

Разведчик (XCOM Long War 1.0)

Информация основана на оригинальных игровых текстах Long War 1.0 и англоязычной версии УФОпедии (последние изменения в УФОпедии от 24.07.2017).



Разведчик









Разведчик - это уникальный класс, не имеющий аналогов в ванильной версии XCOM, скомбинированный из элементов Штурмовика и Снайпера. Базовое умение Разведчика – **«Молниеносные Рефлексы»**, отлично снижает шансы быть поражённым ответным огнём при движении. Разведчики – единственные, не считая снайперов, кто может использовать марксманские винтовки, однако снайперские винтовки они использовать не могут.









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

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






Классовое снаряжение: Марксманский прицел, Камуфляж Хамелеон

Звание	Способность		
 Специалист	 <u>Молниеносные Рефлексы</u> Шанс попадания в этого бойца ответных выстрелов уменьшается на 90% для первого выстрела, и на 70% для всех последующих. Большие механизированные бойцы с этим умением не подвержены обычно увеличенному шансу попадания по ним ответных выстрелов.		
	+1 Мобильность.		
 Младший Капрал	 <u>Голографическая Метка</u> При стрельбе или огне на подавление, увеличивает меткость союзников, атакующих ту же цель, на +10 до конца хода. Ваш оперативник, помеченный «Голографической Меткой», становится более уязвим для вражеских попаданий.	 <u>Надежная Позиция</u> Даёт +10 к меткости и +10 к защите против врагов, находящихся ниже, в дополнение к основным бонусам за высоту.	 <u>Одинокий Волк</u> Даёт +10 к меткости и шансу на критическое попадание, если боец находится от союзников на расстоянии более чем 7 клеток.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Капрал	 <u>Низкий Силуэт</u> Боец защищён за частичным укрытием, как за полным.	 <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>Меткий Глаз</u> Даёт +15 к меткости по летающим целям.
	Нет других бонусов.	+1 Меткость.	+1 Меткость.

 <p>Сержант</p>	 <p><u>Вспышка</u></p> <p>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 2 дополнительных боеприпаса. Враг, находящийся в "Глухой обороне", не сможет переместиться.</p>	 <p><u>Агрессия</u></p> <p>Каждый враг в поле зрения увеличивает шанс критического попадания на 10% (макс. +30%). Пришельцы, видимые благодаря умению "Общий Вид", не считаются для этого бонуса.</p>	 <p><u>Сканер Боя</u></p> <p>Брошенный сканер создаёт дополнительную точку обзора на 2 хода. Допускает 2 использования. Позволяет бросать сканер на значительно большее расстояние (на 70%). Бонус к дальности броска для этого навыка не суммируется с другими умениями, которые увеличивают дальность броска.</p>
 <p>Мастер-Сержант</p>	 <p><u>Маскировка</u></p> <p>Когда оперативник движется к полному укрытию, враги без специальных способностей не могут выбрать его в качестве цели (но МОГУТ ощутить его присутствие). Это не работает, если стартовая позиция оперативника находится в поле видимости кого-либо из врагов. Оперативник демаскирует себя при выстреле, взломе передатчика, открытии канистры с Нано-сплавом, а также, если покинет укрытие или будет обойден с фланга. На оперативников, имеющих способность "Низкий Силуэт" и находящихся в не полном укрытии, данный бонус не действует. Стрельба с использованием «Маскировки» даёт +30% вероятности крита.</p>	 <p><u>В Ударе</u></p> <p>Убийство при выстреле с фланга или по цели без укрытия с помощью основного оружия не считается действием. Налагает штраф для шанса на критическое попадание (-10%) и базовый урон (-1) за каждое убийство с использованием этого навыка.</p>	 <p><u>Стреляй и Беги</u></p> <p>Первый обычный выстрел каждого хода по цели без укрытия или обойденной с фланга, не считается действием. Навык не работает против летающих юнитов и не может быть использован, если активирована способность «Стрельба на Бегу».</p>
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 Старшина	 <u>Тактическое Чутье</u> Даёт +5 к защите за каждого противника в зоне видимости (макс. +20).	 <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	 <u>Спринтер</u> Даёт +4 к мобильности (приблизительно 3 дополнительные клетки).
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Мастер 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>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>Туманные Берега</u> Дает одно дополнительное использование для всех гранат поддержки в течение каждой миссии. Также увеличивает количество зарядов в навыках «Дымовая Граната» и «Сканер Боя» на 1.
	+4 Меткость, +4 Сила Воли, +1 Мобильность.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

Прогрессия характеристик

Звание	 /уровень	 общее	 /уровень	 общее	 /уровень*	 общее*
Специалист	0	0	4	4	5(6)	5(-6)
Младший Капрал	0	0	3	7	5(6)	10(-12)
Капрал	1	1	4	11	3(4)	13(-16)
Сержант	0	1	3	14	3(4)	16(-20)
Мастер-Сержант	0	1	4	18	3(4)	19(-24)
Старшина	0	1	3	21	3(4)	22(-28)
Мастер Старшина	1	2	4	25	2(3)	24(-31)

* 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 + rand(6)).

