

## Инженер (XCOM Long War 1.0)

Информация основана на оригинальных игровых текстах Long War 1.0 и англоязычной версии УФОпедии (последние изменения в УФОпедии от 08.12.2016).



**Инженер**

**Инженер** – это уникальный класс, не имеющий аналогов в ванильной версии XCOM, хотя он и позаимствовал некоторые элементы классов Тяжёлая Пехота и Поддержка.

Инженеры специализируются на использовании гранат, с их базовым умением **Гранатомётчик**, которое предоставляет возможность двойного использования каждой носимой в инвентаре гранаты и даёт бонус к дальности броска. С повышением в званиях эти бойцы способны улучшать владение гранатами с помощью других доступных им умений.

Инженеры также имеют доступ к навыкам, улучшающим их способность разрушать укрытия, а также использовать Дугомёт.

**Основное оружие:** Карабины, Штурмовые Винтовки, Боевые Винтовки, Пистолеты-пулеметы, Дробовики.

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


**Классовое снаряжение:** Бронебойные Боеприпасы, Осколочные Боеприпасы.

Звание	Способность		
 <b>Специалист</b>	 <b>Гранатомётчик</b> Даёт 2 разрушающие гранаты в одном слоте инвентаря, а также позволяет оперативнику метать гранаты на 20% дальше.		
	Нет других бонусов.		
 <b>Младший Капрал</b>	 <b>Голографическая Метка</b> 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 уязвимым для вражеских попаданий.	 <b>Дымовая Граната</b> Даёт одну дымовую гранату на миссию. Дым добавляет +20 к защите и предотвращает эффект флангового огня для всех вражеских и союзных юнитов. Длится 2 хода. С навыком следующего уровня, после применения дымовой гранаты можно будет выполнить дополнительные действия.	 <b>Сапёр</b> Ваши гранаты и мины добавляют +1 к урону для противника, а все ваше оружие наносит дополнительный урон объектам окружающей местности.
	+1 Меткость.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 <b>Капрал</b>	 <b>Меткий Стрелок</b> 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.	 <b>Туманные Берега</b> Дает одно дополнительное использование для всех экипированных гранат поддержки в течение каждой миссии.	 <b>Кумулятивные Заряды</b> Ваши ракеты и гранаты наносят дополнительно 50% урона роботизированным врагам после оценки их Сопротивляемости Урону.
	+2 Меткость.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 <b>Сержант</b>	 <b><u>Воля к Жизни</u></b> Даёт бонус в 1 или 2 ед. Сопротивляемости Урону, если оперативник в укрытии и его не обходят с фланга.	 <b><u>Ремонт</u></b> Для оперативников ХСОМ: Даёт +2 заряда Дугомёта. Для дронов: позволяет ремонтировать роботизированных бойцов.	 <b><u>Подавление</u></b> 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.
	<b>+3 Сила Воли.</b>	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 <b>Мастер-Сержант</b>	 <b><u>Сканер Боя</u></b> 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.	 <b><u>Густой Дым</u></b> Защита бойцов, находящихся в задымленной зоне, повышается на величину от 20 до 40.	 <b><u>Хаос</u></b> 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.
 <b>Старшина</b>	 <b><u>Крепкое Здоровье</u></b> Даёт от 1 до 4 бонусных ОЗ, в зависимости от экипированного типа брони. Чем более тяжёлая броня, тем больше бонус.	 <b><u>Глубокие Карманы</u></b> Все небольшие предметы с ограниченным числом использований, а также подсистемы механизированных юнитов, находящиеся в вашем инвентаре, можно использовать ещё 1 раз.	 <b><u>Кумулятивные Боеприпасы</u></b> Основное оружие наносит дополнительно 50% урона роботизированным противникам после оценки их Сопротивляемости Урону. Не имеет эффекта с любыми дробовиками в качестве основного оружия.
	<b>+3 Меткость, +3 Сила Воли, +1 Мобильность,</b>	Нет других бонусов.	Нет других бонусов

 <b>Мастер- Старшина</b>	 <b><u>Объединённые боеголовки</u></b> Взрывчатка, используемая этим оперативником, наносит максимальный урон во всей зоне поражения.	 <b><u>Выстрел из РПГ</u></b> Выстрелить фугасной ракетой из имеющегося РПГ	 <b><u>Бомбардировка</u></b> Позволяет бросать гранаты или стрелять из гранатомёта на огромное расстояние (+50%).
	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	2	5	5(6)	10(-12)
Капрал	1	2	3	8	3(4)	13(-16)
Сержант	0	2	2	10	3(4)	16(-20)
Мастер-Сержант	1	3	3	12	3(4)	19(-24)
Старшина	0	3	2	15	3(4)	22(-28)
Мастер Старшина	1	4	3	18	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 ( $1 + \text{rand}(6)$ ).

