

Снайпер (XCOM Long War 1.0)

Информация основана на оригинальных игровых текстах Long War 1.0 и англоязычной версии УФОпедии (последние изменения в УФОпедии от 02.11.2016).



Снайпер

Снайпер из Long War практически идентичен ванильной версии игры.

Со стартовым навыком «**Общий Вид**», снайпер может наносить врагам урон с очень больших дистанций, при этом оставаясь на безопасной позиции. Обратите внимание, что в отличие от базовой версии игры, этот навык больше не работает с «**Боеготовностью**».





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		
 Специалист	 Общий Вид 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.		
 Младший Капрал	 Низкий Силуэт Боец защищён за частичным укрытием, как за полным.	 Меткий Глаз Даёт +15 к меткости по летающим целям.	 Одинокий Волк 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	 Парализатор Позволяет выстрелом из снайперской винтовки вывести из строя основное оружие врага. Цель может починить оружие перезарядкой. Выстрел не может нанести критический урон. Перезарядка: 2 хода.	 Точный Выстрел При использовании снайперской винтовки игнорируется штраф к шансу на критическое попадание, присущий навыку «Общий Вид», этот шанс дополнительно увеличивается на +30%. Размер дополнительного критического урона увеличивается в зависимости от технологического уровня винтовки (+2 для огнестр./ лазерного/гауссового, +3 для импульсного, +4 для плазменного). При использовании снайперских карабинов и марксманских винтовок будет произведен выстрел на неограниченное расстояние без других бонусов. Перезарядка: 2 хода.	 Выстрел Навскидку 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%).
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 Сержант	 <u>Надежная Позиция</u> Даёт +10 к меткости и +10 к защите против врагов, находящихся ниже, в дополнение к основным бонусам за высоту.	 <u>Меткий стрелок</u> Даёт +1 урона основному оружию, РПГ, вспомогательному оружию МЭЖ и вспомогательному оружию оперативников. Устраняет штраф к меткости для вспомогательного оружия при стрельбе на расстояние более 14 метров.	 <u>Профессиональный Стрелок</u> Даёт +10% к шансу на критическое попадание во всех ситуациях, и +10 к меткости по врагам в полном укрытии.
	+2 Сила Воли.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Мастер-Сержант	 <u>Палач</u> Даёт +10 к меткости и +10% к шансу критического попадания при стрельбе по целям, у которых осталось 50% ОЗ или меньше.	 <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>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).
	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>Вооружен и Опасен</u> Основное оружие получает один дополнительный выстрел или очередь до необходимости перезарядки. Боец также может перезарядить основное оружие первым действием своего хода, при этом его ход не заканчивается.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 Мастер Старшина	 <u>В Ударе</u> 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.	 <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".	 <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.
	Нет других бонусов.	+2 Меткость.	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 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

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 управляют 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 подклассах этого класса, чем вам может предложить любой другой класс оперативников. Например, подкласс 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 подклассы «Снайпера», 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 Прицеливание или вспомогательное оружие).

Подклассы «Снайпера»

1. Чистильщик «В Ударе»

Задача: Дальнобойный Атакующий.

Классика жанра с использованием навыка «**В Ударе**» - находясь в тылу или в воздухе (над землёй), такой боец каждый ход уничтожает несколько (в теории, до 8) ослабленных и незащищённых (вне укрытия) целей. Для успеха мероприятия враг предварительно должен быть доведён до соответствующей кондиции: лишён укрытия и части здоровья, что гарантирует смертельное попадание. Эти предварительные условия особенно важны в свете того, что каждое убийство с использованием навыка «**В Ударе**» уменьшает урон от каждого следующего выстрела на **1** и снижает шанс на критическое попадание на **-10%**.

Навыки «**Выстрел Навскидку**» и «**Вооружён и Опасен**» позволяют совершить цепочку убийств с перезарядкой, что особенно полезно в случае небольшого магазина Gauss Sniper Rifle.

«**Меткий стрелок**» и «**Выборочное Прицеливание**» вместо шанса на критическое попадание повышают наносимый урон, который является неотъемлемой частью стратегии «цепочки убийств».

«**Выстрел Навскидку**» дополнительным действием позволяет перезарядиться и продолжить стрельбу, а также перемещаться для фланговых атак.

Шаблон «*Чистильщика «В Ударе»*»:

Одинокий Волк -> Выстрел Навскидку -> Меткий Стрелок -> Выборочное Прицеливание -> Вооружён и Опасен -> В Ударе

Примечание: Навык «**Вооружён и Опасен**» можно использовать для продолжения цепочки убийств после опустошения стандартного магазина. Поскольку «**Вооружён и Опасен**» работает только совместно с «**Выстрелом Навскидку**» (вы не можете сделать выстрел после того, как уже совершили какое-то действие, включая перезарядку), то два этих навыка идут в комплекте. При использовании навыка «**В Ударе**» применяйте взрывчатку, чтобы лишить врага укрытия. Летающие цели также считаются незащищёнными.

