

Частые и популярные вопросы, а также помощь новичку.

Уважаемые бойцы. Определенно, мир не без добрых людей. Среди участников группы есть волонтеры, которые, руководствуясь исключительно благими намерениями, делают всё от них возможное, дабы новичкам, да и просто любознательным игрокам было легче ориентироваться в игре.

Андрей Иванов (<http://vkontakte.ru/id56307079>) один из таких помощников. Именно приведённая ниже заметка — результат его работы. Отблагодарить, равно как и указать на неточности и сделать предложения по заметке, вы сможете отписав ему лично.

Оглавление.

1. Начисление кредитов в игре.
2. Оборудование. КАК СНЯТЬ ?
3. Ответы на самые популярные вопросы.
4. Как убить Т-54
5. Принцип работы балансировщика.
6. Экипаж , обучение, покупка, что и как.
7. Игровые термины. По Алфавиту!
8. **ЗОЛОТО.**
9. Все о ББ, и о наклонной броне!
10. За что дают опыт, а за что нет ?
11. Как загрузить фото на форум ([img]ФОТО[/img].)
12. Таран.
13. Сигнатуры.
14. Что такое РО на форуме ?
15. Как ставить шкурки ?
16. Прицелы, что и как ?
17. Маркер. (Мод)
18. Вопрос-Ответ от Evilly.”Ответы на актуальные вопросы пользователей”
19. **WORLD OF WARPLANES.**

Начисление кредитов в игре.

Денежные выплаты состоят из выплат за сам факт входа в бой и за достижения в бою.

Выплаты за бой:

Выплаты за бой - гарантированные выплаты, не зависящие от успешности действий танка в бою. Выплаты пропорциональны уровню танка (фактически, его боевой ценности).

Выплаты за бой составляют: $X * \text{уровень_танка}$ за поражение или ничью команды и $1.85 * X * \text{уровень_танка}$ за победу.

Выплаты за нанесённые противнику повреждения:

За каждый снесённый хит танк получает Y кредитов, вне зависимости от уровня.

За каждый левел превышения цели над стрелявшим добавляется $0.1 * Y$ кредитов.

Хиты, снесённые пожаром, зачитываются на счёт вызвавшего пожар. В случае взрыва боеукладки или начавшегося пожара все хиты также записываются на взорвавшего.

Хиты учитываются за поражение противника. Хиты, снесённые friendly fire-ом, не учитываются. Непосредственное убийство (фраг) не оплачивается.

При стрельбе по чужой засветке – $0.5 * Y$ кредитов за снятый хит. Если противник поврежден другим членом команды по засветке игрока, то игроку начисляется до $0.5 * Y$ кредитов за хит (чем больше игроков светит, тем меньше им достаётся).

Выплаты за обнаружение:

За каждый впервые обнаруженный вражеский танк игрок получает Z кредитов, за обнаруженную артСАУ – $2 * Z$.

Выплаты за захват базы:

Захват базы оплачивается определённой суммой кредитов. Выплата не зависит от количества захватывающих и степени их участия - все получают поровну. Сорванный захват и срыв захвата не оплачиваются.

Балансировочный коэффициент:

Инструмент индивидуальной настройки доходности танков. Выплаты по всем машинам, кроме премиумных, умножаются на коэффициент W . Данный коэффициент для премиумных машин выше.

Влияние премиум-аккаунта на деньги:

Для премиум-аккаунта полученные деньги домножаются на множитель 1.5

Оборудование. КАК СНЯТЬ ?

КАК-ЖЕ СНЯТЬ:

ФОТО

Уважаемые игроки!

У многих возникает проблема: проблемы со съёмкой «закрытых» модулей. Напоминаем, нововведения позволяют отправлять на склад (ставить на другой танк), несъёмные модули за **10 единиц игрового золота**.

Для этого достаточно на панели оборудования кликнуть левой клавишей мышки на «закрытом» модуле и выбрать функцию «демонтировать оборудование».

В этом случае узел отправится прямиком на склад, и вы сможете ставить его на другие танки. **РИСУНОК СПРАВА!!!**



При нажатии панели «уничтожить оборудование», или попытке заменить несъёмный модуль другим, сменяемый модуль попросту исчезает.

Будьте внимательны. Удачной игры.



Ответы на самые популярные вопросы.

1. Общие вопросы

- Будет ли возможность замораживать премиум?

Да, когда-нибудь.

- Будут ли премиум аккаунтам добавлены дополнительные функции помимо ангара и бонуса к опыту и кредитам.

Возможно.

- Будет ли введен отдельный премиум для кредитов и для опыта (в дополнение к существующему).

Вряд ли.

- Будут ли ночные карты?

Да, после оптимизации клиента.

- Будут ли карты больших размеров?

Да, эксперименты ведутся.

- Будет ли реализован клиент для слабых компьютеров.

Да, после оптимизации клиента.

- Планируется ли ввести многоядерность.

Это требует доработки игрового движка. Запрос компании BigWorld на соответствующую доработку направлен.

- Будет ли в игру интегрирован патч для дальтоников.

Да, альтернативные цветовые схемы будут включены в настройки.

- Расскажите о камуфляжах. Принципы работы, стоимость.

Первая очередь камуфляжа – наносится на танк на постоянной основе за золото, влияния на боевые характеристики танка не оказывает. Затем будет сделан временный камуфляж, под конкретную карту. Такой камуфляж будет браться на один бой и давать бонус к скрытности.

- Будут ли введены другие режимы игры? (осада, доминирование итп)

Да, предполагаются дополнительные режимы «Атака/оборона» и «Встречный бой».

- Будут ли введены новые медали и достижения.

Да, они будут вводиться постоянно.

- Будет ли реализована самостоятельная смена эмайла и пароля для игры.

Да, когда-нибудь.

- Будет ли реализована смена никнейма.

Да, когда-нибудь.

- Принцип работы и когда будет введена система борьбы с тимкиллерами.

Система будет введена в течение нескольких месяцев. Принципы работы просты – случайные тимкиллы прощаются, систематические и преднамеренные – караются штрафами и баном.

2. Финансовые вопросы.

- Будет ли реализована возможность передачи кредитов.

В ближайшее время нет.

- Передача золота.

В ближайшее время – будет, но только внутри кланов.

- Покупка-продажа танков с рук.

В ближайшее время нет.

- Покупка модулей-орудий итп. с рук.

В ближайшее время нет.

3. О механике игры.

- Будет ли расширено количество мест во взводе.

На постоянной основе не предполагается. Возможность присоединять во взвод игроков прямо в бою, в том числе и сверх лимита 3 человека – рассматривается, но «лишние» игроки будут работать с взводом только в течение конкретно этого боя.

- Будет ли пересмотрено количество очков в ротных боях.

Да, в ближайшее время роты будут переведены под формат Лиги Танков.

- Расскажите о принципе маскировки.

Каждый танк имеет гарантированный радиус обзора 50 метров, на котором танки видят друг друга даже через насыпи и стены. За пределами этого радиуса танки могут видеть друг друга в соответствии с геометрией игрового поля – скрываться за зданиями, складками местности и пр., т.е. танки разделенные непрозрачными препятствиями типа зданий, друг друга не видят. У каждого танка есть максимальный радиус видимости – это радиус, на котором он видит танк со 100% заметностью, если условия местности это позволяют. Если танк имеет заметность менее 100%, то радиус, на котором его можно заметить, пропорционально сокращается. Заметность танка прописывается в зависимости от его размеров и других характеристик, в частности – шумности. Если между танками находятся частично прозрачные преграды, например, кусты, то они уменьшают расстояние, на котором танки могут увидеть друг друга. Выстрел дополнительно демаскирует танк. Чем больше калибр орудия, тем больше демаскируется танк. Дульный тормоз на орудии также увеличивает степень демаскирования и заметность танка.

- Будет ли дорабатываться балансирующий.

Да, эта работа будет вестись все время существования проекта.

- Планируется ли введение случайных боев с ограничением по уровням.

Нет не планируется.

- Возможно ли отображать изменения в ТТХ при установке доп. Модулей.

Да, такое отображение запланировано, но пока программисты заняты другими задачами.

4. О технике.

-

- Как будет реализован барабан заряжания у французов.

В пределах барабана скорострельность выше нормальной, смена барабана – довольно длительная операция.

- Будут ли реализованы еще разновидности дополнительных модулей.

Возможно.

- Будут ли реализованы еще дополнительные специальности у членов экипажей.

Да, в течение нескольких месяцев.

- О сроках ввода альтернативных веток ПТ у немцев, СТ у СССР.

По мере возможности (КТТС).

- О многобашенности.

С многобашенностью возникли некоторые проблемы, видимо, введем не раньше лета.

- Будет ли реализованы вторые орудия на некоторых танках(Маус).

См. выше.

- Возможно ли добавление уже сформированным веткам новых модулей, орудий.

Возможно, но пока не планируется.

- Какого цвета будут французы, англичане.

Должного.

5. О серверах.

- Планируется ли создание второго сервера в СНГ.

Вопрос рассматривается.

- Будет ли введена система очередей на сервер.

Пока не планируется.

- Будет ли сервер для СНГ перенесен в Россию.

Да, если найдем хостинг с меньшим средним пингом и более толстым каналом.

- Возможно ли введение различных часовых поясов для глобальной карты.

Да, это однозначно будет.

6. О планах.

- Будут ли введены дополнительные танки, помимо тех, которые уже есть в полном древе.

Да, причем довольно скоро.

- Будет ли возможность воевать с европейцами. Межсерверные войны.

Да, механизм типа «роуминга» - временный выход на другой сервер имеется в планах.

- Планируется ли смена движка игры.

Нет.

Как убить Т-54

Для того, чтобы понять, как можно **убить Т-54**, нужно для начала узнать его уязвимые места.