## 1. Тактические советы

### Задача: Поддержка Обороны / Поддержка Атаки

Инженеры - это класс, который в значительной мере опирается на использование предметов и специальных способностей. Базовый навык **«Гранатомётчик»** позволяет им удвоить количество наступательных гранат и увеличить бонус к дальности броска. Также, в дальнейшем, они могут усилить свои наступательные гранаты с помощью умений **«Сапёр»** и **«Бомбардировка»**.

Такие навыки, как **«Дымовая граната»**, **«Густой дым»** и **«Туманные Берега»** помогут инженерам стать чрезвычайно опытными специалистами в области использования защитных гранат (дымовые, маскировочные, светошумовые). Этому способствует бонус к дальности броска **«Гранатомётчика»** и **«Бомбардировки»** (**«Бомбардировка»** работает даже со Сканерами Боя, которые также доступны в качестве навыка).

Кроме того, обладая умением **«Ремонт»**, Инженеры могут целых три раза использовать Дугомёт. К сожалению, все эти возможности конкурируют за ограниченное количество доступных слотов для предметов снаряжения.

Поскольку инженеры, как правило, берут с собой на задание необходимые предметы экипировки и поэтому не нуждаются в высокой меткости, они представляют собой отличных кандидатов на роль ваших основных Псиоников или Офицеров.

Если вы выберете навык **«Выстрел из РПГ»**, то обратите внимание, что больше вы не сможете выбрать вспомогательное оружие. Также имейте в виду, что предметы **«Ракета»** и **«Осколочная Ракета»** доступны исключительно классу **«Ракетчик»**, поэтому Инженер с ракетной установкой может иметь только одну ракету. С другой стороны, при выстреле с навыком **«Сапёр»**, эта ракета способна проделать очень большую дыру в любом укрытии. При экипировке **«Осколочными Боеприпасами»** (предмет), ракета Инженера одновременно уничтожает укрытие и помечает противника меткой **«Подранок»**.

С другой стороны, у Инженера наихудшая прогрессия меткости из всех классов, поэтому, если он исчерпает свои специальные способности, то останется без наступательного потенциала. Такая зависимость от предметов означает, что инженерам трудно выделить слот для защитной экипировки, например, для Хитиновой Пластины. А так как Инженеры должны быть недалеко от линии фронта, чтобы иметь возможность поражать противника гранатами, то это ослабляет их защищённость.

### **Брифинг**

Инженер, пожалуй, является наиболее гибким классом в XCOM.

Каждый его подкласс будет сильно зависеть от предпочтений игрока, но там, где у Пехотинца есть всего две определенные роли - агрессивная и оборонительная, у Инженера их, по крайней мере, пять: Пленение, Ремонт, Нейтрализация с помощью Электрошоковой винтовки, Поражающие гранаты и гранаты Поддержки.

Возможностей для гибридных сборок также довольно много.

В качестве козыря Инженер имеет уникальную способность – **«Ремонт»**. В отличие от умения **«Парализатор»**, этот навык не может быть воспроизведен никаким доступным оснащением. Единственный навык, который способен в некоторой степени его заменить – это **«Глубокие Карманы»**, но его эффективность при использовании Дугомёта определённно ниже.




Инженер настолько универсален, что у вас возникнет желание получить сразу несколько умений, доступных для одного и того же звания.

