

## XCOM: Long War 1.05 RUS\_Штурм Большого НЛО 03 марта 2016г.

Доброго времени суток любителям и профессионалам XCOM LW !

Я недавно сильно изменил свои взгляды на захват **1-го** Большого НЛО.

<https://www.youtube.com/watch?v=SMrgp2XR9gs>

Записал видео, первый ~~блнн~~ большой опыт, жаль получилось, что звук отстаёт от видео, звук выстрелов не попадает в рыки монстров, извиняюсь. Я писал программой vkSaver 2.0, а программой OBS Studio 27.0.1 пока не получилось.

Intel Core 2 Duo 3,33GHz, NVIDIA GeForce GT 730, Kingston 8.00 Gb, ASUS P5Q SE2, Windows 7 и игра XCOM LW 1.05 стоят на Samsung SSD 850 EVO 250 Gb.

Моё видео, продолжительностью **02:06:14**, по захвату **1-го** Большого НЛО 03 марта игрового 2016г, отрядом из оперативников Специалистов:

Сложность игры «Невозможная», включён режим «Терминатор»,

*включены* опции ВВ Красный туман, Инопланетные нервишки, Мы – Легион! ;

*выключены* опции ВВ: Максимальный эффект, Активная война, Как в боевике, Углы прицеливания, Грязно и быстро;

*без* дополнительного ребаланса в системных файлах игры.

Настройки уровня сложности и ВВ отображены в видео.

По итогу штурма **1-е** Большое НЛО захвачено, все оперативники живы, ни кто из них Критически не ранен.

Захват **1-го** Большого НЛО притормозит развитие пришельцев и двинет возможности проекта XCOM, надо стараться захватывать. Да, оперативники в начале игры слабые, но и пришельцы в начале игры тоже очень слабые, и это наш шанс!

По исключительно своим опытам, собрал несколько постулатов:

**1.** Миссия по захвату **1-го** приземлившегося Большого НЛО, в марте игрового 2016г, будет предлагаться игроку, примерно, в одном трае из пяти, или чуть реже.

**2.** К захвату **1-го** Большого НЛО надо начинать подготавливаться с 01 марта игрового 2016г, т.е. с самого *начала* игры:

**А.** С самой первой миссии и в последующих миссиях, в марте-апреле игрового 2016г, *в каждой* миссии дать *каждому* оперативнику убить пришельца, может и

не одного, нужен быстрый рост в званиях без ранений оперативников, не стесняемся использовать гранаты.

**Б.** На вторую игровую миссию, например на захват **1-го** сбитого Маленького НЛО, брать оперативников: с положительной защитой и мобильностью **14, 15**, это будут Штурмовики, таких Штурмовиков набралось **4÷5** человек – достаточно, очень хорошо; с отрицательной защитой и мобильностью **14**, это будут Ракетчики; с отрицательной защитой и мобильностью в Рядовых **1-го** класса **15**, после присвоения класс Разведчика, мобильность **+1**, т.е. **16**, один человек основной, один человек запасной. Повторяем процедуру если необходимо. Если игра даёт немного времени и удалость классы поддержки двинуть чуть-чуть вперёд, то Медики Младшие Капралы уже с навыком Подавление.

**В.** В этих первых миссиях, оперативники НЕ должны быть ранены до мяса, только допускается повреждение трёх делений индикации брони. После миссий оперативники должны быть уставшими, а не ранеными. На моём видео, 03 марта игрового 2016г, уже одно это мне позволило победить.

**Г.** Сразу после окончания **1-ой** миссии, изготавливать в Инженерном отделе, **2 шт.** Датчика движения, обязательно в режиме «быстро», на это потребуется **3** дня времени и всего **60\$, 4** Нано-сплава. Эти средства были, потому что ранее состоялся штурм **1-го** сбитого Маленького НЛО.

**Д.** НЕ изготавливать, НЕ брать на миссию обрез. У него урон как у Дробовика **4÷8**, и в дополнении обрез снижает мобильность оперативника **-1ед.**

**3.** Начало игры, меткость у оперативников очень низкая, оружие слабенькое, с задачей по захвату **1-го** Большого НЛО смогут справиться только Штурмовики, стреляющие Стрельбой на бегу с близкого расстояния из дробовиков, или даже, с фланга по алиенам без защиты укрытий. Два Ракетчика в финале миссии смогут окружить не стронутый, не потревоженный пак Изгоев-пилотов, для выстрела Осколочной ракетой, затем в дело вступают Штурмовики. У каждого Изгоя-пилота не менее **10 ед.** здоровья.

