

## Штурмовик (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).



Штурмовик

Штурмовик из мода Long War схож со Штурмовиком из ванильной версии игры.

Их "фирменная" способность – это «Стрельба на Бегу», которая работает точно так же, как и в оригинальной версии игры

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

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

**Классовое снаряжение:** Противоударная Защита, Осколочные Боеприпасы, Пробивающие Боеприпасы.

Звание	Способность		
 <b>Специалист</b>	 <b>Стрельба на Бегу</b>		
	При активации навыка, в тот же ход позволяет стрелять или вести ответный огонь из Боеготовности после Рывка. Перезарядка: 2 хода.  Нет других бонусов.		
 <b>Младший Капрал</b>	 <b>Непоколебимость</b> Никогда не паникует от умения "Устрашение", при получении ранения, а также при ранении, панике или смерти союзника.	 <b>Мастер Ближнего Боя</b> Оперативник открывает ответный огонь по любому врагу, который оказался в пределах 4 клеток от него. Режим Боеготовности при этом не требуется. Навык срабатывает, даже если атакующий противник невидим.	 <b>Вспышка</b> 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 1 дополнительный боеприпас (всего 2 боеприпаса). Враг, находящийся в "Глухой обороне", не сможет переместиться.
	+5 Сила Воли.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 <b>Капрал</b>	 <b>Воля к Жизни</b> Даёт бонус в 1 или 2 единицы Сопrotивляемости Урону, если оперативник в укрытии и его не обходят с фланга.	 <b>Агрессия</b> Каждый враг в поле зрения увеличивает шанс критического попадания на 10% (макс. +30%). Пришельцы, видимые благодаря умению "Общий Вид", не считаются для этого бонуса.	 <b>Меткий стрелок</b> 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.
	+3 Сила Воли.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 <b>Сержант</b>	 <b><u>Близкие Контакты</u></b> Первый обычный выстрел в радиусе 4 клеток от цели не считается действием. Не совместим с навыком «Стрельба на Бегу».	 <b><u>Беглый Огонь</u></b> Быстро производит два выстрела подряд по одной цели. Точность выстрелов снижена на -15.	 <b><u>Стреляй и Беги</u></b> 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».
 <b>Мастер-Сержант</b>	 <b><u>Стойкость</u></b> Даёт полную защиту от критических попаданий.	 <b><u>Прирожденный Убийца</u></b> Активация навыка "Стрельба на Бегу" увеличивает урон при критическом попадании на 50% до конца хода.	 <b><u>Палач</u></b> Даёт +10 к меткости и +10% к шансу критического попадания при стрельбе по целям, у которых осталось 50% ОЗ или меньше.
 <b>Старшина</b>	 <b><u>Тактическое Чутье</u></b> Даёт +5 к защите за каждого противника в зоне видимости (макс. +20).	 <b><u>Вызов</u></b> 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.	 <b><u>Спринтер</u></b> Даёт +4 к мобильности (приблизительно 3 дополнительные клетки).
 <b>Мастер 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>Выборочное Прицеливание</u></b> 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».	 <b><u>Молниеносные Рефлексы</u></b> 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.
	<b>+3 Сила Воли.</b>	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	<b>+2 Меткость +2 Сила Воли</b>
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
	<b>+1 Мобильность, +4 Меткость, +4 Сила Воли.</b>	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

- Если в «Рулетке улучшений» (Training Roulette) приобретается «Вооружён и Опасен»: перезарядка первым действием отменяет активированный навык «Стреляй и Беги».

### 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	13	3(4)	19(-25)
Старшина	0	3	2	15	3(4)	22(-28)
Мастер Старшина	1	4	3	18	3(4)	25(-32)

\* 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: Мобильный атакующий.

Штурмовик из мода Long War похож на Штурмовика из ванильной версии игры. Он более мобилен, чем Пехотинец, однако теряет часть огневой мощи, обменивая «Свинцовый Дождь» на «Стрельбу на Бегу».

