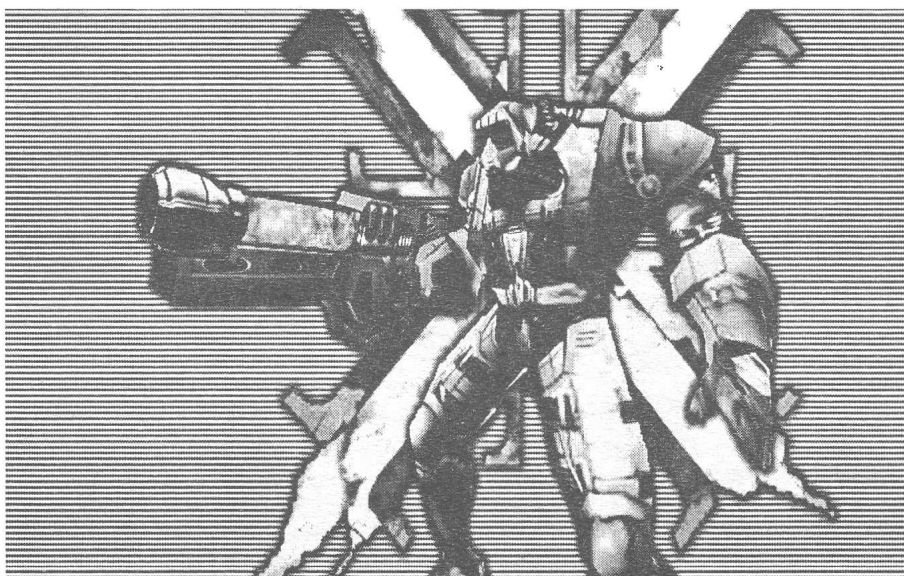




Год 1998 от Рождества Христова. Неопознанные летающие объекты (НЛО) начали появляться с пугающей регулярностью в воздушном пространстве планеты. Отчеты об массовых похищениях людей и ужасающих экспериментах, проводимых над ними, повергли землян в ужас. Массовая истерия среди населения показала полную беспомощность вооруженных сил планеты перед лицом превосходящих в техническом оснащении сил чужаков.

11 декабря 1998 года представители всех развитых стран мира тайно собрались в Женеве, чтобы обсудить сложившуюся ситуацию. После продолжительных дебатов они решили создать тайную, независимую организацию, целью которой являлись обширные боевые действия с врагом с целью его изучения и, вероятно, последующего полного уничтожения. Этой организации были даны самые лучшие пилоты, солдаты, ученые и инженеры из всех стран мира.

X-COM:UFO DEFENSE

КОМАНДА X: ЗАЩИТНИКИ

Эта тайная организация была названа Extraterrestrial Combat Unit, сокращенно X-COM.

Вы являетесь главой данной организации. В вашей компетенции находится все: запуск истребителей для перехвата НЛО; отправка десанта для захвата сбитых или приземлившихся НЛО; решения о захвате или уничтожении баз противника на Земле (если ваши люди смогут их обнаружить); вы определяете, что необходимо исследовать ученым в первую очередь, равно как и что производить инженерам; вы управляете финансами вашей организации; вы несете полную ответственность по защите мирного населения от пришельцев, а также многое другое...

Вам придется немного потрудиться: заработать кучу денег, снять кошку с дерева, а заодно в очередной раз спасти мир...

Управление

- X – использование выбранного оружия
- – использование выбранного предмета
- – вызов инвентаря/меню
- △ – действия в меню.

Полное описание

Как выиграть/проиграть игру?

Победа будет за вами лишь в одном случае: после успешного завершения задания на Цидонии и убийстве главного негодяя – Правителя Цидонии, который, на свою голову, всю эту кашу и заварил.

Проиграть же можно несколькими способами:

- а) когда ваши долги будут превышать 1 000 000 \$ в течение двух месяцев подряд – ваши спонсоры убедятся в вашей полной бездарности и «прикроют» проект;
- б) у вас два очень «плохих» месяца подряд (большой отрицательный счет);
- в) вы «сдаете» все свои базы врагу;
- г) вам не удастся успешно завершить миссию на Марсе.

Как производится подсчет очков?

Подсчет очков ведется для каждой стороны одновременно. Вы получаете очки за:

- успешное проведение научных исследований;
- захват живьем/уничтожение алиенов;
- перехват/уничтожение НЛО;
- захват и уничтожение вражеских баз;
- захват в бою оборудования/оружия противника и т.п.

У вас вычитаются очки за:

- потери среди солдат;
- сбитые самолеты;
- уничтоженные танки;
- убитых гражданских и т.п.

Чужие получают очки за:

- успешные полеты над планетой;
 - успешные посадки (с любой целью);
 - строительство баз;
 - нападения на города (никогда не игнорируйте их – для врага это дает ОЧЕНЬ много очков);
 - за подписание соглашений со странами (для вас это означает прекращение финансирования от данной страны);
 - успешное завершение миссий;
 - успешные похищения людей и т. п.
- Итоговый счет вычисляется по следующей формуле:
ваш счет – счет чужих = итоговый счет.

Чем больше ваш итоговый счет, тем больше средств вы получаете от спонсоров в следующем месяце и наоборот.

Как обнаружить базу противника?

Наблюдайте за перемещениями НЛО, особенно за теми, которые приземляются. Если вы видите корабль снабжения (Supply Ship), то не сбивайте его, а проследуйте за ним до места посадки, после чего дайте преследующему его кораблю указание патрулировать местность – обычно там всегда есть база противника.

Hyperwave Decoder может точно указать вам НЛО, которые занимаются снабжением баз, так что просто проследуйте за ними до пункта назначения.

Изучайте графики активности НЛО, так тоже можно определить регион, в котором находится база противника. Затем тщательно обследуйте его весь.

Как только обнаружите базу, то не следует ее тут же уничтожать. В данном случае рекомендуется постоянно перехватывать корабли снабжения на предмет экспроприации грузов, оружия и элериума-115. Базу имеет смысл уничтожать только тогда, когда у вас большой отрицательный счет, чтобы его «подправить» в лучшую сторону, либо тогда, когда у вас никак не получается оперативно перехватывать транспортные НЛО. Иногда агенты X-COM в регионах сами могут обнаружить базу врага, но шансы их довольно невелики, посему не следует на это сильно рассчитывать.

Базы X-COM

Где лучше всего строить свою первую базу? Дополнительные базы?

Есть много мнений по данному поводу. Но общий принцип состоит в том, что база должна защищать как можно больше стран и одновременно получать максимальные деньги от спонсоров. Как известно, США платят больше всех, потом идет Япония, а потом (хотите, верьте, хотите, нет) Южная Африка. В Европе же находится наибольшее количество стран.

Здесь на передний план выходят ваши предпочтения: вы можете защищать проклятых буржуев и получать от них за это большие бабки, а можете сидеть на голодном пайке, но радоваться той мысли, что ни один гад не пролетит безнаказанно над территорией нашей суверенной Российской Федерации (хоть она на карте никак и не обозначена).



Также размеры сумм, поступающих вам от стран-спонсоров, зависят от вашего счета – чем он выше, тем больше денег вы будете получать и наоборот.

Не следует строить дополнительные базы, если у вас имеются трудности с финансами.

Каждая из этих баз полностью автономна. На каждой из них находятся: два ангара для перехватчиков, складские помещения, Hyperwave Decoder, Mind Shield, Grav Shield и некоторое количество Plasma/Fusion Defenses, суммарной огневой мощностью не менее 3 600 единиц (этого достаточно, чтобы отбиться от любой вражеской «тарелки»). Базы эти служат исключительно для перехвата и уничтожения НЛО. Не более того.

Как построить базу так, чтобы ее было легко оборонять?

Постройте достаточное количество защитных сооружений (огневой мощностью не менее 3 600 единиц плюс Grav Shield) и вам никогда не придется воевать на территории вашей базы, по той простой причине, что каждый (!) НЛО будет уничтожен.

Если же у вас проблемы с финансами, то существует пара проверенных вариантов компоновки сооружений на базе.

Вариант 1:

```
XXXXXX
X.XXXX
X.XXXX
A. . . .
NNNNNN
NNNNNN
```

где X – какое-либо сооружение, A – Access Lift, а H – Ангары. Здесь мы имеем: в нижней части три ангара (или два), потом идет Access Lift, от которого идет длинный коридор в остальную часть базы. Поскольку основная масса пришельцев ломится через Access Lift, а остальные лезут через ангары, то мы можем с легкостью оборонять длинный и посему прекрасный простреливаемый коридор.

В общем, следует Access Lift выносить от главной части базы как можно дальше.

