

## Медик (XCOM Long War 1.0)

Информация основана на оригинальных игровых текстах Long War 1.0 и англоязычной версии УФОпедии (последние изменения в УФОпедии от 30.12.2016).



Медик

**Медик** схож с классом Поддержки из ванильной версии XCOM со специализацией полевого медика. Основной навык - "**Военврач**", который предоставляет одно использование медпакета за миссию, что не считается действием, а также позволяет применять в бою дополнительные Медпакеты (предметы) дважды вместо одного раза.





**Основное оружие:** Карабины, Штурмовые винтовки, Боевые винтовки, Пистолеты-пулеметы, Дробовики.

**Дополнительное оружие:** Пистолеты, Легкие Пистолеты-пулеметы, Обрез.

**Классовое снаряжение:** Нет.

Звание	Способность		
 <b>Специалист</b>	 <b>Военврач</b> Предоставляет солдатам одно бесплатное использование медпакета за миссию (не предмет, не считается действием), а также позволяет применять в бою дополнительные Медпакеты (предметы) дважды вместо одного раза. Также позволяет использовать Восстанавливающий Туман (предмет) 3 раза за миссию вместо одного.		
	<b>+1 Мобильность</b>		
 <b>Младший Капрал</b>	 <b>Подавление</b> Огонь на подавление прижимает цель, снижая её меткость на -30, не давая вести ответный огонь и уменьшая дальность большинства атак по площади, включая броски гранат. Если цель начнёт движение, по ней будет произведен ответный выстрел (бонус «Приспособленец»), который игнорирует укрытие цели. Противник в первую очередь пытается устранить источник подавления. Не работает с дробовиками, снайперскими и марксманскими винтовками.	 <b>Непоколебимость</b> Никогда не паникует от умения " <b>Устрашение</b> ", при получении ранения, а также при ранении, панике или смерти союзника.	 <b>Полевой Хирург</b> Уменьшает или устраняет время восстановления не критически раненых бойцов. Время восстановления оперативника будет рассчитываться так, как если бы он имел на одно деление здоровья больше, чем наименьшее его значение в течение миссии. Несколько медиков, находящихся на задании и имеющих эту способность, не снижают дополнительно время восстановления. Не оказывает эффекта на раненых солдат, посланных на миссию уставшими.
	Нет других бонусов.	<b>+5 Сила Воли</b>	Нет других бонусов.
 <b>Капрал</b>	 <b>Быстрая Реакция</b> Если оперативник находится в состоянии Боеготовности, то ему предоставляется дополнительный ответный выстрел (максимум три выстрела), если каждый последующий выстрел попадает в цель.	 <b>Туманные Берега</b> Даёт одно дополнительное использование для всех экипированных гранат поддержки в течение каждой миссии.	 <b>Реаниматор</b> С помощью Медпакетов вместо обычной стабилизации позволяет реанимировать находящегося без сознания союзника и восстановить 33% от его максимального Здоровья.
	<b>+ 3 Меткость</b>	Нет других бонусов.	<b>+2 Сила Воли</b>

