

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ по НЛО

Здесь собрана и обобщена информация о размерах, типах, высотах и миссиях НЛО, которая должна облегчить игроку принятие решения насчёт целесообразности и способах противодействия инопланетянам в выполнении их миссий.

При принятии решения на вылет истребителей для противодействия НЛО в воздухе, следует исходить не (с)только из соображений того, какого типа этот НЛО, а больше из того, какую миссию он должен выполнить. Ведь каким-то миссиям нужно противодействовать в обязательном порядке ещё в воздухе, а каким-то можно (и даже нужно) позволить начаться уже на Земле...

Хотя, при этом само собой разумеется, что "против лома нет приёма" и, к примеру, обычным перехватчиком Дредноут не завалить.

Миссию во многих случаях можно вычислить по информации, которая даётся при обнаружении НЛО в (без)воздушном пространстве.

В этих данных нас интересует два пункта: размер (позднее - тип) и высота НЛО.

Приведу пример.

Типичная ситуация для начала игры. НЛО ещё не опознаются по типу, так как соответствующее исследование не проведено.

Получаем сообщение, что обнаружен НЛО: размер - "Маленький", высота - "Высоко".

Обязательно ли его сбивать? Другими словами, с какой миссией он прилетел?

В Википедии есть вся нужная информация, просто нужно её собрать и осмыслить.

В игре существует всего два типа НЛО, имеющих размер "Маленький" - это Разведчик и Истребитель.

Из двух этих НЛО на высоте "Высоко" может летать только Разведчик с миссией "Разведка". То есть, он разведывает местонахождение вашего спутника.

Более того, как говорит УФОпедия, *"Истребители появляются в первый месяц игры и могут быть распознаны по фиолетовым вспышкам на их изображении на радаре."* Об этой особенности даже будет специальная голосовая подсказка, что-то там насчёт энергии..., при первой с ним встрече. Поэтому не опознать такой НЛО трудно.

Задача решается ещё легче, если знать, что **все НЛО на высоте "Высоко" осуществляют миссию Разведка, а все НЛО на высоте "Очень Высоко" - миссию охоты на Спутники.**

В нашем же примере имеем НЛО Разведчик с миссией поиска Спутника.

Если его не сбить, то в обязательном порядке в эту же локацию прилетит уже другой НЛО, на высоте "Очень Высоко", с миссией охоты на Спутник.

В зависимости от прогресса игры, это может быть Истребитель, Рейдер, Уничтожитель или Дредноут.

Нужно ли сбивать этот наш опознанный и разоблачённый Разведчик?

Нужно.

Потому что:

а) НЛО с такой миссией не приземляется (то есть, не будет возможности пожить инопланетным бараклом и набраться опыта в наземной операции);

б) успех его миссии автоматически приводит к новой угрозе в лице более мощных НЛО с более опасной миссией.

А вот если бы тот же самый Разведчик летел на высоте NOE ("Около Земли" или в нашем переводе "Низко"), то сбивать его было бы совсем не обязательно, так как на этой высоте он может выполнять только одну из двух миссий: Исследование или Сбор Ресурсов, высаживая при этом всего 9-11 особей (без засады, в начале игры) и обладая таким подарком, как 1 Источник энергии НЛО и 2 Борткомпьютера НЛО. Пусть даже они и достанутся нам не в полной целостности и сохранности.

То есть, в этом случае есть смысл позволить Разведчику приземлиться с целью провести против него наземную операцию.

Ниже представлена подробная информация о размерах, типах, высотах и миссиях НЛО.

