

Сражение в небе (Long War)

Оригинал статьи: «Air Combat (Long War)»:

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

1. Обзор.

В моде Long War НЛО стали жёстче, быстрее и смертоноснее. Наряду с этим, ваши корабли и вооружения значительно менее эффективны, по крайней мере, вначале. Поэтому вам придётся периодически менять повреждённые перехватчики боеготовыми, подобно тому, как это происходит с вашими солдатами.

Каждый сбитый НЛО приносит вашим пилотам опыт, а также обеспечивает бонус к меткости.

Пилоты будут изучать маршруты и уязвимости НЛО, поэтому они значительно преуспеют при стрельбе по инопланетному кораблю, так как каждый вылет приносит:

+ 3% к попаданию за каждый сбитый НЛО (до + 30%) и

+ 1% урона за каждый сбитый НЛО (без верхнего предела).

Кроме того, вы обнаружите, что и ваши корабли, и НЛО иногда могут получать «критические попадания», при этом НЛО сбиваются с нескольких попаданий, или ваш неповрежденный Перехватчик немедленно переходит в состояние критического повреждения (почти заполненный красный индикатор).

В начале игры ваши пилоты-новобранцы вооружены ракетами «Лавина» (Avalanche Missiles), которые теперь имеют ужасающе низкую 40-процентную точность. Хотя по-прежнему возможно сбить первый Разведчик (Scout) всего за один перехват, это чрезвычайно маловероятное событие. Более вероятно, что потребуется хотя бы два или даже три перехвата, чтобы сбить даже самое примитивное судно пришельцев. Также неплохо было бы в начале игры заменить некоторые из ваших авиационных вооружений на ракеты «Игла» (Stingray missiles), о чём будет ещё сказано ниже.

Игроки должны проявлять осторожность и тщательно выбирать воздушные сражения. Вы не сможете сбить каждый вражеский НЛО. Иногда рискованные попытки перехвата трудных целей могут нанести ущерб вашей кампании из-за крайне непредсказуемого характера столкновений в начале игры.

Вашей целью на ранней игровой стадии должно стать получение опыта пилотами и улучшение технологии воздушной войны, чтобы держать пришельцев в страхе на поле битвы за небеса. В случае, если вы сразу поставите перед собой слишком амбициозные цели, то можете быстро оказаться в роли беспомощного калеки, чьи перехватчики находятся на длительном ремонте, неспособного остановить инопланетную агрессию.

Существуют Научно-исследовательские и Инженерные проекты, которые помогут вам в воздушных вылазках. Есть несколько литейных проектов для улучшения перехватчиков. Есть также три авиационных модуля, которые остались ещё с ваниллы.

По мере вашего прогресса в игре, чтобы держать вас в напряжении, растут также и характеристики НЛО, от общего «здоровья» до скорости стрельбы; так что не ожидайте, что когда-либо действительно будете доминировать в небе. Плюс, с добавленными переменными к перехвату, нет однозначной таблицы «НЛО X может быть сбит Перехватчиком Y». Таким образом, эти подсказки по Long War будут вашим общим руководством для того, чтобы попытаться взаимодействовать с этими мощными НЛО.

Если инопланетяне отправят НЛО, которые будут повреждены, уничтожены или потеряны, то врагу придётся оплачивать потерю ресурсами, тем самым ограничивая свои возможности в следующем месяце.

2. Повреждение НЛО.

Нет необходимости сбивать вражеские НЛО, препятствуя таким образом выполнению их миссий. Иногда достаточно просто нанести повреждения, чтобы испортить им планы или снизить их эффективность. Урон, наносимый перехватчиками, сохраняется между перехватами, поэтому многочисленные попытки перехвата вражеского НЛО - это хорошая идея ограничить ущерб для собственных ВВС. Когда игрок наносит более 50% урона НЛО, вы начнете видеть вокруг него эффекты взрыва.