#### **4. Экипировать:**

Четырёх Штурмовиков: Лёгкий Тактический костюм, дающий броню **+1** и дающий мобильность; Керамическая защита, дающая броню **+1**. Дробовики с уроном **4÷8**, при Критическом попадании по врагу с уроном **8÷11**. Двум Штурмовикам Свето-шумовую гранату, двум Штурмовикам Фугасную гранату. У половины Штурмовиков Свето-шумовые гранаты, это нормально, т.к. игра LW 1.0 *не даст* убить всех Изгоев-пилотов за один ход оперативников;

Двух Ракетчиков: Тактическая броня, дающая броню **+2**. Штурмовая винтовка. Ракетчикам дополнительно экипировать одну Осколочную ракету. Одна собственная

Фугасная ракета от класса Ракетчик. И... Датчики движения. Особенность в том, что Датчик движения обнаруживает противников внутри НЛО, когда оперативник с Датчиком движения будет на крыше. Датчик движения пронизывает крышу НЛО, показывает пак из шести особей в отсеке. Это Изгой-пилоты – самый большой пак на миссии, поэтому его легко узнать на Датчике движения. Осколочные ракеты, *обе*, что важно, для пака Изгоев-пилотов, т.к. стронутый пак разбежится, и даже Прицеливающийся два хода один Ракетчик, не факт, что попадёт по врагу Осколочной ракетой. Собственные Фугасные ракеты Ракетчика предназначены *только* для ситуаций: пришельцы атакуют несколькими паками; отряд попал в засаду; воюем против пака метких Дохляков; возможно, против Изгоев-пилотов;

Одного Медика: Тактическая броня, дающая броню +2. Если Медик Специалист – экипировать дробовик, если Медик Младший Капрал с Подавлением, экипировать Штурмовую винтовку. Два слота Медика забиты Медпакетами, т.к. включена опция ВВ Красный туман;

Одного Разведчика: Тактическая броня, дающая броню +2. У Разведчика в руках карабин, увеличивающий мобильность +1 и меткость. Мобильность в экипировке **16**, Разведчик должен уметь *далеко бегать* на этой миссии. Лазерный прицел, Свето-шумовая граната.

**5.** Мне игра LW 1.0, по не равномерной последовательной очереди, предлагала две карты:

дневная [Supply Ship Rocky Gorge](#) (моё видео на ней),  
и ночная [Supply Ship Forest Grove](#) .

Это карты для НЛО Террорист или НЛО Транспорт. Позже я узнал, что захватил НЛО Транспорт. На этих картах штурм Большого НЛО НЕ с кормы, штурм с борта НЛО.

По наблюдениям: дневная карта тяжелее, там вокруг всего НЛО пустырь, *негде прятаться отряду*, игра даёт относительно лёгких противников; ночная карта легче, игра даёт относительно сложных противников. Сложные противники – это наличие трёх паков из Летунов, итого **12** особей, сложность из-за атак Летунов с преимуществом высоты, по этой же причине в них тяжелее попасть; наличие пака Дронов, которые, если не сами вылетят, а при обнаружении оперативником, начнут стрелять-попадать Инопланетными нервишками, и Дронов тяжелее пробить, из Штурмовых винтовок часто нужно два попадания по одному Дрону до уничтожения; отсутствие смешанных паков, в которых было бы размыто преимущество от специализации вражеских юнитов; частный вариант, наличие пака Изгоев-пилотов, состоящего из **6** особей (на лёгкой карте в этот пак шестым подмешался Дохляк, как

на моём видео); расположение сильного пака Изгоев-пилотов не в маленьком отсеке (рубке пилотов), а в большом отсеке, где его проще преждевременно активировать нечаянно, в отсеке с открытыми пространствами и ещё с другими паками пришельцев.

**6.** Разведчику НЕ перемещаться на два действия за ход, только на одно. Разведчика НЕ отпускать далеко от отряда. Самому отряду держаться вместе, не разбредаться.

**7.** Если оперативники *первые обнаружат и активируют* пак противника, на ближайший ход оперативников не подбегать к врагам открытым флангом без защиты укрытий, игра LW 1.0 может давать промахи выстрелов оперативников при отображаемой вероятности попадания **92%**.

**8.** Не ввязываться в перестрелку с Летунами, Дохляками, Изгоями-пилотами на *большой крыше* – облетят-обпрыгают с фланга, убьют оперативника. Дроны не так коварны, действуют более прямолинейно, а Искатели... это Искатели. На крыше рубки пилотов, в самом крайнем случае, можно завязывать бой – рубка и, соответственно, крыша маленькая, на ней есть бортики по краю крыши для Глухой обороны.

**9.** Перед выстрелом Ракетчика Фугасной ракетой с близкого расстояния, условно, наведение **3,2**, убедиться что есть *запасной вариант* – до группы этих противников долетит Свето-шумовая граната, если это не Дроны и не Искатели.

