

НЛО (Long War)

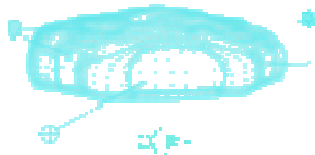
Статья в УФОнедии: [https://www.ufopaedia.org/index.php/UFOs_\(Long_War\)](https://www.ufopaedia.org/index.php/UFOs_(Long_War))

НЛО бывают разных форм и размеров, и знание, какая тактика эффективна против какого НЛО, определяет разницу между победой и поражением. Ниже вы найдете краткое описание типов НЛО, которые игрок повстречает в Long War.

В отличие от оригинальной игры, в Long War с течением времени НЛО становятся сильнее. Пришельцы совершенствуют свои НЛО так же, как и игрок исследует и применяет улучшения к своим перехватчикам. Из этого следует, что на поздних стадиях игры возникнет необходимость в новых тактиках противостояния кораблям противника, так как поздние НЛО могут сильно отличаться от ранних НЛО того же типа. Также следует отметить, что после захвата сбитого или севшего НЛО становится доступным новое исследование "Анализ НЛО" соответствующего типа, например, "Анализ НЛО: Рейдер". После завершения такого исследования вашим перехватчикам будет проще сбивать исследованные НЛО. Это может иметь значение, если вы собираетесь ещё не раз вступить в бой с серьезным противником.

1. Маленькие НЛО

1.1. Разведчик (Scout)



Огневая мощь: низкая (1x Single Plasma)

Бронебойность: +3

Прочность: низкая (750)

Броня: отсутствует (0)

Оборудование: 1 Источник энергии НЛО, 2 Борткомпьютера НЛО

Миссии: Scout, Research, Harvest

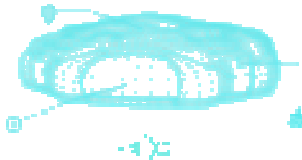
Количество Пришельцев: 5-11 при *крушении*, 9-11 при *посадке* либо 20-23 в случае *засады*; также, +3 пришельца при Alien Research (AR) > 360; плюс командный отряд из 1 Изгоя (до Alien Base Assault (ABA)) / 2 Изгоев (после ABA).

Разведчики – это первые НЛО, с которыми встретится игрок. Они будут появляться, начиная с первой половины первого месяца и на протяжении всей игры. Разведчики не бронированы и слабо вооружены, однако имеют высокую скорость, следовательно, окно для перехвата будет весьма узким; придется отправить за Разведчиком 2-3 перехватчика в Агрессивном режиме, по крайней мере, в первые месяцы игры, когда меткость и урон перехватчиков оставляют желать лучшего.

Хотя с них можно добыть весьма немного Сплавов пришельцев и Элерия, они предоставляют великолепную возможность для тренировки Рядовых в первые месяцы, поскольку присутствие некоторых высокоуровневых врагов (в нашем случае гарантированный Изгой) дает отряду бонусный опыт. Этого опыта как раз достаточно для получения звания «Специалист» без необходимости дополнительных убийств, что позволяет обойтись без смертей своих солдат.

Также вы можете использовать Разведчики для тренировки неопытных пилотов перехватчиков на протяжении всей игры. Их, во всяком случае, нетрудно сбить - в первые месяцы 3 начальных перехватчика без опыта в Агрессивном режиме практически всегда сбивают Разведчик. Первые два перехватчика должны быть вооружены ракетами "Лавина"; если необходим третий, а НЛО серьезно поврежден, вооружите его ракетами "Игла", чтобы снизить шанс случайного уничтожения НЛО.

1.2. Истребитель (Fighter)



Огневая мощь: средняя (1x Single Plasma) / (2x Single Plasma - улучшение после 330 очков Исследований)

Бронебойность: +7

Прочность: низкая (850)

Броня: лёгкая (12)

Оборудование: 1 Источник энергии НЛО, 2 Борткомпьютера НЛО

Миссии: Hunt, Bomb

Количество Пришельцев: 3-9 при *крушении*; также, +3 пришельца при Alien Research (AR) > 360; плюс командный отряд из 1 Изгоя (до Alien Base Assault (ABA)) / 2 Изгоев (после ABA);

Истребители появляются в первый месяц игры и могут быть распознаны по фиолетовым вспышкам на их изображении на радаре.