Некоторые НЛО будут блуждать по воздушному пространству страны, прежде чем приблизятся к ней. Для этого достаточно получить описанный выше желтый эффект. Эти эффекты означают, что НЛО получил достаточный урон, что не позволяет ему завершить свою миссию, например, охоту на ваши Спутники. Обратите внимание, однако, что у вас все еще есть шанс предотвратить миссию НЛО, нанеся ему менее 50% урона, что определяется линейной зависимостью (т. е. вероятность провала миссии НЛО составляет 0% при полном здоровье, 100% при 50% здоровья и в 2x % в целом при (100-x)% здоровья). В противном случае, когда они исчезнут с ваших радаров (независимо от того, есть ли у вас спутник над целевой страной или нет), во время ускорения времени в Большом зале с голограммой Земли, в текущих сообщениях появится уведомление о полученном НЛО ущербе.

Другие НЛО будут иметь заданную траекторию полета и узкое окно возможностей для их перехвата: чтобы полностью предотвратить миссии этих кораблей, их нужно сбить. Это относится к Assault Carriers (Штурмовики) и Abductors (Похитители).

Мод Long War возвращает механику из предыдущих игр XCOM: теперь НЛО могут терпеть полную катастрофу (DOA crashes) (с минимальным количеством оставшихся сплавов, отсутствием трупов или других артефактов), поэтому в некоторых случаях вам может понадобиться смягчить свои удары.

Для компенсации этого эффекта, за уничтоженное в полёте НЛО, Совет предоставляет денежное вознаграждение. Оружие с более сильной поражающей способностью имеет больше шансов превратить НЛО в Сражение в небе (Long War), стр. 1 из 7. Перевод и оформление – Alienist. Ищи XCOM на TBSplay.ru

кучу расплавленных сплавов: в частности, именно величина урона, наносимого смертельным выстрелом, определяет выживаемость НЛО.

Согласно информации от johnnylump на форумах Nexus:

- Когда НЛО приземляется, он либо проводит миссию по добыче (получение ресурсов), либо исследовательскую миссию (ведёт научные исследования). Исследовательские миссии осуществляются только в странах со спутниками - это инопланетный спецназ, который пытается войти в прямой контакт с ХСОМ.
- Миссии по добыче ресурсов *стараются* избегать стран со спутниками, и у них больше шансов, когда инопланетная агрессивность высока, но за это они расплачиваются штрафом в виде ресурсов (представляя не самый оптимальный, но более безопасный вариант).
- Повреждения НЛО или потери, полученные на земле, не отражаются на исследованиях или ресурсах, приобретённых при выполнении миссии ... если НЛО выживает, он получает всё в полном объёме.
- Ущерб НЛО в воздухе вычитает ресурсы в качестве стоимости ремонта, которая рассчитывается отдельно от собранной добычи.

3. Вооружение и Боевые Позиции Перехватчиков.

Вооружение «воздух-воздух» теперь имеет три основных характеристики: Урон, Скорострельность и Бронейбойность. НЛО обладают различными уровнями броневой защиты, что уменьшает повреждения, нанесенные оружием, если его бронейбойность недостаточно высока.

Например, вы начинаете с выбора между ракетами «Лавина» (Avalanche missiles) (средний урон, низкая бронейбойность) и ракетами «Игла» (Stingray missiles) (низкий урон, средняя бронейбойность). «Лавина» будет лучше против небронированных и очень легко бронированных НЛО, в то время как «Игла» будет лучше против более защищённых броней НЛО.

При запуске на миссию своих Перехватчиков, вы можете установить для них боевую позицию:

- Агрессивная позиция дает + 15% к попаданию, как по вам, так и по НЛО. В этой позиции вы не можете использовать модуль Уклонения (Dodge module).
- Сбалансированная позиция работает как обычно.
- Оборонительная позиция дает -15% к попаданию, как по вам, так и по НЛО. В этой позиции вы не можете использовать модуль Наведения (Aiming module).

Математически и без учёта времени перехвата, это означает, что Агрессивность является самой эффективной позицией, когда меткость вашего Перехватчика ниже меткости НЛО, в то время как Оборонительная позиция сильнее, когда меткость вашего Перехватчика выше меткости НЛО. Эти эффекты тем сильнее, чем больше разница. Однако временной промежуток, в течение которого возможен перехват, является проблемой, поскольку НЛО просто уйдут через какое-то время. Очевидно, Агрессивность - это наиболее эффективная позиция с точки зрения времени, затрачиваемого на перехват.

