

Бойцы МЭК (Long War)

Оригинал статьи: [https://www.ufopaedia.org/index.php/MEC_Trooper_\(Long_War\)](https://www.ufopaedia.org/index.php/MEC_Trooper_(Long_War))

Возможности бойцов в (М)еханизированных (Э)кзоскелетных (К)иберкостюмах (МЭК) из XCOM Enemy Within были существенно расширены в моде Long War. Теперь для их приобретения требуется значительно больше времени и ресурсов. Также, чтобы создать бойца МЭК, необходимы дополнительные исследования, а из-за перебалансировки предметов такие бойцы появятся в кампании намного позже по сравнению с ваниллой. В противовес этому, Long War внёс значительные изменения в Т-БМП, чтобы компенсировать более жесткие требования к стоимости и времени в отношении бойцов МЭК. Многие усовершенствования для Т-БМП также можно использовать и для бойцов МЭК, что расширяет возможности их индивидуальной настройки.

Как и в оригинальной игре, аналогично Т-БМП, бойцы МЭК не могут укрыться за пределами прямой видимости. К счастью, они обладают небольшим количеством врожденной защиты и имеют врожденную сопротивляемость урону, что делает их более трудными для уничтожения целями. Некоторые классы бойцов МЭК могут ещё больше увеличить свою сопротивляемость урону с помощью соответствующих умений.

Как и в оригинальной игре, выбор бойцов МЭК осуществляется в Казарме, из общего списка всех солдат. Право стать бойцом МЭК имеют только солдаты в чине Младшего Капрала или выше, которые не являются Офицерами или Псиониками; чем выше чин, тем с большим набором умений вступает в игру новый боец МЭК. Тем не менее, после перехода в бойцы МЭК, ваш солдат потеряет один чин (обычный оперативник в звании Капрала станет Младшим Капралом МЭК.).

Так же, как Long War ввёл новые классы солдат, он представил и новые классы бойцов МЭК, предлагая уникальный класс бойца МЭК для каждого из 8 солдатских классов, представленных в Long War. Эти изменения позволяют настраивать бойца МЭК таким образом, чтобы он подходил под любой стиль игры и предлагал большую тактическую свободу при формировании отрядов для миссий. Каждый класс бойца МЭК «наследует» умения того класса, который был у солдата до того, как он стал таким бойцом - это означает, что при создании бойца МЭК разумно подумать, какую роль он должен выполнять.

Одним из фундаментальных изменений в классах бойцов МЭК является то, что умение «Один за Всех» теперь является «базовой способностью» для всех классов бойцов МЭК, позволяя всем им функционировать в качестве мобильного укрытия. Теперь у каждого подкласса также есть базовый специализированный навык (например, «Свинцовый дождь» для Валькирий), который помогает определить их роль наряду с уникальным древом умений и прогрессом статистики.

Солдаты МЭК не могут функционировать без костюма МЭК, а это означает, что любые дополнительные бойцы МЭК будут бесполезны, если им не предоставлен собственный костюм МЭК. Они также страдают от Усталости и нуждаются в отдыхе после каждой миссии, как и обычные солдаты.

Если костюмов МЭК меньше, чем бойцов МЭК, то костюмы можно использовать циклически, используя их на разных бойцах МЭК и переоснащая, если у вас достаточно операторов. При отсутствии ранений или Усталости, можно включать бойца МЭК в состав отряда на каждую миссию. Как и снаряжение других ваших солдат, снаряжение бойцов МЭК может выйти из строя, если ваш боец получит урон здоровью, и есть шанс восстановить костюм и экипировку, если солдат МЭК погибнет в бою.

Несмотря на то, что они сильно механизированы, солдаты МЭК по-прежнему остаются людьми, поэтому подвержены панике и псионическому воздействию, например, такому, как «Тупоумие».

1. Костюмы МЭК

1.1. Броня

Long War предоставляет множество вариантов для экзоскелетов одного уровня, разделяя усовершенствования на 2 категории: для Живучести и для Мобильности. МЭК-1 «Паладин» может быть модернизирован либо до МЭК-2 «Защитник», чтобы сосредоточиться на большей Живучести, либо до МЭК-3 «Храбрец», чтобы сосредоточиться на большей Мобильности. Оба этих МЭК также имеют два различных варианта для финального уровня.

