

АРХИВ ОБНОВЛЕНИЙ

2 июля 2024 | v1.24a Фикс Искр

Фикс для последнего обновления исправляющий парочку мелких багов, локализацию и немного реабилитирующий ИСКР после последнего нерфа.

Ставится на 1.24, просто копируем содержимое в Mods

Внимание! То что для Ultimate+ копируем, только если вы ставили Ultimate+

[Ссылка на скачивание фикса](#)

БАЛАНС ИСКР:

- Защита ИСКР 0 → 5\10\15 в зависимости от сложности игры
- Уклонение ИСКР 0 → 25\30\40 в зависимости от сложности игры
- На легкой и средней сложностях игры у ИСКР 1 → 2 брони
- Абилка лечения теперь лечит 3\4\5 → 4\5\6, в зависимости от уровня БИТ
- Протокол защиты дает 10\20\30 → 15\25\35 защиты
- Т2 броня для искр стала стоить дешевле по ядрам 2 → 1
- Стоимости искр скорректированы лучше. Цена на 1ого робота значительно снижена, цены на последующих так же снижены.
- Создание искр из трупов искр, теперь очень дешевое, но требует 1 → 2 трупа ваших искр
- Цены апгрейдов ИСКР изменены, они чаще требуют 2 → 3 трупа, но стали дешевле по материалам и сплавам
- Грейд искр на ускоренный ремонт, регенит им 3 → 5 хп после битвы и стал дешевле
- Ракетные установки ИСКР: урон увеличен на +1 для т1 установки, на +3 для т2 установки. Еще лучше разрушает укрытия и здания.
- Искрам добавлено еще 8 перков, которые на рандоме могут выпадать в их древе. Среди них:
 - "Закрепление" (+25 защиты на 1 ход),
 - "Тактическое чутье" (дает до +20 защиты за наличие врагов рядом),
 - "Бронированная подкладка" (дает +1 брони и резист 50% к взрывам),
 - "Нано-броня" (реген 1 ед. брони каждый ход),
 - "Зона контроля" (снижает меткость и мобильность врагов рядом),
 - "Упреждающий выстрел" (при попытке врага атаковать искру, атакует его до этого)
 - "Прикрывающий огонь" (овер срабатывает на любой чих врага),
 - "Перекрестный огонь" (дает 1 ОД после выстрела)

ЭКОНОМИКА:

- У трупа сектопода-разведчика теперь появилось применение. Он тратится на создание неконтактной мины вместо обычного сектопода (обычно игрокам жалко было тратить ценный труп сектопода на эту вещь)
- Неконтактная мина: цена снижена.

ВРАГИ:

- Взрослый Целатид теперь может вызывать подкрепки из других Целатидов с шансом 25%
- Легат Культа: шансы спавна поправлены, теперь НЕ может появиться в количестве больше чем 1 на карту и встречается еще реже

ФИКСЫ и ИСПРАВЛЕНИЯ:

- Обновлён CommunityHighlander и AlienHunterHighlander до последних версий
- Скорость прироста знаний избранных порезана в 2 раза (я не досмотрел изменения в конфигах LW 1.1.0, из-за этого они слишком быстро получали знания)
- Поправлены ИИ у Целатида и Мерцателя. Должны меньше тупить и более активно действовать
- “Меткий выстрел” снайпера: теперь наносит корректно x2 урон
- Криссалиды из TheHive должны перестать спавнить левых криссалидов враждебных всем фракциям
- После 16 ТУ не будет спавниться труп абсурдных пришельцев
- Транквилизатор альянса: патроны 99 → 5, добавлена перезарядка
- Пистолет ГОК: патроны 99 → 5, добавлена перезарядка
- Квантовый пистолет: патроны 99 → 5, добавлена перезарядка
- Галоуказатель М2, поправлено исследование (больше не будет появляться в начале игры у Шень)
- Псионический жнец корректно имеет 10 патронов (а не то 10, то бесконечно)
- Топоры\стрелометы\пистолет-дробовики больше не будут скрываться из инженерного отсека при улучшении. Можно будет иметь по несколько штук и улучшать каждую из них
- У ИСКР починены ракетные установки (радиус поражения вернулся)
- Множество правок локализации

Обновлена вся сборка целиком (качать только полностью).

[Ссылка на инструкцию по установке](#)

СБОРКА ПЕРЕСАЖЕНА НА НОВЫЙ LW ВЕРСИИ 1.1.0. Что это привносит:

- В новом LW исправлено множество багов приводящих к вылетам и зависаниям игры. Возможно играть станет приятнее.
- Модпак стал весить на 1 Гб меньше
- Избранным добавили 5-ый тир, из-за чего после 20 ТУ они будут еще круче, чем было до этого
- Добавили несколько новых вариаций карт для штурма "Башня Связи", "Эвакуации Випа" и "Захват Материалов"
- Добавлено 2 новых секретных операции в центр тайных операций
- Поменяли избранного Чародея, у некоторых возможно будет подгорать от него теперь еще больше :)
- И +2 важных апдейта абилок Разрушителя и Храмовника, о них еще будет ниже

НОВЫЙ КОНТЕНТ:

- Добавлено **3 новых врага из мода Абсурдные Пришельцы** (квантовые). Кто это? Сами увидите :) Могу только сказать, что 1 из них - новый мини-босс, по силе ничем не уступающий, а может даже превосходящий избранных. Та еще головная боль, если вы его встретите на поле боя
- Добавлено **7 новых предметов**, создающихся из Квантовых врагов.
- Добавлено **4 новых ген-мода** из Квантовых врагов

УДОБСТВО:

- Обновлено несколько модов на UI и добавлены моды на удобство управления отрядом на базе (выпадающие списки бойцов будут более юзабельны)
- Заменен мод LootIndicator на Extended версию. Она жрет меньше FPS и показывает больше полезных статусов и состояний

ГЛОБАЛЬНЫЙ РЕЖИМ:

- Скорость роста ТУ ускорена относительно прошлого патча. Мое замедление ТУ в связи с усложнением лейта оказалось слишком большим, так что немного вернем скорости игре :) ТУ будет расти каждые 20\21\22 → 16\17\18 дней в зависимости от сложности. Лейтгейм наступает на 2 месяца быстрее, чем это было в прошлом патче.
- Цена самых распространенных трупов в игре немного уменьшена, чтобы еще чуточку снизить приток денег с фарма трупов
- Шансы на появление всех ситрепов криссалидов снижены на 30% (TheHive)

- Длительность установления контакта с регионом увеличена на 2 дня

БАЗА:

- Зону Испытаний теперь можно улучшать. В ней сможет работать до 5 инженеров! Что значительно ускоряет все проекты там. Алилуя!
- Электростанцию теперь можно улучшить и сажать туда до 4 инженеров. Каждый дает по +4 энергии.
- Станцию связи с сопротивлением можно улучшить и сажать туда до 4 инженеров. Улучшения дорогие, но каждый дает по +2 контакта.
- Лаборатория стала дороже 150 → 200 мат и дольше строится 14 → 30 дней. И слоты ученых в лаборатории стали дороже 60 → 75
- Все постройки теперь строятся чуть дольше (в среднем на +5 дней). Это компенсируется тем что скорость роста ТУ в сборке все еще чуть занижена, относительно ванильного LW. Мне нравится то что это повышает ценность штаба заступников и приказов на постройку отсеков.
- Цена на некоторые постройки и апгрейды была немного повышена.

ЧЕРНЫЙ РЫНОК:

- Значительно расширен ассортимент того что можно купить на ЧР. Добавлены жилеты, патроны, редкое оборудование и прочие удивительные вещи. А количество бесполезных апгрейдов для оружия и ПБМ в доступе будет меньше, так что они не будут засорять список при покупке.
- Апгрейд "Ускоритель зарядки" теперь иногда будет в продаже.
- В продаже будет больше Ядер Элерия и Планшетов Адвента.
- Цена обоих видов Планшетов Адвента снижена. С одной стороны это сделает их продажу менее выгодной, а с другой стороны их покупка станет существенно более дешевой (в лейтгейме дефицит разведданных можно будет проще компенсировать покупкой планшетов)
- Цена трупов Абсурдных пришельцев значительно снижена
- Кэш Данных Адвента (фиолетовый планшет), при изучении даст ДО 40 → 50 разведданных. (стал более ценным)
- На ЧР теперь можно за 5 разведданных посмотреть статьи бойцов перед их покупкой

ИССЛЕДОВАНИЯ:

- Кибернетика: время исследования уменьшено в 2 раза, она будет доступнее
- МЭК-Снайперки больше не требуют вскрытия Снайпера Адвента. Просто открываются по стандартным тирам оружия
- МЭК-Снайперка плазменная теперь открывается после исследования плазмо-пулемета → плазмо-снайперки
- Галоуказатель т2 делается из Следопыта → Следопыта Охотника

ЭКИПИРОВКА:

- Ускоритель зарядки: будет чуть чаще выпадать из врагов по ходу всей игры (а не только в начале)
- ЕМП-граната: урон по роботам увеличен на +3, уменьшает защиту цели от взлома на -10 → -40. Урон и эффект еще сильнее для ЕМП-бомбы.
- Пси-усилитель для псиоников: цена т2 усилителя 40 → 25, цена т3 усилителя 80 → 50
- Развертываемый фазовый дрон: цена 50 → 75 материалов
- Прожигающие патроны удалены из игры (они некорректно работали, да и патронов итак дофига)
- Огненные патроны: требуют Жреца Очищения → требуют Огненного вайпера для изготовления
- Некро-посох: урон увеличен на 3. Дополнено описание раскрывающее все фишки этого посоха
- Автоматический дробовик: увеличен разброс урона, повышена цена на 50 материалов, стал менее точным на дистанции и увеличено снижение точности на его тройной выстрел (по -20 на каждый выстрел)
- Модуль спутникового удара: урон 8-10 → 15-20
- Модуль спутникового наведения для тяж. вооружения: баф к точности и криту +10 → +50
- Инопланетная винтовка: боезапас 3 → 4, точность на близких дистанциях повышена
- Инопланетная Пси-Винтовка: боезапас 3 → 10, точность на близких дистанциях повышена
- Псионический жнец: боезапас БЕСКОНЕЧНО → 10 (имба пуличи-психи, халява кончилась для вас T_T)
- МЭК-Дробовик: урон понижен 20-30 → 15-25, по прежнему разрушает броню и вешает разрыв
- Джетпаки т1 и т2 стали стоять значительно дороже и требуют больше ученых для открытия.
- Крит-урон всех обычных пистолетов снижен на 1
- Дальность стрельбы всех обрезов немного увеличена. Можно комфортно стрелять на расстоянии в 3 → 5 клеток
- Стреломет: увеличен крит шанс и крит урон, точность, теперь пробивает и разрушает броню. Шанс оглушить цель 20 → 30, шанс оглушить "короля" 30 → 75. Теперь это хорошее оружие для охоты на различных королей (вайпер, архонт, берс)
- Экипировка из Квантовых Врагов: стоимость всех предметов перебалансирована. Теперь они требуют разные трупы квант-пришельцев для создания.
- Квантовый тяжелый болтер: значительно усилен. Теперь его урон реально оправдывает то что у него всего 1 патрон.
- Квантовая граната: теперь по 2 шт в слоте.

ЭКЗОТИЧЕСКИЕ РАКЕТЫ ДЛЯ РПГ:

- Осколочная ракета: урон увеличен 8-11 → 8-15, радиус увеличен на 2
- Осколочная ракета т2: урон увеличен 11-14 → 12-20, радиус увеличен на 2
- Самонаводящаяся ракета: урон повышен 9 → 15-20, сплеш урон повышен, теперь разрушает 3 брони
- Самонаводящаяся ракета т2: урон повышен 12 → 25-30, сплеш урон повышен, теперь разрушает до 5 брони
- Подкалиберная снаряд: урон увеличен 8-12 → 10-15, точность +20, шанс крита повышен, кровотечение сильнее
- Подкалиберный снаряд т2: урон увеличен 10-16 → 15-20, точность +40, крит урон и шанс крита повышены, кровотечения еще сильнее
- Напалмовые ракеты т1 и т2: урон от огня увеличен на +1
- Термобарическая ракета т1 и т2: урон повышен на +2, теперь разносит укрытия почти как бетонобой.
- Кислотная ракета: урон +2, разрыв брони +1. Добавлено описание об эффективности этой ракеты против врагов с ответными реакциями

СНАЙПЕР:

- Перк "Концентрация" убран (царапины в обычный урон)
- Добавлен перк "Перебежка", который позволит архетипу мобильного снайпера быть еще более мобильным, а стационарному не только активировать приклад, а перемещаться и активировать приклад. Круто же!
- Добавлен перк "Стационарная угроза", который повышает урон снайпа вплоть до +3, если он 3 хода стоит на одном и том же месте (ну красота же для стационарного серийщика!)
- "Инстинкты охотника" сдвинуты подальше в древе (перк был слишком сильным для 2ого ранга).
- Перк "Меткий выстрел" изменен: штраф к меткости -15 → -20, повышает урон на 50% → 100%.
- Перестановки в древе в угоду баланса. Теперь 2 активных перка на особые выстрелы конкурируют друг с другом, вам нужно будет выбирать хотите ли вы шотать крупных врагов за выстрел, или хотите повысить шанс крита на важный выстрел (для прока Предатора например)

РАЗРУШИТЕЛЬ:

- Шанс поджога у огнемета: 80% → 75%
- Шанс поджога у "Выкуривания" 80% → 75%. Теперь выкуривание еще снижает мобильность и защиту врагов
- "Диверсионная ракета" - теперь не оставляет дыма после себя, наносит больше урона и оглушает врагов с шансом ~35%
- Перк "Сапер" заменен на "Боевого инженера" - гранаты сносят не только укрытия, но стены. И теперь перк доступен уже на 2ом уровне.
- Перк "Подкладка" (+1 брони) заменен на "Дырокол". Подкладку почти никто не брал, а дырокол может быть полезен в некоторых случаях (хотя бы за доп. очки)

- Перетасовки перков в угоду баланса. Разрушитель был слишком силен в ранней игре уже на 2ом уровне, теперь этот пик силы смещен на 3-ий уровень. Также разрушитель слишком рано получал возможность запускать по 2 ракеты за ход, или юзать по 2 раза огнемёт за ход, теперь эта возможность будет только на 6 → 7 уровне.

ШТУРМОВИК:

- Молниеносные рефлексы чуть ослаблены. Дает +100 → +75 защиты на 1 выстрел врага. И снижается на -20 → -25 за каждый последующий. Боец уклоняется гарантированно от первых 2 оверов, а на 3-4 овер вполне может поймать пулю. Особо точные враги (типо Ликвидаторов) иногда 2ым или даже 1ым выстрелом смогут попасть.
- "Выстрел пульей" теперь имеет +20 к меткости, что делает его полезнее.
- Перк "Крепость" (+25 защиты на 1 ход) заменен на "Инстинкт выживания": если штурмовик ранен, он получает +30 к защите, что значительно повышает его выживаемость. Пассивно.
- Новый перк: "Адреналин" - убийства врагов дают +1 аблатива (до 5 максимум)
- Перк "Смертоносный" (+1 урона +2 крита) убран, вместо него "Тренированный": +3 хп, +2 моб, +уклонение, +воля.
- Двойной выстрел теперь открывается только на последнем ранге (урона у штурмовиков итак чересчур много)
- "Подзарядка": теперь работает на все активные дугометные способности (раньше на некоторые не применялся)
- Небольшие балансные перестановки в древе.
- В 4 полосу навыков добавлено еще 2 интересных перка на дугомет.

НИНДЗЯ:

- "Быстрые ноги" и "Маскировка" поменяны местами. Перк "Быстрые ноги" слишком силен и даровал ниндзю множество абюзных тактик на многих видах миссиях (особенно с ракетным ускорителем). А сочетание "Быстрых ног" + "Бей и беги" делало ниндзю чертовски сильным в лейте. Теперь нельзя сочетать эти 2 перка вместе.

