|  |  |
| --- | --- |
| 图层 15 | 随机：激活一个尚未在该游戏中被选择的突变因子。可以被选择多次。 |
| 图层 5 | 行尸走肉：敌方单位在死亡时生成大量的被感染的人类，具体数量由死亡单位的生命值决定。 |
| 图层 6 | 丧尸大战：敌方被感染的人类会不断地出现在地图上。 |
| 图层 11 | 暗无天日：先行探索过的区域若离开了玩家的视野范围将会重新变成一片黑色。 |
| 图层 12 | 时间扭曲：地图上会周期性地部署敌人的时间扭曲。 |
| 图层 1 | 速度狂魔：敌方单位移动速度提高。 |
| 图层 4 | 强磁雷场：麦格天雷会在任务一开始布满整个地图。 |
| 图层 7 | 晶矿护盾：玩家基地中的晶体矿簇会被周期性包裹一层护盾，必须将其摧毁才能继续采集资源。 |
| 图层 10 | 减伤屏障：敌方单位和建筑在第一次受到伤害时会获得一个临时护盾。 |
| 图层 13 | 复仇战士：当附近的敌方单位死亡时，敌方单位的攻击速度、移动速度、护甲、生命值以及生命恢复速度提高。 |
| 图层 2 | 闪避机动：敌方单位受到伤害将传送一小段距离。 |
| 图层 3 | 焦土政策：敌方单位死亡时会点燃地面。 |
| 图层 8 | 岩浆爆发：岩浆会周期性的在随机位置从地下喷发，并对玩家的空中和地面单位造成伤害。 |
| 图层 9 | 自毁程序：敌方单位死亡时发生爆炸，并对附近的玩家单位造成伤害。 |
| 图层 14 | 进攻部署：周期性地将额外的敌方单位部署到战场上。 |
| 图层 15 | 异形寄生：蓑鲉敌方单位在死亡时会孵化巢虫。 |
| 图层 5 | 激光钻机：一台敌方激光钻机会不停地攻击位于敌人视野范围内的玩家单位。 |
| 图层 6 | 超远视距：敌方单位和建筑的武器射程与视野范围提高。 |
| 图层 11 | 短视症：玩家单位及其建筑的视野范围缩短。 |
| 图层 12 | 相互摧毁：敌方混合体死亡时会引爆一发核弹。 |
| 图层 1 | 来去无踪：所有敌方单位永久隐形。 |
| 图层 4 | 小捞油水：玩家的工人单位采集资源的效率降低，但是地图上会生成可以拾取的资源。 |
| 图层 7 | 震荡攻击：玩家单位会被所有敌方攻击减速。 |
| 图层 10 | 给我死吧：敌方单位死亡后会自动复活。 |
| 图层 13 | 时空立场：地图上会周期性地部署敌人的时空立场。 |
| 图层 2 | 虚空撕裂：虚空裂隙周期性地出现在随机位置，并会不断地生成敌方单位，直至其被摧毁。 |
| 图层 3 | 龙卷风暴：多股龙卷风在地图上移动，对位于其行进路线上的玩家单位造成伤害并将其击退。 |
| 图层 8 | 轨道轰炸：敌人会在地图上周期性地释放轨道轰炸。 |
| 图层 9 | 净化光束：地图上会出现一道敌人的净化光束并朝附近的玩家单位移动。 |
| 图层 14 | 暴风雪：风暴雷云在地图上飘荡，对位于其行进路线上的玩家单位造成伤害并将其冻结。 |
| 图层 15 | 无边恐惧：玩家的单位在受到伤害时会不时地停止攻击，并且害怕地到处乱跑。 |
| 图层 5 | 光子过载：所有的敌方建筑会攻击附近的敌对单位。 |
| 图层 6 | 扫雷专家：数量庞大的寡妇雷和蜘蛛雷遍布整个战场。 |
| 图层 11 | 虚空重生者：虚空重生者游荡在战场上，不断地复活你的敌人。 |
| 图层 12 | 核弹打击：核弹会随机在整张地图上进行发射。 |
| 图层 1 | 生命吸取：敌方单位和建筑在造成伤害时偷取生命值或护盾。 |
| 图层 4 | 灵能爆表：所有地方单位拥有能量并且使用随机技能。 |
| 图层 7 | 拿钱说话：对你的单位发出指令会消耗资源，数量取决于该单位的生产价格。 |
| 图层 10 | 飞弹大战：你的建筑会不停地遭受飞弹轰炸的袭击，你必须将它们击落。 |
| 图层 13 | 迷失方向：你的镜头会随机改变位置。 |
| 图层 2 | 极性不定：每一个敌方单位不是对你的单位免疫，就是对你盟友的单位免疫。 |
| 图层 3 | 力量蜕变：敌方单位造成伤害时有一定几率变形成更强大的单位。 |
| 图层 8 | 伤害溅射：对敌人造成的伤害将平摊给所有附近的单位，包括你的单位。 |
| 图层 9 | 黑死病：一些地方单位携带着一种疫病，不仅会持续造成伤害，还会传染给附近的其它单位。此类敌人被消灭时，他们会把这种疫病传染给你的单位。 |
| 图层 14 | 强行征用：敌人摧毁你的建筑后获得建筑的控制权。 |
| 图层 15 | 风暴英雄：每一轮攻击波次都会由实力越来越强的英雄率领。 |
| 图层 5 | 鼓舞人心：敌方英雄单位提高小范围内所有敌人的攻击速度和护甲。 |
| 图层 6 | 坚强意志：敌方英雄单位附近有任何非英雄敌方单位时，其所受到的伤害最高不超过10点。 |
| 图层 11 | 双重压力：你的单位也会受到他们自身造成的所有伤害，但是会持续恢复。 |
| 图层 12 | 致命勾引：敌方单位或建筑被摧毁后，你附近的任何单位将被牵拉至他们的位置。 |
| 图层 1 | 同化体：无形的软泥怪缓慢爬向你的基地，被其接触到的任何单位和建筑都将变成和它们一样的复制体。 |
| 图层 4 | 默哀：敌方英雄单位死亡时，在其周围的所有玩家单位都会反思自己的过错，无法攻击或使用技能。 |
| 图层 7 | 杀戮机器人：来源不明的进攻型机器人已被释放到了科普卢星区，意图制造毁灭。经过用心险恶的工程改造后，它们在达到预先设定的击杀数量之前都是无敌的存在。只有在那之后，它们才能被阻止。不过，你能撑到最后吗？ |