**10.** Не добили пак, недобитки ретировались? Отряд пошёл в другую сторону? Игрок, так и знай – недобитки преследуют отряд по пятам, как гуроны. Игрок обнаружит и активирует новый пак пришельцев – недобитки пойдут в атаку, плохо если с фланга и сверху.

**11.** При сражении с паком Криссалидов, Штурмовикам не подходить слишком близко, или наоборот отбежать от Криссалидов на первое действие, дробовики не пробивают Криссалидов до смерти с одного выстрела, последнему бойцу в отряде придётся метнуть в раненых Криссалидов гранату.

**12.** Пак Изгоев-пилотов требуется обнаружить и активировать последним, когда остальные паки на карте отстреляны – это *жёсткое условие*, иначе все паки пойдут в атаку на помощь сражающимся Изгоям-пилотам, это провал миссии. Ракетчики окружают отсек с паком Изгоев-пилотов, Прицеливаются два хода, чтобы выстрелить Осколочной ракетой. Окружать с четырёх сторон. Большую энергодверь котла окружения запереть сейчас, от разбега Изгоев-пилотов после предстоящей активации их пака. Активировать пак Разведчиком, с четвёртой стороны. Активация таким образом, чтобы после активации у Разведчика оставалось ещё одно действие.

**13.** Возможный набор юнитов противника на «Невозможном» уровне сложности:

3 пака Летунов по **4** особи;  
1 пак Дохляков из **4** особей;  
1 пак Сектоидов из **4** особей;  
1 пак Криссалидов из **4** особей;  
1 пак Дронов из **4** штук;  
1 пак смешанный, из **4** особей разного типа;  
1 пак Изгоев-пилотов из **6** особей;  
ИТОГО: **34** особи, как на моём видео.

В моём видео были Искатели вместо Дронов.

Да, я вёл бой с ошибками, их много, моё видео не идеально, LW 1.0, «Невозможный» уровень сложности мне все эти ошибки простил. Почему? Вероятно, потому что, в общем, в методологии захвата и стратегически, мои действия были правильными.

Тайминги моего видео, с важными моментами:

**00:00:01** Игра XCOM LW 1.05;

**00:00:04** Загрузка игры 03 марта 2016г, «Терминатор»;

**00:00:17** В штабе XCOM время 03 марта 2016г;

**00:00:41** Серый рынок, видно, что у меня на складе уже трофеи от ранее сбитого и захваченного Маленького НЛО;

**00:00:56** Большое НЛО-2. Подлетаем посмотреть – не пропускаем корабли пришельцев, не увеличиваем этим панику населения;

**00:01:23** Успели изготовиться «быстро» **2 шт.** Датчика движения;

**00:01:38** В Казарме у меня уже есть Штурмовики с мобильностью **14** и **15**, Ракетчики с мобильностью **14**, Разведчик с мобильностью **16**. Все уставшие;

**00:02:33** В отряде: **4** человека Штурмовика, **2** человека Ракетчика, **1** человек Медик, **1** человек Разведчик.

**00:02:34** Экипировка;

**00:04:06** Сложность игры «Невозможная»;

**00:04:14** Настройки ВВ;

**00:11:28** Я нащупываю в тумане войны, Разведчиком, где стоят пришельцы, и обнаруживаю занятые клетки;

**00:12:10** Датчик движения пронизывает крышу НЛО, показывает кто в отсеке. В отсеке никого, но рядом враги;

**00:16:40** После моей грубейшей ошибки, Разведчик чудом остаётся жив после хода Сектоидов;

**00:27:23** Оперативники не видят в Глухой обороне, но визуализация Бортового компьютера, говорит о том, что противник двинулся вперёд;

**00:28:13** По перемещающемуся Разведчику стреляют два Летуна из Боеготовности, не попадают – игра меня прощает;

**00:33:17** По перемещающемуся Штурмовику стреляет Сектоид из Боеготовности, не попадает – игра меня прощает;

**00:34:45** Я лишился трофейного целого Источника энергии НЛО. Хорошо, что за ним ни кто из оперативников не прятался;

**00:35:45** Я Медиком провоцирую Искателей на удушение, тогда их будет легко сбить. Уловка не удалась;

**00:39:32** По перемещающемуся Стрельбой на бегу Штурмовику НЕ стреляют два Искателя из стелса, которые могли бы быть на Боеготовности – игра меня прощает;

**00:41:28** Как прекрасно, что я на миссию заложился изначально на Штурмовиков с высокой мобильностью *14, 15*;

**00:41:56** Есть запасной вариант действия в виде другого Штурмовика – отлично, значит можно сэкономить выстрел в дробовике и сейчас использовать пистолет и раздавить Криссалиду хрящ;

**00:42:26** По стоящему Штурмовику, во фланг, без защиты, стреляют два Искателя из стелса, Штурмовика НЕ убивают – игра меня прощает;

