

18+ АЛЕКСЕЙ «РЕКС»



чемпиона Тундры



Алексей «Рекс» Учебник чемпиона Тундры

<https://litres.ru/74286352>

ISBN 9785007076920

Аннотация

Секреты игры здесь!!! Тайные формулы и хитрости игромеханик.

Рецепты лёгких побед и быстрой прокачки наравне с чемпионами.

Твой пропуск в профессиональный киберспорт — в Тундре.

И да пребудет с тобой Улитка!

Автор входил в Топ-100 ведущих игроков морских боёв (по статистике War Thunder на декабрь 2023)

Содержание

И был день первый	7
Вопрос Гамлета	15
Подвижный форт	26
Второй день	42
Хочешь жить умей вертеться	51
Грузовик с пушкой	59
Баланс сделан под киберспортсменов	73
Мудрость Германа Калинина	74
Пара слов о физике	77
Стрельба через бинокль	86
Разрушаемость препятствий	87
Земля простреливается на глубину следов гусениц	90
Стрельба в аркаде и в РБ	92
Стрельба через бинокль в засаде	103
Не одобряю, но пользуюсь	105
Немного истории танков	107
Лучший сетап для аркады	119
Танки в РБ	125
Почему идут в РБ	128
Дисплей залог успеха	133
Разведчик + зенитка	137
Почему зенитка дешевле	140

Польза разведки	144
Как разведать врага	146
Сетап II ранга	148
Сетап III ранга	153
Немцы VII ранга	160
Самураи V ранга	162
Пока ты новичок	170
Тайна метких попаданий	174
Сколько и где их берут	175
Угол встречи	177
Наклонную броню снаряд бьёт не носиком, а всем бортом	178
Засада провалилась	179
Рикошет	182
Когда аркада обманывает	184
Насколько справедлива случайность рикошета	186
БР-240СП против Pz. III	188
БР-240СП против БТ-5	190
Бьём танк фугасом	192
Кумулятив	194
Меткая стрельба	196
Неконтакт	199
Где это спрятано?	200
Шрапнель	202
Снаряд с дистанционным взрывателем	206
Радиофугас	209

Зачем в игре САУ	213
СУ-76М	215
СУ-122	221
АСУ-57	223
СУ-122-54	226
Арена 11.0	231
Тактика	232
Преимущества Арены	234
Мнимые проблемы	239
Советы по прокачке	247
Настройка прицела и дальномера	249
Настоящие трудности	251
Читер или ботовод	257
Конец ознакомительного фрагмента.	262

Учебник чемпиона Тундры

Алексей «Рекс»

Иллюстратор Анна Алексеевна Цыпленкова

Дизайнер обложки Алексей «Рекс»

© Алексей «Рекс», 2026

© Анна Алексеевна Цыпленкова, иллюстрации, 2026

© Алексей «Рекс», дизайн обложки, 2026

ISBN 978-5-0070-7692-0

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

И был день первый

*Благодарность племяше Гришику,
без него этой книги не было бы
Алексей «Рекс»*

Получить шальной выстрел промеж глаз это тут как нефиг делать. Кусты меня не спасут. Даже такие густые. Не остановить им смертоносного металла. Но вот если сумеь проскочить до дома на околице. Его стены вроде крепкие. Авось уберегут.

Я бы и рванул. Прямо с места. Сломая голову. Да убоился. Тут я хоть за кустами, а там, до спасительной стены, голое поле. На виду буду, аки перст. А они, поди, не дремлют. Пасут меня, ох, чую, пасут.

Вперёд страшно. И затаиться страшно, всё равно ведь найдут и уж тогда точно несдобровать. А назад повернуть ещё хуже. Из трёх зол выбирай какое хочешь. И я рванул... Не подвела меня чуйка. Они меня ждали. Взрыв боекомплекта. Прощай, любовь моя, Коломбина, не свидеться нам больше... Ах, нет! У меня ж универсальный дублёр есть! Ну, Коломбина, заводи свои обои два мотора, ща мы покажем окаянным супостатам меткую стрельбу нашей трёхдюймовки!