Уязвимы (то есть имеет смысл стрелять) для **бронбойных снарядов** орудий тех танков и пт-сау, которые могут попасть в [уровни боя 8-11](#):

- Борта корпуса
- Корма корпуса
- Башенка командира (Для башни образца 1946 г., стоковая)
- Башенки командира (слева, по ходу движения танка) и заряжающего (справа, по ходу движения танка), последняя приоритетнее (Для башни образца 1949 г., топовая)
- Корма башни

Уязвимы (то есть имеет смысл стрелять) для **ОФ-снарядов** тех танков и пт-сау, которые могут попасть в [уровни боя 8-11](#):

- Лоб и борта башни
- Крыша башни (Для башни образца 1949 г.)

Теперь разберемся с различными сценариями боя с Т-54:

Сценарий А, Т-54 противника стоит к вам лбом и не едет (**не** дистанция «бодания»): Бейте фугасами в лоб башни.

Сценарий Б, Т-54 противника «бодается с вами»: Пробуйте поразить бронбойными снарядами башенки командира (слева, по ходу движения танка) и заряжающего (справа, по ходу движения танка), либо максимально склонить орудие вниз и бить по ВЛД корпуса. **Если это не помогает – бейте фугасами** либо под маску пушки (в надежде поразить крышу корпуса), либо в крышу башни (в надежде поразить слабую броню крыши башни).

Сценарий В, Т-54 противника едет на вас на достаточно высокой скорости: Пробуйте поразить **дальнюю** для вас гусеницу танка, тем самым Т-54 противника развернет к вам бортом, после чего туда можно бить бронбойными снарядами. Даже если у противника ходовая отремонтировалась почти мгновенно, у вас все равно будет шанс поразить борт корпуса, если вы будете **цельте чуть выше гусеничной ленты**, благодаря эффекту нормализации, вы поразите борт танка. Если стреляете в корпус т-54, **цельтесь в ту часть, которая ближе к носу танка**, так, во-первых, вы уменьшите угол встречи снаряда с броней, а, во-вторых, у вас будет хороший шанс поразить боеукладку т-54 или же бак.

Сценарий Г, Т-54 противника стоит или едем к вам бортом/кормой: бейте бронбойными снарядами чуть выше гусеничной ленты, в корму башни, в корму корпуса. Стреляя в борт корпуса, соблюдайте рекомендации из сценария В.

Рекомендация по борьбе с группой т-54.

Концентрируйте огонь своей команды с помощью клавиши «Т» на той т-54, которая стоит к вашим силам бортом, либо кормой. Как правило, жизнь отмеченного таким образом танка заметно короче, чем у не отмеченного. Старайтесь выбирать для этой цели ту т-54 в группе, у которой меньше всех прочность. Удачной охоты!

Принцип работы балансировщика.

Принципы работы балансировщика.

Сегодня предметом нашего исследования станет механизм распределения игроков в боях. **Статья составлена на основе ответов разработчиков и консультаций с сотрудниками ВГ.**

Основная базовая информация.

1. Балансировщик. Общие положения.

Балансировщик – это механизм, в чьи функции входит распределение игроков по командам перед началом боя. Принцип очень простой. Вы нажимаете кнопку "В бой!", вас закидывает в очередь ожидания. Механизм обрабатывает данные вашей боевой машины и исходя из этого присваивает вам числовое значение (вес). Исходя из этого веса вы и займете свое место на поле боя. Формулу расчета веса не спрашивайте – я её не знаю. О том, что оказывает влияние на итоговый вес танка поговорим чуть ниже. В составе команд имеется потолок веса, который является единицей плавающей. **Но общий вес двух команд при любых условиях всегда будет равным.**

Плавающий потолок веса объясняется тем, что уровень танков в игре постепенно растет. Количество мелких танков должно падать, они уступают место более высокоуровневым танкам, ведь игроки не останавливаются на достигнутом – они качаются дальше. Количество низкоуровневых танков компенсируется притоком новых игроков. Но т.к. приток игроков – значение переменное, то потолок количества очков на команду плавающий. Не путайте уровень и модели танка с понятием «вес». Это важно.

2. Вес танка.

Каждый танк имеет свой вес.

Вес - это число, описывающее среднюю боевую эффективность данного танка. Эффективность танка рассчитывается исходя из его уровня. Каждый тип танка имеет свой коэффициент эффективности. СТ 8 лвл. имеет свой коэффициент, ПТ 9 лвл. свой ит.п. Артиллерия рассчитывается отдельно.

Балансировщик слеп - задача балансировщика сформировать команды исходя из равенства общего веса обеих команд.

- **Балансировщик не учитывает:**

1. установленное на танк дополнительное оборудование и/или снаряжение.
2. уровень прокачки экипажа.
3. уровень мастерства игрока.
4. национальную принадлежность танка.
5. Модули танка.

Пример:

КТ может быть забалансен 2 СУ-152. Это нормально.

Пример 2:

Один танк ИС-7 может быть запросто забалансен 3мя танками ИС-3. Это нормально.

Важно!!!

Балансировщик не учитывает бронбойную способность орудия вашего танка относительно брони танков противника.

Попадание легких танков маленького уровня в бой к танкам высокого уровня обусловлено необходимостью наличия разведки(света) в боях любого уровня.

Существует вероятность, что танк 5 уровня может попасть в бой с танками 6-10 уровней на одном из последних мест по весу, а может попасть как танк-лидер в бой к танкам 3-6 уровня. Именно поэтому легкие танки типа А20 и БТ-7 часто попадают в бой к хай лвл танкам.

Для каждого танка задается диапазон уровней боев в которые он может попасть, в соответствии с такими диапазонами танки и попадают в один бой.

В будущем возможна корректировка веса танка учитывающая умение игрока(скил) на данном танке. Механизм реализации подобного нововведения не ясен. Возможно, данная функция не будет введена вообще.

3.Баланс артиллерии.

Артиллерия занимает важное место в любой команде. Исходя из этого вес артиллерии рассчитывается отдельно от остальной техники. Формулы расчета веса для них свои – артиллерийские.

Помимо равенства общих весов, обеспечивается равенство весов Арт-САУ.

Дополнительно обеспечивается равенство количества Арт-САУ (максимально допустимая разница - 2 штуки).

Проще говоря – арты живут своей жизнью, у них свой вес и свой баланс в командах.

Количество артсау в командах зависит от их доли в общей очереди ожидания боя, т.е. если в очереди около 100 игроков и 20% из них на артсау то балансировщик будет стараться набрать в бой 20% артов из 30 участников боя - где-то по 3(+/- 1) артсау в каждую команду.

Встречаются ситуации, когда количество артиллерии разное, но с одной стороны 4 су-26, а с другой 2 Хуммеля. Это обуславливается тем, что удельный вес Хуммеля =удельному весу 2 су-26(примерно).

Совсем недавно баланс артов был подправлен и теперь по ощущениям максимально близок к идеальному.

4.Баланс взводов.

Вес танков во взводе будет равен весу таких же танков не входящих в взвод. Грубо говоря взвод из 3х ИС-7 забалансит 3 мя ИС-7 или танками на сумму равную весу 3х ИС-7

5.Таблица распределения уровня танков в боях , на след. Странице

Балансировщик подбирает танки в бой следующим образом:

Берётся танк из очереди и определяется его тип и уровень. Например танк ИС - тяжёлый танк, уровень 7.

Берём строчку 7-heavy и смотрим, в какие уровни боёв попадает этот танк. В нашем примере это уровни с 6 по 10.

Рандомно выбираем уровень от 6 до 10 включительно. Например 7.

Потом балансировщик начинает обрабатывать очередь танков, выбирая из них танки, которые могут участвовать в 7 уровне боёв (7 столбик) и составляет из них команды.

Расшифровка:

light - лёгкие танки

medium - средние танки

heavy - тяжёлые танки

SPG - арт-САУ

AT-SPG - ПТ-САУ

В данной таблице отображаются уровни танков и уровни боев в которые они могут попасть.

В игре существует несколько уровней распределения танков в бои(на данный момент 10). Сделано это для того, чтобы максимально разнообразить количество и качество техники на поле боя.

Исключения:

BT-7: 3-5 (немного лучше одноклассников)

A-32: 4-10 (по сути - светляк)

Бизон: 2-5 (орудие следующего уровня)

RzIII: 3-10 (по сути - светляк)

ЛТ1 может встретить в бою только ЛТ1 или ЛТ.

ЛТ2 может встретить в бою ЛТ1, ЛТ2, ЛТ3, АТ2, АРТ2.

В бои для самых больших (10 левел, с участием ТТ10) могут попадать

ЛТ4

СТ6+

ТТ6+

АТ5+

АРТ5+

В будущем возможно добавление опции, позволяющей игроку расширять диапазон подходящих уровней за счет увеличения верхней границы до максимума.

Т.е. поставив соответствующую птичку, СУ-18 (САУ 2 уровня) получит шанс попасть в бои уровня 2-10 вместо стандартных 2-3.

Общие принципы работы балансировщика изменять не планируется, однако возможна корректировка коэффициентов и введение некоторых дополнительных ограничений на составы команд.

При введении дополнительных ограничений вероятно увеличение времени ожидания боя и невозможность увеличения максимального размера взвода.

Сейчас НЕ обеспечивается:

- Совпадение количества топовых танков

- Совпадение веса либо количества Легких танков

- Совпадение веса либо количества Средних танков

- Совпадение веса либо количества Тяжелых танков

- Совпадение веса либо количества ПТ-САУ

- Максимальная симметричность по моделям (сейчас в одной команде может быть 2 Мауса, в другой 2 ИС7)

- Совпадение количества взводов в командах

6. Подведем итоги.

Итоги подводить будем в виде популярной схемы «вопрос-ответ»

- Почему у противника в команде было 2 ИС-7 а у нас 2 Тапка и 4 КТ?

- Потому что удельный вес 2х ИС-7 равен удельному весу 2х тапков и 4 КТ.

- Почему у противника в команде 5 артов а у нас 3?

- Потому что ваши арты более высокие по уровню.

- Какой принцип функционирования балансировщика?

- Балансировщик формирует команды исходя из общего веса команд и отправляет их в бой, когда они идеально сформированы по общему весу.

- Что такое балансировщик?

- Балансировщик – это механизм, в чьи функции входит распределение игроков по командам перед началом боя.

- Что такое вес танка?

- Вес - это число, описывающее среднюю боевую эффективность данного танка. Эффективность танка рассчитывается исходя из его уровня и типа танка.

