

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 жёсткие 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 спрятаться за укрытием, чтобы оказаться вне пределов 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 «общей 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, надевая их на разных бойцов 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 экипировка 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 (ОЗ) и достаточно высокому значению Сопrotивляемости Урону (СУ), бойцы МЭК могут выдержать некоторое количество урона, однако 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 *Егеря* 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 смотрятся в роли «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 *Сегуны*, 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.