Конечно же это была игра. Но как я, почтенный пророк исторических древностей и примерный гражданин реалий

настоящего, на старости лет — и вдруг угодил в тенёта виртуальных сетей?

А началось всё с того, что моими компьютерами занялся племянник. Да-да, тот самый, что прежде, из заботы обо мне, подарил мне карманную приставку. Чтоб я не скучал, а играл. Да знаешь ты, друг мой, ту историю. «Как ПК-боярин в кубики играл» называется. Как говорится, спрашивай в магазинах своего города и ищи на моём сайте. Но то было уже, почитай, за год до первого издания этой книги. А нынешнее издание уже не первое, а третья редакция, расширенная и дополненная, для игрока куда более полезных советов содержащая. Да ведь и игра меняется! Но вернёмся к тому дню, когда я ненароком этой игрой сам увлёкся.

А всё благодаря племяннику. Который возмужал и подошёл к делу по серьёзному. Уже не карманная, и не приставка. А как и подобает знатному ПК-боярину со стажем более четверти века — полноценный ПК. Новенький — дядюшке в подарок. То есть мне. В результате чего, я стал счастливым обладателем неожиданно проворного компьютера, который племянник тут же предложил протестировать какой-нибудь игрой.

Как человек, умудрённый опытом прожитых лет (*а куда более того — опытом коварно затягивающих игр*), я решительно отмёл все эти соблазны. А ещё я сервис Steam не люблю, он какое-то своё приложение ставит. Вот оно мне надо, ради какой-то игры, в которую я и играть не буду? Не буду ни

за что! Хватит уже, за былые годы наигрался... Но хитрый племянник нашёл, как скачать Военный Гром с сайта разработчика. Без всяких там лишних регистраций. Против этого мне возразить было решительно нечего. Надо же опробовать новый компьютер? Надо! А чем, кроме хорошей игры, компьютер можно реально нагрузить? Вот эта игра хороша для Вас, дядюшка? Ну так, значит, ставим её и запускаем. И перед Военным Громом я не устоял.

Ибо нету пока на всей планете Земля игры лучше, чем Военный Гром.

Почему я называю игру Военным Громом? Ведь в среде игроков её всё больше кличут Тундрой. Но, как мне подсказали люди, знающие толк в нездоровом образе жизни, есть водка с таким названием. Я крепкие алкогольные напитки не очень одобряю, прямо скажем, не хочу таких аллегорий нежелательных. А прямо назвать что за игра — закон не велит. Ведь этак можно ненароком чьи-то права на зарегистрированные товарные знаки задеть. Особенно улиток. Теперь уж все поняли, о какой игре речь.

А вдруг прочтут улитки эту мою книжку, и скажут: «Плохая, скверная книжка. Никак автор обидеть нас хотел».

Да нет конечно. Читали мои книги улитки. И не только ничего плохого не сказали. А даже наоборот — поблагодарили. Ещё в 2023 году. А книги те были вот такие:

— «ПК-боярин в морях Тундры» — остросюжетный роман про реалии современного киберспорта

— «Как ПК-боярин гусеницы качал: бонус добрых эмоций»

— и данная книга в её первом тогда ещё издании
(и даже название тогда было иным)

Нынешнее же издание уже не первое и даже не второе, расширенное и дополненное после лета 2023 года, когда произошёл решительный ребаланс игровой экономики — нынешнее издание уже третье, знаменует собой 2025 года конец и 2026 года начало, а с этим много разных перемен в игре. Крупных, так называемых мажорных обновлений в игре происходит несколько за год. И с каждым обновлением мал по малу прибавляет игра в весе. Если весной 2023 года клиент весил менее 45 гигов, то в том же году после осеннего мажорного обновления «Сыны Аттилы» потяжелел уже до более чем 47, а с осенним обновлением 2025 года «Острие копья» аж 64 (*почти священное число для всех программистов*), ну а вышедшее в середине декабря 2025 года мажорное обновление «Огневой контакт» довело объём игры до без малого 66 гигабайт (*число почти зловещее*).