**00:49:59** Опасно сближаюсь, но сажаю оперативников рядом – провоцирую меткого Дохляка на плевки кислотой вместо выстрела. Дохляк на уловку не поддался;

**00:51:25** По сидящему в половинчатом укрытии Штурмовику стреляет Дохляк, не попадает – игра меня прощает;

**00:51:55** Отсюда без укрытия стрелять Ракетчику по Дохляку нельзя – иначе убьют Ракетчика на следующий ход;

**00:54:50** Бонус оперативникам. Штурмовик увидел Летунов, но пак НЕ активировал;

**00:57:28** Прячем хвоста;

**00:58:43** Проверка Разведчиком вражеской Боеготовности. Боеготовность отсутствовала. Можно перемещаться остальными оперативниками;

**01:03:48** Оперативники не видят алиенов из-за стены, но визуализация Бортового компьютера, говорит о том, что противник двинулся вперёд;

**01:04:29** По сидящему Штурмовику, во фланг, без защиты, стреляет всяко с высока Летун, промахивается – игра меня прощает;

**01:07:36** Дал выстрелить и убить Разведчику – не ударному юниту, надо набирать опыт;

**01:08:56** Убираю Штурмовика, чтобы на ближайшем ходу Летун перед рубкой пилотов не выстрелил с острого угла по Штурмовику, пускай Летун перемещается далеко или тупит. Стреляю Штурмовиком по другому Летуну;

**01:11:35** Дал выстрелить и убить Медику – не ударному юниту, надо набирать опыт;

**01:14:56** Дал выстрелить и убить Медику – не ударному юниту, надо набирать опыт;

**01:19:11** Опаснейше Стрельбой на бегу атакую Сектоидов. Можно было легко активировать пак Изгоев-пилотов. Хорошо, что Изгоев-пилотов в зоне видимости не оказалось, они в другом месте;

**01:26:52** Датчик движения пронизывает крышу НЛО, показывает пак из шести особей в отсеке. Это Изгой-пилоты – самый большой пак на миссии, поэтому его легко узнать на Датчике движения;

**01:38:21** Ракетчик становится в стороне от дверного проёма так, чтобы было удобно выстрелить Осколочной ракетой в направлении цели;

**01:39:32** Разведчик проверяет: не осталось ли ещё вражеских юнитов на карте, кроме пака Изгоев-пилотов;

**01:39:50** Около энергодвери с непотревоженным паком Изгоев-пилотов, для переключения выбора между оперативниками, пользуемся клавишами *Tab* и *Shift*;

**01:44:14** Периметр заварен. Контрольный замер. Чужие под полом внутри периметра;

**01:46:52** Ракетчиками завершено окружение отсека с паком Изгоев-пилотов, Прицеливаются два хода, чтобы выстрелить Осколочной ракетой;

**01:47:20** Дневная карта Supply Ship Rocky Gorge . Гиблое место. Вокруг Большого НЛО пустырь. Оперативникам негде прятаться;

**01:52:11** Большая энергодверь котла окружения заперта от разбега Изгоев-пилотов после активации, тремя оперативниками. Медик с малой мобильностью, ближе к вражескому паку. Итого, пак Изгоев-пилотов окружён с трёх сторон;

**01:55:00** Активация пака Изгоев-пилотов с подветренной стороны, с четвёртой стороны. Активация таким образом, чтобы после активации у Разведчика оставалось ещё одно действие;

**01:56:28** Ошибаюсь в порядке действий. Надо было бы сначала убить Штурмовиком Дохляка без защиты, Дохляк бы облил бы кислотой Изгоев-пилотов, а потом бы ударить Осколочной ракетой по Изгоям-пилотам;

**01:58:22** Дал выстрелить и убить Медику – не ударному юниту, надо набирать опыт;

**01:59:42** Как прекрасно, что я на миссию заложился изначально на Штурмовиков с высокой мобильностью **14, 15**;

**02:01:33** Стреляю Штурмовиком по Изгою, у которого осталось больше всех здоровья;

**02:03:40** Дал выстрелить и убить Изгоя Медику – не ударному юниту, надо набирать опыт;

**02:04:12** Сложность игры «Невозможная»;

**02:04:18** Настройки ВВ;

**02:04:42** MiMi77 Техник\_Удачи «Последнюю пулю пошли по врагу...», миссия пройдена. Убито **34** противника;

**02:05:08** Раненые бойцы, все бойцы вылетали на миссию в состоянии усталости;

**02:05:26** Трофеи с миссии по захвату **1-go** Большого НЛО 03 марта игрового 2016г;

**02:05:50** В штабе XCOM время 03 марта 2016г.

***XCOM LW 1.05 RUS\_Штурм Большого НЛО 03 марта игрового 2016г***

***8 страниц, от 31 июля 2021г составил:***

***MiMi77 Заводнов М.Н., г. Одинцово, Московской области, РФ.***