Они имеют чуть больше ОЗ и чуть больше брони, чем Разведчики; фактически достаточно брони, чтобы сделать ракеты "Игла" оптимальным выбором против них в первые месяцы игры.

По сравнению с Разведчиками, Истребитель представляет собой более серьезную угрозу перехватчикам.

Это происходит в результате как более высокой базовой бронебойности, так и значительного увеличения урона в результате Исследований пришельцев, получив вторую плазмопушку к концу первого года.

Истребитель на высокой орбите будет охотиться за вашими спутниками, так что по возможности атакуйте их ракетами "Игла" (Stingrays) или пушками "Феникс" (Phoenix Cannons), чтобы сбить их или, как минимум, нанести достаточно урона, чтобы отбить у них охоту возвращаться.

Истребители никогда не садятся. Для сбора трофеев их придется сбить. К тому же, они имеют намного меньший экипаж, чем Разведчики, практически от 4 пришельцев; сбитый Истребитель в марте или апреле - прекрасная возможность для тренировки компании рядовых, если только они готовы к встрече с Изгоем (Outsider).

2. Средние НЛО

2.1. Рейдер (Raider)



Огневая мощь: средняя (1x Single Plasma) / (2x Single Plasma - улучшение после 570 очков Исследований)

Бронебойность: +7

Прочность: средняя (1500)

Броня: очень лёгкая (5)

Оборудование: 2 Источника энергии НЛО, 4 Борткомпьютера НЛО

Миссии: Scout, Research, Harvest, Hunt

Количество Пришельцев: 11-15 при *крушении*, 15-20 при *посадке* либо 24-36 в случае *засады*; также, +4 пришельца при Alien Research (AR) > 360; плюс командный отряд из 2 Изгоев (до Alien Base Assault (ABA)) / 2-3 пришельцев (после ABA);

Обычно Рейдеры начинают появляться во второй половине первого месяца.

Будучи прочнее Разведчиков и имея чуть больше брони, Рейдеры предназначены для тех же целей, однако более высокий наносимый ими урон делает риск потери перехватчика из-за критического попадания более существенным.

Потребуется несколько перехватчиков, чтобы наверняка сбить Рейдер. В то же время он довольно медлителен, и чаще всего у вас будет достаточно времени, чтобы его смогли атаковать 4 перехватчика, а именно столько вероятно и понадобится.

Ракеты "Лавина" (Avalanche) и "Игла" (Stingray) одинаково эффективны против этого НЛО, хотя "Игла" (Stingrays) намного более предсказуема; пушки Феникс (Phoenix Cannons) предпочтительнее при их наличии. Рейдеры - хорошие источники Сплавов пришельцев и Элерия, в то время как экипаж относительно невелик.



2.2. Уничтожитель (Destroyer)

Огневая мощь: высокая (1x Single Plasma) / (1x Double Plasma - улучшение после 270 очков Исследований)

Бронебойность: +15/(+20 - улучшение после 540 очков Исследований)

Прочность: средняя (1600)

Броня: средняя (18)/(тяжёлая (32) - улучшение после 540 очков Исследований)

Оборудование: 4 Источника энергии НЛО, 4 Борткомпьютера НЛО

Миссии: Hunt, Bomb

Количество Пришельцев: 11-15 при *крушении*; также, +4 пришельца при Alien Research (AR) > 360; плюс командный отряд из 3 Изгоев (до Alien Base Assault (ABA)) / 2-3 пришельцев (после ABA);

Хорошо вооруженные и бронированные, эти так подходяще названные НЛО легко уничтожат ваши неподготовленные перехватчики.

Обычно Уничтожители появляются в течение второго месяца, и только согласованные действия помогут сбить корабль этого класса. Нельзя сказать, что сбить Уничтожитель невозможно, вопрос в том, есть ли смысл рисковать своими перехватчиками в начале игры.

Поскольку Разрушитель хорошо бронирован, ракеты "Игла" более эффективны, нежели "Лавина".

Однако настоятельно рекомендуется использовать более технологичное вооружение, например, Улучшенные Гаусс-пушки "Феникс" или Лазерные пушки, если это возможно.

