

Настройки «Второй волны» для Long War

#	Название	Описание	Комментарии
0	Рулетка повреждений	Урон, наносимый оружием, имеет намного больший разброс.	Алгоритм вычисления урона аналогичен таковому в XCOM EU. Цифры в окне информации об оружии в игре корректно отражают эту настройку.
1	Новая экономика	Уровень финансирования каждой страны-члена Совета определяется случайно.	Аналогично оригинальной игре XCOM EU.
2	Строгий отбор	Начальные характеристики новобранцев имеют фиксированные усреднённые значения.	Замена Not Created Equally. По умолчанию солдаты имеют случайные, в то же время сбалансированные начальные характеристики. Выбор этой настройки вернет фиксированные начальные характеристики для всех солдат.
3	Скрытый потенциал	Получаемые солдатами при повышении характеристики определяются случайно.	
4	Рулетка улучшений	Дерево навыков каждого солдата будет сгенерировано частично случайно. Не относится к бойцам МЭК.	Навыки солдат случайны. Кому-то могут достаться даже некоторые навыки МЭК'ов. Вообще, список случайных навыков отличается от такового в оригинальной игре. (К примеру, навык «Военврач» всегда фиксирован).
5	Манипуляции с сохранениями	При загрузке ранее сохранённой игры сбросится генератор случайных чисел.	При активации исход одних и тех же событий может быть разным.
6	Красный туман	Любое ранение, полученное в бою, снизит меткость и мобильность солдата, пока он ранен. Касается также Пришельцев и механических юнитов.	Меткость и мобильность снижаются пропорционально полученному урону. Высокое значение Воли может смягчить этот эффект. Механические юниты специально в данном конкретном случае имеют как бы "неограниченную" Волю, так что не получают штрафов до тех пор, пока их здоровье не упадет ниже 50%.
7	Максимальный эффект	Выстрелы в обойденного с фланга получают бонус +100 (вместо обычных +50) к шансу нанесения критического урона.	Без изменений.
8	Освободители	Для начала заключительной миссии, вы должны освободить от влияния Пришельцев все страны.	Это новая настройка делает необходимым возвращение в Совет всех стран перед запуском финальной миссии.
9	Активная война	По умолчанию 50% Long War. Замена Марафону. Настраиваемая версия Long War с новым стратегическим ИИ Пришельцев, уменьшенным количеством миссий и подогнанной к нему экономикой.	Без дополнительных изменений игра генерирует 50% миссий от стандартного их количества в Long War, однако этот процент можно исправить путем редактирования файла LongWar.ini.
10	Плачевный результат	По мере увеличения уровня паники конкретная страна уменьшает финансирование проекта XCOM.	Формула была изменена, чтобы соответствовать новой 100-балльной шкале паники.
11	Как в боевике	Меткость оперативников XCOM во время тактических заданий значительно увеличена.	Все солдаты и Т-БМП получают дополнительно +15 меткости во всех случаях.
12	Инфляция	Стоимость постройки каждого нового спутника больше предыдущего.	Без изменений по сравнению с оригиналом.
13	Сильный износ	Предметы, взятые солдатами на задание, будут иногда ломаться по окончании задания, даже если солдат не был ранен.	

14	Инопланетные нервишки	При обнаружении пришельцы могут предпочесть сразу же открыть огонь, не меняя позиции и забыв про боеготовность.	Без изменений по сравнению с оригиналом, кроме того факта, что эта настройка всегда включена при штурме базы пришельцев.
15	Усталость от войны	Суммарное финансирование снижается с течением времени.	Степень снижения финансирования уменьшена, чтобы соответствовать масштабам Long War.
16	Второй шанс	В режиме «Терминатор» разрешает рестарт миссий с помощью меню паузы. Опция доступна по умолчанию в «Обычном» режиме игры	(Опция E-299 SW больше недоступна).
17	Тяжёлая утрата	Всё снаряжение погибшего или оставленного в бою солдата будет безвозвратно утеряно.	По умолчанию каждый экипированный предмет пропавшего без вести солдата (если задание было провалено или солдат брошен при эвакуации) имеет 50% шанс потери, в то же время предметы, экипированные на убитых солдатах, при успешно завершённой миссии, остаются в распоряжении XCOM. «Тяжёлая утрата» приводит к тому же штрафу за погибших солдат в успешных миссиях, что и для пропавших без вести солдат.
18	Командирский отбор	Вы можете выбрать класс каждого солдата после повышения ранга до Специалиста (только в Казарме!)	Для смены класса воспользуйтесь кнопками листания солдат внизу окна выбора класса в казарме.
19	Углы прицеливания	Бойцы получают тем больший бонус к меткости, чем ближе они к тому, чтобы обойти противника с фланга.	Без изменений по сравнению с оригиналом.
20	Разум ненавидит материю	Генетически модифицированные солдаты не могут пройти пси тестирование; одарённых бойцов нельзя генетически модифицировать.	По умолчанию только бойцы с генетической модификацией «Нейросмягчение» (Neural Damping) не могут стать псиониками. С этой настройкой боец не сможет стать псиоником, если у него есть хотя бы одна (любая) генетическая модификация.
21	Спрятанные деревья умений	Вы не сможете видеть навыки, доступные солдату сверх его звания.	
22	Прочность	Предметы не требуют ремонта.	Эта настройка отменяет настройку «Сильный Износ»
23	Объединённое Человечество	EXALT отсутствует.	Солдаты EXALT появляются только в миссиях пришельцев.
24	Дружелюбные небеса	Перехватчики XCOM намного более метки в воздушных боях.	
25	Мы – Легион!	На старте игры уже исследованы оба увеличения размера отряда.	Начинаем игру с увеличенным на 2 оперативника отрядом. На секретные операции по извлечению агента можно брать дополнительно 2 оперативника.
26	Чудотворцы	Ремонт предметов не требует затрат ресурсов, кроме времени.	
27	Грязно и быстро	На многих миссиях будет присутствовать меньшее количество пришельцев.	Как следствие - после миссий будет собрано меньше Фрагментов оружия.
28	Улучшенная информация	Вы будете видеть в % шанс попадания противника.	
29	Рекогносцировка	Вы будете видеть контейнеры с Нано-Сплавом и места с бомбами в "тумане войны".	Это стандартный режим оригинальной игры.
30	Зелёный дым	Меткость и Воля солдат XCOM будет снижаться с каждым ходом в течение миссии. Они полностью восстановятся после миссии.	http://www.nexusmods.com/xcom/mods/652/