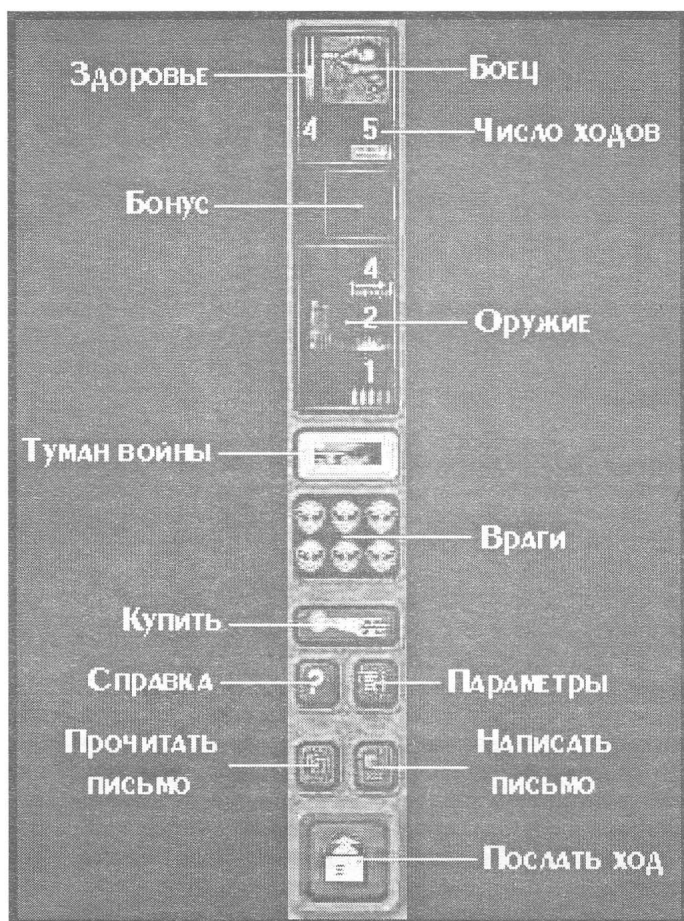
Вариант 2:

```
XXXXXX
X.XXXX
X.XXXX
A. . . X
NNNN.X
NNNN.X
```

где X – какое-либо сооружение, A – Access Lift, а H – Ангары. Данная компоновка имеет смысл из-за наличия в игре бага, когда некоторые части базы не бывают связаны между собой дверьми и посему, без наличия мощного оружия (Blaster Launcher и иже с ним), бывает невозможно попасть из одной части базы в другую, где находятся мерзкие алиены, и уничтожить их, в результате чего миссия оказывается в принципе невыполнимой.

Что нужно строить на моей первой базе в первую очередь?

Первоначально необходимо построить следующие сооружения: Alien Containment (надо же где-то пленных держать), дополнительный General Stores (чтобы хранить захваченное оружие и артефакты) и Long Range Radar (чтобы дальше и лучше видеть).



Далее, по мере необходимости и при достаточном количестве денег, следует строить следующие сооружения: Living Quarters, Laboratory, Workshop, General Stores и какие-нибудь оборонительные сооружения (по желанию).

Если вы предпочитаете защищать свою базу при помощи танков и пехоты, то защитные сооружения вам строить вовсе не обязательно, заодно и кучу денег сэкономите (ведь защитные сооружения вовсе не дешевы в эксплуатации).

Поскольку это у нас первая база, то можно не тратить деньги на защитные сооружения, потому что на ней имеется достаточное количество солдат для ее защиты.

Впоследствии я предпочитаю на дополнительных базах строить защитные сооружения, нежели проводить «зачистки» баз от наглых пришельцев.

Как защитить мои базы?

Для начала не позволяйте врагу на них высаживаться!

Если же все-таки это случилось, то приготовьтесь к крупномасштабным боевым действиям (однако помните, что эта база ваша и слишком большие разрушения скажутся на ней самым плачевным образом, вплоть до уничтожения целых модулей). Пришельцы обычно концентрируются около Access Lift и лезут из ангаров. Так что старайтесь заблокировать эти объекты в первую очередь. Здесь оказываются полезными Proximity Grenades, которые срабатывают на движение. Разбрасывайте их щедрой рукой и слушайте приятную музыку из воплей врагов.

Чтобы не дать врагу высадиться на базу, ваши защитные сооружения должны иметь общий рейтинг не менее 3 600 единиц (проверено неоднократно) и, желательно, Grav Shield, который позволит добить НЛО, если это по той или иной причине не получилось с первого раза (ПВО промазала!).

Если вы сможете защитить базу путем уничтожения прорвавшихся врагов, то вы получите массу крайне полезного оборудования (но не более 80 единиц).

Как зарабатывать деньги?

Есть три реальных способа зарабатывания денег:

- Когда ваши спонсоры счастливы — они увеличивают вам ежемесячные выплаты. Но, как говорилось ранее, на эти деньги можно только покупать патроны к оружию, не более того... Так что, не следует их принимать во внимание.

- Можно производить товар с целью его последующей продажи.

- Можно продавать захваченное в бою оружие/артефакты. Также очень выгодны трупы инопланетян (каждый стоит 20 000 \$) — гамбургеры из них идут нарасхват.

Я обычно практикую продажу захваченного оружия/оборудования врага. Таким образом, при условии достаточного количества сбитых НЛО, в месяц вы реально сможете иметь 10–20 миллионов долларов.

Как можно сократить расходы?

Снижайте эксплуатационные расходы — снесите устаревшие и ненужные сооружения на базах.

Стройте ваши собственные корабли — они не требуют денег на содержание. Правда, для этого вам нужно будет развить соответствующим образом науку.

Старайтесь экономить на зарплатах персоналу.

Что можно производить с целью продажи?

Лучше всего, с целью получения выгоды, производить и продавать Alien Alloys. Эти самые Alien Alloys можно получить и исследовать уже после захвата первого НЛО, а соотношение стоимости производства, времени производства и цены продажи просто замечательное. Судите сами: стоимость производства — 3 000 у. е., цена продажи — 6 500 у. е. 100 единиц данного товара инженеры в силах произвести за сутки (цифры условные). Реально в игре у меня получалось иметь, в среднем, около 16 миллионов у. е. только с производства Alien Alloys.

Запомните, инженеры у вас получают зарплату, поэтому они все время должны что-либо делать.

Когда следует уничтожать ненужные постройки на базе?

А уничтожать-то вам придется всего лишь Small Radar и Large Radar после установки на базе Hyperwave Decoder'a, поскольку оный намного лучше по всем параметрам, а также по стоимости его эксплуатации.

Также, если в какой-либо постройке нет необходимости, то вы можете ее смело сносить. Но... осмотрительно.

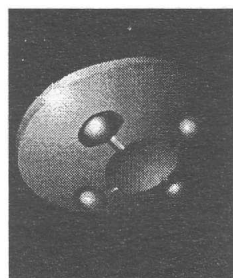
Трюк с учеными/инженерами

Ежемесячно вы платите на содержание ученых/инженеров немалые деньги. Иногда эта сумма может достигать многих миллионов. Сократить расходы можно при помощи следующего трюка: в конце месяца пересылайте (Transfer) всю толпу на другую базу (при условии наличия на ней достаточного ме-

ста для их размещения). При наступлении нового месяца все эти ученые/инженеры считаются как бы не принадлежащими ни к одной из баз и зарплата им, соответственно, не выплачивается. Повторять сию операцию можно ежемесячно.

Что делать, если страна попадает под влияние чужаков?

Да ничего уже тут и не поделаешь. Она просто перестает платить вам деньги. И убедить их к вам присоединиться нет никакой возможности.



Борьба с НЛО

Подробно обо всех типах НЛО и всем, что с ними связано, можно узнать в Приложении.

Методы атаки НЛО

Наиболее безопасный способ атаки НЛО большого размера (классов Large и Very Large) — это навалиться на него всем «скопом», т. е. атаковать его несколькими перехватчиками одновременно. Как это сделать? Очень просто: посылаете несколько перехватчиков одновременно; как только первый из них достигает НЛО — нажимаете кнопку «минимизировать» и ждете прибытия остальных перехватчиков, повторяя последнюю операцию; как только их набирается достаточное количество — нажимаете на изображение перехватчика (в левом верхнем углу экрана); даете им одинаковый тип атаки — они все вместе начинают атаковать НЛО. НЛО не может одновременно атаковать несколько целей и в результате общее количество полученных повреждений намного меньше, чем в случае, когда НЛО атакуется одним перехватчиком. Таким способом можно сбивать даже Battleship'ы врага при помощи Interceptor'ов.

Также в таких случаях крайне нужен Plasma Beam, ибо он имеет 100 зарядов, 70 у. е. мощности и радиус действия 52 км, что делает его самым лучшим оружием в игре. Заменяйте как можно раньше Interceptor'ы на Firestorm'ы — это позволит вам сэкономить огромное количество денег, которое тратится на содержание первых (по 600 тыс. в месяц на каждый).

Если же деньги вас не волнуют, то Interceptor'ы крайне полезны в силу того, что они не требуют элериума-115 для дозаправки. А с двумя Plasma Beam на борту они в состоянии в одиночку уничтожить любой (!) НЛО кроме Battleship'a, радиус действия оружия которого 65 км.

Когда вы посылаете несколько перехватчиков и один из них сбивает НЛО, то сбивший НЛО корабль отправляется домой, а остальные же продолжают полет до места катастрофы и только потом отправляются домой. Так что приходится каждый из них выбирать и принудительно отправлять на базу (Return to base).

Если же НЛО сел на землю, то рекомендуется держать перехватчик над ним до прибытия транспорта с десантом. Если НЛО взлетит до прибытия транспорта, то у перехватчика есть шанс его (НЛО) сбить.

Анализ эффективности оружия против разных видов НЛО

Перед атакой НЛО имеет смысл взглянуть на его внешний вид (кнопка View), а только потом принимать решение, ата-

ковать его или нет. Если будете атаковать его с неверно подобранным оружием, то велика вероятность потерять перехватчик. Если же будете атаковать со слишком сильным оружием, то можете вообще этот НЛО уничтожить. Посему, имеет смысл держать перехватчик со слабым вооружением для перехвата НЛО малых классов.