## 2. Обзор доступных умений

### 2.1. Младший Капрал

 <p>Голографическая Метка</p>	<p>Может существенно компенсировать слабую сторону Инженера, связанную с его неубедительной меткостью, за счёт повышения огневой мощи остальной части отряда. Имейте в виду, что эффекты от навыка не складываются, поэтому использование нескольких оперативников, обладающих этим умением, может оказаться контрпродуктивным.</p>
 <p>Дымовая Граната</p>	<p>Ключевой оборонительный инструмент, особенно в сочетании с <b>«Подавлением»</b>. Эта граната поддержки может быть полезна практически в каждой миссии. В последующие месяцы дымовая граната способна поставить ваш отряд в затруднительное положение - если его защита заметно возрастет, и особенно, если бойцы держатся близко друг к другу, то инопланетяне и солдаты EXALT будут более склонны к использованию гранат. Благодаря значительно расширенному ассортименту мелких предметов, в «Long War» вы часто будете испытывать недостаток в слотах для предметов. Навык, который устраняет необходимость жертвовать оружейным слотом для конкретной гранаты, является долгожданным дополнением для любого отряда. С данным умением ваш солдат может предпринять действие после броска дымовой гранаты, что значительно расширяет возможности этого солдата. На позднем этапе кампании, обладая навыками <b>«Туманные Берега»</b>, <b>«Глубокие Карманы»</b> и <b>«Густой Дым»</b>, у вас будет достаточное количество дымовых гранат для того, чтобы защитить ими свой отряд почти в каждом сражении миссии.</p>
 <p>Сапёр</p>	<p>Определяющий навык Инженера - он заставляет укрытие испариться и дает +1 к урону гранатами. Без этого бонуса инженеры не смогут надежно уничтожать укрытия, сделанные из инопланетных сплавов, а также иногда будут испытывать проблемы и с обычными укрытиями. Если вы проводите операцию по зачистке сбитого НЛО, и у вас нет этого бонуса, рассмотрите возможность использования Фугасных гранат вместо Осколочных. Умение <b>«Сапёр»</b> обеспечивает приличный бонус к урону от гранат, делая ваших инженеров гораздо более смертоноснее.</p>




### 2.2. Капрал

 <p>Кумулятивные Заряды</p>	<p>Бронированные юниты в моде «Long War» намного опаснее, чем в ванилле, и этот навык может сделать выбор между жизнью множества Искателей и смертью вашего отряда. Тем не менее, Инженеры не применяют <b>«Кумулятивные Заряды»</b> столь же эффективно, как Ракетчики, поскольку гранаты не могут поражать летающие цели, если нет творческого подхода к использованию местности. Это не такая уже и большая проблема, и хотя вы должны помнить об этом, не позволяйте ей отговорить себя от выбора данного навыка. Возможности ракеты, которую можно будет получить в дальнейшем (звание Мастер-Старшина), также расширяются с помощью данного навыка.</p>
 <p>Туманные Берега</p>	<p>Гранаты поддержки значительно повышают живучесть вашего отряда и его способность выводить из строя инопланетян. Возможность дополнительного использования всех экипированных гранат поддержки фактически удваивает их полезность, даже если в дальнейшем вы решите не использовать навык <b>«Сканер Боя»</b>. Однако данное умение не имеет синергии с навыком <b>«Сапёр»</b>, поскольку <b>«Туманные Берега»</b> не применяются по отношению к разрушающим гранатам.</p>
 <p>Меткий Стрелок</p>	<p>Низкий показатель меткости Инженера может сделать этот навык менее ценным при использовании штурмовой винтовки, но способен повысить эффективность карабина и дробовика. Тем не менее, Инженеру недоступны умения, которые обеспечивают критический урон или его вероятность, поэтому полезность <b>«Меткого Стрелка»</b> меньше, чем у других солдат. Тем не менее, подкласс Инженера, использующий Электрошоковое Ружьё в качестве основного оружия и тяжёлые пистолеты в качестве вторичного оружия, извлечёт выгоду из этого навыка.</p>

## 2.3. Сержант




 <p><b>Воля к Жизни</b></p>	<p>Данный навык значительно повышает живучесть Инженера в ближнем бою, особенно при наличии полного укрытия. Потенциальные 3 единицы Сопровождаемости Урону - это не та вещь, к которой можно относиться несерьёзно, а дополнительная Сила Воли – хорошая добавка к имеющемуся полезному умению.</p>
 <p><b>Ремонт</b></p>	<p>Еще один определяющий класс навык, который делает Инженера единственным классом, способным произвести несколько попыток пленения противника в течение одной миссии - до 4 раз с умением <b>«Глубокие Карманы»</b>. Также позволяет Инженеру функционировать в качестве медика для МЭК и Т-БМП. Захват инопланетян в моде «Long War» является гораздо более важной задачей, чем в оригинальной игре. Значительно расширенный диапазон способностей инопланетян делает процесс их захвата намного более опасным занятием, чем это было раньше. Дугомёт также был серьёзно ослаблен. Максимальный шанс захватить живого инопланетянина без проекта улучшения от Литейного цеха составляет 54%, и даже с проектом это число увеличивается только до 57%. Дугомёт весит вдвое больше обычных предметов, поэтому в большинстве случаев брать на миссию несколько его экземпляров не рекомендуется. Однако существует довольно много способов удерживать инопланетянина в заблокированном состоянии, поэтому Дугомёт можно использовать на одном и том же инопланетяне несколько раз, если захват не удался.</p>
 <p><b>Подавление</b></p>	<p>Трудно переоценить способность не допускать использование инопланетянами поражающих с дальнего расстояния гранат и других АОЕ-способностей. Тем не менее, у этого класса нет доступа к навыку <b>«Вооружён и Опасен»</b> или оружия с более ёмким магазином для продолжения подавления, а выбор предмета <b>«Увеличенные Магазины»</b> значительно снизит его эффективность как специалиста по гранатам.</p>

