

## Оперативник МЭК «Голиаф» (XCOM Long War 1.0)

*Информация основана на оригинальных игровых текстах Long War 1.0 и англоязычной версии УФОпедии (последние изменения в УФОпедии от 26.03.2019).*













**Голиаф**




МЭК-вариант класса Пулемётчик. Голиаф задуман как «человек-танк» и обладает наилучшей прогрессией Очков Здоровья в сравнении с любым другим классом в игре, а также непревзойденным выбором защитных умений. К достоинствам можно отнести приемлемую прогрессию меткости, а к недостаткам – небольшой выбор наступательных навыков.





**Основное оружие:** Основное оружие бойцов МЭК.

**Дополнительное оружие:** Дополнительное оружие бойцов МЭК.

**Классовые предметы:** Предметы экипировки бойцов МЭК.

Звание	Способность		
 <b>Специалист</b>	 <b><u>Поглощающие Поля</u></b> Значительно снижает урон, получаемый бойцом. Чем выше получаемый урон, тем больше он снижается. В частности, снижает на 40% любое количество урона, полученного после 2. Применяется после оценки всех других источников Сопротивляемости Урону.		
	<b>-1 Мобильность.</b>		
 <b>Младший Капрал</b>	 <b><u>Непоколебимость</u></b> Никогда не паникует от умения "Устрашение", при получении ранения, а также при ранении, панике или смерти союзника.	 <b><u>Реактивные Прицельные Датчики</u></b> Каждый ход боец производит ответный выстрел по первому атакующему его врагу, при условии, что для этого достаточно боеприпасов.	 <b><u>Вспышка</u></b> 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.
	<b>+5 Сила Воли.</b>	<b>+2 Меткость. +2 Сила Воли.</b>	Нет других бонусов.
 <b>Капрал</b>	 <b><u>Огневая Поддержка</u></b> Позволяет вести ответный огонь не только при движении противника, но и при выполнении им многих других действий (исключая Перезарядку, Боеготовность, Глухую Оборону и с помощью навыка «Мастер Ближнего Боя»).	 <b><u>Автоматическая Оценка Угрозы</u></b> Во всех случаях дает 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.	 <b><u>Меткий Стрелок</u></b> Дает +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.	<b>+2 Сила Воли.</b>	Нет других бонусов.

 <b>Сержант</b>	 <u><b>Хаос</b></u> Даёт +2 к урону при подавлении, а также при использовании наступательных гранат, неконтактных мин и всех ракетных установок. Для оружия серии ЛПП и ТЕП, даёт +1 к урону при использовании навыка "Вспышка", и +2 к урону при стандартном выстреле или при использовании навыка "Беглый огонь". Даёт +4 к урону для снайперских и некоторых типов марксманских винтовок при стандартном выстреле или при использовании навыка "Точный Выстрел".	 <u><b>Ремонтные Сервомоторы</b></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><b>Улучшенное Наведение</b></u> Выстрелы из режима Боеготовности больше не подвержены штрафу к Меткости.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	<b>+2 Меткость.</b>
 <b>Мастер-Сержант</b>	 <u><b>Глубокие Карманы</b></u> Все небольшие предметы с ограниченным числом использований, а также подсистемы механизированных юнитов, находящиеся в вашем инвентаре, можно использовать ещё 1 раз.	 <u><b>Поглощающая Броня</b></u> Урон, полученный от противника, находящегося в пределах 4 клеток от бойца, снижается на 33%.	 <u><b>Выборочное Прицеливание</b></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.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 <b>Старшина</b>	 <u><b>Кумулятивные Боеприпасы</b></u> Основное оружие наносит дополнительно 50% урона роботизированным противникам после оценки их Сопротивляемости Урону. Не имеет эффекта с любыми дробовиками в качестве основного оружия.	 <u><b>Контроль Повреждений</b></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><b>Сопутствующий Урон</b></u> Атака по площади, которая разрушает большинство укрытий и наносит 34% урона. Не может нанести критический урон. В отличие от большинства способностей, предметы и навыки, увеличивающие урон, также наносят только 1/3 урона (урон, наносимый Кумулятивными и Противовоздушными боеприпасами, не может быть меньше +2). Осколочные боеприпасы и Голографическая Метка не действуют.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 <b>Мастер Старшина</b>	 <b>Мастер Ближнего Боя</b> Оперативник открывает ответный огонь по любому врагу, который оказался в пределах 4 клеток от него. Режим боеготовности при этом не требуется. Навык срабатывает, даже если атакующий противник невидим.	 <b>Крепкое Здоровье</b> Даёт от 1 до 4 бонусных ОЗ, в зависимости от экипированного типа брони. Чем более тяжёлая броня, тем больше бонус.	 <b>Беглый Огонь</b> Быстро производит два выстрела подряд по одной цели. Точность выстрелов снижена на -15.
	Нет других бонусов.	<b>+1 Мобильность, +4 Меткость, +4 Сила Воли.</b>	Нет других бонусов.

