

Ракетчик (Long War)



Ракетчик

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













Ракетчик похож на Тяжелого пехотинца из оригинальной игры XCOM, специализирующегося на взрывчатке.

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

Дополнительное оружие: РПГ.

Классовое снаряжение: Ракета, Осколочная ракета.

Звание	Способность		
 Специалист	 <u>Выстрел из РПГ</u> Выстрелить фугасной ракетой из имеющегося РПГ.		
	Нет других бонусов.		
 Младший Капрал	 <u>Воля к Жизни</u> Если боец в укрытии и не окружен, то он получает 1.5 Сопровращения Урону (СУ).	 <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.	 <u>Кумулятивные Заряды</u> Ракеты и гранаты наносят дополнительно 50% урона роботизированным врагам после оценки их Сопровращения Урону (СУ).
	+3 Сила воли.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Капрал	 <u>Быстрая Реакция</u> Когда оперативник в Боеготовности, ему предоставляются дополнительные ответные выстрелы (максимум три выстрела, если каждый из них попадает в цель).	 <u>Ложинись!</u> Дает +10 к меткости для уменьшения отклонения ракет от цели, если боец не двигался в течение этого хода. Увеличивает дальность выстрела из бластерной установки.	 <u>Выстрел Навскидку</u> Для Снайперов - убирает ограничение к стрельбе или Боеготовности после использования одного действия. Выстрел получает штраф -10 к меткости. Для Ракетчиков - уменьшает штраф к меткости для РПГ после использования одного действия.
	+2 Меткость.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Сержант	 <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	 <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	 <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

	получают бонус « Приспособленец »). Выводит противника из режима Боеготовности. Способность не применима с Дробовиками, Снайперскими и Марксманскими винтовками.	(которая не имеет разброса).	ракеты слабее обычных, они не способны пробить укрытие, а тем более поразить цель за ним.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Мастер-Сержант	 <u>Тактическое Чутье</u> Защита увеличивается на +5 за каждого противника в зоне видимости (макс. +20).	 <u>Приспособленец</u> Игнорируется штраф на меткость в Боеготовности. Ответные выстрелы могут нанести критический урон.	 <u>Хаос</u> Увеличивает урон на 2 при подавлении. Также увеличивает урон от всех РПГ, фугасных гранат и неконтактных мин на 2. Для оружия серии ЛПП и ТЕП при использовании " Вспышки " увеличивает урон на 1. При стандартном выстреле и при использовании умения " Беглый Огонь " увеличивает урон на 2. Увеличивает урон на 4 для всех видов снайперских и марксманских винтовок при стандартном выстреле и при использовании умения " Точный Выстрел ".
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Старшина	 <u>Крепкое Здоровье</u> Увеличивает здоровье на количество ОЗ, равное технологическому уровню брони. Всего таких уровней 4.	 <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.	 <u>Шок и Трепет</u> Число стандартных зарядов для РПГ увеличивается на +1.
	+3 Меткость, +3 Сила воли, +1 Мобильность.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Мастер Старшина	 <u>Объединенные Боеголовки</u> Взрывчатка, используемая этим оперативником, наносит максимальный урон во всей зоне поражения.	 <u>Ракеты Дротик</u> Способность значительно увеличивает дальность полета ракет (+33%) и позволяет попадать по целям за пределами видимости.	 <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.

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 Волю на каждом уровне (указано в скобках). Псионники также получают от 1 до 6 бонусной Воли за уровень псионика ($1 + \text{rand}(6)$).

Ракеты

Ракеты ведут себя совершенно иначе, чем в оригинальном ХСОМ. Больше информации можно получить в разделе Ракеты.

Ракетчики получают одну ракету в качестве стандартного снаряжения, а также, с помощью навыков они могут добавить по одной обычной и осколочной ракете, как и в ванильной версии игры. Ещё обычные и осколочные ракеты доступны как переносимое снаряжение, однако их вес налагает ощутимый штраф к мобильности.