## 2.4. Мастер-Сержант




 <p><b>Сканер Боя</b></p>	<p>По мере того, как игра будет прогрессировать и появятся бойцы МЭК, Инженеры со Сканерами Боя вполне смогут исполнять роль Разведчиков. Дополнительные Сканеры Боя позволяют быстрее зачищать большие карты с небольшим количеством противника, тем самым повышая эффективность сбора Нано-сплава. В любых ситуациях, отсутствие необходимости жертвовать слотами для снаряжения в целях противодействия Искателям, является желанным дополнением для любого отряда.</p>
 <p><b>Густой Дым</b></p>	<p>Усиление защищённости с помощью дымовой гранаты позволяет вашим солдатам выживать в ситуациях, которые иначе вышли бы из-под контроля, например, если они оказались на открытой местности вследствие разрушения укрытия. <b>«Густой Дым»</b> дает почти такую же защиту, как и Полное Укрытие, а также снижает вероятность получения критического ранения.</p>
 <p><b>Хаос</b></p>	<p>Ключевой бонус для подкласса, ориентированного на использование гранат. Электрошоковое Ружьё также получает бонус +4 к урону от <b>«Хаоса»</b>, который применяется к ударным винтовкам, что делает его более полезным. Умение <b>«Хаос»</b> увеличивает наносимый урон в режиме <b>«Подавление»</b>, но Инженер не является классом, оптимизированным для <b>«Подавления»</b>. Инженер может получить Осколочные Боеприпасы в качестве предмета, таким образом, увеличивая урон и повышая ценность навыка <b>«Подавление»</b>, хотя эта ценность всё ещё будет оставаться ограниченной.</p>



## 2.5. Старшина













 <p><b>Крепкое Здоровье</b></p>	<p>Учитывая низкий показатель меткости Инженера, многие игроки предпочитают использовать его в ближнем бою. С добавлением дополнительной воли, мобильности и до +4 единиц брони, этот навык может значительно повысить выживаемость вашего солдата. Дополнительный бонус к меткости делает это умение полезным, даже если вы думаете о чем-то ином, чем ближний бой.</p>
 <p><b>Глубокие Карманы</b></p>	<p>Это умение значительно повышает ценность экипировочного слота и эффективность гранаты, также добавляет 1 дополнительное использование Электрошокового Ружья. Если вы не используете огневую мощь оружия своего Инженера и желаете обеспечить его безопасность, то данный навык способен значительно повысить его полезность на поле битвы.</p>
 <p><b>Кумулятивные Боеприпасы</b></p>	<p>Не самый логичный выбор для Инженера, поскольку ведение оружейного огня не является его основной задачей. Прибавляет к урону против роботизированных юнитов с помощью «Хаоса» и «Подавления». Гарантированный Электрошоковым Ружьём урон роботизированным юнитам может сделать Инженера способным разобраться с Дронами или Искателями, а то и отключить более крупных врагов.</p>

## 2.6. Мастер-Старшина

 <p><b>Объединённые боеголовки</b></p>	<p>Дополнительный навык, который позволяет Инженеру великолепно проявить себя в качестве специалиста по гранатам. Если вы готовы подвергнуть своего Инженера опасности и сократить расстояние, то он будет соперничать с Ракетчиком в области наносимого урона и разрушения укрытий.</p>
 <p><b>Выстрел из РПГ</b></p>	<p>Ракета Инженера будет очень ненадежной при использовании без надлежащей подготовки, но с навыками «Кумулятивные Заряды» и «Хаос» она все равно сможет наносить достойный урон. Также, при использовании Осколочных Боеприпасов, ракета будет переводить противника в статус «Подранка».</p>
 <p><b>Бомбардировка</b></p>	<p>Это один из навыков, который позволяет Инженеру проявить себя в качестве специалиста по гранатам. Ни один другой обычный солдат не имеет к нему доступа, и в отсутствии Инженера, только Медик, вероятно, возьмет на себя роль единственного специалиста по гранатам поддержки в игре. Увеличение дальности действия гранаты поистине огромно.</p>













