

## Модификация «Неудержимая Эскадрилья» для мода Long War 1.0 (Squadron Unleashed (for Long War))

Страничка мода на портале NEXUSMODS: <https://www.nexusmods.com/xcom/mods/710>

### О МОДЕ

Революция в механике Сражений за Небо! Теперь вам доступны следующие возможности:

- одновременная отправка в бой нескольких перехватчиков,
- отправка частично повреждённых самолётов,
- управление квази-построением эскадрильи,
- расширение возможностей для ваших пилотов,
- и даже более этого.

Модификация совместима с вашей текущей кампанией в Long War и другими модами (для уточнения см. файл ReadMe).

Добро пожаловать в мир революционных изменений, которые открывают перед вами новые возможности в механике воздушных сражений, командиры!

Первым делом хочу сказать, что этот мод обладает широкими возможностями в плане настройки и поэтому, если вы не согласны с какими-то деталями его реализации, просто настройте их по своему вкусу во время установки или позже, используя файл патча конфигурирования.

Я не претендую на то, что этот мод будет сбалансированным, потому что баланс – это вкусовщина, и он сильно зависит от того, в какой именно мод вы играете. Я потратил около 200 часов на изучение моддинга и кодировки, не затрачивая при этом много времени на тестирование «проблем баланса».

У вас может быть любая конфигурация параметров, относящихся к боям в небе, и я не собираюсь ее менять.

Цель мода состоит в том, чтобы привнести в небесные сражения больше разнообразия, веселья и свободы.

Вы можете настроить его так, чтобы он был более жестким или более легким в сравнении с «собачьими схватками» один на один, основываясь на ваших индивидуальных тестах, опыте и вызовах, которые вы ищете. Как правило, математика доказывает, что атака эскадрилей наносит приблизительно в 2,5 раза больше урона, чем при отправке одного и того же количества самолетов один за другим.

Предполагается, что **переработанные боевые позиции НЛО** будут уравнивать такую атаку – Агрессивная позиция - удвоением огневой мощи НЛО (таким образом, 2х против 2,5х), в то время как Оборонительная позиция - сокращением времени контакта на 1/3 (таким образом, 2,5х сокращается до 1,6х). Кроме того, агрессивный НЛО должен побуждать вас оставаться в Оборонительной позиции (еще больше снижая огневую мощь эскадрильи), в то время как уклоняющийся от боя НЛО поощряет Агрессивную боевую позицию, повышающую уязвимость ваших самолетов.

### ТРЕБОВАНИЯ

Enemy Within  
Long War

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1. БЛАГОДАРНОСТИ.
2. КОНЦЕПЦИЯ МОДА. ОСНОВЫ.
3. КОНЦЕПЦИЯ МОДА. ОСОБЕННОСТИ.
4. ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ.
5. УСТАНОВКА МОДА.
6. СОВМЕСТИМОСТЬ.
7. ИСТОРИЯ ИЗМЕНЕНИЙ.

### **1. БЛАГОДАРНОСТИ**

Первым делом хотелось бы выразить благодарность своей жене, которая позволила мне в течение почти 2-х месяцев просиживать штаны над этим модом, ни единым словом не обмолвившись насчёт того, зачем я трачу столько драгоценного времени на какую-то компьютерную фигню ☺.

#### **Всем, кто содействовал разработке мода:**

Firaxis – само собой разумеется. Они закодировали всё необходимое для перехватов в стиле старого доброго XCOM. Просто на каком-то этапе отказались от этой идеи, но весь код уже был на месте, и просто дожидался меня ☺. Всё, что мне оставалось сделать – так это всего лишь использовать каждый кусок полезного кода и превратить «бесполезное» в «полезное» ☺

wghost81 - за [UPKUtils](#)

EliotVU за [UE Explorer](#)

Klipper88 – огромная признательность за тест MAC-версии мода и потрясные баг-репорты.

critto – за помощь в уяснении структуры древа каталогов для MAC

XMarksTheSpot and SpazmoJones - за то, что поделились своими ноу-хау в области моддинга интерфейса.