4. Схемы полётов НЛО.

НЛО могут летать на трех высотах: «Высоко», «Низко» и «Около Земли».

Высота - это намек на то, какую миссию собирается выполнить инопланетный корабль.

НЛО, летящие на высоте «Около Земли», скорее всего, приземлятся, совершат бомбардировки или сразу же придут в пункт назначения для выполнения миссий Похищения или Террора.

НЛО на большой высоте, скорее всего, будут охотиться на спутники.

НЛО на малой высоте, вероятно, будут разведывать местонахождение спутников, поэтому с ними нужно разобраться.

Если вы не играете в режиме Ironman, то можете захотеть увидеть, будет ли НЛО приземляться, прежде чем сбивать его (и перезагрузиться, если это не так).

В то время как приземлившийся НЛО всегда более опасен, неповрежденный НЛО – это ценный приз в виде хрупких Источников энергии НЛО и Борткомпьютеров Пришельцев, которые вы получаете в Long War.

Как только вы успешно атакуете какой-то тип НЛО, удачно приземлившийся или потерпевший крушение, вы сможете исследовать данный тип корабля, при этом получая бонус к урону против него в дальнейшем.

5. Стратегическое планирование.

- Вы начинаете игру с ракетами «Лавина» и «Стрела». Некоторое время они будут работать против малых и средних НЛО, до тех пор, пока Инопланетяне не проведут исследования для модернизации своих кораблей.
- Через некоторое время, продолжая использовать обычное вооружение, вы становитесь полностью безоружными. Следующий шаг - переход на пушки «Лазер» и «Феникс» (Laser and Phoenix cannons). Лазерные пушки отличаются точностью, поэтому пилот все еще может уверенно атаковать НЛО со Сбалансированной или Оборонительной позиций, в то время как пушка «Феникс» предназначена для пробития брони и обладает более высокой скорострельностью. Вероятно, вам понадобятся многочисленные перехваты с частым использованием усиливающих модулей, чтобы приземлить или уничтожить большие НЛО.
- Со временем вы сможете исследовать проекты «Gauss/Coilgun» и «Суперконденсаторы» («Supercapacitor Foundry») для пушки «Феникс» и Лазерной пушки (Phoenix and Laser Cannon): они значительно улучшают каждый аспект этого вооружения среднего уровня.
- Плазменные пушки (Plasma Cannons) получают из трофейных винтовок (Alien Rifles). Как только Мутоны начнут применять это оружие, вы захотите создать их запас для преобразования в плазменные пушки для ваших перехватчиков. Каждая ЭМИ пушка (EMP Cannon) сделана из 1 разрушенного Сектопода (Sectopod).

У неё более высокая скорость стрельбы и более низкий урон, чем у Плазмы, что увеличивает вероятность того, что НЛО не будут уничтожены полностью. Это также повышает шанс, что дополнительные ресурсы останутся неповрежденными для миссий на потерпевшие крушение НЛО.

- Последнее по списку, но, конечно, не по значению, «Пушка Холодного Синтеза» (Fusion Lance) - самое мощное оружие класса «воздух-воздух», которое может быть использовано только «Демонами» (Firestorms). Это оружие сделано из Источника холодного термоядерного синтеза (Fusion Cores), и единственный способ получить Fusion Cores - уничтожить Линкоры (Battleships) и Штурмовики (Assault Carriers) ... или сохранить ядра (cores) из миссии «Операция Праща» (“Operation Slingshot”).

Установив их один раз, у вас будет хороший шанс разрушить даже корабли с миссией ТERRORA.

6. Стратегия Перехвата.