- Что влияет на формирование команд балансировщиком?

- Влияет удельный вес всех танков обеих команд.

- Что не влияет на вес танка? Можно ли уменьшить вес танка?

- Балансировщик не учитывает:

1. установленное на танк дополнительное оборудование и/или снаряжение.
2. уровень прокачки экипажа.
3. уровень мастерства игрока.
4. национальную принадлежность танка.
5. Модули танка.

- Как рассчитывается баланс артиллерии?

- Артиллерия занимает важное место в любой команде. Исходя из этого вес артиллерии рассчитывается отдельно. Балансировщик рассчитывает арты отдельно. Формулы расчета веса для них свои – артиллерийские.

Помимо равенства общих весов, обеспечивается равенство весов Арт-САУ.

Дополнительно обеспечивается равенство количества Арт-САУ (максимально допустимая разница - 2 штуки).

Количество артсау в командах зависит от их доли в общей очереди ожидания боя, т.е. если в очереди около 100 игроков и 20% из них на артсау то балансировщик будет стараться набрать в бой 20% артов из 30 участников боя - где-то по 3(+/- 1) артсау в каждую команду.

- Как рассчитывается вес взвода?

- Вес взвода рассчитывается как и обычные танки. Вес взвода=вес техники во взводе.

- Почему меня кидает на БТ-2 против Мауса????? Ведь я не могу его пробить!!!! Это Ничеснааааа!!!

- Потому что балансировщик не учитывает бронепробиваемость орудия вашего танка.

- Почему мой КВ-3 иногда попадает в бой к танкам 6-10 уровней, а иногда к танкам 3-6 уровней?

- Существует вероятность, что танк 5 уровня может попасть в бой с танками 6-10 уровней на одном из последних мест по весу, а может попасть как танк-лидер в бой к танкам 3-6 уровня.

7. Эндшпиль.

В заключении хотелось бы в тезисном виде изложить основные постулаты функционирования балансировщика.

1. Балансировщик не раскидывает танки по командам зеркально.
2. Одинакового состава по технике в двух командах не будет. Никогда.
3. Балансировщик может ошибиться.
4. Балансировщику все равно кто вы и откуда.
5. Главный критерий формирования команд – вес танков в командах.
6. Вес взвода=вес танков во взводе.
7. Артиллерия всегда балансится отдельно.
8. Возможны корректировки в работе балансировщика.

Экипаж , обучение, покупка, что и как.

● 1. Общие положения. Начало.

Экипаж это те люди, от которых на прямую зависит эффективность танка в бою. Явление для нас новое т.к. в предыдущих версиях беты экипажей не было.

Теперь покупая танк мы получаем к нему в придачу команду новичков-неумех, которые толком ничего не умеют.

Сравнивая до экипажный танк и танк с начальным экипажем получаем очень серьезное преимущество первого над вторым. Теперь это в прошлом.

Так выглядит экипаж танка после покупки фото:

ФОТО:

The screenshot displays the game's main interface. At the top, the player's name "Desantnik VDV RF" is shown with a premium account status (8 days) and a gold balance of 24,211. The tank "MS-1" is selected, and the player is in a "В бой!" (Go to battle) state. The hangar environment shows two crew members: "Младший сержант Глазунов" and "Ефрейтор Кузин", both at 50% training. The tank "MS-1" is positioned in the center of the hangar, with a "К бою готов!" (Ready for battle!) message and an "ОБСЛУЖИВАНИЕ" (Maintenance) button below it.

On the right side, a list of tank statistics is displayed:

- 90 Прочность
- 4.69/4.89 Масса/предельная масса танка (т)
- 43 Мощность двигателя (л.с.)
- 32 Максимальная скорость (км/ч)
- 34 Скорость поворота (град/сек)
- 18/16/16 Бронирование корпуса (лоб/борта/корма в мм)
- 18/16/16 Бронирование башни (лоб/борта/корма в мм)
- 23-38 Урон базовым снарядом
- 24-40 Бронепробиваемость базовым снарядом (мм)
- 30 Скорострельность орудия (выстр/мин)
- 50 Скорость поворота башни (град/сек)
- 270 Обзор (м)
- 100 Дальность связи (м)

At the bottom, a purchase menu is open, showing the "Тяжёлый танк ИС" (Heavy tank IS) selected. The menu includes a "Купить танк" (Buy tank) button and a "Купить танк" (Buy tank) button. A tooltip for the IS tank reads: "Тяжёлый танк ИС. Танк готов к бою. (Используйте правый клик для вызова контекстного меню) (Используйте левый клик для выбора танка)".

The bottom navigation bar contains "Каналы", "Контакты", "Общий", and "Роты" tabs, along with a chat icon and a small disclaimer.

Видим, что экипаж изначально имеет по 50% опыта(читали книжки про танки в детстве не иначе).

2. Прокачка экипажа.

Экипаж нужно прокачать. Сделать это можно несколькими способами:

А. Выбрать один из 3х способов доступных за деньги.

Вот так выглядит меню прокачки:

The screenshot displays the game's interface with a focus on the crew training menu. At the top, the player's name "Desantnik VDV RF" and rank "Старший сержант" are visible. The main menu includes options like "АНГАР", "СКЛАД", "МАГАЗИН", "СТАТИСТИКА", "ИССЛЕДОВАНИЯ", and "КАЗАРМА".

The central window is titled "Сергей Платов, Командир - Личное дело". It shows the player's profile with a portrait, rank "Старший сержант", name "Сергей Платов", and crew "ИС". The primary specialty is "Командир" with a 90% mastery level. The window is divided into several sections:

- Обучение:** A section for training, noting that it only applies to the main specialty. It lists three training options:
 - Танковая академия:** 100% completion, cost 200 gold.
 - Полковая школа:** 81% completion, cost 20,000 gold.
 - Ускоренные курсы:** 72% completion, free.
- Специализация:** "ИС" (Heavy Tank).
- Дополнительные специальности и умения командира:** A section for additional skills, currently showing 82% completion.

At the bottom of the window, there are buttons for "В КАЗАРМУ", "ДЕМОБИЛИЗОВАТЬ", and "ЗАКРЫТЬ". Below the window, there are three "Купить танк" buttons, with the first one showing the "МС-1" tank.

- Цифры обозначают те показатели, которых достигнут танкисты после прокачки.

Б. Качать в боях.

Качать в боях можно сразу, а можно сэкономив время и нервы прокачать до 75% за деньги моментально, а потом качать в боях до 100%. Моментально прокачать экипаж до 100% можно только за золото.

Важным пунктом прокачки экипажа является возможность установить в ангаре функцию "Ускорить обучение экипажа". Обратной стороной является то, что опыт который вы получаете в боях будет идти в "Общий" и вы не сможете его обменять на свободный(на элитном танке). Однако это значительно ускоряет прокачку экипажа. На 25%.

Важно: Данная кнопка становится доступной только после получения танком элитного статуса.(Изучение всех модулей и следующего танка(если таковой присутствует)).

Скрин:

Ускорить обучение экипажа

100%		Валентин Пичул Командир, средний танк Т-34-85 Старший Сержант	
100%		Герасим Лебедев Наводчик, средний танк Т-34-85 Сержант	
100%		Ростислав Хвостов Радист, средний танк Т-34-85 Младший Сержант	
100%		Руслан Мысин Механик-водитель, средний танк Т-34-85 Сержант	
100%		Прохор Черненко Заряжающий, средний танк Т-34-85 Младший Сержант	

Каждый член экипажа имеет свою специализацию: Командир, наводчик, радист, водитель, заряжающий. В некоторых танках(типа Т44) может быть 4 члена экипажа(заряжающий дополнительно исполняет функции радиста), в других танках 5 членов экипажа и тп.
Количество членов экипажа не влияет на скорость прокачки.

Не влияет. Проверено в песочнице на МС-1 (2 члена экипажа) и Ляйхтетракторе (3 члена экипажа). При наборе тем и другим танком ~1800 опыта, прокачка членов обоих экипажей составила 33..35%

Цифры по скорости сведения, скорости перезарядки и тп - которые указаны в ангаре это максимально достижимые показатели. Достигнуть их можно, только если:

1. до 100% прокачан экипаж.

2. Установлены все модули, которые увеличивают необходимый вам тгх(вентиляция, досылатель и тп).

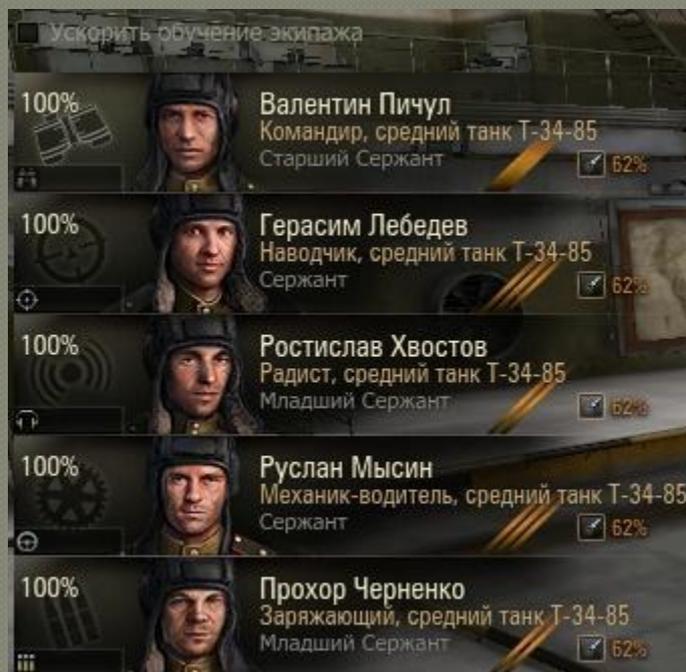
Но :

Не сделает быстрее максимальной скорости , а вот разгон вполне, к тому же, не опытный водила не разгонит танк до максималки , например 50% водила мою Т-44 больше 35км\ч не как не смог разогнать по прямой , как я его туда сюда не гонял. вот 75% водила уже набирает максималку правда не сильно быстро. час 90% по личным ощущениям . машина разгоняется быстрее , максималка достигается тоже быстрее.