Ucross - за неустанное тестирование, охоту на баги, замечания и мнения, а также за множество достойных предложений.

SpazmoJones - за отлов багов на раннем этапе и тест геймпада.

Noganeto1 – за помощь с испанской локализацией.

Riwwer – за то, что побудил меня ввести в код больше математических расчётов и переосмыслить сложные позиции «3х3».

GamerChris – за то, что вдохновил на позиции НЛО, связанные с боевой скоростью.

Rovlad84 – за отображение отчёта об ошибках.

#### **И последние - по порядку, но не по значению:**

- Cmdr "Kogut" Spencer
- Lt. "Red Baron" Kelley
- Maj. "Shotgun" Steinhoff
- Maj. "Fender" Rayburn
- Capt. "Strzała" Paulsen
- Col. "Piła" Katz

за героическую битву и такую же смерть под моим командованием в бесчисленных тестах каждого небольшого изменения в коде (> 1000 раз).

## 2. КОНЦЕПЦИЯ МОДА. ОСНОВЫ

### 2.1. Управление с помощью геймпада/клавиатуры

1. Вы можете переключить самолет с помощью Y/triangle button (геймпад) или кнопки TAB (клавиатура).
2. Вы можете запускать самолёты без прокрутки для запуска кнопкой, используя X/square button.

Некоторые игроки, использующие геймпад, просили поменять местами X с Y. Для этого после установки мода используйте этот небольшой патч (он не обновит иконки справки, но будет функционировать, как положено):

```
UPK_FILE = xcomstrategygame.upk
[OBJECT] = UIMissionControl_UFORadarContactAlert.ShipSelection.OnUnrealCommand
FIND_HEX=0A 49 04 1D:END
MODDED_CODE=<%i 303>
FIND_HEX=0A 02 05 1D:END
MODDED_CODE=<%i 302>
```

3. Вы все ещё можете запускать самолёты скроллингом вниз для запуска с помощью кнопки и нажимая A/cross button (геймпад) или Пробел / Ввод (клавиатура).

### 2.2. Разъяснения насчёт AGGRO

Это одна из первых вещей, которые были введены Firaxis, а я просто использовал её.

AGGRO всегда рассчитывался игрой, но не применялся для 1 корабля. Основная формула выглядит так:

```
aggro = 2 x уровень оружия
+1 для корабля «Демон» (“Firestorm”)
+2 для Агрессивной позиции
-2 для Оборонительной позиции
```

Уровни оружия выглядят следующим образом:

```
Уровень 1. Пушка «Феникс» (Cannon)
Уровень 2. Ракеты «Игла» (Stingray)
Уровень 3. Ракеты «Лавина» (Avalanche)
Уровень 4. Лазерная Пушка (Laser)
Уровень 5. Плазмпущка (Plasma)
Уровень 6. ЭМИ Пушка (EMP)
Уровень 7. Пушка Холодного Синтеза (Fusion)
```

Так как 1-й уровень для Пушки «Феникс» не соответствует её мощности, я закодировал её для создания aggro 7 (между Ракетой «Лавина» и Лазерной Пушкой). Если кому-то будет интересно заняться моделированием aggro для различных конфигураций, я прилагаю небольшой .xls файл.

### 2.3. Выбор самолёта

1. Сделайте щелчок мышкой на самолёте, чтобы переключиться на него. Щёлкните снова, чтобы отменить переключение. Вам не нужно щёлкать по маленькой кнопке боевого позиционирования, вы можете сделать щелчок по крупному изображению самолёта, а затем выбрать нужную позицию. **Размер эскадрильи зависит от звания лучшего её пилота.**
2. Вы получите информацию (от доктора Шэня, хи-хи ☺) об ожидаемом среднем DPS (уроне в секунду) и Меткости истребителя (в процентах) против этого конкретного НЛО.
3. Как только вы задержите указатель мыши над другим кораблём или над кнопкой запуска, список выбранных кораблей будет отсортирован в порядке убывания параметра AGGRO.
4. Корабль с самым высоким значением параметра aggro является лидером, и НЛО будет атаковать его в первую очередь.
5. Если все ваши воздушные суда имеют одинаковый показатель aggro, то выбор лидера производится случайным образом.