Из-за наличия класса «Пехотинец», специализирующегося на стрельбе со средней дистанции из штурмовых винтовок, Штурмовиков чаще экипируют дробовиками и используют их мобильность для сокращения дистанции. Однако вариант использования Штурмовика, как фланкирующего бойца средней дистанции со штурмовой винтовкой, тоже вполне жизнеспособен.

Штурмовики - это достаточно простые бойцы и выбор их навыков в каждом звании состоит, как правило, между нападением и обороной, иногда с добавлением мобильности.

Изменяющая роль способность, это «Молниеносные Рефлексы», позволяющая Штурмовикам брать на себя вражеский огонь, когда противник находится в состоянии боеготовности, как это делают Разведчики, однако для этого Штурмовик должен дожидаться последнего звания.

Штурмовики – хорошие претенденты для участия в тайных операциях. У них высокое базовое здоровье, позволяющее выжить без брони, «Молниеносные Рефлексы» не дадут погибнуть агенту от случайной «Боеготовности» противника, и Штурмовик может использовать «Стрельбу на Бегу» для взлома передатчика на том же ходу после рывка.

## Подклассы «Штурмовика»

### 1. Танк, Пси-Штурмовик

Крепкий, атакующий «танк» для раннего и среднего этапов игры, особенно до получения вами первого МЭЖ-а (который возьмёт на себя эту роль).

Навыки Штурмовика также предоставляют множество бонусов, которые на поздних этапах игры позволяют сделать из него хорошего пси-оперативника. Они получают, в общей сложности, +15 к Силе Воли от навыков, в дополнение к среднему росту статистики, что превышает аналогичные показатели **«Непоколебимость-Реаниматор-Крепкое Здоровье»** Медика (рост до 40-47 у Штурмовика против 39-46 у Пси-Медика).

Младший Капрал. **«Мастер Ближнего Боя»** поможет в ситуации, когда враги приближаются на очень близкое расстояние, чтобы обойти вас с фланга или сделать выстрел в упор. В качестве альтернативы, для солдат, которых вы в дальнейшем будете тренировать, как псиоников, может быть выбран навык **«Непоколебимость»**, дающий +5 к Силе Воли.

Капрал. **«Воля к Жизни»** - это ключевой навык, обеспечивающий 1.5 Снижения Урона в укрытии, что повышает выживаемость при неминуемом попадании в вашего Штурмовика.

Сержант. **«Ближние Контакты»** для максимальной гибкости и получения бонуса к Силе Воли (+3).

Так как данный подкласс подразумевает менее агрессивную тактику, вы будете не так часто использовать навык **«Стрельба на Бегу»** и фланговые атаки, поэтому навыки **«Беглый Огонь»** и **«Стреляй и Беги»** в данном случае менее полезны. В то же время вы будете часто находиться в непосредственной близости к врагу, что вызывает огонь в вашу сторону. Здесь поможет навык **«Мастер Ближнего Боя»**, который позволит сделать до 3-х выстрелов в течение хода.

Мастер-Сержант. **«Стойкость»** - ещё один ключевой навык «танка», который гарантирует невосприимчивость к критическому попаданию, ограничивает урон, наносимый оперативнику, и значительно увеличивает его стойкость.

Старшина. **«Спринтер»** позволяет использовать «Силовую Броню Титан», не занимая при этом слот для «Сервомотора Странник», а также выдвинуться на позицию. Навык **«Тактическое Чутьё»** - это ловушка для врага, с помощью которой вы пытаетесь направить огонь инопланетян против своего Атакующего «Танка». Повышенная защита увеличивает вероятность того, что противник проигнорирует штурмовика и сосредоточит огонь на ваших более слабых оперативниках.

Мастер-Старшина. **«Крепкое Здоровье»** обеспечивает дополнительные Очки Здоровья, меткость, волю и мобильность, увеличивая тем самым «танкующие» характеристики оперативника и его общую универсальность.

Оснащение. Дробовик увеличивает урон и вероятность критического попадания. Тяжёлая броня поможет выжить. Также для оперативника в роли «танка» хорошо подойдут Усиленная Броня из Сплавов (Reinforced armor), Пси Экран (Psi Screen), Защита из Сплавов (Alloy Plating), Хитиновый Покров (Chitin Plating) и Противоударная Защита (Impact Vest).