В отличие от ваниллы, существует семь различных версий МЭК.

В то время как для МЭК из оригинальной игры выбор апгрейдов на каждом уровне костюма имел довольно ограниченную систему прогрессии, у МЭК в Long War есть один слот для основного оружия, два или три слота для предметов экипировки и от одного до трёх слотов для вторичного оружия. Апгрейды, для которых предназначены эти слоты, исследуются и производятся отдельно, при желании могут быть заменены для каждой миссии, что предоставляет более высокую тактическую гибкость по сравнению с их использованием в ванилле.

1.2. Вооружение

Основное Оружие включает в себя тот же базовый миниган / и т.д. что и в ванилле, с добавленным вооружением МЭК для новых уровней оружия.

Вторичное Оружие включает в себя прежние, относящиеся к определённому уровню апгрейды, такие как Гранатомет, Огнемёт и модуль Кинетического Удара.

Одним из заметных изменений в отношении Вторичного Оружия является то, что теперь можно не только комбинировать вместе взаимоисключающее оружие (например, Огнемёт + модуль Кинетического Удара), но в некоторых случаях также установить несколько одинаковых единиц Вторичного Оружия, например, несколько Гранатомётов или специализированный медицинский МЭК, оснащённый Восстанавливающим Туманом.

Все бойцы МЭК также получают навык *«Объединённые Действия»*, что позволяет игнорировать 1 пункт Сопrotивляемости Урона врага.

1.3. Оснащение

Улучшения в экипировке включают МЭК-зависимые усовершенствованные модули, а также несколько предметов, используемых совместно с Т-БМП.

Все варианты требуют постоянно увеличивающегося количества ресурсов для производства, а также МЭК предыдущей версии; для создания МЭК-5 «Опустошитель» потребуется шасси МЭК-2 «Защитник», по сути, превращающее «Защитник» в «Опустошитель».

2. Основы применения

Бойцы МЭК – это солдаты поддержки атаки, которые обеспечивают высокую огневую мощь и предоставляют такие поддерживающие умения, как *«Объединённые Действия»* и *«Один за Всех»*.

Вследствие разнообразия оружейной линейки бойцов МЭК, от мощного модуля Кинетического Удара до менее разрушительного, но не менее полезного Гранатомета, их наступательные возможности велики и предлагают большое тактическое разнообразие. Однако они менее полезны в качестве бойцов передней линии, чем можно подумать, из-за довольно низкой вместимости магазина боеприпасов и неспособности использовать укрытия. Это означает, что они, чаще всего, как и Ракетчики, вынуждены довольствоваться ролью бойцов Поддержки Атаки, хотя и обладают более толстой броней и зычным голосом.

Благодаря высокому базовому Здоровью (НР) и достаточно высокому значению Сопrotивляемости Урону, бойцы МЭК могут выдержать некоторое количество урона, однако они не являются неуязвимыми.

На поздних этапах игры, особенно в моде Long War, они быстро уничтожаются точным и сильным плазменным огнем Элитных Мутонов, Мехтоидов или постоянно раздражающих Сектоповов. Максимальное здоровье может быть улучшено с помощью предметов экипировки и проектов Литейного цеха, что значительно увеличивает их прочность. Такие классы, как Голиаф, также дают возможность бойцу МЭК выступить в роли «Танка», давая ему более высокую базовую защиту, а также несколько способностей, сосредоточенных вокруг снижения урона и / или паники.

3. Классы бойцов МЭК

Хорошее эмпирическое правило при выборе солдат для их превращения в бойцов МЭК заключается в том, что класс бойца МЭК, в большинстве случаев, будет вести себя так же, как исходный класс солдата.

Это означает, что Солдат может выполнять ту же роль, что и раньше, но с преимуществами (и недостатками), присущими бойцу МЭК.

Некоторые варианты МЭК-класса, такие как *Сегун*, допускают больше тактического разнообразия, в то время как другие могут придать новую функциональность устоявшемуся классу, такому как *Лучник*, в сравнении с *Ракетчиком*. Думайте о классах бойцов МЭК, как о продвинутых версиях классов обычных Солдат. Это несколько упрощает определение того, какого именно бойца МЭК вы хотели бы использовать в конкретной команде.

