ОБЩЕЕ

- Добавлен новый тип брони - infantry\_necron.

Значение урона по умолчанию выставлено как по броне infantry\_heavy\_med (ванильная броня necron warrior)

SPACE MARINE

Skull Probe

- Исследование невидимости теперь требует наличия *или* барака *или* оружейной

- При присоединении к отряду TSM, замедляется до их скорости и не выбегает вперед

Tactical Space Marines

- Меткость отряда при потере морали теперь снижается до 20% (как у большинства отрядов), раньше снижалась до 10%

- Цена ракетной установки снижена 50\10->45\10

Assault Space Marines

- Прирост хп от первого уровня бионики увеличен 5%->12%

- Прирост хп от второго уровня бионики уменьшен 19%->12%

Grey Knights

- Активная способность Psychic Inquisition теперь не прекращает свое действие, если умирает применивший её юнит

- Psychic Inquisition теперь наносит урон более стабильно (раз в секунду) (конечный дпс сохранен прежний)

Land Speeder

- Время строительства снижено 30->24s

Listening Post

- Урон Heavy Bolter(лп2) по Vehicle Low увеличен на 28%

Machine Pit

- Теперь дает +3 машинного лимита вместо +2

Turret

- Heavy Bolter Turret заменено вооружение на хеви болтер хаоса.

Считаю нужным добавить:  
  
Scouts:

Увеличить move speed 20->21 *(улучшит баланс с ИГ, Орками и Эльдарами)*

Land Speeder Tempest:

- Привести урон Krak Missile Launcher по броне commander в такое же состояние, как по другим типам пехотной брони, поставив то же самое значение пенетрации, что и против infantry\_heavy\_high. *(Антитех ракеты не должны бить по командирам сильнее, чем по другой пехоте, логики в этом нет).*  
- Увеличить урон Frag Missile Launcher по всем типам брони на 50% *(у оружия появится смысл, например, в матчапе с ДЭ и Эльдаром).* ***Увеличил по пехоте и cmdr***

Разрешить заказKrak Missile Launcher и Frag Missile Launcher без требования Оружейной.

Skull Probe:  
- При использовании способности Sabotage должна отключать все боевые способности, включая прыжки техники. Уменьшить range способности с 8 до 6. **TODO**

TAU

- Глобальный прирост влияния и энергии 2 уровня теперь требует т3

- Изначальный пехотный лимит уменьшен 10->8

- Каждый барак дает +2 пехотного лимита

Earth Caste Builder

- Цена постройки уменьшена 65->60.

Stealthsuit

- Значительно снижен урон Shas'Vre по командирам и некоторым видам пехоты

- Урон бластеров по командирам снижен на 30%.

Fire Warriors

- Урон fw и сержанта по inf\_med и inf\_high уменьшен на 15%

Kroot Carnivores

- Пенетрация в ближнем бою по командирам увеличена на 25%.

- Пенетрация в ближнем бою по vehicle low увеличена на 10%

Broadside battlesuit

- Увеличен реген (1->3)

Tau commander

- Убраны все специальные атаки в ближнем бою.

Barracuda

- Урон ракетных установок по командирам уменьшен в ~2 раза.

Drone Squad

- Цена отряда снижена 105\195-> 105\150.

- Время реинфорса снижено 20->15s.

- Цена реинфорса снижена 40\70->40\55.

Greater Knarlock

- Скорость поворота увеличена на 75% (40->70)

- Скорость передвижения увеличена 16->18

Listening post

- Нанесение урона LP2 приведено в соответствие с анимацией

Barrack и Kroot Shaping Center

- Увеличивает пехотный лимит на 2.

Считаю нужным добавить:

Devilfish *(комплексная балансная правка юнита)*

Снизить sight radius с 50 до 30

Ускорить поворот юнита не менее, чем на 50%

Снизить range всего оружия юнита на 2, до 28 *(сделает сложнее снос девилфишами построек врага, в т.ч. т1 турелей и баннеров)*

Listening Post

- увеличить урон по броне infantry\_necron на 30% *(даст шансы отбиться от т1,5 пуша)*

Tau commander

- увеличить урон по броне infantry\_necron на 30% *(даст шансы отбиться от т1,5 пуша) (основная пушка)*

Kroot Carnivores

- уменьшить пенетрацию по броне infantry\_heavy\_med на 10% *(улучшит баланс с Хаосом, рапторов станет сложнее убить даже отожранными круутами) (урон снизится на 20%* ***TODO Уточнить у Убиваки***

Pathfinder team

- снизить бонусный урон от метки с 75% до 50%, уменьшить cooldown с 45 до 40 s. *(комплексная балансная правка, см. далее изменения по Brightlance Эльдар)*

- повысить range оружия с 25 до 35 *(комплексная балансная правка, см. далее изменения по Shuriken Platform Эльдар)*

- Желательно сделать так, чтобы эффект замедления от разных отрядов патфайндеров не суммировался, но от дополнительных юнитов в отряде всё так же суммировался, как и до патча. **TODO**

XV25 Stealthsuit Shas’Vre

- Снизить время действия EMP-grenade c 10 до 7 секунд *(улучшение баланса в матчапе с Эльдаром и ИГ, см. также нерфы Эльдар)*

- Убрать АоЕ эффект, пусть действует только на 1 цель *(улучшение баланса с ДЭ, см. нерфы ДЭ)*

Crisis battlesuit XV8

Увеличить регенерацию ещё больше, с 3 до 5 hp/sec. *(юнит не должен быть одноразовым, даже такая регенерация всё равно достаточно долгая).*

IMPERIAL GUARD

- Стоимость второго глобала на энергию изменена (250/100->230/80)