Мы перед числами трепетать не будем, ведь как известно из старой советской песни «в хоккей играют настоящие мужчины, трус не играет в хоккей» — так и в Военном Громе трусу делать нечего. Да и не из прихоти так игра «тяжелеет». Добавляются и карты новые и техника, в «Огневом контакте» введена пехота, правда пока только в режиме закрытого бета-тестирования (*вероятно основной массе игроков она*

станет доступна не ранее чем через год, пока же только для избранных счастливчиков), а то и разом целый французский флот в летнем обновлении 2024 года «Ла Рояль» вдруг появился! И это модели просто нормального качества? Яглянул и не знаю куда краше-то? Там и детализовка и текстуры — короче, всё моё почтение.

Военный Гром делает серьёзнейшую заявку на звание самой всеобъемлющей военной игры всех времён и народов — и мы присутствуем при этом достижении человеческого гения. И даже участвуем в нём!

Есть и конкурирующий проект. Вообще-то даже не один. Но я про самый разрекламированный. Тот, что на своём игровом жаргоне, кличут игроки Картошкой, за расположение штаб-квартиры разработчика в Минске. Белорусы молодцы, спору нет. Но модельки в их игре попроще выглядят. И если, скажем, на танках это ещё не очень заметно, то корабли... Я уж не говорю про ландшафт и погодные условия — у конкурентов такого почитай что нету ничего, кроме картинки, приукрашенной как яркий но дешёвый ярмарочный лубок.

Только Военный Гром даёт максимально реалистичное отображение и машин, и ландшафта, и погоды, от солнца, слепящего глаза как настоящее, до падающих с неба снежинок. Ночные танковые бои (правда доступные только для самых современных боевых машин, у которых с видением в ночи никаких проблем). Шторм, туман и будто настоящие свинцовые волны холодных северных морей. Как жаль, что

штормы с туманами так редки, я хочу их больше! Зато в недостатке отражений в зеркальных поверхностях. А ещё преломления света. Обратная трассировка лучей и мягкие реалистичные тени. И даже такая мелочь: коли танк проедет по грязи — грязью его забрызгает.

Сказывают, есть ещё и ультра-качество — правда тогда объём зашкаливает за сотню гигабайт. В противовес ему есть вариант ультра-низкого качества моделей и текстур, это для устаревших видеокарт — но и для такого слабого варианта игре десятки гигабайт на диске нужны. Впрочем, нынче подобный аппетит неудивителен даже для игр, в которые на смартфонах играют.

Кстати, летом 2023 года Военный Гром и на смартфонах дебютировал. Но там по сути своя игра. А в этой книге речь только про большую версию. Которая, однако, одна и для приставок разных и даже для Linux есть.

Игра развивается постоянно. Да и сам я за эти годы узнал игру много лучше прежнего.

Так что никого я обижать не собираюсь — но и правды не утаю. Выложу всю, как есть. Вот как я с первого дня в игру зашёл, что там увидел, чего со мной приключилось, пока я игровые премудрости постигал — а игра-то ведь непроста оказалась, да-с.

Да ведь и нету другой, такой дотошной к деталям. Только глянь одним глазом, какие там восхитительно реалистичные модельки танков, особенно старых. Уж я-то знаю, сам

лазал по таким, в реальной жизни, разумеется. Но это ж по музеям не наездишься, чтоб историческим достоянием на любоваться. А тут — вот он музей наглядный, прям под рукой. То есть в компьютере. Гreet историку душу. И так можно там модельки разглядывать и этак. С любого ракурса, с какого только пожелаешь. Разве что днище не показывают, уж не знаю, отчего такой недосмотр. А вот мне, к примеру, интересно, где там эвакуационный люк. Зато в режиме с говорящим названием «рентген», чего внутри танка было, на виртуальной модели посмотреть можно вполне. И даже где и как именно снаряды укладывались. Такого, сами понимаете, в музеях не покажут.

Я ж только модельки гляну, вот одним глазком...

И пропал.