ЕГЕРЬ



В Ударе

Боец МЭК *Егерь* создаётся из класса *Снайпер*. Егеря способны вести высокоточный огонь с большой дистанции, потенциально опустошая весь магазин с помощью навыка «В Ударе» и уничтожая большинство ослабленных противников. В то же время, как плата за эту их способность, они являются наиболее уязвимыми бойцами МЭК.

СЛЕДОПЫТ



Стреляй и Беги

Боец МЭК *Следопыт* создаётся из класса *Разведчик*. Следопыты - это быстро движущиеся юниты, которые могут обходить противника с фланга и зачищать группы более слабых врагов. Они также являются единственными бойцами МЭК, которым доступен навык «Молниеносные Рефлексы».

ВАЛЬКИРИЯ



Свинцовый Дождь

Боец МЭК *Валькирия* создаётся из класса *Пехотинец*. Валькирии сфокусированы на максимальном использовании основного оружия бойца МЭК. Хотя *Валькирии* и не так точны, как *Егеря*, они могут произвести огненную бурю с помощью своего основного оружия, способного потенциально произвести четыре выстрела за ход с помощью умений «Быстрая Реакция» и «Свинцовый Дождь». *Валькирии* также имеют доступ к навыку «Вооружён и Опасен», что позволяет им решить проблему расхода боеприпасов.

МАРОДЁР



Близкие Контакты

Боец МЭК *Мародёр* создаётся из класса *Штурмовик*. Мародёры уделяют больше внимания мобильной атаке, чем *Валькирии*, что неудивительно; они также являются единственным классом бойцов МЭК, который может получить навык «Беги и Стреляй». С точки зрения мобильности, при выборе правильных умений, *Мародёр* уступает только *Следопыту*. Благодаря сочетанию огневой мощи, мобильности и выносливости в сравнении с обычными солдатами, они чрезвычайно полезны для решения критичных ко времени исполнения задач и устранения одиночных целей в укрытиях.

ГОЛИАФ



Поглощающие Поля

Боец МЭК *Голиаф* создаётся из класса *Пулемётчик*. Хотя *Голиафы* являются самыми медленными юнитами (никакие навыки не дают увеличения Мобильности, а их первый навык фактически снижает её на 1), они также имеют наиболее ориентированные на Защиту умения и, таким образом, отлично выполняют роль «танков». Голиафы также могут использовать Кумулятивные Боеприпасы, увеличивая огневую мощь основного оружия против механических врагов.

ЛУЧНИК



Бомбардировка

Боец МЭК *Лучник* создаётся из класса *Ракетчик*. Будучи довольно медленными юнитами, Лучники способны издалека, с помощью Гранатомёта, обстреливать взрывчаткой механизированного противника. Хотя они не так эффективны в уничтожении укрытий, как *Сегун*, зато обладают ракетной установкой с большим радиусом действия и наносят примерно такое же количество урона. С умением «Глубокие Карманы» Лучник может нести большое количество мощных боеприпасов.

ХРАНИТЕЛЬ



Приспособленец

Боец МЭК *Хранитель* создаётся из класса *Медик*. Модернизация до высокомобильного *Хранителя* может превратить модуль «Восстанавливающий туман» в очень эффективную систему лечения целой области окружающего пространства, которую можно использовать несколько раз за одну миссию. Одновременно, наличие базового умения «Приспособленец», как и нескольких навыков, ориентированных на улучшение «Боеготовности», также позволяют широко использовать ответный огонь для сдерживания противника.

СЕГУН



Сопутствующий урон

Боец МЭК *Сегун* создаётся из класса *Инженер*. Сегуны отличаются умением управлять ситуацией на поле боя с помощью установки мин и применения таких навыков, как «Сапёр» и «Сопутствующий Урон» для разрушения укрытий противника. Также они преуспевают в роли истребителей бронированных целей, поскольку имеют доступ сразу к обоим типам боеприпасов - Кумулятивные Боеприпасы и Кумулятивные Заряды, что делает их оружие особенно эффективным против противников-роботов.

4. Прогресс статистики Здоровья

В скобках указано значение для опции «Скрытый Потенциал», выбранной в настройках «Второй Волны».

