

Оперативник МЭК «Следопыт» (XCOM Long War 1.0)

Информация основана на оригинальных игровых текстах Long War 1.0 и англоязычной версии УФОпедии (последние изменения в УФОпедии от 13.11.2016).



Егерь

МЭК-вариант класса Разведчик. Соответствуя своему происхождению, является мобильным бойцом с очень гибкой функциональностью. По прогрессии меткости Следопыта превосходят только Егерь и Снайпер, а вот прогрессия Очков Здоровья у него довольно средняя. Следопыты обладают целым рядом атакующих и защитных навыков, что позволяет им выполнять в бою самые разные роли.





Основное оружие: Основное оружие бойцов МЭК.

Дополнительное оружие: Дополнительное оружие бойцов МЭК.

Классовые предметы: Предметы экипировки бойцов МЭК.

| Звание | Способность | | |
|---------------------------|--|--|--|
| Специалист | <u>Стреляй и Беги</u> Первый обычный выстрел каждого хода по цели без укрытия или обходной с фланга, не считается действием. Навык не работает против летающих юнитов и не может быть использован, если активирована способность «Стрельба на Бегу». | | |
| | +1 Мобильность. | | |
| Младший Капрал | <u>Меткий Глаз</u> Даёт +15 к меткости по летающим целям. | <u>Улучшенное Наведение</u> Выстрелы из режима Боеготовности больше не подвержены штрафу к Меткости. | <u>Одинокый Волк</u> Даёт +10 к меткости и шансу на критическое попадание, если боец находится от союзников на расстоянии более чем 7 клеток. |
| | Нет других бонусов. | +2 Меткость. | Нет других бонусов. |
| Капрал | <u>Надежная Позиция</u> Даёт +10 к меткости и +10 к защите против врагов, находящихся ниже, в дополнение к основным бонусам за высоту. | <u>Профессиональный Стрелок</u> Даёт +10% к шансу на критическое попадание во всех ситуациях, и +10 к меткости по врагам в полном укрытии. | <u>Вспышка</u> 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. | Нет других бонусов. | Нет других бонусов. |
| | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
|  Сержант |  <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. |  <u>Палач</u> Даёт +10 к меткости и +10% к шансу критического попадания при стрельбе по целям, у которых осталось 50% ОЗ или меньше. |  <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. |
| | Нет других бонусов. | Нет других бонусов. | Нет других бонусов. |
|  Мастер-Сержант |  <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>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>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. | Нет других бонусов. | Нет других бонусов. |
|  Старшина |  <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>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 расстояние только для снайперских карабинов и марксманских винтовок. |  <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. |
| | Нет других бонусов. | Нет других бонусов. | Нет других бонусов. |

| | | | |
|---|---|---|--|
|  Мастер Старшина |  <u>Молниеносные Рефлексы</u> Шанс попадания в этого бойца ответных выстрелов уменьшается на 90% для первого выстрела, и на 70% для всех последующих. Большие механизированные бойцы с этим умением не подвержены обычно увеличенному шансу попадания по ним ответных выстрелов. |  <u>Беглый Огонь</u> Быстро производит два выстрела подряд по одной цели. Точность выстрелов снижена на -15. |  <u>Поглощающие Поля</u> 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. |
| | Нет других бонусов. | Нет других бонусов. | -1 Мобильность. |

Прогрессия характеристик

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

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

Подклассы «Следопыта»

1. Снайпер с «Общим Видом».

Это подкласс - «стеклянная пушка», который наиболее эффективен против одиночных целей или атакующих издали, вне пределов обычной зоны видимости. Подобно основанному на навыке «Общий вид» классу Егерь, хитрость состоит в том, чтобы удерживать бойца в пределах 18-23 клеток для использования преимуществ «Общего вида», при этом делая до 3-х выстрелов по целям без укрытия с применением умений «Стреляй и Беги» и «Беглый Огонь». Другой вариант заключается в том, чтобы приблизиться к цели для выстрела с фланга, используя «Стреляй и Беги», а затем отступить. Такой оперативник проявляет себя главным образом на больших открытых картах с хорошим обзором (например, в лесу).

Крайне важна мобильность, поэтому для большинства ситуаций должен подойти МЭК-7, а на картах меньшего размера хорошо проявит себя МЭК-4. Чтобы сделать подкласс более прочным, замените «Беглый Огонь» на «Поглощающие Поля».

Экипировка: Боевой Компьютер и/или Прицел для компенсации штрафа -15 к меткости для «Беглого Огня». Усиленная Защита Ядра и Восстанавливающий Туман повысят выживаемость бойца.

Младший Капрал. «Одинокий Волк».

Повышает меткость и вероятность критического попадания.

Капрал. «Вспышка».

Сержант. «Ремонтные Сервомоторы».

Позволяет восстанавливаться после полученного урона.

Мастер-Сержант. «Выборочное Прицеливание».

Даёт +2 к наносимому урону.

Старшина. «Общий Вид».

Увеличивает дальность ведения огня. Ключевой навык.

Мастер-Старшина. «Беглый Огонь».

Даёт два выстрела с пониженной меткостью (-15).