- Стоимость второго глобала на влияние изменена (100/300->80/280)

- Первый глобал на влияние дает +15% вместо 20%

- Второй глобал на влияние дает +20% вместо 25%

- Второй глобал на энергию дает +20% вместо 33%

- Теперь исследование Uncommon Valor (ХП и размер КСа) увеличивает на 55 хп здоровье комиссара и на 50 хп здоровье псайкера из главного здания

Command Squad

- Вес генерала увеличен 16->25

- Комиссар отряда командования получил новую пассивную способность:

- Требует наличия т2

- Регенерация здоровья всех членов отряда командования повышается на 2 пока в отряде есть комиссар

- Эффект не суммируется от нескольких комиссаров

Guardsmen Squad

- Бонусный урон для гранатометов от улучшения Weapon Specialization снижен 100%->75%

- Урон гранатометов по veh\_low снижен на 20%

- Урон гранатометов по veh\_med снижен на 25%

Psyker(hq)

- Время перезарядки способности Curse of the Machine Spirit увеличено 45s->55s

Psyker(CS)

- Время перезарядки способности Curse of the Machine Spirit увеличено 45s->55s

Hellhound

- Убрана минимальная дальность атаки.

- Скорость разворота hellhound увеличена на 20% (100->120)

Leman Russ

- Из требования убрана (HQ)главка (флаг требует (HQ3)т3 главку)

Marauder Bomber

- Эффект от дымовых бомб больше не суммируется друг с другом (один и тот же отряд или техника не может получить двойной бонус)

- (исправлены баги)  
  
Считаю необходимым добавить:

Command Squad

Снизить стоимость по энергии всех дополнительных лидеров в отряде с 40 до 25. Генерал и так стоит 25, его оставить как есть. *(игра должна прощать больше ошибок на т1 игроку за ИГ, т.к. у расы этот тир самый слабый)*

Field Command

Снизить стоимость выхода в т2 с 300/175 до 300/160, время изучения повысить с 90 s до 100 s.

Listening Post

Повысить стоимость Fortified Position Add-on с 100/60 до 100/75 *(стандартизация экономики расы, комплексное улучшение баланса)*

Guardsmen Squad

Снизить стоимость отряда гвардейцев при заказе в Infantry Command до 130 реквизиции. *(комплексный ребаланс расы, компенсация за отсутствие юнитов-каперов)* ***TODO Сказать Убиваке что невозможно***

Перенести апгрейд Death before Dishonor в Field Command, увеличить время исследования с 20 до 30 секунд, в качестве требования установить Tactica Control либо Infantry Command. **TODO Спросить, нужно ли, с учетом предыдущего**

Techpriest Enginseer

Изменить доступный лимит юнитов с 3 до 4  
Изменить время постройки с 20 до 16 секунд

Изменить тип брони с commander на infantry\_heavy\_high

Повысить запас хитпоинтов с 310 до 420, регенерацию - с 1 до 2.

*(комплексный ребаланс юнита, улучшит матчап с Эльдарами и Тау, в то же время облегчив жизнь СМ и Оркам)*

Telepathica Temple

Полностью убрать, сделать возможной постройку дополнительных псайкеров без всяких храмов, установив единственным требованием для них Battle Command (т2). *Всё равно этот юнит на т1 совершенно никому не нужен, их предназначение – станить технику и детектить невидимые юниты на т2.*

Увеличить базовое здоровье псайкера из Field Command с 375 до 420, увеличить массу юнита с 9 до 25. *(улучшение матчапа с Тау)* ***TODO отображение***

Heavy Weapons Team

Увеличить здоровье в 2 раза 650->1300.

Снизить damage resist vs ranged 50%->25%

Снизить damage resist vs melee 40%->20%  
Повысить регенерацию в 4 раза 1->4 hp/sec.  
*(улучшение матчапа с Эльдарами и Тау, комплексный ребаланс)*

Marauder

Разрешить строить депо этих бомбардировщиков на т2. *(возможно, так их всё-таки будут изредка строить, и по результатам матчей с ними можно будет принять следующие балансные правки по данному юниту)*

ORKS

- Улучшение Extra Vehicle Armor (т4) меняет броню баннеров с bld\_low на bld\_med

Slugga Boyz

- Health regeneration mob bonus теперь корректно влияет, увеличивая регенерацию хп на 0.13хп\сек за каждую модель в отряде

- Регенерация слаг моб-бонусом изменена с +12% за модель на +0.13 хп за модель

Shoota Boyz

- Damage mob bonus теперь влияет на отряд (требует 50 лимита, наличие PoG'а и 5+ моб бонуса в отряде, +2% дмг за каждую модель)

Stormboyz

- Теперь в пачке изначально 5 моделей, цена и время строительства увеличены соотвественно

- Movement speed mob bonus больше не влияет на stormboyz nob (так как по умолчанию не влияет на самих stormboyz)

- Пассивный прирост бонусной скорости от улучшения Turbo Boost уменьшен 30%->20% (31.2->28.8)

- Увеличение скорости от активной способности Turbo Boost уменьшено 50%->40% (46.8->40.3)

Tankbustaz

- Больше не требуют наличия Pile o Gunz для постройки (изучение невидимости все еще требует)

- Сила откидывания ракет изменена (20-50)->(25-35)

Mega Armored Nobz

- Mob Value увеличен 1->2

- Улучшения Tougher Bosses и Even Tougher Bosses увеличивают максимум морали отряда на 100 каждое

Warboss

- Waaagh Варбосса теперь влияет и на командиров

Mad Dok

- Ускорение во время чарджа снижено 50%->30% (чтобы не выбегал из всей пачки вперед)

LP3

- Больше не требует наличия т3 для постройки (требуется 55 лимита)

Waaagh! Banner

- Цена второго улучшения снижена 50\0

Считаю необходимым добавить:

Активацию следующих Orky mob бонусов:

Slugga Boyz

Maximum Health: +2% health for each squad member, активируется при наличии 5 и более моделей.