6. У вас есть возможность выбрать частично поврежденный корабль (> 50% Очков Здоровья по умолчанию). Поврежденный корабль подвержен штрафу к меткости (-25 по умолчанию), не может активировать модули и имеет 20% штраф к скорости (вероятно, тем самым замедляя всю эскадрилью).
7. Отправить на задание можно только тот поврежденный корабль, который имеет «оранжевый» статус, не «красный». Сперва он должен быть заправлен топливом. Заправка осуществляется автоматически, как только судно будет отремонтировано до 50% (настраиваемый порог).
8. Щёлкните мышкой на кнопке запуска для начала охоты ☺.
9. Эскадрилья, отображаемая на голограмме Земли, летит к месту назначения с одинаковой скоростью, и это скорость самого медленного корабля в её составе.

## **2.4. Воздушный бой**

1. В начале боя будут отображены имя лидера, его боевая позиция и вооружение.
2. Также будет представлена боевая позиция НЛО.
3. Остальные корабли представлены по имени, иконке корабля и панели Очков Здоровья, а также отсортированы в порядке убывания параметра аггро (как и до запуска). Они называются кораблями поддержки. Все корабли ведут огонь (см. их выстрелы), но этот огонь всей эскадрильи представлен в виде стрельбы одного корабля.
4. Модули активируются как обычно, но только текущим лидером, поэтому их доступность зависит от его позиции.
5. Нажатие на кнопку «Отмена» (“Abort”) заменяет текущего лидера следующим кораблём в очереди (если ведутся боевые действия).
6. **Корабли поддержки заботятся о себе сами и выходят из боя автоматически, как только количество их Очков Здоровья становится ниже 25%** (настраиваемый параметр).
7. Корабль, который был отправлен в бой поврежденным (и испытывает дополнительные штрафы), имеет знак вооружения/боевой позиции, маркированный оранжевым цветом.
8. **Я уменьшил множитель урона от критического попадания с 2.0 до 1.5** от величины урона, вызванного стандартным попаданием, чтобы немного сгладить RNG (настраивается).

## **2.5. Новые механики боевых позиций**

1. Боевые позиции работают совершенно по-разному для НЛО и истребителей.
2. Выбранные для истребителей позиции больше не подразумевают симметричный штраф/бонус к меткости НЛО.
3. Теперь истребитель в Агрессивной позиции имеет бонус +15 к Меткости и штраф +25% к получаемому урону.
4. Теперь истребитель в Оборонительной позиции имеет штраф -15 к Меткости, а также с вероятностью 20% может уклониться от попадания.
5. Вероятность попадания в маленькие НЛО (до среднего размера) уменьшена на -10 (настраивается).
6. Вероятность попадания в большие НЛО (размера Террорист/Транспорт и больше) увеличена на +15 (настраивается).
7. **Боевая позиция НЛО определяется случайным образом при его обнаружении** («Повелитель» («Overseer») всегда находится в Оборонительной позиции).
8. НЛО в Оборонительной боевой позиции сконцентрирован на том, чтобы выйти из боя. Он набирает +50% к боевой скорости (поэтому время для перехвата сокращается на 33%), но при этом испытывает штраф -15 к Меткости.
9. **НЛО в Агрессивной боевой позиции...**, да – агрессивный ☺. В этой позиции замедляется перенаправление энергии на системы охлаждения оружия, поэтому НЛО испытывает штраф к боевой скорости -50% (время для перехвата увеличивается в 2 раза), но **получает +100% к скорости стрельбы** (рой пуль).
10. Все вышеперечисленные параметры можно переназначить.
11. Больше об эффектах боевых позиций (для истребителей) будет сказано ниже.