 <b>Сержант</b>	 <b><u>Готов ко Всему</u></b> Если оперативник делает выстрел, не предпринимая больше никаких других действий, то он автоматически переходит в режим Боеготовности в конце своего хода.	 <b><u>Дымовая Граната</u></b> Может использовать одну дымовую гранату за миссию. Дым улучшает защиту как своих, так и вражеских бойцов в зоне действия на +20 до конца хода противника. Дает иммунитет к бонусам, которые получает противник при критическом попадании во время фланговых атак, и если оперативник находится вне укрытия. Умение "Дымовая граната", используемое первым действием, не заканчивает ход оперативника. Эффект длится 2 хода.	 <b><u>Санитар</u></b> Один раз в течение каждого хода использование медпакета не считается действием. Свободное действие не может быть использовано на этом же ходу для перезарядки при помощи умения "Вооружен и опасен".
	<b>+3 Сила Воли</b>	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 <b>Мастер-Сержант</b>	 <b><u>Приспособленец</u></b> Игнорируется штраф на меткость в Боеготовности. Ответные выстрелы могут нанести критический урон	 <b><u>Густой Дым</u></b> Защита бойцов (своих и противника) в густом дыму дополнительно увеличивается на +20 (становится 40 вместо 20)	 <b><u>Боевые Наркотики</u></b> Дымовые гранаты теперь содержат мощные боевые стимуляторы, которые дают +20 к Силе Воли и +20% к шансу критического попадания, это в дополнение к базовому бонусу повышения защиты (+20) от использования обычной дымовой гранаты. Область действия эффекта (облако дыма) также увеличивается на 25% в сравнении со стандартной дымовой гранатой.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 <b>Старшина</b>	 <b><u>Вооружен и Опасен</u></b> Основное оружие получает один дополнительный выстрел или очередь до необходимости перезарядки. Боец также может перезарядить основное оружие первым действием своего хода, при этом его ход не заканчивается.	 <b><u>Бомбардировка</u></b> Позволяет бросать гранаты или стрелять из гранатомёта на исключительно большое расстояние (+50%).	 <b><u>Спринтер</u></b> Дает +4 к мобильности (приблизительно 3 клетки для перемещения).
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 <b>Мастер Старшина</b>	 <b><u>Крепкое Здоровье</u></b> Даёт бонус от 1 до 4 к Очкам Здоровья в зависимости от вида надетой брони. Чем тяжелее броня, тем больше бонус.	 <b><u>Глубокие Карманы</u></b> Все небольшие предметы с ограниченным числом использований (включая те, которые относятся к навыкам), а также подсистемы механизированных юнитов, можно использовать ещё один раз.	 <b><u>Спасатель</u></b> Предоставляют Медику два использования медпакета, без привязки к каким-либо предметам. Медпакеты восстанавливают 4 дополнительных ОЗ при каждом использовании. Восстанавливающий Туман (модуль) восстанавливает 3 дополнительных ОЗ при каждом использовании.
	<b>+4 Меткость, +4 Сила воли, +1 Мобильность.</b>	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

### Прогрессия характеристик

Звание	 /уровень	 общее	 /уровень	 общее	 /уровень*	 общее*
Специалист	1	1	3	3	6(7)	6(7)
Младший Капрал	0	1	2	5	6(7)	12(14)
Капрал	0	1	3	8	4(5)	16(19)
Сержант	1	2	2	10	3(4)	19(23)
Мастер-Сержант	0	2	3	13	3(4)	22(27)
Старшина	0	2	2	15	3(4)	25(31)
Мастер Старшина	1	3	3	18	3(4)	28(35)

\* Обратите внимание, что даже без «Скрытого Потенциала», выбранного во «Второй Волне», имеется шанс получить одну дополнительную Силу Воли на каждом уровне (указано в скобках).

Псионники также получают от 1 до 6 бонусной Силы Воли за уровень Псионика ( $1 + \text{rand}(6)$ ).

### Тактические советы

Медик - это разносторонний класс, который фокусируется на лечении и поддержке отряда.

Каждый подкласс медика оказывает помощь своим способом, но все они хорошие лекари и помогут вашей команде избежать неприятных последствий после вражеских попаданий.

Как именно вы будете формировать собственные подклассы, решать вам, но, в общем и целом, медики сосредоточены вокруг трёх основных типов поддержки:

- **Полевой Медик**, для оказания медицинской помощи,
- **Тактическая Поддержка**, для обеспечения укрытия и защиты,
- **Боевой Медик**, для оказания огневой поддержки.

Можно выбрать роль традиционного медика или же стать мастером на все руки – всё зависит от вас.

## Подклассы «Медика»

### 1. Полевой Медик

Этот подкласс представляет собой бойцов поддержки и ориентирован на выполнение защитной роли.

