

## Снайпер (Long War)

Данные соответствуют версии b15e. Актуальная версия: 1.0.

Снайпер из Long War практически идентичен ванильной версии.

Со стартовым навыком «**Общий Вид**», снайпер может наносить урон врагам на очень больших дистанциях, оставаясь на безопасной позиции. Ответный огонь больше не работает с «Общим видом».



**Снайпер**

**Основное оружие:** Снайперские винтовки, Марксманские винтовки, Боевые винтовки, Карабины, Пистолеты-пулеметы.

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

**Классовое снаряжение:** Сошки из Сплавов, Снайперские винтовки

Звание	Способность		
 <b>Специалист</b>	 <u><b>Общий Вид</b></u> Позволяет вести огонь по цели, которую видит хотя бы один союзник (в пределах дальности оружия), но вероятность критического попадания уменьшается на 20%. Оружие с увеличенной дальностью стрельбы (основное оружие МЭК, снайперские карабины, марксманские винтовки, ТЕП) получает примерно 5 дополнительных клеток к дальности выстрела. Снайперские винтовки имеют неограниченную дальность. Огонь из Боеготовности срабатывает на увеличенное способностью расстояние только для снайперских карабинов и марксманских винтовок.		
	Нет других бонусов.		
 <b>Младший Капрал</b>	 <u><b>Низкий Силуэт</b></u> Боец за частичным укрытием защищен как за полным.	 <u><b>Меткий Глаз</b></u> Увеличивает меткость по летающим целям на 15.	 <u><b>Одинокий Волк</b></u> Дает +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.
 <b>Капрал</b>	 <u><b>Парализатор</b></u> Позволяет выстрелом из снайперской винтовки вывести из строя основное оружие врага. Цель может починить его перезарядкой. Выстрел не может быть критическим. Перезарядка: 2 хода.	 <u><b>Точный Выстрел</b></u> При использовании снайперской винтовки игнорируется штраф к шансу на критическое попадание (при стрельбе на дальние дистанции), вероятность критического попадания дополнительно увеличивается на +30%. Размер критического урона увеличивается на величину, зависящую от технического уровня винтовки (+2 для огнестрельного/лазерного/гауссового, +3 для импульсного, +4 для плазменного). При использовании снайперских карабинов и марксманских винтовок будет произведен выстрел на неограниченное расстояние без остальных бонусов. Перезарядка: 2 хода.	 <u><b>Выстрел Навскидку</b></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 при использовании РПГ после использования одного действия.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 <b>Сержант</b>	 <u><b>Надежная Позиция</b></u> Дает +10 к меткости и +10 к защите против врагов, находящихся ниже, в дополнение к основным бонусам за высоту.	 <u><b>Меткий стрелок</b></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><b>Профессиональный Стрелок</b></u> +10% к шансу на критическое попадание, и +10 к меткости по врагам в полном укрытии.
	<b>+2 Сила воли.</b>	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 <b>Мастер-Сержант</b>	 <u><b>Палач</b></u> При стрельбе по целям, у которых осталось не более 50% ОЗ, меткость и шанс критического попадания увеличиваются на +10.	 <u><b>Выборочное Прицеливание</b></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 действует с умением "Сопутствующий урон".	 <u><b>Стабильность Платформы</b></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).
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 <b>Старшина</b>	 <u><b>Тактическое Чутье</b></u> Защита увеличивается на +5 за каждого противника в зоне видимости (макс. +20).	 <u><b>Вызов</b></u> Дает бонус к урону при критическом попадании (макс. 6), когда в зоне видимости находится несколько противников: +1, если противников 1-2, +2, если противников 3-4, +3, если противников 5-6, +4, если противников 7 и больше.	 <u><b>Вооружен и Опасен</b></u> Основное оружие получает один дополнительный выстрел или очередь до необходимости перезарядки. Боец также может перезарядить оружие в начале хода за одно действие вместо двух.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 <b>Мастер Старшина</b>	 <u><b>В Ударе</b></u> Убийство при выстреле с фланга или по цели без укрытия не считается действием. Налагает увеличивающийся штраф для шанса на критическое попадание (-10%) и урона (-1) на данном ходу за	 <u><b>Хаос</b></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	 <u><b>Двойной Выстрел</b></u> Позволяет потратить каждое из двух действий на обычный выстрел, «Точный выстрел» или «Парализатор» при условии, что не было предпринято других действий.

