

Пулемётчик (Long War)

Данные соответствуют версии **b15e**. Актуальная версия: **1.0**.

Пулеметчик похож на Тяжелого пехотинца из ванильной версии ХСОМ,

специализирующегося на подавлении. Его базовый навык - «**Подавление**», и это единственный класс, который может использовать пулеметы линейек ЛПП и ТЕП.

Подавление улучшено относительно ванильной версии игры, ограничивая теперь возможности использования ракет и гранат противника. В качестве компенсации Пулеметчик теряет возможность использовать ракеты, которые были у Тяжелого пехот.-ца из оригинальной игры.

Основное оружие: ЛПП, ТЕП, Штурмовые винтовки, Карабины, Пистолеты-пулеметы.

















Дополнительное оружие: Нет.

Классовое снаряжение: Бронебойные Боеприпасы.



Пулемётчик

Звание	Способность		
 Специалист	 <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 (в этом случае Пулеметчики с ручными пулеметами также получают бонус « Приспособленец »). Выводит противника из режима Боеготовности. Способность не применима с Дробовиками, Снайперскими и Марксманскими винтовками.		
	Нет других бонусов.		
 Младший Капрал	 <u>Вспышка</u> Выстрелом заставляет не летающего врага переместиться в новое укрытие. Выстрел имеет увеличенный шанс на попадание (+30), но наносит сниженный урон (-50%) и использует дополнительный боеприпас. Враг, находящийся в " Глухой обороне " не сможет переместиться.	 <u>Огневая Поддержка</u> Позволяет вести ответный огонь при большинстве действий противника, а не только при его движении.	 <u>Голографическая Метка</u> При стрельбе и огне на подавление увеличивает меткость союзников, атакующих ту же цель, на +10.
	Нет других бонусов.	+2 Меткость.	Нет других бонусов.
 Капрал	 <u>Кумулятивные Боеприпасы</u> Основное оружие наносит дополнительно 50% урона по роботизированным противникам после оценки их Сопротивляемости Урону. Не имеет эффекта с любыми дробовиками.	 <u>Приспособленец</u> Игнорируется штраф на меткость в Боеготовности. Ответные выстрелы могут нанести критический урон.	 <u>Осколочные Боеприпасы</u> Каждый пораженный противник получает дополнительный урон (+40% после вычета СУ) от атак любого рода в течение 4 ходов. Ракетчики получают специальные осколочные ракеты, а основное оружие всех остальных оперативников заряжается осколочными боеприпасами. Осколочные ракеты слабее обычных, они не способны пробить укрытие, а тем более поразить цель за ним.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 Сержант	 <u>Воля к Жизни</u> Если боец в укрытии и не окружен, то он получает 1.5 Сопротивления Урону.	 <u>Палач</u> При стрельбе по целям, у которых осталось не более 50% ОЗ, меткость и шанс критического попадания увеличиваются на +10.	 <u>Меткий стрелок</u> Основное оружие, дополнительное оружие, РПГ и вспомогательное оружие МЭК наносят 1 ед. дополнительного урона. Устраняет штраф к меткости при стрельбе из дополнительного оружия на дистанции более 14 метров.
	+3 Сила воли	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Мастер-Сержант	 <u>Беглый Огонь</u> Быстро производит два выстрела подряд по одной цели. Точность выстрелов снижена на -15.	 <u>Готов ко Всему</u> Если боец делает выстрел без передвижения, то он автоматически переходит в режим Боеготовности в конце своего хода.	 <u>Двойной Выстрел</u> Позволяет потратить каждое из двух действий на обычный выстрел, Точный выстрел или Парализатор при условии, что не было предпринято других действий. Перезарядка: 1 ход.
	Нет других бонусов.	+2 Меткость.	Нет других бонусов.
 Старшина	 <u>Стойкость</u> Полная защита от критических попаданий.	 <u>Стабильность Платформы</u> Для всех выстрелов, сделанных до использования действия, дается +10 к меткости и +10% к шансу на критическое попадание. Также дается +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>Опасная Зона</u> Увеличивает радиус поражения ракет, гранатометов, установщиков неконтактных мин, а также огня на подавление.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Мастер Старшина	 <u>Крепкое Здоровье</u> Увеличивает здоровье на количество ОЗ, равное технологическому уровню брони. Всего таких уровней 4.	 <u>Часовой</u> Позволяет сделать два ответных выстрела в Боеготовности вместо одного.	 <u>Хаос</u> Увеличивает урон на 2 при подавлении, от всех РПГ, фугасных гранат и неконтактных мин. Для ЛПП и ТЕП при использ. "Вспышки" увелич. урон на 1. При стандартном выстреле и при использовании умения "Беглый Огонь" увелич. урон на 2. Увелич. урон на 4 для всех видов снайперских и марксманских винтовок при стандартном выстреле и при использовании умения "Точный Выстрел".
	+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	2	5	5(6)	10(-12)
Капрал	1	2	3	8	3(4)	13(-16)
Сержант	0	2	2	10	3(4)	16(-20)
Мастер-Сержант	1	3	3	13	3(4)	19(-24)
Старшина	0	3	2	15	3(4)	22(-28)
Мастер Старшина	1	4	3	18	3(4)	25(-32)

* Даже без Скрытого потенциала во «Второй волне», имеется шанс получить одну дополнительную волю на каждом уровне (указано в скобках). Псионники также получают от 1 до 6 бонусной воли за уровень псионика (1 + rand(6)).

Тактические советы

Роль: Атака на средней дистанции/Поддержка атаки.

Пулемётчик похож на «Suppression Heavy» из оригинальной игры, но с ключевым отличием: в Long War этот класс обладает весьма посредственной меткостью (в сравнении с оригиналом).

Это означает, что в отличие от своего ванильного прототипа, Пулемётчик может нанести умеренный урон пулеметом, когда отсутствует необходимость в подавлении.

В каком-то смысле первым «навыком» Пулемётчиков является их способность использовать оружие класса ЛПП и ТЭП. Оба типа пулемётов способны произвести выстрел в подавляемую цель, без штрафа к меткости и возможностью нанесения критического урона.

ЛПП имеют более высокий урон и более вместительные магазины, чем штурмовые винтовки, со штрафом к мобильности. ТЭП еще более ограничены в мобильности, но обладают ещё большей степенью урона и ёмкими магазинами, а также имеют расширенную дальность стрельбы. Важным решением при выборе класса «Пулемётчик» является выбор его вооружения – ТЭП или ЛПП. Оперативники, вооружённые ЛПП, более мобильны, но ведут стрельбу на меньшей дистанции, поэтому ценны своей мобильностью, а также d равной степени применимы как в обороне, так и в атаке. Пулемётчики с ТЭП будут более интересны в наступательных действиях. Обратите внимание, что «Подавление» работает на всей дальности действия пулемёта ТЭП.

Пулемётчики обладают большой гибкостью в выборе навыков, со многими жизнеспособными комбинациями. Им доступно несколько мощных навыков, включая «Голографическую Метку», «Осколочные Боеприпасы» и, конечно же, «Подавление». Набор навыков, ориентированный на поддержку атаки, комбинируется с ослабляющими перками; Пулемётчики могут подавлять в AoE (Area Of Effect - область действия) с помощью навыка «Опасная Зона», используя «Голографическую Метку», наносить урон по целям с помощью «Хаоса» и, таким образом, рвать их в клочья «Осколочными Боеприпасами». Некоторые сильные атакующие способности также доступны в навыках «Двойной Выстрел», «Беглый Огонь» и «Кумулятивные Боеприпасы».