

Псионика (Long War) Psionic (Long War)

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

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

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

Содержание

- 1. Пси-лаборатория
- 2. Пси-способности
- 3. Пси-тренировка
- 4. Тактические советы

1. Пси-лаборатория

Механика Пси-способностей в Long War была значительно переделана. Новые пси-способности теперь приобретаются после тренировки в Пси-лаборатории, и чтобы овладеть ими, оперативник должен уделить тренировочному процессу некоторое время и сделать какое-то количество попыток. Но зато теперь любой солдат, за некоторым исключением, может стать псиоником. Все пси-способности распределены по рангам, подобно стандартным способностям бойцов.



Эффект	Приобретение Псионических способностей				
Бонус за смежное расположение	Лаборатория +10% к скорости исследований				
Предварительные требования	Ксенопсионика				
Стоимость строительства	Деньги	Сплавы Пришельцев	Элерий	Нано-Сплав	Дни
Обычно	\$250	0	20	0	18
Быстро	\$375	0	30	10	9
Стоимость содержания (в месяц)	\$25				
Энергия	6				
	Позволяет солдатам открывать и развивать скрытые псионические способности				

Иконки классов бойцов-псиоников

Штурмовик	Пехотинец	Пулеметчик	Ракетчик	Разведчик	Снайпер	Медик	Инженер

2. Пси-способности

- На каждом Пси-Ранге одновременно может быть выбрана только одна Пси-способность. Заметьте, что некоторые способности не могут быть применены к одной и той же цели (например, «Пси-вдохновение» не может совмещаться со «Слиянием разумов»). Также некоторые Пси-способности являются пассивными.
- Чтобы разблокировать большинство способностей, необходимо выполнить некоторые исследования или решить некоторые внутриигровые задачи.









Пси-уровни, Пси-Ранги

Уровень 1, Ранг: Пробуждённый	Уровень 4, Ранг: Адепт
Уровень 2, Ранг: Чувствительный	Уровень 5, Ранг: Псион
Уровень 3, Ранг: Талант	Уровень 6, Ранг: Мастер

Таблица Пси-способностей

Ур.	Пси-способность	Условие	Описание
1	 Тупоумие	Нет	Поражает цель галлюцинациями, вызывая -25 к меткости (складывается), -25 к Силе Воли (складывается), снижает дальность атаки по площади (AoE), снижает мобильность и наносит 1 ед. базового урона. Не действует на роботов. Из-за значительно уменьшенного урона (к счастью, поскольку Сектоиды теперь используют его с первого дня), это скорее дебафф, чем способность к нанесению урона. Время действия: 3 хода. Перезарядка: 2 хода. Увеличивает усталость после миссии на 24 часа.
	 Обратная нейросвязь	Нет	Наносит урон пси-атакующему (существенно меньше, чем в ванилле) и переводит эти атаки в состояние перезарядки. Не снижает вероятность их срабатывания. Способность всегда включена, защищает самого псионика, а также обеспечивает защиту ближайших союзников с достаточно высокой Силой Воли. Увеличивает усталость после миссии на 24 часа.
	 Регенерирующее биополе	Допрос Дохляка	Подобно способности Элитного Медика EXALT, обеспечивает регенерацию 1 ОЗ и излечивает всех поражённых кислотой союзников в пределах 3 клеток от псионика. Не устраняет повреждения брони или других предметов, влияющих на ОЗ. Увеличивает усталость после миссии на 24 часа для пси-бойцов. (Пассивная способность).
2	 Пси-вдохновение	Допрос Сектоида	Снимает все вредные психические эффекты (паника, Тупоумие, штраф за убитых товарищей) для всех союзников в радиусе 3-х клеток и увеличивает их Силу Воли на +30 в течение 4 ходов. Перезарядка: 4 хода. Увеличивает усталость после миссии на 6 часов.
	 Искажающее поле	Допрос Мутона	Все союзники в пределах 4 клеток от псионика, находящиеся в укрытии, получают +10 к защите. Увеличивает усталость после миссии на 6 часов для пси-бойцов. (Пассивная способность). Остерегайтесь вражеских гранатомётчиков!
3	 Слияние разумов	Вскрытие Командира Сектоидов	Объединяет разум кастующего с разумом цели, предоставляя последней следующие возможности: для пришельцев - временное увеличение количества ОЗ, +25% к шансу критического попадания и бонус к Силе Воли; для оперативников ХСМ - Сопротивляемость Урону (СУ=Сила Воли кастующего/60). Не может применяться к псионически активным целям, таким, как солдаты с бафом «Пси-вдохновения» или к тем, кто уже находится под воздействием «Слияния разумов». Данная Пси-способность особенно эффективна в сочетании с Импульсным лазерным оружием и Прицелами, которые также могут обеспечить увеличение вероятности крита. Увеличивает усталость псионика после миссии на 6 (12?) часов.