СПЕЦИАЛИСТ:

- Протокол Нападения теперь не имеет зарядов, а просто работает по перезарядке. КД → 3.
- Перк "Дополнительные батареи" удален за ненужностью
- Перк "Сканирование" теперь доступен раньше в древе (что поднимает его актуальность)
- Новый перк: "Стелс протокол": за 2 ОД дает маскировку 1 союзнику. Полезно на затяжных миссиях, особенно в связке с ниндзями.

РЕЙНДЖЕР:

- Перк "Тренированный" заменен на "Ты не пройдешь" (свободные атаки из обреза по любым врагам пытающимся что-то делать в радиусе 3 клеток. Может критовать)
- Перк "Палач" ослаблен, дает +20 → +15 к криту и точности по целям имеющим меньше 50% хп
- Эффективная дальность обреза увеличена. Будет комфортнее играть через ветку с обрезами.

ПУЛЕМЕТЧИК:

- Перк разрушающий укрытия за 3 патрона вернулся в древо
- Перк на +2 аблатива и сниженный урон от взрывов вернулся в древо
- Добавлен новый перк "Слепящий огонь" - массированный огонь в большой области, наносящий урон врагам и снижающий их точность на -50.

ХРАМОВНИК:

- Стрела изменена на LW вариант. Она больше не является свободным действием, но зато стала точнее, лучше критиует и тратит 2 → 1 концентрацию.
- Пси-перчатка: урон в ближнем бою повышен на +1 для всех тиров перчатки
- Обычная перчатка: крит урон в ближнем бою повышен на +1 для всех тиров перчатки
- "Спасение" теперь снижает восстановление солдата от ранений на 2 ХП

ЗАСТУПНИК:

- Перк "Адреналин" заменен на "Парамедик". Теперь заступник по нижней ветке - крутой тактический саппорт для команды с кучей гранат, аптек и полезными офицерскими перками. Также этот перк хорошо помогает заступнику фланговать.

ЖНЕЦ:

- Получил в 4-ую ветку навыков крутой ультимативный перк из нового LW: "Настоящий хищник", который улучшает ранее прокаченные перки Разгром, Понажовщину и Торговец смерти. Перк очень сильный, но наролить его крайне не просто.

СТРАЖ:

- Перк "Несгибаемый" (броня снижает урон до 0) убран из основной прокачки. Теперь его можно только наролить за 40 очков ХСОМ в 4-ой ветке. Больше не получится вечно танчить, сколько бы армора вы не настакали стражу. Хотя бы по 1 урону вам будут наносить.
- Добавлен новый перк "Ярость крестоносца": после боя Страж отхилит себе еще 5 ХП (что делает стража почти иммунным к ранениям), а урон его милишных атак повышается на % от потерянного во время боя хп. Перк хорошо зайдет стражам идущим через ветку ближнего боя.
- Перк "Активный щит" теперь регенерирует по 2 → 1 аблативному щиту в ход, до тех пор пока аблатив не будет равен 2.

ИСКРЫ:

- ХП ИСКР 12 → 15.
- Дефолтная защита ИСКР 30 → 0 (шанс уклонения от выстрелов). Т.к. в Ultimate им выдается еще целых 2 ед. брони по ходу прокачки и присутствует масса возможностей для танкования, это будет более чем справедливо. В какой-то мере для искр-танков, это даже не нерф, а скорее баф, т.к. враги чаще будут атаковать именно их, позволяя им активнее танковать.
- Скорость ремонта ИСКР замедлена в 3 раза, относительно их скорости ремонта в LW. Это компенсируется возможностью строить дополнительные депо для ремонта и ремонтировать больше 1 искры одновременно
- Цена производства ИСКР значительно увеличена (и на 1-ую и на последующие)
- Цена производства ИСКР из МЕКОВ увеличена и теперь требует 2 → 3 трупа мека

ВРАГИ:

- Эфириал: повышена точность, уклонение, защита и урон от абиллок. По нему теперь реально хрен попадешь, а в связи с его абилками это доставляет массу проблем. Также он получил иммун к ВЗРЫВАМ и ПСИ (уже не получится над ним издеваться при помощи приказа Храмычей). А еще он чувствует скрытых врагов поблизости своим астральным зрением. Теперь он реально страшный враг, кайфуйте друзья :)
- Бета-Аватар: добавлен иммунитет к оглушению
- Стелс Сектопод: точность повышена на 10 (как будто ее не хватало ему :D)
- Владыка мутонов: хп, броня, точность и воля повышены. Теперь реально крутой мутоныч
- Экзалт Блюститель: броня, точность, мобильность повышены.
- Абсурдные пришельцы: все пришельцы будут появляться в среднем на 1-2 ТУ раньше и будут встречаться чаще в игре
- Трикстер: защита уменьшена на -10, урон от квантовой тюрьмы уменьшен на -2.
- Всем врагам в лейтгейме подняты значения Пробивания Брони и Разрушения Брони, чтобы они лучше справлялись с бронированными целями
- Избранные: начиная с 14 ТУ их атаки начнут пробивать и разрушать броню
- Вайперы: урон от обнимашек увеличен 1 → 1-3

ГЕН-МОДЫ:

- Ген мод "Стрессовая регенерация" - переделан в просто "регенерацию" (дает +3 хп каждый ход, без каких либо условий).
- Абилка "Стрессовая регенерация" теперь используется в ген-моде из БиоСерка, дающем тонну хп и тонну регенерации, в ответ на причинение урона
- Убраны 2 бракованных ген-мода из трупов BioDivision (орбит удар и био-бомба), нестабильно работающих у некоторых классов.
- Ген-мод "Гиперактивный усилитель" стал дороже 100 → 150 мат
- Ген-мод "Кровь вайпера" делается быстрее 8 → 5 дней
- 2 ген-модам из жрецов очищения добавлены приписки что моды работают только для псиоников

ФИКСЫ и ИСПРАВЛЕНИЯ:

- Удален мод на доп. карты, т.к. похоже из-за него игра могла зависать в глобальном режиме (возможно эти зависания исчезнут у всех, ура)
- Фракционные бойцы теперь должны повышать свой Боевой интеллект, как и другие бойцы, если вы проходите миссии на "отлично"
- Пистолет охотника и Автопистолет Чародея теперь корректно теряют патроны
- Исправлены багованные квантовые оружия: снайперская винтовка и винтовка вектор. Они теперь корректно позволяют юзать абилки героев.
- Цепь молний у штурмовика теперь корректно работает (оглушает как положено до 5 врагов, а не 2)
- Поправлены спавны у Ситрепов БиоДивидизон. Теперь био-бойцы точно должны появляться на своих ситрепах.
- Расширены Follow листы для BioDivision и TheHive. Теперь враги от туда будут чаще встречать в игре, сами по себе, а не только на ситрепах.
- Поправлен мод "Богopodobие", в нем была ошибка на сложностях Легенда\Ветеран (из-за чего его нельзя было сделать)

КАСТОМИЗАЦИЯ:

- Добавлено множество новых стран для бойцов
- Обновлён пак персонажей MNG, туда добавлены все персонажи с последнего прохождения на YouTube. Порядка 35 новых персонажей! Их уже 400+

12 января 2024 | v1.23a

[Ссылка на скачивание быстрого фикса](#) для 1.23 (ставится только на эту версию)
Также обновлена вся сборка целиком → [Ссылка на скачивание торрента](#)

ИСПРАВЛЕНИЕ ЛЕЙТ-ГЕЙМА ИГРЫ:

- Переделан потолок игры в плане ТУ. Теперь потолком игры является 20 ТУ, как в ваниле и оригинальном LW. Спавны всех врагов выправлены чтобы соответствовать этому. (так лучше совместимость с модами и спавны работают наиболее корректно)
- Лейтгейм игры теперь начинается в районе 16-18 ТУ, и уже на нем начнут спавниться сильные враги типа сектоподов, привратников, омега-берсерков, блюстителей и прочих замечательных тварей
- 20 тех уровень (и все что дальше) в игре теперь считается "Суперлейтом", на котором Адвент на 100% раскроет свой потенциал и пустит против вас все самые страшные виды врагов: Пришельцев Культистов, Хранителей врат, Аватаров и даже Эфириалов. А количество обычных "солдафонов" на миссиях заметно упадет, что сделает все миссии сложнее.
- Скорость роста ТУ Адвента замедлена для всех сложностей, что на 2-4 месяца оттягивает достижение этого страшного, нового 20 ту. Чем ниже сложность - тем больше времени у игрока будет чтоб подготовиться к супер-лейтгейму.

ЗОНА ИСПЫТАНИЙ:

- Время исследования секретных проектов оружия фракционных бойцов уменьшено в 2 раза
- Время исследования секретных проектов оружия ИСКР уменьшено в 4 раза
- Время создания 1-ой искры в зоне испытаний 40 дней → 30 дней без инженеров (с инженерами 7 дней)

ЭКИПИРОВКА:

- Лазерный меч добавлен на ЧР (теперь он там будет появляться)
- Меч-хлыст (редкий меч с ЧР): точность при ударе +20
- Крио-распылитель: +30 точности
- Винтовка Охотника: в описание добавлено что винтовка обладает особым "чутьем" позволяющим владельцу видеть врагов в тумане войны

ВРАГИ:

- Био-генерал Адвента: начинает появляться в игре с 3 → 6 ту
- ПсиДроны, редкие виды мутонов, МЭК-полицейский и Штурмовой МЭК будут чаще встречаться на всех этапах игры
- Дети короля вайпера получили иммунитет к заморозке и повышенный урон по замороженным целям.

ФИКСЫ:

- Секретные проекты оружия Храмовника и Заступника корректно выдают 2ой предмет каждый (он доступен к постройке у Шень)
- Ситреп "Курьер блюстителей" теперь появляется с 16 → 18 ТУ. Больше не будет бага с пустой картой на этом ситрепе

25 декабря 2023 | v1.23 “Абсурдные пришельцы”

Т.к. обновлений давненько не было, на этот раз без патча

Обновлена вся сборка целиком. [Ссылка на скачивание торрента](#)

НОВОЕ:

- **Специалист может захватывать "полным перехватом" не только МЕКов, а также дронов и сектоподов!** При успешном завершении миссии они будут оставаться в ваших убежищах. Можете осуществить свою заветную мечту и заиметь ручного сектопода :D
- **Новый враг: Бета-Аватар.** Если вы слишком затяните игру (до 25 ту), то Адвент успеет наладить массовое производство Аватаров, которые начнут периодически встречаться на поле боя. Из него делается крутой жилет и самый дорогой в игре ген-мод.
- **Новый пак врагов AbsurdAliens:** чрезвычайно мощные, суровые пришельцы для супер позднего лейт-гейма (с 25 по 35 ту) Они заставят попотеть тех смельчаков, которые доживут до этого этапа игры. В паке 12 врагов. Все они абсурдно сильные и создают разные эпические проблемы для игрока. Их трупы можно за большие деньги продавать на рынке, а еще из них падает редкий ресурс из которого можно клепать оружия шестого тира (круче плазменного). Мод ставится по желанию в рамках UltimatePlus.

БАЛАНС ОБЩИЙ:

- Стоимость создания ИСКР снижена на 30%. А стоимость самой первой искры снижена на 60%!
- Исследование "Кибернетика" теперь бесплатное (любители терять ноги и руки бойцов в начале кампании возрадуйтесь)
- Стоимость т3 кибер-имплантов: 75 → 100 материалов, 2 → 1 ядро. Делаются на 2 дня быстрее.
- Минимальная сила в соседнем регионе для начала вторжения 8 → 10. А после защиты от вторжения, следующее начнется не раньше 1.5 → 2 месяцев (на этот

же регион). Это должно немного снизить количество атак на ваши регионы, которые начинают сильно "задалбывать" в лейте.

- Пассивная скорость прироста Проекта Аватар немного замедлена. Что примерно добавит вам от 2 недель до 2 месяцев бонусного времени в зависимости от сложности.
- Аватар Шефа на финальной миссии обзавелся еще одной интересной пси-абилкой, которая должна помочь в финальной комнате. (после прошлых изменений там стало реально потно, абилка будет очень кстати)
- Изменены условия выдачи наград за Избранных. Теперь вы гарантированно получаете обычные трофеи (как в LW) со 100% шансом, и можете получить до 4 дополнительных предметов (из модов) с 60% шансом.

ПСИОНИКА:

- Шанс бойцов стать псиониками 20% → 33% (будет больше бойцов с даром)
- Шанс что Храмовник окажется психом 50% → 10%. Как и у других бойцов фракций. (он итак крутой)
- Обучение психов ускорено: 10 → 8 дней без ученого \ 5 → 4 дня с ученым
- Базовый бонус к пси-силе при первичном обучении псионика: +25 → +50 пси
- Количество абилкок на выбор к изучению: 3 → 4
- Теперь псионик может изучать абилки не только своего уровня, но и на +1 уровень дальше (это увеличит шансы что в предлагаемых к изучению навыках чаще будут попадаться более крутые абилки)
- Еще я пытался в ген-мод, который позволял бы сделать из любого бойца псионика (дать ему дар), но пока безрезультатно. Нужно переписывать мод псионики для этого. Ждите такой ген-мод в следующей обнове.

НИНДЗЯ:

- Перк "Трудная цель" (+ к уклонению) убран из древа в навыки 4-ой полосы
- Вернулся старый LW перк "Удар из тени": дает +50 к точности и +50 криту при атаке из невидимости
- Перк "Исчезновение" (временный инвиз) кд 4 → 3. Заряды на задание 1 → 2.
- Перк "Маскировка" теперь можно использовать неограниченное количество раз за миссию. Но применение стоит 1 ОД, а кд = 6. Больше никак не влияет на навык "Исчезновение".
- Перк "Быстрые ноги" (+1 ОД при атаке из маскировки) теперь доступен на 1 ранг позже. Навык слишком силен для капрала.
- Поправлены описания многих перков

ГРАНАТОМЕТЧИК:

- В древо добавлен новый-старый перк: "Смотри как они бегут" - режим овервотча после броска гранаты

- Перк "боевой инженер" убран в навыки 4-ой полосы

ПУЛЕМЕТЧИК:

- "Ошеломляющее подавление" и "Устрашающее подавление", поменяны местами в древе.
- "Расстрел": убран штраф к урону. Теперь все выстрелы наносят полный урон.
- "Град": гарантированный урон от подавления увеличен для всех тиров оружия.
- "Гиря на цепи": конус огня 7 → 8, снижает мобильность на 8 → 10, длительность дебафа 2 → 3 хода
- "Хаос": урон по целям под подавлением +25% → +50%. Перк переименован в "Живым не уйдешь".

СНАЙПЕР - нерф меточника:

- "Оптическое нарушение": снижает видимость врагов на 77% → 50%. Видимость ослепленных врагов ~6 → ~14 клеток. Это значительно уменьшает количество тупняка ИИ и делает ослепление не таким эффективным на врагах достаточно близких к вам.

СТРАЖ - нерф танко-стража:

- Новобранец при прокачке в СТРАЖА получает +2 → +1 хп.
- "Человек из стали": за 1 воли дает 1% → 0.5% шанс уклонения. Максимальное возможное уклонение 75% → 50%. Т.е. теперь при настакивании 100 воли (что само по себе не просто) вы получите только 50% уклонения максимум.
- "Непробиваемый": больше не защищает от взрывов. Если вкачена "Эгида" страж по прежнему защитит своих союзников от урона вражеских гранат, но сам при этом пострадает. Танковать по прежнему можно и даже гранаты танкуются, но не без последствий для стража и не бесконечно.
- Страж косвенно понерфлен тем что у многих лейт-гейм врагов усилен эффект разрыва брони.