Не стало человека. Затянула окаянная игра. Вот собственно про то и будет мой сказ. И рассказывать буду последовательно. Каждое своё впечатление. А то слышал немало. И критику слышал тоже. Ну и — должен же я сам убедиться так оно или нет, верно?

И вот тебе, друг мой читатель, мои личные впечатления от первого дня и далее до чемпионских высот. Как игру постигал, чего в ней видел, чему там удивлялся, что для себя открывал — а главное, какие ошибки совершал, и какой из них опыт извлекал.

Изложу всё следующим порядком:

— с чего вообще начать и как игру осваивать

— начало каждой части будет больше про мои впечатления

— а завершение — краткое зато ёмкое Руководство игрока

Опытным игрокам первые главы могут показаться малоинтересными — таким сразу можно прыгать на 12-ю главу. Там как раз подряд идут несколько глав, в коих подавляющее большинство опытных игроков с удивлением обнаружит немало важного, чего про свою любимую игру они даже не подозревали, наивно полагая будто знают уже всё.

Новичку же настоятельно советую читать всё подряд с самого начала последовательно и вдумчиво.

Про то, как игру начать, где в ней всякое важное найти, и как развиваться легче, да всяких приятных призов получить побольше. Это всё ведь новичку сразу никто не рассказывает. Да так, что порой человек уже чемпион в игре — а чего-то важного так и не узнал. Упустил. А никто ему не объяснил.

Я и сам, как слепой котёнок, тыкался наугад. Зато теперь свой стиль игры нашёл и всех подряд побеждаю... Ну ладно, не всех, конечно. Но опыт мне здорово помогает в боях выживать, да заслуженные призы получать.

И с тобой, друг, я этим своим опытом проб и ошибок, делюсь. Читай!

Вопрос Гамлета

Как известно, в пьесе Вильяма, нашего, Шекспира, принц Гамлет задаётся вопросом:

— *Быть или не быть?*

Вот в чём вопрос.

Отстал от жизни наследный принц в этой своей Дании. Всё там, в этой Дании, аккуратно и опрятно. А ещё там сказочники живут. То есть, раньше жили. А нынче всё то дела старины глубокой, мир давно изменился. По аккуратным кривым улочкам скандинавского городка колесят танки, сшибая фонарные столбы и водопроводные колонки. Я сам своими глазами это видел. В игре Военный Гром, разумеется. И сегодня вопрос на злобу дня стоит так:

— *На чём играть?*

А играть вот прям на старте дали аж два танка. Не один и не половинку — а разом два. И не на выбор — а оба сразу. Бери, играй. Бесплатно, то есть даром. Они ж резервные.

Всю технику в игре придётся исследовать. Вот когда бой заканчивается, то набранный в бою опыт превращается в награду. А она в серебряных львах и очках исследований. Такие, как лампочки, голубые и жёлтые. Жёлтенькие про запас, так сказать, на будущее отложены для тебя игрой. Их сможешь конвертировать в голубенькие, но правда это не бесплатно. Впрочем, и не так уж дорого, но про то поговорим

позже. На старте же нам вполне достаточно и голубеньких. А они нужны чтоб прям сейчас исследовать новую технику, а затем и улучшения открывать. И всё, что благополучно исследовано, закупается за серебро. За серебро же и ремонт после боя и закупка боекомплекта. Да-да, за потраченные снаряды и патроны придётся заплатить. А нету серебра — жди долго, только на этой технике в бой не поедешь, пока её не отремонтируют.

И только резервная техника достаётся без всяких исследований, даром, и ремонт у неё бесплатный и моментальный.

Вообще резервная техника есть во всех родах войск. В авиации, в Большом и в Малом флотах. Но только танков дают сразу два. Зато резервных самолётов дают три. А кораблей лишь по одному, так что там особо не разгуляешься. А вертолётов резервных нету вовсе, хотя играть на вертолётах сложнее всего.

Начинать надо именно с танков!

Это прям строго-настрого. Даже если хочется летать или в моря — сперва освой танки. Ибо:

1) это несложно

2) именно тут узнаёшь основы игры

И без знания этих основ тебе в авиации или флоте будет очень и очень трудно поначалу. Много будет огорчений. А всё потому, что не познал азы игры, которые преподают в танковом обучении — а больше потом нигде не повторяют.

