

Ракетчик (XCOM Long War 1.0)

Информация основана на оригинальных игровых текстах Long War 1.0 и англоязычной версии УФОпедии (последние изменения в УФОпедии от 13.08.2017).

Ракетчик схож со специализирующимся на взрывчатых веществах Тяжёлым Пехотинцем из оригинальной игры XCOM.

Определяющей способностью Ракетчика является «**Выстрел из РПГ**».





Инженер

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 экипированного РПГ.		
	Нет других бонусов.		
 Младший Капрал	 <u>Воля к Жизни</u> Даёт бонус в 1 или 2 ед. Сопrotивляемости Урону, если оперативник в укрытии и его не обходят с фланга.	 <u>Меткий Стрелок</u> Даёт +1 урона основному оружию, РПГ, вспомог. оружию МЭК и вспомог. оружию оперативников. Устраняет штраф к меткости для вспомог. оружия при стрельбе на расстояние более 14 метров.	 <u>Кумулятивные Заряды</u> Ваши ракеты и гранаты наносят дополнительно 50% урона роботизированным врагам после оценки их Сопrotивляемости Урону.
	+3 Сила Воли.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Капрал	 <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.	 <u>Ложинись!</u> Даёт +10 к меткости для уменьшения отклонения ракет от цели, если оперативник не двигался на этом ходу. Увеличивает дальность полёта ракет, выпущенных из Бластерного РПГ (которые не имеют отклонения).	 <u>Выстрел Навскидку</u> Для Снайперов - убирает ограничение снайперской винтовки к стрельбе и Боеготовности после произведённого действия. Любой выстрел из неё, сделанный после использования любого действия, получает штраф -10 к меткости. У Ракетчиков - уменьшает штраф к меткости и дальности для РПГ после совершенного действия до 25% (с 50%).
	+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 (бонус «Приспособленец»), который игнорирует укрытие цели. Противник в первую очередь пытается устранить источник подавления. Не работает с дробовиками, снайперскими и марксманскими винтовками.	 <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>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>Тактическое Чутье</u> Даёт +5 к защите 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> Даёт +2 к урону при подавлении, а также при использовании наступательных гранат, неконтактных мин и всех ракетных установок. Для оружия серии ЛПП и ТЕП, даёт +1 к урону при использовании навыка "Вспышка", и +2 к урону при стандартном выстреле или при использовании навыка "Беглый огонь". Даёт +4 к урону для снайперских и некоторых типов марксманских винтовок при стандартном выстреле или при использовании навыка "Точный Выстрел".
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Старшина	 <u>Крепкое Здоровье</u> Даёт от 1 до 4 бонусных ОЗ, в зависимости от экипированного типа брони. Чем более тяжёлая броня, тем больше бонус.	 <u>Двойной Выстрел</u> Позволяет выполнить второе действие, ограниченное Стандартным Выстрелом, «Точным Выстрелом» или «Парализатором», если первое действие было Стандартным Выстрелом, «Точным Выстрелом», «Парализатором» или «Вспышкой», при условии, что не было предпринято других действий. Перезарядка: 1 ход. Примечание: «Двойной Выстрел» отменяется в следующих случаях: 1. Первый выстрел приводит к убийству, и больше нет видимых врагов, или же 2. Только для пулемётчиков – после первого выстрела заканчиваются патроны в магазине.	 <u>Шок и Трепет</u> Добавляет 1 стандартную ракету для РПГ на миссию.
	+3 Меткость, +3 Сила Воли, +1 Мобильность,	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 Мастер-Старшина	 <u>Объединённые боеголовки</u> Взрывчатка, используемая этим оперативником, наносит максимальный урон во всей зоне поражения.	 <u>Ракеты "Дротик"</u> Способность значительно увеличивает дальность полёта ракет и позволяет поражать цели 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	2	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)

* Обратите внимание, что даже без «Скрытого Потенциала», выбранного 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 + rand(6)).

1. Тактические советы

Задача: Поддержка атаки со средней и дальней дистанции.

Класс, предназначенный для поддержки атаки, ценность которого зависит от вашего игрового стиля.

Особенность Ракетчика – это Ракетная установка (РПГ), которую он носит с собой. В отличие от оригинальной игры, дерево умений Long War для Ракетчика фокусируется почти исключительно на способах улучшения его РПГ.

Даже учитывая недостаточную точность РПГ, в моде Long War это оружие применяется так же, как и в оригинальной игре: для борьбы с плотно сгруппированным противником или для разрушения прочных укрытий, оставляя остальным оперативникам задачу по окончательной зачистке.

В отличие от ваниллы, Ракетчики имеют возможность двигаться и стрелять, хотя и с огромным штрафом к меткости, а также с уменьшенной дальностью, что может быть несколько скомпенсировано умением **«Выстрел Навскидку»**.

Другой важной способностью является навык **«Осколочные Боеприпасы»**, который дает одну дополнительную ракету с расширенной зоной поражения (AoE) и увеличивает урон, наносимый остальными бойцами, а также причиняет приличный урон и сама по себе.