ПЕРКИ 4-ОЙ ПОЛОСЫ:

- "Патроны Ведьмак": заряды 1 → 3
- "Слепящий огонь": дебаф на меткость врагов усилен в 2 раза, траты боеприпасов 5 → 3, убран штраф к меткости у самого стреляющего

ОРУЖИЕ И ЭКВИП:

- Наборы транспортировки: вернулся вариант с 3 зарядами без КД. (по результату [голосования комьюнити в YouTube](#). Если вам понравился вариант с бесконечными зарядами - можете очень легко его вернуть через ini файл в моде AbilityEditor. Да и вообще там легко настроить набор как вам душе угодно)
- Ядерная ракета - стоимость слегка увеличена: ядра 2 → 3, материалы 100 → 150. Время создания увеличено в 2 раза
- Автоматический дробовик: цена на ЧР увеличена в 3 раза, цена создания увеличена в 2 раза. Для создания требует исследование "плазменный дробовик"
- Винтовка Чародея: урон увеличен на +1, крит урон увеличен на +2, имеет шанс крита +25. По дефолту игнорирует 2 брони цели. Радиус пси-взрыва при убийстве псиоников увеличен, но убран эффект дающий +1 к патронам за убийство врага.
- Пулемет Чародея: усилен урон, разрыв и пробитие брони. Имеет огромный боезапас и получает +1 к патронам за убийство.
- Катаны Ассасина: базовый урон увеличен на +2. Волна наносит на +4 урона больше и пробивает до 5 брони
- Маскировочное устройство Ассасина: снижение радиуса обзора врагов на 85% → 50%. Дает возможность уходить в маскировку сколько угодно раз за задание и эта маскировка не развеивается со временем. Кд 6.

ВРАГИ:

- Кодекс Черный Лед: немного повышена защита и количество щита который он дает себе при попадании по нему
- Фанатик Крестоносец: урон от самоподрыва увеличен на +10 (теперь это реально страшно, а не смешно)
- Архонт Шаман: защита увеличена на 10, получил иммунитет к стану и теперь должен чаще встречаться в игре
- Целатиды: добавлены иммунитеты к дезориентации, панике и слепоте (они же слепые и без мозга)
- Био-генерал Адвента: повышены спавны, теперь они должны чаще встречаться в игре
- Криссалиды из TheHive: точность всех криссалидов увеличена на +10
- Многим лейт врагам добавлен +1 к разрушению брони на их оружии, чтобы снизить эффективность тактики настакивания 100500 брони на бойцах через эквип и ген-моды

ГЕН-МОДЫ:

- Переделан ген-мод из кодекса Черный Лед. Больше не дает щиты при промахах, теперь дает много взлома. Очень много взлома. Но полностью подавляет любые псионические задатки бойца.

РАЗНОЕ:

- В Архивы XCOM добавлен раздел "Ответы на вопросы" с ответами на распространенные вопросы новичков в Ultimate.

ФИКСЫ и ИСПРАВЛЕНИЯ:

- Поправлены условия открытия секретных проектов оружия в зоне испытаний для ИСКР и фракционных бойцов из цитаделей избранных. Теперь они корректно открываются после исследования лута избранных.
- Оглушающая и ослепляющая гранаты избранных теперь воспринимаются игрой как саппорт гранаты и на них корректно работает навык "Быстрое развертывание"
- Убраны неиспользуемые тактики "Громобоя" которые засоряли партизанку (наконец-то закончатся вопросы "а кто такой громобой?")
- Перки "Боевой инженер" и "Теневой гренадер" исправлены, теперь они не дают странных ничего не делающих псионических абилок, а просто являются пассивными перками как и должны были изначально.
- Био солдаты со щитом убраны из двойных агентов. Их вообще не должно быть в сборке.
- Залочены несколько странных юнитов из модов, которые не должны были появляться в игре, но у некоторых игроков почему-то появлялись
- Поправлен конфиг ИИ мода Сектопода Поддержки, который мог приводить к вылету на миссиях с его участием.
- Мод с мини-сектоподами перенесен из ultimate+ в основу сборки. А то оказывается некоторые люди играли без мини-сектоподиков и пропустили эту милоту.
- С4 убрано из игры (мне надоело бороться с его вечным багованным спавном в инвентаре). Е4 и Х4 остались, их по прежнему можно найти на ЧР если повезет.
- В английской версии игры переведены самые криповые и сбивающие с толку вещи (типо левых абилок природы в древах персонажей). Но я по прежнему всем рекомендую играть в РУ версии. Я не проводил полноценной локализации на английский и не сильно слежу за правильностью написания все что там есть.

22 августа 2023 | v1.22a + v1.22b хотфиксы

Качается тут → <https://disk.yandex.lt/d/884n8W78o7G1aw>
Ставится на версию сборки 1.21 или выше.

ФИКСЫ БАГОВ:

- Исправлена опечатка в спавнлистах из-за которой игра вылетала перед появлением финальной миссии игры
- Исправлена ошибка из-за которой в зоне испытаний не открывались уникальные оружия для ИСКР после смерти избранных
- Био-странникам из BioDivision добавлена абилка "неуязвим к оглушению" т.к. они неуязвимы к нему
- Поправлена абилка "Теневой гренадер" у Жнеца и "Боевой инженер" у гренадера. Теперь они будут корректно работать и иметь все эффекты что указаны в описании перков
- Поправлен урон способности "Электро-крюк" т4 перчатки заступника. 1 → 14
- Пистолетные перки теперь корректно тратят патроны (раньше не тратили)
- Исправлено несколько опечаток в ini файлах, из-за которых некоторые абилки бойцов никогда не выпадали (это касается перков 4-ой ветки)
- Исправлена опечатка в файле ИИ, из-за которой колдун адвента не юзал некоторые свои пси-абилки
- Исправлена опечатка в ini файле спавна мутонов, из-за которой возможно (но это неточно) могла зависать игра
- Исправлены и дополнены некоторые описания абилок

5 августа 2023 | v1.22 "Черный рынок и Оружие избранных"

Скачать всю сборку вы можете тут → [Торрент](#)

Скачать быстрый патч для v1.21 можно тут → [Яндекс диск \(100мб\)](#)

НОВОЕ:

- **Расширен пул уникальных предметов за победу над избранными.** Теперь там не только оружия, но и уникальные жилеты, гранаты и прочие интересности. Всего +12 новых предметов. В разных прохождениях вы будете получать немного разную награду за победу над избранными. Кроме того, теперь эта награда еще может содержать Материалы, Ядра элерия и планшеты Адвента.
- **Проекты по изучению секретного оружия избранных в Зоне испытаний.** Эти проекты открываются после убийства избранных (за каждого избранного свои проекты) и по завершению дают уникальные, крайне мощные оружия Избранных. Это еще +8 предметов для поздней игры. Кому там не хватало урона плазмы в лейте? :)
- **Храмовникам добавлена пси-перчатки.** Это другой вид перчаток, которые слабее в ближнем бою, но зато они лучше раскрывают потенциал псионических способностей Храмовника.

ЧЕРНЫЙ РЫНОК:

- Количество сплавов и элериа в продаже на ЧР стало больше на 5-15 единиц в зависимости от длительности игры.
- На ЧР теперь иногда будут появляться в продаже редкие гранаты, жилеты, с4 и прочие интересные.
- На ЧР теперь могут попадаться в продаже редкое оружие, которое нигде, кроме как на ЧР больше не достать.

ВСЕ КЛАССЫ XCOM:

- Добавлено 8 новых перков в 4-ую полосу навыков для классов XCOM.
- 3 последних пистолетных перка стали дороже на 5 очков XCOM для всех

СНАЙПЕР:

- Серьезные перестановки во всем древе навыков снайпера. Я попытался освежить архетипы меточника и снайпера-охотника
- Новый перк "Концентрация" - который позволит забыть что такое "царапина"
- Новый перк "Прожигающий лазер": галометки ослепляют? Теперь они будут еще и поджигать врагов!
- Одинокий волк: максимальный бонус к точности и защите 12 → 10. Бонус начисляется по 3 → 2 за каждую клетку дальше 7. (Косвенно ослабляет и Ниндз. У них тоже есть этот перк)
- Обнаружение уязвимостей: максимальный бонус к урону по помеченным врагам +2 → +3.
- Дополнены описания перков снайпера

ПУЛЕМЕТЧИК:

- Новый перк "Град": подавление гарантированно будут наносить небольшой урон цели, которую вы подавляете.
- "Разрыв" заменен на "Перекрестный огонь". Он лучше вписывается и уменьшает перегрузку активных перков у пулица.
- "Зона поражения": кд 4 → 3

ШТУРМОВИК:

- Перк "Картечь" убран, т.к. странно баговал иногда с апгрейдами оружия. Прощай 35 урона на халяву :(
- Перк "Достаточно близко" из 4-ой полосы: стоимость очков XCOM 40 → 30

НИНДЗЯ:

- "Призрак": уменьшает дальность обнаружения врагов на 25 → 35% на 2 хода и сокращает проникновение на 1-2 → 2-3 часа

СПЕЦИАЛИСТ:

- "Протокол Вспышка" теперь не заканчивает ход, кд 4 → 3. Стоит 10 → 20 очков ХСОМ в 4-ой полосе навыков

ГРЕНАДЕР:

- "Подавление" заменен на "Установить мину", что открывают много новых интересных возможностей этому классу
- "Разгон толпы": дает +2 → +3 световых урона, урон световых 2-4 → 2-5.
- Новый перк "Взрывотехник", который позволяет создавать боевые гранаты прямо в бою.
- Вернулась "Маскировочная граната" в дерево и стала доступнее, чем это было в обычном LW
- Перестановки перков в угоду баланса и чтоб дерево смотрелось логичнее

ЗАСТУПНИК:

- Новый перк "Адреналин", который дает +1 щита за каждое убийство, до 5 щита за миссию максимум

ЖНЕЦ:

- Значительно доработана нижняя ветка прокачки "Диверсант". Там стало поинтереснее :)
- В 4-ую полосу навыков добавлено несколько перков, которые будут полезны диверсанту.
- "Жало": заряды на миссию 2 → 3

ХРАМОВНИК:

- "Стрела духа": урон уменьшен на 30%, но стрела по прежнему может очень больно критовать
- "Ярость крестоносца": снижение расчета ранений 6 → 5 хп (и описание исправлено, в нем вообще было 8 указано)
- Добавлен новый перк в 4-ую полосу, генерирующий 1 концентрацию в начале каждой миссии

РЕЙНДЖЕР:

- "К бою готов": больше не дает меткость, но дает 1 → 2 мобильности, 2 → 3 хп, 4 → 5 воли, 4 → 10 уклонения
- "Перестрелка" заменен на "Бруталити". Убийства из обреза могут вызвать панику у всех органических врагов вокруг с 50% шансом.

СТРАЖ:

- Бонус ХП которое Страж восстанавливает после миссии 2-4-6 → 2-3-4 в зависимости от тира щита.
- Добавил описание перка "Стена щитов" в древо, что увеличит понятность класса для новичков.
- Убраны перки на гранаты, которыми все равно не очень охотно пользовались игроки
- Новый перк "Подготовка": дает +1 ОД на след. ход. Должно помочь Стражу быстрее бегать.
- Новый перк "Тебе мало?": теперь бьет щитом 2 раза! (что гарантированно оглушает врага на целый ход)
- Урон всех щитов увеличен на +1 и теперь они могут наносить криты!
- Перк "Добивание": стоимость в очках ХСОМ 10 → 30 (он слишком жесткий для стража)
- Небольшие балансные перестановки в древе.
- Пистолетная ветка Стража немного ослаблена тем, что навыки пистолетов из 4-ой ветки стали стоить дороже по очкам ХСОМ и авто-пистолеты стали затратнее по ресурсам

ИСКРА:

- Добавлено 5 новых перков и увеличена вариативность возможных комбинаций навыков искры
- Новый перк "Авто-перезарядка" - позволит быть более мобильным снайпер-искрам
- Новый перк "Вольтажная дуга" - чтобы разносить всех роботов в лейте
- Новый перк "Тяжелые щиты" - серьезно увеличит танк потенциал искры с упором на энергощиты
- Новый перк "Сверх напряжение" - добавит больше маневренности для искр милишников и ближников
- Новый перк "Мститель" - просто ради разнообразия в ветку овервотчей
- "Артобстрел": немного увеличен урон по укрытиям. Они чаще будут ломаться.
- Перк "Дырокол" теперь будет у ИСКР не всегда, что должно подтолкнуть игроков качать ее не только в мили-стрелка

ВРАГИ:

- Спавны из мода TheHive подправлены, больше они не должны появляться рядом с обычными солдатами Адвента. Они будут появляться только в паках пришельцев, на террорах и в специфических ситрепах криссалидов. А также должны значительно чаще встречаться в игре теперь.
- По криссалиду-потрошителю теперь очень тяжело попасть, что делает его более грозным противником. И он получил +1 хп на сложности легенда.
- По криссалиду-летуну тоже тяжелее попасть, но у него стало меньше здоровья.
- Из био-дивижн убран враг Био-штурмовик со щитом (в целях оптимизации сборки)
- МЕК-Патрульный: ХП снижено на 2 (уж очень он был плотный для своего 4 ту)
- Крио-жрец: ХП снижено на 1, защита и уклонение уменьшены на 5
- Колдун адвента: когда он убивает своего теперь получает больше бонусных статов (теперь это может быть реальной проблемой, а не халявой)
- Штурмовой МЭК: урон дробовика увеличен, разрыв брони увеличен.
Подправлен ИИ: мек будет реже юзать гатлинг пушку и чаще пытаться сблизиться для использования дробовика
- Архонт шаман должен появляться чаще в лейт гейме
- Сектопод Аннигилятор: ХП увеличено на порядок, и добавлено уклонение чтобы ХП не так быстро кончалось
- Сектопод: спавны в лейте слегка снижены
- Привратник: спавны в лейте увеличены
- Паладин Адвента: появляется с 16 → 18 ту. Спавны понижены. ХП уменьшено.
У т1 вариации убрано сопротивление урону.

ОРУЖИЕ:

- Пушки очищения переделаны. Теперь их не 2 вида, а 1. Пушка стала значительно мощнее, но применять ее можно, практически, только в упор.
- Снайперские пушки ИСКРЫ: всем пушкам добавлена абилка "Пробивающий выстрел": бьет всех врагов по линии сквозь стены.
- Все авто-пистолеты стали стоить дороже на +5 материалов и на +1-2 сплава больше
- У всех автопистолетов убрано -10% шанса крита и крит урон снижен в 2 раза для всех тиров
- Всем обычным пистолетами добавлено от +15% шанса крита и крит урон увеличен на +1

БРОНЯ и ЭКИПИРОВКА:

- Вся броня Адвента на 5% оказывает меньший эффект на проникновение (Это не мало, суммарный эффект будет очень даже ощутим и проникать с этой броней станет чуть хуже)
- Дугомет Мк3 теперь делается из Мутона-Громилы, а не из Привратника
- Цены на дугометы и целеуказатели понижены

- Убран био-щит, который делался из Био-штурмовика (абилка на щите не работала и в нем не было ничего особенного)
- Боевой стимулятор: цена 3 → 15 материалов
- С4 больше нет у ХСОМ. Она больше не будет мешаться вам в инвентаре! Теперь С4 продается на ЧР. Покупайте если оно вам нужно. Улучшенная взрывчатка Е4 и Х4 так же будут появляться в продаже на более поздних этапах игры.

СИТРЕПЫ:

- Возвращены трупы детей короля вайперов в выпадающий лут. Правка из прошлой обновы некорректно работала.
- Ситрепы TheHive добавлены в список приоритетных ситрепов и теперь должны чаще попадаться в игре.