## **2.6. Толкотня в Небе и Квази-Формации**

1. Остерегайтесь «одиноких пуль» :)
2. Когда НЛО делает выстрел и промахивается, то выпущенный заряд считается «одиноким пульей». НЛО не попал в лидера, но он может попасть в корабли поддержки!
3. Корабли поддержки, находящиеся в Сбалансированной боевой позиции, имеют 20% вероятность быть поражёнными одинокой пулей (настраивается).
4. Корабли поддержки, находящиеся в Агрессивной боевой позиции, имеют 40% вероятность быть поражёнными одинокой пулей (настраивается).
5. Вышеизложенная механика служит для того, чтобы воспрепятствовать отправке большой эскадрильи в Агрессивной позиции против небольшого и слабого Разведчика, и её возвращению без единой царапины.
6. По умолчанию одинокие пули наносят только 80% от обычного урона (хотя это настраивается) и не могут нанести критического урона.
7. Корабли поддержки, находящиеся в Оборонительной боевой позиции, защищены от одиноких пуль (зашиито в коде).

## **2.7. Завершение Битвы в Небе**

1. Если НЛО был сбит, то его «убийство» засчитывается последнему лидеру.
2. НО: вероятность уничтожения НЛО основывается на оружии, из которого был сделан смертельный выстрел, а не на оружии последнего лидера. Пуля помечена!
3. ПОЭТОМУ: если вы хотите управлять процессом уничтожения НЛО, то сконцентрируйтесь на лидере; если же вы озабочены тем, чтобы не разрушить НЛО в небе, управляйте своей эскадрильей с умом ☺.
4. **Шансы разрушения инопланетного корабля немного ниже, чем в Long War (настраивается)**, а именно на 10 процентных пунктов по умолчанию. Например, там, где в LW вы получаете шанс разрушения НЛО 20% , здесь вы получите 10%; если в LW будет 30%, то здесь это 20%.  
Если вы получите  $\leq 10\%$  в LW, то это будет гарантированное падение НЛО (без разрушения). Параметр 10% является изменяемым, и у вас даже есть возможность присвоить ему отрицательное значение, что увеличит коэффициент разрушения НЛО (подробнее см. «Концепция мода. Особенности»).
5. Вы будете получать персональный отчёт для каждого корабля эскадрильи. Если пилот будет повышен в звании, вас проинформируют как о его новом звании, так и о размере эскадрильи, которую он теперь может возглавить.
6. Максимальное количество кораблей в эскадрилье зависит от звания пилота. Чем выше будет звание пилота из числа выбранных для перехвата – тем больше кораблей в эскадрилье.
7. Корабли возвращаются на базу, перемещаясь в геопространстве со своей собственной скоростью (geoscape speed) - поврежденные корабли возвращаются со скоростью, составляющей 80% от номинальной.  
Таким образом, на голограмме Земли вы сможете наблюдать симпатичные ниточки-следы, которые оставляют после себя ваши возвращающиеся на базу истребители (до 4-х штук) ☺.
8. Корабли, которые вернулись с более чем 50% Очков Здоровья, сначала будут заправлены, а затем отправлены в ремонт.
9. Чтобы предотвратить быстрое возвращение корабля в текущий бой, время дозаправки было увеличено до 6 часов (зашиито в коде). На языке ролевой игры (RPG - role-playing game) это называется «дозаправкой, быстрым обслуживанием и пополнением боеприпасов».

### **3. КОНЦЕПЦИЯ МОДА. ОСОБЕННОСТИ**

#### **3.1. Разъяснения насчёт модулей**

Модули активируются текущим лидером в зависимости от его боевой позиции и не могут быть перенесены на следующего лидера.

Следовательно:

**Модуль Наведения (Aiming module)** - будет работать только для выстрелов лидера, не для кораблей поддержки. Как только вы меняете лидера, действие модуля прекращается.

**Модуль Уклонения (Dodge module)** - будет работать только для лидера. Однако пуля, от которой уклонился лидер, не превращается в одинокую пулю, поэтому этот промах будет финальным и не доставит неприятностей кораблям поддержки. Как только вы меняете лидера, действие модуля прекращается.

**Модуль Преследования (Tracking module)** – единственный из всех модулей, который переносится на следующего лидера. При смене лидера действие модуля не прекращается.

