

Миссии Инопланетян (Long War) (Alien Missions (Long War))

Оригинал статьи в УФОпедии:

[https://www.ufopaedia.org/index.php/Alien_Missions_\(Long_War\)](https://www.ufopaedia.org/index.php/Alien_Missions_(Long_War))

Содержание

1. Затраты Ресурсов
2. Типы Миссий
 - 2.1. Разведка
 - 2.2. Охота
 - 2.3. Исследование
 - 2.4. Сбор Ресурсов
 - 2.5. Бомбардировка
 - 2.6. Похищение Людей
 - 2.7. Акция Устрашения
 - 2.8. Проникновение
 - 2.9. Ответный Удар
 - 2.10. Командное Наблюдение
3. Таблица Миссий

Во время долгой войны против инопланетной угрозы небо также является частью поля битвы. Для достижения своих целей, на протяжении всего противостояния, Чужие будут отправлять НЛО с разными задачами, а ХСОМ может ответить тем же, используя перехватчики и Рейнджер, чтобы помешать их миссиям в воздухе или на земле. Другими словами, любая миссия инопланетян всегда начинается с вылета НЛО.

Всего существует восемь типов регулярных миссий инопланетян, планируемых на ежемесячной основе. Тип каждого задания определяется исходя из того, какими ресурсами обладают инопланетяне, и насколько опасной им представляется деятельность ХСОМ.

Кроме того, существует два типа специальных миссий, которые происходят нерегулярно.

Все эти десять типов, а также таблица с подробным графиком регулярных миссий и будут обсуждаться в данной статье.

Выбор НЛО, отправляемого инопланетянами для выполнения той или иной миссии, ограничен их исследованиями и ресурсами. При этом корабль выбирается случайным образом - с равной вероятностью для каждого - из доступного резерва (пула). Например, если инопланетяне слабы, то на миссию Исследования они случайным образом отправят Разведчик или Рейдер; однако, если они сильны, тогда в пул для выполнения той же миссии будут добавлены более мощные корабли - Похититель и Террорист.

И наоборот, любой ущерб и потери, понесенные НЛО в результате противостояния с ХСОМ, приведут к сокращению ресурсной базы пришельцев, что, вероятно, ограничит их возможности в следующем месяце и повлияет на то, какие виды НЛО они отправят на оставшиеся запланированные в текущем месяце миссии.

В Long War у пришельцев есть своя собственная стратегия, при которой они стремятся сосредоточиться на географическом положении, поэтому в первую очередь ожидайте сражений на континенте, где они обоснуют свою первую базу.

1. Затраты Ресурсов

Собственно, сама инициация миссий, если ей не противодействовать, не требует каких-либо затрат Ресурсов Пришельцев (Alien Resources), но если сбить или нанести урон выполняющим эти миссии НЛО, то это будет стоить Чужим какого-то количества их ресурсов.

Важно отметить, что то, какие именно НЛО развернуты, косвенно зависит от текущего количества ресурсов инопланетян на момент начала миссии, а также от текущего состояния Исследований Пришельцев (Alien Research).

В частности, если Чужие не испытывают недостатка в ресурсах, то для выполнения задачи они добавляют в резерв более мощные НЛО, а когда наступает время начала миссии, выбирают корабль из резерва случайным образом (с равной вероятностью для каждого типа НЛО); Исследования Пришельцев позволяют уменьшить количество ресурсов, которые Чужие должны иметь на момент начала миссии для возможности добавления в пул более мощных НЛО.

- При Alien Research > 0, новые типы НЛО требуют **100%** базового количества ресурсов.
- При Alien Research > 360, новые типы НЛО позволяют обойтись **72%** от требуемого количества ресурсов.
- При Alien Research > 720, новые типы НЛО позволяют обойтись **40%** от требуемого количества ресурсов.

2. Типы Миссий

2.1. Разведка

НЛО будет летать над целевой страной на **низкой высоте** (low), с целью выявить наличие над ней спутника ХСОМ.

В случае успеха разведывательной миссии, **за ней последует** новая вылазка для охоты (hunt) на обнаруженный спутник. НЛО-охотник может быть как сильнее, так и слабее предыдущего НЛО-разведчика, так что предпочтения в средствах перехвата для этой миссии тоже могут варьироваться.

