

Тактика и Стратегия Чужих (Long War)

1. Тактика Чужих (Battlescape)

В конечном итоге ХСОМ проведет множество наземных операций против инопланетных сил, иногда в целях противодействия их активным операциям, таким как Террористические Атаки и Похищения, но не менее часто и в целях добычи ресурсов со сбитых или приземлившихся НЛО. Кроме того, каждый месяц Совет обычно поручает ХСОМ провести некоторую критически важную миссию из случайного пула миссий, от спасения специальных VIP-персон до дезактивации бомб.

В этих наземных операциях ХСОМ будет сталкиваться с различными типами инопланетян; каждый тип обычно специализируется на своей, уникальной роли в бою. По мере того, как чужие проводят исследования человечества, их наземные силы приобретают повышенное здоровье, наносят более высокий урон, становятся более меткими и т. д. Более того, они получают доступ к тем же способностям и соответствующим им ролям, которые использует ХСОМ. Кроме того, по мере продвижения инопланетных исследований, в наземных операциях всё чаще начнут принимать участие более развитые типы инопланетян.

Хотя конкретный тип может и не быть слишком угрожающим сам по себе, различные типы чужих имеют тенденцию хорошо взаимодействовать; например, Дохляки могут прижать ХСОМ к земле в длительной схватке на истощение, используя свой «**Кислотный Плевок**», хорошую меткость и «**Подавление**».

Это может позволить высокоомобильным Летунам, летающему классу инопланетян, сблизиться с оперативниками ХСОМ и зайти с фланга.

Тем не менее, инопланетяне плохо координируются на тактическом уровне, действуя изолированно, не учитывая никакой синергии с другими подразделениями и не формируя какого-либо общего тактического плана.

Каждый инопланетянин оценивает текущее положение на поле битвы только во время своего хода.

Затем выбирает действие, основанное на его шаблонном AI (который меняется от чужого к чужому в зависимости от их возможностей и склонностей), и выполняет его. Он не учитывает, что могут сделать в течение своего хода его союзники, не пытается достичь синергии с ними, не рассматривает возможности ХСОМ и не делает попыток противостоять им. Короче говоря, инопланетяне имеют численное и технологическое преимущество, но они предсказуемы и могут быть побеждены превосходящей тактикой.

Обычно инопланетяне разворачиваются в небольшие самостоятельные **Отряды (Pods)** или группы из 2-8 чужих, которые активируются в унисон, если какой-либо отдельный юнит обнаруживает присутствие оперативника ХСОМ. Некоторые отдельные миссии могут включать в себя «drop ins» (отдельные особи) или противников, которые появляются в середине миссии. Drop ins всегда появляются за каким-нибудь укрытием, принимают состояние «Боеготовности» и автоматически активируются. Drop ins - это почти всегда Дохляки, хотя в зависимости от миссии возможны и другие типы инопланетян.

1.1. Отряды Чужих (Pods)

Инопланетяне, как правило, действуют в составе самостоятельных групп (отрядов) (Pods).

Каждый такой отряд обычно состоит из одного **Лидера Отряда** (часто обладающего большим количеством различных характеристик) и нескольких обычных солдат, тип которых связан с лидером, и у которых есть шанс получить различные улучшения, зависящие от текущего уровня Исследований Чужих (Alien Research).

Позже в игре, в определённых миссиях, появляются боссы большого размера и с большим количеством очков Здоровья

Состав группы зависит от её лидера, причём лидеры обычно предпочитают в качестве поддержки использовать солдат того же или низшего типа. Например, отряд, возглавляемый Мехтоидом, как правило, состоит из нескольких Сектоидов, которые с помощью способности «Слияние Разумов» могут усилить Мехтоида мощным «Psi Shield». Отряд Кибердиска, как правило, содержит в своём составе Дроны, которые сосредоточены на устранении повреждений, нанесённых Кибердису.

А вот отряды под руководством Дохляков или Сектоидов состоят исключительно из особей того же вида, что и их лидер.

Количество инопланетян в отряде зависит от общего уровня Исследований Чужих (Alien Research), а также от общего количества пришельцев, участвующих в миссии; отряды формируются случайно и случайное количество инопланетян добавляется в указанные группы до тех пор, пока не будут назначены все доступные единицы. Количество и качество чужих никак не зависит от Alien Resources, несмотря на слухи об обратном.

Хотя особи данного отряда координируют свои действия не лучше, чем это делают разрозненные инопланетяне из разных групп, есть одна важная механика, зависящая от отряда: **режим отступления**.