Чтобы быстро и эффективно сбивать Уничтожителей, необходимо провести Проекты Улучшений Перехватчиков в Литейном Цехе – в противном случае может потребоваться полный состав не модернизированных перехватчиков, и это, скорее всего, означает, что в течение нескольких недель у вас не останется перехватчиков для защиты воздушного пространства континента.

Разрушители никогда не приземляются. Их нужно сбивать для добычи инопланетных ресурсов.

Внутренняя структура Уничтожителя построена больше на основе Повелителя (Overseer UFO), чем на Большом Разведчике (Large Scout) из оригинальной игры (без Устройства Эфериалов): ценная мишень для рейда за Элерием, сравнимая с Транспортom, при этом с количеством врагов, как у Рейдера.

2.3. Повелитель (Overseer)



Огневая мощь: очень высокая (1x Double Plasma, 1x Single Plasma)

Бронебойность: +25

Прочность: высокая (2500)

Броня: очень тяжёлая (40)

Оборудование: 4 Источника энергии НЛО, 4 Борткомпьютера НЛО

Миссии: Retaliate, Oversee

Повелитель почти не изменился по сравнению с оригинальной игрой, и сбить его по-прежнему так же трудно, как Дредноут.

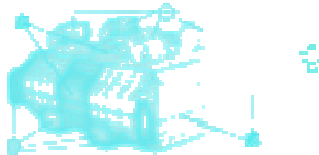
На низких уровнях сложности шанс на победу будет иметь, как минимум, опытный пилот на Firestorm с EMP Cannons и всеми тремя Авиамодулями.

На высоких уровнях сложности могут потребоваться 2-3 Firestorm с полным набором Авиамодулей у каждого. Стоит только иметь в виду, что могут появиться и другие Повелители, в отличие от происходящего один раз за оригинальную игру сюжетного события. Учитывая, как трудно сбить этот НЛО, по сравнению с количеством трофеев, кто-нибудь может не захотеть связываться с этими дополнительными Повелителями.

Повелители никогда не приземляются. Для получения трофеев их придется сбивать.

3. Большие НЛО

3.1. Похититель (Abductor)



Огневая мощь: высокая (1x Double Plasma) / (1x Double Plasma, 1x Single Plasma - улучшение после 390 очков Исследований)

Бронебойность: +2

Прочность: высокая (4000)

Броня: тяжёлая (30)

Оборудование: 2 Источника энергии НЛО, 4 Борткомпьютера НЛО, 6 Стазис-камер Пришельцев, 2

Операционные пришельцев

Миссии: Research, Abduction

Количество Пришельцев: 13-20 при *крушении*, 18-25 при *посадке* либо 28-45 в случае *засады*; также, +5 пришельцев при Alien Research (AR) > 360; плюс командный отряд из 4 Изгоев (до Alien Base Assault (ABA)) / 3-5 пришельцев (после ABA);

Эти НЛО неожиданно возникают в случайном месте и летят напрямик к стране. Вы не сможете сбивать их на ранних этапах войны, для этого потребуются несколько опытных пилотов на улучшенных перехватчиках, оборудованных высокоуровневым оружием, таким как Лазерные пушки (Laser Cannons) или Плазмпушки (Plasma Cannons). В некоторых случаях Похититель можно сбить и одним перехватчиком, если активно использовать Авиамодули, надеяться на удачу, и обеспечить 20 секунд непрерывного огня Улучшенной Гаусс-пушки "Феникс" «Phoenix Coilgun».

Впрочем, о Похитителях можно вообще не беспокоиться, поскольку они не стараются сбить спутники и не бомбят города. Эти корабли используются Пришельцами в основном для похищений и исследовательских миссий, так что они почти всегда либо садятся, либо занимаются похищениями, что можно предотвратить с помощью наземной операции.

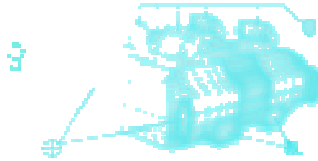
Сбить Похититель намного сложнее, чем позволить ему приземлиться, после чего предотвратить похищения (по крайней мере, в странах с низким уровнем паники). Также стоит иметь в виду, что у вас будет очень мало

времени, чтобы сбить его, так как корабль направляется прямоком к месту выполнения миссии Похищения, и вряд ли вы успеете отправить даже два перехватчика.