Разведывательная миссия может потерпеть неудачу четырьмя способами:

1. НЛО сбит;
2. НЛО провалил миссию вследствие полученного урона;
3. Целевая страна смогла отбиться самостоятельно, или, если всё остальное не помогло;
4. НЛО может просто не повезти. Такое невезение имеет следующие вероятности:
 - Сбит: 100% - если НЛО сбивают, то они всегда остаются ни с чем.
 - Повреждён: $(100 - \text{Remaining UFOHP})\%$ - это означает, что ХСОМ не обязательно сбивать НЛО, а просто сделать ставку на нанесении ему урона.
 - Защищён: $(\text{CountryDefense}/2)\%$ - щит, который отражает степень защищённости страны и который можно увидеть в Штабе ХСОМ; защищённость стран улучшается за счёт выполнения их запросов; максимальная вероятность составляет 50% при 100% CountryDefense.
 - Проклят: $(60 - \text{AlienResearch}/15)\%$ - это означает, что когда у пришельцев накопится 900 исследовательских очков, разведывательной миссии всегда будет сопутствовать успех.

Инопланетяне **всегда** будут совершать *не менее трёх разведывательных вылетов в месяц*, и даже больше, если у них есть свободные ресурсы и если они воспринимают ХСОМ как реальную угрозу, максимум *до 6 вылетов в месяц*.

Резерв (пул) НЛО:

- Разведчик (Scout): Всегда в резерве;
- Рейдер (Raider): Инопланетяне должны иметь > **50 / 36 / 20** ресурсов;
- Уничтожитель (Destroyer): Инопланетяне должны иметь > **225 / 162 / 90** ресурсов;
- Дредноут (Battleship): Инопланетяне должны иметь > **300 / 216 / 120** ресурсов;

2.2. Охота

НЛО будет летать на **большой высоте** (high) над ранее исследованной страной со спутником, пытаясь его уничтожить.

Пришельцы будут отдавать предпочтение борьбе со спутниками, вместо того, чтобы проявлять активность **в вышедших из Совета странах**, поскольку в таких странах у них уже есть базы, и без спутникового покрытия ХСОМ не сможет их атаковать. Ещё, инопланетяне предпочитают спутники, которые защищают паникующие нации, с тем, чтобы иметь потенциальную возможность вынудить указанные нации к отказу от поддержки ХСОМ и контролировать их.

В случае успеха этой миссии целевой спутник будет уничтожен.

Базовая вероятность успеха составляет 60% , или же 90% на втором заходе (30% и 50% соответственно, если изучен проект Литейного цеха «Стелс-спутники»). Урон, который ваши перехватчики смогут нанести НЛО, дополнительно уменьшает этот шанс, а с 50% или меньше оставшихся у НЛО Очков Здоровья (НР), миссия охоты на спутник автоматически прекращается.

Применительно к данному конкретному типу миссии, когда у НЛО остаётся 50% Очков Здоровья, он начинает **«вспыхивать» на экране боя расходящимися жёлтыми кругами**, как если бы его непрерывно поражали несколько ракет. Когда это происходит, ХСОМ может отозвать свой перехватчик, предотвращая дальнейшие риски.

Обратите внимание, что инопланетяне могут отправлять свои охотничьи миссии сразу же, без необходимости предварительной разведки; хотя это произойдет только в том случае, если ХСОМ будет рассматриваться Чужими, как реальная угроза. Чем опаснее ХСОМ и чем больше ресурсов будут иметь инопланетяне, тем большее количество НЛО они смогут отправить с миссией охоты на спутники без разведки, максимум *до четырех в месяц*.

Резерв (пул) НЛО:

- Разведчик (Scout): Всегда в резерве;
- Рейдер (Raider): Инопланетяне должны иметь > **100 / 72 / 40** ресурсов;
- Уничтожитель (Destroyer): Инопланетяне должны иметь > **100 / 72 / 40** ресурсов и > 75 очков Исследований (Alien Research)
- Дредноут (Battleship): Инопланетяне должны иметь > **225 / 162 / 90** ресурсов и > 75 очков Исследований (Alien Research)

2.3. Исследование

При выполнении миссии Исследования НЛО будет лететь на высоте «Около Земли» ("NOE" ("Nap of the Earth")), **приземлится** на некоторое время, а затем улетит. В случае успеха такой миссии, Чужие получают очки исследований, что будет медленно, но **неуклонно** увеличивать возможности их наземных отрядов и НЛО.