Если большая часть инопланетян данного отряда уничтожена (обычно все, кроме 1-3 особей, в зависимости от первоначального количества), выжившие единицы начнут отступать в направлении подходящего укрытия или других, неактивных отрядов, исчезая из поля зрения ХСОМ.

Инопланетяне останутся в режиме отступления до тех пор, пока они снова не окажутся в поле зрения ХСОМ, хотя уничтожения большого количества особей группы достаточно, чтобы оставшиеся возобновили отступление. Чужие в начале режима отступления будут идентифицированы визуальными и звуковыми сигналами; камера откатится в направлении крика или разговора инопланетянина, а один из ваших солдат упомянет, что они отступают.

И наоборот, если ХСОМ отступает под напором инопланетян, то они вызовут подкрепление для преследования оперативников. В общем, если на карте присутствуют активные пришельцы, которые не находятся в режиме отступления, и ни один из них не имеет каких-либо оперативников ХСОМ в поле зрения в конце своего хода, то они вызовут все неактивные отряды на карте (кроме Командирского Отряда, если он есть) для помощи в преследовании ХСОМ. Каждый не активированный отряд начнет неуклонно двигаться к текущему местоположению ХСОМ. Кроме отступления или уничтожения оперативников, единственный выход из этой ситуации – это победить всех таких врагов.

1.2. Формирование Отряда Чужих

Количество особей, из которых состоит Отряд Чужих, напрямую зависит от текущего прогресса Исследований Инопланетян (Alien Research (AR)):

- Небольшой (AR > 0): 2-4 особей в отряде
- Средний (AR > 120): 3-6 особей в отряде
- Большой (AR > 240): 4-8 особей в отряде

Тогда как увеличение размеров отряда не обязательно приводит к появлению большего количества инопланетян в миссиях, лишние инопланетяне, которые не могут вписаться в любой доступный отряд, отбрасываются. Это имеет наибольший эффект во время ранних Ловушек НЛО или Приземлившихся Больших НЛО, которые обычно предусматривают больше инопланетян, чем могут вместить в себя их Небольшие Отряды.

Для частичной компенсации этого эффекта, миссии, выполняемые при небольших размерах отрядов, обычно получают дополнительные 1-2 отряда. Большие размеры отряда *обычно* означают одинаковое количество инопланетян в целом, просто уплотнённых в группах меньшего размера, хотя позднее Ловушки НЛО и Приземлившиеся Большие НЛО действительно имеют больше инопланетян, так как они перестают их отбрасывать из-за того, что имеют отряды с большей численностью особей.

1.3. Типы Отрядов

Отряды бывают трёх основных типов: Армейские Отряды, Террористические Отряды и Командные Отряды. Армейские Отряды формируются из самых разных типов инопланетян и составляют подавляющее большинство отрядов, встречающихся во всех миссиях; Террористические Отряды формируются из немного другого пула. Командные Отряды появляются только в НЛО и имеют относительно фиксированные составы.

Наконец, для Тайных Операций у Exalt существует специальная механика, которая регулирует количество и размер их отрядов.

- **Армейские Отряды:** являются наиболее распространенным типом отряда, преобладающим в каждой миссии, кроме Terror Sites & Covert Operations.
- **Террористические Отряды:** это особый тип отряда, который появляется только в миссиях Terror Sites, Large UFOs, Trap UFOs, Alien Base Assault, and Retaliation. Как правило, в этих отрядах с большой вероятностью будут присутствовать высокомобильные инопланетяне, и это единственные отряды, содержащие в своём составе Криссалидов. В последующие месяцы также появляется EXALT.
- **Командные Отряды:** каждое НЛО дополнительно имеет специальный отряд, именуемый Командным Отрядом, который содержит фиксированное количество инопланетян. Состав Командного Отряда зависит от типа НЛО.

Изгои являются наиболее распространенным типом. Командиры Сектоидов сменяют Изгоев на Больших НЛО после атаки ХСОМ-ом первой базы чужих, а после восстановления Ethereal Device начинают появляться Эфириалы. В первые месяцы вместо Изгоев на Больших НЛО могут присутствовать Дохляки. Будьте осторожны: если Командный Отряд замечает оперативников ХСОМ и активируется, то это служит триггером для немедленного вызова всех оставшихся сил на карте к точке текущего месторасположения Командного Отряда; по этой причине встреча с Командным Отрядом в начале миссии является чрезвычайно рискованным делом.

