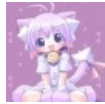


X-COM — Lurkmore



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!

X-COM (в простонародье — *уфощка*) — [эпичная](#) серия игр о попытках завоевания Земли [злыми инопланетными пришельцами](#). Наиболее почитаемы геймерами первые две части — **X-COM: UFO Defense** (также известной как *UFO: Enemy Unknown*) и **X-COM: Terror From The Deep**, вышедшие в 1993 и в 1995 годах соответственно. Вопрос о [кошерности](#) третьей части — **X-COM: Apocalypse** 1997 г. — является одной из дисциплин [Специальной Олимпиады](#) среди поклонников серии. После серии неудачных продолжений и спин-оффов игры, которые фанаты упоминают только в проклятиях, в 2012 г. вышел неплохой ремейк **XCOM: Enemy Unknown**. А в 2014 году был допилен гораздо более близкий по сути проект Xenonauts, сделанный за счёт неравнодушных граждан.



UFO: Enemy Unknown (он же X-COM: UFO Defense).

История

Enemy Unknown aka UFO Defense

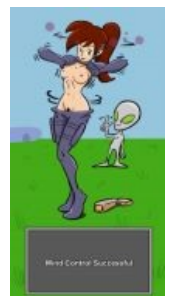
Первая часть игры была выпущена компанией [Mythos Games](#) и издана Microprose 31 декабря 1993 года (этакий новогодний подарок). Игра обрела массовую популярность благодаря удачной по тем временам графике, практически полностью разрушаемым или деформируемым объектам и отличному геймплею. Сюжет, как и в большинстве игр того времени, сводился к активному интро (оно даже было, а в CD версии даже видео^[1]) и предыстории об атаках загадочных пришельцев на мирных граждан и создании в не очень далёком 1999-м году международной организации X-COM для обороны Земли от этой всеобщей угрозы.



Battlescape: Страшный сон школоты

У игры было два движка: трехмерный — «Geoscape» — отображал Землю с базами и самолетиками в «реальном времени» (с разными степенями ускорения), и двумерный (изометрия) — «Battlescape», который использовался во время пошаговых тактических сражений.

Главной целью игры было выяснение местонахождения источника инопланетной угрозы и его последующий [экстерминатус](#). В процессе поисков нужно было защищать Землю от разнообразных набегов пришельцев — похищений, террористических атак и внедрения агентов. Это, в свою очередь, требовало создания системы баз с радарными перехватчиками по всему миру. Неудачи на этом поприще грозили падением рейтинга и, как следствие, потерей финансирования, что в конечном счёте приводило к неиллюзорному **GAME OVER** в виде закрытия проекта X-COM по причине нерентабельности или, в случае успеха последнего типа атак, из-за [сговора правительств финансирующих стран с пришельцами](#). Кстати, Россия из-за бага в игре была [абсолютно иммунна к зогхвату](#) шпионами с Нибиру.



Контроль женского разума

Весь персонал, техника и строения требовали денег на покупку, вербовку и производство, а затем и на содержание и обслуживание. [Гешефт](#) обеспечивался ежемесячными взносами стран-участниц, продажей инопланетных трофеев (включая трупы пришельцев — не самая малая статья дохода поначалу) и производством на продажу хайтека, разработанного своими [яйцеголовыми](#), зачастую с применением [нанотехнологии](#) трофейных инопланетянских технологий.



[UFO: Enemy Unknown \(X-com \) - intro movie](#)

Intro



[X COM - МНЗЫ](#)
Просто обзор

Также пришельцев можно (и нужно) было захватывать в плен, сажать в тюрьму и... да, правильно, **с пристрастием допрашивать**, добывая всякие полезные и бесполезные сведения. Что-то подобное было только в *Dungeon Keeper*'ах, и позднее.

Можно было и **грабить корованы** — в их роли выступали корабли пришельцев, от маленькой одноместной тарелки, по форме — мечты любого уфолога, через транспортные корабли, и до здоровенных бэттлшипов, которые, при первой попытке их перехвата, заставляли игрока **срать кирпичами**, а под конец игры сбивались и разграблялись с усталым выражением на лице. Алсо, разграбление сбитых тарелок — основной источник для исследований, пропустив который, можно было застрять в игре надолго (по игровому времени).

Лулзы и баги первой и второй X-COM (осторожно, концентрированная фагготрия)

- В первых двух играх движки режимов «Geoscape» и «Battlescape» были реализованы в разных ехе-файлах и запускались *попеременно* ввиду **суровых ограничений оперативной памяти**. Если пользователь провёл одно успешное сражение, а на втором прерывал игру сражений аварийно (Ctrl-C), то основной движок повторно засчитывал результаты первого сражения, оставшиеся с того раза во временных файлах. К такому же эффекту приводило отправка на дело команду из одних танков.
- Статус активированной сенсорной гранаты хранился в игре как свойство предмета. Из-за бага в непатченной версии статус взведенной гранаты мог переехать в следующую миссию на любой случайный предмет, который при лежании на земле поведет себя как эта самая сенсорная граната. Это могло доставить некоторые **неудобства** игроку, особенно если "заминированным" оказывался предмет, оставленный в начале миссии в транспорте.
- Вся информация об игре, такая как солдаты и их характеристики, артефакты на складах, деньги, базы с построенными на них модулями, учёные, инженеры — всё хранилось в отдельных файлах. Так что с помощью нехитрой манипуляции с файлами и продажей хлама со складов можно было заполучить практически любую сумму денег, а солдат-ветеранов в тяжёлой броне получить в начале новой игры.
- В определённых местах можно было проходить сквозь стены зданий и летательных аппаратов.
- В первой версии что-то несколько недоработана гравитация, например если взлететь в летающем костюме и выложить оружие — оно (фокус! фокус!) остается висеть в воздухе. Аналогично, если у двухэтажного дома выпилить стены на первом этаже — второй остается висеть.
- Физика в обеих частях тоже не без дырок. Взрыв на одном уровне абсолютно не затрагивал другие (ну, если граната не взрывалась на какой-то возвышенности типа камня или склона, и солдат не висел прямо над ним на уровень выше), что являлось отличной защитой от гранат при наличии летающей или плавающей брони. Можно было получить целый труп кибердиска или биодрона (они взрывались после смерти от стрелкового оружия), если он умирал на большой высоте, потому что **труп оказывался на земле ДО взрыва на большой высоте**. Оружие ближнего боя, как, вероятно, и укусы крисалида-тентакулата, могло не работать на тех, кто стоит на такой же маленькой возвышенности или склоне холма. В первой части можно было невозбранно кидать гранаты и стрелять сквозь любые потолки, во второй — только через лифты.
- Стрельба из двуручного оружия теряла в точности, если во второй руке было что-то. Можно было приседать, это увеличивало точность. Можно было присесть даже в воздухе, механизм сего действия Анонимусу неясен.
- При прокачке юнита у него росли параметры, в частности и параметр длительности хода. Проблема в том, что параметр хранился в однобайтной переменной, и при достижении значения 255 начинал дальше расти с нуля. Добрые дяди, однако, исправили этот баг в версии Collector's Edition/Gold.
- Юниты с обнуленной шкалой движения хоть не могли ходить, могли зато бесконечно стрелять (на стрельбу тратился

X COM: Terror from the deep
- МНЗы

Обзор на террор из глубины



Кавайный арт по мотивам первой части. Кстати, флотер на ней вооружён лазерной винтовкой землян.

Огробление корованов

Наиболее практичный метод огрбления корованов заключался в следующем: обнаруживалась база пришельцев, за ней организовывалось постоянное наблюдение (радары, патрули). Периодически на эту базу наведывались самые что ни на есть корованы: большие корабли снабжения, несущие на борту кучу всяческих элиеновских плюшек (прежде всего, драгоценный **тибериум** Элериум-115, запасы которого только грабежами и пополнялись). Эти корабли можно было сбивать (но, по возможности, лучше было нападать на уже приземлившиеся, во избежание порчи его драгоценного корпуса и груза) и разграблять в больших количествах почти невозбранно, так как они были слабовооружены и не оснащены войсками террора, как другие крупные НЛОшки. Это был один из наиболее эффективных способов честно заработать море баблоса, так как корованы продолжали регулярно появляться до тех пор, пока не выносился их пункт назначения. Правда, пришельцам этот беспредел вскоре надоедал, и они посылали вооружённые до зубов бэттлшипы с целью выпила баз икскомовцев, с которых те набигали. Если огрбление корованов надоедает — можно рейдить сами базы! Суть такова — находим базу, вламываемся в нее,

- процент шкалы времени, соответственно, проценты от нуля давали нулевые затраты). Правда, перезарядить или даже уронить оружие не могли — на движение и манипуляции с инвентарем требовалось фиксированное количество времени.
- В ходе операций по защите городов от террора на карте были гражданские. При [управлении мозгом](#) гражданских лиц агентами X-COM, после окончания хода гражданские, очухавшись, переходили на сторону чужих. Насовсем. Так же они поступали и очнувшись после электрошока (использованного агентом в узком месте, чтобы пройти или не допустить превращения цивила в зомби).
 - При эвакуации из миссии все законтроленные пришельцы, находящиеся вне транспорта, засчитывались как потери. Мы своих не бросаем, %commandername%!
 - Крупные (четырёхклеточные) юниты противника имели четыре «мозга» — по одному на каждую клетку. Соответственно, при контроле над одним из «мозгов», рипер мог закусать себя насмерть, а кибердиском можно было управлять четыре раза за ход, последовательно захватывая его «четвертинки». При передвижении или стрельбе такой недозахваченный кибердиск мог *среагировать* и пальнуть в самого себя с [закономерным результатом](#). В второй части этот баг попытались пофиксить, но в результате юнит всё равно мог захватиться не целиком, а на следующем ходу перейти недозахваченной частью под контроль игрока насовсем.
 - Можно было залезть в инвентарь пси-захваченного пришельца — перейти в меню инвентаря своих солдат и прокруткой найти элиена (навроде «Сектоид Солдат»). Этот баг (многими считающийся фичей) использовался для разоружения пришельцев, поскольку те не подбирали оружие с земли. Алсо, можно было подбирать с земли взведённые гранаты, которые взрывались при утере контроля над мозгом несчастного (таким образом чужак невольно становился шахидом-камикадзе). Можно было набить пришельцу целый рюкзак гранат (гранаты, находящиеся в инвентаре, не взрываются, исключение — выше написанное) и отправить в гости к сородичам. Во второй части пофиксено.
 - Вообще, после изучения псионики баланс радикально смещался в пользу игрока. Например, можно было взять под контроль всех пришельцев на карте за первый же ход с закономерным для них печальным результатом, а также пройти финальную миссию одним бойцом без брони и оружия, но с Psi-Amp'ом в руке.
 - Взяв под мозговой контроль пришельца-псионика, бросив ему другой Пси-Усилитель и всучив ему в руки через фичу с инвентарем, можно было использовать его псионические силы против других алиенов... [Nuff said](#).
 - Во время защиты баз X-COM (тактическая фаза боя происходила прямо на территории базы, планировка которой соответствовала построенным на ней модулям), на складах генерировались кристаллы Элериума-115 — столько, сколько его было на базе. Однако каждый такой кристалл стоил 50 единиц Элериума, что позволяло увеличивать его запасы в 50 раз после каждой успешной обороны базы. В поздних версиях игры было пофиксено.
 - Также в непатченной версии доставлял баг с отсутствием прохода между некоторыми модулями базы X-COM. Иногда приходилось натурально выпиливать себе проход к пришельцам с помощью мощного оружия. Также пофиксено патчами.
 - В версии от Microprose, один из вариантов базы пришельцев был битый и пройти его было невозможно, спасибо crosslinked сектору на жестком диске разрабов. Лечилось переписыванием другим вариантом поверх.
 - Самым кошмарными из пришельцев были крисалиды — шустрые насекомообразные твари, одним ударом превращавшие танки в хлам, а людей — в послушных зомби, из которых потом вылуплялись новые крисалиды. Так вот, если захватить над таким зомби контроль и убить его, то вылупившийся при этом крисалид остаётся под контролем игрока насовсем, позволяя использовать сие абсолютное орудие террора против своих создателей. Правда, умение превращать врагов в зомби при этом теряется, увы. А ещё крисалид бессилен против летающих противников, поскольку умеет махать клешнями только на своём этаже. [Пруфлинк](#) (англ.). Применимо и к [Тентакулатам](#) во второй части (с той лишь разницей, что последние научились парить под водой).
 - Алсо, у каждого монстра в игре был личный графический файл. Можно было тупо поменять файлы названиями и ловить лулзы, усадив за игру приятеля. Человек неиллюзорно охуевал, когда от штурмового отряда на миссии «антитеров», врасыпную бросались несколько крисалидов (мирные жители же), и тут, ВНЕЗАПНО, к его солдату подбегала деваха, кусала его за шею и превращала годного бойца в такую же девку.
 - Превращённых в зомби оперативников как в первой так и во второй части можно было «лечить». Происходило это так: зомби, или вылупившийся из него крисалид/тентакулат захватывался под контроль, сажался в транспортное средство и увозился обратно на базу по окончании миссии. В итоге, совершенно неясным анонимусу способом, врачи X-COM превращали монстра обратно в человека.
 - Допиливший статью задрот-икскомовец помнит пару приколов, связанных с этими вашими крисалидами. Первый случай, когда одного из особо крутых бойцов покусал крисалид, то боец ПОТЕРЯЛ СОЗНАНИЕ (видимо, это был младший брат Чаке), а над ним, лежащим, красовался свежий зомби (личинка крисалида). И зомби и крисалид были успешно выпилены в следующем ходу, а боец излечен медикитом (после чего, как ни в чём не бывало, попёр дальше воевать). Второй, это
- премся на склад, тырим кристаллы (забираем в инвентарь) Элериума, отступаем к зеленой зоне и улетаем восвосяси! Все счастливы, все живы, база алиенов на месте и готова к следующему огроблению. ИЧСХ, при следующем рейде, база перестраивалась, так как карта каждой миссии генерится непосредственно перед её началом из отдельных «блоков». Исключения составляют, разве что, миссии обороны базы — там всё фиксировано. Такие дела.

