

Танки онлайн



В игре есть много пушек



Огнемёт



- В тесных городских кварталах, когда картина боя напоминает скорее муравейник, нет лучшего оружия, чем Огнемёт. Огнемёт является таким оружием массового поражения для ближнего боя. Высокая температура горения смеси позволит быстро сжечь экипаж танка зазевавшегося противника. Идеальное оружие против медленных танков в условиях ограниченного пространства. Из недостатков можно отметить сравнительно долгое время перезарядки, однако стрелять можно и из частично перезаряженного оружия

Фриз



- Концепция грозной установки «Фриз» родилась в глухой русской деревне. Из неисправного холодильника «Север» и пылесоса «Буран» местный кулибин собрал «хладомёт». Новинку заметил рыбачивший в тех краях инженер. После доработки в закрытом НИИ им. Жукова «хладомёт» превратился в танковое орудие «Фриз». Заливая противника химическим составом на основе фреона, пушка наносит урон и замораживает объект, замедляя все его движения и процессы. Правда, струя пламени может разморозить жертву.

Изида



- Уникальная идея этого оружия зародилась ещё во времена холодной войны, но смогла воплотиться только с развитием квантовой физики и нанотехнологий. Сердце этой чудо-машины — генератор нанороботов, способных воспроизвести или разрушить структуру любого материала небиологического происхождения. Импульсный излучатель, которым оборудована пушка, позволяет транспортировать наномассу в магнитном канале на расстояние в пару десятков метров. Молекулярный материал, получаемый при работе нанороботов в режиме разрушения цели, используется для починки собственного шасси. Таким образом, это оружие наносит урон врагам и восстанавливает союзников, что особенно необходимо при командной игре

Твинс



- Скорострельный двуствольный плазмомёт вмиг превратит врага в кучу расплавленного железа. Учитывая то, что попадание во вражеский танк сбивает ему прицел, это оружие идеально подходит для динамичного боя на средней дистанции.

Рикошет



- Плазмомет «Рикошет» — это новая секретная разработка сибирских ученых. Чтобы поставить её на вооружение, команда из 22 специалистов три года работала в подземном бункере без права выхода на поверхность. В итоге они создали уникальное оружие. Оно выпускает плазменные заряды, окутанные «умным» минус-полем. При попадании в танк заряд взрывается, но от других поверхностей отскакивает и продолжает полёт. Таким образом, из Рикошета можно поразить цель, даже не видя её.

СМОКИ



- Среднекалиберная танковая пушка. В основном, устанавливается на легкие истребительные и учебные танки. Получила распространение из-за дешевизны и простоты обслуживания. Установите её на быстрый корпус и, шныряя между ошарашенными врагами, берите тяжёлые неповоротливые танки на измор. Разработанные апгрейды способны существенно увеличить убойную силу этой малышки. Стоит помнить, что урон этой пушки падает на расстоянии.

Гром



- Гром многие игроки считают продолжением Смоки, но это верно лишь отчасти. По игровой механике Гром больше похож на скорострельную Рельсу. Снаряды Грома разрываются при попадании, нанося урон всем, кто находится в области действия (сплеш-урон). Важно помнить, что в ближнем бою такие взрывы могут повредить танк самого стрелка! Но несмотря на это, Гром незаменим на средних и дальних дистанциях, когда необходимо вести огонь по скоплению танков. Именно это позволяет использовать данную пушку во всех режимах игры. Особенно ценен Гром при стрельбе по противнику на подходах к своей базе, или при поддержке своей атаки и стрельбе по базе противника. Подойдет к любому корпусу.

Рельса



- Рельса — поистине универсальная пушка. Она прекрасно подойдёт как кемперам, предпочитающим уничтожать врагов с большого расстояния из укрытия, так и активным игрокам, предпочитающим много перемещаться по игровому полю. Это легендарная пушка «Танков Онлайн»: до сих пор все официальные КВ (клановые войны) проводятся именно на Рельсах. Единственное, для чего Рельса мало приспособлена, это для отыгрывания роли флагоносца в СТФ. Стоит помнить, что Рельсе требуется разогрев пушки в течение примерно 1,1 секунды от момента нажатия на «Пробел» до выстрела



- Шафт – самое оригинальное оружие из когда-либо созданных разработчиками «Танков Онлайн». Шафт может стрелять по противнику как в аркадном режиме, что называется, «навскидку» (как и любая другая пушка), так и в снайперском режиме с использованием оптического прицела и с накоплением заряда. Для стрельбы в аркадном режиме достаточно кратковременно нажать пробел, при этом произойдет выстрел. Если же пробел нажать и удерживать — пушка переходит в снайперский режим, в этом случае прицеливание осуществляется через оптический прицел. Для выстрела в снайперском режиме пушке необходимо накопить заряд. Чем больше накопленный заряд, тем больше будет наносимый противнику урон. Выстрел в этом режиме происходит при отпускании пробела. Стрелять в этом режиме можно при любом уровне накопленного заряда. При стрельбе в снайперском режиме корпус танка становится неподвижным, наведение прицела по горизонтали осуществляется кнопками «влево-вправо», а по вертикали — «вперед-назад».