Пробивающие Боеприпасы (Breaching rounds) усиливают урон против бронированных целей.

Ментальный Щит (Mind Shield) – для поздних этапов игры (псионик).

Используйте Пси-силу вашего Штурмовика для атаки противника на расстоянии.

Навык **«Железная Кожа»** (Iron Skin) имеет решающее значение.

**«Второе Сердце»** (Secondary Heart) также не будет лишним.

## **2. Оперативник «Стреляй и Беги», он же Тайный Агент**

Генно-модифицированный для проведения Тайных Операций подкласс Штурмовика с отличным базовым здоровьем и мобильностью. Когда этот подкласс не задействован для Тайных операций, используйте его в миссиях, где ожидаются сильные одиночные противники, которые должны быть уничтожены с помощью навыков **«Стреляй и Беги»** и **«Беглый Огонь»**.

Как только будет покончено с EXALT, переходите к МЭК «Мародёр».

Младший Капрал. **«Непоколебимость»**. На протяжении всей кампании, как минимум, один раз, ваш оперативник будет поражён гранатами EXALT. В миссии по эвакуации секретного агента паника приведет к гарантированной смерти оперативника и провалу миссии.

Капрал. **«Меткий Стрелок»** как ключевой навык, позволяющий штурмовикам наносить значительный урон на всех дистанциях при проведении тайных операций, а также увеличенный урон на миссиях против инопланетян.

Сержант. **«Беглый Огонь»** и **«Стреляй и Беги»** - это залог успеха в тайных операциях.

Навыки **«Меткий Стрелок»**, **«Беглый Огонь»** позволят нанести хороший урон из пистолета даже на операциях по эвакуации агента. Будьте внимательны, чтобы не остаться с пустым магазином, иначе на следующем ходу вы не сможете воспользоваться навыком **«Стреляй и Беги»**, чтобы добраться до передатчика!

В качестве альтернативы, **«Близкие Контакты»** хорошо взаимодействует с **«Мастером Ближнего Боя»**, чтобы ваш тайный агент мог нанести приличный урон или выстрелить, а затем перезарядиться, что позволит ему на следующем ходу применить навык **«Стреляй и Беги»**.

Мастер-Сержант. **«Стойкость»** повышает стойкость тайного агента и не даёт ему погибнуть от броска гранаты, что может произойти из-за его слабого здоровья.

Старшина. **«Спринтер»** поможет нажать нужную кнопку на другом конце карты с помощью **«Стреляй и Беги»**, и успешно завершить миссию эвакуации тайного агента, прежде чем EXALT уничтожит ваш небольшой отряд (4 оперативника + тайный агент).

Мастер-Старшина. **«Крепкое Здоровье»** подойдёт для дополнительной мобильности и стойкости, поможет перемещаться по карте и выжить после бросков вражеских гранат. Дополнительная меткость помогает при использовании навыка **«Беглый Огонь»** при участии в других миссиях, не связанных с Тайными Операциями.

### Оснащение.

Тайные Операции: Имплант-Респиратор (Respirator Implant) для получения бонуса +1 к Очкам Здоровья без штрафа к мобильности, и Датчик Движения (Motion Tracker) для планирования работы с Передатчиками. Миссии против Инопланетян: Дробовики и Лёгкие Пистолеты-Пулемёты для наилучшего использования бонусов к критическому попаданию и навыка **«Меткий Стрелок»**. Тяжёлая броня (Силовая Броня Титан и/или Силовая Броня Архангел). Пробивающие Боеприпасы для поражения тяжело бронированных целей. Остальные предметы следует подбирать с учётом текущей ситуации.

В качестве генной модификации выбирайте:

любая модификация мозга,

**«Пространственное Зрение»** (хорошо работает на высоте совместно с **«Мышечной Плотностью»** и улучшенным пистолетом),

**«Второе Сердце»** (на Тайные Операции берите медика-реаниматора, чтобы можно было продолжить миссию, если что-то пойдёт не так!)