Их штатный навык **«Военврач»** придаёт Полевым Медикам неоценимое значение во время выполнения продолжительных миссий, таких, как Alien Base Assault или Battleship UFO.

Они предлагают наилучшее лечение в XCOM и даже способны помочь солдату быстрее оправиться от боевых ран.

Младший Капрал. «Подавление» или «Непоколебимость».

**«Подавление»** обеспечивает общую пользу и контроль над подклассом, который в противном случае не имеет большого наступательного потенциала.

**«Непоколебимость»** особенно полезна для Офицеров и Псиоников.

**«Полевой Хирург»**, возможно, является наихудшим навыком в игре.

Капрал. «Реаниматор».

Если ваш солдат упал, но ему повезло настолько, чтобы оказаться тяжело раненым, а не убитым, то этот навык позволит встать и продолжать сражаться. Тем не менее, в результате у вас останется тяжело раненый солдат, с которым вам придётся нянчиться до конца миссии, что делает этот навык, в общем-то, одним из наименее полезных в игре.

Сержант. «Санитар».

Много полезных вариантов – подбегите к раненому напарнику, подлечите его, а затем бегом к надёжному укрытию. Или же, подлечите, а затем открывайте огонь или используйте подавление.

Мастер-Сержант. «Приспособленец».

Так как в звании Сержанта вы не выбрали навык **«Дымовая Граната»**, то навык **«Приспособленец»** подходит больше всего, если вы не планируете каждую миссию занимать слот для предметов гранатой.

Старшина. «Спринтер» или «Вооружён и Опасен».

**«Спринтер»** великолепно подходит для дополнительной мобильности, позволяя добежать до раненого товарища или совершить фланговый маневр.

**«Вооружён и Опасен»** позволит вашему Медiku непрерывно использовать **«Подавление»**.

Мастер-Старшина. «Спасатель».

Два бесплатных использования Медпакета и 4 дополнительно восстановленных Очка Здоровья при каждом таком использовании, делают Медика ходячей машиной бессмертия для остальных оперативников вашего отряда. С медпакетами в одном слоте и улучшенным медпакетом, этот боец принесёт 50 ОЗ исцеления.

Если у вас есть сомнения насчёт выбора между навыками **«Спасатель»** и **«Глубокие Карманы»**, то учтите следующее:

- Базовый медик получает 1 бесплатное использование лечения без предмета медкит и 3 - с предметом медкит.
- Медик с навыком **«Глубокие Карманы»** получает 2 использования лечения без привязки к предмету, и 5 с привязкой к нему, а также возможность дополнительного применения любых других расходимых предметов (гранаты, Сканеры Боя, Дугомёты и т.п.)
- Медик с навыком **«Спасатель»** может сделать 3 лечения без привязки к предмету и 5 использований лечения, имея при себе медкит.

Если во «Второй Волне» выбрана опция **«Рулетка Улучшений»**, то возможен вариант, когда навык **«Глубокие Карманы»** не будет соответствовать званию Мастер-Старшина. Тогда появляется возможность выбрать оба навыка: как **«Глубокие Карманы»**, так и **«Спасатель»**.

В этом случае вы получаете возможность сделать 4 бесплатных и не зависящих от предмета действия, а также целых 7 действий с обоими навыками и предметом Медкит.

Будем надеяться, что для выживания на миссии вам не потребуется такое количество использований лечения – МЭК Хранитель будет здесь более эффективным лекарем, если ущерб распределяется по всему вашему отряду. Возможно, в случае, когда вам понадобится много Медиков, вы захотите изначально переосмыслить свою стратегию, и Медик будет использоваться в качестве специального помощника, например, для МЭК Хранитель.