Свежие наблюдения на этот раз наводчик, разница между 50% наводчиком и 100% заключается первое в скорости сведения прицела, об этом я писал ранее ,и второе - все же в точности. У 50% наводчика при полном сведении кружок все же шире чем у наводчика 100% , на пример вражеский танк приблизительно в метрах 300 от вас , 50% наводчик полностью сведенным прицелом может попасть просто в танк. как показано на рисунке 1. а вот у 100% уже кружок прицела уже , что позволяет ему уже поражать более конкретные цели . как показано на рисунке два. В художника не стрелять . он рисует как умеет. И еще меня терзают смутные сомнения но все же, чем выше скилл наводчика тем лучше работает авто прицел.

Факт остается фактом - Экипаж 50% и 75% и экипаж 100% - три разных экипажа.
Функция "ускоренное обучение экипажа" распространяет свое действие и на прокачку скилов(умений).

Полностью прокачанный экипаж выглядит вот так:



Так же следует обратить внимание на то, что командир дает каждому члену экипажа бонус (максимально 10%) к основному умению. Таким образом, максимальная прокачка командира - 100%, а остальных членов экипажа - 110%. Каждые 10% прокачки личного опыта командир добавляет каждому члену экипажа 1% бонуса.

Командир за каждые 10% дает плюс 1% всему экипажу кроме себя, например если у командира 30% то добавляет он экипажу +3%.

Немного цифр касательно прокачки экипажа:

Такс, по росту опыта экипажа, цифры примерные

с 25 до 50 - 7 400

с 50 до 75 - 23 400

с 75 до 90 - 34 000

с 90 до 95 - 17 700

с 95 до 100 - 22 000

ну и просуммировав выходит что-то типа с 25 до 100 около 105 000

галочка ускоренное обучение дает 33%

если прокачивается танкист из не родного танка, но из того же класса (ЛТ, СТ и т.д.) - штраф роста 50%. Если класс другой еще хуже, точнее не изучал. Как бы так.

Дополнение по галочке "ускоренное обучение". Насколько я понял она действует так: опыт, полученный танком, делится на всех членов экипажа. То есть пример - танк получил 1000 опыта, танкисты получают по 1000 как обычно и плюс 1000 / экипаж. Если экипаж из 2 человек, то получают по 500 (ускорение 50%), если экипаж из 3 человек, то по 333 (ускорение 33%), если из 4, то по 250 (ускорение 25%), если из 5, то по 200 (ускорение 20%), если из 6, то по 166 (ускорение 17%)

● По достижению 100% прокачки - у танкиста повышается звание. Дальнейшее повышение званий идет 1 раз за каждые 50% прокачки скила.

3. Скилы.

После достижения членом экипажа 100% опыта он получает возможность получить дополнительную способность (скил).

Когда ваш танкист достигает максимальной прокачки у него в личном деле появляется возможность выбрать 1 скил из 3х доступных
Вот тут:

МЕНЮ
105 714 2 453
Премии аккаунт (дней: 8)
ПРОДЛИТЬ ПРЕМИУМ

ИС
ТЯЖЕЛЫЙ ТАНК

В бой!
СТАНДАРТНЫЙ БОЙ

Desantnik VDV RF
24 211

719

2 734

КУПИТЬ ЗОЛОТО

ОБМЕН ЗОЛОТА

ПЕРЕВОД ОПЫТА

ИССЛЕДОВАТЬ

АНГАР СКЛАД МАГАЗИН СТАТИСТИКА ИССЛЕДОВАНИЯ КАЗАРМА

Сергей Платов, Командир - Личное дело



Звание: Старший сержант
Имя: Сергей Платов
Экипаж: ИС

Основная специальность: Командир

Уровень владения: 90%

Модификаторы: При основной специальности не имеются.

Специализация: ИС

Дополнительные специальности и умения командира:

послужной список обучение умения документы

Награды:



Общие результаты:

Проведено боёв:	222
Побед:	110 (50%)
Поражений:	107 (48%)
Выжил в боях:	215 (97%)

Боевая эффективность

Танков уничтожено:	90
Максимум уничтожено за бой:	6

Опыт

Суммарный опыт:	97 780
Средний опыт за бой:	440
Максимальный опыт за бой:	1 369

В КАЗАРМУ
ДЕМОБИЛИЗОВАТЬ
ЗАКРЫТЬ



МС-1



ИС

Купить танк

Купить танк

Купить танк

Каналы
Контакты
Общий
Роты

Нажав на него, вы сможете выбрать один из трех дополнительных навыков:

Ремонт, Пожаротушение, Маскировка.

После выбора скила появляется отображение слева от иконки с изображением лица танкиста, там же отображаются % прокачки скила.

Скрин:



Максимальное значение прокачки скила=100%

После этого танкист получает возможность выбрать еще скил для прокачки.

Второй скил у танкиста не может быть идентичным первому(Взять два раза ремонт у одного танкиста не получится).

При переобучении танкиста с одного танка на другой скилы не сбрасываются, но начнут они работать только тогда, когда танкист докачается до 100% на новой машине.

Советы по выбору скилов:

АРТам советую качать у всех танкистов маскировку. Вместе с сеткой даст неплохой эффект. Ведь сетка дает эффект только в статичном положении. Артиллерия же 80% времени боя неподвижна. Ремонт и Пожаротушение будут лишними. Если в вас попали или вы загорелись - вас добьют(Мало хп, тонкая броня). Самое логичное - маскировка.

ПТСАУ - Думаю, будет логичным качать ремонт пополам с маскировкой т.к. в случае если что-то сломалось - есть шанс починить пока не убили. Пожаротушение - на любителя.

ЛТ - Полностью ремонт. Танк не стоит на месте, всегда двигается и возможность быстро починить сбитую гусеницу будет очень кстати. Для немцев можно пожаротушение 1 раз прокачать(немецкие двигатели более склонны к пожарам чем советские).

Маскировка не нужна.

СТ - Только ремонт имхо. Маскировка не нужна - вы в движении постоянно. Пожаротушение для Немцев можно 1 раз т.к. присутствует ярковыраженная склонность к пожарам.

ТТ - Склонен полагать, что ремонт пополам с маскировкой т.к. ТТ может эффективно стрелять из засады. Пожаротушение для немцев - 1 раз.

Естественно, что скоро появятся огнетушители и прочие атрибуты боя - тогда тактика прокачки и выбора скилов может быть подвергнута пересмотру.

Тактика прокачки скилов взята исходя из первых скилов. Тактика не совершенна, у каждого могут быть свои варианты. Я предложил свои связки скилов исходя из личного опыта и логики.

4. Казарма.

В казарме видны все находящиеся в распоряжении танкисты. Через казарму проводится набор новых танкистов, если они вам необходимы.

Скрин казармы:

Spoiler

Как видно, в самом низу казармы(проматывать скролом) можно расширить её вместительность за золото.

Так же тут можно производить сортировку танкистов и совершать с ними прочие необходимые действия(обучение, итп).

5. Переобучение.

Танкиста можно переучить. При этом он должен терять часть опыта(Требуют уточнения цифры % потери опыта, необходима точная формула перекачки). Также стоит отметить, что танкист имеет ограничения по танкам на которые он может пересесть. Для переобучения доступны будут только те танки/САУ/ПТСАУ которые вы исследовали.

Меню переобучения:

МЕНЮ
105 714 2 453
Премиум аккаунт (дней: 8)
ПРОДЛИТЬ ПРЕМИУМ

ИС
ТЯЖЁЛЫЙ ТАНК

В бой!
СТАНДАРТНЫЙ БОЙ

Desantnik VDV RF
24 211

719

2 734

КУПИТЬ ЗОЛОТО

ОБМЕН ЗОЛОТА

ПЕРЕВОД ОПЫТА

ИССЛЕДОВАТЬ

АНГАР СКЛАД МАГАЗИН СТАТИСТИКА ИССЛЕДОВАНИЯ КАЗАРМА

Сергей Платов, Командир - Личное дело



Звание: Старший сержант
Имя: Сергей Платов
Экипаж: ИС

Основная специальность: Командир

Уровень владения: 90%

Модификаторы: При основной специальности не имеются.

Специализация: ИС

Дополнительные специальности и умения командира:

послужной список обучение умения документы

Награды:



Общие результаты:

Проведено боёв:	222
Побед:	110 (50%)
Поражений:	107 (48%)
Выжил в боях:	215 (97%)

Боевая эффективность

Танков уничтожено:	90
Максимум уничтожено за бой:	6

Опыт

Суммарный опыт:	97 780
Средний опыт за бой:	440
Максимальный опыт за бой:	1 369

В КАЗАРМУ
ДЕМОБИЛИЗОВАТЬ
ЗАКРЫТЬ



МС-1



ИС

Купить танк

Купить танк

Купить танк

Каналы
Контакты
Общий
Роты

-
- Как видно со скрина, вместе с переобучением можно подкачать танкиста за деньги. Цифры в % рядом с суммами денег означают то, сколько % опыта ваш танкист сохранит после переобучения бесплатно, за золото и за кредиты. **Важно!!!**

Если перед продажей танка из него не высадить экипаж - он пропадает. Если высадить - экипаж остается в казарме и его можно переобучить или использовать в дальнейшем. Если хотите переобучать свой текущий экипаж на следующий танк - покупайте новый танк без экипажа - меньше путаницы будет.

Игровые термины. По Алфавиту!

Игровые термины:

На букву А:

Аптечки - малые бустеры мгновенно лечат выбранный модуль\члена экипажа на 2 минуты, после чего они повреждены или ранены, смерть не лечится!
Альфа тестер - игрок, который участвовал в закрытом альфа тестировании.