Обязательно пройти обучение танкам.

Спрятано оно вот где. Как вошёл в игру, оказываешься в Ангаре. Тут твоя боевая машина во всей красе перед тобой. А ты смотри на верх экрана, где полоска верхнего меню. Недалече от левого края узришь «Бои» — наведи мышь, и выпадет ещё меню, а в нём есть пункт «Курс обучения». Или вот как эта последовательность записывается короче:

— Ангар -> верхнее меню -> Бои -> Курс обучения

И вот там найдёшь пару уроков для танкистов по управлению и стрельбе, их легко отличить по значку танка в начале названия урока. Заметь, что тут же есть и много всяких других уроков. Очень много уроков для авиаторов, есть важные уроки и для моряков, а ещё ниже начинаются уроки по продвинутому вооружению. Сейчас они тебе не нужны — но ты запомни, где их искать. И позже, когда освоишься в игре, обязательно изучи их все — пригодятся.

Не смущайся, если в уроке тебе предлагается техника иной страны. Это же только на время урока. Общие принципы одинаковы для всех.

Я принципиально начинал с СССР. Да, сказывают немцы ух какие интересные, и это правда. А ещё сказывают, американцы круче всех, и это тоже правда, есть такой небольшой перекос. Так что если тебе трудно играть — играй на американцах.

Но я человек советский и начал с советских танков. А у СССР два резервных — это Т-26 и БТ-5. Все стримеры дружно восхищаются БТ-5 и столь же дружно воротят носы от

Т-26. Доводы их просты: броня обоих танков практически одинакова, разве что от пулемёта защитит, вооружение совершенно одинаковое, но Т-26 очень медленный, тогда как БТ-5 едва ли не самый быстрый из всех гусеничных машин в игре. Вердикт однозначен: медленный не нужен!

Только ты, друг, смекай — стример, он же себе на уме. Ему что надо? Правильно, крутой контент показать. Чтoб как можно быстрее побольше фрагов. Вот он и клянёт почём зря всё, что ему мешает «делать шоу». Послушай рассуждения стримеров про карты. Ведь плохих карт в игре нет. Но трудные карты есть, это правда. А стримеру это мешает, он говорит тут карту надо обрезать, там спрямить... Да чушь собачья! Просто ему хочется преимущество себе прямо сейчас. Будет играть в другой раз эту же карту с другой стороны, так будет жаловаться, что там врагам дорогу спрямили, а здесь нам слишком мало места оставили. Смех да и только такие жалобы слушать.

А я и не слушаю чужие жалобы, я своим умом игру постигаю. И влюбился в Т-26. Потому что, в отличие от стримеров, которым нужно выдавать на гора контент, а в контенте непременно нужен драйв — мне, как новичку в игре, лететь сломя голову неведомо куда — бессмысленно. Невысокая скорость Т-26 меня устраивает более чем. Да, поначалу я частенько останавливал танк и оглядывался, где союзники, а где замеченные ими враги. Кстати, пока я так осторожничал, подбивали меня редко.

В противовес этому, БТ-5 пусть быстрый, но ведь и заметно крупнее. В перестрелке на большой дистанции он для врага более удобная мишень, чем удачно спрятавшийся Т-26. А попробуй упрять в засаду здоровущий БТ-5. Это возможно, я сам удачные позиции находил. Но всё же размер имеет значение, мест где спрячешь Т-26 больше, а у БТ-5 как ни прячь, что-нибудь да вылезает. И на это прозрачно намекает показатель заметности на поле боя, который игра услужливо сообщает в карточке танка. Показатель скрытности Т-26 получше будет. Удел БТ-5 это скоростные прорывы — и да, это круто, это смело и это восхищает благодарных зрителей. Да вот не всякий игрок в душе лихой гусар. Ибо на скорости ворвался, да там же и скончался. Для спокойной размеренной игры Т-26 куда удобнее. Особенно для новичка, которому желательно продвигаться по незнакомому миру игры крайне осмотрительно.