2. Киллер

Задача: Дальнобойный Атакующий.

Снайпер-Киллер держится позади отряда, а его эффективность зависит от поля зрения остальных бойцов.

Это классический вариант «один выстрел – один труп», где главной целью является достижение максимального урона за каждый возможный выстрел.

Для этого предпочтительны оперативники с хорошей меткостью, а навыки сосредоточены вокруг получения большей меткости и урона. Каждый ход гарантированно убивает одного хлипкого противника или раскалывает, казалось бы, неуязвимый в ближнем бою вражеский МЭК позднего этапа игры.

Шаблон «*Киллера*»:

Одинокий волк -> Точный выстрел -> Меткий Стрелок -> Выборочное Прицеливание -> Вызов -> Хаос

Примечание: «**Одинокий волк**» + «**Точный выстрел**» + «**Меткий Стрелок**» дают вам в среднем +7 к урону, что должно быть достаточно, чтобы гарантировать смертельный выстрел даже без крита.

«**Точный выстрел**» и «**Одинокий волк**» предоставляют дополнительный шанс критического попадания, который увеличивает урон от навыка «**Вызов**».

«**Точный выстрел**» даёт дополнительный урон в критях.

С летающей бронёй и модификацией «**Depth Perception Gene**», этот снайпер может достичь почти 100% шанса крита на регулярной основе против врагов вне укрытия.

3. Дабл Крит-Монстр

Задача: Дальнобойный Атакующий.

Снайпер, который каждый ход вместо одного выстрела с чрезвычайным уроном предпочитает сделать два крита с высоким уроном. В течение своего хода уничтожьте двух врагов послабее или же сосредоточьте оба выстрела на одном крепком противнике.

Потенциально «Дабл Крит-Монстр» обладает самым высоким уроном среди всех подклассов класса «Снайпер», но должен периодически тратить ход на перезарядку оружия. Оденьте его в летающую броню, на позднем этапе игры модифицируйте «Пространственным зрением» и покажите этим ... пришельцам Кузькину мать!

Шаблон «Дабл Крит-Монстра»:

Одинокый волк -> Точный выстрел -> Профессиональный Стрелок -> Стабильность Платформы -> Вызов -> Двойной Выстрел

4. Самый Интересный Снайпер в Море

Задача: Атакующий на Средних и Дальних Дистанциях, Зачистка и Контроль

Это классический вариант «Чистильщика «В Ударе», но с навыком «Парализатор» и Марксманской Винтовкой. Пожалуй, «Парализатор» - это лучший навык в игре, позволяющий контролировать противника, который полностью нейтрализует некоторых из самых опасных врагов на весь тур, и который слишком хорош, чтобы от него отказаться.

Использование Марксманской Винтовки гарантирует, что Линия Обзора снайпера не будет заблокирована в момент острой необходимости. Другими словами, использование снайпером Марксманской Винтовки позволяет ему (в случае "закрытого обзора") сменить позицию, увидеть цель и сделать выстрел.

Также это позволяет использовать навык «В Ударе» без навыка «Выстрел Навскидку», а также перемещаться и вести огонь без штрафа к меткости.

Использование этого подкласса снайпера требует тщательного планирования, так как нужно находиться вне пределов досягаемости врагов, но в пределах тех 5-и дополнительных клеток дальности, которые обеспечивает навык «Общий Вид» при стрельбе из Марксманской Винтовки.

Шаблон «Самого Интересного Снайпера в Море»:

Меткий Глаз -> Парализатор -> Меткий Стрелок -> Выборочное Прицеливание -> Вооружён и Опасен -> В Ударе

Примечание: «Меткий глаз» особенно полезен на высоких уровнях сложности, когда экстремальная защита летающих юнитов делает их очень трудными целями, а «В Ударе» поможет качественно и с душой зачистить эти назойливые рои Летунов и Дронов.

5. Застрельщик

Задача: Атакующий на Средних и Дальних Дистанциях с навыком «Парализатор»

Снайпер для работы на средних и дальних дистанциях, который может спасти отряд, оставив с помощью «Парализатора» «вне игры» на весь тур Кибердиск или Мехтоид.

Навыки «Низкий силуэт» и «Тактическое Чутьё» позволяют, используя Марксманскую Винтовку, безопасно приблизиться по земле и сделать решающий выстрел.

Шаблон «Застрельщика»:

«Низкий силуэт»-> Парализатор -> Меткий Стрелок -> Выборочное Прицеливание -> Тактическое Чутьё -> Двойной Выстрел