

Пехотинец (XCOM Long War 1.0)

Информация основана на оригинальных игровых текстах Long War 1.0 и англоязычной версии УФОпедии (последние изменения в УФОпедии от 01.11.2016).



Пехотинец





Класс «Пехотинец» заимствует элементы классов Штурмовика и Тяжёлой Пехоты из ванильной версии игры. Стартовый навык «Свинцовый Дождь» ведет себя идентично навыку «Bullet Swarm» Тяжёлой Пехоты из оригинальной версии.


Основное оружие: Карабины, Штурмовые винтовки, Боевые винтовки, Пистолеты-пулеметы, Дробовики.

Дополнительное оружие: Пистолеты, Легкие Пистолеты-пулеметы, Обрез.

Классовое снаряжение: Нет

Звание	Способность		
 Специалист	 Свинцовый Дождь Обычные выстрелы не заканчивают ход, если были предприняты как первое действие.		
	Нет других бонусов.		
 Младший Капрал	 Непоколебимость Никогда не паникует от умения "Устрашение", при получении ранения, а также при ранении, панике или смерти союзника.	 Огневая Поддержка Позволяет вести ответный огонь не только при движении противника, но и при выполнении им многих других действий (исключая Перезарядку, Боеготовности, Глухую Оборону и с помощью навыка «Мастер Ближнего Боя»).	 Палач Даёт +10 к меткости и +10% к шансу критического попадания при стрельбе по целям, у которых осталось 50% ОЗ или меньше.
	+5 Сила Воли.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Капрал	 Воля к Жизни Даёт бонус в 1 или 2 единицы Сопротивляемости Урону, если оперативник в укрытии и его не обходят с фланга.	 Приспособленец Игнорируется штраф на меткость в Боеготовности. Ответные выстрелы могут нанести критический урон.	 Агрессия Каждый враг в поле зрения увеличивает шанс критического попадания на 10% (макс. +30%). Пришельцы, видимые благодаря умению "Общий Вид", не считаются для этого бонуса.
	+3 Сила Воли.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 Сержант	 <u>Меткий Глаз</u> Даёт +15 к меткости по летающим целям.	 <u>Подавление</u> Огонь на подавление прижимает цель, снижая её меткость на -30, не давая вести ответный огонь и уменьшая дальность большинства атак по площади, включая броски гранат. Если цель начнёт движение, по ней будет произведен ответный выстрел (бонус «Приспособленец»), который игнорирует укрытие цели. Противник в первую очередь пытается устранить источник подавления. Не работает с дробовиками, снайперскими и марксманскими винтовками.	 <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.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов
 Мастер-Сержант	 <u>Тактическое Чутье</u> Даёт +5 к защите за каждого противника в зоне видимости (макс. +20).	 <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>Профессиональный Стрелок</u> 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.	+2 Меткость.
 Старшина	 <u>Стойкость</u> Даёт полную защиту от критических попаданий.	 <u>Часовой</u> Позволяет сделать два ответных выстрела в Боеготовности вместо одного.	 <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.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 Мастер Старшина	 <u>Крепкое Здоровье</u> Дает бонус от 1 до 4 к Очкам Здоровья в зависимости от вида надетой брони. Чем тяжелее броня, тем больше бонус.	 <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 к навыку «Сопутствующий Урон».	 <u>Беглый Огонь</u> Быстро производит два выстрела подряд по одной цели. Точность выстрелов снижена на -15.
	+4 Меткость, +4 Сила Воли, +1 Мобильность.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

Прогрессия характеристик

Звание						
	/уровень	общее	/уровень	общее	/уровень*	общее*
Специалист	1	1	3	3	5(6)	5(-6)
Младший Капрал	0	1	3	6	5(6)	10(-12)
Капрал	0	1	3	9	3(4)	13(-16)
Сержант	1	2	3	12	3(4)	16(-20)
Мастер-Сержант	0	2	3	15	3(4)	19(-24)
Старшина	0	2	3	18	3(4)	22(-28)
Мастер Старшина	1	3	3	21	3(4)	25(-32)

* Даже без «Скрытого потенциала» во «Второй волне», имеется шанс получить одну дополнительную Силу Воли на каждом уровне (указано в скобках). Псионники также получают от 1 до 6 бонусной Силы Воли за уровень Псионика ($1 + \text{rand}(6)$).

Тактические советы

Задача: Атакующий на средней дистанции.