когда боец в левитирующем костюме положил в рюкзак крисалида без сознания (не спрашивайте за каким хуем), и взлетел на второй этаж. Крисалид, придя в себя, вышел из рюкзака НА ТОМ ЖЕ УРОВНЕ, и превратил несчастного в зомби. Оба: и крисалид и зомби потом некоторое время бегали по второму этажу. Вот.

- Кстати, спаниковавшие бойцы-летуны (в смысле, не флоатеры) бросают оружие именно на тот этаж, на котором обосрались.
- За одной тарелкой можно отправить больше одного перехватчика. Когда первый догонит тарелку, время в игре встанет на паузу и начнется воздушный бой. Если окно перехвата свернуть кнопкой в углу, ход времени возобновится и остальные перехватчики могут догнать тарелку. Потом можно развернуть все окна перехвата и мочить врага гуртом. Не рекомендуется начинать наземную миссию с свернутым окном перехвата, это чаще всего запарывает игру.
- Баг «Elevator Shield» не позволял пришельцам стрелять сквозь гравифлиты. Этим можно было воспользоваться при атаке вражеской базы, вход на которую всегда был в виде лифта. Сверху, во входной зоне, расставлялись агенты X-COM, затем пропускалось N-дцать ходов. За это время все защитники базы сползались под лифт и затем выносились несколькими гранатами. Правда, при этом можно было огрести ответного огня, который работал нормально. Впрочем, пришельцы могли попробовать достать солдат стрельбой из бластерной установки — сверхмощной базуки с управляемыми снарядами, летающими по указанным в момент запуска точкам. При этом пришельцы пытались заставить ракету лететь вертикально вверх, что приводило к багу — ракеты вместо полета вверх летели на юг, что часто приводило к самовыпилу пришельцев. Если же самовыпила не происходило, ракеты начинали долбить себе путь к южному краю карты. Если таки пробивали, то срабатывал третий баг: бластерная ракета, улетевшая за край карты, ВНЕЗАПНО появлялась на следующей контрольной точке, в роли которой выступал солдат или платформа, закупорившая лифт, и наконец-таки устраивающая **экстерминатус** команде игрока. Этот же баг позволял за очень короткое время из оперативников-нубов сделать уберзольдат. Им выдавалось слабое оружие, и они отправлялись на вражескую базу, ну а дальше всё как выше описано с той лишь разницей, что нельзя было убивать последнего элиена. Когда набито достаточное количество фрагов, миссия прерывалась, база элиенов оставалась на месте, характеристики солдат росли. Очки за убитых вражин с лихвой перекрывали штраф за наличие базы на Земле. Повторять пока не надоест. PROFIT! Лучшее для этих целей подходит база с мутонами, т.к. они могут выдержать гораздо больше попаданий, а значит и экспы солдатам будет больше. Однако в зачёт к росту навыков идет максимум 11 «успешных действий». Среди олдфагов-задротов метод считается не-труЪ и получил название «Base Milking». Особо оборотистые игроки даже умудрялись утаскивать элериум с базы (что невозможно проделывать конвенционными методами. Кристалл элериума — предмет, лежащий под источником энергии. Чтобы его вытащить, надо разбить источник энергии, что приводило к термоядерному бабаху с уничтожением кристалла).
- Никто не запрещал игроку пользоваться багом с полетом ракеты на юг для простой и быстрой доставки демократии в любую точку карты, даже в закрытые помещения, **даже на небо, даже Аллаху**.
- В обеих частях была вероятность разнести самую маленькую тарелку в щепки, вместо того чтобы сбить. Тогда не будет миссии, пичаль. В первой части можно было и сбить над водой, тогда пришельцы отправлялись **прямиком во вторую часть**. При начале миссии с сбитой тарелкой каждый источник энергии на тарелке имел некоторый шанс взорваться с рандомной силой на нулевом ходу, что могло привести к нескольким вариантам. В случае с маленькой тарелкой, это могла быть: абсолютно целая тарелка с полностью живой командой; могла быть тарелка с разбитым источником энергии и половиной живой команды; могла быть в хлам раздолбанная тарелка, где даже целых стен не оставалось; а также любые промежуточные варианты. Команда пришельцев могла не пережить взрыва вовсе, тогда миссия мгновенно заканчивалась и трофеи лутались автоматически. Можно было использовать save/load перед миссией для достижения желаемого результата.
- Православная аптечка Medi-kit действовала не только на людей, но и на всех прочих существ. Это позволяло проверять клетки за стеной или дверью на предмет наличия за ними кого-нить чужого и **заодно вколоть ему галонеридолу**.
- Немалую статью расходов X-COM, а именно зарплату **ученых** и **техников**, можно было значительно сократить с помощью «Salary Trick». Незадолго до окончания месяца нужно было снять всех дармоедов, кроме одного-двух, со своих задач и отправить на соседнюю базу. Если конец месяца настигал их в пути, зарплату за прошлый месяц платить не требовалось.
- В некоторых версиях первой части можно было исследовать целые тарелки — в случае их захвата после самостоятельной посадки. Иначе информацию о кораблях пришельцев приходилось **извлекать** из захваченных алиенов-инженеров.
- Ночные террор-миссии всегда представляли собой лютый **баттхёрт**, а при столкновении с крисалидами и вовсе могли превратиться в сурвайвал хоррор. Точка атаки по прошествии нескольких игровых часов исчезала с карты, поэтому переждать ночь можно было не всегда, а за игнор полагались серьезные штрафы. Однако если такая точка являлась целью корабля игрока, то исчезнуть она не могла — следовательно, отправляя по очереди корабли, можно было продлить время существования Terror Site до наступления дня в атакуемом **Мухосранске**. Или вообще до бесконечности, если не в лом или если есть **особый** перехватчик из пункта ниже.
- Если свежезаправленный и перевооруженный перехватчик переслать на другую базу, и оттуда сразу же выслать на патрулирование, то оный перехватчик может находиться в воздухе бесконечно долго. Что избавляет от необходимости постройки кучи баз с радарам и сильно облегчает перехват НЛО. Перехватчик следует оборудовать **кнювом** лазерными или плазменными пушками, имеющими боекомплект over 9000 выстрелов.
- С задания можно было невозбранно эвакуироваться с парочкой алиенов в десантном отсеке (без

- детального исхода для зондеркоманды)
- Количество дыма на карте было ограничено объемом выделенной под это дело памяти. То есть, если задымление мешало работать в каком-либо секторе, нужно было [наделать как можно больше дыма](#) в любом другом месте, и «мешающий» дым рассеивался. При броске очередной дымовой шашки, например, новый дым просто не появляется.
 - Тяжелая плазма (Heavy Plasma), наиболее мощное стрелковое оружие инопланетян, была одной из самых легких пушек по весу. Очевидно, это было сделано для того, чтобы хлипкие Сектоиды не надорвались и могли с ней хоть как-то передвигаться.
 - В ранних версиях возникал дефицит боеприпасов для плазмы — обоймы, забытые в трофейных винтовках на момент завершения миссии, просто исчезали. Это повлияло на геймплей: увидел врага, застрелил — подожди, проверь пульс, уточни звание, [сняли мундуку](#) разряди-мать-его-винтовку!
 - Если любой корабль в режиме патрулирования застиг конец месяца, то он не будет нуждаться в дозаправке, пока не вернется на базу. Крайне ценное свойство не только для перехватчиков (см. выше), но и для неудобных TerrorSite миссий. Особенно в самом начале — они возникают так, что, вылетев когда-там-вечер, команда прибывает ко времени, когда луны толком нет. А утром с первыми лучами солнца — все местные уже съедены, минус к репутации и платежам. Трик иногда срабатывал во второй части, но приводил к крашу, если патрулирование велось над сушей.
 - Трофеи добытые на миссии попадают на базу мгновенно, чего не скажешь о транспортном крафте. При этом они способны заполнить склад на 9000%.
 - В первой части была доставляющая особенность: пришельцы даже не пытаются [уговорить](#) правительство [этой страны](#) заключить сепаратный мир и выйти из проекта X-COM. В случае с остальными государствами, такие намерения пришельцев практически всегда завершаются успехом, предотвратить их довольно сложно, даже если сбивать все тарелки с миссией «alien infiltration». Механизм подробно описан [здесь](#).
 - Мало кому известно, что во второй части можно было стать перед дверью и переведя мышку за нее, клацнув — открыть (т.е. не заходя внутрь). В глазах гуманоидов это выглядело так: дверь открывается, на секунду в ней мелькает акванавт, через пару секунд залетает ракета от православной **PWT Cannon**...
 - В отличие от своего собрата в первой части, подводный носитель корованов имел два входа/выхода (на втором этаже и вверху) — при наличии летающих костюмов, скорость его ограбления [увеличивалась на 70%](#).
 - Пришельцы во второй части отличаются куда большей живучестью, чем пришельцы из первой. Вся хитрость — в активном использовании модификаторов урона. Например лобстермен, самый жирный прицел в игре, обладал весьма средней живучестью и броней, но при этом получал только 50% урона от звукового оружия и 30% от взрывов и гаусса. Как результат — отсутствие звуковых пушек при первой же встрече с ними оборачивается гейм овером, да и из тех иногда требуется три попадания. Но у них есть и уязвимость — 110% урона от заморозки и аж 200% урона в ближнем бою, что позволяет теоретически завалить рака доступными с начала игры термотазерами, надежно расстрелять [замораживающими бомбами](#) или сложить одним ударом простейшего виброножа.
 - Во второй части добавлено оружие ближнего боя — с низкой стоимостью в очках хода на удар и высокой убойной силой. Очень ценные девайсы для штурма тарелок и прочих закрытых пространств, но необходимые для исследования прицельцы (кальцититы) могли не встретиться ни разу за всю игру.

