

## Генетическая Лаборатория и Генетические Модификации (Long War)

### Genetics Lab, Gene Mods (Long War)

Данная статья представляет собой перевод и обобщение информации о генетических модификациях в Long War из различных источников, а именно:

[https://www.ufopaedia.org/index.php/Genetics\\_Lab\\_\(Long\\_War\)](https://www.ufopaedia.org/index.php/Genetics_Lab_(Long_War))

[https://www.ufopaedia.org/index.php/Gene\\_Mods\\_\(Long\\_War\)](https://www.ufopaedia.org/index.php/Gene_Mods_(Long_War))

[https://www.ufopaedia.org/index.php/Abilities\\_List\\_\(Long\\_War\)#Adaptive\\_Bone\\_Marrow](https://www.ufopaedia.org/index.php/Abilities_List_(Long_War)#Adaptive_Bone_Marrow)

[https://www.ufopaedia.org/index.php/%D0%93%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5\\_%D0%9C%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8\\_\(Long\\_War\)](https://www.ufopaedia.org/index.php/%D0%93%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5_%D0%9C%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8_(Long_War))

[\(Long War\)](#)

## 1. Генетическая Лаборатория

После исследования Ксеногенетики вам становится доступна постройка Лаборатории Генетики, в которой вы сможете проводить разнообразные улучшения своих бойцов.

Так же, как и ванильной версии игры, это сооружение требуется для применения генетических модификаций к вашим солдатам через вкладку меню «Исследования». Подробнее об этих модификациях будет рассказано ниже.

- Каждый боец имеет 5 "слотов" под модификации: глаза, мозг, тело, ноги и кожа. Для каждого слота предлагается выбор из двух улучшений. Уже приобретённые модификации могут быть свободно заменены с учетом необходимых ресурсов альтернативными модификациями, соответствующими конкретной анатомической части тела. Каждая установленная модификация увеличивает время усталости носителя, независимо от того, сработала ли она хоть раз во время миссии. Это время можно снизить (-50%), выбрав в начале новой игры Египет в качестве стартовой позиции (бонус «Дар Осириса») или запустив над ним спутник при другом старте (-25%).
- Солдаты, которые приобретают генетическую модификацию, сохраняют свой класс и звание. Может быть построена только одна Генетическая Лаборатория; если она построена рядом с обычной исследовательской Лабораторией, то игрок получает бонус «Лаборатория» за их смежное расположение (Adjacency Bonus), а именно +10% к скорости исследований. Доктор Вален рекомендует XCOM задействовать генетически улучшенных солдат как можно скорее.
- Вскрытие инопланетян может дать доступ к новым вариантам генетических модификаций. Если вы хотите получить доступ к определенной модификации, ограничьте использование взрывчатки на поле битвы и не распродавайте тела в случае нехватки денег.



Эффект	Применение Генетических Модификаций				
Бонус за смежное расположение	Лаборатория +10% к скорости исследований				
Предварительные требования	Ксеногенетика				
Стоимость строительства	Деньги	Сплавы Пришельцев	Элери	Нано-Сплав	Дни
Обычно	\$200	0	0	0	18
Быстро	\$300	0	0	10	9
Стоимость содержания (в месяц)	\$30				
Энергия	4				

## 2. Генетические Модификации

Генетические Модификации работают аналогично тому, как они работают в ванилле, хотя набор доступных модификаций отличается. Пожалуйста, обратите внимание на следующее:

- *Второе Сердце (Secondary Heart)* в финальной миссии не защитит оперативника от смертельных ранений, навык не работает, и роковой выстрел убьёт его. Это заложено в базовой механике ваниллы.
- *Нейросмягчение (Neural Damping)* недоступно для псиоников, а наличие этой модификации делает невозможным пси-тренировку.
- При желании вы можете в любой момент сменить модификацию в любом из слотов за обычную цену.
- Модифицированного бойца можно сделать оператором МЭК. При этом все установленные модификации пропадут. Уже обученные бойцы МЭК не могут получать модификации.
- Расходы ресурсов и времени на модификации можно снизить (-50%), выбрав в качестве стартовой страны Китай (бонус “Deus Ex”).
- *Mimetic Skin* (из EW) была заменена *Железной Кожей (Iron Skin)*. Тем не менее, эта модификация всё ещё доступна, пусть даже в слегка ослабленном виде, в качестве умения Разведчика «Маскировка» («Concealment»).
- *Адреналиновая Нейросимпатия (Adrenal Neurosympathy)* при срабатывании даёт +10 меткость, +5 вероятность крита, +2 мобильность и прекращает панику у всех солдат в пределах прямой видимости (Line-of-Sight, LoS). Эффект длится 2 тура.
- Выстрел ракетой всегда считается промахом, активируя бонус *Гиперактивных Зрачков (Hyper-Reactive Pupils)*. Однако этот бонус к меткости не уменьшает разброс ракет (влияет только на основное оружие оперативника, но не на точность РПГ).

## 3. Советы по тактике

Генетические Модификации обходятся относительно дёшево, если учитывать приносимую ими пользу. Это в большей степени относится к деньгам и, в меньшей степени, к Нано-Сплаву.

При этом следует знать следующее:

- Количество Нано-Сплава, которое вы добываете во время миссий, зависит от эффективности ваших действий. Чем успешнее вы противостоите пришельцам, тем меньше Нано-Сплава вы получаете.
- Из-за эффекта усталости каждый отдельный солдат проводит меньше времени на миссиях, чем это было в ванилле. Вдобавок к этому, генетические модификации ещё больше повышают утомляемость. А если учесть тот факт, что у бойцов-псиоников каждая изученная пси-способность также добавляет усталости, то такой, плотно генномодифицированный псионик крайне редко сможет участвовать в боях.
- Многие другие проекты также потребляют немало Нано-Сплава. Особенно это относится к МЭК. Так что для достижения высокой эффективности ваших войск может оказаться необходимым расставлять приоритеты. Не забывайте, что костюмы МЭК могут быть использованы разными МЭК-бойцами.
- В зависимости от класса бойцам на самом деле важны лишь одна-две модификации. Поэтому на остальных можно сэкономить.
- Возможно, стоит иметь запас немодифицированных бойцов, чтобы не оказаться в ситуации, когда все бойцы будут отдыхать и окажется, что некого послать на очередное задание.
- После постройки Гиперволнового Декодера вам станет доступна предварительная информация о составе сил противника. Это позволит планировать, бойцов с какими модификациями стоит взять на задание. Например, если вы знаете, что в отряде врага будут Искатели, стоит взять с собой кого-нибудь с *Биоэлектрической Кожей*, а наличие Эфириалов говорит о том, что не лишними будут оперативники с *Нейросмягчением*.

Возможно, имеет смысл создать элитный отряд для наиболее сложных миссий, таких как штурм базы EXALT и финальная битва. Тогда можно заранее установить этим бойцам нужные модификации и использовать их лишь в особо тяжелых случаях. Особенно актуально, если они уже достигли наивысшего звания и брать их на рутинные задания нецелесообразно, так как стоит прокачать и других оперативников тоже.

## 4. Советы по слотам

### **Мозг: Нейросмягчение и Умные Макрофаги**

Как уже упоминалось, *Нейросмягчение* нельзя ставить на солдат, которые уже являются псиониками. Поэтому сначала стоит определиться, будете ли вы использовать псиоников в своих войсках. Если вы решили, что псионики у вас будут, то после тренировки достаточного их количества, им можно смело устанавливать *Умные Макрофаги*, а всем остальным бойцам - *Нейросмягчение*.

Даже если вы решили играть без псиоников, помните, что по сюжету вам придется подготовить как минимум одного. Стоит также учитывать, что по сравнению с оригинальной игрой, в Long War гораздо больше Сектоидов-Командиров и Эфириалов, способных взять под контроль ваших бойцов, а также выше вероятность паники и прочих событий. Так что *Нейросмягчение* сильно облегчит вам жизнь.