### 3. Подклассы «Инженера»

#### 3.1. Специалист по Взрывчатым Гранатам













Развитие навыков						
—	 Младший Капрал	 Капрал	 Сержант	 Мастер-Сержант	 Старшина	 Мастер-Старшина
Умение для звания	 Сапёр	 Кумулятивные Заряды	 Ремонт	 Хаос	 Глубокие Карманы	 Объединённые Боеголовки
Обзор подкласса						
Рост статистики	+3 Меткость; + 3 Сила Воли; + 1 Мобильность.					
Сильные стороны	AoE урон, разрушение Укрытий.					
Слабые стороны	Летающие юниты, Урон Одиночным целям.					
Предпочтительные варианты боевых действий	Тяжёлый и Роевой уровни Похищений, Большие НЛО; Операции по Секретному Извлечению Данных.					
Типичная экипировка	Дробовик; Пистолет; Осколочная/Фугасная гранаты, Граната Пришельцев.					
Эффективные Звания	Младший Капрал для разрушения укрытий, Мастер-Сержант и Мастер-Старшина для нанесения урона.					
Описание	<p>Этот солдат специализируется на нанесении урона с помощью взрывчатых веществ. Часто такой Инженер действует в интересах всего отряда, просто обеспечивая уничтожение укрытий с использованием Гранат Пришельцев или Фугасных Гранат. Иногда враги располагаются близко друг к другу и предоставляют возможность нанесения им урона с помощью взрывчатых гранат. Особенно это касается Криссалидов, Берсеркеров, Искателей и Дронов. В таких ситуациях предпочтительнее использовать Осколочные гранаты, но, в крайнем случае, можно использовать и гранаты Пришельцев. Для большей эффективности предварительно используйте осколочную ракету.</p> <p>При истощении запаса взрывчатых гранат, дробовик всё ещё остаётся действенным оружием для ближнего боя. Это не самый мобильный или надёжный солдат, но он всё ещё способен произвести один-два выстрела и переместиться с приличной скоростью. Этот подкласс используется преимущественно при столкновении с 15+ противниками, особенно когда среди них ожидается большое количество бойцов ближнего боя (Миссии Террора), а также при наличии множества разрушаемых укрытий.</p>					
Стратегический Анализ	<p>Специалист по взрывчатым гранатам выполняет две основные функции: разрушение укрытия и нанесение урона по площади (AoE), и делает это отлично. Навык «Ремонт» также чрезвычайно полезен, когда захват пришельцев становится приоритетной задачей.</p> <p>Тем не менее, ценность этого подкласса снижается к концу игры, в основном из-за того, что высокоуровневые Ракетчики могут наносить больше урона, поражать летающие цели и при необходимости наносить на противника метку «Подранок» с помощью Осколочных Боеприпасов.</p> <p>Такие Инженеры остаются актуальными для разрушения укрытий, особенно после приобретения соответствующей тактической экипировки (что позволяет им нести ошеломительные 9 гранат). Однако Инженер Многостаночник выполняет эту роль почти так же хорошо и приносит намного больше пользы.</p> <p>Таким образом, данный подкласс является хорошим кандидатом для МЭК Сегун – одного из двух лучших юнитов для уничтожения укрытий в игре.</p>					