Позже вышли переиздания первых двух частей для 98-й винды с уменьшенным количеством багов. Тем, кто хочет поиграть в сии творения сегодня, настоятельно рекомендуется установить [UFOextender](#) или [TFTDextender](#) соответственно (обе проги только для win-версий игр). Помимо того, что они позволяют комфортно играть на современных мониторах (применяются графические фильтры) и использовать в качестве саундтрека любые mp3^[2], эти лоадеры могут опционально активировать кучу разных модов, сильно меняющих оригинальный геймплей, а также фиксить тонну врожденных багов.

В качестве альтернативы экстендерам, существует универсальная программа для всех версий UFO Defense и TFTD — [XComUtil](#). Она не изменяет разрешения экрана, работает путём правки файлов игры и сейвов. Но позволяет пофиксить наиболее раздражающие баги (например, позволить играть в UFO Defense на верхнем уровне сложности), а также, при желании, привнести в игру мелкие изменения, начиная от альтернативного расположения модулей на первой базе в начале игры (более подходящего для дефа), и заканчивая модификациями на оружие, типа возможности автоматической стрельбы из пистолета.

Terror from the Deep

Вторая часть, которую назвали *X-COM: Terror From The Deep*, была чуть менее популярна. Это был просто качественно перекрашенный клон первой части, из-за чего «шарм» игры был во многом утерян, что лишь отчасти компенсировалось возросшей сложностью.

Оригинальные разработчики игры (братья Голлоп из Mythos games) ко второй части отношения не имели — просто Microprose решила срубить бабла и наняла несколько мододелов.



[UFOextender](#) в максимизированном окне в разрешении 1920x1080 на win7 x64. Настройки: D3D=1, D3D Windowed=1, HQ4x=1, Linear Filter=2. Фуллскрин тоже работает, но местами глючит. Не [крузис](#), конечно, но играть можно.

Место действия переместилось на дно океанов, самолетики сменились на подлодки, автоматы и лазерные пушки — на гарпуны и [пушки Гаусса](#), а любимые всеми сектоиды — на акватоидов. Практически вся технология была идентична по функциональности со старой, но должна была изобретаться заново «для подводного применения». Например, технология [пси-манипулирования](#), разработанная в первом X-COM, как бы никогда не существовала, зато было некое «молекулярное манипулирование», отличающееся от своего предшественника чуть менее, чем ничем. Также, разработка плавающих бронекостюмов требовала такого же геммороя, как создание летающих — в первой части. Объяснялось это всё тем, что почти вся технология X-COM из первой части основывалась на [Элериуме-115](#), единственным источником которого были пришельцы с Марса. После того как этот источник был подвергнут экстерминатусу, все зависящие от Элериума разработки были занафталинены. Следующая игра серии — *Apocalypse* — в данном вопросе реализована благоразумнее: девайсы, уже известные по первой части, доступны либо сразу, либо спустя несколько недель после начала игры.

Вторая часть отличалась от первой замороженным деревом исследований, без знания багов которого игрок рисковал вообще не получить некоторые технологии, и зубодробительной сложностью. Пришельцы стали намного сильнее, карты ровно в четыре раза больше и в столько же раз замороженнее, а меню выбора сложности наконец заработало (в первом X-COM все игры проходили на easy из-за бага). В добавок к увеличению карт, AI стал больше кемперить (или тупить на значительно более сложных картах), и поиск последних выживших врагов во время тактических сражений стал настоящим геммороем, не только скучным, но и опасным. «Синдром последнего алиена» хорошо знаком игравшим именно в эту часть — последнего врага на карте можно было искать несколько часов. И не найти, ибо например, в миссиях по защите собственных баз был баг, из-за которого один из нападающих пришельцев генерировался внутри незастроенного участка базы (то есть, вмурованным в многометровый слой «стен»). Из-за кемперства и невероятной крутости некоторых монстров, попытка пройти сложную миссию в гусарском стиле первого X-COM зачастую оборачивалась трагедией. Ситуацию усугубляла катастрофическая неэффективность обычного землянского оружия — даже тяжелое гаусс-оружие или гаусс-винтовка не всегда ваншотили хлюпеньких акватоидов с джиллимэнами, а боевые платформы пришельцев быстро уничтожали акустическими импульсаторами или ядерным выстрелом из РНГ-7 PWT-ракетницы. Если же игроку удавалось миновать баги ресерча, вырастить боеспособный отряд и не дать спонсорскому комитету себя закрыть, то в финале можно было сразиться с [Ктулху](#) и взорвать его подводный город.

Одним из немногих оригинальных моментов игры было деление снаряжения на подводное и атмосферное. Поэтому новички, снарядив всю команду торпедными установками и ГРО (более-менее похожа на крутой миниган) для освобождения захваченного лайнера, при попытке начать прицеливание получали сигнал «Подводное оружие!». Для первого и единственного раза такой эквип команды заканчивался неминуемым фейлом — стрелять было совершенно нечем. Однако и из этого правила существует доставляющее исключение — ответный огонь.

Забавные и уникальные багофичи второй части

- Гаусс-пистолет в режиме стрельбы «перехват» (то есть оставляем время солдату на ход пришельцев) и при наличии взведенного соника во второй руке выдавал на суше сверхчудовищную разрывную плюху, мощнее чем ПВТ-пушка. Анимация вроде как от торпедного аппарата. Взрыв выламывает ничем несносимые кубики в интерьере баз X-COM.
- Gas-cannon — аналог HeavyCannon из первой части — работает и на суше, и под водой. Из-за особенностей движка позволяет безнаказанно выпиливать противников любой крутости, находящиеся этажом выше и стоящих на полу. Нужно стрелять в потолок зажигалками, указывая цель сразу над полом (не работает на видимом противнике). Взрыв происходит в клетке на этаж выше, враг горит и мечется. Незаменимо для вынимания последнего алиена из здания, вход куда обязательно обернется трупом-двумя. Так же работает и прочее подводное оружие с зажигалками.

Apocalypse

В третьей части разработчики пошли по пути усложнения, в том числе, менеджмента и боевой системы. Несмотря на то, что игру делали разработчики оригинального X-COM, издатель (Microprose) очень сильно вмешивался в процесс и фактически заставил выпустить игру до её окончательного доведения до ума. В



Гроб Ктулху



Архивация данных наглядно

КОЛОНИЯ УНИЧТОЖЕНА		
ЭЛЕМЕНТЫ	КОЛ-ВО	ОЧЕТ
УНИЧТОЖЕННЫЕ ПРИШЕЛЬЦЫ	65	1536
БОЕВЫЕ ТРОИ ПРИШЕЛЬЦЫ	51	146
БОЕВЫЕ ЖИВЫЕ ПРИШЕЛЬЦЫ	5	46
БОЕВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРИШЕЛЬЦЫ	3	10
УНИЧТОЖЕННЫЙ ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ КОЛОНИЕЙ	1	500
КОЛОНИЯ ЗАВЯЧЕНА		
ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ПРИШЕЛЬЦЫ	6	6
ВНЕШНЯЯ КРИГЕННАЯ ТЕХНИКА	12	24
КЛАССИЧЕСКИЕ ПРИШЕЛЬЦЫ	32	44
БОЕВЫЕ АУДИОУСТРОЙСТВА	35	50
ИМПЛАНТЫ ПРИШЕЛЬЦЫ	38	16
АКВАПАЛТИКИ	112	112
СЛОИ РЕЖИМАЦИИ ПРИШЕЛЬЦЫ	16	16
ЭЗЕРИЯТ	100	10
ВСЕГО		2676

Таки послдений аиен иногда находился

результате, в игре осталось множество **недоделанных фиц**, а игровой процесс радикально поменялся, что привело к локальному **холивару**, в котором фанаты первых двух частей плевались и жаловались, что по сравнению с каноном оно не **труЪ**, а ньюфаги вещали о революционном реалтайме, полностью разрушаемом окружении, усложнённой экономической модели, вполне способном AI и **особом, неподражаемом очаровании**. Ранее, если зданию снести первый этаж, второй оставался висеть в воздухе. Теперь же, на место снесённых элементов пейзажа аккуратно, как по рельсам, съезжают расположенные выше куски. И, ЧСХ, прихлопывают насмерть всех, кто под ними оказался.



Агент X-COM **следит за тобой**.

Действие третьей части разворачивается в 2084 году в отгроханном на месте бывшего Торонто городе Мегапрайм (разработчики явно фанатели от «Судьи Дреда», что выражается в названии, архитектуре и названиях местных отделений полиции). Земля-матушка к этому времени доведена до состояния мёртвой пустыни, ибо взрыв Ктулхуграда в TFTD выбросил в атмосферу кучу радиоактивных говен, заставив человечество или съебать в космос (в частности, на Марс) или принять **истинную веру**. Внутри славного Мегапрайма немирно соседствует зажавшаяся элита, мозгопромывтый офисный планктон, выкинутые нафиг за стены города бандюки и приравненная к ним анархическая шваль. Главным развлечением населения является потребление распространяемого мафией имплантанта «псайклон», который заменяет здесь **вещества**, ну и вялотекущие срачи между населяющими город корпорациями, политическими партиями, нацменьшинствами и даже напоминающих саентологов сектантами.

Всё бы так и вертелось, если бы вдруг над городом не открылись порталы в иное измерение, из которого обильно полезли странно себя ведущие энемикрафты, которые летали открыто, много и нагло, словно **Руст** над Красной площадью, но при этом вели себя совершенно безобидно. Правительство по привычке позвало X-COM разобраться, че тут воще за фигня происходит, когда выборы на носу. К счастью для всех любителей пострелять выясняется, что алиены все же намеревались **сменить ориентацию всему городу**, только несколькими другими средствами.

Как и полагается, веселье началось с безобидных зондов, а закончилось выпиливающими с одного бздька целое здание бомберами, бэттл и мазерфакершипями, а также высадкой совершенно охренительного гибрида Годзилы и Кинга нашего Конга, высотой с небоскрёб. Поначалу всё свалили на возвращение проклятых сектоидов, но ближе к концу игры сюжет делает финт ушами, и игрок узнаёт, что сектоиды здесь совершенно ни при чём. Более того — они такие же жертвы, как и люди. Всё дело в том, что головастых алиенов нагло завоевала и превратила в рабов раса разумных микроорганизмов — микроноидов, запросто владеющих телекинезом и гипнозом. Сектоиды им по какой-то причине нравятся только в качестве нямки для жирной кальмароподобной королевы, а вот люди в качестве новых носителей им весьма приглянулись. Приходится активно браться за дело и вновь вычищать всё это чужеродное говно, по ходу дела вышвырнув его за пределы порталов, чтобы затем вторгнуться на чужую территорию и устроить там тотальный экстерминатус.