Тактические советы

Задача: Разведчик / Мобильный Атакующий.

Разведчик представляет собой многосторонний, универсальный класс мобильного бойца, который способен наносить приличный урон, одновременно обеспечивая множество полезных функций.

В первую очередь, Разведчик – это мастер разведки, который, как никакой другой юнит, способен снабдить отряд информацией о текущей ситуации, что позволяет контролировать поле боя. Но полезен он не только этим. Способность наносить противнику мощный урон с помощью навыков, подобных **«Стреляй и Беги»** или **«В Ударе»** (приобретаются сравнительно рано со званием «Мастер-Сержант» и дают возможность производить несколько атак в течение хода), делают Разведчика смертоносным юнитом. Этот класс более, чем кто-либо другой, ориентирован на мобильность.

Класс «Разведчик» обладает большой гибкостью, в том смысле, что может выполнять на поле боя от одной до трёх ролей, в зависимости от специализации:

- **Разведчик.** Основная задача – проведение разведки поля боя. В моде Long War очень важно владеть информацией о текущей ситуации и иметь возможность расширенного обзора, так как некоторые виды оружия обладают повышенной дальностью стрельбы.

Разведчик – это глаза отряда. Продвигаясь вперёд, он может войти в контакт с противником, установить его местоположение, а затем, пользуясь своим базовым навыком **«Молниеносные Рефлексы»**, относительно безопасно отойти назад, избегая урона от врагов, находящихся в состоянии «Боеготовности».

Ещё лучше воспользоваться навыком **«Маскировка»**, который позволяет разведать обстановку впереди отряда почти без риска, если применять его должным образом.

Также класс «Разведчик» довольно рано получает доступ к навыку **«Сканер Боя»**, что обеспечивает ему существенное расширение обзора на значительное расстояние. Позднее эффект может быть дополнен с помощью способности **«Туманные Берега»**, которая увеличивает количество использований навыка **«Сканер Боя»** на 1.

- **Мобильный DPS / Off-DPS.** Благодаря таким умениям, как **«Стреляй и Беги»** и **«В Ударе»**, позволяющим атаковать врага несколько раз за ход, Разведчик также может выступить в роли полноценного мобильного бойца, наносящего врагу существенный урон. А комбинация этих навыков со способностями **«Агрессия»**, **«Вызов»**, **«Меткий Стрелок»**, **«Выборочное Прицеливание»** и даже **«Одинокий Волк»**, позволяют Разведчику сконцентрироваться именно на нанесении урона, эффективно конкурируя с другими классами, которые также претендуют занять нишу высокоподвижного флангового DPS-бойца. В то время как другие DPS-классы полностью раскрываются ближе к концу игры (в первую очередь это касается Пехотинцев и Снайперов в звании Мастер-Старшина и Пулемётчиков, задействованных против механизированных юнитов), Разведчик легко переходит в один из лучших вариантов МЭК-DPS класса в игре – Следопыта. Марксманские Винтовки могут использоваться для дистанционных атак с рискованных позиций, в то время как вместительные магазины Дробовиков делают их смертельным оружием на близких дистанциях с применением навыка **«В Ударе»**.

- **Полезность / Огневая Поддержка.** Класс «Разведчик» содержит эффективный инструментарий полезных навыков, который пригодится в любом отряде. **«Маскировка»** и **«Туманные Берега»** могут сделать из Разведчика достойного Гренадера Поддержки, способного с близкого расстояния поражать противника Светошумовыми и Химическими гранатами, при этом не демаскируя себя; эффект усиливается при сочетании этих навыков с пси-способностями, такими как **«Слияние Разумов»** или **«Кинетический Пси-Удар»**. Кроме того, **«Голографическая Метка»**, **«Сканер Боя»** и **«Вспышка»** дают дополнительные преимущества в различных обстоятельствах.

