

Офицеры (Long War)

Оригинал статьи:

[https://www.ufopaedia.org/index.php/Officers_\(Long_War\)](https://www.ufopaedia.org/index.php/Officers_(Long_War))

Офицеры – это новая механика Long War, заменяющая систему медалей из Enemy Within. Она представляет собой новый способ улучшений для солдат, предоставляя им способности, которые приносят пользу всему отряду.

Чтобы повысить оперативника до Офицера, требуется построить Школу Офицеров, которая становится доступной для строительства после того, как солдат достигнет звания Капрала. После завершения строительства офицерские вакансии могут быть куплены в меню Школы Офицеров.

Любой солдат, получивший звание Капрала, не являющийся оператором МЭК или Псиоником, а также участвовавший, как минимум, в 5 миссиях, может быть представлен к лейтенантскому чину, но только при условии, что открыта соответствующая вакансия.

Для представления к более высоким чинам, необходимо выполнить следующие условия:

1. В своём текущем офицерском звании Офицер должен принять участие, как минимум, в 5-и миссиях (в 3-х, если в опциях «Второй волны» выбрана «Активная война» («Dynamic War»)).
2. Офицер должен иметь определённое минимальное звание – например, чтобы стать Капитаном, оперативник должен быть в звании не ниже Сержанта включительно.
3. Если в состав отряда входит несколько офицеров в одинаковом звании, то командовать миссией будет Офицер с самым высоким показателем Силы Воли.

1. Офицерские звания

- Всем офицерам бесплатно предоставляются две способности: «Личный Пример» и «Команда». Каждое новое офицерское звание даёт возможность использовать навык «Команда» ещё один раз; таким образом, Лейтенант может применить «Команду» один раз за миссию, Капитан – два раза и т.д.
- При каждом повышении в звании Офицер получает новую способность (одну из двух, на выбор). Этот выбор нельзя изменить, выбранная способность остаётся при дальнейших повышениях, и разные Офицеры могут овладеть различными наборами способностей.
- Если в миссии участвует несколько офицеров, то лишь способности командующего (Офицера в самом высоком звании) распространяются на весь отряд. Способности же остальных офицеров воздействуют только на них самих.
- Офицерам для полного восстановления после миссии необходимо несколько больше времени, нежели простым оперативникам. Представление к каждому новому чину увеличивает время отдыха на 12 часов (6 часов со стартовым бонусом Египта «Дар Осириса»).

2. Повышение Офицеров

Каждое офицерское звание разблокируется при покупке улучшения в Школе Офицеров. Получение доступа к новому чину открывает определенное количество соответствующих вакансий, как для присвоения нового чина, так и для присвоения предыдущих званий. Приобретение новых званий стоит денег и требует определенного количества общих повышений оперативников (где Специалист засчитывается как одно повышение, Младший Капрал – как два, и т. д.). Если офицер убит или уволен, вакансия освобождается и опять становится доступной после нескольких миссий.

Улучшения Офицеров

Улучшение	Требуется повышений	Стоимость	Разблокированные вакансии
Лейтенанты	20 (13)	\$100 (\$10)	3x ЛТ
Капитаны	45 (30)	\$200 (\$20)	2x КПТ, 2x ЛТ
Майоры	75 (50)	\$300 (\$30)	2x МР, 2x КПТ, 2x ЛТ
Подполковники	110 (73)	\$400 (\$40)	2x ПДПЛК, 2x МР, 2x КПТ, 2x ЛТ
Полковник	150 (100)	\$500 (\$50)	1x ПЛК, 1x ПДПЛК, 1x МР, 1x КПТ, 1x ЛТ

*В скобках приведены значения для включенной в настройках «Второй волны» опции «Активная война» («Dynamic War»).

Общее количество офицерских вакансий:

10x Лейтенант, 7x Капитан, 5x Майор, 3x Подполковник, 1x Полковник.

Итого, максимальное количество Офицеров XCOM: 26 офицеров.

Звание Офицера	Требуемое звание	Способность Офицера	
<p>Все Офицеры автоматически получают обе способности: «Личный Пример» и «Команда».</p>	---	 <p><u>Личный Пример</u> Сила Воли бойцов, находящихся рядом с этим офицером, повышается до его уровня.</p>	 <p><u>Команда</u> Даёт дополнительный, «жёлтый ход» бойцу в зоне видимости Офицера, чей ход уже завершён. Не может быть использован в отношении оперативников, находящихся в «Боеготовности», в режиме «Прицеливания», в «Глухой Обороне» или в режиме «Один за Всех». Не позволяет использовать умения с несколькими действиями, такие как «Близкие Контакты» или «Стреляй и Беги». Перезарядка: 4 хода. Заметьте, что эта способность не позволяет сделать выстрел из снайперской винтовки и пулемёта класса ТЕП, если уже было сделано затратное действие (например, если вы дважды двинулись, а затем получили команду). Единственное исключение из этого правила: после использования «Двойного Выстрела» боец с помощью «Команды» может выстрелить ещё один раз, то есть всего может быть сделано 3 выстрела.</p>
 Лейтенант	 Капрал	 <p><u>Legio Patria Nostra</u> Бойцы получают +1 к Силе Воли за каждую различную национальность в отряде.</p>	 <p><u>Бодрячком</u> Снижает Усталость после миссии для всех бойцов в отряде на 1 день.</p>
 Капитан	 Сержант	 <p><u>Semper Vigilans</u> Все бойцы отряда получают +5 к защите, находясь в укрытии.</p>	 <p><u>Fortiores Una</u> Все бойцы отряда в радиусе 8 клеток от Офицера, находясь в укрытии, получают удвоенную базовую Сопrotивляемость Урону.</p>
 Майор	 Мастер-Сержант	 <p><u>В Пекло</u> Все бойцы в отряде, имеющие звание Сержанта или ниже, получают бонус +25% к опыту, накопленному во время миссии, при её завершении.</p>	 <p><u>Сражайся с Честью</u> Все оперативники в отряде получают +25% к опыту за каждое убийство.</p>
 Подполковник	 Старшина	 <p><u>Банда Воинов</u> Отряд получает +2 к Меткости за каждый континентальный бонус, которым обладает ХСОМ.</p>	 <p><u>Esprit de Corps</u> Отряд получает +5 к Силе Воли и +5 к защите. Роботизированные члены отряда получают только бонус к защите.</p>
 Полковник	 Мастер-Старшина	 <p><u>Чтобы другие могли жить</u> Все бойцы отряда получают постоянные +1 к Меткости и Силе Воли за каждую миссию, которую Офицер завершил без потерь личного состава (максимум +8).</p>	 <p><u>Объединённые действия</u> Отряд способен уменьшить Сопrotивляемость Урону противника, получаемую им от укрытия, на 1.</p>