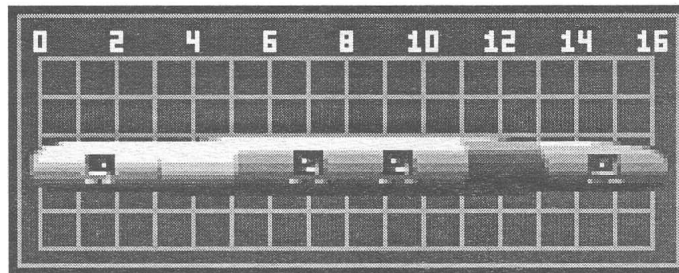
НЛО класса Very Small и Small

Перехватчики с ракетами Stingray на борту могут атаковать НЛО только данных классов. Атака же более крупных НЛО чревата большими повреждениями или даже потерей перехватчиков с подобным вооружением.

НЛО класса Medium

Перехватчики с ракетами Avalanche или Plasma Beam на борту с легкостью справятся с НЛО данного класса. С другой стороны ракеты Avalanche разнесут более маленький НЛО в клочья.

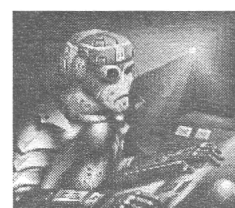
НЛО класса Large



Перехватчики с ракетами Avalanche или Plasma Beam на борту могут справиться с НЛО данного класса.

НЛО класса Very Large

Большое количество перехватчиков с ракетами Avalanche или Plasma Beam на борту могут справиться с НЛО данного класса, но, скорее всего, вам придется потерять несколько из них, поскольку один выстрел с Battleship'a разносит один перехватчик в клочья. Так что просто не атакуйте такие корабли. Единственный способ справиться с таким НЛО — использовать несколько Firestorm'ов и/или Avenger'ов (чем больше, тем лучше) со спаренными Plasma Beam на борту каждого. Но не стоит сбивать такой НЛО ценой 20–60% повреждений кораблей. Так что лучше всего захватить подобный НЛО на земле после его приземления.



Солдаты X-COM

Как изменить имя солдата?

Делается это так: заходите на нужную базу, выбираете кнопку Soldiers, затем имя солдата, которое желаете изменить, потом нажимаете левую кнопку на имени солдата сверху экрана. Появляется курсор. Теперь вводите новое имя солдата.

Набор рекрутов

Увольняйте слабаков без промедления – потом проблем меньше будет. Сначала требуется сила, выносливость, боевой дух и точность стрельбы. Затем становится важна психическая энергия. Применяйте правило естественного отбора. Набирайте новичков. Посылайте их в миссию. Кто погиб – тот погиб. Кто выжил – остается служить дальше. Жестоко. Но таккова правда жизни.

А почему так важны вышеупомянутые характеристики? Большая сила – значит солдат сможет таскать на себе больше вещей (или более тяжелые вещи). Хорошая реакция – ваш солдат сможет выстрелить по врагу во время его перемещения. Боевой дух – меньше будет паниковать в бою. Ну а точность стрельбы – ясно и так. Другие характеристики не столь важны.

Солдат повышают в званиях, если только их (солдат) достаточно для того, чтобы кого-нибудь можно было повысить. Посылайте в бой новичков. Которые выживут – тех повысят до Squaddie. Когда будет достаточно Squaddie, тогда начнут выделяться среди них офицеры. Здесь учитываются их боевые заслуги. Не стесняйтесь увольнять плохих Squaddie – сэкономите на зарплате.

Как улучшить характеристики солдат?

В этой игре все зависит от количества проделанных упражнений. Хотите повысить силу? Тогда пускай солдат таскает на себе тяжелые предметы. Хотите повысить точность стрельбы? Тогда пусть солдаты стреляют больше. Если стреляют результативно – точность еще больше будет повышаться.

Советы по ведению боевых действий

- последний солдат в транспорте может быстро оглядеть окрестности через окна кабины пилотов;
- гранаты рекомендуется взводить в самом начале миссии, потом легче будет;
- не водите солдат толпой – так меньше шансов того, что в толпу влетит граната или что хуже;
- пользуйтесь местностью – в миссиях полно взрывающихся предметов (бензоколонки и т. п.);
- аlienы стреляют по вашим солдатам, даже если на пути находятся их соплеменники, так что если прятаться негде – прячьтесь за спиной врага и молитесь (был случай, когда аlien застрелился при попытке выстрелить в солдата через лифт);
- приседайте при любой возможности – так в ваших солдат труднее попасть, да и их точность стрельбы увеличивается;
- всегда прячьтесь за чем-либо – между смертью и ранением есть большая разница;
- если у солдат есть Flying Suit'ы, то не висите в воздухе над открытой местностью – целее будете;
- пришельцы не видят в темноте дальше ваших солдат;
- аlienы помнят последнее местоположение ваших солдат, если они их заметили и, соответственно, стреляют туда, где они вас заметили – не стойте на одном месте (пришельцы делают так: прошел несколько шагов вперед – заметил вашего солдата, затем отступил назад. Потом он стреляет по памяти в то место, где он видел вашего солдата. Вот почему они постоянно пользуются пси-оружием, хотя и не видят ваших солдат на прямой видимости);
- пришельцы, вероятно, живут в пещерах, ибо они не закрывают за собой дверей;
- слушайте внимательно, что творится вокруг – это очень часто помогает;

- длительность фазы движения пришельцев пропорциональна их количеству;
- помните, что «вырубленные» пришельцы могут «очухаться» и начать бродить по округе;
- если в транспорте лежит солдат без сознания, то он считается пропавшим без вести, если вы нажмете кнопку «Завершить миссию»;
- засады часто бывают напротив дверей – поэтому не всегда стоит вламываться в них, иногда проще подорвать стену в стороне и зайти к врагам в тыл;
- гранаты можно метать вверх и через окна, хотя для этого иногда приходится приседать;
- замечено – пришельцы никогда не поднимают брошенное оружие.

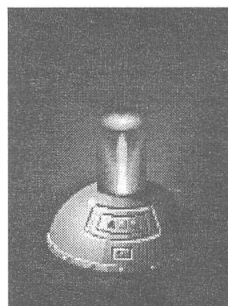
Последняя операция на Цидонии

Первое – не берите с собой тех, кто слабо противостоит психическим атакам, ибо там будет большая толпа Sectoid'ов и Ethereal'ей, которые будут очень активно пользоваться своими способностями.

Второе – берите с собой самое лучшее оружие (Blaster Launcher + Blaster Bombs) в максимальном возможном количестве – экономить там будет не нужно. Рекомендуется взять с собой некоторое количество Electro-Flares, ибо на поверхности Марса будет довольно темно.

Третье – практически все враги прячутся внутри пирамид – не жалейте Blaster Bombs – запускайте их во все замеченные окна – потом же легче будет.

Четвертое – как только заметите вход во внутренние помещения базы – прорывайтесь туда.



Внутри базы

Видите два лифта (один напротив другого)? Пускайте через них по паре Blaster Bombs, чтобы очистить помещение от Ethereal Commander'ов (элитных охранников). Далее заходите и расстреливаете (одного выстрела будет достаточно) своего рода шар в дальнем конце комнаты.

Смотрите мультимедиа.

Конец игры.

Приложения

Сооружения на базе

Access Lift

Это строение позволяет перемещать персонал базы с поверхности под землю и обратно. Оно сооружается на базе в первую очередь. Это уязвимое место в обороне базы, ибо враги через него лезут в первую очередь. В связи с этим, во время нападения на базу, его следует блокировать в первую очередь. Время строительства, дней – 1

Стоимость строительства – 300 000

Ежемесячные расходы на содержание – 4 000

Alien Containment

Пришельцам необходимо создать специфические условия, в которых они обитают, для чего и предназначено это помеще-

ние. Короче говоря, используется в качестве тюрьмы для содержания пришельцев до того, как они будут «допрошены» учеными. После такого «допроса» пришельцы обычно сообщают важные сведения и переходят в разряд неживых. Содержит до 10 тварей, которым «повезло» попасть в плен. Рекомендуется начинать строительство данного сооружения сразу же после начала игры.

Время строительства, дней – 18

Стоимость строительства – 400 000

Ежемесячные расходы на содержание – 15 000

General Stores

Склад как склад. Используется для хранения всего, что есть на базе, включая танки, за исключением того оборудования, которое установлено или находится на кораблях. Дабы избежать переполнения, не следует хранить на складе ненужные вещи.

Время строительства, дней – 10

Стоимость строительства – 150 000

Ежемесячные расходы на содержание – 5 000

Емкость одного склада, ед. – 50

Hangar

Каждый ангар используется для обслуживания одного корабля, включая ремонтные, заправочные и другие сооружения. Он используется только одним кораблем и не может быть занят другим, даже если первый находится в полете.

Время строительства, дней – 25

Стоимость строительства – 200 000

Ежемесячные расходы на содержание – 25 000

Laboratory

В данном сооружении может работать до 50 ученых. Каждая лаборатория оснащена полным комплексом приборов для изучения биохимии, материалов и космологии. Именно здесь «задают вопросы» пришельцам любопытные ученые. Что ж подделаешь, война есть война, ведь на карту поставлена судьба нашей планеты.

Время строительства, дней – 26

Стоимость строительства – 750 000

Ежемесячные расходы на содержание – 30 000

Living Quarters

Жилые помещения для персонала, в которых они отдыхают, питаются и т. д. Рассчитаны максимум на 50 человек.