РАЗНОЕ:

- За победу над каждым избранным теперь дают элерий и сплавы с небольшим разбросом. Вместо привычных +5 → от +5 до +10. Награда растет с длительностью игры достигая +30 за победу над избранным.
- Шанс получить +1 мобильность при движении на 2 ОД еще немного снижен и должен выпадать реже.
- Если у бойца больше 18 мобильности, он не сможет получить подобный бонус, сколько бы не бегал
- Шанс получить неизлечимое ранение бойцу (такое которое лечится только аугментацией) снижен с 20% до 10%
- Аугментация рук "Кибер-когти": урон когтей повышен на +3.
- Перк из 4-ой полосы "Похоронный выстрел": кд 4 → 3
- Дополнены справочные разделы в Архивах ХСОМ

БАГИ и ФИКСЫ:

- Набор транспортировки больше нельзя использовать на живых союзников. Только на мертвых и тяжелораненых.
- Исправлен косяк локализации на миссии где вместо "захватить 4 ящика" было "убейте всех врагов"
- Клинок "Гадюка" должен перестать иногда просто так появляться в инвентаре
- У храмовника убран задублированный перк Resilence из 4-ой полосы
- У стража убран задублированный перк Оглушающий выстрел из 4-ой полосы
- Целатидам добавлено описательный перк "неуязвим к оглушению"
- Коммандос Призрак - добавлен иммун к стану. В описании он был, а на деле не работал.
- В мод Robojumper добавлена русская локализация
- Мод ABetterAI убран из сборки, т.к. ломал поведение криссалидов из TheHive. Возможно ИИ теперь будет менее душным :)

12 июля 2023 | v1.21 “Псионика и Аугментации”

С этого момента сборка разделена на части, поэтому патча для обновления в этой версии не будет. Только все заново качать и ставить с нуля. [Торрент](#) \ [Гугл](#).

БЫСТРОДЕЙСТВИЕ:

Сборка разделена на части:

1. ULTIMATE - сама сборка, наиболее оптимизированная и стабильная. Из нее убраны наиболее тяжелые и тормозные моды.
2. ULTIMATE_PLUS - пачка модов, суммарно добавляет 40 новых врагов, 20 новых предметов и рейдер фракции (TheHive, SCP, Фонд ГОК и др.) Вносит много разнообразия, хаоса в миссии и усложняет прохождение, особенно под конец. Все моды из этой пачки можно добавлять поштучно, по вашему усмотрению. Справка о том что добавляет тот или иной мод есть в архиве. (+5гб)
3. SENTINEL - добавляет новый класс "Страж". (+1.5гб)
4. CUSTOMIZATION: вся кастомизация + 350 скинов персонажей (+5гб)

Вы можете качать и ставить то что вам нужно. Просто ULTIMATE должен запускаться даже на слабых ПК и будет наиболее стабильным в конце игры. ULTIMATE+ и SENTINEL - ставьте если хотите по полной ощутить кайф и боль от игры :)
Кастомизация - личное дело каждого.

В последней миссии игры уменьшено количество врагов, но повышено их качество. Убраны враги с неоптимизированными моделями. Все это должно снизить количество лагов и тормозов при ее прохождении, а также уменьшить шанс того что произойдет вылет. В то же время в финальной комнате с аватарами станет посложнее.

МОДЫ:

- Мод FreeCameraRotation больше не входит в сборку, т.к. многие негодовали почему у них на Alt камера вертится, и как бл** вернуть все на место?!? Кому этот мод понравился - качайте и добавляйте его сами.

НОВОЕ:

- Добавлены **АУГМЕНТАЦИИ** оперативников. Кому мало было искр? Теперь можно всех сделать киборгами! Аугментации можно открыть, если разжиться 3 учеными и раскошелиться на исследование. А затем кибер-конечности делаются в зоне испытаний и безвозвратно вешаются на бойцов. Менять конечности на новые можно, но снять уже нельзя! И не забывайте про киберпсихоз. Все прям как в киберпанке.
- **Псионикам добавлено 14 новых способностей!** Теперь древа прокачки псиоников отличаются друг от друга в зависимости от основного класса бойца.
- Добавлено **новое мощное лейт-гейм оружие для псиоников**. Я, конечно, не расскажу какое. Сами найдете.
- Добавлены **Лазерная и Гаусс тирь для охотничьей винтовки** (винтовки многим приглянулись, вернул эти тирь)

ВРАГИ:

- Всем врагам из ванильного XCOM и LW добавлены описания в режим F1 (местами с юмором)
- Спавны врагов из BioDivision увеличены. Все они должны начать чаще встречаться в игре
- Всем врагам из BioDivision добавлены описания в режим F1
- Спавны Генералов и Телохранителей адвента повышены в 3 раза. Они будут встречаться чаще, особенно после 22 ту
- Спавны Фанатиков Жрецов Адвента увеличены в 3 раза. Они будут встречаться чаще, особенно после 22 ту
- ПсиЗомби: точность понерфлена 75 → 60. Уж очень большой у них урон на ранних стадиях, пусть хоть мажут.
- Всем Блюстителям теперь сложнее вскрыть череп череполомом, не получив при этом урон в ответ

ОРУЖИЕ:

- Цена всех РПГ увеличена (уж очень сильно они бустят разрушителей)
- Немного понижена цена Охотничьих винтовок, в связи с появлением лазер и гаусс тиров винтовки
- Из сборки убраны 3 меча: лазерный, гаусс и меч пришельцев (использует их только ниндзя и их было слишком много на 1 класс)
- За место лазер и гаусс мечей теперь Лазер и Энерго катаны. Их цены и урон скорректированы под эти тирь.
- Энергетическая катана теперь делается не из Убийцы Адвента, а из Бронированного Пси-вайпера
- Меч пришельцев еще вернется в игру позже, в более подходящем месте, не переживайте :)

ЭКИПИРОВКА:

- Наборы транспортировки больше не имеют заряды, но имеют кд в 3 хода на применение. Это лечит баг с абюзом их зарядов при сейв-лоаде и местами позволяет их более гибко использовать.

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РЕЖИМ:

- Влияние безликих ослаблено для сложности ветеран и боец. Они будут чуть меньше воровать денег и хуже мешать поиску новых миссий
- Скорость постройки отсеков на сложности ветеран и легенда замедлена. Здания будут строиться чуть дольше
- Все исследования типа "препарирования" (получение сплавов\элерия из трупов) теперь выделяются особым цветом, чтобы вы их не путали с нормальными исследованиями. Цвет - обозначает то какой материал вы получается из препарирований (зеленый - элерий, голубой - сплавы, бирюзовый - и то и то).
- Препарирования целатида дает 1 → 2 элерия
- Препарирование безликого дает 2 → 3 элерия
- Препарирование био-безликого дает 3 → 4 элерия
- Препарирование призрака дает 4 → 5 элерия
- Препарирование архонта дает 5 → 6 элерия

ВСЕ КЛАССЫ ХСОМ:

- Все классы ХСОМ на 4,6 и 8 ранге теперь получают +1 воли. Итого на +3 воли больше при полной прокачке.

НИНДЗЯ:

- Перк "Жнец": уменьшение урона за каждый последующий удар 3 → 2. Кд 4 → 5.

РЕЙНДЖЕР:

- "Тактическое чутье" - дает +3 → +4 защиты за каждого врага в радиусе обзора, вплоть до +15 → +20 защиты
- "Двойной выстрел" - штраф на второй выстрел -15 → -20 к точности
- "Хирургическая точность" - теперь последний перк верхней ветки, а "Двойной выстрел" предпоследний
- "Ты не пройдешь" (последний перк ветки дробовиков) заменен на "Перестрелка", а сам был убран в 4-ую полосу

ЖНЕЦ:

- "Тень": длительность 4 → 3 хода, кд 5 → 4 хода (4 хода все таки было слишком имбово)

ПСИОНИКИ:

- Огонь души: кд 3 → кд 2
- Необузданный талант: прибавка к пси силе до +40 → до +50

СИТРЕПЫ:

- При убийстве детеныша вайпера больше не получится залутать их 2 раза подряд. Из них теперь не выпадают трупы, но со 100% шансом падает их уникальный лут в единичном экземпляре, который нужно залутать набором.
- Убрано ограничение на максимальный ТУ для ситрепов детей короля вайперов. Теперь они могут до самого конца игры попадаться.
- Точность и шанс крита у Жнецов из ситрепа понижены на 10-20% у всех вариаций Жнецов.
- Точность и уклонение Заступников из ситрепа повышены на 5-10% у всех вариаций Заступников.

БАГИ\ФИКСЫ:

- Некоторые предметы из зоны испытания, которые имели требования в 180 инженеров, теперь просто отсутствуют в списке (как и должно было быть изначально)
- Ген-моды зависящие от BioDivision, перенесены в мод BioDivision и больше не будут появляться, если вы не ставили этот мод.
- Исправлено пару опечаток в спавн-листах, которые возможно могли приводить к зависаниям игры
- Дополнено несколько описаний перков для лучшей понятливости их работы

КАСТОМИЗАЦИЯ:

- Добавлен мод UnrestrictedCustomization, который открывает безграничные возможности по кастомизации
- Добавлено около 20 качественных модов на одежду для персонажей
- Добавлена озвучка Терминатора и Судьи Дредд
- Добавлено +19 новых персонажей в пак MNG из последнего прохождения на ютьюбе

17 июня 2023 | v1.20

Вам нужна версия 1.19 (последняя), в Mods вот это → [Ultimate 1.20 patch](#)

Внимание! Моды TheHive и BioDivision я еще нормально не балансировал и не до конца уверен в них. Возможны баги и незначительные косяки. Если у вас с ними возникнут какие-либо проблемы - помните, что вы всегда можете их просто отключить.

НОВОЕ:

- Добавлен мод **TheHive**: +12 новых врагов криссалидов, +4 ситрепа, +1 король, а точнее королева криссалидов, +7 новых предметов
- Добавлен мод **BioDivision**: +10 новых врагов, заточенных под яды и кислоту. +10 новых предметов, +5 ген-модов из их трупов
- **Экспериментальные устройства поддержки** - новый проект в зоне испытаний, который открывает доступ к разным полезным девайсам, одеваемым на экзоскостюмы. Можно заказывать проект несколько раз и каждый раз девайс будет разным.

ШТУРМОВИК:

- "Выстрел пульей" заменен на "Картечь", новый перк, который гораздо полезнее
- "Выстрел пульей" убран в перки 4-ой полосы
- "Уличная метла" тратит 1 → 2 патрона на выстрел
- Абилка "Точный дугомет" дает 20 → 25 (при каждом улучшении дугомета еще дополнительно +5)
- Переставлены перки в начале древа более удачным образом
- Добавлено 3 новых перка в 4-ую полосу

СПЕЦИАЛИСТ:

- "Помеха" (перк сбивающий оверы врагам) зарядов 3\5\7 → 4\7\10
- "Боевое сканирование" стало доступно раньше в древе прокачке
- "Разряд конденсатора": урон значительно увеличен, особенно по роботам. Теперь можно использовать несколько раз за миссию, кд = 7.

ХРАМОВНИК:

- Некоторые перки 4-ой полосы перераспределены в угоду баланса

ВРАГИ:

- Элитные Блестители теперь имеют иммунитет к дезориентации и оглушению (да да, халява кончилась, хватит унижать их штурмовиками)

АВТО-ПУШКА КИРУКА:

- Крит урон и крит шанс повышен
- Точность значительно повышена
- Имеет небольшой радиус поражения (можно задеть стоящих рядом врагов)
- Теперь не заканчивает ход (можно 2 раза за ход пострелять)
- Поправлено описание, теперь понятно для кого эта пушка

ЭКИПИРОВКА:

- Разрушающие броню патроны теперь делаются из Турели Адвента (раньше были из Штурмового МЕКа) что позволяет их открыть значительно раньше и раньше начать ими пользоваться
- Разрушающие броню патроны: разрушают 2 → 1 брони при попадании

ИСПРАВЛЕНИЯ и ФИКСЫ:

- Вскрытие некротектора теперь нормально работает и наконец можно получить доступ к самому мемному ген-моду сборки
- Исправлены некоторые некорректные описания навыков

17 апреля 2023 | v1.19

Быстрый фикс для версии 1.18 → по [этой ссылке](#)

Полную обновленную версию всей сборки можно скачать в [гугле](#) или через [торрент](#).

НОВОЕ:

- Добавлен новый утилити мод FreeCameraRotation. Он позволяет при нажатом Alt вращать камеру как вы хотите и подбирать прикольные ракурсы. Клавишами Ctrl+F1 можно сбросить вид.

БАЛАНС ВРАГОВ:

- **Перебалансированы спавн листы многих лейтгейм врагов.** Теперь не будет слишком резких скачков сложности на 16 и 20 ТУ. Супер мощные враги будут более плавно вводиться в игру вплоть до 24 ТУ. Это косвенно облегчает миссию по защите Мстителя, миссии по защите региона от вторжения Адвента (в среднем враги будут послабее) и битвы с Чародеем (который теперь реже будет вызывать "всякую глину")
- ПсиДроны должны чуть чаще встречаться на всех этапах игры
- Сектоподы и Венаторы будут встречаться реже
- Сектопод Страж Культа теперь регенит по +1 → +3 щита в ход
- Возвышенные блюстители теперь имеют иммунитет к панике, оглушению и дезориентации

ЖНЕЦ:

- Разгром КД 6 → 4
- Серия: штраф к шансу крита за каждое убийство -20% → -10% (это также усиливает и серию снайпера)
- Ванильные перки "Определение цели" и "Удар из Тени" убраны из 4-ой полосы. Они некорректно работают в LW.

ЗАСТУПНИК:

- Блиц-Атака: КД 7 → 5, расширена зона действия абилки

ХРАМОВНИК:

- Оглушающий удар: КД 2 → 3, базовая точность 85% → 75%, но по прежнему +5% за концентрацию (плак плак имба)
- Псионический шторм: урон и радиус значительно увеличены (при 4 концентрации сносит все к чертям), КД 5 → 7
- Апофеоз: дает 20 → 25 уклонения и 2 → 3 мобильности за каждую концентрацию больше 2 (легкий баф)
- Копия: КД 5 → 3, применение не заканчивает ход (можно вызвать и пойти рубить) и теперь копии не ограничены в числе (в теории, вы можете попробовать создать свою мини-армию храмовников по приколу :D)

СТРАЖ:

- Эффективность запугивания повышена (немного чаще будут срабатывать паники на врагов) и исправлено описание

ПСИОНИК:

- Управление нежитью: больше не заканчивает ход, КД 3 → 1

ИСКРА:

- Многослойная броня: не пропускает урон больше чем на 40% → 30% от макс ХП (это баф)
- Супернова: урон 16 → урон 15-25, радиус взрыва увеличен на 2 клетки
- Протокол "Артобстрел": теперь разрушает броню, но хуже ломает укрытия
- Протокол "Нейтрализация": КД 5 → 3, радиус увеличен на +2
- Новый перк Протокол "Напалм": можно отправить ВІТ поджечь врагов в области. (сопоставимо с огненной греной по эффективности)
- Новый перк Вольтажная Дуга: если ИСКРА подходит к врагу или враг подходит к ней, ВІТ атакует противника цепной молнией, перескакивает на других врагов. Должно неплохо работать для роботов заточенных на ближний бой.
- Поправлены долгие и бессмысленные описания навыков. Теперь все кратко и по делу.

ОРУЖИЕ:

- Автоматический дробовик бафнут. Точность повышена. Урон увеличен в 2 раза. Крит. шанс увеличен на +10%. Каждый выстрел разрушает броню. Количество патронов увеличено с 6 → 9.
- МЭК-Дробовик значительно бафнут. 16 → 25 базового урона. Крит урон 8 → 10. Крит шанс 10% → 30%. Немного повышена точность вблизи. Все таки им гораздо сложнее пользоваться чем другим оружием ИСКР, так пусть он радуется глаз сочными критами на 30+ урона
- Артиллерийская установка для ИСКР: урон повышен, разрыв брони повышен

РАЗНОЕ:

- Разрушающие броню патроны усилены: разрушение брони 1 → 2
- Патроны Флешетта: урон по небронированным целям 2 → 3
- Поправлен генмод "Гены гепарда". Теперь он восстанавливает мобильность, если скипнуть 1 ход бойцом
- "Черная метка" увеличивает урон в 3 → 2 раза по помеченным целям
- "Черная метка" теперь стоит больше очков XCOM у всех классов
- Добавлен новый раздел по исследованиям в Штаб → Архивы XCOM → Ultimate
- Правки описаний врагов и абилкок

27 марта 2023 | v1.18

Добавил 2 новых врагов. Изменения для удобства и фикса багов.
Скачать можно в [гугле](#) или через [торрент](#). На этот раз только целиком.