- Вы можете использовать более шести Перехватчиков для защиты одного континента. Держите резервные Перехватчики на других континентах и производите их ротацию.
- Выбирайте подходящую позицию на основе снаряженного вооружения, исследованных улучшений и типа НЛО.
- Всегда будьте готовы отменить перехват, если обстоятельства складываются не в вашу пользу. Потеря самолета с дорогостоящим вооружением может иметь разрушительные последствия для ваших ресурсов.
- Рассмотрите вариант отмены перехвата, если ваш первый выстрел попадает в цель, в то время как НЛО промахивается. Вы можете отменить перехват, заправиться в течение часа и повторить попытку или же отправить еще одну птицу с той же самой тактикой «ударил и убежал».
- Если сразу после отмены перехвата нажать escape, а затем снова выбрать миссию по перехвату текущего НЛО, то это позволит вам отправить новый перехватчик, не дожидаясь, пока первый из них вернется на базу. Если перехватчик, который вы вернули, не был поврежден, вы даже можете отправить его снова в бой, без необходимости дозаправки и полётов «туда и обратно».
- Рассмотрите вариант отмены перехвата, когда увидите эффект взрывов возле НЛО – охотнике за спутником. Вы уже предотвратили уничтожение спутника, так что можете не захотеть рисковать своим Перехватчиком.
- Используйте модули в сложных ситуациях, когда вы нуждаетесь в дополнительном усилении для выполнения задачи.
- Хотя «Бронебойные ракеты» (“Wingtip Sparrowhawks”) - это *дорогостоящие* инвестиции, но у них есть свои преимущества:
 - Их проект в Литейном цеху может быть разблокирован довольно рано.
 - У них нет каких-либо расходов, связанных с артефактами, например, они не требуют редких Источников энергии НЛО или большого количества трупов инопланетян.
 - Длительное время разработки означает, что вы захотите осуществить их, как только сможете.
 - Тактика массовой стрельбы (mass-firing tactic), которую они предоставляют для неточных пилотов, помогает на ранних этапах игры, когда просто нанести урон НЛО уже является сложной задачей.
 - Специально для борьбы с НЛО, выполняющими миссию охоты на спутники (Satt-hunting): вам просто нужно довести их до 50% здоровья, после чего они оставляют ваши спутники в покое, предоставляя инопланетянам меньше времени, чтобы повредить ваш Перехватчик (то есть: гонка DPS).
 - Наконец, они являются постоянным апгрейдом для всех современных и будущих кораблей XCOM, который должен быть сделан только один раз, и который не может быть потерян вместе со сбитыми перехватчиками.
- Имейте представление о том, сколько перехватов возможно до того, как НЛО завершит свою миссию, или попытается убежать. Например, Разведчики (Scouts) обычно могут взаимодействовать с вашими Воронами (Ravens) только дважды.
- Если/когда вы получите достаточно пушек ЭМИ (EMP Cannons), которые будут распределены по всей эскадрилье континента, помните, что оружие с более высоким уроном имеет больше шансов полностью уничтожить вражеские корабли. Планируйте свои действия с учётом этого факта и подумайте о том, какие наземные тактические миссии вы предпочтете выполнять.
 - Задумайтесь над спасательными кораблями, оснащенными более разрушительным оружием для борьбы с большими НЛО, в то время как поражение меньшего судна пушкой ЭМИ может быть лучшим сценарием с риском/наградой, учитывая, что количество инопланетян в этом случае не будет намного больше, чем если бы он был сбит другим оружием.
- На поздних этапах игры вы можете обнаружить, что инопланетяне предпочитают посылать всё больше и больше НЛО на один континент/страну (чаще всего в зависимости от того, на каком из континентов/в какой стране имеется самый высокий уровень паники, но внимание к местонахождению штаб-квартиры XCOM также должно быть ожидаемым). Это означает, что у вас будут проблемы со временем ремонта: просто замените поврежденные истребители свежими с других континентов.
 - Время транзита Перехватчика с континента на континент останавливает время ремонта, но почти всегда будет намного меньше, чем дни, которые потребуется для ремонта одного истребителя.