На букву Б:

Баян/бойн - что-то не новое, давно уже всем известное и тем самым успешнее надоесть.
Бот/Нуп/Нуб- новичок, плохой игрок.
Буратино/Пиноккио – игрок, состоящий из дерева и не способный играть надлежащим образом.
Бан - отключение аккаунта от сервисов игры (временное или постоянное)
Батрачить/фармить - тупое набитие денег для покупки чего либо.
бинокль, перископ, труба – стереотруба (стоит, 500K+ денег)
Буратино - САУ С51
Бустер, буст - покупаемое за голд или игровые деньги улучшения типа "Ящик колы", "Доп. паек",

На букву В:

Ваншот - убийство с одного выстрела.
Вагон – игрок, пришедший за халявой не желающий трудиться для достижения победы.
Вайп - сброс каких-либо параметров на "0" иногда употребляется в значении "вайпнуться"- слиться, как пример, быстро и без потерь для противника команда убилась об вражью оборону- команда вайпнулась.

На букву Г:

Гонщик, рейсер - игрок на быстром танке (как правило, легком), который живет только потому, что быстро перемещается и в него сложно прицелится.
Гусли - гусеница.
Голд – игровая валюта, которую можно получить за реальные деньги.

На букву Д:

Досьд, посыл - орудийный досылатель Н-ного калибра (стоит 200K+)
Деф - призыв к оборонительным действиям, предполагающим рассасывание по выгодным позициям, кустам и т.п. около респауна.
Дамаг – повреждение, нанесенное врагу.
Дисбаланс - неравномерное деление игроков по командам.
Дуэт - работать в паре.

На букву З:

Зад - вовсе не ругательство, как думает большинство. Вероятнее всего вам в тыл вышел противник.
Зерг - неорганизованный, стихийный Раш, с большим количеством неприцельной стрельбы и метаний по карте.

На букву И:

Инструм - ящик с инструментами.

На букву К:

Крит - в данной игре это означает повреждение модуля или экипажа.
Ку - приветствие.
Краб- игрок, имеющий крабоподобное строение кистевых конечностей, в результате не приспособленный к пользованию клавиатурой.
Квартет - работать вчетвером.
Креды - кредиты (игровая валюта).
Кэмпер - тот кто сидит в кустах/укрытиях практически стационарно и выкашивает оттуда народ(обычно пачками) чем-то мощным.
Кусок/студень - танк с несколькими % жизни, но с мертвым экипажем.
Крокодил- Объект 704

- значит что игрок нуждается

На букву Л:

Лаг - зависание, кратковременное подвисание, тормоза

ЛОЛ - громко хохотать, обычно называют человека, который сделал что-то смешное.

Личер - игрок выходящий с боя сразу после его начала. Таким способом зарабатывает лишние деньги.

На букву М:

Мясо - стая нубов или просто много танков маленького льва.

Маска/сетка - маскировочная сетка.

Мышь - немецкий Maus.

На букву Н:

Нычка - места на карте где можно укрыться от врагов.

Наседка - игрок сидящий в кустах, в тяжело просматриваемых местах с целью убить вражеский танк, оставаясь не обнаруженным.

На букву О:

Отец - хорошо играющий игрок.

На букву П:

Папа/Батя - хороший/сильный игрок.

Птэшка - ПТ САУ Противотанковая Самоходная Артиллерийская Установка .

Паровоз- игрок, который играет "за всю команду".

Пати - команда.

Попадание - Снаряд попал в цель. (Борт, лоб, корма, гусеница, башня, лишь бы в цель).

Премиум/прем - премиум аккаунт, повышает получение опыта и кредитов, покупается за голды.

Подбой, пробой - дополнительный апгрейд танка +15% к устойчивости урону от прямых выстрелов и тарана. (От сау не спасает).

Песочница - игра, в которую автоматически попадают новички с танками 1 и 2 уровней.

Пиноккио/буратино - игрок, состоящий из дерева и не способный играть надлежащим образом.

На букву Р:

Раш, рашить - быстрая атака основными силами направленная на победу, без учета потерь.

Респ - место где игроки появились на карте в начале игры.

Рикошет - изменение траектории полёта снаряда после попадания.

Разбуть - сбить гусеницы. (Иногда даже обе

На букву С:

Сушка - САУ, Самоходная Артиллерийская Установка

Сплэш - взрывная волна, в основном от ОФ снаряда САУ.

Стоковый танк/сток - танк без апгрейдов, пустой, голый, как правило, не сильный.

СЛИВ - неудачный раш или просто когда ваша тима конкретно проигрывает

Скворечник - Башня KV-2

Скилл, скилловый— игрок, имеющий неплохие навыки в игре. Собственно, оный же является отцом, батькой, а иногда и читером в глазах нубов.

Светляк/фонарик- игрок на быстром танке, разведчик.

Скринить/скрин- сохранять снимок экрана, посредством нажатия клавиши Print Screen/снимок экрана

Студень/кусок - танк с несколькими % жизни, но с мертвым экипажем.

Сетка/маска - маскировочная сетка.

На букву Т:

Тяж - тяжёлый танк, то-биш Тигры, ИСы и прочий фигпробиваемый металллом.

Трактор - все танки от Рейх-Трактора и МС-1 до примерно Т-46.

Тим кил - убийство игрока из твоей команды.

Трио - работать в тройке.

ТОП - обозначение чего либо самого совершенного ,установленного на твоём танке (к примеру самая сильная пушка, которую можно на танк поставить)

Тапок- VK4502

Таракан - широко распространенное наименование светляка. Чаше вражеского.

На букву У:

Убер - Мощная пушка, мощный танк и т.д.

Ущелье - как правило, какая либо часть карты, ограниченная либо только скалами, либо скалами с одной стороны и границей карты с другой. И в том и в другом случае ущелье является проходимым для всех типов танков.

На букву Ф:

Фраг - убийство противника 1 убийство = 1 фраг.

Фуга - соответственно фугас.

Федя - Ferdinand

Фонарик/Светляк- игрок на быстром танке, разведчик.

Фармить/батрачить - тупое набитие денег для покупки чего либо.

На букву Х:

Холодильник - САУ СУ14

Хомяк(и) - игрок или команда не представляющая угрозы для противника.

На букву Ч:

Читерство- мошенничество в сетевых играх

Чекпоинт- кружок с флажком.

Чекать- стоять во вражеском кружке с флажком.

Чемодан- снаряд Арт-САУ, он же Огурец, он же Посылка.

На букву Ш:

Шкура - определенный внешний вид танка, который можно поменять, иными словами - раскраска танка пользователем для личного удовольствия.

На букву Щ:

Щемило - средство нанесения урона сопернику.

Щемить- наносить урон сопернику.

Различные сокращения:

ХЗ - не знаю.

Хел/ХП - здоровье/уровень жизни.

К, КК, ККК - так выражают сокращение валюты, например 1000 кредитов это 1к, 1 000 000 кредитов это 1кк и т.д.

Плз - Пожалуйста.

Лвл/LvL - уровень.

Спс - спасибо.

ЗБТ - Закрытое Бета Тестирование.

ОБТ- Открытое Бета Тестирование.

КТ - Королевский Тигр.
ЛТ - Легкий Танк.
СТ - Средний Танк.
ТТ - Тяжелый Танк.
СУ - противотанковые самоходки.
Лео - VK 1612 Леопард (Легкий танк).
Хум - Хуммель.

АРТ, саушка - Самоходная Артиллерийская Установка.

ОМГ/ОМГ - O mein Gott! дословно с немецкого "О, мой Бог!" / русский аналог "О, Боже мой!" как правило, выражает эмоцию игрока на какое-то событие, как хорошее, так и плохое.

АФК, АГК — разновидность халявы, от англ. Away From Keyboard — ушёл от клавиатуры.

БК - боекомплект

Арт\Арты - Артиллеристы, игроки воюющие на САУ.

Названия танков:

Трактор - все танки от Рейх-Трактора и МС-1 до примерно Т-46. Т.е фигня.

СССР:

Луноход - ИС-7

КВАС - КВ-1С

Объект - в игре (при подсвечивании квадрата) ПТ Объект 704 или САУ Объект 212 по ситуации

Буратино, буратос - С-51

Холод, холодильник - Су-14

Валенок - объект 212

Трамвай - Т-28.

Таракан - Т-54.

Утка - Су-18

Вертолёт - Т-54

США:

Чебурашка, чебуратор, чебуран, ушастый - Т29

МЧАЗЕВ - Шерман М4А3Е8 (только на форуме)

Германия:

Тапок - VK 4502

КТ, КоТэ (+вариации на тему "коте") - Pz. VI Ausf. B Tiger II (королевский тигр)

Мерс - VK 3002(DB)

Порш - VK 3001(P)

Хеншель - VK 3001(H)

Солдат - Pz. IV (на форуме)

Лео - VK 1602 Leopard (чаще всего во фразе "лео красавица")

Ягодный - JagdTiger (на форуме)

Федя, фёдор - Ferdinand

Яга - JagdPanther чаще всего, но иногда ягой называют любой немецкий ПТ, начинающийся с Jagd: JagdTiger, Jagdpanzer IV

Сковородка - Jagdpanzer IV

Названия мест на картах:

Прохоровка:

Переезд - места пересечения ЖД около респов.

В Колхоз/Деревня - поход/раш через посёлок .

Аллея - дорога идущая за деревьями и кустами .

Король Горы КП - кемперская точка Артов и ПТшшек на горе за ЖД около деревни.

Дорога - дорога, обрамленная кустами и деревьями, лучшее место для артиллерии и птшек, однако все время проверяется противником.

Насыпь/Ж.дорога - железная дорога с вагонами, которую трудно пересечь. Обычно в местах шлагбаума бывают такие заторы, что нужен штурмтигр (примечание автора)

Холм - небольшой холм, разделяющий половины карты. Скорость на нем снижается, в итоге танки на нем становятся лакомым куском для арты

Малиновка:

В канаве/В окопе - означает сидеть в редуте/контрэскрапе со стороны респы Холма .

Идти Краем/Огородами - дальний обход в Малиновке вокруг озера .

В болото - раш тропа по краю озера к хлевам в Малиновке проходит по заболоченным участкам .

Грядка - лесополоса посреди поля

Химмельсдорф(Город):

Коридор - самое страшное место на карте , крайняя улица перед холмом с замком , частое место перестрелок с большими потерями .

Станция - собственно ЖД депо частое место масштабных боёв .

