

Егерь (XCOM Long War 1.0)

Информация основана на оригинальных игровых текстах Long War 1.0 и англоязычной версии УФОпедии (последние изменения в УФОпедии от 28.06.2018).



Егерь

МЭК-вариант класса Снайпер. Егерь предназначен для огневой поддержки и обладает наилучшим прогрессом меткости относительно любого другого класса в игре (благодаря своему происхождению от Снайпера), а также множеством наступательных умений для повышения наносимого урона.













Их основным недостатком являются слабая прогрессия Очков Здоровья и плохой выбор защитных навыков, что делает Егерей слишком хрупкими как для бойцов МЭК.





Основное оружие: Первичное оружие бойцов МЭК.

Вторичное оружие: Вторичное оружие бойцов МЭК.

Классовые предметы: Предметы экипировки бойцов МЭК.

Звание	Способность		
 Специалист	 В Ударе Убийство при выстреле с фланга или по цели без укрытия с помощью основного оружия не считается действием. Налагает штраф для шанса на критическое попадание (-10%) и базовый урон (-1) за каждое убийство с использованием этого навыка.		
	Нет других бонусов.		
 Младший Капрал	 Надежная Позиция Даёт +10 к меткости и +10 к защите против врагов, находящихся ниже, в дополнение к основным бонусам за высоту.	 Стабильность Платформы Выстрелы, сделанные до использования любого затратного действия, получают +10 к меткости и +10% к шансу на критическое попадание. Также даёт +10 к меткости для уменьшения отклонения ракет от цели, если оперативник не двигался в этот ход, и увеличивает дальность Бластерной установки (которая не имеет разброса).	 Профессиональный Стрелок Даёт +10% к шансу на критическое попадание во всех ситуациях, и +10 к меткости по врагам в полном укрытии.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Капрал	 Палач Даёт +10 к меткости и +10% к шансу критического попадания при стрельбе по целям, у которых осталось 50% ОЗ или меньше.	 Автоматическая оценка угрозы Во всех случаях даёт 0,5 к Сопротивляемости Урону (т.е. 50% -й шанс поглотить одну единицу урона), а также +15 к защите в режиме Боеготовности до первого выстрела, сделанного из этого состояния.	 Вспышка Выстрелом заставляет не летающего врага переместиться в новое укрытие. Выстрел имеет повышенный шанс на попадание (+30), но наносит сниженный урон (-50% от базового урона оружия) и использует 1 дополнительный боеприпас (всего 2 боеприпаса). Враг, находящийся в "Глухой обороне", не сможет переместиться.
	Нет других бонусов.	+2 Сила Воли.	Нет других бонусов.