Если у пришельцев нет в запасе ресурсов (0/4), они никогда не предпримут исследовательских миссий; и наоборот, если у них накопилось слишком много ресурсов (4/4), то будет выполнено максимальное количество исследовательских миссий (три в месяц).

В противном случае, инопланетяне будут корректировать количество попыток проведения исследовательских миссий в зависимости от уровня угрозы ХСОМ и количества накопленных ресурсов. Если инопланетяне не расценивают ХСОМ как реальную угрозу, они будут удовлетворены текущим уровнем своих технологий, поэтому откажутся от исследовательских миссий; но как только деятельность ХСОМ, по их мнению, станет более угрожающей, Чужие будут стараться не отставать в исследованиях, насколько они могут себе это позволить.

Резерв (пул) НЛО:

- Разведчик (Scout): Всегда в резерве;
- Рейдер (Raider): Инопланетяне должны иметь > 75 / 54 / 30 ресурсов;
- Похититель (Abductor): Инопланетяне должны иметь > 125 / 90 / 50 ресурсов;
- Террорист (Terror Ship): Инопланетяне должны иметь > 250 / 180 / 100 ресурсов;
- Штурмовик (Assault Carrier): Инопланетяне должны иметь > 300 / 216 / 120 ресурсов;

2.4. Сбор Ресурсов

При выполнении миссии по Сбору Ресурсов НЛО будет лететь на высоте «Около Земли» ("NOE" ("Nap of the Earth")) и **приземлится** в случайно выбранной стране. Эта миссия, если ей не препятствовать, предоставляет инопланетянам ресурсы, что позволит им запускать *более качественные* НЛО и *в большем количестве*.

Если у целевой страны есть спутник, существует вероятность 12,5% на *уровень угрозы ХСОМ* (до 50% на уровне 4), что инопланетяне один раз переназначат свою цель, заплатив в процессе свою цену.

Это отражает силу ХСОМ, которая заставляет пришельцев довольствоваться не оптимальным вариантом проведения миссии. Поскольку выбор первой цели для выполнения этой миссии производится случайным образом, больший охват спутниками означает более высокий шанс того, что пришельцы должны будут тратить ресурсы уже только для того, чтобы просто начать миссию по сбору ресурсов.

Тенденция инопланетян к выполнению миссий по сбору ресурсов является полной противоположностью их тенденции отправлять исследовательские миссии. Если инопланетяне обладают минимальным количеством ресурсов (0/4), то делается максимальное количество попыток проведения миссий по их сбору (три в месяц); если у них слишком много ресурсов (4/4), то таких миссий не будет вообще.

Иначе говоря, инопланетяне будут добывать тем больше ресурсов, чем меньше их будет в наличии.

Кроме того, Чужие также предпочитают собирать ресурсы при отсутствии угрозы, в то время как при сильном ХСОМ они предпочитают проводить более агрессивные миссии.

Резерв (пул) НЛО:

- Транспорт (Transport): Всегда в резерве;
- Собиратель (Harvester): Инопланетяне должны иметь > 75 ресурсов;
- Рейдер (Raider): Инопланетяне должны иметь > 125 ресурсов;
- Разведчик (Scout): Инопланетяне должны иметь > 225 ресурсов;

Обратите внимание, что пул НЛО для миссий по сбору ресурсов становится *тем слабее*, чем больше ресурсов у инопланетян, и не зависит от роста количества очков исследований пришельцев, как это происходит в иных случаях.

2.5. Бомбардировка

НЛО будет летать на высоте **«Около Земли»** ("NOE" ("Nap of the Earth")), вокруг целевого района, бомбардируя гражданское население. В случае успеха эта миссия вызовет много паники.

Примечательно, что это один из немногих типов миссий на высоте **«Около Земли»**, при которой НЛО не приземляется, и существует только **один** способ, чтобы её предотвратить – это сбить сам бомбардировщик; хотя, повреждение НЛО уменьшит количество паники, которая подсчитывается в конце миссии. Беспрепятственный воздушный налет вызывает 8 единиц паники в стране, подвергшейся рейду.

К этому прибавляется ещё 2 пункта паники в случае, если НЛО игнорируется.

