислужники будут отвлекать стаи

Фауна зеруса будет очень агресивно относится к захватчикам.

Стая Нактул будет фортифицировать низины вокруг древнего.

Стая Загары займет левый фланг

Стая Нафаш займет правый фланг

Если прошли чар, то слепни стаи левиафан разедуют ближайшие территории пока не умрут.

Если прошли калдир то на помощ прибудут 4 муталиска

На карте будет присутствовать изначальный бегемот, убив которого можно получить автогазы.

**Царь горы**

Рой ведет круговую оборону от остатков стаи брака, а также Ягдры, Силван и Крейта. Стая крейта разделена на Саракара и Муборака. Первый штурмует хризалиду, а второй сражается с Ягдрой. После смерти Муборака, Саракар меняет сторону и становится нашим союзником.

Союзные стаи берут по проходу к хризалиде.

Чем больше стай тем меньше производства у каждой отдельно  
Нактул берет восточную сторону.

Загара – Берет сев-зап и помогает нам с зап стороной если есть нафаш,  
если нет то загара берет два северный прохода

Нафаш – Берет сев-восточный проход и помогает с южным проходом если есть загара, если нет то Нафаш берет два северных прохода

На карте есть несколько хат изначальных собирателей, уничтожение их позволит убрать затраты веспена на все строения кроме апов хаты и оборонительных строений.