## **2. Тактическая Поддержка**

Медики здесь – это больше, чем просто лечащая единица, сосредоточенная на обороне и использующая для этого соответствующие средства. Навыки **«Туманные Берега»**, **«Густой Дым»** и **«Глубокие Карманы»** делают их очень полезными для прикрытия продвигающихся вперёд оперативников, оберегая от вражеских попаданий, а **«Боевые Наркотики»** придают дымовым гранатам наступательный потенциал.

Так как данный подкласс сфокусирован на использовании защитных навыков, настоятельно рекомендуется держать таких медиков вдали от передней линии, используя их для ответных выстрелов или создания дымовых завес.

Младший Капрал. **«Подавление»** или **«Непоколебимость»**.

**«Подавление»** обеспечивает общую пользу и контроль над подклассом, который в противном случае не имеет большого наступательного потенциала.

**«Непоколебимость»** особенно полезна для Офицеров и Псиоников.

**«Полевой Хирург»**, возможно, является наихудшим навыком в игре.

Капрал. **«Туманные Берега»**.

Дает вам дополнительные гранаты поддержки, удваивая эффективность этого солдата.

Сержант. **«Дымовая Граната»**.

Ключевой оборонительный инструмент, особенно в сочетании с навыком **«Подавление»**. Эта граната поддержки может быть полезна фактически в каждой миссии. Благодаря значительно расширенному в Long War ассортименту небольших предметов, вы часто будете ломать голову насчёт того, каким предметом лучше всего занять слот. Поэтому навык, который устраняет необходимость жертвовать слотом предметов для конкретной гранаты, является желанным дополнением для любого отряда. Бросок гранаты с использованием этого навыка, сделанный в начале хода, не завершает ход, но оставляет возможность выполнить другое действие, что значительно увеличивает возможности оперативника.

На позднем этапе кампании, с навыками **«Туманные Берега»**, **«Глубокие Карманы»**

и **«Густой Дым»/ «Боевые Наркотики»**, вы сможете брать с собой достаточное количество дымовых гранат, чтобы прикрыть ими отряд почти в каждом сражении миссии.

Мастер-Сержант. **«Густой Дым»** или **«Боевые Наркотики»**.

Повышенная с помощью дымовой гранаты защита позволяет вашим бойцам выжить в ситуациях, которые в противном случае выходят из-под контроля. Например, оперативники могут быть пойманы на открытом пространстве вследствие неудачных действий или разрушения укрытия.

**«Густой Дым»** даёт почти такую же защиту, как и Полное Укрытие, а также снижает вероятность критического попадания.

**«Боевые Наркотики»** - это уникальный навык данного класса, который посредством критического поражения увеличивает наносимый урон, а также повышает Силу Воли отряда.

Пси-Медик может использовать уникальную комбинацию **«Боевые Наркотики, Дымовая Граната»**, усиливая собственную Силу Воли, а затем в тот же ход применить Пси-способность.

Старшина. **«Бомбардировка»** или **«Спринтер»**.

**«Бомбардировка»** поможет держать вашего Медика в безопасности, позволяя ему бросать гранаты поддержки на большие расстояния, без риска нарваться на ответный огонь из состояния Боеготовности или попасть в зону вражеского огня.

**«Спринтер»** - это универсальный в своей полезности навык, который всегда является отличным выбором.

Мастер-Старшина. **«Глубокие Карманы»** или **«Спасатель»**.

Навык **«Глубокие Карманы»** значительно повышает роль гранат поддержки, в то время как **«Спасатель»** превращает бойца в ходячий госпиталь. Оба навыка являются отличным вариантом, в зависимости от ваших потребностей.

### **3. Боевой Медик**

Эти медики сосредоточены на применении точного оружия, чтобы карать врага за любые его действия. С навыками **«Быстрая Реакция»**, **«Готов ко Всему»** и **«Приспособленец»**, они становятся настоящей машиной смерти, способной в течение одного хода как атаковать, так и вести ответный огонь из состояния Боеготовности. Хотя это и не обязательно, но навык **«Подавление»** может также быть использован для расширения боевых возможностей, а **«Вооружен и Опасен»** - для неограниченного ответного огня (если каждый ход начинать с перезарядки, следующим действием после которой будет ответный огонь). К сожалению, данный подкласс не проявится в полную силу до получения звания Мастер-Сержанта, когда появляется возможность выбрать навык **«Приспособленец»**.