Вот это и есть игробаланс. Уже с самыми первыми танками. А дальше только интереснее.

К примеру, первая самоходка СУ-5-1. Она на базе Т-26, стало быть, скорости от неё не жди. Да собственно самоходки и не для скоростных заездов делают. Орудие у неё трёхдюймовка, что заметно лучше сорокапятки, которая у Т-26 и БТ-5. Но вот снарядов с собой она возит только 8. Восемь снарядов всего!

Как играть?

А я попробовал — и быстро понял: не надо на самоходке

лезть на рожон! Ну в самом деле, башни с круговым обстрелом тут нету. Наведение пушки, по сути, только разворотом корпуса. Ежили собьют гусеницу, то углы наведения орудия становятся очень умеренными. Значит, не надо лезть туда, где велик риск, что нас могут обездвигить.

Мало снарядов? Да, после БТ-5, который возит с собой более 80 снарядов, и тем паче Т-26, в который, я уж не знаю как, уместается аж две сотни снарядов — да это ж по всем кустам наугад палить можно! Да сверх того, есть в игре и такая редкая модификация, как Т-26-4 — это тот же Т-26, но с башней от Т-28, а в ней трёх-дюймовка. Калибр тот же, что у самоходки, но снарядов с собой возит полсотни, да ещё и башня поворотная есть.

А тут — поворотной башни нету, а снарядов всего восемь. Мало ну до обидного! Однако если играть от обороны, то никакой беды нет.

Прежде всего, у САУ и зениток есть возможность построить ящик со снарядами. В нём дополнительный боекомплект. Точно такой же, как ты сам для себя в бой собрал. Тех же самых снарядов ровно такое же количество. Построить этот ящик дело не долгое. Почти в любом месте можно. Встал около него — пополнил снаряды и дальше воевать. Не волнуйся, никто чужой из твоего ящика снаряды не заберёт.

Правда ящик может быть разрушен если враг его переедет или близкий взрыв разворотит. Но это не беда, строй ящик заново — в новом ящике будет остаток тех снарядов, кото-

рые ты в первый раз не забрал.

И даже если первый построенный тобою ящик цел, но ты сменил позицию — смело строй ящик заново. Старый при это пропадёт, а новый появится. Со всеми теми снарядами, что в старом оставались.

Ещё универсальный совет: держись возле своей стратегической точки. Всегда сможешь на неё за новыми снарядами отступить, они там без ограничений. Заодно и охранять точку от врагов будешь. А то ведь как нередко бывает: вся команда бросается занимать одну точку, потом так же дружно мчит к другой... В это время вылезает из кустов всего один самый слабый враг, заезжает на оставленную без присмотра точку и — бравая команда недавних победителей уже теряет очки победы. Вот чтоб такого не случилось, точки нужно оборонять.

И на самоходке, да с её небольшим запасом снарядов, ты будешь **ВЫНУЖДЕН** научиться играть во второй линии, поддерживая оттуда друзей своим метким огнём. А не метко стрелять тебе малый боезапас не позволит. Зато у тебя в боекомплекте будут даже дымовые снаряды — можешь прикрыть товарища дымовой завесой или затруднить обзор противнику.

И наконец, бьют снаряды самоходки заметно сильнее, чем танковые, да ещё и метче. Почему так? А загляни в карточки снарядов. Снаряды на Т-26-4 и на СУ-5-1 казалось бы одни и те же. Но танковая пушка совсем короткая, из неё

снаряды вылетают с невысокой скоростью. А значит в броневой снаряде мало силы, чтоб проломить броню, да ещё и траектория крутая, новичку прицеливаться вообще трудно до невозможности. Но допустим, справился новичок, прицелился тщательно, выстрелил — да пока снаряд летел, враг уже уехал. И что толку от множества снарядов и крутящийся башни танка?