Также в танках есть много корпусов



Васп



- Легкий, экономичный, простой в эксплуатации — идеальный корпус начального уровня. После прокачки позволяет развивать довольно большую скорость, что в сочетании с небольшими габаритами даёт свободу действий на поле боя. Из-за небольшой массы подвержен переворотам от ударов мощного вражеского оружия.

Хорнет



- Корпус для тех, кто хотел бы получить скорость выше средней, при этом не забыв про броню. Немного тугой в поворотах, но очень устойчивый малыш. Хорошо смотрится почти с любой пушкой. Корпус используется при совершении молниеносных нападений, также им комплектуются танки десанта.
- В народе этот корпус зовётся «Хорьком»

Хантер



- Этот корпус, обшитый бронёй из армированной стали, является наиболее универсальным. Он хорошо подойдет как поклонникам активного, динамичного боя, так и игрокам, предпочитающим позиционный стиль игры. Вы никогда не останетесь без работы, будь то удержание высоты или жестокая битва за квартал разрушенного города.

ВИКИНГ



- Этот корпус воплощает в себе все самые современные наработки военной инженерии. Усиленная броня и гусеничная система второго поколения делают его великолепным универсалом. Корпус прекрасно подходит для решения любых боевых задач — от удержания высоты до лобовой атаки.

Диктатор



- Благодаря усовершенствованной системе активной защиты и применению новейших композитных материалов данный корпус эффективно поглощает энергию взрыва снаряда любого калибра. Владелец такого корпуса может смело вести товарищей в атаку, принимая основной удар на себя. Будучи одним из самых быстрых и защищённых, этот корпус имеет большие габариты, что делает его лёгкой мишенью для врага.

Мамонт



- Самоходная крепость на гусеничном ходу. Флагман среди танковых корпусов. Цельнолитой, тяжелый, упрочнённый супербетоном, имеет низкую скорость, что не мешает ему с успехом противостоять одновременно нескольким вражеским орудиям

В танках существует несколько
интереснейших режимов боя



каждый за себя

- В отличие от командных режимов игры, в Deathmatch всё целиком зависит от тебя. Фонд в режиме Deathmatch растёт быстро, ведь в отличие от STF и TDM здесь не нужно никуда ехать, враги повсюду. На большинстве карт можно открывать огонь сразу с респауна. Самый простой и надёжный с точки зрения зарабатывания кристаллов режим в «Танках Онлайн». Игры в режиме Deathmatch ограничиваются либо количеством уничтоженных танков (фрагов), либо по времени. Каждый фраг в игре приносит ровно 10 очков. Недаром этот режим часто называют просто «Мясо».

Командный Deathmatch

- Битвы TDM проводятся по принципу одиночного Deathmatch, только здесь игроки играют в командах. Задача — уничтожить больше танков, чем команда соперника. Игры в режиме TDM ограничиваются либо количеством фрагов, либо по времени.
- Каждый танкист ответственен за результат, ведь от того, насколько грамотно и аккуратно он играет, зависит итоговый счет игры и судьба победителя битвы. За каждый уничтоженный танк команда получает 1 очко, а игрок — 10 очков к опыту. В случае самоуничтожения команда соперника очков не получает, что также является немаловажным фактором в этом режиме игры.

Захват Флага

- Игроки делятся на 2 команды, цель — захватить флаг противника и не дать забрать свой флаг. Если вы взяли флаг, но вас подбили, то флаг потерян и ваши товарищи могут взять его, но если враг коснется этого флага, то он автоматически вернётся. Так же с вашим флагом. Для захвата необходимо взять флаг противника и привезти к своему флагу, который должен в этот момент находиться на базе. Выигрывает та команда, которая захватит больше флагов к концу боя или привезёт нужное количество флагов, указанное в условиях битвы. Расчёт кристаллов производится на основании очков, заработанных игроком во время боя. Очки даются и за доставку флага, и за уничтожение противников.
- Игра в режиме STF ограничивается либо количеством принесённых флагов, либо по времени.

Захват точек

- Команды сражаются за владение определёнными точками на карте. За владение точкой каждую n -ю секунду команде начисляются очки. Чем больше точек захвачено, тем быстрее начисляются очки. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков. Респауны команд расположены на самих точках, потому битвы в режиме СР получаются «мясными» и напряжёнными. Кроме того, у каждой команды имеется «база» — это место на карте, где респаунится команда, не владеющая ни одной точкой (например, при старте игры). Уничтоженный игрок появляется на командной точке, расположенной ближе всего к месту своей гибели. Однако если точка захватывается игроками противоположной команды и они имеют численное преимущество в точке, командные респауны в такой точке блокируются. Отсюда мораль: для того чтобы успешно захватить вражескую точку, нужно создать в ней хотя бы небольшое численное преимущество.
- Следует отметить, что режим СР очень чувствителен к составам команд. Как правило, команда с меньшим списочным составом игроков, или же игроками, неспособными наладить командное взаимодействие, начинает очень быстро проигрывать. И если в СТФ пара высококлассных игроков вполне может «засушить» счёт, отыгрывая в обороне в ожидании выравнивания составов, в режиме СР это будет означать быструю потерю точек и проигрыш

Всем пока !!!
Спасибо за внимание !!!