**«Биоэлектрическая Кожа»** (бонус к обзору для начальных миссий EXALT; после исчезновения баз EXALT не стесняйтесь переключаться на **«Железную Кожу»**, если вам так хочется), и

**«Мышечная Плотность»** (делает навык **«Стреляй и Беги»** ещё универсальнее и безопаснее, давая возможность подняться выше, заняв позицию на труднодоступной для обхода с фланга высоте, которая, тем не менее, всё ещё позволяет поразить цель).

### 3. Анти-EXALT

Этот подкласс специализируется на скоростном истреблении беззащитных оперативников EXALT, но также полезен в некоторых других миссиях, особенно в противодействии инопланетному террору.

Кандидаты в Анти-EXALT должны обладать высокой мобильностью, так как солдат обычно обременен дробовиком и тяжелым пистолетом, а миссии EXALT часто требуют перемещения на большие расстояния.

Младший Капрал. **«Мастер Ближнего Боя»**. Ключевой навык, обеспечивающий большое количество дополнительных выстрелов, которые необходимы для прорезживания многочисленных отрядов EXALT, а также для снятия Очков Здоровья с некоторых высокоуровневых оперативников EXALT.

Капрал. **«Меткий Стрелок»**. Ключевой навык, который немного увеличивает урон от каждого выстрела, а сам подкласс обеспечит огромное количество выстрелов. Бонус к меткости пистолета также полезен, поскольку теперь оперативник имеет эффективную альтернативу своему дробовику для стрельбы на дальние дистанции. Навык **«Агрессия»**, доступный в этом же звании, бесполезен для данного подкласса, так как ответный огонь, вызываемый **«Мастером Ближнего Боя»**, не может нанести противнику критический урон.

Сержант. **«Стреляй и Беги»** или **«Ближние Контакты»**. Для данного подкласса подойдет любой из двух навыков. **«Стреляй и Беги»** хорош тем, что может быть использован с выстрелами из пистолета на дальние дистанции. **«Ближние Контакты»** игнорирует наличие укрытия (а также может быть использован против летающих юнитов, хотя это и не относится к миссиям EXALT).

Мастер-Сержант. **«Стойкость»**. В миссиях EXALT, где важно как можно быстрее прорваться сквозь позиции противника, приходится часто отказываться от укрытий. Обычно безопасность обеспечивается путём нейтрализации основных стволов EXALT, но если вы допустили оплошность, то **«Стойкость»** поможет сохранить вашего оперативника. Если вы уверены, что обеспечите безопасность своему оперативнику, то хорошей альтернативой будет навык **«Палач»** (**«Прирождённый Убийца»** не эффективен, так как не сочетается с **«Стреляй и Беги»** или **«Ближним Контактom»**, выбранным ранее).

Старшина. **«Спринтер»**. Помогает покрыть дистанцию в миссиях EXALT, не используя навык **«Стреляй и Беги»**.

Мастер-Старшина. **«Выборочное Прицеливание»**. Подобно **«Меткому Стрелку»**, влияет на все произведённые выстрелы. И в отличие от инопланетян, для воздействия на оперативников EXALT не требуется никаких вскрытий!

Задача: Оперативники EXALT появляются в больших количествах и часто имеют достаточно много Очков Здоровья. В то же время они могут использовать оружие далеко не в каждый свой ход и не обладают сопротивляемостью к урону. Всё это делает Штурмовика подкласса **«Анти-EXALT»** наилучшим возможным источником урона-за-ход против EXALT.

При участии в миссиях Data Recovery, два или три Штурмовика подкласса **«Анти-EXALT»**, поддерживаемые другими оперативниками, в том числе и в состоянии **«Боеготовность»**, быстро расправятся с врагом, часто даже не давая противнику возможности открыть эффективный огонь в течение целого хода.

Данный подкласс также может быть весьма эффективен в миссиях по противодействию инопланетному террору, при этом навык **«Мастер Ближнего Боя»** отлично проявляет себя против Криссалидов и Зомби.