 Сержант	 <u>Одинокий Волк</u> Даёт +10 к меткости и шансу на критическое попадание, если боец находится от союзников на расстоянии более чем 7 клеток.	 <u>Улучшенное Наведение</u> Выстрелы из режима Боеготовности больше не подвержены штрафу к Меткости.	 <u>Меткий Стрелок</u> Даёт +1 урона основному оружию, РПГ, вспомогат. оружию МЭК и вспомогат. оружию оперативников. Устраняет штраф к меткости для вспомогательного оружия при стрельбе на расстояние более 14 метров.
	Нет других бонусов.	+2 Меткость.	Нет других бонусов.
 Мастер-Сержант	 <u>Агрессия</u> Каждый враг в поле зрения увеличивает шанс критического попадания на 10% (макс. +30%). Пришельцы, видимые благодаря умению "Общий Вид", не считаются для этого бонуса.	 <u>Контроль Повреждений</u> Когда юниту наносят повреждение, весь дальнейший получаемый урон будет снижен на 1 или 2 пункта (1.5 СУ) в течение двух следующих ходов.	 <u>Общий Вид</u> Позволяет вести огонь по цели, которую видит хотя бы один союзник (в пределах дальности оружия), но вероятность критического попадания уменьшается на 20%. Оружие с увеличенной дальностью стрельбы (основное оружие МЭК, снайперские карабины, марксманские винтовки, ТЕП) получает примерно 5 дополнительных клеток к дальности выстрела. Снайперские винтовки имеют неограниченную дальность. Огонь из Боеготовности срабатывает на увеличенное способностью расстояние только для снайперских карабинов и марксманских винтовок.
	Нет других бонусов.	+2 Сила Воли.	Нет других бонусов.
 Старшина	 <u>Ремонтные Сервомоторы</u> Восстанавливает до 50% полученного урона (максимум 2 пункта ОЗ за ход). Цифра на иконке способности отображает количество оставшихся ремонтов по 2 пункта ОЗ. Дополнительный урон, получаемый до завершения ремонта, снижает максимальное количество ОЗ, которое может быть восстановлено.	 <u>Вызов</u> Даёт от 1 до 4 ед. бонуса к урону при критическом попадании (которые затем из-за крита умножаются на 50%), когда в зоне видимости (включая зону видимости союзников), находится несколько противников. В результате прибавка к урону составляет: +1.5 при 1-2 противниках +3.0 при 3-4 противниках +4.5 при 5-6 противниках +6.0 при 7 и более противниках.	 <u>Осколочные Боеприпасы</u> Ракетчики получают специальные осколочные ракеты, в то время как ЛПП и ТЕП Пулемётчиков, а также основное оружие МЭК, заряжаются Осколочными боеприпасами. Каждый пораженный основным оружием противник получает дополнительный урон (+40% после вычета СУ) от атак любого рода, действующий до конца текущего хода и в течение 3-х следующих ходов. Осколочные ракеты слабее обычных (60% с округлением вниз), не способны пробить укрытие и имеют на 50% больший радиус поражения.
	+2 Сила Воли.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 Мастер Старшина	 <u>Вооружен и Опасен</u> 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.	 <u>Поглощающие Поля</u> Значительно снижает урон, получаемый бойцом. Чем выше получаемый урон, тем больше он снижается, до максимума в 40% Сопrotивляемости Урону.	 <u>Выборочное Прицеливание</u> Увеличивает урон на +2 для основного оружия и на +1 для вспомогательного оружия при стрельбе по людям, а также врагам, чьи представители были подвергнуты вскрытию. Бонус не применяется для навыка «Сопутствующий Урон».
	Нет других бонусов.	-1 Мобильность.	Нет других бонусов.

Прогрессия характеристик

Звание						
	/уровень	общее	/уровень	общее	/уровень*	общее*
Специалист	1	1	4	4	2(3)	2(-3)
Младший Капрал	0	1	4	8	2(3)	4(-6)
Капрал	0	1	4	12	2(3)	6(-9)
Сержант	1	2	4	16	2(3)	8(-12)
Мастер-Сержант	0	2	4	20	2(3)	10(-15)
Старшина	0	2	4	24	2(3)	12(-18)
Мастер Старшина	1	3	4	28	2(3)	14(-21)

* Даже без «Скрытого потенциала» во «Второй волне», имеется шанс получить одну дополнительную Силу Воли на каждом уровне (указано в скобках).

Тактические советы

Эти бойцы МЭК достаточно слабы и не созданы для боя на передней линии, как, например, Голиаф. Вместо этого, навыки «Общий вид» и «В ударе» делают такого бойца невероятно эффективным для нанесения урона на средних и дальних дистанциях. Егеря имеют наилучшую прогрессию меткости среди всех бойцов МЭК

Подклассы «Егеря»

1. Атакующий «В Ударе» на дальней дистанции

Этот подкласс представляет собой настоящую «стеклянную пушку», поэтому такой боец должен располагаться далеко в тылу. Умение «Общий Вид» требует определенных навыков для маневрирования вне зоны видимости противника (18 клеток). Не забудьте вооружить ваш отряд несколькими Осколочными и РПГ-ракетами, для того, чтобы в полной мере воспользоваться преимуществами умения «В Ударе». Экипируйте Егеря Боевым Компьютером и Тактическими Сенсорами для повышения меткости и защиты.

Поскольку эта сборка не получает преимуществ от большинства вторичного оружия МЭК, дайте Егерю Восстанавливающий Туман для усиления его роли в качестве бойца поддержки или Гранатомет для оказания помощи в разрушении укрытий.

Младший Капрал. «Стабильность Платформы».