В модификации Long War Медики имеют слабый прогресс меткости от звания к званию, что делает их далеко не лучшими комбатантами. Боевой Медик преодолевает этот недостаток, делая выбор с левой стороны дерева навыков, что даёт возможность получить бонус к точности с помощью умения **«Быстрая Реакция»**.

Это ставит их на один уровень с классом **«Пехотинец»** (21 единица Меткости в максимальном звании против 21 единицы у Пехотинца), плюс возможность лечения.

Боевой Медик способен вести очень эффективный ответный огонь тремя выстрелами без штрафа и лучше всего подходит для миссий, где вы испытываете недостаток огневой поддержки, так этот подкласс препятствует продвижению противника, и в то же время все еще способен оказать медпомощь другим оперативникам. Для этих целей наиболее подходят такие предметы, как Прицел (для улучшения меткости) и обычный Медкит (чтобы выполнять привычную роль медика).

Тем не менее, без такого навыка Пехотинца, как **«Меткий Глаз»** (увеличивает меткость по летающим целям на 15), Боевой Медик способен обеспечить надёжную защиту только от наземного противника.

Младший Капрал. «Подавление».

Это навык в совокупности с умением **«Вооружён и Опасен»** будет отличным выбором для бойца передней линии, хотя это противоречит предназначению Боевого Медика, как бойца поддержки, ведущего ответный огонь из состояния Боеготовности.

Капрал. «Быстрая Реакция».

Невероятно мощный навык, который, к сожалению, раскроется только в паре с навыком **«Приспособленец»**, который можно получить в звании Мастер-Сержанта.

Сержант. «Готов ко Всему».

Ситуационно полезный навык, ориентированный на ведение огня.

Как вариант, для гибридного подкласса можно выбрать навык **«Санитар»**, и тогда в звании Мастер-Старшина следует выбрать умение **«Спасатель»**.

Мастер-Сержант. «Приспособленец».

Этот навык активирует весь подкласс. Любой подкласс поддержки, сфокусированный на ответном огне, не может считаться полноценным без этого навыка.

Старшина. «Вооружен и Опасен».

Совместно с навыками **«Быстрая Реакция»** и **«Подавление»** просто глотает боеприпасы, что позволяет подклассу оставаться активным и стрелять каждый ход.

Мастер-Старшина. «Крепкое Здоровье».

Критически важный навык для оперативника, находящегося на линии фронта, так как повышает Меткость и увеличивает количество ОЗ. Для гибридного подкласса приемлемым выбором будет навык **«Спасатель»**.

### **Особенности игровой механики**

В конце каждой миссии навык **«Полевой Хирург»** устраняет потерю 1 единицы из утраченных в сражении Очков Здоровья для каждого раненого оперативника. Это происходит до того, как будет произведён расчёт времени его усталости или госпитализации. Время, в течение которого солдат не может быть назначен на задание из-за ранения, рассчитывается в соответствии с самым низким значением Очков Здоровья (ОЗ) оперативника в любой момент прохождения миссии; более серьёзные раны приводят (линейно) к большему периоду восстановления после ранения (до того, как добавляется время восстановления от усталости). Таким образом, благодаря навыку **«Полевой Хирург»**, солдату, который потерял 1 пункт ОЗ (не брони), вообще не потребуется времени на восстановление в госпитале после ранения. Для бойцов с «более тяжёлым ранением» (потеряно больше 1 пункта ОЗ), **«Полевой Хирург»** рассчитает время на восстановление, как если бы максимальный урон, нанесенный бойцу во время выполнения миссии, был на 1 меньше.