### 3.2. Специалист по Гранатам Поддержки

Развитие навыков						
—	 Младший Капрал	 Капрал	 Сержант	 Мастер-Сержант	 Старшина	 Мастер-Старшина
Умение для звания	 Дымовая Граната	 Туманные Берега	 Подавление	 Густой Дым	 Глубокие Карманы	 Бомбардировка
Обзор подкласса						
Рост статистики	+1 Меткость.					
Сильные стороны	Контроль над толпой.					
Слабые стороны	Нанесение урона, Разрушение укрытий.					
Предпочтительные варианты боевых действий	Лёгкие и Средние уровни Похищений; Небольшие и Средние НЛО; Операции по Секретной Эвакуации.					
Типичная экипировка	Дробовик; Пистолет; Светошумовая Граната, Химическая Граната (Пси-Граната, Маскировочное Устройство, Химическая Граната для Псионика).					
Эффективные Звания	Отсутствуют; подкласс включается немедленно, уже в звании Младшего Капрала, и с каждым новым рангом получает больше возможностей для управления толпой. Мастер-Сержант – серьёзное звание благодаря умению «Густой Дым».					
Описание	<p>Этот солдат отлично справляется со своей задачей до тех пор, пока у него не истощатся ресурсы. Нанимайте такого оперативника, если предстоит сражение менее чем с 20 врагами. Как только у него закончатся все гранаты, общая полезность существенно снизится.</p> <p>Для более продолжительных миссий, таких, как штурм вражеской базы, данный подкласс может быть экипирован достаточным количеством дымовых гранат, чтобы прикрывать ваш отряд в каждой опасной ситуации.</p>					
Стратегический Анализ	<p>Вспомогательные гранаты полезны на каждом этапе игры, как и соответствующие специалисты. Однако к середине игры, когда пленение противника становится приоритетной задачей, отсутствие навыка «Ремонт» может стать большой проблемой. Отказ от «Подавления» значительно ослабляет подкласс, потому что это единственная неограниченная форма нейтрализации противника, которую имеет Специалист Поддержки. Если вы используете данную сборку, рекомендуется в середине игры использовать, как минимум, двух инженеров, относящихся к другому подклассу. И последнее замечание: Медики могут взять тот же самый подкласс, хотя и с умением «Военврач», вместо навыка «Гранатомётчик».</p> <p>Медики также имеют возможность выбора «Боевых Наркотиков» вместо «Густого Дыма». Если вы хотите включить в свой отряд специалистов поддержки, то подумайте, какой из этих двух классов будет лучше соответствовать вашим потребностям и стилю игры.</p>					













### 3.3. Инженер - Многостаночник

Развитие навыков						
—	 Младший Капрал	 Капрал	 Сержант	 Мастер-Сержант	 Старшина	 Мастер-Старшина
Умение для звания	 Сапёр	 Туманные Берега	 Ремонт	 Сканер Боя	 Глубокие Карманы	 Бомбардировка
Обзор подкласса						
Рост статистики	Нет					
Сильные стороны	Универсальность: Информация, Разрушение укрытий, гранаты Поддержки, Пленение.					
Слабые стороны	Отсутствие специализации (за исключением Сканера Боя).					
Предпочтительные варианты боевых действий	Любые места и миссии.					
Типичная экипировка	Карабин или Пистолет-Пулемёт; Пистолет; Произвольно.					
Эффективные Звания	Младший Капрал для разрушения укрытий, Мастер-Сержант для Разведки.					
Описание	<p>Это мощная гибридная сборка, которая делает такого оперативника полезным практически для любого типа миссии. Такие Инженеры могут отлично разрушать укрытия, а также получить 3 гранаты (поддержки или наступательные) в каждый слот рюкзака и нести 4 заряда Дугомёта вместо одного.</p> <p>Они превосходные разведчики, поскольку при достижении звания Старшины получают 4 сканера боя, не занимая при этом слот рюкзака. Однако разведка - это единственное, в чём такие инженеры действительно хороши.</p> <p>Гренадеры Поддержки обеспечивают лучший контроль дыма и толпы, а Специалисты по Взрывчатым веществам немного лучше уничтожают укрытия благодаря навыку «Объединённые Боеголовки».</p> <p>Используйте данный подкласс, когда вам нужно быть готовым к использованию расходимой экипировки для множества различных ситуаций, но когда занятые таким образом слоты отряда не оправдывают привлечение нескольких инженеров.</p>					
Стратегический Анализ	<p>Данный подкласс полезен на протяжении всей игры, но слегка теряет значение, когда отпадает необходимость в захвате живых пришельцев. Вы можете взять навык «Подавление» вместо «Ремонта», но будьте готовы к нехватке инопланетных пленников и оружия, если у вас нет других инженеров с умением «Ремонт».</p>					