Nob Leader

Movement Speed: +1.5% speed increase for each squad member (в текущем виде он замедляет пачку, лишая её этого бонуса). **TODO Сказать Убиваке, что это есть на ваниле**  
  
Shoota Boyz

Maximum Health: +2% health for each squad member, активируется при наличии 5 и более моделей.

Health Regeneration: должен увеличивать регенерацию хп на 0.13хп\сек за каждую модель в отряде, активируется при наличии 5 и более моделей.

Stormboyz

Maximum Health: +2% health for each squad member, активируется при наличии 5 и более моделей.

Health Regeneration: должен увеличивать регенерацию хп на 0.13хп\сек за каждую модель в отряде, активируется при наличии 5 и более моделей.

Tankbustaz

Maximum Health: +2% health for each squad member, активируется при наличии 5 и более моделей.

Health Regeneration: должен увеличивать регенерацию хп на 0.13хп\сек за каждую модель в отряде, активируется при наличии 5 и более моделей.

Nobz Squad

Movement Speed: +1.5% speed increase for each squad member (для активации нужно 50 лимита, ПоГ, не менее 5 mob value в отряде).

Health Regeneration: должен увеличивать регенерацию хп на 0.13хп\сек за каждую модель в отряде, активируется при наличии 5 и более mob value в отряде.

Damage mob bonus: +2% дмг за каждую модель (для активации нужно 50 лимита, ПоГ, не менее 5 mob value в отряде).

Flash Gitz

Health Regeneration: должен увеличивать регенерацию хп на 0.13хп\сек за каждую модель в отряде, активируется при наличии 5 и более моделей.

*(я намеренно не предлагаю включить неработающие Orky mob bonus на увеличение здоровья Флеш Гитцов и Нобов, а также на увеличение скорости ходьбы Shoota Boyz и скорости передвижения Stormboyz, поскольку их активация сделает юниты слишком сильными, создав дисбаланс)*

Также предлагаю деактивировать следующий mob bonus:  
Flash Gitz – Movement Speed bonus. *(юнит такой силы не должен передвигаться быстрее, чем со скоростью 16. Кроме того, у мэд доков всё равно нет данного бонуса, и отряд Гитцов с присоединённым доком замедляется в игре до скорости 16)*

Компенсационные нерфы за то, что Оркам активируются все вышеуказанные моб бонусы:

Разделение апгрейда ‘Eavy Boy Armour на три уровня:

- ‘Eavy Boy Armour – требует 30 орочьего лимита, даёт +20% hp юнитам Орков (кроме командиров и Флеш Гитцов) *(в оригинальной игре он даёт +33% hp юнитам Орков и является сильнейшим апгрейдом на т1 среди всех рас)*

- ‘Even Betta Boy Armour – требует 55 орочьего лимита, даёт ещё +15% hp юнитам Орков (в общей сумме после двух апгрейдов будет +38% hp)

- Super ‘Eavy Boy Armour – требует Orky Fort, даёт ещё +20% hp (в общей сумме после трёх апгрейдов будет +66% hp) **TODO**

Стоимость и время изучения всех агпрейдов должны быть одинаковыми: 75/25, 45 сек.

*(у оригинальных Орков два уровня апгрейда брони дают в общей сложности 77% увеличение здоровья. Предложенный нерф достаточно серьёзен).*

Увеличить время исследования Blastier c 45 s до 60 s.

Уравнять время перезарядки способности Kustom Tellyporta у Big Mek вне зависимости от того, присоединён ли он к отряду, или нет. Никаких 80-секундных перезарядок, никаких «багов тп». Пусть всегда будет 90 s (на снижение кулдауна, как и ранее, должны влиять изученные апгрейды на командиров). **TODO**

Другое:

- Killа Kan – дать charge bonus, активируемый при расстоянии 10 до цели, дающий +30% скорости передвижения при преследовании противника.

- Wartrak Bomb Chukka – запретить суммирование эффекта замедления. Только одно попадание должно замедлять юнит-жертву. *(это комплексный ребаланс, см. также Defiler, Shuriken Cannon, Pathfinders)* ***TODO спросить у фрегата***

CHAOS

Heretics

- Т2 улучшение HQ теперь увеличивает регенерацию здоровья еретиков на 0.6 хп\сек возле зданий

- Бонусная скорость починки от способности Forced Labor увеличена 300%->500%

- Добавлен базовый реген (0->0.5)

Chaos Space Marines

- Потеря модельки хсм теперь уменьшает мораль на 10, а не на 20

- Минимальный порог для восстановления морали уменьшен 150->100

- Минимальное время нахождения отряда без морали уменьшено 10->7s

Cultist Aspiring Champion

- Цена уменьшена 65\10->55\5.

Horrors

- Изначальное количество моделей в отряде снижено до 3.

- Цена и время строительства снижены соответственно 150\30.

- Добавлен реген (0->1)

Khorne Berserkers

- Увеличен реген (1.5->4)

Sorcerer

- Chains of Torment теперь так же отключают возможность прыжков\телепортации у отряда.

- Chains of Torment теперь применяется несколько быстрее (busy time 4->1, во избежание бага).

- Базовый урон способности Corruption значительно увеличен(12-14 в секунду)->(24-28 в секунду).

Defiler

- Замедление от Battlecannon не стакается.