Время строительства, дней – 16

Стоимость строительства – 400 000

Ежемесячные расходы на содержание – 10 000

Psionic Laboratory

В данной лаборатории изучаются псионические навыки солдат с целью их (навыков) улучшения для последующего применения в боевой обстановке. Каждая такая лаборатория может одновременно тренировать до 10 солдат. Выбор солдат, которые будут проходить тренировку, осуществляется в начале каждого месяца. Псионические навыки солдат используются совместно с Psi Amp'ом. Чтобы построить эту лабораторию, надо провести обширные исследования.

Время строительства, дней – 24

Стоимость строительства – 750 000

Ежемесячные расходы на содержание – 16 000

Workshop

В мастерских есть все, для того, чтобы инженеры могли создать оборудование и оружие по чертежам, полученным от ученых. В мастерских может работать одновременно до 50 инженеров, хотя оборудование в процессе производства также требует некоторого количества места.

Время строительства, дней – 32

Стоимость строительства – 800 000

Ежемесячные расходы на содержание – 35 000

Средства обнаружения

Small Radar System

Небольшая система обнаружения, имеет радиус действия равный 300 морским милям и подключен к спутникам для сканирования поверхности планеты. Каждая такая система имеет 5%-ный шанс обнаружения объекта среднего размера каждые 10 минут.

Время строительства, дней – 12

Стоимость строительства – 500 000

Ежемесячные расходы на содержание – 10 000

Large Radar System

Данная система имеет эффективный радиус действия, равный 450 морским милям, и также связана со спутниковыми системами для сканирования поверхности планеты. Каждая система имеет 5%-ный шанс обнаружения объекта среднего размера каждые 10 минут.

Время строительства, дней – 25

Стоимость строительства – 800 000

Ежемесячные расходы на содержание – 15 000

Hyper-wave Decoder

Средства связи пришельцев базируются на технологии, связанной с использованием параллельных миров, она позволяет передавать сообщения мгновенно на любые расстояния. Данный декодер перехватывает радиопереговоры НЛО и декодирует их, что позволяет точно знать тип НЛО, состав его команды и цель миссии. После строительства данного сооружения, вы можете смело уничтожать все остальные системы обнаружения, ибо этот декодер стопроцентно засекает любой НЛО и радиус его действия многократно больше, нежели у стандартных радаров. Также это имеет смысл сделать для того, чтобы сократить расходы на эксплуатацию баз.

Время строительства, дней – 10

Стоимость строительства – 150 000

Ежемесячные расходы на содержание – 5 000

Защитные сооружения

Примечание: Для того, чтобы НЛО не смог высадить десант на базу, необходимо последнюю оснастить защитными оборонными сооружениями.

Необходимый минимум суммарной огневой мощи для 75%-ной вероятности уничтожения НЛО равен 3 600 у. е. Если же

вы еще установите на базе Grav Shield, то НЛО с 99,9% вероятностью десант высадить не сможет.

Missile Defenses

Данное сооружение обеспечивает защиту базы от вторжения извне и автоматически атакует приземляющееся рядом НЛО. Самая слабая защита.

Строить не стоит.

Время строительства, дней – 16

Стоимость строительства – 20 000

Ежемесячные расходы на содержание – 5 000

Огневая мощь, у.е. – 500

Вероятность попадания по НЛО – 50%

Laser Defenses

Немногом лучше, но тоже далеко не то, что надо. Строить нужды нет никакой, ибо есть вещи и получше.

Время строительства, дней – 24

Стоимость строительства – 400 000

Ежемесячные расходы на содержание – 10 000

Огневая мощь, у. е. – 600

Вероятность попадания по НЛО – 60%

Plasma Defenses

Недорого и довольно неплохо. Имеет смысл комбинировать с Fusion Ball Defenses, когда у вас проблемы с финансами.

Время строительства, дней – 34

Стоимость строительства – 600 000

Ежемесячные расходы на содержание – 12 000

Огневая мощь, у. е. – 900

Вероятность попадания по НЛО – 70%

Fusion Ball Defenses

Термоядерные ракеты обеспечивают самую лучшую и мощную защиту базы. При взрыве такой ракеты создается шар из антиматерии, который уничтожает все в пределах радиуса взрыва. Поставьте шесть таких установок на базе плюс Grav Shield и можно с уверенностью заявить, что ни один НЛО не сможет высадить десант, ибо просто будет уничтожен на подлете.

Время строительства, дней – 34

Стоимость строительства – 800 000

Ежемесячные расходы на содержание – 14 000

Огневая мощь, у. е. – 1 200

Вероятность попадания по НЛО – 80%

Grav Shield

Это сооружение отталкивает НЛО и дает возможность оборонным сооружениям произвести еще один выстрел. Обязательно необходимо строить на каждой базе, ибо оно удваивает огневую мощь защиты базы.

Время строительства, дней – 38

Стоимость строительства – 1 200 000

Ежемесячные расходы на содержание – 15 000

Mind Shield

Поскольку пришельцы обнаруживают наличие людей по их мозговому импульсам, то самой эффективной контрмерой служит экранирование мыслей людей, находящихся на базе.

Это очень сильно снижает вероятность, того, что ваша база будет раскрыта. Обязательно нужно строить на каждой базе.

Время строительства, дней – 33

Стоимость строительства – 1 300 000

Ежемесячные расходы на содержание – 5 000

Броня солдат

В начале игры у ваших солдат нет брони, и посему первый выстрел обычно оказывается смертельным (на уровне сложности Superhuman). Только несколько позже, после проведения ряда определенных исследований, становится возможным получить броню, которая и описана ниже. Первая (на уровне сложности Superhuman) практически бесполезна, ибо легко пробивается даже из Plasma Pistol; вторая – уже лучше, но тоже далеко не «фонтан»; третья – почти то, что надо, даже летать умеет, но против Heavy Plasma не сильно помогает (раз на раз не приходится, но общая тенденция такова). Короче говоря, полагаться надо не на броню, а на грамотные маневры на поле боя.

Personal Armour

Чтобы ее получить, нужно исследовать Alien Alloys. Практически бесполезна, но все же лучше, чем ничего.

Прочность спереди – 50

Прочность слева – 40

Прочность справа – 40

Прочность сзади – 30

Прочность снизу – 30

Требуется 4 Alien Alloys

Power Suit

Малость лучше, но все же против очереди из Heavy Plasma не спасает. Чтобы ее получить, надо исследовать Personal Armour + Elerium-115 + UFO Power Source.

Прочность спереди – 100

Прочность слева – 80

Прочность справа – 80

Прочность сзади – 70

Прочность снизу – 60

Требуется 5 Alien Alloys

5 Elerium-115

Flying Suit

Почти то, что надо. Иногда даже спасет от Heavy Plasma, но против прямого попадания из Blaster Launcher'a... Думаю, ясно. Преимущество одно: летать может. Чтобы ее получить, надо исследовать Power Suit + UFO Navigation.

Прочность спереди – 110

Прочность слева – 90

Прочность справа – 90

Прочность сзади – 80

Прочность снизу – 70

Требуется 5 Alien Alloys

16 Elerium-115

Транспорт X-COM

Макс. скорость – максимальная скорость корабля.

Ускорение – максимальное ускорение корабля, определяющее возможность ухода НЛО от преследования (т. е. чем оно

X-COM: UFO DEFENSE

ниже, тем больше вероятность того, что НЛО сможет уйти от вас, и наоборот).

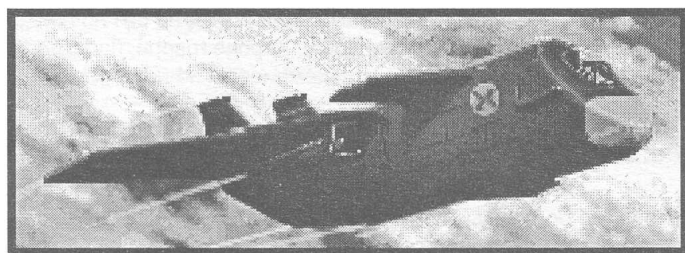
Прочность корпуса – сколько единиц повреждений может выдержать корабль.

Емкость грузового отсека – количество места, отводимое под солдат/танки (один солдат занимает одно место, а танк – четыре).

Примечание: для кораблей, топливом которым служит Elerium-115, требуемое количество топлива для одной (до)-заправки вычисляется по следующей формуле: макс. кол-во топлива на борту / 5 (см. цифры после (E)).

Корабли десанта

Skyranger



Корабль десанта. Самый быстрый в своем роде из земной техники. Может совершать вертикальный взлет/посадку.

Макс. скорость, узлов – 760

Ускорение – 2

Топлива на борту – 1 500

Оружейных отсеков – 0

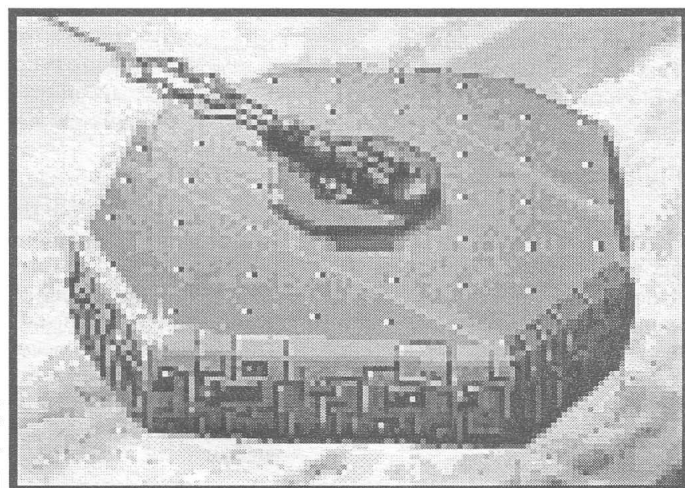
Емкость грузового отсека – 14

Макс. кол-во танков на борту – 3

Стоимость – 500 000

Расходы на содержание, месяц – 500 000

Lightning



Транспортный и боевой корабль-перехватчик. Грубая копия НЛО. Строить не стоит. Лучше подождать создания Avenger'a.