В Парк - собственно пустырь посреди города который игроки гордо называют Парком (Бескультурия и Отдыха) , есть даже Фантан

Замок/Гора - верхняя кемперская часть города с замком находится на горе .

Кишка - дорога в Химельсдорфе ближе к замку где часто происходят баталии.

Альпинисты- те кто пошли через замок.

Карелня:

За Скалой - излюбленное место танковых баталий без вмешательства артов .

Плац/Болото - центр карты с узкой дорогой окруженной болотом .

Верх - другой путь обхода идущий по возвышенности .

Плато - проход по возвышенности.

Ласвилль:

Ущелье/Перевал - гористая местность между двух скальных гряд, где часто ведётся тактическая война.

Кишка/Дорога Смерти - узкая тропа, с одной стороны которой скальная гряда, а с другой обрыв. Часто её перекрывают для защиты от нападения в этом направлении.

Посёлок/Город - поселение на противоположном конце карты, где проходят основные танковые столкновения.

Макросы/команды:



- В Атаку! - значит, игрок хочет, чтобы ВСЕ начали наступление.
За Мной!- значит, что игрок хочет, чтобы ВСЕ близлежащие следовали за ним.
На Базу - значит что игрок хочет чтобы ВСЕ ближайšie к своей базе игроки обратили. внимание на то что ее берут враги.
Нужна Помощь
- Свет - просьба разведать местоположение противника.
Деф/дефить - охранять свою базу.
Идём фронтом - тоже самое, что и линией.
Выпрями руки! - рекомендуется ознакомиться с мануалом.
Хватай флаг! - стань в круг захвата вражеской точки.
Подсветите мне на карте Т-43 (ИС, КВ) - при обнаружении выше описанных машин нажимаем Ctrl, мышкой торкаем на карте место, где они находятся.
Раш Право/Лево/Центр - значит, что игрок предлагает ВСЕМ атаковать в определённом направлении.
В круг быстро! - призыв въехать в зону захвата вражеского флага.
Арты работаем – призыв артелерии к работе.
Не берите - призыв к команде при взятии базы с целью добить оставшегося противника.

ЗОЛОТО.

- **ЗОЛОТО.**
- Решил для тех кому лень считать вывести некоторые моменты:
 1. Перекачка опыта. Перекачать 1000 опыта с элитного танка стоит 40 золотых, это выходит **0,16 у.е.** или почти **5 рублей.**
 2. Перевод в золото. Чтобы получить 10 000 кредитов надо 25 золотых, это выходит **0,1 у.е.** или **3 рубля**
 3. Прокачка танкиста до 100%. Стоит 200 золотых, что составляет **0,8 у.е.** или **24 рубля**
- **4. ЛЕВ стоит пр. 1500р**
- **5. КВ-5 стоит 800р**

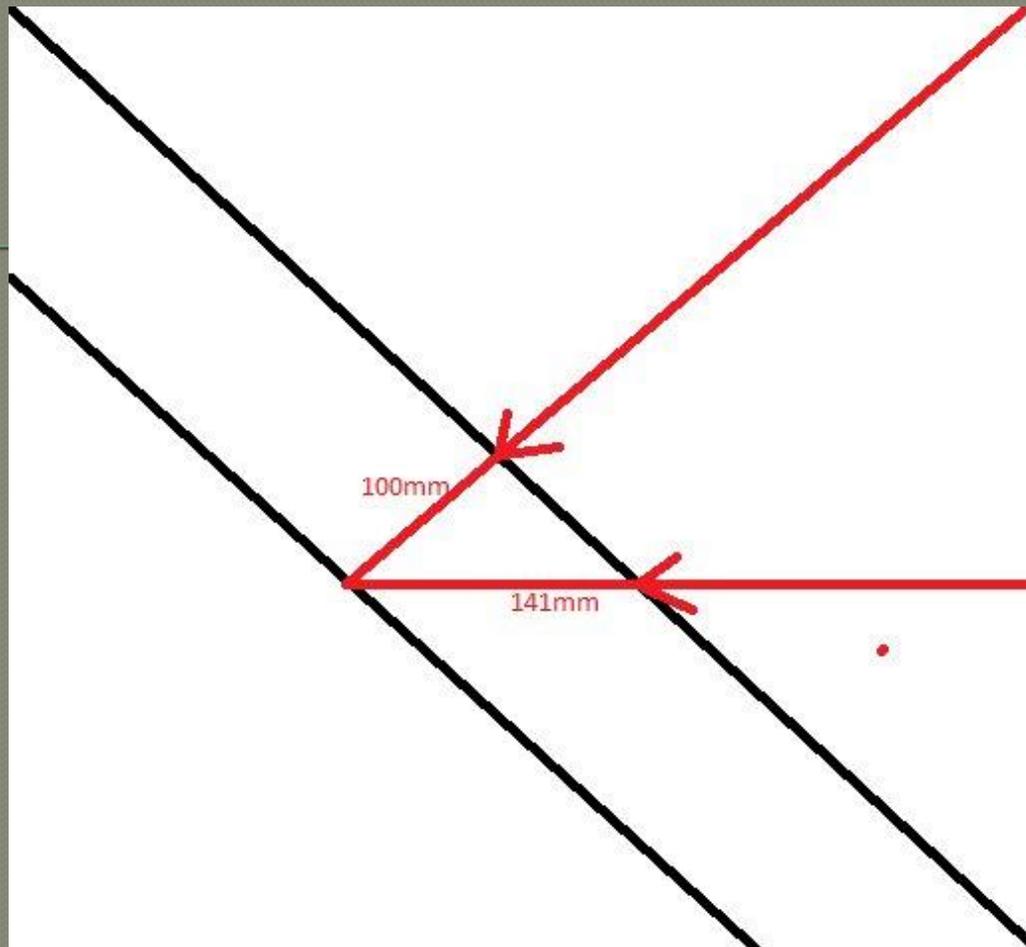
Все о ББ, и о наклонной броне!

- Многие не понимают физического смысла наклона брони
ее в основном ассоциируют с рикошетом

а наклон повышает толщину брони

Многие не поняли что графически это изображается треугольниками где нужно считать длину катетов и гипотенузы

потому что это геометрия когда наклон 100мм брони на 45° превращает ее в аналог без наклона 140мм для прямого выстрела



ОФ пофигу на броню он действует по другому!!

нет ?

Опыт дают:

1. За нанесение повреждений вражеским танкам.
2. За нанесение критических повреждений вражеским танкам (доп. Storm). (учитывается разница в уровнях танков).
3. За обнаружение вражеских танков (за САУ больше, чем за обычный танк).
4. Светляку за нанесение повреждений дружественной техникой по засвеченным им целям.
5. Бонусный опыт за уничтожение вражеского танка (только тому, кто этот танк уничтожил, учитывается разница в уровнях танков).
6. Бонусный опыт за захват базы противника (только захватчиком, пропорционально времени нахождения на базе).
7. Бонусный опыт за сбивание счетчика на своей базе (пропорционально "сбитым" процентам).
8. Бонусный опыт за "Остаться в живых".
9. За "активные боевые действия". Под ними понимается стрельба в некотором радиусе от противника и стрельба противника в некотором радиусе от игрока. В целом получается немного, но влияет. (доп. Storm)
11. Чем больше ваша команда снимет хитов противнику, тем больше каждый получит экспы. (доп. Folk) Считаются хиты только убитых танков. Коэффициент на самом деле небольшой. (доп. Storm).
12. **Бонусный опыт за победу команды (+50% опыта каждому танку)!**

Опыт НЕ дают:

1. За повреждение дружественной техники.
2. За уничтожение дружественной техники.
3. За рикошеты и непробития.
4. За получение повреждений.
5. За получение "геройских" званий по итогам боя (кроме "Захватчика", см. пункт 5 предыдущего списка, а также "Защитника").
6. Бонусного опыта за ничью нет! За поражение, разумеется - тоже.
7. Специального бонусного опыта всей команде "За убийство всех вражеских танков" не существует!

Как загрузить фото на форум ([img]ФОТО[/img].)

- Уважаемые пользователи данного ресурса. Уже не первый раз наблюдаю, как многие вопрошают о том, *как на форум загружать фотографии*. Самые простые способы:
- Заходите на сайт *нажми на «сайт ПКМ и открыть гиперссылку»*

Загрузка изображений

Выберите файл изображения на своем компьютере

сюда загружаем фотку с компа

Уменьшить до

**тут ставим размер
(400, 320, 100)**

Оптимизировать формат

Безусловная оптимизация

Повернуть на

Надпись на фото

Разместить в галерее

Подробнее (ссылка)

ГЕО координаты:

Публиковать на Рад

Качество JPEG

Интерполяция

Создавать превью

Надпись на превью

Поместить в альбом

Комментарий

Загруженное изображение

Название: 1.jpg
Оригинал: 504 x 363 пик., 27 Кб
Результат: 100 x 72 пик., 3 Кб
Предыдущий результат: 300 x 216 пик., 15 Кб

Изображение масштабировано

[Уменьшить](#) | [Открыть](#) | [Редактировать](#) | [Удалить](#) | [На главную](#)



нажав на картинку, когда она там

вы сможете увидеть размер фото, которое отобразится в сообщении

Скопируйте в ваше сообщение подходящий код

Коды

Все

Переход с превью

На страницу просмотра

Полноразмерное изображение

Переход на URL

<http://www.radikal.ru>

1. Ссылка

<http://i047.radikal.ru/0905/73/b1b705e6ef68.jpg>

2. Картинка в тексте

```
[URL=http://www.radikal.ru][IMG]http://i047.radikal.ru/0905/73/b1b705e6ef68.jpg[/IMG]/[URL]
```

эту ссылку

копируем в сообщение

3. Превью - увеличение по клику

```
[URL=http://radikal.ru/F/i047.radikal.ru/0905/73/b1b705e6ef68.jpg.html][IMG]http://i047.radikal.ru/0905/73/b1b705e6ef68.
```