Как раз ради этих НЛО стоит воспользоваться Авиамодулями для увеличения времени перехвата, даже с учётом риска серьёзного повреждения вашего перехватчика.

Трофеи, полученные со сбитого и захваченного Похитителя, довольно многочисленны, однако разница между ними и наградой Совета за успешное противодействие миссии Похищения может быть незначительной, поэтому сбивайте эти корабли, только если вам очень необходимы Сплавы пришельцев и Элерий, ну или если можете позволить себе длительный ремонт перехватчиков.

3.2. Собираатель (Harvester)



Огневая мощь: средняя (1x Double Plasma)

Бронебойность: +3

Прочность: высокая (6000)

Броня: средняя (20)

Оборудование: 2 Источника энергии НЛО, 4 Борткомпьютера НЛО, 6 Стазис-камер Пришельцев, 2 Операционные пришельцев

Миссии: Harvest

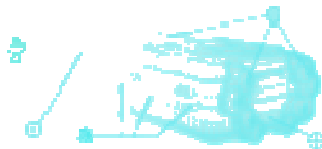
Количество Пришельцев: 13-20 при *крушении*, 18-25 при *посадке* либо 28-45 в случае *засады*; также, +5 пришельцев при Alien Research (AR) > 360; плюс командный отряд из 4 Изгоев (до Alien Base Assault (ABA)) / 3-5 пришельцев (после ABA);

Эти НЛО иногда пролетают через зону покрытия спутниками на ранних этапах игры. Пытаться атаковать их в воздухе в начале игры, как и в случае с Похитителями, не очень мудрое решение, поскольку Собираатель может уничтожить перехватчик весьма быстро; чтобы иметь возможность сбить его, вам потребуются опытные пилоты на хорошо оборудованных перехватчиках.

Эти НЛО летают повсюду и собирают материалы, а значит, периодически у вас будет шанс захватить приземлившийся Собираатель. В первые месяцы игры попытка такого захвата может стать самоубийством, однако в случае успеха вы получите более быстрый доступ к высокоуровневым исследованиям и вооружению, одновременно замедляя исследования инопланетян в области нового вооружения и брони.

Если ваши бойцы способны зачистить приземлившийся Собираатель, но не успевают собрать контейнеры с Нано-Сплавом, не беспокойтесь – Элерий и Сплавы пришельцев, равно как Источники энергии НЛО с Борткомпьютерами, скорее всего, будут для вас более полезным призом.

3.3. Транспорт (Transport)



Огневая мощь: высокая (1x Double Plasma)

Бронебойность: +0

Прочность: высокая (5000)

Броня: тяжёлая (32)

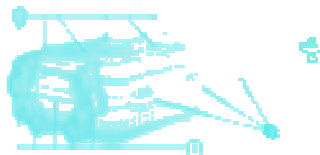
Оборудование: 4 Источника энергии НЛО, 4 Борткомпьютера НЛО, 10 Пищи пришельцев, 8 Стазис-камер Пришельцев, 2 Операционные пришельцев

Миссии: Harvest, Infiltrate

Количество Пришельцев: 22-39 при *крушении*, 28-39 при *посадке* либо 40 в случае *засады*; также, +5 пришельцев при Alien Research (AR) > 360, максимум 40 обычных пришельцев; плюс командный отряд из 3-6 пришельцев при крушении / 6 при посадке и, возможно, super monster pod после Alien Base Assault (ABA)

Этот НЛО функционально идентичен Supply Barge из оригинальной игры, только еще лучше бронирован и располагает довольно грозным вооружением. Вы сможете увидеть приземлившиеся Транспорты задолго до того, как получите возможность сбить один из них; в сущности, вы можете встретить севший Транспорт уже в первом месяце. Захват Транспорта в ранней стадии игры весьма рискован, однако может дать вам мощный старт, как за счет богатых трофеев, так и за счёт лишения Пришельцев ресурсов для проведения миссий.