	Егерь	Следопыт	Валькирия	Мародёр	Голиаф	Лучник	Хранитель	Сегун
Специалист	1 (60%)	1 (70%)	1 (70%)	1 (80%)	1 (99%)	1 (60%)	1 (70%)	1 (80%)
Мл. Капрал	0 (20%)	0 (40%)	0 (40%)	0 (50%)	1 (99%)	0 (30%)	0 (40%)	0 (50%)
Капрал	0 (20%)	1 (70%)	1 (70%)	1 (80%)	1 (99%)	0 (30%)	1 (70%)	1 (80%)
Сержант	1 (60%)	0 (40%)	0 (40%)	1 (80%)	1 (99%)	1 (60%)	0 (40%)	1 (80%)
Мастер-Сержант	0 (20%)	1 (70%)	1 (70%)	1 (80%)	1 (99%)	0 (30%)	1 (70%)	1 (80%)
Старшина	0 (20%)	0 (40%)	0 (40%)	0 (50%)	1 (99%)	0 (30%)	0 (40%)	0 (50%)
Мастер-Старшина	1 (60%)	1 (70%)	1 (70%)	1 (80%)	1 (99%)	1 (60%)	1 (70%)	1 (80%)
ВСЕГО	3 (2.6)	4 (4.0)	4 (4.0)	5 (5.0)	7 (6.93)	3 (3.0)	4 (4.0)	5 (5.0)

5. Прогресс статистики Меткости

В скобках указано значение для опции «Скрытый Потенциал», выбранной в настройках «Второй Волны».

	Егерь	Следопыт	Валькирия	Мародёр	Голиаф	Лучник	Хранитель	Сегун
Специалист	4 (2-6)	3 (1-5)	3 (1-5)	2 (1-5)	2 (1-3)	2 (1-3)	3 (1-5)	3 (1-5)
Мл. Капрал	4 (2-6)	3 (1-5)	3 (1-5)	2 (1-3)	1 (0-2)	2 (1-3)	3 (1-5)	2 (1-3)
Капрал	4 (2-6)	3 (1-5)	3 (1-5)	2 (1-3)	2 (1-3)	2 (1-3)	3 (1-5)	2 (1-3)
Сержант	4 (2-6)	3 (1-5)	3 (1-5)	2 (1-3)	1 (0-2)	2 (1-3)	3 (1-5)	3 (1-5)
Мастер-Сержант	4 (2-6)	3 (1-5)	3 (1-5)	2 (1-3)	2 (1-3)	2 (1-3)	3 (1-5)	2 (1-3)
Старшина	4 (2-6)	3 (1-5)	3 (1-5)	2 (1-3)	1 (0-2)	2 (1-3)	3 (1-5)	2 (1-3)
Мастер-Старшина	4 (2-6)	3 (1-5)	3 (1-5)	2 (1-3)	2 (1-3)	2 (1-3)	3 (1-5)	3 (1-5)
ВСЕГО	28	21	21	14	11	14	21	17

5. Прогресс статистики Силы Воли



Все бойцы МЭК получают 2-3 пункта Силы Воли за уровень, или 0-5 пунктов к Силе Воли, если в настройках «Второй Волны» выбрана опция «Скрытый Потенциал».

6. Поглощающие Поля

Навык бойца МЭК «Поглощающие поля» был изменен и, кроме того, интегрирован в систему Сопротивляемости Урону. Теперь «Поглощающие поля» работают по следующей формуле:

$$fReturnDamage = fReturnDamage * (0.6 + 0.4 * \text{Min}(1, 2/fReturnDamage))$$

По сути, «Поглощающие Поля» «поглощают» до 40% урона, нанесенного ударом, и чем сильнее удар, тем больше урона они поглощают:

Урон	Сопротивляемость Урону (%)	Сопротивляемость Урону
1	0%	0
2	0%	0
3	13%	0.4
4	20%	0.8
5	24%	1.2
6	27%	1.6
7	29%	2
8	30%	2.4
9	31%	2.8
10	32%	3.2
11	33%	3.6
12	33%	4
13	34%	4.4
14	34%	4.8
15	35%	5.2
16	35%	5.6

Эффект «Поглощающих полей» применяется после всех других эффектов, связанных с Сопротивляемостью Урону.