Кстати, Разведчики отлично подходят для тайных операций, так как широкое разнообразие их навыков повышают мобильность и живучесть, что чрезвычайно важно при выполнении Секретных Операций против ячеек EXALT.

Начиная с середины и до самого конца игры, навык **«Маскировка»** особенно ценен во время операций по Эвакуации Агента, потому что огромное количество противников делает прямое столкновение с бойцами EXALT практически невозможной задачей.

Подклассы «Разведчика»

1. Скрытный Разведчик

Задача: Разведка

Подкласс используется исключительно для сбора информации.

Разведчик прячется возле линии фронта с целью планирования предстоящего боя. Полученная им информация позволяет вашим снайперам и пулемётчикам с лёгкими пулемётами занять позицию для сокрушительного первого удара.

«Сканер Боя» (навык и предмет) обеспечат вас ценной информацией, что позволит отряду избежать столкновения сразу с несколькими вражескими группами.

Выбирайте наиболее мобильного бойца и вооружите его Марксманской Винтовкой и улучшенной версией Пистолета.

Предостережение: «Маскировка» не сможет скрыть присутствие вашего разведчика, если он начнёт движение, находясь в поле видимости кого-либо из врагов.

Шаблон «Скрытного Разведчика»:

Голографическая Метка -> Меткий Стрелок -> Сканер Боя -> Маскировка -> Спринтер -> Крепкое Здоровье

Примечание:

«Низкий силуэт» не работает с «Маскировкой».

«Меткий Стрелок» открывает некоторые атакующие возможности и позволяет использовать комбинацию Марксманская Винтовка + улучшенный пистолет для надёжной работы на близких дистанциях.

«Крепкое Здоровье» даёт Меткость и Очки Здоровья, что помогает Разведчику выжить, когда начнётся перестрелка.

Оснащение: Сканер Боя, Броневое покрытие (Armor plating) или Камуфляж Хамелеон.

2. Фланговый Стрелок

Задача: Супер-мобильный снайпер

Для этой роли предпочтительны новобранцы с мобильностью 15 (16, если вы начали игру с базой в Нигерии) и меткостью 70+.

Данный подкласс представляет собой компромисс между способностью наносить урон, которой обладает Снайпер, и такой полезной характеристикой Разведчика, как высокая мобильность. Такое соединение лучших способностей обоих классов позволяет Фланговому Стрелку занять интересную нишу, которую не в состоянии заполнить ни один другой класс или подкласс.

Однако при этом приходится жертвовать некоторыми полезными возможностями других подклассов Разведчика, и он, по-прежнему, всё также не обладает невероятной дальностью (и, следовательно, безопасностью) традиционного Снайпера.

Возможности этого подкласса основаны на чрезвычайной мобильности и длинных флангах. Он отлично подходит для некоторых карт, особенно, с открытыми пространствами и хорошей видимостью во всех направлениях, и не подходит для карт, лишённых этих особенностей (например, для большинства городских карт).

Кроме того, «Фланговый Стрелок» стимулирует рискованный стиль игры, при котором увеличивается вероятность активации отрядов Чужих во время фланговых маневров.

Таким образом, этот подкласс следует использовать с особой осторожностью или вообще не использовать, особенно, если вы играете в режиме Ironman.

Шаблон «Флангового Стрелка»:

Одинокый Волк -> Меткий Стрелок -> Агрессия -> Стреляй и Беги -> Спринтер -> Выборочное Прицеливание

Примечание. Шаблон этого подкласса может быть изменён несколькими различными способами:

- Вместо навыка «Стреляй и Беги» можно взять «В Ударе», если вы с его помощью сумеете обеспечить 2 и более выстрелов подряд. В противном случае, навык «Стреляй и Беги» представляется более надёжным и обеспечивающим более высокий урон.
- Если выбран навык «В Ударе», то к нему можно добавить способность «Меткий Глаз», что позволит хорошо прореживать отряды летающих юнитов. Хотя, традиционный вариант снайпера с навыком «В Ударе», выглядит предпочтительнее.
- Если вы чувствуете, что вам не нужна дополнительная мобильность «Спринтера», то можете вместо неё выбрать навык «Вызов». Помните, однако, что навык «Общий Вид» разрушает шанс крита.
- Вместо «Выборочного Прицеливания» можно выбрать способность «Крепкое Здоровье», особенно, если вы отстаёте в области вскрытия инопланетян и/или вами был взят навык «Вызов».