Третья часть вышла определённо неоднозначной по отношению к первой и второй. Анонимус сыграв во все три, нашёл в чём отличилась Apocalypse:

- Отсутствием освещения. Все уровни предельно светлы круглые сутки. Пришельцы больше не могут копошиться в темноте, не надо раскидывать лампочки по полям, или палить зажигательными снарядами во все стороны для иллюминации.
- Напрочь исчезли все боевые платформы (а значит в батлскейпе не проведёшь раш четырьмя танками) Но зато расширен предел группы оперативников для одной миссии до такого уровня, что врага можно банально задавить количеством. Однако со стороны пришельцев четырёхклеточные громадины всё же остались, но, занимают они одну клетку (я гарантирую это). Очень неестественно выглядит, когда такие громадины становятся близко. Тогда они частично **вдвигают свои тела друг в друга**.
- Няшные крисалиды и тентакулаты заменены **хэдкрабами**. Эффект от них примерно такой же как от первых двух зверушек, но уже не тот.
- Если в первых частях в нестройные ряды X-COM вступали только люди, то здесь помимо людей есть ещё два варианта агентов. Во первых глазастые потомки сектоидов(вернее экспериментов по скрещиванию людей и сектоидов), более хлипкие физически, но превосходящие людей в плане псионики. Во вторых железные андройды, превосходящие людей по изначальным физическим параметрам и полностью неуязвимые для хэдкрабов, но не имеющие возможности прокачки.
- От неправильно **выстроенных связей** с организациями можно огрести больше проблем чем от десанта пришельцев. Счета за компенсацию ущерба весьма кругленькие. Если не оплатить, организация лишает тебя своей услуги. Например, ссора с Марсеком чревата тем, что он не будет продавать оружие, а ссора с Транстелларом тем, что нельзя будет переправлять агентов и всякую хуйню с базы на базу, так как Транстеллар заведует перевозками. Ссора с Дженерал метро оборачивается тем, что невозможно нанять ученых и агентов, так как от дома до места работы она должны добираться на метро, а метро их отказывается перевозить. Всякие прочие прелести тоже можно огрести по полной. И да, бывали случаи, когда важная организация вступала в альянс с пришельцами и отказывалась от

денег. То есть, восстановить отношения нереально. Причина этого явления в следующем. С самого начала игры некоторые организации враждуют друг с другом. Если пришельцы нападают на кого-то, то враги жертвы становятся друзьями инопланетян. Когда игрок нападает на инопланетян, друзья инопланетян становятся врагами X-Com. Навечно. Поссорить инопланетян с какой-либо организацией можно, если ухитриться заставить алиенов немножко порушить здания данной корпорации шальными выстрелами. Другое дело, что это сложно, да и правительство ругается и урезает зарплату за мусор в городской черте.

- На тактической карте появились выходы, через которые могут выйти как бойцы X-COM, так и враги. Последние чаще всего так и делают, оставшись в подавляющем меньшинстве.
- Реалтайм режим, детектор движения и новый ИИ противника практически полностью устраняют проблему «последнего алиена». Проблема возникает очень редко и решается гораздо проще и быстрее, чем в предыдущих версиях.
- Теперь гораздо легче сжечь/взорвать всю карту тактической миссии парой случайных выстрелов (по окончании вызвав ненависть хозяев здания), и любоваться на догорающие руины. Поражающая сила оружия стала выше, а предметы более хрупкими и взрывоопасными.
- Для развития биохимической отрасли нужно обязательно завершать задания победой. Убитые или находящиеся без сознания алиены с поля боя выносятся только в случае успеха операции и не отображаются даже как предмет инвентаря, как и оперативники X-COM лежащие на земле. Плюс к сложности.
- Персональные телепортеры и токсиметы позволяли ограбить **инопланетный корабль** за первый же тактический ход. Минус к сложности. Стоит заметить, что телепортер появлялся только уже под самый-самый конец игры наряду с веселым розовым газом, но баланс однозначно перекашивал в сторону игрока.
- Под конец игры полностью прокачанный агент в полном боевом снаряжении мог выполнить тактическую миссию в одиночку. Хотя, для этого требовались прямые руки.
- Не так существенно, но с карты пропало транспортное средство X-COM. В первых двух частях стены летательных аппаратов были гарантией спокойствия первые несколько ходов.
- Игра перегружена возможностями, которые работают только в реалтаймовом режиме и/или плохо задокументированы. Солдатня умеет ползать, стрелять с колена, ходить и бегать, но на практике в пошаговом режиме остаётся только бегать (можно сделать больше действий) и ложиться на землю в конце хода (тупые хэдкрабы атакуя лежащего впадают в кому, а прыгнуть выше трех этажей и достать наглых летунов не в силах). В реалтаймовом внезапно выясняется, что солдафоны умеют стрелять с двух рук, на ходу (но не на бегу), и даже из-за укрытий и ~~перекатёв~~. Как ни странно, игра с самого начала разрабатывалась под два режима, что делает подобный акцент на реалтайм немного непонятным.
- Охуительнейший саундтрек, который сделал бы честь любому сурвайвал-хоррору. Впервые в серии введена динамическая музыка.

Как уже упоминалось, из-за постоянного вмешательства Microprose разработка игры с самого начала шла наперекосяк. Замысел был поистине **монументальным**, но маркетологи Microprose почуяли PROFIT и потребовали уложиться в полгода разработки. Разумеется, Голлопы послали их **делать TFTD**^[3], но в итоге даже трех лет на реализацию всех задуманных фиш не хватило и игра была выпущена недоделанной. Дипломатия, дополнительные алиенские измерения, сложная экономическая модель, всякие интересные предметы и самообучающийся ИИ — все это осталось за бортом. А ведь мог бы выйти мегасиквел, который затмил бы оригинал на игровом Олимпе.

Графика настолько вырвиглазна тоже благодаря долбоебам из Microprose, по которым Джулиан Голлоп прошелся не особо **стесняясь в выражениях**. Ну и финальным аккордом в сей печальной истории стал тот факт, что игра вышла в период повальной миграции с DOS на Windows 95 и под виндой работала крайне криво.

Песец

После третьей части Microprose продалась в анальное рабство американскому гиганту **Hasbro**. Новые хозяева сначала вознамерились раскрутить бренд, в связи с чем вышел космический симулятор **X-COM: Interceptor**, воспринятый еще более неоднозначно чем Apocalypse. Оригинальные задумки перевешивались ужасной забагованностью и отвратительно выглядящей даже на момент выхода графикой — стильный ретро-футуристический сеттинг Apocalypse скатился в говнопародию на **Fallout**, что выглядело особенно смешно на фоне вышедшего в то же время Wing Commander: Prophecy. Игра была справедливо закидана говном и оглушительно провалилась в продажах, что предопределило дальнейшую печальную судьбу еще двух игр.

Первой была **X-COM: Alliance**, она же командный шутер а-ля «Наш ответ Space Hulk», о котором много квакали, но так и не осилили. Второй был настоящий сиквел к Apocalypse, **X-COM: Genesis**. Об этой игре сожалели больше Alliance, но если учесть, что ответственным за её разработку был человек, превративший Interceptor в петросянский пиздец, то наверное, оно и к лучшему, что она так и не вышла.

Так оно и случилось. Hasbro перекрыла кислород обоим проектам и выгнала разработчиков на мороз.

Из остатков наработок по Alliance Hasbro в итоге слепила аркаду от третьего лица **X-COM: Enforcer**, которую общественность восприняла, мягко говоря, с недоумением. А тут подоспел пузырь доткомов на

рубеже двухтысячных, и загнулась уже сама Hasbro, пустив права на бренд гулять по рукам. Такие дела. Разумеется, идейные последователи у серии нашлись и достаточно скоро. Из них первой стала серия UFO.

Антракт

В нулевые появилось несколько спин-оффов по мотивам X-COM: к примеру, серия **UFO: Aftermath** — **UFO: Aftershock** — **UFO: Afterlight** от чешских разработчиков ALTAR Games, опенсорсный **UFO: Alien Invasion**, фанатские ремейки **OpenXcom** и **Ufo — The Two Sides** (закрытый на стадии бета-теста из-за копирайтов) и, наверное, самый близкий к оригиналу **проаддоненый UFO: Extraterrestrials**. Существовала еще годная мультиплеерная вариация на тему тактической части игры под названием **UFO2000**, к настоящему моменту практически окончательно загнутая.

Многие играют в православные первую, вторую и третью части, благодаря эмулятору DOSBox. Также существует хорошенько пропатченная и модифицированная «коллекционная» версия (X-COM: Enemy Unknown — Collector's Edition), с поддержкой видовозного видеорежима (впрочем, отличается некоторой капризностью).

Игра портирована под никомуникаторы с маздайной осью, где она известна как Pocket UFO ([нашей](#) конторой, кстати). К сожалению, порт делался без лицензий, как «чёрный ящик», поэтому игровая механика перенесена на глаз, а также добавлено немало собственных глюков и фич. Тем не менее, всё равно доставляет.

В 2007 году [сайт IGN поставил](#) X-COM: UFO Defense на первое место в ряду 25 лучших PC-игр всех времён.

В 2010 году [2K Games заявила](#) о разработке шутера по X-COM. [Nuff said](#).

Продолжение банкета

XCOM: Enemy Unknown 2012

«ощущение про настолку складывается очень чёткое. Понятно, что игра выходила и на приставках с другим управлением (объясняет теорию шести бойцов и другие упрощения), но на мой взгляд, сценарий разработки мог бы быть таким: парни придумали игру, сделали прототип на бумаге, превратили его в настолку, пару лет играли, а потом просто перенесли без особых изменений. Потом пришли другие парни, сделали кучу переговоров между персонажами, сюжетных миссий (но не рандомизировали карты), скриптовых сценок и так далее — этот слой характерен только для компьютерной игры, и он явно строился уровнем выше»

— [habrahabr срывает покровы](#)

5 января 2012 2K Games [анонсировала](#) XCOM: Enemy Unknown. Делать её подрядили контору [Firaxis Games](#), что сразу вызвало множество срачей — с одной стороны, кроме PC игру анонсировали на PS3 и X-Box 360, с другой стороны — создатели Цивилизации и есть выходцы из Microprose. Каждый ролик и скриншот только подогревали срач. Игра вышла в октябре 2012 года и вполне заслуживает внимания.

[XCOM: Enemy Unknown "Last Stand" E3 2012 Trailer](#)

Стистика оригинала сохранена с минимальными изменениями. Мы строим базу (которая теперь всего одна и строится вертикально в 4 этажа), сбиваем тарелки и воюем с пришельцами в **квадратно-пошаговом** режиме. Дизайн техники (включая броню, самолеты и оружие) — предмет отдельного фапа для технофетишистов. У игры появилось подобие эпичного сюжета и набор действующих лиц.

Наиболее доставляет руководительница научного отдела (ЧСХ немецкой национальности и фапабельной внешности) Dr. Vahlen, с **большим энтузиазмом** относящаяся к **пыткам** и **расчленению** аlienов. Повсюду заметно желание авторов порадовать вашу ностальгию: в противниках те же сектоиды, флоатеры, мутоны, кибердиски, криссалиды и так далее.



[UFO: Friend Unknown](#)



Рептилоид смотрит на тебя как на низший вид

Часть зоопарка, впрочем, была переосмыслена или выпилена совсем.

Тактическую часть упростили (меньше микроменеджмента) и одновременно усложнили (больше тактики и динамики боя), а взаимодействие с окружающей средой превратилось из рудиментарного «присел за будкой» до полноценных **перекатов и укрытий**, которым может позавидовать даже шутер. Отдельных лулзов может доставить **система генерации названий** для тактических операций, подсмотренная разрабами, судя по всему, у американского генштаба. Название генерится из двух случайно подбираемых слов с положением хуя на сочетаемость, и наблюдение перлов вроде «Сломанный Холод» или «Слепой Взор» доставляет преизрядно. Тут уж даже надмозги ничего испортить не могли. (FTGJ: "ложную слепоту" на инглише зовут дослоно "слепым взором")

Миссии тоже стали разнообразнее: кроме стандартных захвата тарелки, террора и штурма базы теперь есть обезвреживание бомбы, предотвращение похищения людей и эвакуация **VIPa**. Сами карты тоже стали красочней. Бой под ливнем среди несущихся потоков воды или на мясокомбинате меж колыхающихся окороков — рядовые будни нашего спецназа. Правда, кинематографичность и разнообразие слегка ударили по здравому смыслу: например, пришельцы не стесняются анально оккупировать **морги и кладбища** с целью похищения подопытных. Или, куда печальнее — исчезновение рандомных карт.