Инопланетяне отправят больше бомбардировочных миссий, если у них будет запас ресурсов, и они воспримут ХСОМ как угрозу. С максимальным уровнем ресурсов/угрозы они будут проводить три бомбардировки в месяц. Единственное исключение из этой тенденции - когда инопланетяне обладают максимальными ресурсами и совершенно не подвергаются угрозе, в таком случае они будут направлять больше ресурсов на бомбардировочные миссии, иницируя четыре таких миссии в месяц.

Резерв (пул) НЛО:

- Истребитель (Fighter): Всегда в резерве;
- Уничтожитель (Destroyer): Инопланетяне должны иметь > **75 / 54 / 30** ресурсов;
- Дредноут (Battleship): Инопланетяне должны иметь > **175 / 126 / 70** ресурсов;

2.6. Похищение Людей

НЛО «Похититель» летит к цели на высоте **«Около Земли»** и после приземления исчезает, а взамен будет сгенерировано место Похищения. Успех миссии увеличит панику в стране на 25, а также панику по всему континенту на 20 пунктов (на всех сложностях игры, кроме нормальной). Предотвращение похищения людей уменьшит панику в стране на 2.

Истинные мотивы этих похищений не ясны; они не увеличивают количество очков исследований инопланетян и не приносят им никаких ресурсов, и, конечно, это не самый эффективный способ распространения паники, если речь идет о стратегии.

Во многих отношениях похищение является наименее агрессивным типом миссии; возможно, из-за этого пришельцы свернут попытки похищений людей, если почувствуют угрозу со стороны ХСОМ.

Но инопланетяне всё равно будут отправлять больше таких миссий, если у них окажется больше ресурсов, максимум до 5 в месяц, при отсутствии угрозы и с максимальным запасом ресурсов.

И наоборот, если у пришельцев не хватает ресурсов, и они считают ХСОМ приоритетом, то будет предпринято минимальное количество попыток похищения – 2 в течение месяца.

2.7. Акция Устрашения

Эта миссия состоит из двух этапов: сначала НЛО «Террорист» подлетает на высоте **«Около Земли»** и зависает над целевой нацией, разведывая и планируя текущую миссию. Через неделю или две к цели на высоте **«Около Земли»** летит НЛО «Штурмовик», который, наконец, генерирует место Террора. Это означает, что у любого, кто обладает спутниковым покрытием и заинтересован в пресечении этой миссии, будет достаточно времени для подготовки, хотя на самом деле это совсем другой разговор.

Примерно в 85% случаев, инопланетяне будут терроризировать нацию с наивысшим уровнем паники, которая примыкает к их базе, пытаясь довести её до крайности. Террористические миссии увеличивают панику на +3 в целевой стране / + 1 по всему континенту за каждого убитого мирного жителя, *независимо от эффективности ХСОМ*, поэтому эти миссии всегда приносят некоторую выгоду инопланетянам. Однако потеря или игнорирование миссии приводит к немедленному строительству в стране Базы Пришельцев и увеличивает панику на всем континенте на 20 пунктов.

Существует лишь два способа полностью остановить этот вид терроризма: спасти всех гражданских во время столкновения с Чужими или же сбить НЛО «Штурмовик» до того, как он успеет сгенерировать место Террора. Ни один из этих сценариев, скорее всего, не произойдет, и, вероятно, цена попытки противодействия будет непомерно высокой. Только исключительно продвинутый и чрезвычайно опытный ХСОМ может осуществить любой из этих вариантов. В противном случае лучшее, что может сделать командир - это минимизировать ущерб и компенсировать его в других местах.

Тем не менее, террористические миссии довольно дорого обходятся также и самим инопланетянам. На самом деле, при минимальном количестве ресурсов, они даже не смогут себе их позволить. В противном случае, Чужие всегда будут выполнять, по крайней мере, одну такую миссию в месяц.

При угрозе со стороны ХСОМ, инопланетяне попытаются собрать достаточно ресурсов для развертывания *второй* террористической миссии в месяц. Это означает, что невезучие командиры могут столкнуться с

четырьмя террористическими миссиями, начиная с конца текущего месяца, так как запланированные миссии складываются в конце текущего месяца и начале следующего.

Впрочем, такой натиск можно предотвратить, лишив инопланетян ресурсов, которые им крайне необходимы для подобной стратегии.