ФИКСЫ/БАГИ:

- Исправлено еще несколько опечаток в конфигах, которые, возможно, могли вызывать вылеты
- У Разрушителя убран "Стазис", который случайно попал к нему в базовые перки
- Торрент и архивы на гугле полностью обновлены так, что больше не придется что-то к ним докачивать

НОВЫЕ ВРАГИ:

- **Паладин Адвента** - еще один лейтовый враг из корпуса пси-агентов. Крайне силен в обороне и может вас удивить своими выкрутасами.
- **Гибрид Криссалида и Сектоида** - кто же это? Рассказывать не буду, сами встретите его после 20-ого ТУ :)

ИЗМЕНЕНИЯ ДЛЯ УДОБСТВА:

- Все оружия в мастерской у Шень рассортированы более удобным образом: сверху вниз по тирам, сгруппированы по блокам (все винтовки вместе, все пистолеты вместе и т.д.) и распределены по частоте использования (самые редко покупаемые вещи - снизу)
- Многие названия и описания оружия изменены так чтобы их было проще находить в списке и было сразу понятно что это и для кого
- Венатору, Кодексу Черный Лед и всем Сектоподам добавлены описания о том что они взрываются при смерти

ЖНЕЦ:

- Тень больше не дает дополнительную мобильность. Т.к. Жнец теперь практически всегда невидим, давать ему еще и +2 мобильности на постоянной основе - слишком жирно.
- Разгром: кд 5 → 6, штраф на каждый выстрел -20 → -15
- "Жатва душ" (перк из 4-ой полосы): максимальный бонус крита 30% → 50%

ИСКРА:

- Убран бесполезный перк "Щит", который никто не брал
- "Адаптивное прицеливание" теперь всегда и у всех ИСКР доступно в древе для прокачки

Дальнобойные пушки ИСКР:

- Баф шанса крита от +5 до +15 всем тирам пушек
- Повышен урона гаусс и плазменной тирам пушек на +2
- Все пушки пробивают броню, от 1 до 3 в зависимости от тира
- Начиная с лазер-тира все пушки теперь еще и разрушают броню

Прочее:

- "Броня Титан" теперь делается из трупа Паладина Адвента
- "Броня Титан" теперь имеет пассивку уменьшающую урон каждой новой атаки на 20% в течении хода. Мечта любого танка.
- Добавлен новый генмод, создаваемый из нового секретного лейт гейм врага. Можно ощутить себя "темным богом" :)
- Клинок "Ужас" не дает молниеносную атаку, но зато теперь может высасывать здоровье врагов и превращает их в зомби при убийстве.
- Архонт Шаман лишился регенерации здоровья. Он и без нее слишком крутой.

15 марта 2023 | v1.17 Мини-обновление

Где скачать → <https://disk.yandex.ru/d/hC0tPsuiHUkamQ> Весит очень мало.

Как всегда просто скопировать в моды с заменой. Подойдет для всех версий.

ФИКСЫ/БАГИ:

- Убийца адвента: в лейте больше не будет появляться без оружия и меча
- У Ниндзи и Храмовника убран перк в 4-ой полосе, который мог не отображаться без модов на Стража
- Несколько важных исправлений в описаниях перков (где КД изменено на корректное, где добавлены важные дополнения, которых не хватало)
- Исправлений опечаток и неточностей переводов

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ:

- В архивах XCOM теперь добавлен раздел ULTIMATE, где можно почитать о сборке. (на корабле Штаб → Архивы XCOM, в конце списка)

ВРАГИ:

- Пси-агенты т1: повышена частота появления в ранней игре
- Фантомы: хп повышено на 1-2 единицу для всех вариаций

ЭКИПИРОВКА:

- Пузырчатое плетение теперь делается из Пси-агентов. И у него поправлено описание.
- Пси ПБМ дают теперь более ощутимый бонус к пси (баф на +1, +2, +3)
- Броня офицера Адвента: теперь дает возможности бойцу еще и метки вешать на врагов

ШТУРМОВИК:

- Подзарядка: кд 5 → 2 (по сути делает использование дугомета свободным действием при взятии этого перка)

СНАЙПЕР:

- “Фантом” заменен на “HD-метку” (метка дает +крит), что более полезно меточному снайперу

25 февраля 2023 | v1.17 Страж вступает в игру

Обновлены: [торрент](#) и файлы [гугл диска](#).

Внимание! Со стражем есть несколько известных проблем:

- игра будет дольше грузиться, т.к. ей приходится грузить на 1.5 Гб больше модов.
- в партизанской школе появляются бесполезные тактики на “громобоя” которые нельзя купить и они ничего не делают. (удалить их не получается, просто игнорируйте их)

- страж может “застрывать” и не может двигаться, если вы сажаете его в кучу укрытий (когда он зажат с 2ух или 3ех сторон укрытиями). Если у вас такое произошло: наведите мышь на клетку рядом, откройте консоль и напишите ttc.

Если вас раздражают эти проблемы, или Страж вам не понравился - просто отключите те моды что с ним связаны. Я специально вынес его в отдельный архив, чтобы его можно было по желанию ставить и по желанию отключать.

НОВОЕ:

- Новый класс СТРАЖ. Медленный, бронированный боец со щитом и пистолетом. Он обладает своим уникальным геймплеем и древом прокачки, на 80% состоящим из уникальных умений, не встречавшихся ранее в игре. Страж превосходно умеет защищать своих товарищей, отвлекая огонь врагов на себя, и обладает самым большим количеством умений "контроля" среди всех других классов.
- Баллистические щиты для СТРАЖА и ИСКР введены в игру. Их 3 тира. Повышают броню и уклонение носителя, даруют способности "Удар щитом" и "Стена щитов". Превосходный инструмент для танкования, но замедляет носителя и снижает его точность.

ФИКСЫ/БАГИ:

- Исправлены опечатки в спавнлистах, которые могли вызывать зависания игры
- Исправлены опечатки в листах навыков персонажей (ниндзя, рейнджер)
- Убран лишний пулемет для искры (просто другая моделька базовой пушки, чтобы не было дублей)
- Убран проект испытаний Игольчатых патронов и Игольчатые патроны
- ПП Гаусс тира стоит 55 → 45 (обнаружил косяк, видимо цифру пропустил)
- ПсиДрон - снова вспомнил как ходить через стены (в 1.16 из-за конфликта с другим модом он не мог)
- Множество разных названий Мутонов, которые любят падать, оптимизированы до "Мутон-громила"
- Добавлена описательная абилка "неуязвим к оглушению" для Омега-Берса и Королевы Берсов
- Исправлен баг с бесконечным бетонобоем (да, он был бесконечный :D)

ЭКОНОМИКА и СЛОЖНОСТЬ:

- Все трупы в игре стали дешевле на 10-20%, чтобы уменьшить заработок игрока на подборе трупов (шах и мат абузеры наборов!)
- В миссии по обороне мстителя от избранного увеличен кд между выстрелами пушки Адвента на 1 ход для всех сложностей (у вас будет на 5 ходов больше чтобы отбить атаку на мститель)

ОХОТНИЧЬИ ВИНТОВКИ:

- Разброс урона уменьшен (прощайте попадания на 1 ед урона)
- Крит шанс на всех винтовках повышен
- Удалена метка охотника со всех винтовок
- Все винтовки получили способность "Наводка" которая повышает шанс попадания и крита на +15 по помеченным целям

Общий смысл ребаланса: охотничьи винтовки будут более стабильными в плане урона. Они уступают в уроне и боекомплекте обычным винтовкам, но компенсируют это повышенной меткостью, шансом крита и будут особенно хороши против врагов с галометкой. В сборке появилось много новых способов вешать метки, так что пользуйтесь :)

ПСИ-БОЙЦЫ:

- Урон "Огненной ярости" увеличен на 1-2 ед в зависимости от Пси-усилителя

ЖНЕЦ:

- Заряды "Липучей мины" 2 → 1
- Бонусные заряды "Липучей мины" от перка "Мастер диверсий" 3 → 2
- "Жонглер ножами" восполняет заряды ножей, если Жнец убивает врагов из винтовки Вектор

ХРАМОВНИК:

- "Перегрузка" теперь дает 15 → 10 к криту за очко концентрации. Меткость не изменилась.
- "Стрела духа" теперь свободное действие, но потребляет 2 ед. концентрации.
- Небольшие перестановки в древе навыков на 6 и 7 уровнях

ИСКРА:

- "Бомбардировка" и "Протокол Нейтрализация" поменяны местами
- Навык "Град пуль" больше не может попасться в древе навыков искры
- Навык "Наводка" теперь иногда может появиться в древе (особенно будет полезен снайпер-искрам)

РАЗНОЕ:

- Нейрохлыст т1 и т2 имеют меньший штраф на волю солдата.
- Улучшенный пси-усилитель теперь требует вскрытия Жреца адвента для производства
- Перк "Неуловимый" (из 4-ой полосы) дает +10 уклонения → +7 уклонения за видимого врага. Максимум 50 → 35.

30 января 2023 | v1.16 hotfix

Хотфикс только для тех кто уже успел скачать 1.16 → [ссылка на хотфикс](#)
Если вы еще ничего не качали - вам не нужно париться. Просто скачайте сборку с [торрента](#) или с [гугл диска](#) и у вас уже будет "все включено".

- Исправлена иконка способности разрушителя "Взрывные работы"
- Из сборки убран мод AbilityToSlotReassignment, который не должен был туда попасть (он проблемный и вызывает разные микро баги)
- Исправлено несколько опечаток в новых перках и тактиках
- Исправлена опечатка в навыках ниндзи, из-за которой он мог не получать перки в 4-ой полосе на рангах Капрал и Сержант

ЖНЕЦ - значительные изменения:

Тень действует 2 → 4 хода, кд 4 → 5 ходов. Жнецом можно будет смелее действовать из Тени, но и тем грустнее будет ее по глупости потерять. Это повысит потенциал веток "Мастера ножей" и "Диверсанта", да и стрелять из тени по фланговым врагам будет веселее. Также это открывает больше возможностей по прохождению миссий соло Жнецом (да так тоже можно!)

- Бонус мобильности в "тени" снижен 3 → 2 (т.к. он почти всегда будет в тени, незачем ему так быстро бегать)
- Радиус обнаружения Жнеца для многих врагов снижен. В среднем 2-3 клетки, у дронов 4. Уменьшается навыком "Скрытность" до 1 клетки у всех.
- Винтовка вектор больше не имеет врожденных +10 к меткости. (хотите попадать → флангуйте врагов в режиме Тени)
- Навык "Парамедик" заменен на "Липучие мины". Теперь их уже на Сержанте можно взять. 2 мины в комплекте.
- Новый последний навык нижней ветки "Мастер диверсий" дает еще +3 липучих мин и +2 "Детонатора"
- Ветка ножей усилена новым крутым перком, а количество ножей стало больше.
- В перк "Жонглер ножами" добавлено подробное описание по ножам

- В 4-ую полосу навыков добавлено 5 интересных перков, уникальных для Жнеца.

ПУЛЕМЕТЧИК:

- "Огневая поддержка" убрана из-за нестабильной работы
- Ошеломляющее подавление доступно значительно раньше
- Добавлен новый перк "Устрашающее подавление" чтобы врагам совсем плохо стало, когда их будут в лейте подавлять

ГРАНАТОМЕТЧИК:

- "Смотри как они бегут" заменен на более полезный "Salvo" (позволяет кинуть 2 гранаты за ход или кинуть грану, а потом выстрел)
- В 4-ую полосу накинута 3 полезных навыков на гранаты, которые могут теперь ему выпасть и сильно вас обрадовать

СПЕЦ:

- "Боевой сканер" доступен позже (слишком сильный перк для 2-ого звания)
- Длительность галометки "Боевого сканера" 2 → 1 (полезно только на текущем ходу и для инициаций)

29 января 2023 | v1.16

Для этого обновления я не делал патч. Слишком много очень мелких правок во всех модах и очень много конфигов были удалены. Чтобы обновиться, нужно будет скачать полную версию сборки с [торрента](#) или с [гугл диска](#).

- Добавлен мод CompactPerks. Будет легче разобраться в абилках бойцов
- Добавлен мод WeaponHider. Нужен для сокрытия всякого ненужного в модах
- Добавлен мод OverwatchLockupFix, который уменьшает тупняки на овервотчах
- И прочие utility моды, нужные для нововведений этого обновления

ФИКСЫ БАГОВ:

- Теперь избранные не будут ломаться после 20 тех уровня. Больше никаких тройных убийств Чародея!
- Подправлены конфиги спавнов в финальной миссии. Теперь аватаров убивать должно быть на порядок сложнее в самом конце :)

НОВОЕ:

- Добавлено 2 новых партизанские тактики дающие всем бойцов слоты под Патроны и Гранаты (открывается недешево и не рано)
- Добавлено еще 6 навыков в 4-ую полосу для многих классов XCOM

ПУЛЕМЕТЧИК - Значительный ребаланс класса:

- У пулеметчика появилась своя профильная задача в игре - уничтожение крупных тяжело бронированных целей (меки, сектоподы, привратники и т.д.) с чем он будет справляться великолепно.
- Значительно усилена ветка на Подавление. Подавление стало эффективнее, а на 5-ом ранге вообще загляденье :)
- Из 4-ой полосы навыков убрано множество навыков для ближнего боя (Рембо с ножом это забавно, но все же бесполезно...)
- Все пулеметы в игре получили +1/+2 к урону по окружению. Теперь выстрелы пулеметчика будут полезными (даже если он промахивается) тем, что будут вызывать случайные уничтожения укрытий врагов.

СПЕЦИАЛИСТ - Значительный ребаланс класса:

- Убраны все перки связанные с режимом "Наблюдения". Теперь специалист будет исключительно саппортом и хакером.
- 2-ая полоса навыков переориентирована на поддержку для команды при помощи "Протокола помощи" и "Сканов" гремлином.
- Несколько новых перков и перестановки во всех ветках прокачки.

РЕЙНДЖЕР - Небольшой нерф его как точного стрелка и усиление обрез:

- Пристрелка: бонус к меткости и криту +20 → +10
- "Двойной выстрел" теперь открывается в самом конце (где этой имбе и место)
- Перк "Разрыв" заменен на более подходящий меткому рейнджеру навык "Хирургическая точность", позволяющий еще точнее стрелять по врагам в укрытиях
- "Увечье" заменен на "Выстрел в ногу" (снижает мобильность не до 0, а просто сильно режет ее)
- "Подствольный магазин" дает 2 → 4 доп. патрона обрезу

- У обреза стала лучше точность на 3-5 клетках от рейнджера. Позволит лучше его использовать не только в упор.
- "Передислокация" заменена на "Спринт". Суть та же, но этот перк проще в использовании и удобнее именно для обреза.