«Мне [эта игра] нравится потому что теперь есть что-то, во что можно ткнуть рылом Syndicate и сказать: смотри-ка, оказывается не нужно любую игру превращать в ебаный шутер! »

— Yahtzee

При всей **ЮВАной** консольности, сложность игры оказалась внезапно высока — даже на «нормале» можно запросто положить всю команду, ломанувшись напролом, на классике же каждый бой превращается в хорошую шахматную партию. Если этого мало — можно включить режим «iron man», в котором на всю игру дается один слот с автосейвом, и уровень сложности insane для истинных задротов. Пришельцы тоже не ломаются зерг-рашем, а устраивают фланговые обходы и применяют спецспособности.

Хотя есть мнение, что партия на самом деле не бла-а-ародная "шахматная", а проверяющая прочность яиц, покерная. В суровый мир тактики слишком сильно вмешивается рандом. Высокая сложность означает в том числе и повышенный шанс крита у алиенов, а пресловутый ironman запрещает игроку оспорить факт попадания из плазмы, через всю карту, по десантнику в полном укрытии, с критом (хотя если сразу после попадания геймер не получил шок/онемение/инфаркт, спасает альт+таб с последующим закрытием-переоткрытием игры через диспетчер задач, но это не отменяет того факта, что вернуться на N времени назад с айронменом невозможно никак в принципе)

И многие олдфаги, тем не менее, будут недовольны, и можно понять, почему. Во-первых, рахульная глобальная стратегическая часть — это теперь, по сути, набор минигр на тему «разлочь бонусы», «разлочь миссии», «разлочь шмотачки» и «наряды Барби». Геоскейп-часть оригинальной игры пусть и была спорной с точки зрения фана, а порой и **немного неряшливой**, но погружение точно обеспечивала куда большее. Особенно раздражает навешивание всяких ебанутих свистелок и перделок на перехватчик — в труп-Х-СОМ сбить/потопить громадные корабли инопланетян можно было банальным **зерг-рашем** из 4 «керосинок», так как при входе в зону активности, баттлешипы всегда сбрасывали скорость. Раскинуть по миру хитроумную сеть баз и стать Alien Alloy-магнатом уже не выйдет, увы...

Радуют хорошо специализированные классы солдат. Поначалу все солдаты-рекруты таковых не имеют и умеют исключительно стрелять из винтовки мимо, либо кидать гранаты на расстояние до трёх метров. После одного-двух киллов у новичка просыпается инстинкт вояки и он самостоятельно выбирает, кем хочет стать во взрослой жизни:

- **1. Штурмовик** — дядя с **дробовиком**. Быстро и много бегаёт, приносит много боли, долго живёт, дальностью не замораживается. Типичнейший боец нагиба — живучий, быстрый, годно критирующий. Существуют две ветки раскачки: на выживаемость и на убивательность. Первая рассчитана на не очень ловкое обращение с экземплярком и обычно предполагает его способность терпеть страдания, причиняемые ему злобными пришельцами, в группу которых он влетел, не задумываясь. Вторая позволяет ему творить беспредел и за один ход уничтожать поголовно всех, кроме, пожалуй, самых стойких товарищей. Однако на расстоянии его дробовик превращается в кусок бесполезного хлама, хотя ближе к концу максимально прокачанный на аим штурмовик способен и на средних расстояниях вывозить противников пачками. За ход может сделать до 4-ёх выстрелов (!!!), из которых каждый имеет шанс критануть, зачастую стремящийся к 100%. Вместо дробовика может продолжать таскать штурмовую винтовку — достаточно эффективно при дефенсивном билде, поскольку при грамотной реализации снижает шанс на получение очереди плазмы в ебало до нуля и ниже — так вполне неплохо прокачивать штурмовиков с хорошим аимом «от рождения», если взят соответствующий second-wave модификатор.
- **2. Снайпер** — аналог штурмовика, но бегаёт мало и стреляет издалека, да и хелсов помаловато. В остальном почти идентичен, если под «остальным» подразумевается способность к уничтожению

вражеской пехоты. Именно он может стрелять с другого конца карты, а с хорошим аймом (он у всех снайперов на высоте) способен, помимо выпила издали, ноускоупить в упор с не меньшей точностью. Две раскачки: ангел смерти и боевой квикскоупер — второй подразумевает игру в стиле штурмовика, первый — труп-[elite sniper](#).

- 3. **Тяжёловооружённый** — юнит поддержки с пулемётом, медленный, но способный на адские разрушения в большом масштабе. Символизирует собой полное отсутствие мобильности — если снайпер в случае чего может попытаться утопать ножками или добить энеми с пистолета/узишки, то пулемётчик не способен ни на первое, ни на второе, ибо вместо пистолета таскает с собой ракетную установку. Две ветки прокачки — пулемётчик и подрывник. Первая является очередным боевым юнитом с малой подвижностью, но хорошим ДПСом по сингл-таргет. Вторая позволяет нашему килонгу превращать в пыль много юнитов на большом расстоянии, но ограничивает подвижность до нуля.
- 4. **Саппорт** — ещё один юнит поддержки, хотя при правильной раскачке выносит врагов достаточно успешно. Ветки — медик и боевой. Первая, как понятно из названия, рассчитана на то, что юнит будет быстро бегать к побитым союзникам, успешно их лечить и даже [воскрешать](#), если дело не совсем уж плохо. Вторая при правильной реализации приводит к тому, что лечить некого — все живы-здоровы, врагам трудно стрелять через дымовую завесу, да под подавляющим огнём. И хоть под конец от него не так уж и много пользы, в мультиплеере саппорт дичайше полезен при любой раскачке, но особенно через дым.

От самой игры, по сути, остались лишь тактические бои, переосмысленная тактика которых хороша не всем:

- невозможность стрелять в произвольную точку (тм) из не-РПГ или не-гранаты
- невозможность пристрелить mind-controlled пришельца, который после завершения хода очухается и обратит в ислам ближайшего солдата
- слегка казуальное явление пришельцев небольшими группками по триггеру
- ОДНО(!) место в инвентаре под доп. шмот, аптечку и гранату одновременно можно взять только раскаченному саппорту. Тайников, запасы, багажника, дропа припасов и даже возможности обшарить полицейскую тачку NYPD нет. (В аддоне *Enemy Within* дают возможность разработать «второй слот»)

Добавьте сюда откровенно ебанутый pathfinding (ой, вы залезли на крышу и вас убили!) и не менее ебанутую камеру, отсутствие патронов и передачи оружия от юнита к юниту, да и вообще, довольно скромную историю, бро, несмотря на нагнетаемую эпичность (никакого больше «Мстителя» с кучкой кладущих кирпичи героев) — и вам, наверное, уже не хочется пробовать игру, да? А зря. Как самостоятельный продукт она хороша, и капризы пошагового задрота на подходящей сложности оправданы с лихвой. Когда вы в последний раз видели нормальную [TBS](#), которая идет без досбокса?

В целом, если вы ищете исключительно старый X-COM в новой обертке, эдакий [рогалик](#) от борьбы с инопланетянами, полный микроменеджмента и сложных арифметических расчетов, то ничего лучше оригинальной UFO: Enemy Unknown вам не найти, гарантирую. А если вам интересна хорошая пошаговая стратегия, которых сейчас почти не осталось, да еще с приятеньким [YOWA](#)-глянцем, то разочарованы вы точно не будете. Это вам не говноремейки [Jagged Alliance](#), которые даже с торрентов пиздить не хочется.

Кстати, ремейк достоверно воспроизводит свой умудренный сединами оригинал ещё в одном — без специального хака под [Windows XP](#) его не поставит. Это, несомненно, [символизирует](#).

После того, как Rockstar задала моду портировать игры на планшетики, 2k сделала порты XCOM на iOS и Android. Особых отличий от ПК/PS3/X360-версии нет.

The Bureau: XCOM Declassified

Шутер по мотивам X-кома был анонсирован одновременно с ремейком, но вышел только в августе 2013 года. Представляет собой специфическую смесь нового X-кома с [масс-эффектом](#) в сеттинге Америки 60-х годов (холодная война, шпиономания и легкий закос под ранние серии [Джеймса Бонда](#) прилагаются). От первого мы имеем сектоидов, мутонов (потом появляются и эфиреалы в нетипичной для них роли (*спойлер*: аватары игрока)) и саму концепцию организации по борьбе с алиенами, от второго — пострелушки от третьего лица с перекатами и укрытиями, куцей ролевой системой о 10 левелах, простенькой тактикой с отрядом из 3 человек и пространными диалогами в перерывах между вылетами. Также скопипащены беготня по базе с затянутыми диалогами, классы оружия и меметичная концовка о трёх стульях. Игра получилась хоть и нелогичная (чего стоят попытки сохранить вторжение чужих в тайне «чтобы не было паники», когда те уже по-хозяйски обустроиваются по всей Америке, отстраивая небоскребы и переводя местное население на сырьё), но атмосферная именно своим взглядом на тактику от лица одного из ее юнитов.

Миссия с осмотром процедуры отправки «лунатиков» на дальнейшую переработку джуже напомнила HL2. Те же гробикоподобные «удобные и безопасные» капсулы с людьми, перемещающиеся по рельсам. Да и сама башня с порталом над ней тоже напоминает.

XCOM: Enemy Within 2013

Стала доступна 15 ноября 2013 года и является аддоном к XCOM: Enemy Unknown (2012), однако цена скорее указывает на новую игру. Не меняет сюжет а просто добавляет в игру много важных мелочей. Из наиболее ярких новых деталей — фракция людей под названием EXALT (третья сила), не только прознавшая про секретный проект X-COM, но и активно ему вредящая. Своевременное противостояние им позволит не только сохранить свою базу в неприкосновенности, но и ознакомиться с новыми картами а так же двумя новыми типами заданий — захват разведанных и (внезапно) оборона устройства, дешифрующего разведанные.

Также добавлены два способа издевательств над своими солдатами. Легкий — генетические модификации, и изощренный — превращение их в киборгов, способных управлять чем-то средним между мехом и экзоскелетом. Чем эта хренотень, кроме геймплейных ограничений (своя ветка прокачки), обусловлена — непонятно, но ребят немного жалко. Ибо без костюма они воевать уже не способны. Ну то есть способны. Только цена намекает, что лучше на мясо все же пускать не сильно прокачанных бойцов, ибо звание и статус остаются, а сами киборги экспу получают в два раза медленнее. Одним из ограничений, кстати, является то, что **ампутировать** руки/ноги новобранцу не получится — нужно как минимум звание рядового. А всё потому, что специализация определяет, какой бонус боец получит, когда станет киборгом.

Приятным бонусом (в первую очередь для олдфагов) идет миссия по защите собственной базы. А так же несколько опций по настройке геймплея под себя, в том числе и жертва в пользу save/load-дрочеров. Инициализатор расчета рандома выстрелов теперь можно сбрасывать при каждой перезагрузке сейва.

Таки скорее вин. Играть интересно, новые апгрейды позволяют бойцам исчезать на ровном месте, чутя жопой и попадать в цель если не с первого так хоть со второго раза, а железякам — еще и превращаться в ходячее укрытие, ставить мины и раздавать люлей в рукопашной. Собери себе имбу на любой вкус, короче. Плюс мехи научились ломать стены, что и проделывают по поводу и без. А вы знали, что хилая тушка сектоида в полете выносит до трех секций стены космического корабля?