Устранение разведывательного корабля «Террорист» ещё в небе, на самом деле никак не мешает запланированной миссии. Однако этого гораздо проще достичь, и это заставляет пришельцев заплатить высокую цену в ресурсах за каждую такую совершенную террористическую атаку. Кроме того, успешно проведённая по зачистке сбитого НЛО операция, позволит ХСОМ получить много ресурсов, а также боевой опыт. Это, может, и не остановит надвигающуюся террористическую атаку, но вполне может помочь в будущем.

2.8. Проникновение

НЛО «Дредноут» и «Транспорт» будут кружить над целевым районом, после чего в намеченную страну проникает НЛО «Повелитель» (“Overseer”). В случае успеха миссии целевая страна немедленно покидает ХСОМ. Обратите внимание, что завершающий миссию «Повелитель» может быть обнаружен только в том случае, если ХСОМ обладает Декодером (Hyperwave Decoder), поэтому без его наличия может показаться, что страна выходит из Совета без причины.

Данная миссия обходится инопланетянам очень дорого, поэтому они могут позволить её себе только при наличии максимального количества доступного ресурса. И даже в этом случае они откажутся от попытки проникновения, если ХСОМ будет восприниматься в качестве большой угрозы. Вместо этого Чужие сосредоточатся на поиске спутников ХСОМ.

2.9. Ответный Удар

Это особая миссия.

НЛО полетит на вашу основную базу или на одну из ваших баз перехватчиков, что тот час же инициирует миссию "Защита Штаба ХСОМ" (“XCOM Base Defense”) или миссию "Защита Авиабазы" (“Air Base Defense”).

Обычно для штурма основной базы ХСОМ инопланетяне посылают НЛО «Штурмовик». Чужие могут решиться на штурм базы ХСОМ только в том случае, если будут обладать большим запасом ресурсов, а также посчитают ХСОМ серьёзной угрозой; в частности, каждые 3 месяца (не обязательно подряд) с максимальным уровнем угрозы (4) и максимальным уровнем ресурсов (4), инопланетяне генерируют миссию "Защита Штаба ХСОМ".

Если штурм вашей базы закончится победой инопланетян, то это нанесёт ущерб ресурсам и приведёт к смерти персонала – но всё может быть восстановлено и не приведёт к завершению игры.

В случае неудачи ХСОМ несёт следующие потери:

- 450-550 денег
- 50-60 сплавов
- 50-60 элерия
- 100-110 нано-сплава
- 20-30 учёных (ограничено до 1/3 текущего персонала)
- 20-30 инженеров (ограничено до 1/3 текущего персонала)
- все инопланетные пленники
- повреждение перехватчика

Для нападений на авиабазы пришельцы отправят НЛО «Повелитель».

Ценой провала миссий "Защита Авиабазы" будет уничтожение и / или серьёзный ущерб для всех размещенных на базе перехватчиков.

Штурм авиабаз обходится существенно дешевле, и миссии по их защите могут генерироваться каждый месяц, когда Чужие будут иметь уровень угрозы не менее 3-х и уровень ресурсов, равный 3-м.

Миссии "Защита Авиабазы" начинают появляться только после того, как ХСОМ построит свой первый перехватчик «Громобой» (“Firestorm”).

2.10. Командное Наблюдение

Это особая миссия.

НЛО «Повелитель» будет летать на **низкой высоте** над целевой областью. Эта миссия ничего не даёт инопланетянам, и её единственная цель - дать ХСОМ возможность сбить «Повелитель», чтобы продолжить историю.

3. Таблица Миссий

В начале каждого месяца инопланетяне планируют все миссии, подлежащие осуществлению в этом месяце, на основе своего текущего уровня ресурсов и предполагаемого уровня угрозы ХСОМ. Большинство ежемесячных миссий напрямую зависят от этих двух переменных, с двумя исключениями: «Командное Наблюдение» и «Ответный Удар».

Как уже упоминалось ранее, после того, как прошло три (3) месяца (не обязательно подряд), во время которых пришельцы обладали как высоким уровнем ресурсов (> 3), так и максимальной степенью угрозы (4), в какой-то день месяца инициируется миссия «Ответного Удара», нацеленная на штаб-квартиру ХСОМ; удары по базам перехватчиков ХСОМ происходят чаще, с вероятностью, начиная с (3) ресурсов и (3) угрозы, когда ХСОМ построит свой первый перехватчик «Громобой». С другой стороны, «Командное Наблюдение» происходит в одной случайно выбранной стране в любой точке земного шара, 2-3 раза в месяц, начиная с момента создания Гиперволнового Декодера.