ЖНЕЦ - Ребаланс класса:

- Врагам легче обнаружить Жнеца в тени (2-3 клетки от врага, 4-5 клеток от дронов)
- Можно снизить радиус обнаружения до старых 0-1, если изучить навык "Скрытность" (да, он у него теперь есть)
- Изменения в навыках. Ослаблена верхняя ветка Жнеца-стрелка, усилены 2 нижние ветки "Мастер ножей" и "Диверсант"
- Кровотечение от ножей бьет больнее и срабатывает чаще (зависит от уровня ножей Жнеца)
- Разгром: штраф к точности за каждый выстрел -25 → -20, кд 2 → 5 и теперь этот навык в самом конце древа (плак плак)
- Жало: вешает разрыв 3 → 2

ЗАСТУПНИК - Небольшой ребаланс:

- "Тотальная война" больше не дает точность (перк итак слишком сильный)
- Заступник получил очень достойный перк ближнего боя на последнем ранге
- Небольшие балансные рокировки в древе навыков

РАЗРУШИТЕЛЬ - Небольшой ребаланс:

- Изменена средняя ветка прокачки, которая теперь называется "Сапер". Упор сделан на гранаты, разрушение укрытий и броню.
- "Подавление" убрано и удалены перки связанные с подавлением из 4-ой полосы навыков.
- Разрушитель на ранге Рядовой сразу же имеет иммунитет к огню. (ну а почему бы и нет, раз он так любит все поджигать)
- Бетонобой: требует 2 → 1 действие. Слегка увеличен урон и пробитие брони

НИНДЗЯ - Небольшой ребаланс:

- Слишком сильный "Вихрь" отодвинут подальше и теперь конкурирует с другим сильным перком "Маскировкой".

- Перк "Скрытность" усилен, он теперь дает более ощутимый бонус к проникновению и размещен в древе подальше.
- Различные балансные перестановки перков, чтобы сделать редко используемые навыки более конкурентоспособными.

ГРАНАТОМЕТЧИК:

- Навык "Бомбардир" дает +2 → +3 к дальности броска гранат
- Навык "Сапер" усилен и теперь будет чаще успешно ломать вражеские укрытия
- Навык "Боевой Инженер" значительно усилен и теперь будет ломать все к чертям собачьим!
- "Боевой Инженер" убран в самый конец ветки разрушения, а навык "Смотри как они бегут" доступен раньше и стал более привлекательным на фоне своих конкурентов

ШТУРМОВИК:

- т2 и т3 дугометы получили +5 и +10 к точности выстрела (стали чуть полезней)
- "Укрепление" дает 20 → 25 защиты и имеет перезарядку 4 → 3 хода

ИСКРА:

- Скорость починки на Мстителе снижена на 50% (будут дольше лечится)
- Исправлена опечатка из-за которой никогда не выпадал перк "Генератор щита" в древе навыков
- Специальная пушка: выстрел стоит 2 → 1 очко действия
- Заряды для пушки изменены (бронебойные - реально ломают броню, а осколочные - хорошо критуют, фугасы - без изменений)
- Заряды для пушки теперь можно совмещать с другим тяжелым оружием (устройте Адвенту апокалипсис!)
- Заряды для пушки теперь стоят дороже и делаются из Сектопода (побаловаться этим получится только в лейте)
- Огнеметы для искр получили прибавку к меткости, а постоянный урон от огня повышен на +1

ВРАГИ:

- **Убийца Адвента:** т1 вариант усилен аблативным щитом, но больше не умеет бить 2 раза за ход
- **Эфириал:** убраны Привратники и Хранители из фолловеров (прощай веселый пак вызывающий 5+ подкреп за 1 миссию). Также он стал сильнее. Получил способность "крепость", защищающую его от взрывов, защиту и уклонение, сильно снижающее шанс нормального попадания по нему. Теперь без пси-патронов и меткого Жнеца или Пулеметчика с ними будет гораздо тяжелее справиться. Наша воля исполнится!
- **Дроид Адвента:** при смерти выдает труп турели (раньше давал сплавы, но это криво работало)
- **Сектопод-Разведчик:** при смерти выдает уникальный труп, который дешевле трупа обычного сектопода. (прощая легкий фарм) Шансы спавна значительно понижены в поздней игре, а ХП и Броня немного повышены.
- **Целатид:** добавлена описательная способность "Игнорирование боли"
- **Штурмовой МЕК:** значительно повышено ХП и Броня. Он встречается крайне редко, так пусть эти встречи будут незабываемыми :)
- **Сектопод Страж Культа:** добавлены адекватные варианты взлома (раньше не всегда можно было взломать)
- **Сектопод Поддержки:** добавлены адекватные варианты взлома (раньше не всегда можно было взломать)
- **Сектопод ГОК:** теперь его тоже можно взломать
- **Мутоны охотники:** получили способность точнее стрелять по целям в укрытиях (теперь они реально страшные)
- Обычные **Сектоподы** и **Привратники** теперь будут попадаться чаще в лейтгейме. Даже на простых миссиях
- Спавны **Блюстителей, Фанатиков, Тяжелых МЕКов** и других лейт гейм противников повышены (все это после 20 тех. уровня)

БРОНЯ АДВЕНТА:

Нерф брони Адвента по боевым характеристикам и ценам. Эта броня супер полезна за счет своего эффекта снижения времени проникновения и вполне справедливо сделать ее не такой уж эффективной в боевом плане.

- Вся броня адвента дает 2 хп → 1 хп
- Вся броня адвента стоит 2 → 3 трупа
- Стоимость увеличена на 5-10 материалов, а некоторые виды брони теперь требуют сплавов\элерия и даже ядер
- Неработающая способность брони офицера, заменена на другую способность

ОРУЖИЕ ИЗБРАННЫХ:

Все оружие избранных было переработано. Оно по прежнему немного уступает по характеристикам плазменным аналогом вооружения, но это с лихвой перекрывается

различными уникальными бонусами и способностями оружия избранных, которых теперь стало больше. Спойлерить не буду, убивайте избранных и смотрите сами :)

C4, X4, E4:

- Повышен радиус броска для закладки: 5 → 6 (чуть легче будет закладывать взрывчатку)
- Повышен урон и разрыв брони (теперь реально чудовищный урон, выносит паки моментально)
- Подрыв по-прежнему лишает отряд маскировки, но не снимает личную маскировку Ниндзи с "Фантомом" или Жнеца в "Тени", что открывает для этих бойцов новые интересные возможности с этой взрывчаткой :)

ПИСТОЛЕТЫ:

- Большинство pistols в игре теперь весят 0 (ими можно чаще пользоваться!)
- Только у некоторых очень сильных pistols из модов оставлен штраф к мобильности в -1
- У всех автопистолетов точность стала еще хуже на дистанции дальше 7 клеток
- У всех обычных pistols точность стала лучше, они гораздо точнее автопистолетов

ГРАНАТОМЕТЫ:

- т1 гранатомет: бонус дальности +4 → +3
- т2 гранатомет: бонус дальности +6, не изменился, но стал ощутимее из-за нерфа т1 гранатомета
- т3 гранатомет: бонус дальности +6 и дополнительно дает +1 к радиусу взрыва. Цена стала выше на 25 мат
- т3 гранатомет обзавелся нормальной моделькой инопланетного плазменного гранатомета (спасибо Vozon)

РПГ и РАКЕТЫ:

- Убраны т2 версии большинства ракет чтобы уменьшить мусор в инвентаре
- Требования для открытий ракет изменены (самые вкусные - открываются позже, слабые - пораньше)

- Урон многих ракет РПГ увеличен на 1-2 ед. (чтобы компенсировать убранные т2 варианты ракет)
- У многих ракет понижен урон по укрытиям. Если хотите все качественно разносить - берите перк "Сапер"

ПАТРОНЫ:

- Осколочные патроны: разрыв брони 2 → 1
- Осколочные патроны теперь открываются позже и сделать их сложнее. Они требуют труп Штурмового МЕКа, а не Турели.
- Патроны стилет: урон пришельцам 2 → 3 единицы. Теперь делаются из безликих (раньше делались из щитоносца)
- Патроны флешетта: урон небронированным целям 2 → 3 единицы

ИЗБРАННЫЕ:

- Все избранные получили броню, но потеряли немного в количестве ХП
- Базовый прирост знаний избранных слегка увеличен (после 18 тех уровня кто-то точно уже попытается напасть на вас)
- Прирост знаний от "похищения" значительно увеличен! (теперь уж лучше убить своего, чем дать его пленить)
- Шанс саботажа повышен и теперь составляет 65-70-80-90 % в зависимости от сложности
- Саботаж теперь могут происходить только при уровне знаний избранного выше 2
- Последствия саботажей ослаблены (особенно потери разведданных)

РАЗНОЕ:

- Мечи Катана, Нинджато и Вакизаши скрыты специальным модом и больше не должны появляться в игре просто так
- Катану можно сделать из Убийцы Адвента, как это и должно было быть изначально
- Трупы из Убийцы, Фантома и Ликвидатора теперь корректно падают (не заменяются на копейщиков)
- Для Пси-усилителя т2 больше не требуется исследование элерия (дадим мощь психам пораньше!)
- Нейрохлыст т1 теперь делается из "Фантома", а не Сектоида
- Развертываемый Пси-Дрон стал дороже, хуже уворачивается от выстрелов и стал тяжелее (вес 1 → 2)
- Некоторым миссиям в центре тайных операций снижена длительность на 1 день для "ветерана"

- Навык "Контролируемый огонь" убран из 4-ой полосы у всех кроме пулеметчика
- Навык "Галометка", который у многих выпадает в 4-ой полосе, дает 15 → 10 к меткости
- Урон с приказа храмовников "пси-фидбек" понерфлен: 4 урона → 3 урона (он слишком сильный)
- Шанс повышения смекалки у солдат при безупречной миссии 15% → 10%

УБРАНО ЛИШНЕЕ:

- ПБМ контролируемая стрельба удалены. Все 3шт из списков Шень (кто вообще этим пользовался?)
- Броня жреца удалена (у нее нет нормальной картинки и способность конфликтует со способностями психов)
- Посеребренные патроны удалены (доп. урон по странникам и зомби. Кто-нибудь их брал когда-нибудь?)
- Игольчатые патроны (итак уже слишком много патронов дающих просто урон)
- Лазерный и Гаусс ножи удалены (часто ли вы создаете хоть какие-нибудь ножи пулеметчику?)

КАСТОМИЗАЦИЯ:

- Обновлён пак персонажей MNG. Добавлены все персонажи со стримов и видео. Суммарно уже 350+ персов.
- Добавлен пак футуристической одежды на манер Crysis
- Добавлен пак одежды солдат земли из ME3
- Добавлена одежда из Doom 2016
- Добавлена озвучка Грюнта из MassEffect
- Добавлена озвучка огнеметчика из SC2
- Удалена озвучка Новы, Рейнора и Тайкуса из SC2 (слишком тихая)

=====

=====

27 декабря 2022 | v1.15

Если у вас уже есть v1.14 - вам достаточно [скачать патч](#) и бросить в Mods с заменой

НОВОЕ:

- Добавлен мод, который делает дым от дымовых гранат не ядрено-красным, а обычным серым
- **Новый враг "Убийца адвента"** - еще одна девочка у пришельцев :) Может приятно вас удивить уже почти с начала кампании
- **Новый враг "Фантом"** - и снова девочка, на этот раз псионик. Обладает массой довольно неприятных способностей и стильным внешним видом
- **Новый враг "Ликвидатор"** - элитный снайпер, который практически не мажет и вызовет у вас бурю эмоций в лейт-гейме :D
- **Новый враг "Сектопод Поддержки"** - сектопод-саппорт, призванный прикрывать огнем другие войска Адвента
- **Добавлены катаны**, мечи позволяющие чаще атаковать и критовать. Они делаются из "Убийцы Адвента" и имеют 3 тира
- Добавлена **катана "Фантом"** для лейт-гейма. Очень крутая. Открывается после исследований в зале теней
- Добавлен **меч "Ужас"**, с необычными свойствами. Делается из трупа редкого врага "имя засекречено"
- Добавлено исследование брони Адвента и **6 новых видов брони**, которую вы можете создать! (броня Адвента позволяет лучше проникать на миссии и снижает заметность ваших бойцов, но для нее нужны трупы)
- **Развертываемый дрон**: новый предмет, делается из 2 пси-дронов адвента и очень вам понравится :)
- Добавлено **3 новых навыка** в четвертую полосу перков для многих классов солдат
- **Новый ген-мод** из редкого Жреца Адского Пламени

ХРАМОВНИК: (баф)

- шанс что храмовник будет с "даром" 40% → 50%
- количество защитного щита увеличено 4/8/12 → 5/10/15
- базовая точность всех перчаток повышена 20 → 25 (как у заступника)
- урон с руки теперь пробивает 2/3/4 брони в зависимости от перчаток (теперь он не юзлел vs роботов)
- урон с руки уменьшен на -1, но теперь он растет на +0/+1/+1/+2 в зависимости от уровня концентрации
- храмовник получает: +5/+10/+15/+20 уклонения в зависимости от уровня концентрации
- храмовник получает: +0/+1/+1/+2 мобильности в зависимости от уровня концентрации
- способность: Выстрел души (лук) теперь пробивает броню и возвращает очко концентрации, если цель была убита

ЗАСТУПНИК: (микро нерф)

- бонусная точность для способностей "Правосудие" и "Гнев" понижена 30 → 25

ЖНЕЦ: (баф)

- радиус подсветки врагов через стены увеличен с 21 до 24
- "Жонглер ножами" дает +1 нож → +2 ножа
- "Удаленная детонация" имеет 1 → 2 заряда
- "Камуфляж" заменен на "Марадер" (дает рандомный лут в конце успешной миссии)
- "Камуфляж" можно будет найти в 4-ой полосе навыков, если повезет
- +10 взлома на старте и +10 взлома далее по прокачке (жнец часто что-то ломает в соло, ему пригодится)

ШТУРМОВИК:

- Перк "Мастер ближнего боя": затраты патронов на выстрел 2 → 1 (это влияет и на всех других, кто может этот перк получить в 4-ой полосе. И на врагов тоже)

Бойцы с ДАРОМ: (нерф)

- Перк "Запал" КД 2 → 3

ИСКРА: (косметические правки)

- базовая скорость починки искры на мстителе уменьшена на ~20% (что бы она хоть как-то ощущала ранения)
- лечебный туман делается теперь из целатида и требует его труп (а не безликого)
- все проекты для искры, открываются только после постройки 1ой искры (было 2 открытых сразу)

ИЗБРАННЫЕ: (тут и бафы и дебафы одновременно, просто станет интереснее)

- шанс террора понижен на 10%, избранные получают меньше знаний от террора (~15%)
- теперь избранные должны делать разные действия в конце месяца, а не всегда одно и то же
- шанс что избранный предпочтет сделать "саботаж" уменьшен с 40% до 25%
- шанс что избранный решит "подкачаться" увеличен с 10% до 25%

- шанс успешного саботажа изменен (50% для всех сложностей → 30%\40%\50%\60%)
- вред от успешного саботажа немного увеличен и проскалирован по сложностям
- атака на мститель готовится избранным на 3-7 дней дольше (легче её отменить)
- атак на мститель не может быть больше 2 одновременно за 1 месяц
- избранный не может повторить атаку сразу же в следующий месяц (только через месяц)
- **Ассасин:** сопротивление к урону 25% → 20% (итого до 80% макс, а не до 100%. Так тебе с**а!)
- **Колдун:** шанс поджога от "горения разума" 40% → 60% (а то пуканы совсем не горят от него)
- **Снайпер:** макс. урон винтовки повышен на 1 ед, крит урон повышен на 1-2 ед. И теперь пробивает броню.
- Снайпа охотинка XCOM: пробивает 3 брони по дефолту (нехило, а?)
- Дробовик ассасина XCOM: разрушает 1 броню по дефолту (мелочь, а приятно)

КАМПАНИЯ: (ослабления кампании чтобы компенсировать боль от новых врагов и поправить некоторые особенности Dev32)