По-прежнему существует ограничение на 1 использование модуля за бой, не на корабль. Но вы можете активировать Модуль Наведения для лидера в Агрессивной позиции, а затем переключиться на корабль поддержки в Оборонительной позиции, который может активировать Модуль Уклонения, когда станет новым лидером.

#### **3.2. Одинокие пули**

Одинокая пуля по-прежнему продолжает оставаться одной пулей, поэтому может поразить только одну цель. Корабли поддержки со Сбалансированной или Агрессивной позицией атакуются НЛО согласно значению своего агро, или, другими словами, в порядке своего расположения в составе формации эскадрильи.

Таким образом, корабли располагаются за лидером, который стоит в списке первым. Не потому, что они находятся на прямой линии позади лидера, а потому что Агрессивная позиция предполагает, что корабль «держится ближе к лидеру» или «держится ближе к НЛО».

Чем дальше корабль находится в списке формации эскадрильи (т.е., чем дальше он расположен от лидера), тем ниже вероятность того, что он будет поражён НЛО, потому что пуля, вероятнее всего, уже попала в кого-то другого. Хотя, если все корабли эскадрильи находятся в Оборонительной боевой позиции, а последний корабль – в Сбалансированной, то все одинокие пули будут охотиться за ним (но смогут поразить его только с вероятностью 20%).

#### **3.3. Звание Пилота / Размер Эскадрильи**

Как уже упоминалось в главе, посвящённой основам концепции мода, максимальный размер эскадрильи зависит от пилота с самым высоким званием среди всех, выбранных для участия в перехвате НЛО. И здесь не имеет значения, управляет ли этот пилот лидером или же кораблём поддержки. Если окажется, что он управляет кораблём поддержки, то на языке ролевой игры (RPG) вы можете считать его «ветераном, который занимается обучением зелёных новичков» ☺.

Также, через некоторое время, вы обнаружите следующую закономерность – каждое офицерское звание увеличивает размер находящейся под командованием эскадрильи на 1 перехватчик. Таким образом, лейтенант может командовать 2-мя, капитан 3-мя перехватчиками и т. д., вплоть до 6-и перехватчиков у Коммандера.

#### **3.4. Обзор особенностей различных конфигураций**

Вы можете рассмотреть следующие варианты, разрешённые конфигуратором (чтобы с помощью PatcherGUI применить новый конфиг, вам потребуется не более 5 сек):

1. Установите параметр MinHP\_PctToLaunch в значение 1.0, чтобы полностью запретить повреждённым кораблям участвовать в перехвате НЛО.
2. Установите параметр LoneBulletDamageScaler в значение 1.0, чтобы полностью запретить механику «одинокой пули».
3. Установите параметр AutoAbortThreshold в значение 0.0, чтобы исключить автоматический выход из боя кораблей поддержки. Или установите его, скажем, в 0.50-0.60, чтобы свести к минимуму вероятность того, что корабль поддержки будет уничтожен одним выстрелом (большие НЛО могут пробить вас на 50-70% с единого выстрела и без предупреждения ☺)

Или даже лучше - вы можете использовать конфигуратор для управления вашими настройками на протяжении всей кампании! Просто рассматривайте такую возможность в качестве инструмента Командующего. В начале игры вы, возможно, захотите полностью отключить автоматический выход из боя кораблей поддержки, а уже дальше, на поздних этапах, установить значение параметра в 0.60, потому что будете сражаться, в основном, с большими НЛО.

4. UFO Interception Tweak (это ещё одна модификация на тему перехвата НЛО, которая уже включена в «Squadron Unleashed», - примеч. переводчика) – это реально классная идея, да ниспошлет Господь своё благословение на камрада SpazmoJones за неё. Этот мод позволяет сражаться дольше и с меньшим получаемым уроном, что сглаживает общее воздействие RNG.

Однако учтите – игра записывает только 60 секунд стрельбы, и если вы превысите этот лимит, то на 60-й секунде корабли прекратят стрелять ☺. Можно ли это модифицировать? Конечно, но кто захочет сидеть и ждать больше 60 секунд? Ах, постойте, мы же использовали всё это с перехватами один-на-один, разделив время на 4 x 20 секунд + время полёта ☺.