Увеличивает меткость и шанс критического попадания для каждого действия цепочки «В Ударе», если при этом боец оставался без движения.

Капрал. «Палач».

Цепочка «В Ударе» часто используется для уничтожения раненых врагов.

Сержант. «Меткий Стрелок».

Для эффективного использования умения *«В Ударе»* требуется нанести цели первичный урон, что обеспечивается навыком *«Меткий Стрелок»*.

Мастер-Сержант. «Общий Вид».

Ключевой навык. Позволяет Егерю вести огонь за пределами видимости.

Старшина. «Вызов».

Даёт больше урона, но только на критических попаданиях, которые не могут быть обеспечены с помощью базового навыка *«В Ударе»*. Любое из двух остальных умений также будет хорошим выбором – *«Ремонтные Сервомоторы»* помогут восстановиться после полученного урона, а *«Осколочные Боеприпасы»* окажутся полезными, когда не будет возможности воспользоваться преимуществом навыка *«В Ударе»*.

Мастер-Старшина. «Выборочное Прицеливание».

Применение базового навыка *«В Ударе»* требует наращивания наносимого урона для каждого последующего выстрела. Хорошим выбором также будет умение *«Вооружён и Опасен»*.

2. Фланговый стрелок «В Ударе» на малой дистанции

Этот подкласс представляет собой подвижную «стеклянную пушку», поэтому оптимально подходит для высокоомобильной МЭК-платформы. Такой оперативник работает по принципу «всё, что стреляет – должно умереть» и может переместиться для нескольких фланговых выстрелов, после чего отступить за пределы видимости противника. Лучшим снаряжением будет то, которое увеличивает вероятность критического выстрела и наносимый урон. Отлично подойдут Прицел, Модуль Стабилизации Оружия и Боевой Компьютер. Хорошим решением будет вооружить такого бойца Импульсной пушкой "Копье" для повышения вероятности нанесения критического урона.

Младший Капрал. «Профессиональный Стрелок».

Добавляет шанс критического попадания к каждому действию *«В Ударе»*, что важно для обеспечения бесперебойности цепочки убийств.

Капрал. «Палач».

Цепочка *«В Ударе»* часто используется для уничтожения раненых врагов.

Сержант. «Одинокий Волк».

Для эффективного использования навыка *«В Ударе»* необходимы высокая меткость и шанс критического попадания. Боец данного подкласса почти всегда будет находиться на расстоянии, как минимум, 7 клеток от остальных оперативников.

Мастер-Сержант. «Агрессия».

Этот навык исключительно важен для того, чтобы фланговые выстрелы имели 100% шанс критического поражения даже после нескольких убийств *«В Ударе»*.

Старшина. «Вызов».

Этот навык придаёт цельность всей сборке, после чего в большинстве случаев у вас должен быть 100% шанс мгновенно уничтожить большинство органических целей, если они обойдены с фланга.

Мастер-Старшина. «Выборочное Прицеливание».

Применение базового навыка *«В Ударе»* требует наращивания наносимого урона для каждого последующего выстрела. Хорошим выбором также будет умение *«Вооружён и Опасен»*.

3. Танк «В Ударе» на средней дистанции

Это более сбалансированный подкласс, который заменяет некоторые из своих способностей наносить урон умениями, присущими бойцу-танку. Этот юнит работает в поле зрения противника (без *«Общего вида»*) и может нанести один-два удара. Для повышения танкующих способностей экипируйте его Боевым Компьютером и Усиленной Защитой Ядра. Гранатометы и Неконтактные Мины полезны, когда вам нужно держать оборону в позиции *«Один за Всех»*.

Младший Капрал. «Стабильность Платформы».

Повышает меткость и вероятность критического попадания

Капрал. «Палач».

Повышает меткость и вероятность критического попадания.

Сержант. «Меткий Стрелок».

Повышает наносимый урон.

Мастер-Сержант. «Контроль Повреждений».

Даёт +1.5 к Сопротивляемости Урону.

Старшина. «Ремонтные Сервомоторы».

Позволяет восстанавливаться после полученного урона

Мастер-Старшина. «Поглощающие Поля».

Повышает Сопротивляемость Урону.