Пехотинцы – это бойцы, которые атакуют на средней дистанции. Если пехотинец не двигался, то он может выстрелить 2 раза за ход, что делает его превосходным киллером. Поскольку, чтобы иметь возможность сделать 2 выстрела за ход, такой боец должен оставаться неподвижным, штурмовая винтовка будет для него лучшим выбором, чем дробовик, который больше зависит от позиции; если вам нужен более мобильный оперативник, способный делать фланговые обходы, то обратите внимание на Штурмовика.

Такая высокая скорострельность, с одной стороны, делает Пехотинца конкурентоспособным в сравнении со Снайпером по наносимому прямому урону, а с другой стороны, важно всегда следить за оставшимся запасом патронов, так как они могут очень быстро закончиться.

Пехотинец имеет достойную прогрессию меткости от звания к званию, также относительно несложные подклассы. В каждом звании имеется, как минимум, один навык, который улучшает эффективность оперативника при использовании им основного оружия, а также набор защитных способностей.

Пехотинец обладает мощной комбинацией набора умений, позволяющих улучшить ответный огонь, а именно «Огневая Поддержка», «Приспособленец» и «Часовой».

Подклассы «Пехотинца»

1. Критмен

Это раннее развитие подкласса Пехотинца, предназначенного непосредственно для ведения атакующих действий, который в дальнейшем предполагает генную модификацию и обладающего сбалансированными характеристиками или же ориентированного на высокую меткость.

На позднем этапе игры такой Пехотинец становится настоящим киллером.

Младший Капрал. «Палач» или «Непоколебимость».

«Палач», чтобы добить раненого противника.

«Непоколебимость», как альтернатива, для своего первого кандидата в офицеры, имеющего слабую Силу Воли или же для офицеров, которые будут опекать низкоуровневые отряды.

Капрал. «Агрессия».

Ключевой навык подкласса. Вся соль в критических попаданиях – жёстко и часто.

Сержант. «Меткий Стрелок» или «Меткий Глаз».

«Меткий Стрелок» позволяет получить до двух дополнительных базовых единиц урона за ход.

«Меткий Глаз» также будет хорошим выбором, так как немногие классы могут уверенно атаковать летающие цели.

Мастер-Сержант. «Профессиональный Стрелок».

Даёт бонус к общему шансу на критическое попадание и к шансу уничтожения цели за полным укрытием.

Старшина. «Вызов».

Увеличивает наносимый урон благодаря бонусам к критическому попаданию.

Мастер-Старшина. «Крепкое Здоровье» или «Выборочное Прицеливание».

«Крепкое Здоровье» даст дополнительную меткость и повысит живучесть, что особенно важно для отрядов с низкой мобильностью.

«Выборочное Прицеливание». Если у вас всё в порядке с мобильностью и живучестью, то этот навык поможет увеличить наносимый урон.

Оснащение: Любая из Стандартных Винтовок для нанесения гарантированного урона. Силовая Броня Титан для отрядов с хорошей мобильностью или Силовая Броня Архангел для мобильности и игнорирования укрытий (даёт надёжные +20% к меткости, без необходимости вступать в ближний бой или проводить фланговые атаки, что просто отлично!)

Прицел и Лазерный Прицел, а также предметы, усиливающие наносимый урон, либо броня.

Никаких ключевых пси-способностей.

Возьмите Гиперактивные Зрачки или Пространственное Зрение (ещё лучше для прицеливания сверху).

Надпочечная Нейрохирургия (уничтожить противника в начале боя, чтобы повысить эффективность остальных бойцов).

2. Огнепод

Подкласс, сосредоточенный на задачах Управления Ответным Огнём и Поддержке, для которого необходима, как минимум, хорошая базовая меткость (особенно для оперативников с высокой мобильностью). Доминирует вплоть до конца игры, пока не появится противник с большим количеством Очков Здоровья, который сможет перенести оба ответных выстрела, а его высокая защищённость сделает ваши попадания менее эффективными.

Младший Капрал. «Огневая Поддержка».

Ключевой навык, который повышает общую меткость и эффективность ответного огня.

Капрал. «Приспособленец».

Ключевой навык, который делает ответные выстрелы по движущимся наземным целям (вне укрытия) более эффективными, чем стандартный огонь. Все ответные выстрелы являются эквивалентными.

Сержант. «Меткий Глаз», «Подавление» или «Меткий Стрелок».

«**Меткий Глаз**», вероятно, будет лучшим выбором на высоких уровнях сложности, так как вашей единственной реальной защитой от заходящего с фланга летающего противника, часто будет только «Боеготовность».

«**Подавление**» пригодится, если у вас нет других оперативников с этой способностью, так как вы получаете гарантированное срабатывание навыка «**Приспособленец**», если цель предпримет какое-либо действие. При этом увеличивается расход боеприпасов (2 выстрела для подавления и 3-й для ответного огня).