Макс. скорость, узлов – 3 100

Ускорение – 8

Топлива на борту – 30 (E)/6

Оружейных отсеков – 1

Емкость грузового отсека – 12

Макс. кол-во танков на борту – 0

Прочность корпуса – 800

Стоимость производства – 600 000

Расходы на содержание, месяц – 0

Avenger

Транспортный и боевой корабль-перехватчик. Венец технологий X-COM. Только на нем можно долететь на Марс для проведения там «зачистки». И только он может в схватке один на один победить Battleship пришельцев, хоть и ценой немалых повреждений.

Макс. скорость, узлов – 5 400

Ускорение – 10

Топлива на борту – 60 (E)/12

Оружейных отсеков – 2

Емкость грузового отсека – 26

Макс. кол-во танков на борту – 4

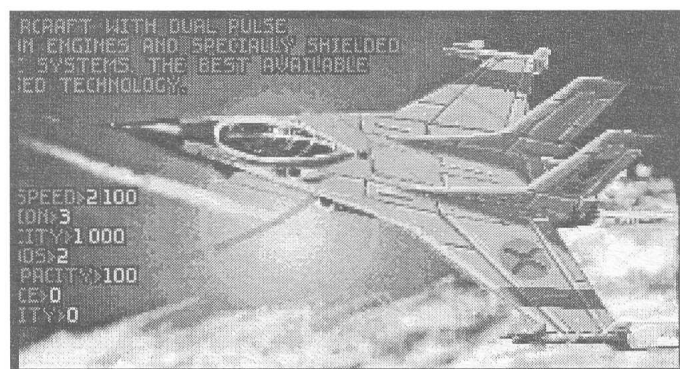
Прочность корпуса – 1 200

Стоимость производства – 900 000

Расходы на содержание, месяц – 0

Корабли-перехватчики

Interceptor



Боевой перехватчик со спаренными импульсными двигателями, специально экранированными электронными системами наведения и т. д. Лучшая из земных технологий. С двумя Plasma Beam на борту может справиться с любым НЛО, кроме Battleship'a, который уничтожает его с первого попадания. Рекомендуются использовать для экономии редкого Элериума-115.

Макс. скорость, узлов – 2 100

Ускорение – 3

Топлива на борту – 1 000

Оружейных отсеков – 2

Емкость грузового отсека – 0

Макс. кол-во танков на борту – 0

Стоимость – 600 000

Расходы на содержание, месяц – 600 000

Firestorm

Этот боевой одноместный корабль-перехватчик полностью копирует классический дизайн «летающей тарелки» с двигательным отсеком в центре. Обычно строить не стоит, ибо перехватчиков вполне хватает. Разве только, чтобы догнать особо быстрый НЛО.

Макс. скорость, узлов – 4 200

Ускорение – 9
 Топлива на борту – 20 (Е)/4
 Оружейных отсеков – 2
 Емкость грузового отсека – 0
 Макс. кол-во танков на борту – 0
 Прочность корпуса – 500
 Стоимость производства – 400 000
 Расходы на содержание, месяц – 0
 Оружие транспорта X-COM

Примечание: Оружие, даже с точностью попадания более 100%, может промахиваться, особенно если НЛО уходит от корабля. Здесь имеет значение параметр Acceleration корабля, который влияет на вероятность ухода НЛО от перехватчика.

Cannon

Продавайте сразу, по всем параметрам годится только для стрельбы по воробьям.
 Мощность, у. е. – 10
 Радиус поражения, км – 10
 Точность, % – 10
 Перезарядка, сек. – 2
 Боекомплект – 200

Stingray

Как ракета, довольно неплоха, но в любом случае надо менять на Avalanche однозначно.
 Мощность, у. е. – 70
 Радиус поражения, км – 30
 Точность, % – 70
 Перезарядка, сек. – 15
 Боекомплект – 6

Avalanche

На первых порах лучший выбор. Ставить только парами, иначе толку от них мало. При появлении лучших вещей, подлежат обязательной замене.
 Мощность, у. е. – 100
 Радиус поражения, км – 60
 Точность, % – 100
 Перезарядка, сек. – 20
 Боекомплект – 3

Laser Cannon

Венец земных технологий. Даже изготавливать не стоит, ибо раньше можно получить Plasma Cannon. Хорошо только одно, боеприпасы не нужны.
 Мощность, у. е. – 70
 Радиус поражения, км – 21
 Точность, % – 70
 Перезарядка, сек. – 4
 Боекомплект – 100

Plasma Cannon

Лучший выбор. Большой радиус действия, огромная огневая мощь, большой боекомплект, плюс не требует боеприпасов. Два таких орудия на борту простого Interceptor'a превращают его в мощную боевую единицу, которой не стоит только

«встречаться» в Battleship'ом пришельцев, ибо его орудия имеют больший радиус действия.

Мощность, у. е. – 140
 Радиус поражения, км – 52
 Точность, % – 140
 Перезарядка, сек. – 6
 Боекомплект – 100

Fusion Launcher

Просто термоядерная ракета. Чудовищная мощность, огромная дальность стрельбы. Минусы: большая стоимость боеприпасов, ограниченный боекомплект. Использовать только в крайних случаях, когда нет другого выбора.

Мощность, у. е. – 230
 Радиус поражения, км – 65
 Точность, % – 230
 Перезарядка, сек. – 25
 Боекомплект – 3

Оборудование солдат X-COM

Motion Scanner

Устройство, напичканное всевозможной электроникой и сенсорами. Используется для определения наличия движения поблизости. При использовании появляется экран, со стрелкой посередине, которая обозначает солдата, использующего прибор. Стрелка показывает направление, куда повернут лицом солдат (Север всегда находится наверху). Мигающие круги показывают недавно двигавшиеся объекты. Круги большего размера указывают на более крупные или быстро перемещающиеся объекты. Статичные объекты сканер засечь не может.

Комментарии: Практическая польза (на мой взгляд) сомнительна.

Medi-Kit

Аптечка, напичканная стимуляторами и обезболивающими. Служит для перевязки смертельных ран (Fatal Wounds), что предотвращает смерть солдата в бою. После боя солдат помещается на лечение в госпиталь на срок, который зависит от полученных ранений. В случае тяжелых ранений солдат может находиться на лечении вплоть до нескольких месяцев. Солдат не может использовать аптечку для собственного лечения, он только может лечить других солдат и наоборот. Для начала лечения солдат, должен быть повернут лицом к раненому и находиться рядом с ним. Появляется экран, на котором нарисована фигура человека, где красным цветом выделены ран, а внизу указана цифра, обозначающая тяжесть ранения (т. е. чем она больше, тем хуже). Нажимаем на красный цвет, потом применяем лечебные средства (Heal), в результате чего одна у. е. ранения будет вылечена и добавлено некоторое количество здоровья (Health). Стимуляторы (Stimulant) используются для увеличения количества энергии и возвращения в строй оглушенного или находящего в бессознательном состоянии солдата. Чтобы применить стимуляторы, медик должен стоять прямо над телом пациента. Обезболивающее (Pain Killer) восстанавливает моральный дух (Morale) раненого солдата на количество, эквивалентное количеству потерянного здоровья.

Комментарии: каждый солдат всегда должен иметь одну аптечку в кармане.

Psi-Amp

Псионический усилитель (Psionic Amplifier — Psi-Amp), может использоваться только солдатами, обладающими псионическими навыками. Существует два типа псионической атаки: Panic Unit — в случае успешного проведения, снижает моральный дух атакуемого, что может заставить последнего запаниковать (результаты бывают разные: может бросить оружие и убежать; может начать палить во все стороны, как безумный; а может просто замереть в ужасе); Mind Control — в случае успешного проведения, позволяет получить полный контроль над телом атакуемого, что позволяет начать вытворять с последним все, что душе угодно, хоть заставить застрелиться из Blaster Launcher. Проведение данного вида атаки требует больших навыков у солдата.

Комментарии: да и так все ясно... Кстати, расстояние значения не имеет, атакующий может вообще не выходить из транспорта, лишь бы только другие солдаты могли вовремя засечь врагов.

Stun Rod

Работает только в тесном контакте. Оглушает жертву при помощи мощного электрического разряда.

Комментарии: использовать только при полной уверенности, что атака будет успешной, ибо сей прибор не на всех действует одинаково.

Electro Flare

Служит для освещения темных и страшных мест. Работать начинает после броска в нужное место. Можно подобрать и бросить снова.

Комментарии: иногда бывает полезна, особенно во время ночных заданий

НЛО

Размер корпуса — данные, которые выдаются вам при обнаружении НЛО (до появления Hyperwave Decoder'a, который выдает абсолютно все данные о пролетающем НЛО), они позволяют косвенно судить о типе НЛО.

Радиус действия орудий, км — ясно из названия (следует заметить, что при использовании Plasma Beam на максимальном расстоянии, ни один НЛО, кроме Battleship'a, не сможет даже по вам выстрелить).

Команда, пришельцев — здесь дело обстоит несколько сложнее: данные описываются в виде формулы XY(Z), где X — кол-во пришельцев той расы, которой НЛО принадлежит; Y — кол-во террористов на НЛО; и Z — кол-во Leader'ов (L) или Commander'ов (C) на борту НЛО. Количество же пришельцев — это максимальное количество убитых врагов.