Оснащение: Штурмовики данного подкласса должны иметь первичное оружие класса **«Дробовик»** и вторичное оружие в виде тяжёлого пистолета (**«Лёгкий Пистолет-Пулемёт»**). На миссиях EXALT для максимальной Мобильности используйте лёгкую броню (пока здоровье вашего Штурмовика не снизится до отметки, когда он будет выведен из строя разрывом одной гранаты).

Также на миссии EXALT следует брать Увеличенные Магазины (Hi-Cap Mags) и Инопланетные Трофеи (Alien Trophies), чтобы не пропускать ход, если ваш Штурмовик вдруг запаникует вследствие разрыва гранаты. На миссии Террора надевайте более тяжёлую броню и Хитиновый покров (Chitin Plating).

Ограничения: что касается стандартных миссий, в которых следует избегать преждевременной активации отрядов Чужих, этот подкласс будет не таким эффективным. Несмотря на то, что навык **«Меткий Стрелок»** по-прежнему способен увеличить дальность стрельбы из пистолета, многие другие классы бойцов (включая также иные подклассы **«Штурмовика»**) могут предложить здесь больше возможностей. Поэтому вы можете захотеть ограничиться всего двумя-тремя представителями подкласса **«Анти-EXALT»**, а потом, как только EXALT перестанет быть проблемой, переквалифицировать какое-то их количество в МЭК.

## 4. Универсальный Штурмовик

Этот подкласс становится актуальным в середине игры, когда изучены «Пистолеты-Пулемёты Гаусса» (Gauss Stutterguns), а также такой проект Литейного Цеха, как «Сохранение Боеприпасов» (Ammo Conservation Foundry). Этот тип Штурмовика в состоянии обеспечить эффективную огневую мощь не только с помощью дробовика на ближних дистанциях, но и во всех видах боя, прорывая фронт противника и нанося огромный урон фланговыми атаками.

Кандидаты в «Универсальные Штурмовики» должны обладать Мобильностью выше средней и приличной Меткостью.

Младший Капрал. «Вспышка». «Универсальный Штурмовик» среднего этапа игры должен сопровождаться несколькими отличными бойцами в состоянии Боеготовности (подходящим подклассом Пехотинца, Медика, Ракетчика или Пулемётчика), которые смогут воспользоваться преимуществами навыка **«Вспышка»** Универсального Штурмовика. Также будет полезен для устранения ослабленных врагов.

Капрал. «Агрессия». Ключевой навык подкласса для наращивания уровня критических попаданий.

Сержант. «Стреляй и Беги». Этот подкласс предпочитает работать с Пистолетом-Пулемётом, который имеет существенно большую дальность стрельбы, чем дробовики, а это означает, что навык **«Стреляй и Беги»** в данном случае будет предпочтительнее умения **«Близкие Контакты»**.

Мастер-Сержант. «Палач». Просто мочить недобитых инопланетных козлов. Домачивать.

Старшина. «Вызов». Ключевой навык, позволяющий данному подклассу существенно нарастить наносимый противнику урон.

Мастер-Старшина. «Крепкое Здоровье» или **«Выборочное Прицеливание»**. Так как в этом подклассе отсутствуют какие-либо навыки, повышающие защищённость вашего оперативника, то умение **«Крепкое Здоровье»** может оказаться хорошим и осмотрительным выбором для сохранения его жизни. С другой стороны, **«Выборочное Прицеливание»** ещё больше увеличит наносимый урон.

Задача: Подкласс «Универсальный Штурмовик» становится актуальным после изучения Пистолета-Пулемёта Гаусса (с модернизированными проектом Литейного цеха «Сохранение Боеприпасов» патронами).

Хотя дробовик и является типичным оружием штурмовика, такой тип оружия, как Пистолет-Пулемёт, представляет хорошую ему альтернативу, так как обладает повышенной мобильностью, что создаёт больше возможностей для фланговых атак.

Однако в начале игры пистолеты-пулемёты имеют существенные ограничения в виде небольшого количества боеприпасов (2), слабого базового урона (на 25% хуже, чем у Штурмовой Винтовки и на 50% хуже, чем у Дробовика), а также отсутствия бонуса к критическому попаданию.