Взаимоотношения с новой фракцией сводятся исключительно к мочилову. Всей пользы — неплохая (особенно по началу) прибавка по баблу и экспе да безлимитные лазерные пушки для трех классов (по характеристикам ничем от XCOMовских не отличаются, но модели brutальнее) — хотя на этом этапе лазеры нужны разве что полному нищebroду. Анон, игравший на классике и потому не имевший права тратить ни секунды/копейки на боевую прокачку юнитов вследствие бешеного глобал-дроча уровня паники и спутников может отметить, что когда он получил лазерные стволы, они ему оказались внезапно бесполезны — без соответствующего ресёрча воины света не смогут их даже взять в руки. Всплывающие по ходу побочные миссии не получают продолжения и ни на что не влияют. А ведь как интересно смотрелась миссия с заражением целого поселка крисалидами...

Для школьников, скачавших английскую пиратку с торрентов и не понявших, о чём же говорит Высший эфириал в конце кампании, Steam-дрочер поясняет: (*спойлер*: пришельцы прилетели на Землю, чтобы найти среди людей экземпляры, годные к службе в их войсках, как те же мутоны и крисалиды. И вот теперь такой человек найден - это тот самый доброволец, который вошёл в камеру Голлопа и подключился к их уютному чятику. По ходу миссии Высший эфириал рассказывает, чем им все остальные виды бойцов не угодили. Выясняется, что у каждого есть хотя бы один фатальный недостаток, который не позволяет поставить тот или иной вид пришельцев на один уровень с ними).

Кстати, если в последней миссии Высший эфириал получает контроль над разумом добровольца, игра заканчивается FAIL'ом.

Отдельной строкой стоит упомянуть гигантских масштабов мод Long War, добавляющий сложности, возможностей (хотя все равно меньше оригинальных частей), классов, брони, оружия, ветку прокачки для Механизированных Экзоскелетных Костюмов, рандомные спауны как для пришельцев, так и для XCOMовцев, перки для понаехавших, английскую озвучку с акцентами (ибо негоже французу говорить с американским акцентом), и многое другое. Мод доступен на [NexusMods](#) как в [ингрише](#), так и в русском.

Xenonauts

В Великобритании группой энтузиастов в 2014 была напилена **инди**-игрушка **Xenonauts**. Разработчики обещали «творчески переработанный ремейк» самой первой X-COM — сохранить ее основные фиши (в том числе пошаговый тактический бой), выпилить то, что было некошерно (поиски последнего алиена), и запилить кое-что новое (продвинутый воздушный бой). Алсо, действие происходит в 1979-м, и, похоже, можно вербовать солдат из [Той страны](#). В 2012 году [разработчики подняли \\$150K на Kickstarter](#). Вышла игра, после многочисленных задержек, в 2014 м. Подтянули графику, не испортив всё новомодным 3D, запилели кучу фиш и технологий вроде того же воздушного боя. Конечно, кое-кто всплакнёт по Сектоидам, да мутонам, но это не повод забрасывать игру говном. В целом, вышло вполне очень даже неплохо так:

- Гейоскейп игры крайне удачно эволюционировал и является прямым продолжением канонического гейоскейпа X-COM Enemy Unknown и TFTD.
- Автоматическое производство патронов и ракет для собственных нужд. Да и вообще много чего автоматизировали, чтобы максимально сконцентрироваться на игре.

- Попытка сохранения общей атмосферы X-COM. Дальнейшее развитие фитчей каноничных версий.
- В отличие от новых Firaxis X-COM классы бойцов не влияют на геймплей, а нужны только для того, чтобы наглядно пояснять игроку, то бишь распределять роли солдат и быстро ориентироваться в бою, что ближе к канону.
- К середине игры, в геоскейпе начинает твориться **АДСКОЕ РУБИЛОВО** за превосходство в воздухе. В связи с чем можно высрать туеву кучу кирпичей - против полчищ алиенских корабликов необходимо срочно клепать целые эскадрильи **истребителей пятого поколения** в мастерских и ангарах, забывая на науку и ученых мужей. Алиены, предвидя такой расклад, выкатывают на поле боя **авианосцы с перехватчиками**, линкоры и **ударные бомбардировщики**. Летать в одиночку x-com'овским корабликам - становится самоубийством (за исключением «Фурии»). Эскадрильи из трех «керосинок» превращаются в летающий металлолом, в связи с чем, имеет смысл сразу изучить и лихорадочно строить уже хотя бы «корсары» (маневренный, с двойными лазерами, быстрый, но неспособный в ракеты, ибо "крыло изменяемой геометрии"). Ибо до нагибающих «мародеров» можно невозбранно слить игру несколько раз.
- Великолепное research tree. Одни апгрейды базы чего только стоят.

Из минусов необходимо отметить:

- Тухлую графику. Отсутствие сочных красок, спецэффектов и примитивную детализацию в сравнении с каноничными версиями. Отсутствие вменяемой анимации.
- Затянутость боев на земле. Очень странный разброс кол-ва дамага при попадании в бойцов/алиенов. Бессмысленные вещи типа щита (Альтернативное мнение для любителей допроса: щиты+шокер - адская имба в закрытых помещениях и при штурмах тарелок (но адронам почти похер на шокер, так что до ресерча декодера можно не иллюзорно влететь с 1-2-3-... юзлесс юнитами в адское рубилово), плюс стрелять сквозь присевшего рядом щитоносца можно невозбранно, что радует ввиду адовой смертоносности инопланетных пушек вплоть до конца игры), бомбы и ручные гранаты. Впрочем, роль ручных гранат также заменяет супер-эффективный и винрарный РПГ-7.
- Броски ручных гранат через стенки (**sic!**). Очень малый радиус броска ручной гранаты. Сомнительный профит от использования ручных гранат. Отсутствие сенсорных гранат, которые были must use в труп-версиях X-COM. Короче, разнести в ксеновавтах ко всем чертям всю карту, как это принято в TFTD (в чуть меньшей степени - в Eпeту Unknown) нет никакой возможности...
- Воздушные бои с участием max кол-ва всего трех истребителей. В труп-DOS X-COM'ах эта цифра = 4. Отсутствует вменяемая перегруппировка звена истребителей (допустим, заменить один покоцанный истребитель новым с базы в воздухе низя). Отсюда вытекает, что строить более 3-х ангаров на одной базе для истребителей нет абсолютно никакого смысла: в месяц на любой самолёт уходит 100000 зелени на обслугу (даже если он просто стоит и по идее кушать не просит). Ну и естественно тупо **зарастить** звено НЛО или закидать его одноразовыми гипотетическими "Бомба-Нуль" тоже нельзя.
- Туповатый **ИИ**. Алиены-кемперасты. Короче такая-же проблематика, как и в X-COM TFTD (огромная карта vs глупый ии). Впрочем, проблема последнего алиена решена только на инопланетянской базе, но только при захвате ком. центра открывается вид на всю инопланетянскую базу.
- Таки оказуализация в виде помощи от неучастных землян. Если прокачать стволы камрадам **до максимума** (*спойлер*: оргазмировав от вида алиенской снайперки, ученые решают, что скрепящиеся свалившейся с неба плазмы и проверенной веками пули даст четкий убиватель), то в очередном бою можно обнаружить, что **охранник-белорубашечник**, вынув пистолет, выносит нахрен алиена очередью(!) **ЛАЗЕРНЫХ(!!!) зарядов**.

Но разработчики игру не забрасывают. Регулярно выходят патчи и моды устраняющие все (кроме, пожалуй, графики и воздушных боёв 3vs3) вышеперечисленные недостатки. Проблема "последнего алиена", например была решена кардинально. Теперь для победы в миссии достаточно удерживать 1-2 точки (тарелку, центр базы) в течении трёх ходов. Правда не убитые / не пойманные алиены считаются "сбежавшими" и не дают прибавку к рейтингу и деньгам, так что иногда смысл прошерстить карту есть - благо карты не очень большие. Так что усилиями разработчиков и сообщества Xenonauts сейчас - один из первых претендентов на звание "X-COM 2: такой как мы его хотели".

XCOM 2

tl;dr: В целом — забагованная и неинтересная хрень на новом движке.

[Official XCOM 2 "Retaliation" Trailer](#)

Чуть более детально: В мае 2015 года появился сайт авторства 2K, рекламирующий город Адвент. Вскоре после создания он был якобы взломан, и все слащавые обещания превратились в предупреждения, где говорилось, что **Адвент — это ложь**, и людей там ждёт не блэкджек и шлюхи, а генетические эксперименты и ваще киберпанк. Шрифт одной из надписей был взят из XCOM, что дало фанатам надежду на то, что это намёк на скорый анонс сикеля. Так и случилось, а «Адвент» это такой ребрендинг объединённых оккупационных сил.

Если кратко, XCOM поменялся местами с врагом, и теперь сам атакует его, пытаюсь спасти Землю от тотального прогиба под инопланетян.

Кампания первой части была признана несостоявшейся: (*спойлер*: ГГ управленец ни в одной игре как бэ не принимал участия в схватках - командор был гением и слишком ценным для таких глупостей, и если кто осилил "XCOM: The Bureau", то вы знаете, что еще и носителем исконного, первозданного Эфириала,

ну и при том самом нападении на базу в Enemy Within, базу отстоять на самом деле не удалось, Командера на самом деле упаковали в нейрококон и моделировали тактические ситуации, черпая бесконечные стратегические решения, благодаря чему нахлобучили даже все военные силы земли, даже совет, даже Аллаха.) Внутри: змедевки с ядовитыми мешками четвертого размера, таймер, рандомная генерация карт, аниме, псевдостелс, переработка на биомассу, и полёты на мобильном штабе а-ля [S.H.I.E.L.D.](#), консули соснули, загрузки на ССД дольше чем у фоллаута 4 раза в 4, псионик отдельный класс, сплошной симс, резистонс и вмолок.

Вины игры:

- Стратегический: Намного упростился режим глобальной карты - теперь вместо наземных баз есть одна мобильная - летающая база, не надо постоянно заниматься микроменеджментом. Перехватчики отсутствуют как класс, можно только вылетать на миссии.
- Теперь доходы получают от "связи с ополченцами" - то есть надо просто побыть в специальном месте на протяжении 5 дней - и получать профит после этого.
- Разнообразные рандомные карты, которые генерируются перед началом миссии.
- Два основных вида ресурсов - припасы и разведанные (intel). За разведанные на черном рынке можно покупать технологии и разные гаджеты чужих.
- Убраны всякие ненужные секции базы тюрьмы, склады, бараки. Теперь когда открываешь новую секцию базы нужен инженер, по открытию (через неделю+) получаешь бонус в виде чужих артефактов.
- Упрощена система с учеными \ инженерами. Они как убер-юниты теперь получают за миссии или нанимаются в конце месяца в главной базе. Теперь почти к каждой секции можно прицепить инженера, чтобы тот давал какой-то бонус. Каждый новый ученый ускоряет исследования.
- Планирование маршрута в тактическом режиме - с нажатием CTRL.
- Stealth режим - в начале каждой миссии теперь включается stealth режим, который позволяет подобраться к врагам вплотную перед тем как начинать перестрелку.
- Игра вполне себе годно идёт на [Linux](#)! ВНЕЗАПНО, даже на картах AMDы (с открытым драйвером - Mesa >= 12.0)
- Моддабельность игры высока, что позволяет исправить большинство, если не все, косяки игры.
- КАСТОМИЗАЦИЯ! Возможность настроить внешний вид солдат чуть ли не до трусов позволяет реально запоминать каждого из них, и у каждого будет своя история.
- Вышедший почти через год после запуска игры мод Long War 2, в лучших традициях первого Long War, делает игру сложнее, врагов разнообразнее, добавляет новые классы и перки, решает проблемы с ИИ и разнообразит стратегический режим.