Small Scout

НЛО-разведчик. Высылается для разведки местности перед пролетом кораблей большого размера.

Прочность корпуса — 50

Размер корпуса Very Small

Ширина/высота, м — 3/2

Мощность орудий — 0

Радиус действия орудий, км — 0

Макс. скорость, узлов — 2200

Команда, пришельцев — 1

Medium Scout

НЛО-разведчик среднего класса. Высылается для разведки местности перед пролетом кораблей большого размера.

Прочность корпуса — 200

Размер корпуса Small

Ширина/высота, м — 9/3

Мощность орудий — 20

Радиус действия орудий, км — 15

Макс. скорость, узлов — 2400

Команда, пришельцев — 9

Large Scout

НЛО-разведчик большого класса. Используется в качестве многоцелевого НЛО во всех миссиях пришельцев.

Прочность корпуса — 250

Размер корпуса Small

Ширина/высота, м — 16/5

Мощность орудий — 20

Радиус действия орудий, км — 34

Макс. скорость, узлов — 2700

Команда, пришельцев — 13

Harvester

Оборудован люком в нижней части, через который при помощи специальных механизмов поднимается на борт скот, останки которого, после извлечения нужного материала, выбрасываются наружу. Также на борту несет ряд контейнеров для хранения добытого материала.

Прочность корпуса — 500

Размер корпуса Medium

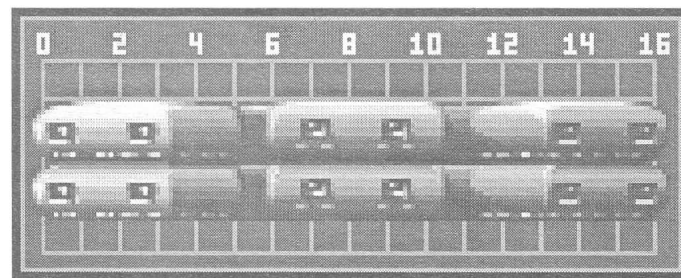
Ширина/высота, м — 16/5

Мощность орудий — 40

Радиус действия орудий, км — 22

Макс. скорость, узлов — 4000

Команда, пришельцев — 21 (1L)

Abductor

НЛО оборудован специальными помещениями для проведения опытов над людьми. Во время этих опытов люди парализуются при помощи телепатии. Стоит заметить, что при этом жертва остается в сознании.

Прочность корпуса — 500

Размер корпуса Medium

Ширина/высота, м — 16/5

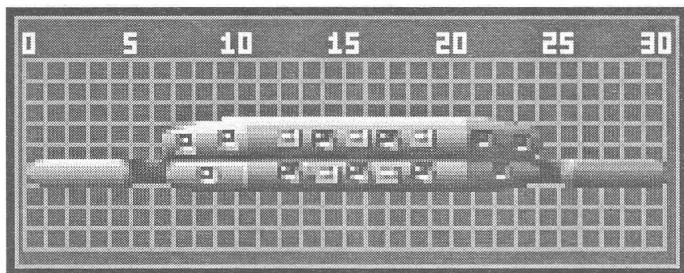
Мощность орудий — 40

Радиус действия орудий, км — 20

Макс. скорость, узлов — 4300

Команда, пришельцев — 18 (1L)

Terror Ship



Этот НЛО служит для доставки пришельцев-террористов в населенные районы.

Прочность корпуса – 1200

Размер корпуса Large

Ширина/высота, м – 30/9

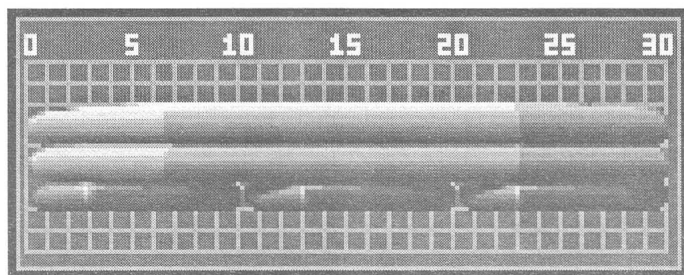
Мощность орудий – 120

Радиус действия орудий, км – 42

Макс. скорость, узлов – 4800

Команда, пришельцев – 14/10 (1L)

Battleship



Это самый мощный и тяжеловооруженный НЛО. Используется в миссиях пришельцев в качестве флагмана.

Прочность корпуса – 3000

Размер корпуса Large

Ширина/высота, м – 30/11

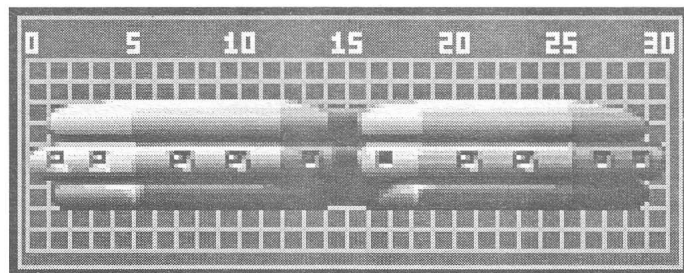
Мощность орудий – 140

Радиус действия орудий, км – 65

Макс. скорость, узлов – 5000

Команда, пришельцев – 22/6 (1C/1L)

Supply Ship



НЛО снабжения. Используется при строительстве новых баз пришельцами и для снабжения пищей и пр. баз, уже существующих.

Прочность корпуса – 2200

Размер корпуса Very Large

Ширина/высота, м – 30/9

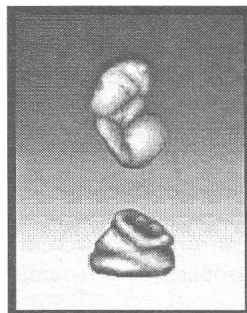
Мощность орудий – 60

Радиус действия орудий, км – 28,5

Макс. скорость, узлов – 3200

Команда, пришельцев – 20 (1L)

Знай своего врага, чтобы убивать его максимально эффективно!



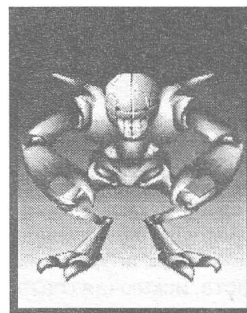
Celatid

Эта тварь имеет необъяснимую природную способность парить в воздухе. Похоже, что она может каким-то образом засекать мозговую активность человека и двигаться к нему, даже если последний хорошо замаскирован. Как только цель обнаружена, эта тварь приземляется рядом с ней и плюет в нее высокотоксичной смесью, которая может даже разье-

дать металл и пластик. Также эта тварь может клонировать себя с пугающей скоростью. Эти твари постоянно сопровождают расу Muton в ее странствиях.

Результаты вскрытия. Внутренности содержат биомеханическое устройство, которое, похоже, является результатом естественной эволюции антигравитационной системы. Орган, наполненный ядом, – самый большой орган у этого существа. Следов развитой мозговой системы обнаружено не было. Также не было обнаружено никаких заметных следов системы пищеварения и органов размножения. Один небольшой орган содержит эмбрионы, которые способны быстро вырастать в новое существо.

Комментарии: Тварь противная, но, при должном управлении солдатами, проблем не составляет. Умирает довольно быстро.



Chryssalid

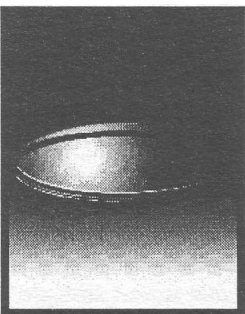
Похожие на крабовые клешни, когти этого существа являются крайне мощным оружием в ближнем бою. Высокий уровень метаболизма и большая физическая сила дают этим созданиям потрясающую скорость и ловкость. Вместо убийства жертвы, эта тварь вживляет в несчастного яйцо и впрыскивает яд, который превращает человека в ходячего зомби.

Новый Chryssalid вылезает из жертвы вскоре после вживления яйца. Этим тварей обычно ассоциируют с расой Snakeman.

Результаты вскрытия. Экзоскелет этой твари очень крепок, но удивительно уязвим для разрывных зарядов. Мозг очень хорошо развит, скорость регенерации клеток организма крайне высока. Эта тварь имеет внутри себя 20 яиц, которые предназначены для вживления в живые организмы. Сия тварь является крайне эффективным оружием террора.

Комментарии: Очень противная штука, быстро бегает, но, к счастью, прыгать не умеет. Так что смело поднимайте солдат в воздух (при наличии такой возможности). Не стоит мешкать во время нападений на города – чем больше времени проходит, тем больше становится этих тварей, ибо их любимое дело – превращать гражданских в зомби. Умирает долго, приходит-

ся бить в упор очередями из Heavy Plasma. В силу ряда особенностей – самая гадкая тварь в игре, ибо броня от нее не спасает. Лучший совет: как только эту мерзость увидите, стреляйте в него из всего, что стреляет, и бросайте в него все, что взрывается. По идее, должно помочь.



Cyberdisc

Эта миниатюрная копия НЛО является полностью автоматическим орудием террора. Оснащено мощным плазменным орудием. Встроенный антигравитационный двигатель дает ему большое преимущество на пересеченной местности. Основное предназначение данного устройства – разрушение и террор. Находятся в подчинении у расы Sectoid.

Результаты вскрытия. Очень хорошо бронирован и неплохо противостоит разрывным зарядам. Антигравитационная система слишком сильно повреждена, чтобы получить представление о том, как она работает.