Забегая вперёд скажу: следующая советская САУ намного лучше. Это СУ-76М, которую на фронте «Коломбиной» прозвали. За что? Не ведаю. А за что первые советские РСЗО, по терминологии тех времён гвардейские миномёты, прозвали «Катюшами», а аналогичного назначения немецкие пяти- и шести-ствольные миномёты «Ванюшами»? Тоже ведь загадка, на которую теперь и спросить ответа не у кого. Но речь не про былое — а про игру. Так вот в игре на «Коломбине» боезапас шесть десятков снарядов. И исследовать её дело быстрое. И тогда будешь всех крошить издали! Но игра на СУ-5-1 — всё равно интересна.

Между прочим, на СУ-5-1 придётся игроку освоить и выбор боеукладки. Потому что снарядов с собой можно взять только 8 — а на выбор аж 3 их вида. Броневой, дымовой и шрапнель. Ой, то есть это раньше были такие снаряды. В 2023 году. Но затем, в одно из мажорных обновлений, разработчик решил ассортимент снарядов для этой самоходки поменять — и на начало 2026 года у неё тоже 3 снаряда на выбор, но нынче это броневой каморный с впечатляю-

щим пробитием, бронебойная болванка с ещё большей пробивной силой (она даже броню КВ проломит), ну и осколочно-фугасный, который на игровом жаргоне обычно коротко называют фугасом.

По умолчанию будут загружены все по 2—3 штуки каждой разновидности. Тогда придётся их в бою менять — для чего есть кнопки выбора типа снаряда. Это ещё одна отдельная премудрость — которую я, каюсь, долго не мог освоить. Полгода почти так играл — с одним видом снарядов в боеукладке. Да и не один я такой неумелый, немало игроков так играет. А напрасно.

Тот снаряд, что выбран в окне Модификаций техники — будет первым. Остальные загрузить можно уже заходя в бой, до выхода на карту. Но лучше это сделать заранее и без спешки. Потому — иди в Пробный выход.

Это ещё одна важная премудрость. Всякую технику можно ещё до первого боя освоить — для чего и придуман Пробный выход. Кликай на технике, из меню выбирай «Пробный выход» — но вот теперь не торопись.

Сам Пробный выход это небольшой стандартный полигон с расставленными на нём мишенями. Но прежде чем на это стрельбище попасть, появится панель, где можно много чего настроить. Нас интересует выбор снарядов. Посмотри, вон они вверху панели. И тут всё интуитивно понятно — полоска под каждым снарядом и кнопочки «-» и «+». А ещё обрати внимание, что на иконки снарядов так же можно кликать

— это пригодится на технике с большим выбором, чтоб заменять снаряды одного типа на другой тип.

Т-26, БТ-5 и СУ-5-1 — три совершенно разных стиля игры. А мы ещё не говорили про зенитки.

Первой зениткой у СССР — счетверённая установка пулемётов Максима на трёхосном грузовике ГАЗ-ААА. Ей любая пулемётная очередь врага крайне болезненна. Правда, есть и неочевидное преимущество: вражьи бронебойные снаряды вреда ей порой наносят крайне мало. Ведь брони-то нету, снаряд насквозь её пролетает, без существенного вреда для машины. Но в общем, играть на ней стоит исключительно как на зенитке — то есть, укрывшись за спинами бронированных товарищей, отгонять очередями воздушного врага. И если кто-то думает, что это легко — так вот нет!

Ты стоишь за этими счетверёнными максимами. Огромные коробки с лентами. Воображаешь, что можешь заливать всё небо очередями... но когда начинаешь палить, то ощущение такое, будто вражий аэроплан проскальзывает меж твоих пуль. Отчего ж так? А надо стрелять с упреждением. То есть угадывать, куда прилетит самолёт в момент, когда в эту же точку пространства прилетят твои пули.

Все эти машины — боевого рейтинга 1.0. То есть самые начальные... Но кажется, я забыл объяснить про боевой рейтинг.

Есть ранги. Они обозначаются римской цифрой. Для некоторых игровых заданий это важно. Но решительно все-

гда прямо в бою куда важнее боевой рейтинг. Сокращённо бр. А важен он потому, что когда игра подбирает противников для очередного боя, то в том бою тебе, дружище, могут встретиться машины не более чем на 1.0 ниже тебя и не более чем на 1.0 выше тебя по боевому рейтингу.