Тактические советы

Роль: Средне/дальне-дистанционный атакующий боец поддержки.

Атакующий класс поддержки, значение которого зависит от вашего игрового стиля. Ракетчик имеет ракетную установку, которую всегда носит с собой. В отличие от ванильной версии игры, в Long War дерево способностей Ракетчика почти исключительно сосредоточено на путях улучшения ракетной установки.

Несмотря на то, что они стали менее точны, в Long War основное использование ракетных установок осталось прежним: зачистка массированных групп противника или прочных укрытий, что позволяет остальной части команды уничтожить оставшихся врагов. В отличие от оригинальной игры, Ракетчики могут двигаться и стрелять, хотя и с изрядным штрафом к меткости, а также уменьшенной дальностью, что может быть компенсировано способностью **«Выстрел Навскидку»**.

Еще одна важная способность – это **«Осколочные Боеприпасы»**, которые увеличивают урон, наносимый остальными оперативниками, а также и сами по себе причиняют существенный ущерб.

Основное отличие от оригинальной игры заключается в том, что **«Осколочные Боеприпасы»** не разрушают укрытия и не причиняют вреда юнитам, которые находятся в укрытии относительно центра взрыва.

С такими перками, как **«Меткий Стрелок»**, **«Подавление»** и **«Опасная Зона»**, а также приличным ростом точности за каждый уровень, Ракетчик может сражаться в качестве пехотинца, хотя и не так хорошо, как Пехотинец или Пулемётчик.

В отличие от ваниллы, Ракетчики в Long War полагаются на Прицеливание, чтобы определить, как точно они могут нацелить свои ракеты; чем выше цель, тем меньше рассеивание ракет, а также, чем дальше от цели, тем выше разброс. Будет полезным, если Ракетчик закончит ход, имея возможность применить своё оружие полноценно, а не в режиме «Боеготовность». Такое приспособление, как Прицел, уменьшает разброс, но лазерное оружие и карабины не влияют на рассеивание ракет.

Из-за особенностей поведения ракет в Long War, их следует применять с осторожностью, так как ракеты могут легко отклониться от курса и поразить своих же оперативников. Это означает, что поддержка с помощью ракетной установки в ближнем бою практически невозможна.

Ракетчики могут нести дополнительные ракеты в слотах для снаряжения, но каждая ракета имеет вес 2 (что в два раза больше, чем у большинства предметов). Это можно компенсировать, используя более легкую броню или пистолет-пулемёт в качестве основного оружия. Даже без навыка **«Ракеты Дротик»** ракеты могут быть выпущены несколько дальше предела видимости, позволяя легко бронированному Ракетчику оставаться немного позади от линии фронта, в то же время всё еще имея возможность запускать ракеты.

Ракетчики отлично справляются с удалёнными группами летающих врагов; обладая способностью **«Кумулятивные Заряды»**, можно не только устранить ремонтные дроны, окружающие Cyberdisc, но и нанести

значительный урон ему самому. Также Ракетчик может быть использован при агрессивном стиле игры, когда его ракеты используются для уничтожения укрытий, в то время как остальные оперативники атакуют позиции противника.

Ракетчики, более чем оперативники любого другого класса, могут спасти отряд, находящийся в критической ситуации. Они в состоянии одним действием взорвать большое количество инопланетян, часто очищая весь фланг или уничтожая вражеские укрытия.

Поскольку Ракетчика трудно использовать в начале игры без тщательной подготовки из-за разброса ракет, было бы разумно выбрать навык **«Выстрел Навскидку»**.

Однако дальше, по мере улучшения меткости, и, в конечном итоге, когда для производства станет доступен Blaster Launcher, может быть полезным выбор такого навыка, как **«Ложнись!»**, который увеличивает дальность и точность ракеты, если оперативник не двигался.

В середине игры Совет предложит позволить войскам продвигаться в звании от Специалиста сразу к Капралу; после чего неуклюжий новобранец может безо всякого труда сразу стать компетентным Ракетчиком.