«**Меткий Стрелок**» увеличивает наносимый урон и повышает шанс того, что ответный выстрел окажется смертельным.

Мастер-Сержант. «Вооружён и Опасен».

Ключевой навык, позволяющий сделать, как минимум, два выстрела за ход независимо от наличия боеприпасов, если выбран навык «**Часовой**».

Старшина. «Часовой».

Ключевой навык, позволяющий сделать три выстрела за ход, если стрельба была предпринята первым действием и два выстрела после движения/перезарядки.

Мастер-Старшина. «Выборочное Прицеливание» или «Крепкое Здоровье».

«**Выборочное Прицеливание**» допустимо, если вы удовлетворены мобильностью и силой воли своего отряда и соглашаетесь с потенциальной потерей возможности нанесения критического урона.

«**Крепкое Здоровье**» прибавляет к характеристикам, что поможет с выживаемостью и мобильностью, если ваш отряд настолько слаб в этом отношении, а дополнительные 4 единицы урона за ход незначительны для текущего состава отряда.

Оснащение: Тяжёлые Винтовки для получения бонуса к урону (стандартные винтовки тоже подойдут, особенно, если в звании Мастер-Старшины вы возьмёте навык «**Выборочное Прицеливание**»).

Силовая Броня Архангел для мобильности и здоровья или же Силовая Броня Титан для отрядов с хорошей мобильностью. Прицел и предметы, усиливающие наносимый урон, либо броня.

Рекомендуются поддерживающие/пассивные Пси-способности (Пси-Вдохновение, Обратная Нейросвязь и т.п.), так как главным образом, на поздних этапах, с повышением в званиях пси-способность будет служить для безопасного применения Нейроприцела, а большинство ходов будет завершаться переходом в Боеготовность. Никаких серьёзных генных модификаций, кроме модификаций глаз, если это доступно.

3. Панцергренадёр / Офицер

Подходящие кандидаты. В отличие от других Пехотинцев, этот подкласс не фокусируется на стандартном ведении огня, поэтому высокая Меткость не имеет решающего значения. Предпочтительны хорошие показатели Силы Воли, что позволит в дальнейшем сделать из таких оперативников отличных офицеров.

Мобильность выше среднего поможет справиться со всеми вызовами, характерными для Пехотинца.

Высокое Здоровье является предпочтительным.

Низкая защита, так как идея состоит в том, чтобы привлечь огонь противника к этим солдатам и поглотить его, лишая противника возможности нанести первый удар.

Младший Капрал. «Непоколебимость».

Так как этот боец, вероятнее всего, будет целью вражеского огня, защита от паники не только остановит его собственную панику, но также не допустит распространения паники на весь отряд (когда другие солдаты паникуют при ранении, панике или смерти союзника). Сделайте Пехотинца Офицером, и тогда ваш отряд тоже сможет получить бонус +5 к Силе Воли, что уменьшит угрозу, исходящую от вражеских пси-атак и устрашения.

Капрал. «Воля к Жизни».

Ключевой навык, на котором строится весь подкласс.

Бонус, который дают укрытия к Сопротивляемости Урону (СУ), позволяет оперативнику избежать получения первых 2-х или 3-х единиц урона от каждого попадания. Другие источники СУ (бонусы офицера, Силовая Броня Титан, генетическая модификация Железная Кожа, Reinforced Armour и др.) могут дать бойцу иммунитет к чему угодно, кроме критических попаданий и/или огня из тяжёлого оружия.

Помимо этого, навык даёт +3 к Силе Воли.

Сержант. «Подавление».

Солдаты, использующие «Подавление», часто находятся под огнём, но созданы они для того, чтобы вести огонь. До тех пор, пока это возможно, и до самого конца сражения, каждый ход Панцергренадёр должен подавлять наибольшую угрозу (или вторую по значимости угрозу, если подавлением также занимается Пулемётчик).

Мастер-Сержант. «Вооружён и Опасен».

Даёт Пехотинцу возможность постоянно поддерживать активное подавление, без пропуска хода.

Старшина. «Стойкость».

Дополняет подкласс путём предотвращения критических попаданий, уменьшая опасность, исходящую от фланговых атак и разрушенных укрытий (единственный большой недостаток навыка «Воля к Жизни»).

Мастер-Старшина. «Крепкое Здоровье».

Делает солдата почти неуязвимым.

Задача: Панцергренадёр – это солдат первого эшелона, и его место на переднем крае.