3.4. Террорист (Terror Ship)



Огневая мощь: высокая (1x Double Plasma) / (1x Double Plasma, 1x Single plasma - улучшение после 390 очков Исследований)

Бронебойность: +0

Прочность: высокая (6000)

Броня: средняя (25)

Оборудование: 4 Источника энергии НЛО, 4 Борткомпьютера НЛО, 10 Пищи пришельцев, 8 Стазис-камер Пришельцев, 2 Операционные пришельцев

Миссии: Research, Terrorize

Количество Пришельцев: 22-39 при *крушении*, 28-39 при *посадке* либо 40 в случае *засады*; также, +5 пришельцев при Alien Research (AR) > 360, максимум 40 обычных пришельцев; плюс командный отряд из 3-6 пришельцев при *крушении* / 6 при *посадке* и, возможно, super monster pod после Alien Base Assault (ABA)

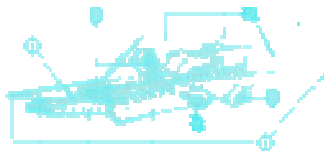
Конструктивно аналогичные Supply Barge, эти НЛО появляются на континентах с высоким уровнем паники, однако вы не сможете бросить им вызов до поздних этапов игры.

Если они не приземляются, а просто кружат над какой-то страной, то это может служить предупреждением о цели предстоящего террора, т.е. на территорию этой страны в дальнейшем со Штурмовика (Assault Carrier) будут высажены силы Пришельцев.

С другой стороны, приземлившиеся Террористы выполняют исследовательские миссии, и могут быть захвачены ради ценных трофеев.

4. Огромные НЛО

4.1. Дредноут (Battleship)



Огневая мощь: очень высокая (1x Fusion Lance)

Бронебойность: +25

Прочность: очень высокая (9000)

Броня: тяжёлая (36)

Оборудование: 4 Источника энергии НЛО, 6 Борткомпьютеров НЛО, 2 Источника холодного термоядерного синтеза

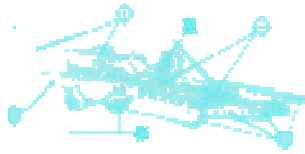
Миссии: Scout, Hunt, Bomb, Infiltrate

Количество Пришельцев: 26-30 при *крушении*; также, +5 пришельцев при Alien Research (AR) > 360; плюс super monster pod, так же как и командный отряд из 7 Изгоев (до Alien Base Assault (ABA)) / 7 пришельцев (после ABA)

Вполне соответствуя названию, тяжело бронированные и вооруженные до зубов Дредноуты - одни из самых опасных кораблей Пришельцев. Иногда они служат в качестве транспортов для террористических миссий. Дредноуты способны сбить одним выстрелом перехватчик без улучшений, так что даже не пытайтесь вступать с ними в бой на ранних стадиях игры.

Их возможно сбить с помощью нескольких «Громобоев» (Firestorms), вооруженных плазموпушками или ЭМ пушками, с полным набором улучшений Литейного цеха и авиамодулями. Захватив Дредноут-другой, вы сможете воспользоваться Источниками холодного термоядерного синтеза для изготовления Термоядерных пушек, что позволит легче сбивать тяжелые корабли, но откровенно говоря, проще закончить игру победой, чем строить флот, способный запросто сбивать Дредноуты.

4.2. Штурмовик (Assault Carrier)



Огневая мощь: очень высокая (1x Double Plasma, 1x Single Plasma) / (2x Double Plasma - улучшение)

Бронебойность: +18

Прочность: очень высокая (8000)

Броня: тяжёлая (28)

Оборудование: 4 Источника энергии НЛО, 6 Борткомпьютеров НЛО, 2 Источника холодного термоядерного синтеза

Миссии: Terrorize, Retaliate, Research

Количество Пришельцев: 26-30 при *крушении* (+5 пришельцев при Alien Research (AR) > 360), или 38

при *посадке*; плюс super monster pod, так же как и командный отряд из 7 Изгоев (до Alien Base Assault (ABA)) / 7 пришельцев (после ABA)

Вариация Дредноута, Штурмовик чуть менее мощно вооружен и живуч. Атакуйте его так же, как и Дредноут, и все пройдет *чуть* проще. Теперь попытайтесь захватить его и принести домой трофеи.

5. Прочие данные

5.1. Награды за уничтожение НЛО

НЛО, получившие в результате воздушного боя чрезмерный урон, могут быть полностью уничтожены. В этом случае Совет выплачивает проекту ХСОМ награду, размер которой зависит от типа НЛО. Сверх того, проект получает небольшое количество Сплавов пришельцев.

