

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

*Информация основана на оригинальных игровых текстах Long War 1.0 и англоязычной версии УФОпедии (последние изменения в УФОпедии от 08.04.2017).*



Лучник













МЭК-вариант класса Ракетчик. Супер мощный гранадер, с возможностью метания гранат на очень большие расстояния. Из всех бойцов XCOM, именно этот оперативник МЭК является наиболее ориентированным на оказание артиллерийской поддержки.





**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>Бомбардировка</u></b> Позволяет бросать гранаты или стрелять из гранатомёта на исключительно большое расстояние (+50%).		
	Нет других бонусов.		
 <b>Младший Капрал</b>	 <b><u>Кумулятивные Заряды</u></b> Ваши ракеты и гранаты наносят дополнительно 50% урона роботизированным врагам после оценки их Сопротивляемости Урону.	 <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>Стабильность Платформы</u></b> 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).
	Нет других бонусов.	<b>+2 Сила Воли.</b>	Нет других бонусов.
 <b>Капрал</b>	 <b><u>Ремонтные Сервомоторы</u></b> 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.	 <b><u>Улучшенное Наведение</u></b> Выстрелы из режима Боеготовности больше не подвержены штрафу к Меткости.	 <b><u>Хаос</u></b> 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".
	Нет других бонусов.	<b>+2 Меткость.</b>	Нет других бонусов.

 <b>Сержант</b>	 <b><u>Меткий Стрелок</u></b> 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.	 <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>Сапёр</u></b> Ваши гранаты и мины добавляют +1 к урону для противника, а все ваше оружие наносит дополнительный урон объектам окружающей местности.
	Нет других бонусов.	<b>+2 Меткость.</b> <b>+2 Сила Воли.</b>	Нет других бонусов.
 <b>Мастер-Сержант</b>	 <b><u>Выборочное Прицеливание</u></b> 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».	 <b><u>Глубокие Карманы</u></b> Все небольшие предметы с ограниченным числом использований, а также подсистемы механизированных юнитов, находящиеся в вашем инвентаре, можно использовать ещё 1 раз.	 <b><u>Сопутствующий Урон</u></b> 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>Старшина</b>	 <b><u>Опасная Зона</u></b> Увеличивает радиус поражения ракет, гранатометов, установщиков неконтактных мин, а также огня на подавление.	 <b><u>Двойной Выстрел</u></b> Позволяет выполнить второе действие, ограниченное Стандартным Выстрелом, «Точным Выстрелом» или «Парализатором», если первое действие было Стандартным Выстрелом, «Точным Выстрелом», «Парализатором» или «Вспышкой», при условии, что не было предпринято других действий. Перезарядка: 1 ход. Примечание: «Двойной Выстрел» отменяется в следующих случаях: 1. Первый выстрел приводит к убийству, и больше нет видимых врагов, или же 2. Только для пулемётчиков – после первого выстрела заканчиваются патроны в магазине.	 <b><u>Контроль Повреждений</u></b> Когда юниту наносят повреждение, весь дальнейший получаемый урон будет снижен на 1 или 2 пункта (1.5 СУ) в течение двух следующих ходов.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	<b>+3 Меткость.</b>

 <b>Мастер Старшина</b>	 <b><u>Гранатомётчик</u></b> Даёт 2 разрушающие гранаты в одном слоте инвентаря, а также позволяет оперативнику метать гранаты на 20% дальше.	 <b><u>Объединённые боеголовки</u></b> Взрывчатка, используемая этим оперативником, наносит максимальный урон во всей зоне поражения.	 <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 Сопrotивляемости Урону.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	<b>-1 Мобильность.</b>

### Прогрессия характеристик

Звание						
	/уровень	общее	/уровень	общее	/уровень*	общее*
Специалист	1	1	2	2	2(3)	2(-3)
Младший Капрал	0	1	2	4	2(3)	4(-6)
Капрал	0	1	2	6	2(3)	6(-9)
Сержант	1	2	2	8	2(3)	8(-12)
Мастер-Сержант	0	2	2	10	2(3)	10(-15)
Старшина	0	2	2	12	2(3)	12(-18)
Мастер Старшина	1	3	2	14	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: Поддержка Атаки/Обороны с Дальней Дистанции.**

Лучник используется для смертельного и высокоточного поражения противника с дальних дистанций, путём метания гранат. Он выполняет сходную с Ракетчиком роль, при этом не нуждаясь в высокой меткости для применения гранат, но и максимально наносимый им урон будет несколько ниже. Обратите внимание, что некоторые из этих способностей могут затронуть неконтактные мины, так же, как и гранаты, даже если они не перечислены в описании. Это требует подтверждения.