Уровень Ресурсов соразмерен с текущими ресурсами пришельцев **в начале нового месяца**. Уровень Угрозы основан на Общей Угрозе по состоянию **на конец предыдущего месяца**.

В следующей таблице представлено, какие миссии будут выполняться инопланетянами с учетом полученных уровней Ресурсов и Угроз.

	Угроза 0	Угроза 1	Угроза 2	Угроза 3	Угроза 4
Ресурсы 0	3.5 Похищение 3 Разведка 3 Сбор Ресурсов	3.5 Похищение 3 Разведка 3 Сбор Ресурсов 0.5 Охота	3 Похищение 3 Разведка 3 Сбор Ресурсов 1 Охота	2.5 Похищение 3 Разведка 3 Сбор Ресурсов 1.5 Охота 1 Бомбардировка	2 Похищение 3 Разведка 3 Сбор Ресурсов 2 Охота 2 Бомбардировка
Ресурсы 1	4.5 Похищение 1 Акция Устр-ия 3 Разведка 3 Сбор Ресурсов	4 Похищение 1 Акция Устр-ия 1 Исследование 3 Разведка 2 Сбор Ресурсов 0.5 Охота 0.5 Бомбардировка	3.5 Похищение 1 Акция Устр-ия 1 Исследование 3 Разведка 2 Сбор Ресурсов 1 Охота 1 Бомбардировка	3 Похищение 1 Акция Устр-ия 1 Исследование 3.5 Разведка 2 Сбор Ресурсов 1.5 Охота 1.5 Бомбардировка	2.5 Похищение 1 Акция Устр-ия 1 Исследование 3.5 Разведка 2 Сбор Ресурсов 2 Охота 2 Бомбардировка
Ресурсы 2	5 Похищение 1 Акция Устр-ия 4 Разведка 2 Сбор Ресурсов	5 Похищение 1 Акция Устр-ия 1 Исследование 4 Разведка 2 Сбор Ресурсов 1 Охота 1 Бомбардировка	4.5 Похищение 1 Акция Устр-ия 1 Исследование 4 Разведка 2 Сбор Ресурсов 1 Охота 1 Бомбардировка	4 Похищение 1 Акция Устр-ия 1 Исследование 5 Разведка 2 Сбор Ресурсов 2 Охота 2 Бомбардировка	3.5 Похищение 2 Акция Устр-ия 2 Исследование 5 Разведка 1 Сбор Ресурсов 2 Охота 2 Бомбардировка
Ресурсы 3	5 Похищение 1 Акция Устр-ия 4 Разведка 2 Сбор Ресурсов 1 Бомбардировка	5 Похищение 1 Акция Устр-ия 1 Исследование 5 Разведка 1 Сбор Ресурсов 1 Охота 2 Бомбардировка	5 Похищение 1 Акция Устр-ия 2 Исследование 5 Разведка 1 Сбор Ресурсов 2 Охота 2 Бомбардировка	4.5 Похищение 2 Акция Устр-ия 2 Исследование 5 Разведка 1 Сбор Ресурсов 3 Охота 3 Бомбардировка	4 Похищение 2 Акция Устр-ия 2 Исследование 5 Разведка 1 Сбор Ресурсов 3 Охота 3 Бомбардировка
Ресурсы 4	5 Похищение 1 Акция Устр-ия 3 Исследование 5 Разведка 4 Бомбардировка 1 Проникновение	5 Похищение 1 Акция Устр-ия 3 Исследование 5 Разведка 1 Охота 3 Бомбардировка 1 Проникновение	5 Похищение 1 Акция Устр-ия 3 Исследование 5 Разведка 2 Охота 3 Бомбардировка 1 Проникновение	5 Похищение 2 Акция Устр-ия 3 Исследование 5 Разведка 3 Охота 3 Бомбардировка 1 Проникновение	4.5 Похищение 2 Акция Устр-ия 3 Исследование 6 Разведка 4 Охота 3 Бомбардировка