	 <p>Пси-паника</p>	Допрос Берсерка	<p>Заставляет цель паниковать на следующем ходу, если её Сила Воли была преодолена. Не действует на роботов, за исключением Мехтоидов. Перезарядка: 2 хода.</p> <p>Длительность: Сила Воли псионика / 50; дробный результат может быть округлен вверх, вероятность пропорциональна дистанции до следующего целого числа.</p> <p>Заметьте: всегда показывается 100% вероятность попадания, которая не отражает проверку Силы Воли.</p> <p>Обратите внимание, что паника в Long War немного изменилась, так что юниты будут либо сидеть на корточках, либо убегать, и никогда не придут в бешенство и не сделают выстрел.</p> <p>Это делает Пси-панику значительно лучше, чем в ванилле, поскольку теперь это надежное средство для отключения противника на два хода.</p> <p>Увеличивает усталость после миссии на 6 часов.</p>
4	 <p>Психокинетический удар</p>	Допрос Командира Сектоидов	<p>Выбрасывает сгусток чистой пси-энергии в виде поля (AoE-эффект), по размеру подобного полю, создаваемому разрывом гранаты, которое полностью уничтожает любой предмет (укрытие), даже если он задет этим полем частично. Не наносит урон юнитам.</p> <p>Перезарядка: 4 хода. Увеличивает усталость после миссии на 12 часов.</p>
	 <p>Пирокинез</p>	Допрос Элитного Мутона	<p>Поджигает указанную область в пределах видимости, которую не могут пересечь не роботизированные пришельцы. Не наносит урон остальным юнитам. Перезарядка: 4 хода.</p> <p>Увеличивает усталость после миссии на 12 часов.</p>
	 <p>Телекинетическое поле</p>	Вскрытие Эфириала	<p>Создает неподвижное телекинетическое поле, с кастующим в центре, которое действует до конца хода противника. Поле раскрывает Искателей, искажает и отклоняет атаки врага, повышая Защиту союзников, находящихся внутри него, на +40. Как и в случае с «Искажающим полем», следует опасаться вражеских гранат и прочих атак по области.</p> <p>Перезарядка: 4 хода. Увеличивает усталость после миссии на 12 часов.</p>
5	 <p>Контроль над разумом</p>	Допрос Эфириала	<p>Сложная пси-техника, которая при успешном применении позволяет в течение 3-х ходов контролировать разум цели. Не действует на роботов. Инопланетное оружие больше не самоуничтожается, если цель, находящуюся под «Контролем над разумом», убивают.</p> <p>Перезарядка: 5 ходов.</p> <p>Увеличивает усталость после миссии на 12 часов.</p>
6	 <p>Разлом</p>	Контроль над разумом Эфириала	<p>Секрет овладения этой пси-способностью может быть найден только путём Контроля над Разумом Эфириала в процессе боя; этот процесс должен быть проделан отдельно каждым оперативником, которого вы выбрали для изучения «Разлома».</p> <p>Обрушивает чрезвычайно разрушительный пси-шторм на выбранный участок. При воздействии «Разлома» юниты получают умеренный урон в течение первого хода и существенно больший урон на следующий ход, если они остаются в зоне действия пси-способности.</p> <p>Наносит больше урона целям с низкой Силой Воли и меньше урона целям с высокой Силой Воли. Для применения необходима «Пси-броня «Вихрь», специально разработанная для псиоников.</p> <p>Перезарядка: 4 хода. Увеличивает усталость после миссии на 12 часов.</p>

3. Пси-тренировка

3.1. Ограничения

Бойцы МЭК, Офицеры и оперативники с генетической модификацией «Нейросмягчение» (“Neural Damping”) не могут стать псиониками. Солдаты-псионик не могут получить модификацию «Нейросмягчение» и не могут стать Офицерами или бойцами МЭК.

3.2. Тренировка Пси-способностей

Long War имеет заведомо низкий шанс на успех при при-тренировке, который по умолчанию устанавливается равным 50%, а затем изменяется в зависимости от Силы Воли солдата и уровня, требуемого при пси-обучении. Эти параметры можно настроить с помощью DefaultGameCore.ini, чтобы удовлетворить предпочтения игрока. По умолчанию для тренировки доступны только две пси-способности: «Тупоумие» и «Обратная Нейросвязь». Разблокировка остальных способностей осуществляется путем проведения вскрытий и допросов. Единственным исключением является пси-способность «Разлом», которая требует наличия боевых достижений. В отличие от оригинальной игры, Сила Воли заклинателя оказывает более ощутимое влияние на эффективность применения пси-способностей (см. описание способностей). Солдаты-псионик также получают 1-6 дополнительной Силы Воли за каждый пси-уровень (1 + ранд (6)). Некоторое оборудование и доспехи доступны только для пси-обученных солдат. Будьте внимательны при подготовке к миссии или изготовлении указанных предметов и доспехов.