Основное отличие от ваниллы состоит в том, что такие Осколочные Ракеты не разрушают укрытия и никак не влияют на цели, находящиеся в укрытии относительно центра взрыва.

Благодаря таким умениям, как **«Меткий Стрелок»**, **«Подавление»** и **«Опасная Зона»**, а также значительному повышению Меткости за каждый уровень, Ракетчик может постоять за себя в перестрелке, если будет развиваться, как стрелок, хотя и в меньшей степени, чем Пехотинец или Пулемётчик.

В отличие от оригинальной игры, Ракетчики в Long War полагаются на собственную Меткость для определения того, насколько точно они смогут выпустить свои ракеты; чем выше показатель меткости, тем меньше рассеивание ракет от цели, и чем дальше от цели, тем больше будет этот разброс.

Может оказаться полезным завершить ход Ракетчика **«Прицеливанием»**, а не **«Боеготовностью»**.

Такое оснащение, как **«ПРИЦЕЛ»** уменьшает разброс ракет, но лазерное оружие и карабины не влияют на их рассеивание.

Учитывая особенности применения ракет в Long War, их использование очень опасно, когда дружественные силы находятся рядом с целевой областью, поскольку ракеты могут легко отклониться от курса и поразить своих же бойцов, а это означает, что поддержка ракетами в ближнем бою практически невозможна. Ракетчики могут нести дополнительные ракеты в слотах для предметов, но каждая из них имеет вес 2 (вдвое больше, чем у большинства предметов). Это можно компенсировать, используя более легкую броню или Пистолет-Пулемёт в качестве основного оружия. Даже без умения **«Ракеты «Дротик»**, ракеты могут быть выпущены немного за пределы зоны видимости, позволяя легко бронированному Ракетчику продолжать запуск своих ракет, оставаясь немного позади линии фронта.

Ракетчики превосходны в устранении групп летающих врагов; Ракетчик с навыком **«Кумулятивные заряды»** может не только уничтожить поддерживающие Кибердиск дроны, но и нанести значительный урон.

Ракетчики могут активировать агрессивные стили игры, когда ракеты используются для разрушения укрытия, в то время как другие оперативники будут атаковать вражеские позиции.

Подклассы «Ракетчика»

Если что-то пошло не так, то именно Ракетчики, больше чем любой другой класс, способны исправить ситуацию, взорвав рой инопланетян, часто очищая весь фланг или уничтожая укрытие противостоящего противника одним действием.

Однако для того, чтобы быть эффективными, они нуждаются в предварительном **«Прицеливании»**, а это означает, что если Ракетчика поймут не на позиции, то он может быть бесполезен.

Так как Ракетчиков сложно использовать в начале игры без тщательной подготовки из-за рассеивания ракет, было бы разумно выбрать навык **«Выстрел Навскидку»**; однако в дальнейшем, по мере улучшения меткости и в конечном итоге, когда Бластерная установка будет доступна для производства, весьма предпочтительны такие навыки, как **«Ложииись!»**, которые увеличивают дальность и точность ракет, без движения оперативника.

В середине игры запросы Совета позволяют немедленно повышать оперативников в звании - из Специалистов сразу до Капралов; благодаря этому неуклюжий новичок без труда и немедленно может быть прокачан до уровня компетентного Ракетчика.

1. Огненный Смерч

Эта сборка представляет собой чрезвычайно мощную мобильную артиллерийскую единицу, действующую на большой дистанции, которая требует некоторой подготовки для максимальной эффективности. Единственный юнит в игре, который за один ход может в одиночку уничтожить рой летающих роботизированных юнитов, а также разрушить огромные участки укрытий при нанесении масштабного урона. В конце кампании он несколько проигрывает бойцам МЭК, но на последних этапах игры, обладая Блестерной установкой, навёрстывает упущенное, становясь самым разрушительным юнитом в игре.

Младший Капрал. «Кумулятивные Заряды».

Ключевой навык, играющий уникальную роль в уничтожении роёв трудно поражаемых летающих роботов, а также в том, что он неизменно полезен для подавления танков с большим количеством Очков Здоровья на поздней стадии игры.

Добавляет +3 урона для обычного РПГ, +4 для РПГ Гаусса и +6 для Блестерной установки, которая не зависит от Сопротивляемости Урону, что перекрывает малую мощность оружия других ваших солдат.

Капрал. «Ложинись!»

Неотъемлемый для подкласса навык, который позволяет Ракетчику вести огонь с приличной точностью даже без «Прицеливания».

«Выстрел Навскидку» будет полезен, если у вас возникают трудности с предварительным планированием, но этот навык обладает анти-синергетическим эффектом с «Прицеливанием».

Сержант. «Осколочные Боеприпасы».

Хорошим выбором также может быть «Стабильность Платформы», но бесплатная дополнительная осколочная ракета, предоставляемая при выборе умения «Осколочные Боеприпасы», делает такой выбор предпочтительным в большинстве ситуаций.