Возможно, вы захотите поставить *Нейросмягчение* солдатам, которые имеют хорошие навыки и высокий показатель меткости, но не имеют высокого значения Силы Воли. Тогда, в худшем случае, их низкий показатель Силы Воли может сделать их «приманкой» для Сектоидов и Эфириалов, в результате чего они не будут взяты ими под контроль, а всего лишь оглушены на 1 ход. Но учтите, что это одна из самых дорогих в плане расхода Нано-Сплава модификаций.

*Умные Макрофаги* не очень дорогие, имеют небольшое время усталости, что делает их легко применимыми для большого количества солдат. Дополнительно излечиваемые +2 ОЗ могут быть хорошим улучшением для ваших медпакетов.

### **Глаза: Гиперактивные Зрачки и Пространственное Зрение**

*Гиперактивные Зрачки* имеет смысл устанавливать всем бойцам, способным сделать более 1 выстрела за ход, как в атаке, так и в боеготовности. *Пространственное Зрение* необходимо бойцам, обеспечивающим огневую поддержку с возвышенностей, например Снайперам или бойцам, использующим бронекостюмы "Архангел". Данная модификация великолепно сочетается с *Мышечной Плотностью*.

Оба варианта представляются самыми доступными и дешёвыми по всем характеристикам модификациями.

### **Тело: Второе Сердце и Адреналиновая Нейросимпатия**

*Адреналиновая Нейросимпатия* полезна для бойцов, имеющих высокие шансы сходу уничтожить врага самостоятельно, особенно для снайперов, штурмовиков и пулеметчиков. Вообще, поскольку у каждого бойца эта модификация срабатывает лишь раз в 5 ходов, то чем у большего количества оперативников она установлена, тем выше шанс обеспечить отряду постоянные бонусы.

*Второе Сердце* обходится дорого, да и появится у вас гораздо позже, ведь Элитных Мутонов вы встретите одними из последних. Так что, если вы играете с режимом "Терминатор", то стоит оснастить этой модификацией наиболее ценных бойцов, например, офицеров и продвинутых псиоников – это повысит их выживаемость и сохранит Силу Воли. Если же вы не любите терять солдат и привыкли перезагружать игру при потерях, эта модификация для вас по большому счету бесполезна. Если же вы все таки решили использовать эту модификацию, помните, что с ней наличие в отряде медика становится менее необходимым, так как *Второе Сердце* и так предотвращает перманентную потерю Силы Воли при критических ранениях. С другой стороны, у медика-реаниматора появляется больше шансов привести в чувство потерявшего сознание бойца, и без штрафов к Силе Воли.

### **Кожа: Биоэлектрическая Кожа и Железная Кожа**

На первый взгляд, доступность Сканера боя с самого старта сделало *Биоэлектрическую Кожу* гораздо менее значимой, чем в оригинальной игре. Но стоит учитывать, что Сканер имеет ограниченное количество применений и без спецподготовки занимает место в инвентаре, кроме того, может использоваться лишь Инженерами и Разведчиками, а также не способен обнаружить врагов, которые не находятся в зоне его прямого обзора. Так что некоторых бойцов первой линии все же стоит снабдить данной модификацией.

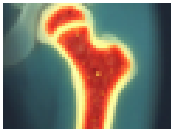

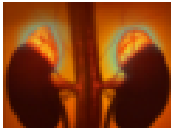



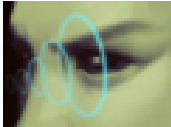

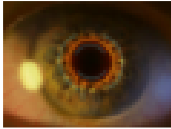



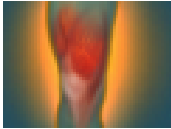

*Железная Кожа* - это однозначно полезное улучшение, но помните, что оно добавляет целых 12 часов к усталости и снижает мобильность, поэтому злоупотреблять им не стоит. Кроме того, 1 СУ - это не так много, поэтому стоит обеспечить бойцов с этим улучшением снаряжением и навыками, также увеличивающими СУ.