6. HTML: картинка в тексте

```
<a target="_blank" href="http://www.radikal.ru"></a>
```

7. HTML: превью - увеличение по клику

```
<a target="_blank" href="http://radikal.ru/F/i047.radikal.ru/0905/73/b1b705e6ef68.jpg.html">http://yfrog.com/0q15135170j</a>           |
| Прямая Ссылка    | <a href="http://img26.imageshack.us/img26/">http://img26.imageshack.us/img26/</a> |
| Widget Code      | <code>&lt;script src="http://img26.imageshack.us/js/widget.js"&gt;</code>         |
| Форум Код        | <code>[URL=http://img26.imageshack.us/]</code>                                    |
| Алт Форум Код    | <code>[URL=http://img26.imageshack.us/]</code>                                    |
| HTML Код         | <code>&lt;a target="blank" title="ImageShack"&gt;</code>                          |
| Форум Иконка     | <code>[URL=http://img26.imageshack.us/]</code>                                    |
| Алт Форум Иконка | <code>[URL=http://img26.imageshack.us/]</code>                                    |
| HTML Иконка      | <code>&lt;a target="blank" href="http://img26</code>                              |

ссылка на размещение загруженного фото

ссылка на миниатюру

**Зарегистрируйтесь! Добавьте возможность удалить эту фотографию!**

Зарегистрируйтесь бесплатно.  
Храните Ваши медиа-файлы.  
Воспользуйтесь бесплатными инструментами Imageshack.

E-mail:

Логин:

Создать и сохранить!

Другие способы загрузки

**программа для iPhone**  
Добавить ваше фото на ImageShack с iPhone.  
Скачать >>

**Массовый Загрузчик**  
Добавить несколько фотографий видео.  
Скачать >>

**Yfrog**  
Поделитесь фото и видео на Twitter.  
Добавить в Twitter >>

**Плагин**  
Экспортируйте фото прямо iPhoto & Picasa.  
Скачать >>

- 
- Есть ещё различные сайты, где можно так же грузить фотографии с последующим получением ссылок для размещения их на форумах, например [www.picturehack.ru](http://www.picturehack.ru) и т.д. Если Вы обладаете дополнительной информацией о них – пожалуйста, публикуйте ссылки на них в этой теме с описаниями способов загрузки.

# Таран.

Скажу сразу – таран – очень специфичное средство ведения боя. При кажущейся примитивности, этот приём требует хорошего знания материальной части представленных в игре машин.

Таран – нанесение удара по противнику движущимся корпусом боевой машины.

По счастью, физическая модель в игре упрощена. Опыт показал, что скорость не обязательно должна быть максимальной. Гораздо существенней соотношение массы противников. Больше уцербра нанесёт тот, чья масса больше. Слишком лёгкая машина, пытающаяся взять на таран более тяжёлую, разобьётся сама.

Таран, как приём, часто относят к "нубским". Данное предубеждение исходит из того, что с получением мощной пушки становится проще расстрелять противника, чем таранить его, лёгкий противник, как правило, уязвим. Более того – хороший разведчик вообще не должен таранить. В большинстве случаев – таран для него становится последним, что он сделает. Почти гарантированный разрыв гусениц и потеря скорости приведут к мгновенному уничтожению. Однако – иногда таран – реальная потребность. Когда?

**Ситуация 1:** Вы – начинающий игрок на машине 3-го уровня. К сожалению, её, как правило, недостаточно для слишком долгих действий в стане противника. Однако, есть одна достойная и доступная цель – лёгкие Арт-САУ противника. Помните – СУ-5 легко превращает в "инвалида" даже Мауса. Смело тараньте её – помогайте команде делом.

**Ситуация 2:** Скажу сразу. Этот приём не для многих. Точнее – для одного – для Мауса. Вы в шоке? Да – эти тяжеленные гиганты могут таранить противника. Поразительно, но для разгона на плоскости хватит и четырёх-пяти метров дистанции. Для уничтожения БТ или А-20 хватит и одного удара. Причём – Маус даже не пострадает. Для Т-34 – двух. С ИС-4 снимите около 8%. Чем бить – кормой или носом – не так уж и важно. Зачем это нужно? Я на Маусе неоднократно попадал в окружение. Всяческая мелюзга вилась со всех сторон. Тратить на неё снаряд – накладно и неуместно – надо снимать тех, кто представляет реальную угрозу, да и риск промахнуться велик, а скорость поворота башни и корпуса – ниже некуда. Однако, мелюзга может блокировать, светить и даже порвать траки. Что делать? Да таранить. Этого от Мауса почти никто не ждёт. Наоборот – некоторые подходят слишком близко, в чём есть некоторый смысл – у Мауса есть "мёртвая зона", недоступная для наклона орудия. Но тут-то и начинает работать таран. Чудовищная масса делает своё дело. Маус – воистину страшная машина. Зрелище того, как этот монстр просто проехав рядом с Т-34-85 и Пц.3, превратив их в обломки, и чуть осадив назад, словно муху, смял БТ-7, вызывало в чате просто вой восторга. По счастью, новая модель скольжения вдоль препятствий, сдвигания "живых" противников и способность Мауса разворачиваться на месте, сделала его почти неблокируемым. Так что опасаться блока не приходится.

**Ситуация 3:** Разведчик, если он опытен, может легко изменить весь ход битвы. Достаточно засветить расположение ключевых САУ и направление основного удара – и всё. Уничтожить такого спеца бывает очень непросто. Иногда это можно сделать лишь обездвигив его. Выход один – блок. Блокируйте вражескую машину ударом в борт или постановкой своего корпуса на её пути. Товарищи добьют. Так же оправдан такой ход может быть против быстрых машин, вроде Т-44, пытающихся обходить топового тяга. Попасть в них очень тяжело, а мешаются они здорово. Простой блок или таран, и ценой своей жизни вы поможете тягу избавиться от серьёзной проблемы. Тут требует расчёт – прикиньте – есть ли кому открыть огонь, и поняли ли ваш манёвр. Бывали случаи, когда игроки блокировали настолько далёкий танк, что в отсутствии САУ в команде никакого объяснения этому ходу не было.

# Сигнатуры.

---

- Сигнатуры вы можете сделать на сайте <http://emem.ru/WoT/stat/> далее изменяя подпись на форуме просто вставляете код и воля ваша сигнатура у вас в подписи =).

# Что такое РО на форуме ?

---

- Это своего рода бан, вы не можете создавать свои темы на форуме , но можете читать чужие! РО устанавливается на срок который устанавливает модератор форума по правилам!

# Как ставить шкурки ?

- **Способ №1:**

- Распаковывайте ваши шкурки из архива, далее открываете диск с игрой папку World of Tanks там папку «res» потом папку «vehicles» и вставляете все файлы с заменой (или те которые нужны) файлы это папки! **НЕ ЗАБУДЬТЕ СОХРАНИТЬ ОРЕГНАЛЫ ПАПКИ vehicles!!!!!!!!!!!!**

- **Способ №2 :**

- Нажимаете правой кнопкой мыши на ярлык игры World of Tanks и там увидите путь , например: ("D:\ИГРЫ\World of Tanks\WOTLauncher.exe")» далее проходите по этому пути («D:\ИГРЫ\World of Tanks\») там видите папку «res» заходите в нее и видите папку «vehicles» заходите в нее и там увидите 3 папки «Германия , СССР , Америка» (сохраните эти папки потом копируйте с заменой. **НЕ ЗАБУДЬТЕ СОХРАНИТЬ ОРЕГНАЛЫ ПАПКИ vehicles!!!!!!!!!!!!**)

- P.S скачать шкурки можно тут: [Шкурки танков и](#)

# Прицелы, что и как ?

Чтобы поставить прицел вам необходимо:

- 1 Руки
- 2 Мир Танков
- 3 Сам прицел

Как это сделать ?:

1.Распаковать

2.содержимое папки flash скопировать с заменой файлов в World\_of\_Tanks\res\gui\flash\

**Сохраните оригинальные файлы, если что-то не устроит, то вернете все обратно!**

**Как устанавливать шрифты для прицела ?**

**Как установить шрифт**

**Установить шрифт можно несколькими способами, например:**

**• распакуйте файл со шрифтом, если он заархивирован;**

**– нажмите его правой кнопкой мыши;**

**– из контекстного меню выберите Установить;**

**• нажмите Пуск -> Настройка -> Панель управления -> Шрифты;**

**– в открывшемся окне выберите меню Файл -> Установить шрифт...;**

**– в окне Добавление шрифтов укажите месторасположение шрифта, нажмите Установить;**

**• нажмите Пуск -> Выполнить... -> в поле Открыть введите %windir%\fonts -> ОК;**

**– в открывшемся окне выберите меню Файл -> Установить шрифт...;**

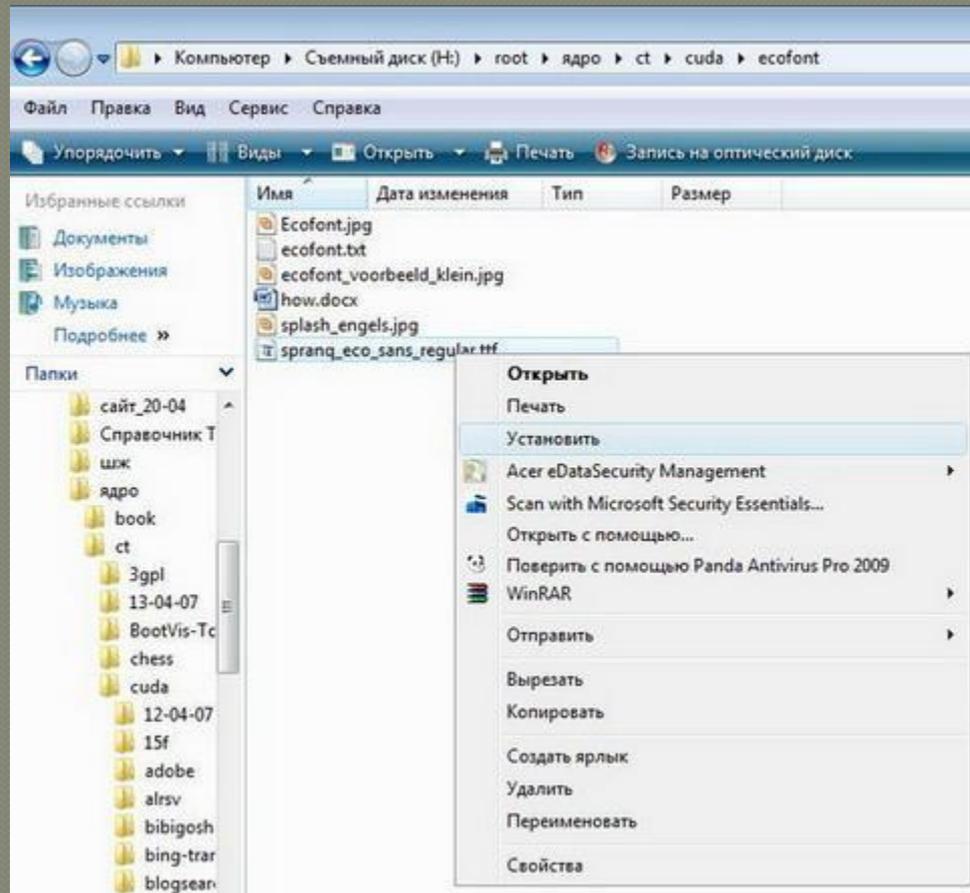