Комментарии: Очень метко и далеко стреляет. Крайне опасная штука, особенно в закрытых помещениях, где нет места для маневра. При критических повреждениях – самоуничтожается, что практически всегда является фатальным для окружающих. Полезно уничтожать его в гуще врага, когда их (врагов) накрывает мощным взрывом. Уязвим для лазерного оружия.



Ethereal

У этой твари просто потрясающая телепатическая сила, которая используется для общения и перемещения предметов, известного как телекинез. Явная физическая немощь компенсируется выдающимися телепатическими способностями. Непонятно, как этот телекинез работает, ибо он отрицает все законы физики, которые известны человеку. Крайне

опасны в бою, ибо используют свои навыки для борьбы с людьми. Редко появляются на Земле, ибо активно используют другие расы для только им известных целей. Живьем захватить практически невозможно.

Результаты вскрытия. Эта тварь выглядит полностью деградировавшей. Мышцы сильно атрофированы, а внутренние органы крайне недоразвиты. Органы чувств, исключая глаза, похоже, не используются вообще. Однако, мозг очень хорошо развит и забирает на себя большую часть кровоснабжения организма. Загадка, как эта тварь может существовать без внешней поддержки.

Комментарии: Очень противная штука в бою, ибо успешно применяет свои телепатические навыки против ваших солдат. Может попортить очень много крови. Как воины, эти твари никуда не годятся. Убиваются крайне легко, если только ваши штурмовики не сойдут с ума до того, как успеют подобраться к ним на расстояние выстрела. Рекомендуется уничтожать в первую очередь.

Floater

Эта тварь является основной боевой единицей противника. По природе хищники, при помощи генной инженерии они были

превращены в непревзойденных бойцов. Нижняя половина тела и большинство внутренних органов были удалены хирургическим путем, а вместо них была установлена система жизнеобеспечения. Также этот имплантант содержит антигравитационный модуль, который позволяет им летать, хоть и неустойчиво.

Результаты вскрытия. Эта тварь была радикально изменена хирургическим путем. Устройство, которое занимает всю внутреннюю часть тела, – это одновременно система жизнеобеспечения, сердце, легкие и система пищеварения, что позволяет этой твари выживать в крайне неблагоприятных условиях. Мозг меньше, чем человеческий, но органы чувств очень хорошо развиты.

Комментарии: Боец, достойный ваших солдат. Ничего особенного, кроме того, что теперь надо внимательно смотреть не только по сторонам, но и в воздух.

Muton

Это гуманоидное создание физически очень сильное и разумное. Имеет вполне определенный аппетит к поглощению свежего мяса, которое им необходимо как пища. Похоже, что они находятся в телепатической связи с расой Ethereal. При нарушении этой телепатической связи их мозговая система выходит из строя и создание умирает. Кибернетические имплантанты используются для улучшения их боевых качеств. Они, очевидно, являются «пшечным мясом» для более высокоразвитого разума.

Результаты вскрытия. Похоже, что «кожа» этих существ, является усиленной органической броней, натянутой на тело. Имеются многочисленные кибернетические имплантанты, которые используются для улучшения сердечно-сосудистой системы и органов чувств. Репродуктивные органы были удалены хирургическим путем. Очевидно, что эти несчастные существа искусственно созданы только для ведения военных действий. Бронебойное оружие не очень эффективно против их кожи.

Комментарии: Лучшие бойцы, убиваются крайне трудно, бывает, что выдерживают две очереди из Heavy Plasma подряд. Используют всевозможные виды вооружения, кроме телепатии.

Reaper

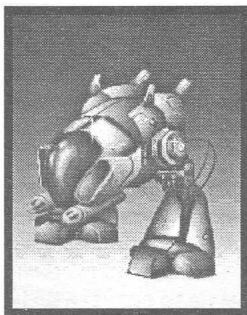
Это двуногое плотоядное животное имеет мощные челюсти и чудовищный аппетит. Имеет множество мозговых имплантантов, которые используются для его контроля. Примитивные хищные инстинкты этой твари находят только одно применение – разрушение и террор. Чаще всего встречаются вместе с расой Floater.

Результаты вскрытия. Внутри было обнаружено два мозга и два сердца, которые обеспечивают работу организма даже в случае крайне тяжелых ранений. Шкура этой твари, покрытая густым мехом, легко воспламеняется и поэтому уязвима для зажигательного оружия.

Комментарии: Не давайте ему добраться до ваших солдат, уничтожайте его на дальних дистанциях.

Sectoid

Их иерархия варьируется от солдат до командиров и построена на сильных врожденных телепатических способностях, которые используются для деморализации противника в бою и даже контроля его разума. Занимаются похищениями людей и проведением направленных мутаций над животными. Похи-



щения людей проводятся с целью извлечения генетического материала и создания клонов для проникновения в человеческое общество. Животные служат пищей и генетическим материалом. Похоже, что эта раса хочет создать превосходных генетических гибридов с целью увеличения эффективности их, похожего на рой, общества.

Результаты вскрытия. Вскрытие показало ряд деградировавших ор-

ганов пищеварения и довольно простое строение организма. Мозг и глаза очень сильно развиты. Строение показывает направленные генетические изменения и мутации. Маленькие рот и нос рудиментарные. Перепонки между пальцами и плоские ступни предполагают их морское происхождение. Они не имеют половых органов и посему нет никаких предположений о возможных способах их размножения. Скорее всего это искусственно созданная раса.

Комментарии: Используют все передовые виды вооружения. Чаще всего встречаются. Неплохие бойцы, но, ввиду тщедушного телосложения, умирают очень легко.

Sectopod

Это робот, обладающий мощным плазменным оружием. Контроль этого создания осуществляется на расстоянии при помощи телепатии расой Ethereal. Является самым мощным орудием террора пришельцев.

Результаты вскрытия. Робот тщательно бронирован. Эта броня успешно противостоит большинству известных видов вооружений, в особенности защита усилена против плазменного оружия. Однако, сенсорные цепи частично уязвимы для лазеров.

Комментарии: На спине имеет спаренное плазменное оружие, из которого, в основном, стреляет очередями. Самая мощная земная броня практически никогда не спасает от такой очереди, особенно на ближних дистанциях. Единственное спасение — лазерное оружие, которое довольно эффективно против них.

Silacoid

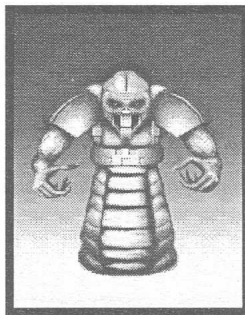
Кремневая основа этой твари генерирует просто аномальное количество тепла. Обладает достаточным количеством силы, чтобы крушить камень, после чего оный поглощается раскаленными внутренностями в качестве питания. Обладает примитивным разумом, который может контролироваться через мозговые имплантаты или при помощи телепатии. Чаще всего встречаются вместе с расой Muton.

Результаты вскрытия. Внутренности твари чрезвычайно раскалены и, похоже на то, что они являются основой их пищеварительной системы. Уникальная мышечная система дает им ужасающую скорость и силу. Их каменная шкура делает этих тварей невосприимчивыми к огню или к зажигательному оружию.

Комментарии: Против очереди из Heavy Plasma им не помогает даже их каменная шкура. Главное — не подпускать близко, а то и броня не поможет.

Snakeman

Эта раса развивалась в крайне враждебной среде. Поэтому они очень сильны и могут выдерживать сильные перепады тем-



пературы. Их передвижение происходит за счет змееподобной гигантской «ноги», которая защищает все важные органы. Их цели, похоже, чисто хищнические и, очевидно, они контролируются каким-то более развитым разумом, который направляет их агрессивные инстинкты против Земли.

Результаты вскрытия. Шкура очень прочна и устойчива к теплу. Сердечно-сосудистая система является частью мышечной системы, которая

использует гидравлический принцип для передвижения. Единственным подлинным мускулом является «сердце». Система воспроизведения очень эффективна. Они бесполой, каждый представитель этой расы носит в себе до 50 яиц. Будучи предоставленными сами себе, они могут составить серьезную конкуренцию любым формам жизни на Земле.

Комментарии: Использует все виды вооружения, кроме телепатии.

Zombie

Эту тварь можно встретить только в бою. Она является результатом атаки Chryssalid'a на человека, после чего тот превращается в Zombie, уничтожение его приводит к появлению нового Chryssalid. Так что не медлите в бою и первыми уничтожайте Chryssalid'ов, потому что они размножаются с фантастической скоростью.

Комментарии: Как только такая тварь локализована, старайтесь ее уничтожить несколькими солдатами сразу, ибо огневой мощи одной Heavy Plasma явно недостаточно.

Миссии пришельцев

Захватчики прибыли на Землю не просто так, они прибыли чтобы поработить человечество. Посему существует определенный круг задач, которые они стараются выполнить любой ценой, не считаясь с потерями. Задание НЛО вы можете узнать при использовании Hyper-wave Decoder'a и, полагаясь на имеющуюся информацию, принять адекватные меры, ибо некоторые миссии можно игнорировать, например, разведку, а другие, как нападение на город, необходимо предотвратить любой ценой.

Alien Abduction

Это наиболее ужасающая форма деятельности пришельцев. Сообщения о похищениях людей поражают своими масштабами, хотя пришельцы и пытаются скрыть это, стирая память своих похищенных. Похищенные сообщают об унижающих физиологических исследованиях, включая искусственное оплодотворение эмбрионами пришельцев, а также о странных генетических экспериментах. Похоже, цель этих экспериментов связана с генетическими мутациями и манипуляциями над собственным генетическим материалом пришельцев. Эта активность вызывает огромную тревогу среди населения, ибо обычно проявляется в густонаселенных районах и в городах.