5. Эффект разрушения НЛО модифицируется. Вы можете масштабировать оригинальную вероятность уничтожения НЛО, принятую в Long War, используя один простой коэффициент. Это по-прежнему означает, что даже небольшое, но превышение этого коэффициента, приводит к появлению некоторой вероятности разрушения НЛО.

Вы также имеете возможность установить какой-то минимальный порог этого уровня, выше которого такая вероятность может возникнуть в принципе.

Этот порог выражается в виде процентной вероятности, которая будет сравниваться со всеми другими вероятностями. Так, например, установочный порог в 20 означает, что, если шанс разрушения составляет <20%, то НЛО падает (терпит крушение) без проверки вероятности. Нет, на самом деле такая проверка выполняется, но вы заранее получаете +20 преимущества (на вашем кубике выпадает 20-120 вместо 0-100).

Если же вы превысили до 30% шанс с вышеуказанной настройкой установочного порога (20), то фактический шанс разрушения НЛО будет составлять  $(30 - 20) = 10\%$ .

## **4. ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ**

- много-много перехватчиков на вашем экране ☺

## **5. УСТАНОВКА МОДА**

Основной файл мода - «Squadron Unleashed 1.1» не будет работать как обновление для предыдущей версии, он работает только с LW без модов (или с модифицированным LW, но без ранних версий мода «Squadron Unleashed»). Отдельные инструкции для MAC будут немного ниже по тексту.

1. Используя PatcherGUI, установите файл «Squadron Unleashed 1.1.txt»

2. Вручную отредактируйте несколько строк в разделе XcomStrategyGame.INT файла

«XComStrategyGame\_loc\_edits.txt» на любом языке, на котором вы играете. Я включил все поддерживаемые Long War 1.0 языки (INT, DEU, POL, ITA) и даже испанский (спасибо камраду Noganeto1).

Обратите внимание, что вам нужно только отредактировать конкретные строчки, но не добавлять новые (добавленные строки не будут работать).

Например, замените следующую строку:

m\_strReport\_Subtitle=STATUS REPORT

этой:

m\_strReport\_Subtitle=<Bullet/> Congratulations! <XGParam:StrValue0/> has been promoted to <XGParam:StrValue1/> and can now command a squadron of <XGParam:IntValue0/> fighters.



Пример редактирования для русскоязычной локализации от **aleksandr777** (форум TBSPLAY.RU).

ИЗМЕНИТЬ СЛЕДУЮЩИЕ ЗАПИСИ В ФАЙЛЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: XComStrategyGame.RUS. находится  
 \Steam\steamapps\common\XCom-Enemy-Unknown\XEW\XComGame\Localization\RUS

т.е. находим m\_strReport\_Subtitle, видим

m\_strReport\_Subtitle=Перехват НЛО

и меняем всю строчку на то, что ниже.

так же остальные.

//-----

//XComStrategyGame.RUS:

//-----

m\_strReport\_Subtitle=<Bullet/> Поздравляем! <XGParam:StrValue0/> был повышен до звания  
 <XGParam:StrValue1/> и теперь может командовать эскадрилей из <XGParam:IntValue0/> пилотов.

m\_strLabelLaunchFighters="Запуск истребителя\Запуск истребителей"

m\_strAbortedMission=ОТСТУПИЛ Прервал атаку \был сбит

m\_strLabelThinkMilesAway="Запуск (<XGParam:StrValue1/>, Урон: <XGParam:IntValue0/>, Метка:  
 <XGParam:IntValue1/> %)"

m\_str5000Miles="0Баланс\1Агрессия\2Защита\3"

3. Используя PatcherGUI, установите фикс "Squadron Unleashed fix 1.1.b"

Он исправляет небольшой баг – тип НЛО не должен отображаться в колонке ARMOR до его исследования.

Я не вижу необходимости обновлять весь мод целиком. Фикс требуется для любой версии «Squadron Unleashed».