**– в окне Добавление шрифтов укажите месторасположение шрифта, нажмите Установить;**

**• откройте папку \WINDOWS\Fonts;**

**– выберите меню Файл -> Установить шрифт...;**

**– в окне Добавление шрифтов укажите месторасположение шрифта,**

**нажмите Установить.**



### Примечания

1. Перед загрузкой шрифта убедитесь, что его источнику можно доверять.
2. Если меню *Файл* не отображается, нажмите клавишу *Alt*.
3. Файлы шрифтов имеют расширения *.fon* (например, *courer.fon*), *.ttf* (например, *courbd.ttf*), *.ttc* (например, *gulim.ttc*).
4. При установке шрифта *TrueType*, имя которого полностью совпадает с установленным на данном компьютере шрифтом *PostScript*, *Windows* не сможет различить их, что может привести к изменению типа шрифта. Во избежание этого не следует устанавливать различные типы шрифтов с одинаковыми именами.

\*\*\*

### Как удалить шрифт

- откройте папку `\WINDOWS\Fonts`;
- выберите шрифт, который вы хотите удалить;
- нажмите его правой кнопкой мыши, из контекстного меню выберите *Удалить*;
- в следующем окне подтвердите удаление файла.

**Внимание!** Удаляя шрифты, будьте осторожны, так как некоторые шрифты необходимы операционной системе для работы. К числу этих шрифтов относятся:

- *Courier New* (включая варианты: *Bold*, *Italic*, *Bold Italic*);
- *Arial* (включая варианты: *Bold*, *Italic*, *Bold Italic*);
- *Times New Roman* (включая варианты: *Bold*, *Italic*, *Bold Italic*);
- *Symbol*;
- *Wingdings*;
- *MS Serif*;
- *MS Sans Serif*.

**ВАЖНО!**^

# Маркер. (Мод)

- Все мы, ну или почти все, когда хотели, чтобы у нас в танках было вот так



- 
- Вы может скачать данный мод вот [здесь.](#)
  - 
  - Как установить данный мод? :
    - [Скачать последнюю версию мода на сайте.](#)
    - **Сделать резервную копию файла** VehicleMarkersManager.swf , он находится : папка с игрой\res\gui\flash\)
    - **Распаковать скачанный архив**
    - Содержимое архива (VehicleMarkersManager.swf, OTMData.xml) скопировать в папку с игрой\res\gui\flash\
    - Установить [OverTargetMarkers Editor](#), при желании настроить визуальный стиль под свои вкусы
  -

# Вопрос-Ответ от Evilly. "Ответы на актуальные вопросы пользователей":

**ВОПРОС:** Хотелось-бы узнать подробнее о гаражных боях (ограничение по количеству техники, длительности боя), о новых режимах случайных боёв и принцип работы супер-взводов. Я так понимаю, это будут те же бои 15 на 15, просто в команде будет три супер-взвода или нет?

**Ответ:** Новые режимы случайных боёв: штурм, встречный бой, эскорт.

Штурм: одна команда обороняет точку, вторая пытается её захватить.

Встречный бой: две команды атакуют одну точку.

Эскорт: одна команда пытается захватить точку, при этом сделать это могут только несколько топ-танков из команды. Остальная команда их охраняет от вражеской. Вражеская пытается уничтожить танки, которые могут захватить их базу.

**ВОПРОС:** Примерные сроки запуска бета-теста "самолетиков" World of Warplanes?

**Ответ:** В данный момент сроки начала бета теста не разглашаются. Следите за анонсами на сайте

**ВОПРОС:** Влияют ли на экипаж звания? Если у меня майоры а не капитаны ? Если влияют, то на что?

**Ответ:** Звания не оказывают влияние на экипаж.

**ВОПРОС:** Когда появятся возможность выбирать уровневые рамки в ротных боях (ротные бои 1-4, 4-6, 6-8, 1-10 "абсолютный". Как лиги в чемпионатах)?

**Ответ:** Точных сроков пока нет, но работа в данном направлении ведется. Вероятнее всего — осенью.

**ВОПРОС:** Хотел бы уточнить почему откладывается переделка американской ветки?

**Ответ:** Готово ещё далеко не все. Самое сложное, процедура конвертации одних танков в другие, ещё не сделана.

**ВОПРОС:** Будут ли запрещены шкурки, которыми пользуются сейчас игроки? Просто многим не надо чтобы их шкурки видели другие люди, они пользуются ими для себя. Те же шкурки, которые предлагаете вы -- безвкусны и некрасивы, в отличие от тех, что нам предлагают нынешние авторы.

**Ответ:** Запрещены не будут, но камуфляж сделает их использование бессмысленным.

**ВОПРОС:** Будут ли в дальнейшем какие-нибудь фишки для танкисток? Камуфляжи для девочек или ник другого цвета в игре?

**Ответ:** В данный момент в планах такого нет.

**ВОПРОС:** Будет ли добавлена погода в игре: дождь, туман...?

**Ответ:** Возможно, в будущем.

**ВОПРОС:** Хотелось бы, чтобы добавили разные звуки гусениц: чтобы звучали по-разному, в зависимости от поверхности по которой движется танк.

**Ответ:** Возможно в будущем это будет добавлено.

**ВОПРОС:** Можно ли будет в дальнейшем форсировать глубокие реки на танке?

**Ответ:** Нет.

**ВОПРОС:** Будет ли кроме фрагов отображаться сумма нанесенного урона или цифра показывающая общую эффективность в бою?

**Ответ:** В финальной статистике боя будет показываться опыт, заработанный каждым из игроков.

**ВОПРОС:** Ходят слухи, что хорошая статистика влияет на некоторые параметры в игре, например игроков с хорошей статистикой:

не так часто кидает в топ;  
у них пушки стреляют с большим разбросом;  
и снаряды чаще делают минимальный дамаг вместо максимального.  
так ли это?

**Ответ:** Это не так. Никаких специальных «подкруток» параметров игрока в игре нет.

**ВОПРОС:** Будут ли запакованы ресурсы игры для защиты от правки (в том числе, трассеров) с последующей проверкой легальности этих паков у клиента?

**Ответ:** Ресурсы запакованы будут, но защиты от правки не будет, т.к. это практически бесполезно делать — всё равно сломают, как показывает пример защит в других играх.

**ВОПРОС:** Будут ли игроки без клана представлены как-то на ГК, вопрос про режим восстаний "диких рот", которые на территории какого-нибудь клана проводят бой, и в случае выйграша, клан лишается прибыли или т.п.?

**Ответ:** Будут. Через понятие «добровольцы».

**ВОПРОС:** Так же хотелось бы узнать про изменения в тренировочной комнате, а то в одиночку игрок не может устроить тест своей техники или изучить карту.

**Ответ:** Изменений по данному вопросу пока не планируется.

- **ВОПРОС:** Хотелось бы слышать в игре как говорит каждая нация на своем языке. Например: та же пресловутая фраза "в бой". Если ты на американском танке — пусть говорят не по-русски, а по-английски. То же самое относится и к "немцам". Будет ли такое реализовано?

**Ответ:** Будет в одном из следующих патчей.

**ВОПРОС:** Когда же будут новые звуковые композиции к картам?

**Ответ:** Работа в этом направлении ведется.

**ВОПРОС:** Планируется ли создание клиента для unix систем, либо же каких то средств, позволяющих запустить wot(хотя бы с помощью wine).

**Ответ:** Не планируется.

**Спасибо Evilly.**

**Все свои вопросы, на которые вы хотите получить ответы в следующем выпуске Вестника оставляйте тут. Пожалуйста, оставляйте тут только вопросы без флуда.**

**С Уважением,**

# WORLD OF WARPLANES.

- Данный проект только развивается. Но уже есть [сайт WoWP](#), с [ФОПУМ](#)ом . Также есть группа [WoWP «В Контакте»](#)([/](#)) и в [Twitter](#) ([/](#)).

Для тех кому не пришло письмо на почту с подтверждением регистрации:

- 1. Авторизируйтесь(залогиньтесь) на форуме. Даже если ваш аккаунт не активирован, читать форум это вам не мешает.
- 2. Обратите внимание на гиперссылку посвященную повторной отправке активационного извещения, размещенную в правом верхнем углу страницы под вашим профилем.
- 3. Воспользуйтесь данной гиперссылкой.
- 4. В открывшемся окне введите e-мейл который вы указывали при регистрации на форуме проекта "World of Warplanes". После этого на ваш почтовый ящик будет повторно отправлено активационное извещение.
- 5. Так как и повторное извещение может быть остановлено спам-фильтром вашего почтового сервиса, повторяйте попытки (повторные отправки активационных извещений) с не равномерной периодичностью.

Если данные действия повторять достаточно регулярно, то рано или поздно активационное извещение к вам на почту безусловно придет.

**Спасибо за просмотр.**

И запомните: **Единственный способ стать сильнее - играть с более сильным противником.**

- [Free Action MMO World of Tanks!](#)