Оснащение: Марксманская Винтовка. Марксманский Прицел (если не был взят навык «Вызов»), Камуфляж Хамелеон и/или Прицел. Надёжный пистолет для боя на ближних дистанциях.

3. Тайный Агент

Задача: Тайные Операции против EXALT

В качестве Тайного Агента этот оперативник должен быть вооружён небольшим пистолетом и набором предметов, и ориентирован на выполнение задания.

Шаблон «Тайного Агента»:

Одинокый Волк -> Меткий Стрелок -> Сканер Боя -> В Ударе -> Спринтер -> Выборочное Прицеливание

Тайный Агент, вероятно, уйдёт на задание с меньшим количеством ОЗ, чем у других оперативников отряда. «Одинокый Волк», «Меткий Стрелок» и «Выборочное Прицеливание» помогут, когда оперативнику нужно будет сражаться до победного конца (или задержать неприятеля), в то время как «В Ударе» позволит Тайному Агенту «подчистить» территорию после действий ваших основных оперативников.

Кроме того, «Сканер Боя» поможет отслеживать передвижения врага, а «Спринтер» улучшит мобильность, позволяя эффективнее использовать способность «В Ударе».

Оснащение: Лучший пистолет, который у вас есть. В противном случае Тайный Агент действует налегке или имея при себе предметы снаряжения с нулевым весом.

Когда уровень Разведчика при участии в обычных, не секретных операциях, возрастет, используйте лёгкие оружие/броню.

4. Неуязвимый

Задача: этот подкласс не имеет ни одной уникальной функции и предназначен для общекорпоративной работы.

Это стандартный подкласс Разведчика, который ориентирован на применение его базового навыка **«Молниеносные Рефлексы»**.

Подходящие для этой задачи новобранцы должны обладать, насколько это возможно, следующими характеристиками:

Высокая Мобильность, Здоровье, Защита.

Также приемлем небольшой показатель Меткости, так как Разведчики способны со временем нарастить эту характеристику.

Данный подкласс не специализируется на использовании навыков **«Маскировка»** / **«Сканер Боя»** или **«В Ударе»**, но вместо этого очень полезен при участии в общих перестрелках.

Младший Капрал: «Голографическая Метка».

Хорошо работает со **«Вспышкой»** и, в целом, помогает Разведчику внести большой вклад в общую огневую мощь отряда.

Капрал: «Низкий Силуэт».

Позволяет Разведчику использовать самый широкий спектр укрытий, оставляя полные укрытия остальным оперативникам.

Сержант: «Вспышка».

Совместное использование навыков **«Голографическая Метка»** и **«Вспышка»** дают шанс для хорошего выстрела другим оперативникам, которые умеют правильно использовать состояние **«Боеготовности»**.

Мастер-Сержант: «Стреляй».

Теперь Разведчик может принести значительно больше пользы своей огневой мощью, имея возможность выйти из поля зрения врага после первого выстрела.

Старшина: «Тактическое Чутьё».

Помогает Разведчику уклониться от огня противника, находящегося в состоянии Боеготовности и уменьшает вероятность стать целью в других ситуациях. (В случае, если вы просто хотите как можно быстрее вывести оперативника из опасной зоны после сбора Нано-Сплава, то в качестве альтернативы можно использовать навык **«Спринтер»**).

Мастер-Старшина: «Крепкое Здоровье».

Улучшает оперативника по всем статьям.

Оснащение: на раннем этапе – Штурмовая или Лазерная Винтовка. Когда станет доступным – Пистолет-Пулемёт Гаусса. Легкая или тяжелая броня, в зависимости от ожидаемого уровня сопротивления.

Стандартный набор – Броневое покрытие (Armor plating) и граната поддержки (Светошумовая). Камуфляж Хамелеон на поздних этапах игры значительно улучшает безопасность от огня противника в режиме Боеготовности.

Ограничения: по сравнению со «Скрытым Разведчиком», этот подкласс не предоставляет информации о поле боя (очень важно для миссий на Большие НЛО) и не способен зачистить территорию, как «Тайный Агент» (удобно на Миссиях Террора).

Подкласс «Неуязвимый» не имеет преимуществ по сравнению с другими типами солдат, если вы по каким-то причинам не хотите использовать базовый навык Разведчика – **«Молниеносные Рефлексы»** для того, чтобы принять на себя ответный вражеский огонь.

Основное уникальное свойство (или редкое, так как им обладают также Т-БМП и некоторые бойцы МЭК) данного подкласса – это связка навыков **«Голографическая Метка»** + **«Вспышка»**.