Фейлы:

- Таймер. Глобальный и локальный.
 - Глобальный — проект Аватар. Эдакий ползунок из 12 секций, по заполнению которого наступает тотальный капец. Вместо того, чтобы спокойно выполнять миссии, и\или майнить интел, надо каждые 2 минуты перебрасывать корабль на то что бы выполнить какую-то срочную миссию. Приходится постоянно метаться между миссиями. В то же время, на ползунок можно забить полностью, просто выполнив любое задание, убирающее хотя бы одну секцию ползунка, когда игра даст ХСОМу последний шанс в 15-20 дней. Становится непонятно, зачем он вообще нужен. Но можно подправить одну строчку в текстовом документе в файлах игры и увеличить число секций до OVER 9000 и спокойно играть в своё удовольствие.
 - Локальный — на выполнение миссии дается 8+ ходов, после которых взорвется бомба \ убьют всех заложников \ выполнят радиопередачу. Вместо того что бы плавно наступать приходится выполнять жуткий раш через всю карту плюя на какую-либо стратегию. Больше всего напрягает что эти миссии проходят через одну с нормальными миссиями.
- Перекачаные к концу игры бойцы делают игру **ОЧЕНЬ СКУЧНОЙ**, поскольку остановить их можно только при активной помощи самого игрока.
- Экран загрузки. Вместо того что бы сделать один экран загрузки после выбора миссии, надо показать как минимум анимацию полета базы, экран выбора снаряжения, еще одну анимацию полета шаттла, потом экран с описанием миссии во время загрузки, потом видеозаставку как садится корабль, потом аудиоролик с описанием миссии.
- Ранения. Теперь большинство времени команда будет проводить в больнице, потому что на лечения тратится от 7 дней до месяца. Иногда выходит что после миссии вся команда (кроме супер-прокачанного снайпера) отправляется в госпиталь.
- ИМБА-снайпера, которые с помощью специальных бронебойных пуль и разных фич (по типу выстрела без затраты хода или веерный выстрел по ПЯТИ (!) противникам) выкашивают всех противников с дальних дистанций.
- Игра рассчитана на то, что brave бойцы Сопротивления вынесут все, что двигается, до того, как оно начнет стрелять в ответ. Искусственный идиот, контролирующий пришельцев, сделан просто самоубийственным, бросая всё и вся на то, чтобы успеть нанести хотя бы ранение, а не подавлять/убегать/обходить, как было в EU/EW.
- **Бесконечный** респаун врагов при защите корабля. Логически в одной бесконечной миссии можно перестрелять все войска Адвента.

Концовка же (*спойлер*: после разгрома подводной, и самой главной, базы пришельцев, а так же убийства Аватаров с Эфириалами и быстрого съёбинга, пока не затопило, нам показывают затопленные руины и

фиолетовое свечение из расщелины — тонкий намёк на грядущий ремейк X-COM: Terror From The Deep.)

XCOM 2: War of the Chosen

Аддон анонсирован на E3 2017, выпущен 29 августа 2017 года. Добавляет в игру кучу всего :

- Как выясняется по ходу аддона, XCOM - главная, но не единственная группировка повстанцев. Помимо них, есть ещё Жнецы (явно списанные со сталкера суровые ребята в плащах и противогазах русской национальности с не менее суровой главой с погонялом "Волк"), Заступники (Ренегаты "Адвента" во главе с лысой бабой Бетос) и Храмовники (Немного поехавшие псионики с немного поехавшим главой). Поначалу все они чхат хотели на игрока, однако если игрок задобрит лидеров этих групп, выполнив для них пару заданий, то получит в награду бойца от той группы, для которой выполнял задания. Бойцы каждой из группировок обладают уникальными способностями, которые очень помогут при борьбе с вездесущими алиенами, [я гарантирую это](#).
- "Адвент" обзавёлся тремя новыми типами юнитов : призрак, жрец, чистильщик. [Видеодемонстрация способностей прилагается](#).
- Новый тип карт : заброшенный город, населённый [зомби](#). Зомбяки вполне шаблонные : ходят и атакуют толпами, легко привлекаемы громкими звуками (ЧСХ, реагируют ТОЛЬКО на звуки взрывов, на выстрелы не реагируют). Объясняют их появление так : (*спойлер*: показанные в интро XCOM: Епему Unkown капсулы с зелёным дымком, которые [зохавывают](#) людишек, на самом деле являются био-оружием инопланетян, предназначенным для выпила населения с территории бомбардируемого города с целью последующей оккупации оногo. А зомби - это те, кто сверх дозы надышались инопланетными [йадами](#) из упомянутых капсул.)
- Три новых уникальных противника-алиена - так называемые Избранные, в честь которых и назвали аддон. Всего их три. Гадят игроку как в тактическом, так и в стратегическом режиме. Каждый имеет по две слабости и сильные стороны (получение урона от солдат определённого класса, усиленная атака в ближнем бою/с дальней дистанции, [и т.д, и т.п.](#)). Доставляют преизрядно [жёпной боли](#) : бьют очень больно, вдобавок по возможности стараются не убивать, а брать в плен солдат игрока, после чего сматываются с поля боя (пленённого солдафона потом можно будет освободить в ходе спецоперации). Самый [цимес](#) в том, что даже если за одну миссию понизить очки здоровья Избранного в ноль, то он не умрёт, а телепортируется в свою крепость. Чтобы раз и навсегда [выпилить](#) Избранного, нужно (*спойлер*: взять штурмом его цитадель и разрушить пси-саркофаг, который оживляет Избранного после каждой смерти.). А если не успеть убить всех Избранных за одно прохождение или если убить не всех, то оставшиеся появятся в финальной миссии игры, досаждая игроку даже там.
- Добавили несколько новых механик бойцов. Так, ввели усталость бойцов (нельзя брать один и тот же отряд на несколько миссий подряд, иначе бойцы будут получать штраф к характеристикам), постоянные негативные эффекты (примеры : солдат, боящийся, к примеру, мутонов, запаникует при их появлении на поле боя; осторожный солдат может уйти в глухую оборону после своего хода), и наконец, гордость разработчиков дополнения - два бойца могут сдружиться, отчего оба получают бонусы к боевым характеристикам. Если же один из напарников будет убит, то второй потеряет бонусы и получит штраф.
- В игру был введён режим испытания : игроку дают отряд солдат, ограничение по реальному времени и ставят в ситуации, в которую невозможно попасть в режиме кампании. За убитых врагов, выполнение задач и оставшееся время начисляются очки; чем больше очков заработаешь - тем лучше. После прохождения челленджа результат заносится в мировую таблицу лидеров.
- После успешного выполнения миссии игра позволяет сделать [эпичную](#) фотку, которую потом можно будет встретить на миссии в качестве пропагандистского плаката повстанцев.
- Экран загрузки теперь являет собой чёрный экран, в правом нижнем углу которого вращается логотип XCOM.

Аддон, привнеся немного новых элементов, делает из ванильного XCOM 2 почти новую игру и нехило взвинчивает реиграбельность. Must have.

Phoenix Point

Заявленный на 2018 духовный наследник от самого Джулиана Голлопа, который пытается наконец воплотить в жизнь все задуманное еще в Apocalypse. В вечной мерзлоте откопали непонятный вирус, от которого перемутировали все океаны и львиная доля людей. Ты пытаешься спасти и/или навалить оставшимся, в зависимости от выстроенных связей. Облик врагов лавкрафтовско-вархаммеровский. Врагам могут отстрелить конечности. Твоим солдатам тоже. Воздушные бои тоже завезли. 2 мая 2017 года сумма пожертвований перешагнула запрашиваемые разработчиками 500.000 долларов, так что игре - быть. 12 марта 2019 года стало известно что игра будет годовым эксклюзивом для Epic Game Store, впрочем Джулиан Голлоп поклялся, что всем бэкерам будет предоставлен целый год бесплатных DLC, а всем недовольным вернут деньги. Вместе с этим из игры [выкинули](#) обещанную поддержку [Linux](#). Релиз ожидался в сентябре, но разрабы в очередной раз перенесли дату релиза - на сей раз на декабрь 2019-го. В этот дедлайн они таки уложились, выпустив игру в свет 3 декабря 2019 года.

Ролики

[Phoenix Point Fig Movie](#)

Тизер

[XCOM Creator's Phoenix Point: 8 Minute Boss Battle Gameplay](#)

Восемь минут боя против HEX

Увы, результат оказался крайне сомнительным. Несмотря на занесенный Эпиками чемодан бабла, какие-либо признаки наличия бюджета в игре отсутствуют - по сравнению со стильным и гротескным тизером с первого показа, графон в итоге был упрощен и замылен до уровня мобилок, анимация уныла, озвучка отвратительна, сюжет подается исключительно в текстовом виде. Это всё можно было бы простить за вменяемый геймплей, но и такового не оказалось. Введенная за непонятно каким чертом система прицеливания от первого лица превратила каждый выстрел в мучительное выцеливание пикселей и попытку поймать алиена на анимации, в которой он будет выглядывать из-за укрытия. Дерево технологий лишено какого-либо четкого прогресса, из-за чего делится на три с половиной имбы и кучу ненужного хлама, который к тому же приходится не изучать, а воровать. Наконец, саундтрек, которым все восхищались еще на стадии беты, был выпилен как «неподходящий под атмосферу» и заменен на невыносимый амбиент, который был призван напомнить «боевую» музыку первого X-COMa, но в итоге вызывает ассоциации разве что с тиннитусом из-за постоянно повторяющихся пронзительных нот.

Через год игру выпустили на Стиме (бэкерам выдали коды). Напильником этот год работали основательно, визжащего саундтрека вроде не наблюдается (хотя на уровнях с раскопками он всё-таки на любителя), графика терпимая, прицеливание от первого лица... ну, это кому как. В общем, игра неплохая, но смысла её выпускать в 2019 не было.

OpenXCom

По сути - фанатский ремастер оригинальной игры 1993 года, прекрасен тем, что запускается под виндой без плясок с бубном, алсо графоний. [Недавно](#) начал поддерживать и подводное дополнение. К винде и графонию прилагается годный конструктор модов (да-да, [фанатских модов к фанатскому моду](#)), на котором люди с руками не из жопы (но гораздо чаще - как раз [оттуда](#)) уже напильники несколько совершенно самостоятельных поделок на тему. Приобщиться можно на официальном сайте разработки.