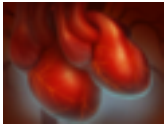

### **Ноги: Мышечная Плотность и Адаптивный Костный Мозг**

*Мышечная Плотность* однозначно полезна для Снайперов и Разведчиков, так как позволит им оперативно занимать возвышенности для ведения поддерживающего огня. Основное применение данного улучшения - городские бои. Стоит отдельно отметить, что *Мышечная Плотность* весьма полезна бойцам, которых вы используете в качестве Агентов на секретных операциях. *Мышечная Плотность* отлично сочетается с *Пространственным Зрением*. Но помните, что для миссий по захвату НЛО в лесу (где нет особых возвышенностей) это улучшение не так уж и нужно.

Что же до *Адаптивного Костного Мозга*, то это наименее полезная модификация, которую стоит ставить всем, кому только можно.

## 5. Таблица Генетических Модификаций

Название	Слот	Условия	Описание	Усталость (часы)	Стоимость		
					Деньги	Нано-Сплав	Дни
 <b>Адаптивный Костный Мозг</b> 	Ноги	Вскрытие Криссалида	Регенерация. Снижает на 66% время, необходимое для исцеления бойца на базе (складывается с Передовой Хирургией). В бою каждый ход исцеляет носителя на 2 ОЗ (ОЗ, даваемые броней и снаряжением, не исцеляются).	+6	\$30	20	6
 <b>Адреналиновая Нейросимпатия</b> 	Тело	Вскрытие Мутона	Когда боец убивает врага, происходит выброс феромонов, дающий союзникам +10 метк., +5% шанс крита и +2 моб. Эффект длится 2 хода. Срабатывает не чаще, чем раз в 5 ходов.	+9	\$20	16	6
 <b>Биоэлектрическая Кожа</b> 	Кожа	Вскрытие Искателя	Кожа бойца генерирует электрополе, которое показывает местоположение врагов в небольшом радиусе, не вызывая у них тревоги. Под действием поля Искатели теряют маскировку. Боец также получает иммунитет к удушению.	+6	\$25	20	6
 <b>Пространственное Зрение</b> 	Глаза	Ксеногенетика	Даёт дополнительно +5 метк. и +5% к шансу крита против целей, находящихся ниже.	+3	\$10	6	3
 <b>Гиперактивные Зрачки</b> 	Глаза	Ксеногенетика	Даёт +10 меткости к следующему выстрелу после промаха.	+3	\$10	6	3
 <b>Железная Кожа</b> 	Кожа	Вскрытие Кибердиска	Даёт +1.0 к Сопrotивляемости Урону.	+12	\$20	24	10
 <b>Мышечная Плотность</b> 	Ноги	Вскрытие Дохляка	Обеспечивает сверхчеловеческую силу ног, позволяя солдату подниматься на высокие позиции без использования лестниц или других средств.	+9	\$20	24	7

	<b>Нейросмягчение</b>		Мозг	Вскрытие Берсерка	Даёт +20 к Силе Воли против пси-атак и иммунитет к панике. Если боец подвергся воздействию Контроля над разумом, вместо перехода под контроль он будет оглушен на 1 ход. Несовместимо с пси-способностями.	+6	\$20	20	10
	<b>Умные Макрофраги</b>		Мозг	Вскрытие Сектоида	Медпакеты и Восстанавливающий Туман излечивают на 2 ОЗ больше. Даёт полный иммунитет к яду и кислоте.	+3	\$15	12	4
	<b>Второе Сердце</b>		Тело	Вскрытие Элитного Мутона	Позволяет 1 раз за бой избежать смерти. Вместо этого оперативник переходит в состояние "истекает кровью". Время до смерти от кровотечения в этом случае увеличено на 2 хода. Предотвращает потерю Силы Воли при критических ранениях.	+6	\$30	20	10