- Это также поможет сгладить разницу в опыте между вашими пилотами и в их распределении между континентами, чтобы, например, вас не застал врасплох Дредноут (Battleship), появившийся над континентом с неопытной эскадрой.
- В Long War модули стали намного более полезны - почти необходимы. Как было сказано, модуль Уклонения (Dodge module) не может использоваться в агрессивной позиции, а модуль Наведения (Aiming module) не может использоваться в оборонительной позиции. И поскольку для их производства требуется какое-то время, запасные модули на складе вполне себя окупают.
 - Модуль Наведения (Aiming module) довольно дешёв и полезен на протяжении всей кампании. Держите на складе большой запас трупов Летунов (Floater), чтобы иметь возможность производства этих модулей. В то время как агрессивная позиция означает, что все выстрелы имеют большую точность, использование модуля Наведения на ранних этапах в обычной позиции «собачьей схватки» означает пролитие первой крови, одновременно с этим, немного сложнее самому быть поражённым.
 - Модуль Преследования (Tracking module (Boost)) может использоваться в любой позиции и только продлевает время перехвата (так как всё оружие «воздух-воздух» теперь считается оружием «дальнего радиуса действия», время снижения и захода на посадку больше не затрагивается). Более полезно в ранней игре, когда вам нужно больше времени, чтобы нанести достаточный урон слабым оружием и менее опытными пилотами.
 - Модуль Уклонения (Dodge module) чрезвычайно полезен и по-прежнему сложен в производстве из-за необходимости наличия обломков Кибердиска (Cyberdisc), которые требуются для его создания.
- Как уже упоминалось, инопланетяне будут чаще всего сосредотачивать свои усилия там, где они уже добились определённых успехов. Поэтому ждите «Террористы» («Terror Ships») и «Штурмовики» («Assault Carriers») в любой стране, которая находится в красной зоне риска (паники), поскольку в первую очередь именно там инопланетяне будут совершать Миссии Террора для того, чтобы довести страну до края и заставить её выйти из Совета.

Итак, будьте готовы заменить любой из ваших кораблей другим, размещённым на ином континенте, чтобы встретить врага соответствующими ему кораблями и вооружением.

- Если время ремонта Перехватчика больше времени транзита с другого континента, меняйте корабль.
- Когда вы собьёте одно из больших НЛО, по происшествии некоторого времени ситуация повторится: это может быть признаком, что инопланетяне сделали первую попытку добыть ресурсы и скоро пришлют следующий большой корабль.
- Как только вы построите «Демон» («Firestorm»), догадайтесь, что будет его первой целью?

Перехватывая НЛО в небе, вы можете ограничить уровень паники, потому что потерпевшее крушение на земле НЛО – это просто не закончившие свои миссии в городах группы инопланетян.

К тому же, ваши солдаты не будут нуждаться в отдыхе и лечении, если тяжёлое оружие перехватчиков уничтожит небольшие НЛО.

Если вы сумели получить превосходство в воздухе на целый месяц, то это поможет в будущем, так как инопланетяне будут вынуждены восполнять свои потери. Это если вам не удастся *реально* их разозлить.

В таком случае ожидайте, что они постучатся в дверь вашей базы.

7. Расчёт Урона.

- Смягчение Урона Бронёй = $0.05 * (\text{Броня Цели} - \text{Бронебойность})$
 - Значение «Смягчения Урона Бронёй» находится в диапазоне от 0 до 0.95
- Базовый Урон = Урон Оружия * (1 - Смягчение Урона Бронёй)
- Шанс Критического Попадания = $(\text{Бронебойность} - \text{Броня Цели}) / 2$
 - Значение «Шанса Критического Попадания» находится в диапазоне от 5% до 25%
- успешное Критическое Попадание увеличивает значение нанесённого урона в 2 раза
- величина общего урона затем случайным образом распределяется между 100% и 150% от его текущего значения
- Для кораблей ХСОМ:
 - если было исследовано соответствующее НЛО, общий урон умножается на 1,1
 - общий урон также умножается на $(\text{Опыт Пилота} / 100) + 1$

Примеры:

- Ракеты «Лавина» (340 урон, 0 бронебойность) против Истребителя (броня 12): броня не пробивается, $12 \times 5 = 60\%$ полученного урона поглощается бронёй, поэтому «Лавина» наносит Истребителю урон в диапазоне 136-204.
- Лазерная Пушка (290 урон, 5 бронебойность) против Истребителя (броня 12): значение «Смягчение Урона Бронёй» составляет $12 - 5 = 7$. Следовательно, $7 * 5 = 35\%$ урона поглощается бронёй, и пушка наносит повреждения в диапазоне 188-282.
- Ракеты «Игла» (200 урон, 10 бронебойность) против Истребителя (броня 12): значение «Смягчение Урона Бронёй» составляет $12 - 10 = 2$. Только 10% урона поглощается бронёй, и «Игла» наносит повреждения в диапазоне 180-270/

Обратите внимание, что в приведенном выше примере, в то время как Лазерные пушки и ракеты «Игла» примерно равны по «per-hit basis», лазерная пушка более эффективна в бою из-за более высокой скорости стрельбы и более высокой точности.

8. Типы НЛО.

Тип НЛО	Живучесть	Броня	Описание
 Разведчик	Низкая	Нет	Скоростное НЛО класса «Разведчик», которое, к счастью, может быть сбито с помощью имеющихся земных вооружений... иногда. По-видимому, этот корабль используется для общей разведки, сбора ресурсов и исследований
 Истребитель	Низкая	Лёгкая	Инопланетный «Истребитель», будучи по внешнему виду похожим на Разведчика, намного лучше защищен. Сбить НЛО поможет пробивающее броню оружие, такое, как наши ракеты «Игла». НЛО этого класса используется в первую очередь для воздушных налетов и противоспутниковых операций.
 Рейдер	Средняя	Очень лёгкая	НЛО класса «Рейдер», по всей видимости, является многоцелевым кораблём, который, таким образом, испытывает недостаток в боевой мощи. Инопланетяне, по-видимому, используют его для проведения разведки, исследований и сбора ресурсов.
 Уничтожитель	Средняя	Средняя	Смертельный «Уничтожитель» - это куда большая угроза для наших самолетов, чем родственные ему классы кораблей. Для поражения этого НЛО требуется бронейбойное оружие. Похоже, что он используется, прежде всего, для воздушных налетов и противоспутниковых операций, хотя можно отметить его участие и в разведывательных миссиях также. Наши аналитики отмечают наличие неиспользуемых жестких точек (hardpoints) на некоторых изображениях этого корабля, поэтому мы должны следить за обновленными версиями с еще большей поражающей мощью.
 Похититель	Высокая	Тяжёлая	Похоже, что «Похитители» гораздо лучше защищены, чем другие корабли такого размера. Возможно, инопланетяне особенно ценят миссии по похищению и исследованиям, в которых они используются.
 Собиратель	Высокая	Средняя	Класс НЛО «Собиратель», похоже, выполняет единственную роль - добывать важные биологические материалы и минералы с Земли для поддержки других операций инопланетян. Мы должны попытаться по возможности воспрепятствовать операциям по сбору ресурсов, чтобы замедлить развитие инопланетян. Эти суда могут быть уязвимы для сосредоточенной атаки.
 Транспорт	Очень высокая	Тяжёлая	Этот тяжелый, неповоротливый и медленный корабль будет крепким орешком. Он, по-видимому, в основном используется инопланетянами для сбора земных ресурсов, но также может применяться для поддержки других крупных операций.
 Террорист	Очень высокая	Тяжёлая	Редко встречающийся «Террорист» представляется подходящим кораблём для быстрого развертывания инопланетных ударных сил. Похоже, что эти корабли являются предвестниками террористических миссий, но могут быть использованы и для изучения чужими ХСОМ.
 Штурмовик	Наивысшая	Тяжёлая	У «Штурмовика», построенного на базе Дредноута, не хватает его огневой мощи, и поэтому его легче сбить. Тем не менее, вероятно, инопланетяне используют это судно только против целей особой значимости, поэтому его следует воспринимать всерьез всякий раз, когда он обнаружен.
 Дредноут	Наивысшая	Очень Тяжёлая	Невероятно опасный противник, эти НЛО, по всей видимости, никогда не приземляются, а используются в роли бомбардировщика, для противоспутниковых операций и завоевания превосходства в небе.
 Повелитель	Высокая	Очень Тяжёлая	Этот класс корабля, по-видимому, используется как воздушно-десантный командный центр для инопланетной расы Эфириалов (Ethereal). Только наше самое сильное оружие сможет пробить его броню.