### Прогрессия характеристик

Звание						
	/уровень	общее	/уровень	общее	/уровень*	общее*
Специалист	1	1	2	2	2(3)	2(-3)
Младший Капрал	1	2	1	3	2(3)	4(-6)
Капрал	1	3	2	5	2(3)	6(-9)
Сержант	1	4	1	6	2(3)	8(-12)
Мастер-Сержант	1	5	2	8	2(3)	10(-15)
Старшина	1	6	1	9	2(3)	12(-18)
Мастер Старшина	1	7	2	11	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

#### Предполагаемая роль: «Танк»

Обладая наивысшей прогрессией меткости и непревзойденным выбором защитных умений, Голиаф, находясь в передних рядах, выступает для остальных оперативников отряда в качестве такой себе защитной «губки», которая поглощает вражеский огонь. Это единственный юнит, который вы сознательно захотите подставить под тяжёлый удар противника. Обладание уже одним только базовым умением «Поглощающие Поля», способно значительно снизить любой получаемый урон.

Благодаря таким навыкам, как «Автоматическая Оценка Угрозы», «Крепкое Здоровье», «Поглощающая Броня» и «Контроль Повреждений», инопланетянам будет несколько сложнее сильно навредить бойцу МЭК, и даже если им удастся нанести ему тяжёлые повреждения, то умение «Ремонтные Сервомоторы» повысит живучесть, делая его способным к самовосстановлению во время более продолжительных миссий.

Оперативник МЭК «Голиаф» - это единственный юнит в распоряжении ХСОМ, которого можно с уверенностью назвать полноценным «танком», и поэтому он может действовать в качестве разведывательной единицы в интересах всего отряда, даже несмотря на свою далеко не выдающуюся мобильность. Вот почему его целесообразно использовать в сочетании с Разведчиком и Штурмовиком. Разведчики осуществляют разведку, Голиаф (будем надеяться) принимает на себя вражеский огонь, в то время как Штурмовик обходит противника с фланга.

К сожалению, но совсем не факт, что враг сосредоточит свой огонь именно на Голиафе, что делает его роль «танка» несколько ситуативной, так как противник может отказаться от стрельбы по стоящему прямо перед ним бойцу МЭК, а вместо этого открыть огонь по оперативнику в частичном укрытии, который находится позади Голиафа. В этом случае, экипировка в виде оружия с небольшим радиусом действия, таким как Модуль Кинетического Удара и/или Огнемёт, может заставить пришельцев сожалеть о том, что они оставили бойца МЭК без должного внимания.

Вероятно, при выборе навыков для Голиафа, вы захотите найти баланс между защитой и атакой/утилитарностью, поскольку сугубо оборонительная сборка будет малополезна в том случае, если противник вдруг примет решение не атаковать вашего бойца МЭК.

«Вспышка», «Кумулятивные Боеприпасы», «Сопутствующий Урон» и «Глубокие Карманы» будут наиболее подходящими умениями для атаки и общей полезности.

«Улучшенное Наведение», «Мастер Ближнего Боя» и «Огневая Поддержка» дадут Голиафу возможность блокировать инопланетян, находящихся в состоянии Боеготовности.

Следует отметить, что даже со своим высоким показателем здоровья, способностью уменьшать урон и самовосстановлением, одинокий Голиаф все еще может довольно легко погибнуть на позднем этапе игры. Наиболее серьезные угрозы исходят от многочисленных Сектоидов, которые будут наносить большое количество мелких ударов в обход «Поглощающих Полей», а также от вооружённых Кумулятивными боеприпасами боссов с их особенно тяжёлым наносимым уроном. Никогда не стоит оставлять Голиафа одного, без помощи других оперативников, подставляя его под огонь всего отряда инопланетян.