3.3. Пси-опыт

Если солдат недоступен для тренировки, и при этом не является ни Офицером, ни солдатом МЭК, убедитесь, что он/она имеет необходимое количество пси-опыта, чтобы иметь право на обучение. Например, для уровня 1 вам потребуется набрать 100/100 опыта, чтобы иметь возможность выбрать солдата для пси-тренинга. После накопления максимального значения пси-опыта на текущем Пси-Ранге, он прекращает накапливаться, поэтому при достижении этого порога необходимо пройти пси-тренировку для получения следующего Пси-Ранга. Только после этого пси-опыт опять начнёт накапливаться до очередного уровня, что в результате позволит пройти новую тренировку в Пси-лаборатории для получения более высокого Пси-Ранга. Каждая тренировка длится около 5-10 дней (вдвое меньше со стартовым бонусом Нигерии «Старый путь»), а её продолжительность и вероятность успеха зависят от Силы Воли тренируемого. Текущий пси-опыт и порог (уровень) псионика отображаются в профиле оперативника, в Казарме.

3.4. Пси-Ранги и получение Пси-Опыта

Пси-опыт в Long War приобретается пассивно, путём успешного прохождения миссий. Таким образом, чем больше миссий завершат солдаты, тем быстрее они раскроют тайну своих псионических сил. Каждая Пси-способность одного и того же Пси-Ранга обеспечивает одинаковое получение опыта, который накапливается с учётом всех изученных способностей. Солдат получает новый Пси-Ранг за 5 выполненных миссий, если только не используется Нейрорегулятор (предмет, добытый у EXALT). Таким образом, для достижения последнего звания «Мастер», оперативник должен успешно выполнить примерно 30 миссий.

3.5. Вероятность успеха

Шанс успеха тренировки Пси-способностей зависит от Силы Воли солдата и уровня Пси-способностей. Каждый уровень Пси-способностей имеет своё значение Силы Воли.

Когда оперативник тренируется для достижения очередного Пси-уровня, и значение Силы Воли этого Пси-Уровня равно Силе Воли солдата, вероятность успеха составляет 45% (65% с начальным бонусом Мексики «Наследие Ушмаль»). Шанс успеха при тренировке увеличивается асимптотически до 100% при бесконечной Силе Воли и падает до 0% при нулевой Силе Воли.

Распределение значений Силы Воли для Пси-Уровней:

Уровень 1 Пробужденный: 50

Уровень 2 Чувствительный: 60

Уровень 3 Талант: 70

Уровень 4 Адепт: 80

Уровень 5 Псион: 95

Уровень 6 Мастер: 120

3.6. Влияние на Усталость

Пси-тренированному солдату требуется больше времени, чтобы оправиться от усталости после битвы. Увеличение времени зависит от изученных Пси-Уровней следующим образом:

Уровень 1 Пробужденный: +24 часа

Уровень 2 Чувствительный: +30 часов

Уровень 3 Талант: +36 часов

Уровень 4 Адепт: +48 часов

Уровень 5 Псион: +60 часов

Уровень 6 Мастер: +72 часа

Обратите внимание, что начальный бонус Египта «Дар Осириса» вдвое сокращает время этой дополнительной усталости.

4. Тактические советы

4.1. Тупоумие, Обратная нейросвязь и Регенерирующее биополе

«Тупоумие» может быть отличным инструментом для ограничения эффективности одного опасного противника и уменьшения угрозы, исходящей от его АоЕ-способностей. Цель может быть подвергнута дальнейшим псионическим атакам (эффекты суммируются).

«Обратная нейросвязь» с оперативником, обладающим высоким показателем Силы Воли, может нанести значительный урон врагам-псионикам и защитить отряд, не дав ему стать жертвой дальнейших псионических атак.

«Регенерирующее биополе» - это ещё одна пассивная способность, направленная на излечение эффектов отравления кислотой и восстановление не зависящих от брони Очков Здоровья.

4.2. Искажающее поле и Пси-вдохновение

«Искажающее поле» – это пассивная способность, дающая бонус +10 к защите всем бойцам, находящимся возле псионика.