	каждое срабатывание способности.	использовании умения <b>"Беглый Огонь"</b> увеличивает урон на 2. Увеличивает урон на 4 для всех видов снайперских и марксманских винтовок при стандартном выстреле и при использовании умения <b>"Точный Выстрел"</b> .	Перезарядка: 1 ход.
	Нет других бонусов.	<b>+2 Меткость.</b>	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	4	8	5 (6)	10(-12)
Капрал	1	1	4	12	3(4)	13(-16)
Сержант	0	1	4	16	2(3)	15(-19)
Мастер-Сержант	0	1	4	20	2(3)	17(-22)
Старшина	0	1	4	24	2(3)	19(-25)
Мастер Старшина	1	2	4	28	2(3)	21(-28)

\* 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

Снайперы в моде Long War очень похожи на снайперов с умением **«Общий Вид»** из оригинальной версии игры, но есть несколько отличий. Режим **«Боеготовности»** имеет ограниченный радиус действия, даже с учётом навыка **«Общий Вид»**.

Снайперы больше не имеют доступа к навыку **«Приспособленец»**, что делает их значительно менее эффективными в обороне - вы обнаружите, что снайперы не могут уничтожать вражеские отряды при первой возможности, прежде чем те смогут укрыться, как это происходило в ванилле. Умение **«Общий Вид»** приобретается немедленно и без каких-либо условий, поэтому больше нет «снайперских дуэлей» снайперов (эта роль теперь перешла к Разведчику). Навыки **«В Ударе»** и **«Двойной Выстрел»** все еще доступны, поэтому снайперы по-прежнему являются одними из оперативников, которые способны наносить самый высокий урон. Следите за расходом боеприпасов при использовании навыков **«В Ударе»** и **«Двойной Выстрел»**; здесь очень кстати придутся более вместительные магазины.

Снайперы способны использовать снайперские винтовки, которые действуют так же, как и в оригинальной игре. Выстрел может быть произведён только в случае, если оперативник до этого не двигался. Впрочем, исправить ситуацию поможет навык **«Выстрел Навскидку»**, который убирает ограничение к стрельбе или Боеготовности после использования одного действия, или Марксманская винтовка, которая хотя и имеет ограниченный диапазон дальности в сравнении со снайперской, но зато может быть использована после перемещения. Также Снайперы могут вооружаться Боевыми винтовками, но на практике это не особенно полезно, так как с этим видом оружия лучше управляются Пехотинцы.

Как и в ванилле, Снайперы получают наибольшее количество пунктов меткости за каждое звание, получая к Мастер-Старшине на 7 пунктов больше, чем любой другой класс.

Теперь все три «нестандартных» типа выстрела: **«Точный Выстрел»**, **«Парализатор»** и **«Выстрел Навскидку»** относятся к званию «Капрал» и поэтому являются взаимоисключающими. Таким образом, для выполнения миссий вы получаете большее разнообразие в подвигах этого класса, чем вам может предложить любой другой класс оперативников. Например, подвид с умением **«Парализатор»** полезен для захвата живых пришельцев, **«Точный Выстрел»** поможет справиться с тяжёлыми инопланетными юнитами, а **«Выстрел Навскидку»** позволит Снайперу вести себя подобно Разведчику (с более точными/мощными выстрелами и возможностью использовать умение **«Общий Вид»**, но с меньшими защитными способностями). Чтобы лучше различать

используемые подвиды класса «Снайпер», вы можете называть их специальным образом, например, с использованием в именах или прозвищах специальных символов @, \$, # и т. п.

Если в настройках «Второй волны» выбрана опция «Рулетка улучшений», то применимы многие из рекомендаций для ваниллы, а также различные изменяемые/пользовательские настройки Long War (например: **«Вооружён и Опасен»** НЕ позволяет стрелять из снайперской винтовки после перезарядки, поскольку этот навык расходует первое действие текущего хода: взамен вы все равно можете использовать Steady Weapon или слот вспомогательного оружия)