Мастер-Сержант. «Хаос».

Наносит еще больший урон поверх и без того тяжелых ударов ракетной установки.

Также помогает компенсировать урон, потерянный вследствие рассеивания ракет.

Старшина. «Шок и Трепет».

Поскольку каждый навык в сборке улучшает ракеты, что может быть лучше, чем ещё больше ракет?

Помогает Ракетчику оставаться полезным бойцом в длинных миссиях.

Мастер-Старшина. «Объединённые Боеголовки».

Все три навыка будут просто отличным выбором.

«Опасная Зона» увеличивает область поражения (AoE) ваших ракет, но при этом рискует оказаться врагом хорошего, если цель находится рядом со своими собственными войсками.

«Ракеты «Дротик» снимут с вашего бойца проблему, связанную с расстоянием до цели, а также помогут ему оставаться на безопасной дистанции.

«Объединённые Боеголовки» добавляют больше всего урона в целом, так как те инопланетяне, которых просто немного задело взрывом, получают полный урон.

Это особенно полезно, поскольку на последних этапах игры Сопротивляемость Урону у инопланетян возрастает.

2. Ракетчик-Автоответчик

Очень интересный гибридный оперативник, который одновременно является и мощным стрелком, и ракетчиком. Страдает от того факта, что для эффективного применения ракет нуждается в большей специализации, а также не может получить ключевые умения, как для оптимального использования режима «Боеготовности», так и для сборки, основанной на применении ракет.

Рекомендуемая экипировка: Прицел и Осколочная Ракета.

Младший Капрал. «Меткий Стрелок».

Добавляет к урону - как винтовке, так и РПГ. Безошибочный выбор.

Капрал. «Быстрая Реакция».

Активирует весь подкласс. Позволяет сделать больше одного выстрела из «Боеготовности», что хорошо сочетается с присущей Ракетчику высокой меткостью. К сожалению, требуется пропустить навык «Ложинись!», а это означает, что у данного подкласса до конца игры будут проблемы с нацеливанием ракет.

Сержант. «Стабильность Платформы».

Добавляет +10 меткости выстрелам, сделанным с помощью умения «Быстрая Реакция», что грандиозно.

Мастер-Сержант. «Приспособленец».

По-настоящему задействует подкласс, так как способствует систематическому поражению цели из состояния «Боеготовности».

Старшина. «Крепкое Здоровье».

Для «Быстрой Реакции» требуется каждый доступный пункт меткости, который только можно получить, а дополнительные Очки Здоровья отлично подходят для бойца, находящегося на передовой.

Навык «Шок и Трепет» также будет хорошим выбором для повышения взрывной мощи.

Мастер-Старшина. «Объединённые Боеголовки».

Все три навыка будут просто отличным выбором.

«Опасная Зона» увеличивает область поражения (AoE) ваших ракет, но при этом рискует оказаться врагом хорошего, если цель находится рядом со своими собственными войсками.

«Ракеты «Дротик» снимут с вашего бойца проблему, связанную с расстоянием до цели, а также помогут ему оставаться на безопасной дистанции.

«Объединённые Боеголовки» добавляют больше всего урона в целом, так как те инопланетяне, которых просто немного задело взрывом, получают полный урон.

Это особенно полезно, поскольку на последних этапах игры Сопrotивляемость Урону у инопланетян возрастает.

3. Выстрелить и Выжить

Этот подкласс нацелен на стрельбу ракетами даже из самых неудобных позиций с возможностью выживания.

Младший Капрал. «Воля к Жизни». Разумеется.

Капрал. «Выстрел Навскидку». Ракетчик будет иметь возможность переместиться к линии фронта, если это необходимо, и вторым действием выпустить ракету.

Сержант. «Осколочные Боеприпасы». Брать навык «Подавление» Ракетчику не имеет смысла, а «Стабильность Платформы» нелогична, так как вторым действием мы предпочитаем сделать выстрел ракетой. Это оставляет нас с «Осколочными Боеприпасами».

Мастер-Сержант. «Тактическое Чутьё». Помогает выжить среди врагов, так как они, есть надежда, выберут танк, а не нашего драгоценного Ракетчика.

Старшина. «Крепкое Здоровье». Опять же, помогает с выживаемостью, а возможность дополнительного передвижения также хорошо вписывается в эту сборку.

Мастер-Старшина. «Ракеты «Дротик». Возможность вести огонь везде, где это необходимо, имеет решающее значение.

Ракеты

Ракеты в Long War ведут себя совершенно иначе, чем в ванилле. См. раздел «Ракеты» в Википедии для более подробной информации.

Ракетчики получают одну ракету в качестве своего стандартного снаряжения и могут получить дополнительные и Осколочные ракеты в виде навыков. Дополнительные и осколочные ракеты также доступны в качестве предметов экипировки, однако ракеты тяжелые, поэтому их ношение приведет к штрафу к мобильности.