«Пси-вдохновение» – это отличный защитный навык, который устраняет негативные эффекты, возникающие из-за слабой Силы Воли, помогая вернуть паникующих солдат под ваш контроль.

4.3. Пси-паника и Слияние разумов

«Пси-паника» – это отличный способ нейтрализовать ключевых инопланетян, когда (если) вы испытываете трудности, а «Слияние разумов» может одновременно предохранить солдата от урона и улучшить его шансы на сопротивление и использование псионических способностей.

4.4. Телекинетическое поле, Пирокинез и Психокинетический удар

Три важных стратегических способности, при выборе которых решающее значение отводится классу оперативника, за которым следует стиль вашей игры.

«Телекинетическое поле» действует один ход, в течение которого его нужно использовать, но оно намного мощнее «Искажающего поля»; хорошо подходит для использования бойцами со средней дальностью и/или высокой мобильностью, так как позволяет им оказать помощь всем нуждающимся бойцам.

Имейте в виду, что «Телекинетическое поле» имеет скверную особенность вызывать вражеский огонь на любых солдатах, *не находящихся под его активной защитой*. Кастующий псионик находится в центре поля, поэтому все незащищённые пси-способностью бойцы должны находиться позади псионика, как минимум, за полными укрытиями или вне зоны видимости противника.

«Психокинетический удар» может заменить вам Инженера-Сапёра. Также есть смысл использовать эту пси-способность, если вы хотите сэкономить на гранатах/ракетах или не уверены, что с их помощью точно сможете разрушить укрытие. Или же хотите захватить в плен живого пришельца и его артефакты.

«Психокинетический удар» пригодится для случая, когда какое-то укрытие нужно разрушить *прямо сейчас*. Дальность поражения ограничена зоной видимости (и немного вокруг невидимых для солдата углов/укрытий). С точки зрения программирования это означает, что любой игровой объект-«декорация», который находится в пузыре АоЕ, полностью уничтожается, даже если он только частично врежется в него, за исключением стен, которые будут разрушены примерно так же, как если бы они получили прямое ракетное попадание.

«Пирокинез» заимствует эффект Огнемёта бойца МЭК: он кастует не наносящий урона огонь (который *постепенно* разрушает укрытия/объекты, что обычно происходит в конце следующего хода Чужих) на целевую область и делает невозможным её пересечение для всех биологических видов, как врагов, так и не обладающих иммунитетом к огню оперативников XCOM.

Это можно использовать для блокирования узкого места (например, заставить Криссалидов и Берсерков остановиться или идти в обход), лишить противника возможности спрятаться за полным укрытием (блокировать фланги или удерживать EXALT вне зоны Декодера/Передатчика), либо вообще блокировать движение любого инопланетянина (остерегайтесь летающих и прыгающих тварей).

В сущности, это альтернатива псионику с более слабой Силой Воли, использующему «*Пси-панику*» (хотя, имейте в виду, что она не удерживает врагов от стрельбы).

4.5. Двойная регенерация при «Контроле над разумом»

Если с помощью «*Контроля над разумом*» вы контролируете инопланетянина, обладающего способностью регенерации здоровья, то имейте в виду, что он излечится в конце вашего хода, будет освобожден из-под контроля (и предпримет действия), а затем снова излечится в конце своего хода.

4.6. Условия применения пси-способности «Разлом»

Чтобы использовать в бою пси-способность «*Разлом*», солдату необходимо выполнить 4 требования:

1. Приобрести достаточное количество очков Пси-опыта.
2. Иметь уже подконтрольного с помощью «*Контроля над разумом*» Эфириала.
3. Успешно пройти тренировку в Пси-лаборатории для обладания пси-способностью «*Разлом*».
4. И, наконец, солдат *должен* носить в бою «Пси-броню «Вихрь»». В противном случае, значок для этой заключительной атаки не появится, даже если все остальные требования будут выполнены.

4.7. Контроль над Эфириалом

Базовая Сила Воли Эфириала составляет:

135 на Обычном и Классическом уровне сложности

155 на Жестоком уровне, и

160 на Невозможном уровне.

(они получают +15 к Силе Воли с каждым восстанавливающим апгрейдом)

При максимальном уровне исследований Эфириалы получают +55 к Силе Воли (1200 дней, первые +15 очков после 420 дней).

Эфириалы – командиры отрядов могут также получить ещё +70 к Силе Воли.

Для того чтобы вероятность успешного срабатывания пси-способности «*Контроль над разумом*» составила 50%, ваш псионик должен иметь на 30 пунктов больше Силы Воли (включая усиливающие эффекты), чем его цель.