- **Отряды EXALT:** EXALT имеет шанс появиться в Террористических Отрядах, но чаще всего они присутствуют в Covert Operations. Типичная миссия Covert Extraction содержит один большой отряд из 15+ бойцов EXALT (и EXALT элиты, после 3-го месяца), а также несколько небольших групп из 1-3 бойцов. Если оперативники XCOM активирует какой-либо отряд и не смогут немедленно его уничтожить, то оставшиеся отряды начнут медленно сходить к местоположению XCOM. Напротив, миссия Data Recovery содержит несколько отрядов из 4-6 бойцов EXALT, которые ведут себя так, как это делают большинство отрядов. Все скрытые операции исключают одиночных оперативников EXALT, которые могут появляться или не появляться в укрытии, а также быть или не быть в состоянии Боеготовности.

2. Стратегия Чужих (Geoscape)

Инопланетяне начинают вторжение с захвата целевой страны, чтобы создать базу для своих операций. При этом выбирается случайный континент, отличный от того, на котором базируется игрок, а затем - случайная страна на этом континенте. В какой-то момент в марте первого года выбранная страна необъяснимо покинет XCOM, казалось бы, без каких-либо видимых оснований и предупреждений.

На самом деле инопланетяне начинают крупномасштабную операцию под названием «Миссия Проникновения», в рамках которой они захватывают и контролируют местное руководство, создавая базу для осуществления своих планов по расширению влияния и координации операций.

Чтобы предотвратить угрозу инфильтрации, XCOM придется поддерживать постоянное давление на инопланетян в течение последующих месяцев, не давая пришельцам добиться успеха в их наземных и воздушных операциях, чтобы они рассматривали XCOM как серьезную угрозу или испытывали недостаток в ресурсах.

Также для предотвращения инфильтрации достаточно предотвратить быстрый захват стран инопланетянами, хотя XCOM все равно придется иметь дело с распространением паники, которая, если позволить ей достичь критических уровней, предоставит Чужим шанс для беспрепятственного захвата стран без использования относительно дорогих «Миссий Проникновения».

2.1. Операции в небе

Для достижения своих гнусных целей и чтобы поддержать усилия по вторжению, инопланетяне с помощью НЛО проводят различные миссии в небе. Эти миссии планируются на ежемесячной основе, в начале каждого месяца, и учитывают Ресурсы Инопланетян (Alien Resources), а также Уровень Угрозы (Threat Level), с помощью которого инопланетяне оценивают деятельность XCOM.

Если вам удастся повредить, сбить, уничтожить и/или провести успешную операцию против приземлившегося НЛО, то всё это будет противодействовать планам чужих и лишать их ресурсов. По иронии судьбы, эти же действия также увеличивают степень угрозы, поэтому XCOM всегда балансирует между необходимостью защиты стран от всплеска активности чужих, связанной с добычей ресурсов, и собственной защитой, если чужие воспринимают XCOM как значительную опасность.

Основная стратегия инопланетян – это вторжение и захват всего Земного шара; они осуществляют свою стратегию путём захвата отдельных стран. При этом, прежде чем распространить своё влияние на другие континенты, Чужие стремятся сосредоточиться на тех странах, которые примыкают к уже захваченным ими территориям.

Эта тенденция регулируется, прежде всего, RNG (Random Number Generator), который ориентирован на сосредоточение усилий в отношении стран с самым высоким уровнем паники, хотя всегда существует вероятность выбора другой цели. Bombing runs и Terror missions используются для распространения паники в целевых странах, чтобы предоставить пришельцам возможность для проникновения и контроля местного руководства, с последующим основанием своей базы. Однако, обладая достаточными ресурсами, инопланетяне будут пытаться пойти другим путём, т.е. совершать миссии по проникновению (Infiltration missions), чтобы захватывать страны напрямую, независимо от уровня паники в них.

Чужие попытаются разведать, а затем выследить спутники, чтобы лишить XCOM его основного средства борьбы с НЛО, при этом RNG до удара в контролируемое XCOM воздушное пространство с целью лишить XCOM превосходства в небе, настроен на защиту своих собственных баз от рейдов.

Алгоритм поведения Чужих по отношению к спутникам XCOM носит несколько абстрактный характер. С одной стороны, они будут проводить свои ежемесячные миссии Охоты на Спутники (Hunt missions), разведанные ранее с помощью других средств, чтобы нанести удар по спутникам XCOM напрямую.

И наоборот, инопланетяне будут проводить свои ежемесячные миссии по Разведке (Scout missions), чтобы попытаться найти спутники XCOM. И если такая миссия оказывается успешной, то тем самым генерируется дополнительная миссия Охоты на Спутники сверх ежемесячного плана.