4. (Опционально). Если после тестов вам не понравится функция автосортировки, установите также  
 «SU\_DisableAutoSort.txt» (список будет отсортирован в любом случае, потому что боевая механика полагается  
 на отсортированный список - но только после нажатия кнопки запуска)

5. (Опционально). Если вы играете с модификацией «Customize the Air Game» от Vazeron1, то используйте  
 совместимую с «Squadron Unleashed» версию этого мода. Её можно скачать на страничке «Squadron Unleashed»,  
 в разделе «Optional files».

Мод «Customize the Air Game» позволяет изменить и настроить под себя практически всё, что касается сражения  
 в небе: характеристики перехватчиков, «Демона», любого вида оружия, НЛО и проектов Литейного цеха. Также  
 можно изменять характеристики критического попадания, в частности минимальный и максимальный шанс  
 крита, а также множитель критического удара.

Этот мод позволяет вам изменить все аспекты воздушной войны, помимо того, что вы можете сделать,  
 редактируя DCG.ini.

## Отдельные инструкции по установке для MAC / LINUX

Выражаю благодарность **critto** за помощь с этими инструкциями и **klipper88** за сообщения о багах, которые  
 помогли мне сделать соответствующие исправления для пользователей MAC.

Файлы локализации игры расположены для MAC в двух местах, причём второе место наиболее важное:

1. /Users/mac/Library/Application Support/Steam/steamapps/common/XCom-Enemy-  
 Unknown/XCOMData/XEW/XComGame/Localization/INT

2. /Users/mac/Library/Application Support/Steam/steamapps/common/XCom-Enemy-Unknown/XCOM Enemy  
 Unknown.app/Contents/Resources/MacOverrides/XEW

Фактически игра использует файлы, расположенные по второму пути. Поэтому вы должны вносить изменения в  
 файлы INT (или ESN / DEU) в вышеуказанной папке MacOverrides / XEW.

Я нашел совет, как получить доступ к каталогу: в окне поиска, чтобы показать этот каталог, вы должны  
 щелкнуть правой кнопкой мыши на XCOM Enemy Unknown и выбрать «show package contents».

На всякий случай - я думаю, вы должны поместить отредактированный файл локализации в первую указанную  
 директорию - просто чтобы иметь одну и ту же версию в обоих местах.

Эти же инструкции применяются для пользователей Linux, хотя пути по умолчанию для файлов локализации  
 другие:

1. ~/.steam/steam/steamapps/common/XCom-Enemy-Unknown/xew/xcomgame/localization/int/

2. ~/.steam/steam/steamapps/common/Xcom-Enemy-Unknown/xew/binaries/share/feraloverrides/



## 6. СОВМЕСТИМОСТЬ

«Squadron Unleashed» совместим с любым модом для Long War, который не пересекается с модифицированными объектами, список которых указан в конце файла “Readme 1.1.txt”.

Я обеспечил совместимость со следующими «конфликтными» модами:

1. “UFO Interception Tweak”. Этот мод был включен в «Squadron Unleashed» с разрешения SpazmoJones. Просто найдите SpazmoFactor в основном .txt файле.
2. “LW Customize Air Game”. Я выложил совместимую версию этого мода (по рекомендации и с разрешения камрада Vazeron1). Хотя мой анализ кода показывает, что его использование блокирует доступ к заданным в DGC.ini параметрам (air-stats) – однажды применив этот мод, вы перепишите значения, установленные в DGC.ini.
3. “Slower Interception”. Включён в «Squadron Unleashed», начиная с версии 1.1.; ищите SloMoPlayback в основном .txt файле. Этот мод позволяет увеличить время перехвата, что можно увидеть по замедленной анимации при выходе из боя и увеличенным временным промежуткам между выстрелами; хотя сама анимация выстрелов не тормозит.
4. “Campaign Summary” от камрада tracktwo. Добавлена совместимость с «Squadron Unleashed», начиная с версии 1.1.

Некоторые моды (например, “LW Rebalance” от камрада UCross) могут пересекаться с «Squadron Unleashed» в файле “UICollection\_Strategy\_SF.UPK” (объект “gfxMissionControl.MissionControl”).

Однако до тех пор, пока они не изменяют размер файла, эти моды будут совместимы (как, например, сейчас “LW Rebalance”). Если они изменяют размер или же вы не можете сами это определить - свяжитесь со мной, и я помогу.