Predator

- Увеличено хп, которое дает Т4 (1000->1500)

Считаю необходимым добавить:

Raptors:

- Увеличить пенетрацию chainsword по броне типа Infantry\_high (риперы, крууты) на 30% *(улучшит баланс с Тау и Эльдарами, ценой незначительного ухудшения баланса с Орками)* ***TODO Спрсить у Убиваки, тут + 30 или \*1.3***

Chaos Predator:   
- Увеличить дальность всех лазерных орудий, и twin, и sponson, c 35 до 45.

- Дать способность “Chaos Energies” после исследования т4. Способность при активации должна снимать все стан-эффекты и давать возможность игнорировать все новые стан-эффекты, наложенные на танк в период действия способности. Время действия – 20 секунд, кулдаун – 60 секунд. *(единственный способ дать Хаосу адекватный т4 танк, не утилизируемый псайкерами, XV25, черепными пробами и так далее). Анимацию способности можно взять у Лендрейдера, иконку – у хаоситского т4.* ***TODO***

Khorne Berzerkers

- дать charge в радиусе 7 до цели с увеличением move speed на +20%. *(необходимый бафф редко используемого, но полезного юнита)*

Chaos Taint Aura

- Должна действовать в том числе на демонических существ, увеличивая их регенерацию (или дегенерацию, в случае с Bloodthirster, не находящимся в ближнем бою) *(цель изменения та же, что и с Кризисами XV8. Демоны не должны быть одноразовыми, игрок должен быть вознагражден за сохранение своего юнита)* ***TODO***

ELDAR

- Вторые глобалы эльдар теперь требуют наличия т3 для исследования

- Храм душ теперь требует портал аспекта для постройки

- Постройка машин пита дает +2 лимита вместо 3

- Стоимость Т4 увеличена (350/350->450/450)

- Саркофаг нельзя использовать на building\_high (главка)

Soul Shrine

- Время постройки Т2 увеличена 100s->125s.

Banshees

- Время строительства отряда снижено 28с->24с

- Здоровье экзарха увеличено 435->590

Dark Reaper

- Начальное хп снижено (450->400), восстанавливается с 2-й броней

Dark Reaper Exarch

- Начальное хп снижено (645->570), восстанавливается с 2-й броней

Warp Spiders

- Начальное количество хп снижено (615->515)

Warp Spiders Exarch

- Начальное количество хп снижено (865->765)

Farseer

- Навык Fortune теперь позволяет Видящей обнаруживать невидимые юниты в радиусе 20

Seer Council

- Занимаемый лимит увеличен (2->3)

Harlequin

- Расстояние применения Поцелуя Арлекина увеличено 5->6

- Задержка перед применением Поцелуя Арлекина снижена 1.5->1.2s

- АОЕ урон от Поцелуя Арлекина снижен 200->130

Vyper

- Missile Launcher теперь имеет минимальный радиус стрельбы - 5

- Wraithlord

- Время строительства увеличено 20s->30s, время выдачи копья уменьшено (22 -> 15)

- Прибавка здоровья от улучшения Holofield уменьшена 1000->500

Shuriken Grav Platform

- Замедление больше не стакается.

Brightlance Grav Platform

- Бонусный урон от копья уменьшен 75%->50% *(см. также Pathfinders)*

Fire Prism

- Теперь отображается полоска прогресса перезарядки главного оружия

- Из требования убран т2 и (HQ)главка (камень все также требует т2 и (HQ)главку)

- Снижен занимаемый лимит (5->4)

- Уменьшено базовое здоровье до 4285 (с апгрейдом получится 5035 хп, вместо прежних 6210 хп)

- Базовый урон Prism Cannon увеличен на 25% (300-360->375-450)

Avatar of Khaine

- Вернется 2 фаталка *(это для красоты, или зачем?)*

- Увеличен реген (0->1)

- Дает +6 лимита техники вместо +10

Listening post 2

- Получает 150хп после улучшения Shrine of War Add-on(лп2)

- Выставлены пенетрации по зданиям (раньше отсутствовали): ~10 дпс по build\_low ~8.5 дпс по build\_med **TODO**

Listening post 3

- Урон по infantry\_low, infantry\_med, infantry\_heavy.med, monster\_med, commander увеличен в 1.5 раза

- Урон по infantry\_high увеличен в 2.5 раза

- Урон по infantry\_heavy.high увеличен в 4 раза

- Урон по vehicle\_low, vehicle\_med и vehicle\_high увеличен в 2 раза

- Урон по monster\_high увеличен в 3 раза

Считаю необходимым добавить:  
  
Rangers:  
Увеличить время выполнения апгрейда Infiltration research с 25 сек. до 60 сек. *(фикс дыры в балансе с СМ)*

Guardians:

Уменьшить стрелковый урон по всем типам брони на 10% *(см. далее – комплексный ребаланс юнита)*

Выставить значения пенетрации по типу брони infantry\_heavy\_high, равные текущему значению пенетрации по броне commander *(фикс дыры в матчапе с СоБ)* ***TODO Сказать Убиваке, что поставил как по cmdr с учетом 10%***

Wargear: Improved Optics должна увеличивать урон дозорных не на 25%, а на 50%. Аналогично – апгрейд Superior Optics, с общим увеличением базового урона до 125% (как у Dark Reapers).