Небольшая списокота улучшений, которые достигаются с помощью модов и не только:

- Новое оружие. Гауссовки, рейлганы, миниганы, огнемёты, снайперки... Тысячи их!
- Расширен список предметов, которые можно купить безо всяких исследований и мастерских. На первую миссию можно идти хоть и в слабеньких, но бронезилетах. И с огромной и маловместительной, но аптечкой.
- Изменён подход к исследованиям новых технологий. Раньше захватишь плазмаган, сразу исследуешь и вуаля! Наши работяги в мастерских клепают их сотнями. А теперь херушки вам на всю башку! Извольте сначала захватить инопланетных инженеров и через них изучить всякие дельта-излучения, инопланетные энергосистемы, оптические процессоры, генерацию притягивающего луча, углублённую физику плазмы и еще туюву хучу всякого матана.
- Не спешите продавать трупики убитых инопланетян. Из летунов (floaters) в мастерских извлекаются гравитационные модули (для летающей брони), из кибердисков - инопланетная электроника, а из мутонов - дефицитные синтетические мускулы, которые потом делают синт-костюмы, позволяющие солдатам очень шустро бегать по местности. Ну а если повезло уложить на землю Сектопода (которые с модами превращаются в настоящие машины убийства) - то можно собрать себе такую зверушку в отряд.
- Помните как тяжело было с Элерием-115? Зато теперь можно потрошить трофейные батареи от плазмаганов и извлекать из них драгоценные желтые кристаллы.
- Собакены! Да-да, можно закупать боевых собак, которые очень шустро бегают и очень больно кусают. Настолько больно, что даже кибердиски не могут выдержать!
- Истребитель в ремонте, не заправлен или почти без боезапаса, а мелкий НЛО нагло кружится вокруг базы? Похер веники, даже убитый почти в хлам самолёт можно поднимать в воздух и выполнять задачи!
- Награды солдатам. Чуть ли не сотня разных медалек, орденов и прочих висюлек за достижения. К концу игры наиболее активным бойцам позавидовал бы сам Леонид Ильич.
- И еще херова туча всякого разного...
- Отдельным пунктом стоит поставить X-ComFiles, мегамод который натягивает сюжет от [X-Files](#) на игру, заодно сливая сюжетные линии первой и второй части (и доведывает туда же exalt из ремейка 2013). Начинаем игру двумя агентами в пиджаках и с пистолетами, потому что X-Com как такового еще нет, надо изобрести, ночной режим, фонарики, выезды на круги на полях. Мод в 8 раз больше чем обе оригинальные игры, объем нового контента (и противников) зашкаливающий. Почитать о содержимом можно [здесь](#).
- В тему предыдущего - ещё более объёмный мод X-Piratez. Суть такова: X-Com провалил миссию в Кидонии, Земля анально оккупирована пришельцами, которые вместо тотального геноцида превратили её в сырьевой придаток огромной Звёздной Империи, оставив при этом руководство на местах коллаборационистам из местных правительств. С тех пор прошло 600 лет, и вот кучка беглых подопытных, из которых пытались вывести баб-уберзольдат, натывается на заброшенную базу X-Com. В наличии:
 - Отсылки на всё подряд от sci-fi позапрошлого века до WarHammer 40k и от Wolfenstein до Doom.
 - Огромное, невъебенно огромное дерево исследований, не раскладывающееся на плоскости.
 - Тонны разнообразного человеко-мутанто- и пришельцеубийственного барахла, включая луки со стрелами, бензопилы, мануал "барбекю по-палпатински", ППШ под подпольным псевдонимом "Линукс" и мехи.

- Сиськи!

X-COM: Chimera Squad

Анонсированный 14-го апреля 2020-го года сиквел к X-COM 2, готовится к выходу 24-го числа того же месяца. На этот раз Firaxis решили отойти от традиционной формулы X-COM: обещают пятнадцать проработанных уникальных бойцов со своими характерами и способностями, новую штурмовую фазу боя, систему инициативы и многое другое.

update: Отряд Химера (герб - трехголовая химера из греческой мифологии, какбэ символ содружества и сотрудничества разных рас) - это, скорее, вбок-вел, выпущенный, чтобы игроки не скучали, пока геймдев допиливают ремейк Ужаса-из-Глубин.

Итак, после победы над эфириалами и разгона Адвента прошло несколько лет, люди и понаехавшие сектоиды/снейкмены/мутоны учатся жить в мире и дружбе друг с другом и с хьюман-алиеновскими гибридами из бывших адвентовских миротворцев. В городах порядок поддерживает обычная полиция, но бардак творится еще тот.

На этот раз ремейкеры поклонились Апокалипсису - действие игры происходит в отдельно взятом городе, и на миссии Химеры не вылетают, а пафосно выезжают на броневичке. Ресурсов три: деньги (те же кредиты или материалы), информация (разведанные) и энергия (элериум). Их можно получать за миссии, добывать понемножку на заданиях за кадром, а также фармить по городу на постоянной основе, создавая специальные отделы: финансовые, безопасности и инженерные, приносящие в клювике еженедельный доход. Фактически, это спецподразделение на самообеспечении. Науки и технологии развешивают перед нами очередное деревце: оружие, броня, боеприпасы и гранаты, улучшение мехов (андроидов) и всякие прибамбасы.

Графика игры на том же не-реальном движке, но часто перемежается статичными рисованными картинками, заменяющими диалоговые катсцены. Стиль картинок настолько выбивается из всего, что было раньше и настолько контрастирует с 3D-графикой высокого разрешения, что это, скорее, в минус... Звук, впрочем, не пострадал.

Существенным новшеством для всей серии игр является введение в пошаговую систему инициативы, как в Wasteland 2: юниты Химеры и врагов действуют попеременно, причем порядок может изменяться. Впрочем, интерфейс заботливо указывает, когда чей ход, так что игра быстро превращается в выбивание ближайших, ждущих очереди. Минус это или плюс - зависит от конкретной миссии. Также большинство боев начинается со штурма - Химеры внезапно врываются в помещение и получают бонусный раунд, успевая пострелять во врагов безнаказанно.

Еще одна новинка (вообще-то было уже такое, в старом, недоброй памяти, Terror from the Deep) - миссии, состоящие из нескольких стадий, в перерывах между которыми можно восстановить здоровье и заново подготовиться к штурму. Однако, карты небольшие, иногда влезające в экран, и игра не превращается в занудное прочесывание территории. Здесь это плюс.

Бойцы Химеры выдаются в виде сгенерированных заранее персонажей, включая биографию и эпизодические реплики. На каждую миссию можно брать не более четверых (видимо, броневичок тесноват), а остальные лечатся, тренируются или выполняют задания за кадром. С точки зрения ролевки, здесь потенциал огромный. Но, увы, раскрыт на ничтожную величину. Даже на биографии в личных делах пожадничали. Каждый боец, по сути, представитель отдельного класса, со своим набором умений, которые он и прокачивает; большинство их уже знакомо по XCOM 2. Ежу понятно, что, собирая отряд на задание, против мехов возьмем технаря, а псионика пошлем на громил из органики. Здесь игра поощряет действовать теми, кто есть, а не выращивать армии клонов стандартных билдов. С другой стороны, кем вы замените раненого лекаря?..

Сюжет незатейливый - расследуем деятельность преступных групп - а что еще делать спецподразделению в пределах города? - и явно незавершенный, с толстым намеком на продолжение.

В целом, игра - скорее, эксперимент разработчиков для обкатки различных элементов геймплея и сюжетных идей, чем самостоятельное произведение в серии.

X-COM в России

Сказать, что серия X-COM была популярна — это не сказать ничего. Эта игра стала легендой сразу же, как только появилась в России на BBS. В неё играли все — и стар, и млад. Сам X-COM, по слухам, написан под впечатлением от «кукловодов» Хайнлайна (например, самый крутой корабль там называется «Avenger») и знаменитого британского сериала «UFO», так что искать особой нетленки там и в оригинале не стоит. А благодаря доброму дяде из города Тула (С. Обрящиков), вся Россия смогла поиграть в добротню переведённую (и красиво хакнутую значительно усиленным земным стрелковым оружием) первую часть этой серии. Она помещалась всего на 2 дискеты, что во времена редкости Интернета было



Добрый Обрящиков-сама.

однозначным win'ом и позволяло ей быстро распространяться в любой группе людей, включавшей в себя хотя бы одного заражённого поигравшего. Кроме того, усилиями широко известного в узких кругах спектрумистов и гейм-мейкера Вячеслава «Copperfeet» Медноногова, в X-COM можно было порубиться на [ZX Spectrum](#). UFO портировали даже на [БК](#), где можно было насладиться четырёхбитным цветом в разрешении 256x256^[4].

В ещё недавно популярной игре «*Silent Storm*» от отечественной конторы [Нивал](#) существовало лучевое оружие под названием «Прототип 8м1», подозрительно похожее на лазерную винтовку из первого X-COM. Эту пушку (самую мощную в *Silent Storm*) можно было получить на [случайной локации с летающей тарелкой](#).

Вторая часть и моды

Отдельного внимания заслуживает функционал второй части, давший огромный простор для творчества моддеров. Помимо добротной обработки рашпилем, после которого в игре стало куда меньше косяков и она обрела более благодатный вид, в наборах модов (тех что не конфликтуют друг с другом) попадаются интересные находки. Согласитесь, ну где вы ещё сможете побегать и покрошить инопланетную нечисть за [Чапаева](#), [Ленина](#) а то и самого [Главного](#)?

Макулатурка

По первой части игры, *Enemy Unknown*, написано немало фанфиков. Парочка примеров из России:

- *X-COM: UFO Defense* ©Диана Дуэйн;
- *2085. Хроника пятого вторжения* ©Алексей Борисов;
- *Хроники Аскета* ©Артемов;
- *Враг Неведом* ©Владимир Васильев;

В Буржуйске достойна внимания трилогия *XCOM Series* некоего [Xabiar'a](#):

- *XCOM: Чрезвычайный протокол АИД*
- *XCOM: Протокол АТЛАС* (перевод неполный); и [полный оригинал](#)
- *XCOM: The Advent Directive*
- *Доп. Материалы*

Сведений о признаниях [правообладателей](#) какого-либо славянского креатива в едином каноне франшизы не имеется, потому в Этой стране пока качают «искандеры» и ждут снятия санкций...

См. также

- [Номады о X-COM: UFO Defense](#)
- Скачать X-COM: UFO Defense можно [тут](#) и [тут](#)
- Эмулятор можно найти [тут](#)
- Почитать потрясающий комикс с некоторым расширением сюжета, реактивной кошкой, черным юмором, ЛСД и психоаналитиками, которых на самом деле нет, можно [здесь](#). Внимание: англоязычно!
- Также, годный рассказик по мотивам [от ЛКИ](#)
- Предшественники X-COM [Rebelstar Raiders \(1984\)](#) [Laser Squad \(1988\)](#)
- [Недоклон X-COM на GBA](#)
- [Свободный движок для X-COM](#)
- [Играть в браузере](#)

Примечания

- ↑ В первой части интро было сделано в виде [анимированного комикса](#), во второй — [полноценное трёхмерное видео](#). В версии для нищевродов на флоппи вместо видео были слайды из него с субтитрами. К порту обеих частей на Playstation видео склепали и для первой части.
- ↑ Саундтрек от PS-версии можно взять [тут](#), например. Он таки намного качественнее оригинальных MIDI.
- ↑ С чем Microprose все равно обосралась, затратив на перекрашивание спрайтов год с командой втрое больше команды Mythos
- ↑ Скриншоты, программа и эмулятор [здесь](#)



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us

Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct



Космос

2012 год All your base are belong to us Avatar Battlestar Galactica Dune 2 Elite EVE Online
Exo-Squad Google Earth Homeworld Kerbal Space Program Lexx Macross Mass Effect
Master of Orion No Man's Sky Space Station 13 Spore Star Control Star Trek StarCraft
StarGate VGA Planets X-COM Алиса Селезнёва Аллоды Онлайн Аштар Шеран
Большой взрыв Вавилон-5 Варп Вархаммер Венера Война миров Вселенные люди
Гагарин Галактика Гандам Голактеко опасносте Гуррен-Лагганн Доктор Кто
Жестокая Галактика Звёздные войны Звёзды Зона 51 Инопланетяне Кин-дза-дза
Космическая гонка Космическая опера Космические рейнджеры Ктулху
Кыштымский карлик Лунный заговор Любительская астрономия Люди в чёрном Маззи
Марс Мир-Кольцо Молитва Шепарда Мунспик Мэттью Тейлор Незнайка на Луне НЛО
Обитаемый остров Песни Гипериона Плоская Земля Плутон Птааг Рептилоиды
Светлячок Солярис Сферический конь в вакууме Тёмная энергия Тали Трансформеры
Участок на Луне Фаза Луны Футурама Хищник Циолковский Чёрная дыра
Челябинский метеорит Чужой Шелезьяка Шпайш машт флоу Юггот Ящерики