Лучника можно назвать мобильной артиллерийской единицей. Он особенно хорош для нанесения множественного урона на большие расстояния с ювелирной точностью, или же для выдавливания противника из укрытия, будучи при этом в силах обеспечить себе более-менее приличную защиту. Однако для выполнения этих задач ему потребуется поддержка других оперативников, или он будет довольно быстро уничтожен. Лучники идеально подходят в качестве бойцов поддержки для миссий, связанных с EXALT, поскольку способны уравнивать шансы (учитывая, что численное превосходство EXALT над XCOM обычно составляет 3:1 и более), уничтожая укрытия, что ослабляет оперативников EXALT, заставляя их перемещаться, подставляясь под огонь других бойцов отряда.

Учитывая довольно слабую прогрессию статистики Очков Здоровья и некоторый дефицит защитных навыков, Лучника, как правило, следует держать за пределами досягаемости огня противника. Тем не менее, стартовый навык «Бомбардировка» компенсирует его недостаточный потенциал в качестве бойца первой линии.

Лучник очень хорошо выполняет всего одну роль, но обладает навыками, которые, в случае необходимости, позволяют ему выполнять также и другие задачи. Если вы не намерены использовать Лучника в качестве мобильного артиллерийского юнита, а вам нужен боец МЭК, специализирующийся на гранатомете и разрушении укрытий, но с большей гибкостью вне этой роли, присмотритесь к Сегуну. Хотя ему и не хватает дальности стрельбы, зато есть несколько других преимуществ, которые помогут сбалансировать этот недостаток.

Не забудьте как можно быстрее изучить проект Литейного Цеха «Гранаты пришельцев», поскольку он также значительно улучшает огневую мощь Гранатомёта бойца МЭК.

## Подклассы «Лучника»

### 1. Мобильная Артиллерия

Младший Капрал. «Кумулятивные Заряды».

+50% урона роботам от ракет и гранат.

Капрал. «Хаос».

+2 к наносимому урону от наступательных гранат, неконтактных мин и всех ракетных установок.

Сержант. «Сапёр».

+1 к наносимому гранатами и минами урону, дополнительный урон от всего оружия объектам окружающей местности.

Мастер-Сержант. «Глубокие Карманы».

+ 1 взрывчатка на слот.

Старшина. «Опасная Зона».

Увеличивает радиус поражения взрывчаткой.

Мастер-Старшина. «Объединённые Боеголовки».

Взрывчатка наносит максимальный урон во всей зоне поражения.

Оперативник МЭК «Лучник» должен оставаться в тылу отряда, забрасывая противника с дальней дистанции ракетами и другой взрывчаткой.

Умение «Бомбардировка» позволяет Лучнику доставлять взрывчатку на расстояние примерно 16 клеток (стандартный диапазон составляет 12 клеток), в то время как навык «Опасная Зона» расширяет область поражения взрывчаткой на 1 клетку. В результате радиус поражения составляет: для мин - 3 клетки, для гранат – 5 клеток. Это позволяет, при правильном расположении, поражать противника минами или гранатами за пределами прямой видимости (18 клеток).

Для увеличения количества экипировочных слотов, которые следует загрузить взрывчаткой, используйте костюмы МЭК-4 или МЭК-7.

Если у вас имеется свободный слот, заполните его предметом Восстанавливающий Туман, который совместим с навыком «Глубокие Карманы».

Что касается остальной экипировки, то для усиления защиты хорошо подойдут Тактические Сенсоры и Боевой Компьютер, а Усиленная Защита Ядра предотвратит критические попадания.