Wargear: Reinforced Armour должна сильнее влиять на здоровье дозорных 25%->35%. Аналогично – апгрейд Enhanced Reinforced Armour, должен давать еще +35% здоровья с общим увеличением на 82% относительно базы. (*Итого, у т3 дозорного будет 384 хитпоинта).  
(Цель данных изменений – снизить мощь дозорных на т1, чтобы их менее эффективно использовали для поддержки риперов/рейнждеров, тратя большее количество ресурсов на реинфорс. При этом на последующих тирах дозорные будут сохранять небольшую актуальность, не превращаясь в выброшенные на помойку ресурсы).*

Falcon:  
Увеличить cooldown прыжка с 45 сек до 60 сек, с сохранением 90-секундного заряда. *(это приведёт к тому, что у данного вида техники будет полтора прыжка, вместо двух – ради баланса, ведь он по-прежнему может прыгать, игнорируя станы XV25, Мека и псайкеров)*

***TODO Предложить Убиваке вернуть +3 капа от машин пита***

Nightwing

Разрешить постройку юнита без исследования каких-либо камней – так же, как у Falcon. *(истребитель Эльдар не выполняет никаких дополнительных функций, как самолеты других рас. К нему необходим лёгкий доступ в матчапе с Хаосом и Тау)*

D-cannon  
Увеличить точность 75%->100%, снизить урон пропорционально *(фикс матчапа с ДЭ)*

Уменьшить пенетрацию по броне infantry\_low в два раза *(фикс очевидной ошибки, связанной с этим юнитом, приводящей к моментальному убийству гретчинов, чинящих технику)*

Seer Council  
Отобрать способность Entanglement. Давать вместо неё способность Embolden тоже не нужно, т.к. она бессмысленна для юнита с 1200 базовой морали. *(раса с Fleet of Foot и прыжками, по-хорошему, не должна иметь никаких стан-способностей в своём арсенале. Тем более, у ключевого т3 юнита).*

Bonesinger

Увеличить стоимость починки с 20% до 35% от базовой цены юнита*. (снизит дисбаланс, сохранив уникальность Эльдар и их техники)*

Harlequin *(компенсационные баффы, т.к. урон «поцелуя» был снижен почти в два раза)*

Упростить каст способности “Harlequin’s Kiss”, также изменив следующие параметры:  
-Busy Time 2.17->1.4

-Initial Delay time boiling blood 2.17->1.4

Апгрейды Farseer Veteran/Hero должны влиять на увеличение урона Riveblade Арлекинов, повышая его соответственно на 15 и 20 процентов. На урон от специальных способностей или их кулдауны данные апгрейды влиять не должны.

- увеличить cooldown “Dance of Death” с 60 до 75 сек. *(улучшение баланса в матчапе с Орками, Хаосом и ИГ)*

Holwing Banshee

- Повысить пенетрацию по броне типа commander в 2 раза *(это доведёт их до уровня берсеркеров, но лишь после изучения всех т3 апгрейдов эльдар)*

- Повысить пенетрацию по броне типа building low на 12% *(поставит т1 баньши на один уровень с круутами по данному показателю)* ***TODO Уточнить у Убиваки, точно ли плюсуем 12 увеличится больше чем в 1.5 раза***

*(в целом, этот юнит, как и Берсеркеры Хаоса, нуждался лишь в небольших баффах для расширения области применения).*

Farseer *(ребаланс юнита)*

Снизить стоимость постройки до 220/60   
Снизить урон от способности Mind War на 10%, увеличить cooldown этой способности 110->120 s.  
Увеличить время действия Psychic Storm с 10 до 15 секунд с пропорциональным снижением урона

Снизить время действия Guide 25->20 секунд, уменьшить cooldown этой способности c 150 до 120 секунд. *(цель изменений – дать стимул Эльдарам чаще строить своего командира, а также выправить баланс в матчапах с ИГ и Орком. Ваншотать лидеров ИГ только за счёт МW станет невозможно)*

Thermoplasma Generator

Снизить здоровье с 2500->1600 hp. *(нет никаких причин, по которым термогенератор Эльдар должен быть самым прочным термогенератором в игре. Изменение лишь восстанавливает логику, соответствуя здоровью термогенератора Тёмных Эльдар)*

DARK ELDAR

- Стартовый лимит техники уменьшен (3->2)

- Wraithbone Woven Battlesuits

~~- Увеличивает хп скоржам и их сержанту на 95~~ *(бонус к здоровью слишком велик)*

~~- Увеличивает массу варов,~~ скоржей ~~и обоих сержантов на 10~~ *(увеличивать массу воинов ни к чему. Они и должны быть легкими, см. массу юнитов обычных Эльдар и Тау. Да и кроме того, тот факт, что воинов унижает разбрасывающая техника – совершенно нормален)*

Screams of the Damned

- Время перезарядки уменьшено (180->120)

Corrosive cloud

- Теперь оказывает воздействие на всех вновь вошедших в него юнитов

(раньше оно применялось только на тех кто оказался в нем во время применения)

Rekindle Rage

- Время перезарядки уменьшено (240->180)

Warriors

- Урон Splinter Rifle по Commander снижен в 3 раза **TODO Скачать Убиваке, что слишком жестко**

- Урон Splinter Cannon по Commander снижен в 3 раза

~~- Каждое улучшение на героев увеличивает мораль воинов и кароносцев на +100~~ *(когда играют в кароносцев, Арену обычно не строят)*

- Расстояние броска гранаты увеличено (20->25)

Scourges

- Урон темного копья по командирам уменьшен на 30%

- Урон Splinter Cannon по Commander снижен на 30%

~~- Каждое улучшение на героев увеличивает мораль воинов и кароносцев на +100~~ *(когда играют в кароносцев, Арену обычно не строят)*

Wytches

- Занимаемый лимит снижен (3->2)

Archon

- Базовый реген хп снижен (3->2)

