

Оперативник МЭК «Валькирия» (XCOM Long War 1.0)

Информация основана на оригинальных игровых текстах Long War 1.0 и англоязычной версии УФОпедии (последние изменения в УФОпедии от 13.04.2017).



Валькирия

МЭК-вариант класса Пехотинец. Основные преимущества: способность делать больше 1 выстрела за ход и наличие умений, позволяющих вести более эффективный огонь из состояния Боеготовности. Недостаток: низкая мобильность, которой приходится расплачиваться за высокую базовую скорострельность.




Основное оружие: Основное оружие бойцов МЭК.

Дополнительное оружие: Дополнительное оружие бойцов МЭК.

Классовые предметы: Предметы экипировки бойцов МЭК.

Звание	Способность		
 Специалист	 <u>Свинцовый Дождь</u> Обычные выстрелы не заканчивают ход, если были предприняты как первое действие.		
	Нет других бонусов.		
 Младший Капрал	 <u>Меткий Стрелок</u> Даёт +1 урона основному оружию, РПГ, вспомогательному оружию МЭК и вспомогательному оружию оперативников. Устраняет штраф к меткости для вспомогательного оружия при стрельбе на расстояние более 14 метров.	 <u>Автоматическая Оценка Угрозы</u> 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.	 <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.	+2 Сила Воли.	Нет других бонусов.
 Капрал	 <u>Стабильность Платформы</u> 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).	 <u>Реактивные Прицельные Датчики</u> Каждый ход боец производит ответный выстрел по первому атакующему его врагу, при условии, что для этого достаточно боеприпасов.	 <u>Быстрая Реакция</u> Если оперативник находится в состоянии Боеготовности, то ему предоставляется дополнительный ответный выстрел (максимум три выстрела), если каждый последующий выстрел попадает в цель.
	Нет других бонусов.	+2 Меткость, +2 Сила Воли.	Нет других бонусов.

 Сержант	 <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>Кумулятивные Заряды</u> Ваши ракеты и гранаты наносят дополнительно 50% урона роботизированным врагам после оценки их Сопротивляемости Урону.	 <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.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Мастер-Сержант	 <u>Профессиональный Стрелок</u> Даёт +10% к шансу на критическое попадание во всех ситуациях, и +10 к меткости по врагам в полном укрытии.	 <u>Приспособленец</u> Игнорируется штраф на меткость в Боеготовности. Ответные выстрелы могут нанести критический урон.	 <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.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Старшина	 <u>Сопутствующий Урон</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.	 <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>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 Старшина	 <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».	 <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 Сопровождаемости 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).

Тактические советы

Предполагаемая роль: Поддержка Атакующих Передней Линии

Благодаря достойному выбору как наступательных, так и защитных навыков, этот универсальный боец МЭК может блокировать противника точным огнём из состояния Боеготовности, или же просто проложить себе путь грубой силой, вступая в перестрелки.

Валькирия почти идентична классу Пехотинца с точки зрения исполняемых ролей и общей универсальности. С базовой способностью «Свинцовый Дождь», основное оружие Валькирии будет её Главным используемым Оружием.

Обладая такими умениями, как «Автоматическая Оценка Угрозы», «Быстрая Реакция» и «Приспособленец», Валькирия может быть эффективна в ведении огня из состояния Боеготовности, а также в блокировании участков местности во время перестрелок, хотя ради этого приходится жертвовать защитными способностями. Благодаря приличному прогрессу меткости и повышенному наносимому урону, а также в силу своей принадлежности к классу оперативников МЭК, на поздних этапах игры такой юнит легко заменяет Пехотинца в роли основного бойца, ведущего огонь из состояния Боеготовности.

В звании Сержанта Валькирия выбирает между навыками «Кумулятивные Заряды», «Осколочные Боеприпасы» и «Вооружён и Опасен», тем самым увеличивая общую универсальность отряда; если ваш отряд уже вооружён Осколочными Боеприпасами, используйте Валькирию с Кумулятивными Зарядами и наоборот.

Умение «Быстрая Реакция» позволяет подклассу, основанному на использовании состояния Боеготовности, делать до 4-х выстрелов за ход.

Поскольку главным оружием Валькирии является основное оружие бойцов МЭК, очень важно следить за его боезапасом. Частая перезарядка в совокупности с соответствующими навыками и предметами экипировки, которые увеличивают ёмкость магазина, гарантирует, что в критический момент боец не останется без боеприпасов.

Подклассы «Валькирии»

1. Эксперт по Ответному Огню

Этот подкласс доводит до максимума наносимый урон и количество выстрелов за ход (до 4). Умение *«Вооружён и Опасен»* позволяет Валькирии каждый ход использовать Боеготовность, но, в зависимости от ваших потребностей, может быть заменено на *«Кумулятивные Заряды»* или *«Осколочные Боеприпасы»*. Это довольно уязвимый подкласс, поэтому держите такого оперативника на некотором расстоянии позади вашего основного танка. Высокая меткость и защита имеют ключевое значение, поэтому в качестве экипировки используйте Боевой Компьютер и Тактические Сенсоры. При наличии свободного слота, используйте Усиленную Защиту Ядра, что поможет избежать критических попаданий.

Младший Капрал. «Меткий Стрелок».

Даёт +1 к наносимому урону.

Капрал. «Быстрая Реакция».

Даёт до 3-х выстрелов из Боеготовности. Ключевой навык.

Сержант. «Вооружён и Опасен».

Перезарядка первым действием не заканчивает ход.

Мастер-Сержант. «Приспособленец».

Устраняет штраф на ответный огонь из Боеготовности. Ключевой навык.

Старшина. «Агрессия».

Увеличивает вероятность критического попадания (до 30% максимум) для всех выстрелов.

Мастер-Старшина. «Выборочное Прицеливание».

Даёт +2 к урону, наносимому подвергнутому вскрытию противнику.

2. Танкующий Автоответчик

Обладая разумным балансом между атакующими способностями и потенциалом бойца-танка, Валькирия может стать вашим основным танкующим юнитом, нанося при этом значительный урон со своей скорострельностью до 4 выстрелов за ход.

Уже только одна прогрессия меткости делает Валькирию более универсальным танком, чем Голиаф. Чтобы максимизировать выживаемость, замените навык *«Приспособленец»* умением *«Контроль Повреждений»*.

Усиленная Защита Ядра - обязательный предмет экипировки для танкующего бойца МЭК, который вызывает на себя вражеский огонь. Боевой Компьютер и Прицел ещё больше улучшат убийственную силу юнита.

Как и в большинстве подобных танковых сборок, старайтесь поддерживать уровень защиты юнита на низком уровне.

Младший Капрал. «Автоматическая Оценка Угрозы».

Даёт +0.5 к СУ и +15 к защите до первого выстрела из Боеготовности.

Капрал. «Быстрая Реакция».

Даёт до 3-х выстрелов из Боеготовности.

Сержант. «Кумулятивные Заряды» или «Осколочные Боеприпасы».

Делайте свой выбор.

Мастер-Сержант. «Приспособленец».

Устраняет штраф на ответный огонь из Боеготовности.

Старшина. «Ремонтные Сервомоторы».

Позволяет восстанавливаться после полученного урона.

Мастер-Старшина. «Поглощающие Поля».

Ключевой навык для бойца-танка, снижающий получаемый урон.