Такие бойцы должны занимать позицию за частичным укрытием (если все полные укрытия заняты остальными, также видимыми противником бойцами), ближе всех к позициям врага, но всё ещё на средней дистанции. Руководствуясь тем же принципом, не защищайте своего Пехотинца дымовой завесой до тех пор, пока все другие бойцы - потенциальные цели, не получают аналогичной защиты.

Более важным будет именно *неразрушимость* укрытия, чем то, будет оно частичным или полным, так как этот подкласс зависит от целостности укрытия: граната, сама по себе, не наносит большого урона, но, разрушив укрытие, подставляет оперативника под вражеский огонь, против которого у него будет гораздо меньше пунктов Сопротивляемости Урону.

Каждый ход Панцергренадёр должен произвести один выстрел, после чего использовать подавление или отдать Команду, если он Офицер. В задачу бойца не входит нанести врагу максимальный урон: на выстрел не затрачивается действие и любое успешное попадание можно считать приятным бонусом.

Цель состоит в том, чтобы просто иметь солдата, который продолжает вносить свой вклад в перестрелку, а также обеспечивает максимальное поглощение урона.

Для противника Панцергренадёр, как правило, это самая легкая цель, которая также может привлечь внимание, поскольку он занимается подавлением. Конечно, какие-то из вражеских выстрелов попадут в вашего бойца, но причинённый ему урон будет значительно уменьшен благодаря большому количеству источников Сопротивления Урону.

Оснащение: Панцергренадёра можно вооружить какой-либо из Тяжёлых винтовок: обычно, благодаря навыку **«Свинцовый Дождь»**, оперативник имеет возможность произвести один свободный выстрел (не считающийся действием) за ход, поэтому штраф за выстрел после действия не является проблемой, а дополнительный нанесённый урон только приветствуется. Солдаты данного подкласса должны носить самую тяжёлую броню из доступных, Reinforced Armour и другие предметы защиты по вкусу (Пластины, Медпакет, Имплант-Респиратор) или прицел, который поможет бойцу внести свой вклад в нанесение урона врагу.

Ограничения: Слабые стороны Панцергренадёра заключаются в недостаточной мобильности (тяжёлая броня и оснащение) и огневой мощи. Задача остальной части команды – это найти угрозу и нейтрализовать её. Панцергренадёр же должен находиться там, где самая сложная ситуация, и до тех пор, пока не закончится кризис. Жизненно важно, чтобы другие солдаты устраняли таких противников, как Летуны и Искатели, которые представляют фланговую угрозу для Панцергренадёра, лишая его укрытия и, соответственно, защиты, предоставляемой навыком **«Воля к Жизни»**.

Панцергренадёр не будет правильным выбором для всех ситуаций: поскольку его наступательная способность ограничена, этот оперативник иногда *может стать причиной* длительных перестрелок, в то время как более агрессивно натренированный/оснащённый солдат мог оказать помощь в пресечении угрозы ещё до её возникновения.

Подходящие Карты: Панцергренадёр эффективен на картах с дорогами: большое количество автомобилей означает много двусторонних неразрушаемых частичных укрытий. Их также трудно переоценить, когда ожидается сильное сопротивление, а качество доступных укрытий оставляет желать лучшего.

Прочие Замечания: Учтите, использование Панцергренадёра ещё не означает, что вы можете игнорировать защищённость остальных бойцов отряда. Искусственный Интеллект рассматривает вероятность убийства так же, как и вероятность попадания, и может игнорировать возможность лёгкого выстрела по Панцергренадёру в пользу шанса на менее точный, но более болезненный в случае попадания выстрел по другому бойцу отряда. Без учёта бойцов МЭК и Т-БМП, только Штурмовики могут составить конкуренцию Панцергренадёрам в качестве отвлекающих на себя вражеский огонь основных «танков».

Штурмовики имеют возможность выбора тех же самых защитных навыков, что и Пехотинец – **«Непоколебимость»**, **«Воля к Жизни»**, **«Стойкость»**, **«Крепкое Здоровье»** - и получить большее количество Очков Здоровья за звание, а также могут объединять разные предметы защиты без существенного штрафа. Наконец, из Панцергренадёров получаются отличные офицеры: они получают +8 к Силе Воли уже от первых двух навыков и будут хорошим выбором в качестве ваших первых Лейтенантов.

Выполняемая ими боевая задача предполагает расположение на передней линии и в центре построения боевого порядка отряда: те оперативники, которые нуждаются в бонусах к Силе Воли (и в других преимуществах, предоставляемых офицером), скорее всего, будут находиться поблизости от Панцергренадёра.