Ещё одно преимущество Пистолета-Пулемёта Гаусса состоит в его дешевизне, в то время как более продвинутое дробовики становятся всё более дорогим специализированным оружием.

В начале игры пистолетами-пулемётами должны вооружаться оперативники, которые, как ожидается, не будут сосредоточены на поражении противника собственным огнём.

Тем не менее, технический прогресс и продвижение ваших оперативников в ранге серьёзно меняют картину.

С «Сохранением Боеприпасов», Пистолет-Пулемёт Гаусса получает в два раза более ёмкий магазин (4) и базовый урон, который теперь всего на 17% слабее, чем имеет Штурмовая Винтовка той же технологии.

Отсутствие бонуса к критическому попаданию теперь может быть скомпенсирована такими навыками, как **«Агрессия»** и **«Палач»**.

В результате вы получаете высокомобильного Штурмовика, который может принимать участие во всех видах боевых столкновений. Например, если ваш отряд завяз в перестрелке из укрытий, то с помощью навыка **«Вспышка»** Универсальный Штурмовик способен заставить противника покинуть своё укрытие, тем самым подставляясь под огонь других оперативников, находящихся в состоянии Боеготовности. Также он может эффективно атаковать с флангов, причиняя неприятелю высокий урон или уничтожить противника, находящегося за разрушенным укрытием, когда это целесообразно.

Оснащение: Пистолет-Пулемёт Гаусса. После исследования Импульсных Лазеров (Pulse Lasers), Универсальные Штурмовики с высоким званием смогут использовать Импульсный Пистолет-Пулемёт (Pulse Stenguns) для повышения шанса критического попадания. До этого момента не стоит использовать Пистолет-Пулемёт: лучше вооружитесь Дробовиком или Штурмовой Винтовкой, по своему усмотрению.

В зависимости от миссии и ожидаемого уровня сопротивления, можно использовать тяжёлую или лёгкую броню.

Рекомендуется использовать Осколочные Боеприпасы (Shredder Ammo): они хорошо сочетаются с навыком **«Вспышка»**, а также позволяют данному подклассу внести свой вклад в противостояние с врагами, обладающими большим количеством Очков Здоровья.

Другой слот относительно свободен и может быть использован для защиты (Керамическая Защита, Защита из Сплавов, Хитиновый Покров), снаряжения для получения бонуса к критическому попаданию, а также для вооружения Гранатой Пришельцев (Alien grenade) или любой другой гранатой поддержки.

Ограничения: До появления «Пистолета-Пулемёта Гаусса» (с «Сохранением Боеприпасов») это подкласс, скорее всего, будет превзойдён подклассом Штурмовика, который использует навык **«Мастер Ближнего Боя»** в комплекте с дробовиком.

Точно так же, когда в составе большинства ваших отрядов не будет достаточного количества оперативников, умеющих эффективно использовать состояние Боеготовности (и когда вы ещё не обладаете «Осколочными Боеприпасами»), навык **«Вспышка»** не будет особенно полезен.

Предполагается, что более поздние призывники (награждённые солдаты, которые начинают в звании Капрал или Сержант) будут использоваться в качестве Универсальных Штурмовиков.

Основное применение этого подкласса заключается в том, чтобы с помощью фланкирующих обходов преодолеть тупиковую ситуацию, возникающую при лобовой перестрелке из укрытий. Как всегда, имейте в виду, что подобные перемещения могут активировать больше вражеских отрядов: разумно будет предварительно разведать ситуацию с помощью Сканера Боя, прежде чем совершать агрессивный фланговый маневр.

Также обратите внимание, что даже с фланговыми маневрами и навыком **«Агрессия»**, опираясь на критические попадания с их высоким уровнем урона, этому подклассу редко когда удаётся получить гарантированный 100%-й крит. Его следует использовать в начале хода, с другими оперативниками, которые способны использовать успех Универсального Штурмовика или компенсировать его неудачу.