## 7. ИСТОРИЯ ИЗМЕНЕНИЙ

- Версия 1.1.b
  - исправлен небольшой баг, связанный с отображением типа НЛО до его исследования. Благодарю камрада Rovlad84 за поимку этого бага;
- Версия 1.1.a
  - обеспечена совместимость с MAC – благодарность камрадам klipper88 и critto за помощь с тестированием и за советы;
- Версия 1.1.
  - переработана механика боевых позиций, удалён сложный «dodge/risk» инструмент;
  - теперь НЛО выбирают свою боевую позицию случайным образом (только «Повелитель» («Overseer») всегда находится в Оборонительной позиции);
  - НЛО в Агрессивной позиции не получает бонуса к Меткости, но его скорострельность увеличивается в 2 раза, а время перехвата умножается на 2;
  - НЛО в Оборонительной позиции пытается выйти из боя, испытывает штраф к Меткости, но время перехвата сокращается на 1/3;
  - добавлен бонус/штраф к Меткости для истребителей, атакующих маленькие/большие НЛО;
  - на карточке НЛО добавлено превью его боевой позиции во время выбора корабля;
  - на карточке НЛО добавлено превью ожидаемого времени боя;
  - на карточке НЛО добавлено превью его брони (в цифрах) для исследованных НЛО;
  - добавлено превью меткости (в процентах) и DPS (наносимого урона в секунду, (damage per second)) для выбранного перехватчика (учитывается для АР, брони, критического попадания);
  - добавлена возможность изменения принятой в LW вероятности разрушения НЛО через опцию конфигулятора;
  - коэффициент критического урона по умолчанию снижен до 1,5 с 2,0;
  - шкала урона «одиноким пули» по умолчанию установлена в значение 0.80, и одинокие пули больше не наносят критического урона;
  - информация в Ангаре о вооружении корабля показывает больше полезных данных полезную информацию (оцените);
  - время дозаправки увеличено до 6 часов;

- исправлен баг: пилот ошибочно получал звание Лейтенанта, не сбив ни одного НЛО;
- исправлен баг: ошибочно не применялся штраф к меткости для повреждённых кораблей;
- удалён эксплойт (присутствовал ещё в XCOM EW): возвращение в бой без дозаправки;
- добавлена совместимость с модом “Campaign Summary” от tracktwo.
- в состав «Squadron Unleashed» включен мод «Slow Interception» (опционально замедляет течение времени перехвата);
- добавлена совместимость с “Dynamic War” (изменение количества сбитых НЛО, требуемых для получения очередного звания);
- улучшено переименование пилота для сохранения текущей метки звания (без временного переименования в F.O.);
- если какой-либо перехватчик возвращается с задания, то голограмма Земли будет фокусироваться на домашней базе эскадрильи (не на Базе XCOM);
- Версия 1.0.2
  - исправлен баг: разрушение НЛО происходит слишком часто;
  - исправлен баг: можно было переключаться на самолёт, находившийся «в процессе перемещения»;
  - новая возможность: расширенное превью вероятности попадания для различных вариантов «позиция против позиции»;
  - исправлен апдейт 1.0.2 «Squadron Unleashed» (был забагован объект ExpandHangarView);
  - добавлен патч к исправлению бага: «присвоение метки Lt к имени за 0 убийств» (патч также обеспечивает совместимость с модом «Campaign Summary»);
- Версия 1.0.1
  - исправлен баг с телепортацией Скайрейнджера ☺;
  - исправлен баг в конфигураторе, который приводил к прекращению инсталляции и вылету на Рабочий стол при запуске;
  - добавлена опция конфигуратора для увеличения / уменьшения aggro, в зависимости от позиции;
  - обновлён конфигуратор для обеспечения показа в Ангаре правильного превью вероятности попадания, если значения +/- 15 бонуса/штрафа были изменены игроком;
  - обновлены установки по умолчанию;
- Версия 1.0
  - Первая версия;
  - исправлена ошибка файла конфигурации (зависает при переключении истребителей; уже нет)