I. НЛО: Размер, Тип, Высота, Миссия.

1. Маленькие

1. Разведчик (Scout)

Высоко – Разведка

Низко – Исследование, Сбор Ресурсов

2. Истребитель (Fighter)

Очень Высоко – Охота на Спутник

Низко - Бомбардировка

2. Средние

1. Рейдер (Raider)

Очень Высоко – Охота на Спутник

Высоко – Разведка

Низко – Исследование, Сбор Ресурсов

2. Уничтожитель (Destroyer)

Очень Высоко - Охота на Спутник

Низко - Бомбардировка

3. Повелитель (Overseer)

Высоко - Командное Наблюдение

??? – Ответный Удар

3. Большие

1. Похититель (Abductor)

Низко – Исследование, Похищение Людей

2. Собираатель (Harvester)

Низко – Сбор Ресурсов

3. Транспорт (Transport)

Низко – Сбор Ресурсов

??? – Проникновение

4. Террорист (Terror Ship)

Низко – Исследование, Акция Устрашения

4. Огромные

1. Дредноут (Battleship)

Очень Высоко – Охота на Спутник

Высоко – Разведка

Низко – Бомбардировка

??? – Проникновение

2. Штурмовик (Assault Carrier)

Низко – Исследование, Акция Устрашения

??? – Ответный Удар

II. НЛО: Миссия, Высота

1. Разведка (Scout) – Высоко

НЛО *Высоко* летает над целевой страной, с целью выявить наличие над ней спутника ХСОМ. В случае успеха разведывательной миссии, за ней последует новая вылазка для охоты (hunt) на обнаруженный спутник.

2. Охота на Спутник (Hunt) – Очень Высоко

НЛО будет *Очень Высоко* летать над ранее исследованной страной со спутником, пытаясь его уничтожить.

3. Исследование (Research) – Низко

НЛО будет лететь *Низко*, приземлится на некоторое время, а затем улетит.

4. Сбор Ресурсов (Harvest) - Низко

НЛО будет лететь на высоте *Низко* и приземлится в случайно выбранной стране.

5. Бомбардировка (Bomb) – Низко

НЛО будет летать на высоте *Низко* вокруг целевого района, бомбардируя гражданское население. В случае успеха эта миссия вызовет много паники. НЛО не приземляется, и существует только один способ, чтобы её предотвратить – это сбить сам бомбардировщик; хотя, повреждение НЛО уменьшит количество паники, которая подсчитывается в конце миссии.

Беспрепятственный воздушный налет вызывает 8 единиц паники в стране, подвергшейся рейду. К этому прибавляется ещё 2 пункта паники в случае, если НЛО игнорируется.

6. Похищение Людей (Abduction) – Низко

НЛО «Похищатель» летит к цели на высоте *Низко* и после приземления исчезает, а взамен будет сгенерировано место Похищения. Успех миссии увеличит панику в стране на 25, а также панику по всему континенту на 20 пунктов (на всех сложностях игры, кроме нормальной). Предотвращение похищения людей уменьшит панику в стране на 2.

7. Акция Устрашения (Terrorize Populace) - Низко

Эта миссия состоит из двух этапов: сначала НЛО «Террорист» подлетает на высоте *Низко* и зависает над целевой нацией, разведывая и планируя текущую миссию. Через неделю или две к цели на той же высоте летит НЛО «Штурмовик», который, наконец, генерирует место Террора.

8. Проникновение (Infiltrate)

НЛО «Дредноут» и «Транспорт» будут кружить над целевым районом, после чего в намеченную страну проникает НЛО «Повелитель» (“Overseer”). В случае успеха миссии целевая страна немедленно покидает ХСОМ. Обратите внимание, что завершающий миссию «Повелитель» может быть обнаружен только в том случае, если ХСОМ обладает Декодером (Hyperwave Decoder), поэтому без его наличия может показаться, что страна выходит из Совета без причины.

9. Ответный Удар (Retaliate)

НЛО летит на вашу основную базу или на одну из ваших баз перехватчиков, что тот час же инициирует миссию "Защита Штаба ХСОМ" (“ХСОМ Base Defense”) или миссию "Защита Авиабазы" (“Air Base Defense”).

10. Командное Наблюдение – Высоко

Это особая миссия. НЛО «Повелитель» будет летать *Высоко* над целевой областью. Эта миссия ничего не даёт инопланетянам, и её единственная цель - дать ХСОМ возможность сбить «Повелитель», чтобы продолжить историю.

Высота НЛО

NOE (Nap of the Earth) = Около Земли, Низко (Низ.)

Low = Высоко (Выс.)

High = Очень высоко (Очень Выс.)