- Каждое улучшение на командиров прибавляет 0.5 регена, возвращая к исходным 3

- Способность Animus Vitae теперь не станит, а замедляет на 70%

Reaver Jetbikes

- Урон Splinter Cannon по Commander снижен на 50%

~~- Урон Splinter Cannon по всем видам пехоты снижен на 15% (кроме inf\_heavy\_high)~~ *(байки должны пробивать обычную пехоту, их нужно балансить по-другому)*

- Урон Splinter Cannon with Targeting Module по Commander снижен на 50%

Raider

- Базовый урон темного копья увеличен на 20%

- Занимаемый лимит снижен (3->2)

- Пофикшен баг: теперь Soulseeker Ammunition корректно работает на пушки в рейдере (для всех юнитов) (см. замечание 1)

Talos

- Лимит талоса уменьшен (4->3)

- Время строительства уменьшено (45->35s)

~~- Абилка доступна без грейда~~ *(это может сделать его более эффективным, чем требуется)*

Ravager

- Цена дезинтеграторов снижена (50/50->10/5, как у лазок предаторов)

Dais of Destruction

- Радиус способности Energy Field (защитное поле) увеличен 25->35

Slave Chamber

- Улучшение Gruesome Display меняет броню концлагеря на medium

Thermo Plasma Generator

- Время строительства уменьшено 75->50s

Считаю необходимым добавить:

Reaver Jetbike *(комплексный нерф юнита):*

- Увеличить стоимость с 80/30->80/45

- Уменьшить move speed 42->36

- Увеличить unit size (или каким-либо другим способом сделать байки менее склонными залипать друг в друге)

- Уменьшить пенетрацию по building low на 25% *(турели и лп2 должны контрить байки, а не наоборот)*

Night Shields Research – снизить время исследования с 50 сек. до 40 сек., увеличить прибавку к здоровью Reaver Jetbike 300->400 hp. *(балансировка матчапа с СоБ и Тау на т2)*

Tortured Slave:  
- ускорить repair c 30 до 60 hp/sec.  
- увеличить стоимость починки с 20% до 50% базовой стоимости юнита  
*(цель - ускорить ввод поврежденных байков заново в сражение, увеличив цену ремонта для баланса. Также ДЭ станут самой быстро-чинящей расой в игре, что дополнительно усилит всю линейку техники расы)*

Raider

- Дать два слота для перевозки пехоты, с активацией 2х стрелковых бункеров рейдера.

- Разрешить перевозку кароносцев (scourges), но только одного отряда на рейдер.  
- Установить лимит на Рейдеры – 5 шт. *(поскольку теперь каждый занимает только 2 ед. лимита)*  
*(Рейдер должен стать ключевым юнитом для расы, позволяя использовать т1 пехоту по-новому, а не выбрасывать её на помойку)*

Scourge Squad  
- Scourge Sybarite должен увеличивать мораль своего отряда на 100

- апгрейд Wraithbone Woven Battlesuits должен увеличивать здоровье Scourge и их Sybarite на 50, а массу этих юнитов – на 10. Также все отряды Scourge должны получать +100 морали за этот апгрейд.

- снизить пенетрацию Dark Lance по всем типам пехотной брони на 30%  
- ещё дополнительно снизить пенетрацию Dark Lance по броне командиров, до 50% от оригинального значения.  
*(данные изменения должны сделать Scourge полноценным антитех-юнитом со своими специфическими слабыми и сильными сторонами)*

Talos

– дать charge bonus, активируемый при расстоянии 10 до цели, дающий +30% скорости передвижения при преследовании противника.

Kabal Fortress  
- Ускорить время постройки 180->100 cекунд *(чтобы Тёмные Эльдары были по данному параметру наравне с остальными расами и так же могли размениваться базами/ставить дополнительные HQ)*

Slave Chamber  
- Запретить постройку вне зон контроля, *поскольку: а) пафинг этим зданием слишком эффективен б) тип брони здания с клеткой был изменён, и возможная постройка его на передовой может серьёзно отразиться на балансе*- Разрешить постройку любого количества Slave Chamber, по аналогии с Webway gate/Waaagh banner. *(существовавшая возможность убить лимиты – слишком имбалансна против ДЭ, она делала фракцию наиболее уязвимой на т4)*- Дать Gruesome Display detection radius of 25*. (улучшение матчапа с Тау)*

Hellions  
- Cнизить пенетрацию по броне commander на 40% *(мало того, что они отлично зажимают командиров, они зачастую ещё и убивают их без помощи байков)*

Warrior Squad  
- Снизить пенетрацию по броне building low на 10% (турели и ЛП2 должны дольше стоять против масса воинов)

- Снизить пенетрацию Splinter Cannon Warrior Sybarite по building low на 30%.

Wych Succubus

- Снизить пенетрацию Splinter Cannon по типам брони vehicles low, med, air на 30% *(в связи с превращением кароносцев в полноценный юнит, ведьмы более не должны решать ВСЕ задачи на поле боя и быть эффективными против всех типов юнитов)*  
  
Warp Beast Pack

- Cнизить пенетрацию по всем типам пехотной брони, включая Commander, на 20%  
- Снизить скорость с 28 до 24   
- Повысить мораль с 500 до 700

- добавление Beastmaster в отряд должно добавлять еще +100 морали  
*(цель – ребаланс юнита. Концепция «стеклянной пушки» останется, но сильные и слабые стороны будут выражены менее дисбалансно)*Ravager

- Снизить время действия Horrorfex Bomb 8->6 s  
- Увеличить cooldown Horrorfex Bomb 90-120 s  
*(учитывая улучшенную починку, этот вид техники более не должен так часто применять данную мощную способность)*