Выбор миссии – Разведка или Охота происходит совершенно случайным образом, и выбранная миссия всегда будет осуществляться на контролируемой XCOM территории.

Если Пришельцы сочтут ХСОМ достаточно большой угрозой, то они начнут фокусировать свои усилия на операциях по прямому противодействию деятельности ХСОМ. Количество ресурсов выше среднего и угроза со стороны ХСОМ являются достаточным основанием для того, чтобы спровоцировать инопланетян на штурм баз ваших перехватчиков, хотя такая миссия возможна только после постройки ХСОМ-ом своего первого корабля типа Firestorm. Чужие даже могут инициировать прямое нападение на штаб-квартиру ХСОМ, хотя для того, чтобы заставить инопланетян предпринять такие решительные и дорогостоящие меры, требуется несколько месяцев максимальной угрозы и соответствующее количество ресурсов. Высокий уровень угрозы также увеличивает вероятность того, что чужие попытаются поймать оперативников ХСОМ в ловушку. Для этого они отправят на Землю НЛО с количеством инопланетян, большим, чем их обычно бывает в данном типе приземлившегося корабля. При этом имейте в виду, что только НЛО, которые приземлились *успешно*, могут быть такими кораблями-ловушками.

В целях поддержки своих усилий по вторжению, пришельцы также выполняют различные миссии по всему миру: Исследовательские миссии (Research mission) для обеспечения своим воздушным и наземным силам численного превосходства в боевых действиях и миссиях по сбору ресурсов. Увеличение количества ресурсов позволяет осуществить больше наземных миссий и посылать на задания более мощные НЛО.

Противодействие Чужим в выполнении этих миссий будет полезным в долгосрочной перспективе, хотя необходимость реакции не настолько принципиальна, как для других миссий.

Кроме того, при достаточно высокой степени угрозы, инопланетяне при сборе ресурсов будут часто стараться избегать стран, контролируемых ХСОМ, хотя такое вынужденное ограничение в выборе оптимальных мест снижает эффективность их действий.

Наконец, Чужие также будут выполнять миссии Похищения (Abduction missions) - по туманным и таинственным причинам, которые могут быть связаны с их общей целью вторжения. Миссии по похищению не особенно помогают инопланетянам или вредят ХСОМ, хотя неспособность реагировать на них по-прежнему будет способствовать распространению паники.

2.2. Базы Пришельцев

Поскольку пришельцы расширяют свое присутствие по всему миру, они основывают **Базы** для оказания давления и контроля над местным правительством (вероятно, с помощью псионики). В тех случаях, когда ХСОМ не сможет показать себя в качестве адекватной угрозы и с учетом увеличения ресурсов, чужие будут захватывать целевые страны путём крупномасштабной военной операции. Такая страна, слишком занятая из-за неконтролируемой чужой активности собственными паникующими гражданами, преподнесёт сама себя инопланетянам на блюде с голубой каёмочкой. Независимо от способа захвата, страна выйдет из Совета, а на её территории, для закрепления позиций, вскоре будет построена **База Пришельцев** (Alien Base).

Базы Пришельцев предоставляют инопланетянам различные преимущества:

1. Базы Пришельцев осуществляют контроль над целевой страной и не позволяют ей вернуться в проект ХСОМ до тех пор, пока на её территории находится действующая база чужих. Захваченные страны больше не будут предоставлять финансирование ХСОМ, и не будут обращаться к Совету; как следствие, ХСОМ лишается части возможностей для получения дополнительных доходов и персонала. Наконец, ХСОМ будет лишен любых бонусов, связанных с данной страной и континентом, на котором она расположена. Впрочем, если пришельцам удастся захватить страну, на территории которой расположена база ХСОМ (стартовая страна ХСОМ), то бонусы этой страны сохранятся.
2. Базы Пришельцев предоставляют инопланетянам ежемесячный запас Бонусных Исследований (**Bonus Research**), который постоянно увеличивает возможности их воздушных и наземных сил. Больше исследований означает больше различных типов инопланетян и высокоуровневых врагов, а также более продвинутые НЛО.
3. Базы Пришельцев предоставляют инопланетянам постоянный запас ресурсов (**Resources**), что позволяет им чаще проводить более опасные воздушные операции и использовать усовершенствованные НЛО.

ХСОМ может вернуть страну в Совет, успешно атакуя Базу Пришельцев, хотя обнаружение таких баз требует достаточной степени продвижения по основному сюжету и установки спутника над целевой страной.