Награды за уничтожение НЛО

Типе	Денежная награда	Максимум Сплавов		В среднем Сплавов	
		с Металлургией пришельцев	без Металлургии пришельцев	с Металлургией пришельцев	без Металлургии пришельцев
Разведчик или Истребитель	100	7	5	4.5	3.5
Уничтожитель или Рейдер	200	11	7	6.5	4.5
Похититель или Собиратель	300	14	9	8	5.5
Транспорт или Террорист	500	17	11	9.5	6.5
Дредноут или Штурмовик	750	21	13	11.5	7.5
Повелитель	500	12	8	7	5

Фактическое количество получаемых Сплавов определяется случайным числом от 2 до максимального значения, с равной вероятностью для каждого результата.

5.2. Вооружение НЛО

Вооружение НЛО

Вид оружия	Шанс попадания	Дальность	Скорострельность	Урон	Бронебойность
Single Plasma	18/33/48%	большая	1.15	450	0
Double Plasma	25/40/55%	большая	1.25	800	20
Fusion Lance	30/45/60%	большая	1.25	1300	50

5.3. Улучшения НЛО

Все типы НЛО получают дополнительно 75 ОЗ, 8 урона и 2 меткости (до максимума 95% меткости) за каждые 30 очков Исследований, до максимума в 960 очков. Некоторые НЛО вдобавок с течением времени получают улучшенное вооружение.

5.4. Броня НЛО и прохождение урона

Примерная формула:

Бронебойность = Бронебойность корабля + Бронебойность оружия

Снижение = $\text{Clamp}(5\% * (\text{Броня} - \text{Бронебойность}), 0\%, 95\%)$ иными словами, $5\% * (\text{Броня} - \text{Бронебойность})$ в пределах от 0 до 95%

Урон = $\text{Урон} * (100\% - \text{Снижение})$

Из формулы видно, что бронебойность корабля и оружия складываются, таким образом одно и то же оружие может наносить разный урон, будучи установленным на разных НЛО.

Сравнение высокоуровневого вооружения против Дредноута ниже дает представление об его эффективности против тяжелобронированных целей. Имейте в виду, что исследования Пришельцев постоянно увеличивают живучесть НЛО с течением игры, так что это "минимальное" число попаданий будет истинным только в первый месяц игры.

Дредноут: 5000 базового здоровья (+75 за каждые 30 очков исследований), 36 брони

Плазмопушка: урон 650, бронебойность 22, скорострельность 1.00/с, меткость в сбалансированном режиме 40%

Снижение урона за попадание $0.05(36 - 22) = 0.7$ или 70%... фактический урон за попадание 195, то есть одному Дредноуту требуется минимум 26 попаданий. Для этого необходимо в среднем 65.0 секунд огня с меткостью 40% и скорострельностью 1/с. С увеличением меткости время для уничтожения НЛО уменьшается до минимума 26 секунд при 100% меткости (максимальная меткость для Плазмопушек составляет 95%).

ЭМ пушка: урон 310, бронебойность 30, скорострельность 0.55/с, меткость в сбалансированном режиме 30%

Снижение урона за попадание $0.05(36 - 30) = 0.3$ или 30%... фактический урон за попадание 217, то есть одному Дредноуту требуется минимум 24 попаданий. Для этого необходимо примерно 44.0 секунд огня с меткостью 30% и скорострельностью 0.55/с. С увеличением меткости время для уничтожения НЛО уменьшается до минимума 13.2 секунд при 100% меткости (максимальная меткость для ЭМ пушек составляет 85%).

Термоядерная пушка: урон 1200, бронебойность 26, скорострельность 1.25/с, меткость в сбалансированном режиме 30%

Снижение урона за попадание $0.05(36 - 26) = 0.5$ или 50%... фактический урон за попадание 600, то есть одному Дредноуту требуется минимум 7 попаданий. Для этого необходимо примерно 29.2 секунд огня с меткостью 30% и скорострельностью 1.25/с. С увеличением меткости время для уничтожения НЛО уменьшается до минимума 8.75 секунд при 100% меткости (максимальная меткость для Термоядерных пушек составляет 85%).