Dais of Destruction HoH  
- увеличить cooldown Dark Scythe 90-120 s *(см. улучшенную починку рабочих и уменьшенный cooldown Rekindle Rage)*

SISTER OF BATTLE

- Стоимость Act of Faith: Emperor's Touch уменьшена (50->40)

~~- Blessed Ammunition - цена снижена 100\75->75\40, время исследования снижено 45s->30s (~~*не нужно вообще вводить эту способность в игру)*

- Увеличен бонус от 3-го апгрейда лимита пехоты (3->4)

- Улучшения командиров теперь увеличивают рукопашный урон канониссы и конфессора на 15% за каждый уровень

- Делит оружейки не возвращает энергию

Sisters of battle

- Увеличение урона огнеметов от Psyocculum увеличено 35%->100%

- Апгрейд Heavy Weapon Increase увеличивает урон ХБ на 7%

- Пофикшен баг: апгрейд Wargear Psyocculum увеличивал минимальный урон ХБ на 20% (теперь 35%)

- Урон обычных болтеров по inf\_heavy\_med увеличен на 10%

Seraphims

- Абилки разделены. "Angelic Visage" получает сержант, "Krak grenades" получает отряд

Celestians

- Уменьшена пенетрация мельт и мультимельт по командирам (-30% урон)

~~- Уменьшен базовый урон инфернальника на 10%~~ *(нужно не общий урон снижать, а показатели пенетрации по непрофильным типам брони)*

Canoness

- Хп увеличено на 100 (1500->1600).

Confessor

- Стоимость Act of Faith Holy Edict(стан) увеличена (25->30) *(неплохо бы также убедиться в том, что он не багуется, равно как и цепи Колдуна, при касте с максимального радуса действия)*

Immolator (см. замечание 2)

- Увеличен радиус атаки огнеметов (radius 8->25)

- Урон уменьшен (30-36->22.5-27)

- Урон по морали снижен 50->5

- Время постройки снижено 55->33

~~- Здоровье увеличено 2500->2850~~ *(он не должен быть лучше, чем Heavy Destroyer)*

~~- Цена мультимелты снижена 50\50->50\25~~ *(в этом нет балансной необходимости)*

~~- Меткость мультимелты увеличена 70->80~~ *(в этом нет балансной необходимости)*

- Меткость мультимелты на ходу увеличена 25%->50%

- Урон мультимелты снижен на 25% (300-400->225-300)

Living Saint's Altar

- Здоровье увеличено 1500->2500

Inferno Turret

- АОЕ огнемета увеличено 3.5->4

Repentia

- Пенетрация репентий и ~~сержанта~~ по monster\_high увеличена 25->37.5 (урон увеличится на 50%)

*(у Госпожей всё в полном порядке с уроном, и есть два хлыста с разнообразными стан-эффектами)*

- Базовая скорость репентий и сержанта увеличена (16->18)

Living Saint

- Убрана способность реинкарнации (ибо провоцировала большое количество багов)

- Хп увеличено 6000->10000

~~- Реген увеличен (4->10)~~ *(этого недостаточно)*

Считаю необходимым добавить:

Missionary   
- Увеличить move speed c 16 до 18 *(немного сгладит слабое место расы – уязвимость каперов, и позволит Миссионеру передвигаться вровень с отрядом репентий)*

Canoness:   
- Лишить способности “Ascension” *(см. далее Living Saint)*

Rhino Transport:

- Установить лимит в 5 шт. *(по аналогии с Химерами и Девилфишами, для предотвращения спама этих юнитов)*

Krak Grenades:  
- снизить на 20% урон по vehicle low и vehicle med *(уменьшит уязвимость джетбайков и вайперов от них)*

Celestians:

- cнизить базовый урон chainsword на 20% *(юнит должен хорошо вязать стрелков, а не быть универсальным убийцей чего угодно – урона хватит)*

Celestian Veteran Superior:  
- повысить пенетрацию Power Sword по типу брони daemon\_high на 200% *(у аналогичных сержантов других рас урон по демонам находится примерно на таком уровне, даже чуть выше)*

- снизить пенетрацию Inferno Pistol по типу брони commander на 30% *(улучшение баланса с ИГ и Эльдаром)*- снизить пенетрацию Inferno Pistol по броне vehicle low - на 50%, по vehicle med – на 40% *(даже тот факт, что этот лидер возглавляет отряд, который можно использовать в качестве av юнита, не должен давать возможность наносить такой огромный урон технике противопехотным оружием)*

Immolator

- Ускорить move speed с 24 до 28 *(чтобы был шанс догонять цели и реально наносить им урон мультимельтой)*

Repentia Squad *(ребаланс юнита, который сделает его полезным)*

- Снизить cooldown Zealot Charge c 40 до 30 секунд  
- Уменьшить эффект влияния способности Righteous Fervor на урон юнита с 50% до 25%. Остальные эффекты (ускорение на 30%, урон себе) оставить без изменений.

- Уменьшить refire rate Eviscerator c 1 cекунды до 0,75 секунд, что повысит базовый dps на 25% и позволит лучше наносить урон убегающим врагам.

- Прописать показатели пенетрации Эвисцератора по броне vehicle\_high, выставив 50% урона относительно брони vehicle\_med *(в настоящий момент, кажется, там стоят единицы и урона нет)*

- Установить лимит в 2 отряда Repentia Squad.