### 3.4. Секретный Агент

Развитие навыков						
—	 Младший Капрал	 Капрал	 Сержант	 Мастер-Сержант	 Старшина	 Мастер-Старшина
Умение для звания	 Сапёр	 Туманные Берега	 Воля к Жизни	 Сканер Боя	 Глубокие Карманы	 Бомбардировка
Обзор подкласса						
Рост статистики	+3 Сила Воли					
Сильные стороны	Универсальность: Информация, Разрушение укрытий, гранаты Поддержки, Пленение.					
Слабые стороны	Отсутствие специализации (за исключением Сканера Боя).					
Предпочтительные варианты боевых действий	Секретные Операции.					
Типичная экипировка	Лазерный пистолет и любые гранаты, которые вы считаете необходимыми.					
Эффективные Звания	Младший Капрал для разрушения укрытий.					
Описание	<p>Способность Инженеров нести огромное количество предметов поддержки, особенно гранат, делает их на удивление эффективными в качестве Секретных Агентов. Благодаря своей гранатной экипировке, которая опустошает ряды EXALT, ограничение носимого стрелкового оружия одним пистолетом наносит Инженеру – Секретному Агенту гораздо меньше вреда, чем любому другому классу.</p> <p>Используйте данный подкласс, чтобы размягчить вражеские группы до того, как ваша основная команда вступит в бой, решить вопрос с ранеными противниками, разрушить укрытие или обеспечить дополнительную поддержку в целях усиления всего отряда. Хотя этот подкласс приносит большую пользу вашей команде в операциях по Секретному Извлечению Данных, в то же время он может быть реальным препятствием во время миссий Скрытной Эвакуации, где умения «Беги и Стреляй», «Молниеносные Рефлексы», «Спринтер» и «Маскировка» спасают жизни оперативников; будьте готовы потерять этого бойца (вместе с провалом миссии) во время Скрытной Эвакуации при неудачном расположении Систем Связи.</p>					
Стратегический Анализ	<p>Этот подкласс практически идентичен «Многостаночнику», за исключением того, что в нём отсутствует умение «Ремонт».</p> <p>Если вы хотите, чтобы данная сборка была более полезной вне миссий тайных операций, подумайте о том, чтобы взять навык «Ремонт» вместо «Воли к Жизни».</p>					

### 3.5. Инженер – Мастер Пули

Развитие навыков						
—	 Младший Капрал	 Капрал	 Сержант	 Мастер-Сержант	 Старшина	 Мастер-Старшина
Умение для звания	 Голографическая Метка	 Меткий Стрелок	 Подавление	 Хаос	 Крепкое Здоровье	 Выстрел из РПГ
Обзор подкласса						
Рост статистики	+5 Меткость; +3 Сила Воли; +1 Мобильность					
Сильные стороны	Увеличивает урон, наносимый остальными бойцами отряда					
Слабые стороны	Ограниченная область применения					
Предпочтительные варианты боевых действий	Небольшие и Средние НЛО					
Типичная экипировка	Карабины; Осколочные Боеприпасы; Фугасные/Осколочные гранаты, гранаты Пришельцев.					
Эффективные Звания	Мастер-Сержант для использования умений «Хаос» и «Подавление».					
Описание	<p>Этот солдат полностью сосредоточен на увеличении точности остальных бойцов отряда и на наносимом ими уроне, не полагаясь при этом на расходимые предметы экипировки.</p> <p>Их основной задачей является работа по приоритетным целям с помощью комбинации «Голографическая Метка-Подранок-Подавление», в то время как «Выстрел из РПГ» служит своего рода аварийной кнопкой.</p> <p>Это делает таких бойцов идеальным выбором для тренировочных миссий, где они могут компенсировать отсутствие в отряде квалифицированных Пулемётчика и Ракетчика одновременно.</p>					
Стратегический Анализ	<p>Этот подкласс используется, начиная с середины и до самого конца игры, выступая в качестве своего рода няньки оперативникам более низкого ранга.</p> <p>Выделение слота для экипировки под Осколочный Боеприпас и отсутствие навыков, связанных с применением гранат (за исключением базового умения «Гранатомётчик»), серьезно ограничивает их способность к выполнению типичных для Инженера задач.</p> <p>Пулемётчики лучше используют комбинацию «Голографическая Метка-Подранок-Подавление», а Ракетчики более умело управляют взрывчаткой, и это означает, что вам, скорее всего, не понадобится иметь в Казарме более одного или двух солдат данного подкласса.</p> <p>Добавление психических способностей значительно расширяет возможности таких бойцов, тем самым помогая ещё лучше компенсировать недостатки низкоуровневого отряда.</p>					