- снижена стартовая сила адвента во всем мире (это должно вылечить то что в стартовых регионах довольно рано могло скопиться много силы, которая "парализовала" всю дальнейшую игру)
- стартовых материалов для всех сложностей больше на 25-50 (чтобы гарантированно хватало на инжа и 1-2 набора со старта)
- общий штраф времени исследований для "легенды" уменьшен на 0.05% (нет это не мелочь!)
- вдохновения теперь дают чуть больший буст к скорости исследования (+10% для всех, кроме легенды)
- время расчистки отсеков замедлено для "ветерана" на 10% и "легенды" на 20%
- базовый штраф на время проникновения для 6-7-8 человека уменьшен на ~20% (будет чуть легче проникать)
- базовое время проникновения для "ветерана" уменьшено на пол дня
- время на выполнение задания для "ветерана" +1 ход
- первое подкрепление на миссиях по штурму объектов адвента будет приходить на 1 ход позже
- показатель ускорения времени прибытия подкреп во всей игре понижен на ~20% (2ая, 3ая, 4ая и т.д. подрепы будут приходить в среднем на 1-2 хода позже)

ПРОЕКТ АВАТАР: (это исправляет то что Аватар в Dev32 быстро рос на легенде)

- на легенде, скорость прироста очков аватара в лабораториях адвента замедлена в 2 раза (она была чудовищно высокой в сравнении с "ветераном" и "профессионалом")

- на легенде общемировая скорость роста аватара замедлена на ~4 дня
- для всех наград снижающих аватар появился разброс на +1 (иногда вы сможете снизить его, чуть больше чем обычно)

ВРАГИ: (в основном нерфы и исправления недочетов)

- Блюстители: исправлены опечатки в ИИ, из-за которых они не могли использовать некоторые свои способности
- Коммандос Раптор: ХП снижено на 1-2 и убран перк на крыты
- Коммандос Призрак: для т3 вариации увеличено уклонение на +10
- Коммандос Разрушитель: снижено ХП на 2-6 ед. и немного снижена защита
- Все коммандосы будут появляться чуть реже, чем было раньше
- Пси-дроны: ХП понижено на 1-2, но увеличена защита и уклонение. Убраны риот-патроны. Слегка увеличен шанс спавна.
- Снайпер Адвента: убран армор (зачем снайпу армор?) уменьшено ХП, но увеличен шанс крита и точность при стрельбе с фланга
- Пси-Агенты Мастера: не будут возглавлять отряды адвента, что сделает их появление в лейте значительно реже
- Телохранители Адвента: спавн сдвинут на 2 тех. уровня дальше и шанс их появления стал еще ниже
- Целатид: Хп снижено на 1, и больше не является лидером отрядов, что сделает их появление в игре реже
- Вайпер ассассин: получил +1 мобильности и +5 крит. шансу на всех уровнях
- Крио-жрец и Крио-ракетчик: слегка понижены шансы спавна на всем протяжении игры
- Следопыт: теперь оснащен риот-патронами (могут оглушить при выстреле с небольшим шансом)
- МЕК-патрульный теперь должен нормально взламываться "Полным перехватом"
- Черных кодексов теперь тоже можно ломать "Череполомом" что бы продвинуться по сюжетке (хотя они для этого не самая лучшая цель)
- ОмегаБерс: теперь уязвим к огню, но он все равно может атаковать, даже если горит (он слишком крутой чтобы полыхающая задница его отвлекала)
- Парочка секретных лейт-гейм врагов задвинута еще дальше в лейт, за тех. уровень 20

РАЗНОЕ:

- Все оружие ближнего боя теперь требует изучения технологии оружия своего тира (до этого нужны были только вскрытия Копейщиков\Мутонов\Архонов и т.д. из-за чего какой-нибудь гаусс-меч мог быть доступен на тире лазерки)
- Перчатки храмовника т2 теперь делаются из Жреца, а не Копейщика (чтобы снизить зависимость игрока от трупов копейщика из которых делается уж очень много всего. Да и смысловая связь между Жрецом и Храмовником получше)
- Изменена стоимость т2 и т3 перчаток храмовника, они стали чуть дешевле по материалам, но требуют больше элерия

- Ножи для пулеметчика перебалансированы. Они по прежнему очень точные, но наносят меньше урона (особенно крит урона)
- ВАМП-патроны: теперь делаются из Призрака (а не из "информация засекречена")
- Пси-патроны: теперь делаются из Фантома (а не из "Жреца Адвента")
- Сверх Бронебойные патроны: теперь делаются из "Ликвидатора Адвента", а не "Блюстителей" и их можно открыть раньше
- Риот-патроны: теперь делаются из следопытов (а не из фазовых дронов)
- Отключены багованные зеленые патроны (их нельзя было сделать, но они были в списке у Шень)
- Физподготовка на мобильность ослаблена: 1-3 → 1-2 мобильность при прохождении бойцом
- Шанс прокачать мобильность при рывке уменьшен: 0,08% за клетку → 0,07% за клетку (на 15% будет реже прокаты)
- "Тактическое проникновение" в партизанке усилена и действует на 6-7 → 6-7-8 солдата
- Время переобучения солдат в центре подготовки снижено на 20-30% (теперь этим даже можно пользоваться)
- Некоторые ген-моды переделаны в связи с добавлением новых врагов и создаются из других трупов
- Для многих оружий с длинным описанием, добавлена 1-ая строчка где указано что это и для какого класса
- Мелкие доработки в локализации

=====

=====

14 декабря 2022 | v1.14

*** Не рекомендуется ставить это обновление во время вашей текущей кампании

*** Лучше всего ставить перед началом нового трая

Если у вас уже есть v1.13 - вам достаточно [скачать патч](#) и [18 персонажей](#) (по желанию)
 Файл CoreMods в гугле и торрент обновлены до версии 1.14

- Добавлен мод на +20 иконок отрядов

- Добавлен мод на чистку ненужного кэша игры в лейт гейме (возможно снизит частоту вылетов)
- Обновлено моды CommunityHighlander и DLC2Highlander (возможно ускорит производительность и уменьшает вылеты)
- Добавлен новый ген-модуль, создающийся из пси-агентов и продвинутых кодексов (теперь ген-модулей ровно 50!)
- ЖНЕЦ: перк "Камуфляж" усилен. Теперь дает +25 защиты и +50 уклонения (было +20 защиты и +40 уклонения) на 1 ход, после потери маскировки
- ЗАСТУПНИК: отбалансирован урон электро-крюка для всех 5 тиров его перчатки с когтями.
- БОЙЦЫ С ДАРОМ: изменена иконка способности "поднять зомби". Теперь она отличается визуально от "контроля зомби"
- ИСКРА: на 1ом уровне имеет 65 меткости (было 67)
- ИСКРА: "Бомбардировка" теперь имеет КД 5 (было 4)
- Адвент Дроид: слегка повышены шансы спавна на всех этапах игры
- Пси-Агент: больше не будут возглавлять отряды адвенты, что делает их появления сильно реже
- Целатид: уменьшена мобильность, хп и воля. В целатидов по прежнему тяжело попасть и они доставят много проблем если вы не можете убить их за 1 ход. Но они очень уязвимы к пси-атакам и являются прекрасной целью для майнд-контроля
- Венатор: шансы спавна понижены и сдвинуты дальше по тех. уровню (16 → 18). Снижены ХП, броня и защита
- Кодексы Черный Лед: шансы спавна понижены, больше не имеют брони, ХП понижено, но получили абилку на +щиты при промахе по ним
- Блюстители адвента: множество балансных доработок (в основном ослабления)
 - понижены шансы спавна и сдвинуты чуть дальше в лейт. Особенно спавны в палатах чезенов.
 - значительно снижено ХП на 10-20 ед для всех блюстителей
 - снижена защита на 5-10 ед для всех блюстителей
 - теперь имеют иммунитет только к огню и яду (раньше был еще иммунитет к кислоте и морозу)
 - всем блюстителям выдана абилка на реген армора
 - повышена точность на 5 ед некоторым блюстителям
 - КД на использование "руки-молнии" блюстителем повышен с 1 до 3
 - Радиус взрыва ракет блюстителем уменьшен на 2
 - переделан ИИ для всех. Они чаще будут пытаться сблизиться или фланговать вас.
 - Не будут стрелять с шансами ниже 25%. Чаще и более адекватно будут применять свои способности.
 - "Мк2 Блюститель" переименован в "Блюститель штурмовик" (это лучше отражает его суть)

- Только т1 и т2 блюстителю могут перейти на вашу сторону при взятом приказе "Двойной агент" после тех. уровня 20 (раньше могли попадаться на тех. уровне 16, что было очень большой халявой)
- Модуль гиперстимуляции: в описании теперь указано что он позволяет воскрешать убитых и он стал стоить дороже: 80 мат → 100 мат и 3 ядра (дорогое удовольствие однако, лучше не терять солдат, командир!)
- Отключен приказ Храмовников, позволяющий отправлять легко раненных в бой из-за бага (когда можно было раненых отправлять на несколько миссий сразу)
- Шанс получить бойца адвента на миссии с активным приказом "Двойной агент" снижен с 33% до 25%
- Увеличен пул возможных бойцов адвента, которые могут появиться как "Двойной агент" (+6 вариантов бойцов)
- Теперь бойцы будут иногда (очень редко) получать +1 очко ХСОМ за выстрел с высоты, выстрел с фланга, двойное убийство и за атаку из невидимости.
- Физподготовка: Шанс изучить 2ую способность бойцам с "высокой" и "очень высокой" боевой смекалкой снижен на ~20%. В тоже время бойцам с "низкой" и "очень низкой" смекалкой добавлен шанс ~20% на изучение хотя бы 1 способности.
- Время изучения главных и самых долгих исследований снижено на ~10%, чтобы вы успевали изучить больше второстепенных исследований за 1 трай. (Кажется что мало, но в сумме это дает бонусный месяц или даже два на исследования)
- Лазерный меч: убран конфликт бафов на точность. Теперь он имеет только один баф на +30 к точности (что на 10 больше чем у всех других мечей)
- С4, Е4, Х4: урон повышен на 50% (их сложно применять, так пускай урон компенсирует это)
- SoldierDevelopment теперь переведен на русский язык (получение меткости\взлома\воли\моб. и т.д. бойцами за различные действия)
- Ситрепы детей змеиноного короля теперь адекватно переведены и должны выводиться на русском
- Добавлено [18 новых персонажей](#) в отдельный пак кастомизации с прохождений на YouTube (ставьте их только если используете мои моды на кастомизацию)

=====

=====

- Вернулась частично былая сила Наборов Транспортировки. Стоимость применения - 1 АР и не заканчивают ход. Но при этом по прежнему лишают невидимости при применении и ими нельзя поднимать оглушенных и замороженных врагов если их ХП больше 33%.
- Значительно понижены шансы спавна Пси Оперативников
- Переведены сообщения о повышении статусов бойцов во время миссии

Для этих правок не нужно качать всю сборку!

Просто [скачайте файл](#) и скопируйте в моды с заменой содержимого.

20 ноября 2022 | v1.13

- Удален мод **DoctorMandarbsMap-Pack(WotC)** из-за летающих вышек адвента (удалите этот мод самостоятельно, если он у вас стоит)
- ЦЕЛАТИД: шансы спавна понижены, особенно в начале игры.
- ПСИ-АГЕНТ: понижены шансы спавна, особенно в начале игры.
- Понижены шансы желтой тревоги спящих врагов для сложностей Легенда (33% → 30%) и Ветеран (33% → 25%)
- Правки локализации

7 ноября 2022 | v1.12

- Добавлен мод **Doctor Mandarbs Map-Pack**, который немного увеличивает разнообразие внешнего вида карт для миссий
 - Добавлен мод **WOTC_2020TargetIcons**, добавляет больше иконок врагов
- Важные нерфы:**
- набор транспортировки: применение стоит 2 очка действия (было 1)
 - набор транспортировки: при применении снимает маскировку солдата
 - набор транспортировки: нельзя поднять оглушенного/замороженного врага, у которого больше 35% здоровья (для этого добавлен спец. мини-мод)
 - значительно понижены шансы на повышение меткости у бойцов (теперь не получится так быстро качать меткость через царапины, как это раньше могли делать рейнджеры и пулеметчики)
 - шанс прокачки мобильности при рывке снижен на ~20%

- PsiDrone: понижены шансы спавна на всем протяжении игры, особенно в ранней и поздней стадии игры

Фиксы и незначительные правки:

- РПГ не должны больше выдаваться по 1шт на старте кампании
- РПГ не должна больше появляться при загрузке сейва, если у вас ее нет
- С4 теперь стартовый предмет в неограниченном количестве (как граната)
- Е4, Х4 стали дешевле и не требуют больше сплавов для создания
- Перк "В яблочко" штраф точности теперь -10 (было -15)
- Перк "Элитный снайпер". Описание стало гораздо понятнее.
- Перк "Армированные подкладки" получил уникальную иконку.
- Множество мелких правок локализации и переводов

28 октября 2022 | v1.11

- **Новая рейдер-фракция для средне-поздней игры.** Кто они? И чего хотят? Непонятно... Но они явно не с нашей планеты, перемещаются большими группами (их отряды в 2 раза больше других рейдеров) и атакуют всех кого увидят без разбора. (начинают появляться ближе к концу игры)

Изменения:

- ШТУРМОВИК: "добавим искры" теперь стоит 1 АР (было свободным действием)
- Пси-дроны получили оглушающие патроны в свой арсенал
- Пси-агенты напротив, лишились этих патронов (они и без них хороши)
- Оглушающие патроны теперь требуют труп пси-дрона (а не пси-агента)
- Пси-агенты получили более "элегантное" оружие (визуальный апдейт)
- Обновлено иконки оружия и способностей пси-агентов и пси-дронов
- Следопыт т4 слегка усилен (+защита за полукаверами)
- Капитан мутонов-разорителей получил обновлённый ИИ (он больше не будет бегать туда-сюда, а будет расстреливать вас мощными залпами, наносящими урон по области. И не дай бог вам оказаться к нему достаточно близко...)
- Боезапас всех мутонов-разорителей уменьшен до 2 (было 3)
- Изменен ИИ осадных мутонов. Они по прежнему обожают вставать на овер, но теперь могут и просто стрелять. А если вы сами подставитесь - они не упустят шанса и точно выстрелят (раньше они тупо убегали и вставали на овер)
- Добавлена описательная способность всем юнитам, которые несмотря на огонь, могут сражаться в ближнем бою (безликие, берсерки, архонты, титаны адвента)

- Правки локализации

24 октября 2022 | v1.10

Новый враг:

- **Сектопод Страж Культа** - еще один сектопод для лейта с экзотическим оружием и акцентом на защиту через щиты, которые очень трудно пробить. (помимо трупа из него выпадает много элерия)

Изменения:

- Ослаблены враги из мода SCP (-меткость -щиты -хп -броня). Больше всего нерфов получили враги 1-ого уровня, т.к. иногда они были неадекватно мощными для ранней стадии игры
- Улучшен ИИ следопытов (они чаще предпочитают выстрелить или встать на овер, особенно если есть хорошие шансы на попадание, а не будут просто всегда куда-то бежать, даже если в этом нет смысла)
- ОмегаБерсерк при смерти, помимо трупа берсерка, всегда оставляет еще 1-2 ядра элерия (небольшой бонус за жирноту)
- Оружие DLC "Тактическое наследие" скрыто и больше не захламляет инвентарь

Фиксы\баги:

- Исправлена опечатка из-за которой протокол взлом ИСКР не работал на вражеских роботов
- На ИСКР больше нельзя одеть ракетные и элериевые ускорители (они им ничего не давали, но одеть можно было)
- Количество отображаемых способностей оптимизировано до 15 и 30 (для отображения 1 или 2 строки навыков соответственно)
- С4 больше нет в инвентаре со старта игры (сначала нужно его открыть)
- Иконки всех видов мутонов теперь отображаются корректно
- Небольшие правки локализации

20 октября 2022 | v1.09

- Добавлен мод "OverwatchAll" по просьбе играющих
- Добавлен мод "AutoSave" на всякий случай, страховка от вылетов
- Добавлен мод "ABBParkPack" и еще немного навыков в 4-ую полосу

- Мод "ChooseMyClass" заменен на привычный "Commander's Choice" по многочисленным просьбам играющих. **Внимание! Обязательно отключите или удалите WOTCChooseMyClass после обновления.**

Новые враги:

- **Целатид** - новый пришелец, младший собрат безликих. Плюется кислотой, регенерирует и в него довольно сложно попасть из-за его малых размеров. (для тех кто в теме: турелей не будет, они слишком облегчают и замедляют бои)
- **Архонт Шаман** - жесткий редкий архонт для поздней игры. Крайне живучий и может один похоронить весь ваш отряд, если вы не отнесетесь к нему серьезно.
- **МЕК Патрульный** - робот, специализирующийся на сдерживании врага. Он будет вас замедлять, оглушать и бить по голове. Все, лишь бы не дать добежать до эвака :)
- **Сектопод Разведчик** - малый сектопод для средне-поздней игры. Хорошо умеет обездвигивать ваших солдат и затягивать долгий бой, до прихода других сил адвента.
- **???** - еще один супер редкий враг. Если повезет - сами увидите этот кошмар в конце игры.