Exorcist

- Уменьшить количество ракет в каждом залпе с 6 до 5

- Уменьшить АоЕ каждой ракеты с 8 до 7  
*(небольшой нерф, необходимый, чтобы отряды имперской гвардии не так стремительно утилизировались этой артой)*

Confessor

- Поправить баг, когда при срабатывании knockback эффектов, дедушка падает в момент кастования “Emperor’s Wrath”, после чего вера тратится, способность уходит в кулдаун, но урон никто не получает и анимации способности тоже нет *(если не получится исправить баг – можно просто прописать деду массу броадсайда, сделав иммунным к knockback)*

Inferno Turret

- Увеличить range Inferno Cannons c 30 до 35 *(позволит использовать турели для отбивания т1,5 пушей противника)*Purgatus Mine Field

- Сделать дороже в два раза: 25/25->50/50  
- Сделать взрывающимися 10 раз со снижением здоровья минного поля на 50 с каждым срабатыванием.   
*(По сути, мы получим почти самые обычные мины, как у всех других рас, с минимальными отличиями)*

Penitent Engine:

- Изменить тип брони на vehicle heavy high

- Уменьшить базовое здоровье c 5500 до 4200

*(повысит выживаемость юнита, что необходимо, учитывая необходимость подходить им к противнику вплотную для нанесения урона)*

Living Saint *(ребаланс юнита, потерявшего свою фишку с воскрешением)*  
- Увеличить регенерацию здоровья с 4 до 16 hp/sec

- Передать ей от Канониссы способность Ascension (апгрейд в Holy Reliquary всё ещё требуется)  
- Снизить стоимость использования Ascension с 85 до 80 единиц веры.

*(Святая лучше Канониссы доставит ангелов туда, где они нужны – к реликтовому юниту противника. Урон по зданиям у них крошечный, так что для харраса их использовать смысла мало)*

NECRON

- Т2 и Т3 увеличивают хп генератора на 200 (эффект суммируется с каждым монолитом)

Immortals

- Урон по veh\_low уменьшен на 20%

Necron Lord

- Не получает урон во время пробуждения (6с)

Tomb Spider

- Не получает урон во время пробуждения (6с)

Считаю необходимым добавить:

Сделать параметр «ускорение» влияющим на скорость перезарядки телепорта Necron Warriors, Immortal, Flayed Ones.   
- Установить базовый cooldown телепорта для Necron Warriors – 200 s. Flayed Ones – 125 s.

- Каждый застроенный обелиск будет ускорять перезарядку телепорта на 10%, и «ванильные» значения в 120 и 75 секунд соответственно для НВ и свежевателей будут достигнуты при наличии 4 обелисков.  
- При максимальном ускорении (100%) некроны смогут телепортировать своих Necron Warriors каждые 68 секунд, Flayed Ones – каждые 42 секунды.

*(некроны станут более зависимы от обелисков и начнут получать намного больше пользы от захвата и удержания большого количества стратегических точек. Кроме того, их станет сложнее разводить на рельефных картах)*

Wraith

- Снизить время действия Phase Shifter c 15 до 10 секунд *(усложнит разрядку мин при помощи этой способности)*

Immortals

- Дать прибавку в 50 hitpoints за каждый уровень монолита, по аналогии с Flayed Ones

- Cнизить базовое здоровье 450->400

*(у некронов крайне хрупкий антитех, чем многие расы пользуются на поздних тирах, сбривая его за секунды. Это нарушает баланс)*

Flayed Ones

- Более не должны снижать на 5 range оружия всех окружающих юнитов противника при высадке *(улучшит баланс с СоБ и Тау на т1,5)*

Heavy Destroyer

- Увеличить здоровье с 3000 до 3600 *(улучшит матчап с Эльдарами и Тау на т3)*  
- Снизить урон по building low на 25% *(компенсационный нерф)*

Tomb Spider

- Запретить стрелять из-под Phase Shifter своим Particle Projector *(нарушает правила использования артефакта)*

Necron Lord

- Увеличить радиус пассивной ауры Chronometron c 5 до 20 (замедляет всех на 10%) *(бафф быстро устаревающего артефакта, улучшение баланса с СМ, Орком и Хаосом)*

- Увеличить cooldown Solar Pulse с 70 до 80 секунд *(улучшение баланса с ИГ и Тау)*

- Увеличить здоровье юнитов, поднятых при помощи Mass Resurrection, c 30% до 35% *(бафф редко используемого, слабого артефакта)*

Lord Destroyer

- Пусть выходит из Монолита в режиме ближнего боя *(у него декоративное стрелковое оружие, он всегда был рукопашником)*

- Повысить ему пенетрацию по Круутоксам в два раза *(он вроде как профильный антидемон, но бьёт их в 3 раза слабее, чем пехоту)*

- Запретить захват техники Некронов *(так задумывалось разработчиками игры)*

- Убедиться в том, что исправлен баг с захваченным Drone Harbringer, и что некрону нужно платить энергию за производство дроидов *(бесплатные дроны – слишком жирно и дисбалансно)*

Essence of the Nightbringer

- Увеличить move speed 20->24  
- Ускорить refire rate 1,2 s -> 1 s

- Повысить пенетрацию по всем типам зданий на 80%

*(так он лучше будет выполнять свою функцию и сможет представлять хоть какую-то опасность для целей, способных убегать. Но он всё ещё не будет способен сломать HQ кому-либо).*

Essence of the Deciever

- Убедиться в том, что все баги исправлены (с ударом Эфирного, ложными Монолитами, делитом войск, захватом войск другого игрока за Некронов)

*(если не получится адекватно исправить баг с Эфирным – можно вовсе убрать специальный эффект ranged атак Десивера со сведением юнитов противника с ума. Это достаточно мощная сущность за счёт своих способностей, чтобы игроки за некронов не страдали от ликвидации маленькой фичи. И, конечно же, захват юнитов Некрона-противника не должен приводить к вылету игры. Может быть, просто не учитывать временно захваченные юниты в лимите пехоты?)*