9. Вооружение Перехватчика.

Оружие	Вероят-ть попадания Заш/Бал/Аг	Урон/ (в сек.)	Броне- бойность	Скоро- стрельность	Необходимые условия		Затраты						Про- дажа
					Требуемые исследования	Инжен.	Деньги	Сплавы	Элерий	Нано- Сплавы	Другое	Дней	
 Ракеты Лавина	25%/40%/55	Средний 340/(170)	Низкая 0	Низкая 2.0 сек.	Доступно в неограниченных количествах								
 Ракеты Игла	25%/40%/55	Низкий 200/(133)	Низкая 10	Низкая 1.5 сек.	Доступно в неограниченных количествах								
 Пушка Феникс	25%/40%/55	Низкий 140/(183)	Низкая 5	Высокая 0.75 сек.	Материалы пришельцев	15	120 (180)	12 (18)	0	0 (5)	-	10 дней (5.0 дней)	48
 Гаусс-пушка Феникс	25%/40%/55	Средняя 230/(307)	Высокая 18	Высокая 0.75 сек.	Улучшенная Гаусс- пушка «Феникс» (Литейный Цех)	15	120	12	0	0		10 дней	
 Лазерная пушка	40%/55%/70	Средний 290/(290)	Низкая 5	Средняя 1.0 сек.	Передовые Лазерные Технологии	25	160 (240)	30 (45)	0	0 (6)		10 дней (5.0 дней)	64
Импульсная пушка	40%/55%/70	Средний 300/(400)	Средняя 11	Высокая 0.75 сек.	Суперконденсаторы (Литейный Цех)	25	160	30	0	0		10 дней	
 Плазмопушка	25%/40%/55	Высокий 650/(650)	Высокая 22	Средняя 1.0 сек.	Плазменное оружие для техники	95	500 (750)	50 (75)	60 (90)	5 (3?) (19)	1x Плазмер Пришельцев	14 дней (7.0 дней)	200
 ЭМИ пушка	15%/30%/45	Средний 310/(563)	Высокая 30	Высокая 0.55 сек.	Электромагнитное Оружие	100	575 (862)	60 (90)	160 (240)	0 (16)	1x Обломки Сектопода	20 дней (10.0 дней)	230
 Пушка Холодного Синтеза	15%/30%/45	Высокий 1200/(960)	Высокая 26	Средняя 1.25 сек.	Оружие Холодного Синтеза	120	800 (1200)	70 (105)	120 (180)	40 (20?) (62)	1x Источник Холодного Термояд.-го Синтеза	25 дней (12.5 дней)	320

10. Одноразовые Модули.

Модуль	Эффект	Предварительные требования		Стоимость						Продажа
		Необходимые исследования	Инженеры	Деньги	Сплавы	Элери	Нано-Сплавы	Другое	Дней	
 <p>Модуль Преследования (Tracking module) BOOST</p> <p>Акселератор (Ускорение)</p>	Увеличивает длительность воздушного боя.	1. Модули Перехватчиков (Литейный Цех) 2. Материалы Пришельцев	12	15 (22)	0	1 (1)	1 (3)	2х Обломки Дрона	5 дней (2.5 дней)	6
 <p>Модуль Уклонения (Dodge module) DODGE</p> <p>Защитная Матрица (Уклонение)</p>	Следующими двумя выстрелами НЛО не попадет в Перехватчик.	1. Модули Перехватчиков (Литейный Цех) 2. Вскрытие Кибердиска	50	25 (37)	0	2 (3)	1 (3)	2х Обломки Кибердиска	5 дней (2.5 дней)	10
 <p>Модуль Наведения (Aiming module) AIM</p> <p>Спутниковое Наведение (Меткость)</p>	Автоматически попадает двумя следующими выстрелами.	1. Модули Перехватчиков (Литейный Цех) 2. Вскрытие Летуна	35	20 (30)	1 (1)	1 (1)	1 (3)	3х Труп Летуна	5 дней (2.5 дней)	8