Оперативник МЭК может быть исцелён с помощью Медпакета, поэтому на продолжительные миссии в один отряд с Голиафом нужно включать также Медика, который будет лечить его в перерывах между схватками. При этом если позволяет время, дождитесь, когда закончится восстановительный эффект «Ремонтных Сервомоторов» и ТОЛЬКО ПОТОМ задействуйте Медика с Медпакетом. Использование Медпакета до этого момента может восстановить Очки Здоровья в диапазоне до 50%, что не позволит использовать весь потенциал «Ремонтных Сервомоторов».

При некоторой удаче можно применить улучшенный Дугомёт для захвата Дронов, что даёт неиссякаемый источник восстановления здоровья (+3 исцеления), и это просто изумительно для продолжительных миссий. Также для увеличения количества использований Дугомёта можно воспользоваться умением «Ремонт», но, как правило, этого навыка недостаточно, чтобы задействовать его в качестве основного лечения.

Ещё одной хорошей идеей будет экипировать Голиафа предметами, усиливающими необходимое для танка Здоровье, такими как Защита из Карбидового Сплава или Усиленная Защита Ядра.

Навыки, снижающие меткость противника, никогда не являются плохой идеей, но будьте осторожны, когда повышаете рейтинг защиты Голиафа выше, чем у остальной части вашего отряда. Это стимулирует ИИ пришельцев к смене цели.

Навык «Поглощающая Броня» поднимает потенциал Голиафа как танкующей единицы на совершенно новый уровень, но должен использоваться очень осторожно. Если Голиаф приближается к противнику с фланга, тот часто убегает и смещается, после чего атакует с безопасной дистанции. У более тяжелых юнитов, таких как Мехтоиды и Кибердиски, нет нужды спасаться бегством, но верно и то, что они не обязаны оставаться в зоне действия «Поглощающей Брони» Голиафа. Не оставляйте своего Голиафа в ситуации, когда, чтобы выжить, ему будет НЕОБХОДИМА «Поглощающая Броня».

Самым большим недостатком Голиафа является его довольно узкая специализация; у него есть одна роль, которую он выполняет чрезвычайно хорошо, но этот боец МЭК не так универсален, как другие классы оперативников. Если вы не собираетесь использовать его по назначению, то, возможно, вам и не нужен Голиаф.

## Подклассы «Голиафа»

### 1. Мобильная Крепость.

Младший Капрал. «Непоколебимость».

Капрал. «Автоматическая Оценка Угрозы».

Сержант. «Ремонтные Сервомоторы».

Мастер-Сержант. «Поглощающая Броня».

Старшина. «Контроль Повреждений».

Мастер-Старшина. «Крепкое Здоровье».

Задача этого бойца МЭК проста – вызывать на себя вражеский огонь и поглощать урон, в то время как остальная часть отряда будет разбираться с противником. Оденьте его в костюм МЭК-5, чтобы максимизировать Здоровье (+24) и Сопrotивляемость Урону (+2,5), при этом навык «Крепкое Здоровье» добавит дополнительные +4 ОЗ. Умение «Непоколебимость» удержит от паники самого Голиафа и предотвратит эффект непреднамеренно вызванной «панической цепочки».

Экипируйте бойца Защитой из Карбидового Сплава и Усиленной Защитой Ядра для получения дополнительных +6 ОЗ и защиты от критических попаданий.

Не следует использовать **Тактические Сенсоры** или **Боевой Компьютер**, так как они повышают вероятность того, что противник выберет в качестве мишени не Голиафа, а других оперативников из вашего отряда.

Несмотря на то, что низкая меткость Голиафа делает его основным оружием весьма ненадежным на средних и дальних дистанциях, вы можете сделать его более эффективным в качестве бойца поддержки, оснастив **Голографическим Целеуказателем**. Что касается дополнительного оружия, то подумайте о том, чтобы взять с собой 1-2 **Гранатомёта** для уничтожения укрытий противника, находясь в состоянии «Один за Всех».

**Огнемёт** или **Модуль Кинетического Удара** могут быть полезны на картах ближнего боя.

Если вам нужен танкующий боец МЭК с «Кумулятивными Боеприпасами», то присмотритесь к Валькирии, которая имеет намного лучшую прогрессию меткости и некоторые отличные навыки для действий из состояния Боеготовности.

**Голиаф (Long War 1.0), стр. 4 из 4.** Перевод и оформление: Alienist, редакция от 17.02.2020г. Танкуй Голиафом на tbsplay.ru!