Новое:

- Добавлена взрывчатка C4,E4,X4 (можно скрытно бросать и делать засады)
- Добавлена т4 броня, самая дорогая и жирная броня с встроенной уникальной абилкой (для открытия потребуется сделать очень долгое исследование)
- Новый меч с ядовитым лезвием (делается из Целатидов, 3 уровня грейдов)
- Новый ментальный щит с приятным бонусом (делается из Архонта Шамана)
- Новый ген-мод из Архонта шамана (что дает? увидите сами, если доживете)
- Еще +8 навыков, в необязательные перки 4-ой полосы для солдат ХСОМ (они так же добавлены в Физподготовку и могут выпасть бойцам которые ее проходят)

Изменения\баланс:

- Магнитку можно изучить только после лазера (раньше можно было обойти)
- Изменены многие ген-моды и их характеристики\цены\описания
- Военно-полевая медицина теперь требует труп Целатида (а не Вайпера)
- Вамп-патроны теперь изготавливаются из Архонта Шамана (а не Призрака)
- Кислотная граната т1 теперь требует труп Целатида (а не Призрака)
- Кислотная граната т2 теперь требует труп Андромедона (а не Призрака)
- Кислотная граната т1 получила -1 к разрыву брони
- Кислотная граната т2 получила +1 к урону и +1 к разрыву
- Огненная граната т1 и т2, получили +1 к радиусу взрыва, но -3 к урону
- т3 броня получила -2 хп, но стоит на 40 материалов и 5 кристаллов дешевле
- т2 РПГ получило +2 к дальности

- т3 РПГ получило +4 к дальности
 - Снижена дальность т2 артиллерии ИСКР на -4, но увеличен урон на +1
 - Элериумные ускорители стоят на 2 ядра меньше (было 4)
 - Призванные с Мстителя солдаты имеют только 1 очко действия (было 2)
 - Рейнджеры теперь нормально могут стрелять с ракетными ускорителями
 - Усилены способности ближнего боя ракет. ускорителей (+урон, +разрыв брони)
 - Вихревой меч стал в 2 раза дороже и требования для его открытия ужесточены
 - Вихревой меч наносит на +2 урона +2 крит урона больше
 - Описание особой способности вихревого меча стало понятнее
 - Убран "Черный разлом" вшитый в т3 АМП, такого не должно было быть
 - Ослаблен навык "Огонь души": кд стало 3 (было 2). Плачьте абюзеры психов!
 - Усилен навык "Окрыляющая отвага": дает +4 мобильности (было +2)
 - Усилен навык "Наведение на цель": кд 2 (было 4), +25 точности (было +20)
 - Приказ Заступников: ускорение постройки, теперь дает +50% (было +25%)
 - Приказ Заступников: ускорение исследования брони, теперь т1 (был т2)
 - Приказ Храмовников: увеличение мощности Мстителя для сложности "легенда" дает +3\+6 (было +4\+8)
 - Приказ Храмовников: улучшение работы лабораторий дает +20% (было +15%)
 - Повышен шанс появления Дроидов Адвента, Пси Дронов и Вайперов Ассасинов
 - Усилены Телохранители и Генералы адвента (+меткость, +воля, +уклонение)
 - Особенно усилен Заслуженный Телохранитель (+крутая способность)
 - Усилен т4 Патфайндер-снайпер, он теперь с изюминкой, крайне опасен
 - Усилены Мутоны Охотники (+воля +крит +крит урон +мобильность на легенде)
 - Оружие мутонов охотников теперь вмещает только 2 патрона (было 4)
 - Мутоны Охотники больше не уничтожают всю броню, а только 2-3 брони
 - Из мутонов охотников падают трупы элитных мутонов, а не простых мутонов
 - Трупы сектоподов стоят 40 (было 65), но теперь из крупных сектоподов падают еще и сплавы в небольшом случайном количестве
 - Вайпер Ловчий стал Вайпером Ассасином, был усилен и получил крайне интересную особенность
 - Усилены Пси-агенты т2 и т3 (+точность, +защита, +щиты, +уклонение)
 - Усилен Привратник (+хп, +моб, +крит, +майнд контроль бойцов ХСМ)
 - Усилен т2 Архонт (+армор, +мобильность)
 - Гатлинг МЕК вспомнил как пользоваться дробовиком и его ИИ был улучшен (не будет использовать пулемет в молоко; будет чаще штурмовать вас и стрелять из дробовика; не будет убегать)
 - Гатлинг МЕК в целом был доработан (иконки, статьи оружия, локализация)
 - Крио жрецы должны меньше использовать свой ледомет в "молоко" (фикс)
 - Крио жрецы усилены (+броня, +1 грена для т3 жреца, все жрецы могут использовать ледомет 2 раза за ход)
 - Крио-распылители ХСМ также усилены, можно использовать охлаждение 2 раза за ход (что значительно повышает их эффективность)
 - Снижен шанс побега у врага одиночки до 50% (было 70%)
- В списки врагов финальной миссии добавлены элитные враги из модов. Теперь финал будет по настоящему финалом. Даже не знаю как вы будете это проходить. Удачи Коммандер!

- Добавлены названия всех веток прокачки (слева надписи при прокачке)
- Изменены описаний некоторых врагов и способностей
- Множество правок локализации

10 октября 2022 | v1.08

- ЖНЕЦ: перк "Жало" получил небольшой баф и более ясное описание
- СПЕЦИАЛИСТ: получил +1 крутой перк в 4-ую полосу навыков (на череполом)
- ГРЕНАДЕР: ребаланс навыков, подробнее [можно глянуть в статье](#)
- РПГ нельзя давать Гренадерам (это было неэффективно и странно работало)
- Ледомет теперь можно выдавать штурмовикам (а не только разрушителям)
- Мастерская теперь стоит 80 (было 100) и строится 10 дней (было 14)
- У Колдуна Адвента шанс возрождения 50% вместо 100% (чтобы их трупы можно было чуть легче достать на обычных миссиях и так интереснее играется)
- Обновлено описания РПГ, Ледометов и наборов транспортировки
- Правки локализации во многих местах

7 октября 2022 | v1.07

- СПЕЦИАЛИСТ: ребаланс класса, подробнее [можно глянуть в статье](#)
- Сектопод-Прайм получил иммунитет к заморозке и еще немного усилен
- починил ИИ для Снайперов Адвента, Снайперов-Патфаиндеров и некоторых новых Мутонов (теперь они не должны скипать ходы)

5 октября 2022 | v1.06

- добавлены РПГ. Их могут экипировать Гранатометчики и Разрушители
- плазменный т3 гранатомет заменен на т3 "умный" гранатомет
- поправлены спавны блюстителей (они должны встречаться реже и позже)
- блюстителям уменьшена броня, хп и защита, но увеличена точность
- правки локализации

24 сентября 2022 | v1.05

- изменена способность Сгусток Ярости у психов (она стала круче и полезней)
- Fuse у психов получил КД в 2 хода, было 0
- правки локализации некоторых предметов и исследований

22 сентября 2022 | v1.04

- Поправлены спавны для Дроидов, Генералов и Телохранителей. Теперь они точно должны появляться в игре.
- Слегка уменьшена общая концентрация новых врагов из модов на миссиях
- Офицерский перк "Диспетчер" теперь вызывает эвак на 3 хода быстрее (было 2)
- Призыв подкреплений на ракетных ранцах сильно понерфлен
- Описание призыва подкреплений стало гораздо понятнее
- Гало-указатели снайперов теперь делаются из сканеров патфов (на т8 и т16)
- Починил визуальный баг дугомета (нет черной хренотени)
- Починил визуальный баг лазерной винтовки (луч теперь виден)
- Исправлена стоимость протокола лютого мороза для сложности Легенда
- Поправил локализацию в некоторых местах
- КАСТОМИЗАЦИЯ: добавлено еще 3 мода на крутые шмотки бойцам
- КАСТОМИЗАЦИЯ: добавлено 12 скинов
- КАСТОМИЗАЦИЯ: добавлен пак русской озвучки

18 сентября 2022 | v1.03

- Новые враги:
 - **Дроиды** - боевые роботы с малым ХП, но броней. Еще одна причина брать протокол нападения специалисту.
 - **Жрецы-фанатики** - особо мощные жрецы для средне-поздней стадии игры в Зех вариациях. Некоторые вас удивят :D
 - **Венатор** - особый кодекс, который очень не любит бойцов с пси-способностями и питает к ним особую ненависть
 - **Хранитель Врат** - подвид Привратника, специализирующийся на призыве подкреплений
 - **Сектопод-Прайм** - ваш худший кошмар с очень редким шансом появления после достижения 20 тех. уровня адвента
- из Хранителя Врат можно сделать один очень крутой предмет (какой? так вам все и расскажи. Сами увидите если сможете его убить)
- добавлен новый Ген-мод, создающийся из Хранителя врат

- изменен Ген-мод из Пси-агентов (совсем другой эффект теперь дает)
- Ген-мод из кодексов теперь требует 4 мозга кодексов, а не 3
- добавлен новый ситреп "Охота", на таких миссиях будет много венаторов, охотящихся на ваших пси-оперативников
- Воитель Адвента теперь имеет более ощутимую разницу характеристик в зависимости от сложности
- Воитель Адвента теперь дает труп Копейщика, а не Щитовика (это логичнее, учитывая его арсенал)
- Воитель адвента получил пассивку, делающую его прочнее для мили-атак
- Телохранители получили 2 пассивки еще лучше подчеркивающие их "элитность"
- Костюм хамелеон теперь гораздо сильнее влияет на проникновение (в 2 раза увеличен эффект)
- Проект костюма хамелеона и сам костюм подорожали.
- Обновлено описание костюма хамелеона, для большей ясности его работы
- При старте игры в бараках теперь есть 2\4\6\8 рекрутов, вместо 0\2\5\5 (это должно чуть облегчить старт игры, если вы любитель получать ранения)
- Добавлено множество описаний для новых врагов (при нажатии на F1 под именем которое идет бегущей строкой)
- Исправления опечаток в локализации
- ХРАМОВНИК: нерф размера щита, теперь 4\8\12 вместо 5\10\15
- ХРАМОВНИК: добавил 2 новых навыка в 4-ую полосу
- ЗАСТУПНИК: Электрохлыст теперь свободное действие, но наносит меньше урона. По прежнему очень эффективен против роботов.

14 сентября 2022 | v1.02

- Добавлено 4 новых врага:
 - **Генералы Адвента** - редко встречающиеся полевые командиры, способны вызывать подкрепки и неплохо "раздают" с пистолета
 - **Телохранители Адвента** - элитные копейщики, хорошие во всем, обычно сопровождают Генералов Адвента
 - **Воители Адвента** - медленные бронированные бойцы с плазменными топорами, которых лучше не подпускать близко
 - **Вайпер Ловчий** - особый вайпер, очень любящий обнимашки. Обнимашки с ним обычно не заканчиваются ничем хорошим
- Добавлено 2 утилиты мода на улучшение интерфейса
- Из генералов с очень малым шансом может выпасть легендарный пистолет
- Особые враги Короли теперь будут регенить хп и армор, если вы их упустили. При следующей встрече они будут не такими битыми, какими сбежали от вас.

- При попадании солдата в плен, теперь будет теряться вся его экипировка, а при освобождении он гарантированно будет получать плохой трейт (боязнь чего-нибудь) и будет усталым и/или раненым (как если бы его пытали)
- При повышении теперь можно выбрать класс на выбор из 4, а не 3
- Из "Коммандос Разрушителя" будет падать труп Щитовика, а не Жреца
- Поправил миссию "Украсть трупы", теперь вы сможете получить в ней трупы новых врагов из модов (а не только ванильных)
- Шанс получить "Дар" у Заступника и Жнеца теперь 10%, а не 15%
- Значительно улучшен ИИ Адвента по отношению к Рейдерам. Теперь они всегда будут на них реагировать (даже вне вашего обзора)
- Рейдеры теперь появляются по краям карты, что создает более реалистичные ситуации на миссиях
- ИСКРА: теперь ей может выпасть перк "Разрыв" на 6-ом ранге
- РЕЙНДЖЕР: убрано 2 перка, на замену им пришли другие. Теперь рейнджер будет незаменимым бойцом для "кайта" сильных врагов ближнего боя.
- ЗАСТУПНИК: вернул перк "Ручное управление" в основную прокачку
- ПУЛЕМЕТЧИК: способность "Угроза" заменена на кое-что более полезное, что вы возможно даже будете брать.
- РАЗРУШИТЕЛЬ: немного усилен перк "Диверсионная ракета", она будет наносить больше урона и повышен шанс вызвать оглушение (на ~20% чаще будет стан)

10 сентября 2022 | v1.01

- Добавил мод "EvacAll" для массовой эвакуации
- Добавил в Центр Подготовки новую фичу "Физподготовка" - возможность тренировать солдат, получать им статьи и 1-2 новых перка (1 раз)
- Повысил незначительно цену и срок строительства Центра Подготовки
- Добавил 14 новых перков всем классам в 4-ую полосу
- Перестановки навыков 4-ой полосы для многих классов (чаще будут попадаться полезные навыки, убраны совсем бесполезные)
- РАЗРУШИТЕЛЬ: "CombatFitness" заменен на "Тяжелая броня" (дает 1-2 брони)
- РЕЙНДЖЕР: рокировка в нижнем ряду 6 и 7 овервотч-перков, чтобы пик силы овервотч рейнджера был на 1 ранг пораньше
- правки переводов перков рейнджера для большей ясности их работы
- КАСТОМИЗАЦИЯ: добавлена озвучка Новы и Рейнора из SC2

7 сентября 2022 | v1.00

- Добавил 8 утилити модов для еще большего удобства
 - Удалено 2 мода связанных с ситрепами за ненужностью
 - На 5% ниже шанс появления всех рейдер фракций.
 - В 5 раз увеличен шанс появления бандитов, по сравнению с другими фрак.
 - Полностью убраны ситрепы Территория ГОК и Территория Альянса
 - Нерфы прокачки статок на миссиях (меньше значения и реже будут выпадать)
 - Баф ледомета (он стал еще точнее вблизи)
 - Добавил ИСКРе артиллерию, но забрал утилити слот (с ним были баги)
 - Пофикшены винтовки жнеца (у некоторых не было Лазер и Коил тиров)
 - Добавил перевод миссии на освобождение в центре спецопераций
 - Исправления опечаток в локализации
-
- ХРАМОВНИК: Нерф абилки "Отражение" (на 10% шанс ниже)
 - ХРАМОВНИК: рокировка 2ух перков в нижней линии на 6-7 рангах
-
- КАСТОМИЗАЦИЯ: добавлен мод с озвучкой Дредноута из вархаммера
 - КАСТОМИЗАЦИЯ: Написано множество биографий созданным бойцам