Alien Base

Пришельцы сооружают секретные подземные базы в отдаленных районах планеты. После нескольких полетов над

местностью для разведки оной появляется усиленная активность НЛО, значит база строится. Эти базы используют пришельцами для размещения похищенных людей, проведения там над ними экспериментов и для усиления влияния пришельцев на регион. О присутствии базы сигнализирует огромное увеличение активности пришельцев в регионе без видимой активности НЛО в нем. Чтобы обнаружить базу, разведчики должны патрулировать местность несколько часов подряд.

Alien Harvest

У пришельцев есть много способов использования земной фауны. Животные тайно похищаются, а затем возвращаются обратно без различных внутренних органов, которые были удалены хирургическим путем. О мутациях скота сообщается вместе с замеченной активностью НЛО в данном регионе. Эта деятельность пришельцев вызывает большую озабоченность правительства и определенное беспокойство среди мирного населения. Преимущественно данная активность пришельцев проявляется в сельских районах планеты. Теория «урожая пришельцев» предполагает, что расы пришельцев ранее «засеяли» планету своей флорой и фауной, а теперь вернулись, чтобы «собрать» то, что они «посеяли».

Alien Infiltration

В аппарат правительств различных стран тайно просачиваются агенты пришельцев, которые внешне похожи на людей. Это может привести к контактам на самом высоком уровне между правительством и пришельцами. Высшая точка данной активности выражается в усиленной активности НЛО вблизи больших городов. Пришельцы пытаются предложить подписать правительствам планеты пакт, в котором они предлагают свои технологии. Взамен они просят у правительства заниматься своими делами безнаказанно. Этот вид деятельности пришельцев является самой страшной угрозой для X-COM'a. Если правительство соглашается подписать пакт, то оно прекращает финансирование проекта.

Alien Origins

Похоже на то, что мы ведем уже проигранную войну на Земле. Пришельцы просто ошеломляют своим количеством. Все, что мы можем сделать, – это замедлить их в развитии. Единственная надежда для человечества – нанести им смертельный удар в самое сердце их цивилизации. Наши исследования указывают на то, что все операции пришельцев координируются с базы, находящейся где-то в пределах нашей солнечной системы. Допрошенные пришельцы указывают на то, что это место является центром некой древней цивилизации, которая намного старше земной. Мы должны найти данное место как можно скорее. Однако нам необходимо захватить вражеского лидера для получения более детальной информации.

Alien Research

Целью данного вида деятельности активности пришельцев является сбор и анализ данных о Земле и ее обитателях. Для этого используются НЛО малого размера, которые обычно приземляются в пустынных районах планеты. Эта

деятельность для X-COM'a угрозы не представляет практически никакой и общественность на нее обращает также очень мало внимания.

Alien Retaliation

Если X-COM успешно проводит свои операции по перехвату и уничтожению НЛО, то пришельцы могут предпринять акции возмездия. Это может вылиться в нападение на базы X-COM'a. Однако, для этого пришельцам надо еще эти базы обнаружить. А если вы успешно не дадите им этого сделать, то вероятность нападения на базу X-COM'a минимальна.

Alien Supply

Как только пришельцам удастся построить свою базу, то они начинают ее регулярное снабжение при помощи специального транспорта. Как только видите, что такое НЛО приземлилось – значит база пришельцев неподалеку. Стоит перехватывать такие НЛО, ибо на них можно найти много полезного...

Alien Terror

Когда пришельцы нападают на земной город, они высаживают туда спецвойска с целью уничтожения там всего живого. Мирные жители запугиваются и правительствам приходится эвакуировать целые регионы. Целью данных акций является устрашение мирного населения, а также усиления давления правительств пострадавших от налетов на X-COM.

The Martian Solution

Наши исследования указывают, что Марс является той самой базой, с которой координируется нападение на Землю. Эта база хорошо замаскирована и обеспечена всем необходимым для экспансии на Землю. Также похоже на то, что на ней находится нечто вроде центрального компьютера, который руководит всей операцией. Во главе похожего на пчелиный рой общества пришельцев находится нечто вроде «матки». Это и есть их главное уязвимое место – если отсечь голову, то умрет все тело. Чтобы получить больше данных, мы должны захватить пришельца высшего ранга, ибо только он знает то, что нам нужно.

Cydonia or Bust

Теперь ясно, что руководство вторжением пришельцев осуществляется с подземной базы на Цидонии – странного района Марса, известного наличием там пяти пирамид и странной формации, напоминающей человеческое лицо. Цидонийская цивилизация много миллионов лет назад процветала на Марсе, но мы не знаем, как она погибла и какая связь нынешнего вторжения с ней. Каким бы объяснение не было, мы должны отправить туда экспедицию. Единственным способом победы над пришельцами является уничтожение их тамошнего «повелителя», который всем руководит. Для атаки на Цидонию нам понадобится самый лучший корабль, что у нас есть, – Avenger, оснащенный самым мощным оружием. На Земле мы больше не узнаем ничего – самое главное скрыто там.

ПРОИЗВОДСТВО /Название в UFO-1/

P.W.T Cannon	Бластер пушка (Бластерный)	Оружие кораблей
Gouss Cannon	Газовая пушка (Лазерный)	Оружие кораблей
Sonic Oscillator	Звуковая пушка (Плазменный)	Оружие кораблей
P.W.T. Ammo	Бластер-ракета (Бластер-ракета)	Патроны кораблей
Coelacanth/Gouss	Газовый танк (Лазер-танк)	Танк
Displacer /Sonic	Звуковой танк (Плазма-танк)	Танк
Displacer /P.W.T	Бластерный танк (Бластер-танк)	Танк
P.W. Torpedo	Бластер-патрон (Бластер-патрон)	Патроны
Gouss Pistol	Газовый пистолет (Лазер-пистолет)	Оружие
Gouss Rifle	Газовая винтовка (Лазер-винтовка)	Оружие
Heavy Gauss	Тяжелый газ (Тяжелый лазер)	Оружие
Porticle Distr. Sens.	Сканер движения	Снаряжение
Medi-Kit	Медиа-комплект	Снаряжение
M.C. Disruptor	Психо-усилитель	Снаряжение
Sonic Cannon	Звуковая пушка (Тяжелая плазма)	Оружие
Cannon Power Clip	Патроны к тяжелому звуку, патроны к тяж плазме	Патроны
Sonic-Blasto Rifle	Звуковая винтовка (плазмен-винтовка)	Оружие
Blasto Power Clip	Патроны к звуковой винтовке (патр к плазме-винтовке)	Патроны
Sonic Pistol	Звуковой пистолет (плазм-пистолет)	Оружие
Pistol Power Clip	Патроны к звуковому пистолету (патроны к плазменному пистолету)	Патроны
Disruptor Pulse Lounc.	Бластерная пушка	Оружие
Disruptor Ammo	Бластерная ракета	Патроны
Thermal Shok Launcher	Парализующая пушка	Оружие
Thermal Shok Bomb	Парализующие бомбы	Патроны
Sonic Pulser	Звуковая граната	Оружие
M.C. Reoder	Мозговой зонд	Снаряжение
Plastic Aqua-Armor	Бронежилет	Бронежилет
Ion Armour	Энергоскафандр	Бронежилет
Mag. Ion Armour	Лет. Энерг. скафандр.	Бронежилет
Aqua Plastics	Сплавы пришельцев	Деталь НЛО
Ion-Beam Accelerators	Источник энергии	Деталь НЛО
Mognetic Navigation	Навигация НЛО	Деталь НЛО
MANTA	1 орудие + люди	НЛО
HAMMERHEAD	2 орудия – нет людей	НЛО
LEVIATHAN	2 орудия + люди	НЛО

ПОКУПКА\ПРОДАЖА

Aquonout	Солдат	Gas Cannon	к винтовке
Scientist	Ученый	GC-AP Bolts	Тяжелая пушка
Technician	Инженер	GC-HE Bolts	Бронебойные торпеды
TRITON	ТРИТОН		Взрывные торпеды
BARRACUDA	БАРРАКУДА	GC-Phosphorous Bolts	Зажигательные торпеды
Ajax Llauncher	Стингер установка	Hydro-Jet Cannon	Авто-пушка
O.U.P. Head Llauncher	Эваланш установка	HJ-Ap Ammo	Бронебойные торпеды
Craft Gas Cannon	Пушка	HJ-HE Ammo	Взрывные торпеды
Ajaz Torpedoes	Стингер ракета		Зажигательные торпеды
O.U.P Torpedoes	Эваланш ракета	HJ-P Ammo	Торпедная установка
Gas Rounds[x50]	Пушечные снаряды	Torpedo Lancher	Маленькая торпеда
Coelaconth/G.Cannon	Танк-пушка	Small Torpedo	Большая торпеда
Solid Harpoon Bolts	Орудийные снаряды ТОП	Large Torpedo	Зажигательная торпеда
Coelaconth/Aqua Jet	Танк-торпедная установка	Phosphor Torpedo	Обычная граната
Aqua Jet Missiles	Торпеды ТОП	Magna-Blast Grenade	Дымовая граната
Dart Gun	Пистолет	Dye Grenade	Сенсорная граната
Dart Clip	Патроны к пистолету	Particle Distrurbance	Взрывчатка
Jet Harpoon	Винтовка-гарпун	Gren	Термическая дубинка
Harpoon Clip	Патроны	Magna-Pack Explosive	Осветитель
		Thermal Tazer	
		Chemical-Flare	