Тут, правда, есть такой нюанс: для боя боевой рейтинг определяется по наибольшему бр твоего набора активной техники. Так что можешь поставить современный Т-90, а с ним в пару ГАЗ со счетверёнными максимами. И на том газике выехать на поле боя — супротив леопардов и абрамсов. Удивишь всех... правда недолго.

Зато если уж ты сумел подбить врага, что более чем на 1.0 боевого рейтинга превосходит тебя, то будет тебе за это отдельная награда. Но вот вопрос: на какой же технике реально совершить такой подвиг?

Подвижный форт

На второй день я всё ещё на первом ранге. Слышал, многие игроки стремятся поскорее проскочить этот скучный стартовый этап и побыстрее добраться до крутых машин. А мне тут интересно. Потому не тороплюсь.

К слову, этот день подарил мне усилитель. Что такое усилитель? Это бонус. Бонус, который надо активировать самому. И с этого момента к итогам каждого боя будет этот бонус добавляться. Вот сколько на нём указано процентов — столько и добавится. И будет это счастье длиться столько боёв, сколько указано на усилителе.

И тут конечно у жадного игрока возникает соблазн накопить этих бонусов много-премного, да потом разом как активировать... Не делай так!

На усилителе указан его срок годности. Это 3 суток с момента получения. Не использовал за отведённое время? Усилитель исчез, для тебя без всякой пользы.

А ещё не стоит активировать одновременно однотипные усилители. Скажем, уже активирован усилитель +10% на серебро, а тут внезапно игра дарит ещё на +20% и опять на серебро. Но если ты его тут же активируешь, то по итогам боя не увидишь прибавки в ожидаемые тобой 30% — а получишь всего лишь +15%. Невыгодно :-)

Можно безбоязненно активировать вместе только усили-

тели разных типов. Например, один на серебро, а другой на лампочки. Ещё бывают усилители вида «для всех союзников» — их так же можно активировать одновременно с обычными. Допустим, как в примере выше уже задействован усилитель +10% серебра — с ним в паре можно активировать усилитель на серебро +10% «для всех союзников» — по итогу боя получим +20% выгоды, ура!

Но оставим меркантильные соображения в стороне.

Первым делом исследовал и взял в своё виртуальное воинство СУ-76М «Коломбину». Очень уж интересно было на этой самой массовой самоходке Второй Мировой поиграть. Но есть нюанс, её боевой рейтинг уже 2.0, а значит, когда она в рядах моей активной техники, то иногда игра подсовывает мне врагов боевого рейтинга ещё выше, чем у неё, а с такими уже бороться сложнее.

Насколько сложнее? Ведь может показаться, раз калибр возрос с 45-мм до полных трёх дюймов, это ж больше чем в полтора раза. Даже учитывая, что по русской системе калибр измеряется иначе, чем по западной, и оттого наши 45-мм пушки и снаряды к ним это европейские 47-мм пушки и снаряды к ним. Причём поначалу именно в точности такие же. После Первой Мировой, новая советская власть от старой царской власти, таких снарядов на складах унаследовала 2 миллиона. А пушек Гочкиса к тому времени не осталось ни одной исправной. Но не выбрасывать же 2 миллиона снарядов? Вот и решили сделать пушку батальонного уровня под

имеющиеся снаряды. Только обозначение ввели уже по нашей системе. Вот эта разница в 2 миллиметра это толщина медных ведущих поясков на снаряде, которыми снаряд врежется в нарезы ствола при его прохождении. По западной системе эти пояски считаются как калибр — по нашей нет, у нас учитывается только тело снаряда без поясков.

Прошу прощения, если утомляю всеми этими техническими подробностями. Да ведь разговор о пушках и снарядах, верно? А они в игре воспроизведены весьма-таки достоверно. Ну и, раз уж наука всех пространств и измИрений, божественно вселенская Геометрия снисходительно подсказывает нам, что снаряд трёхдюймовки имеет калибр более чем в 1.5 раза больше, то поди и мощь его возросла в геометрической прогрессии?

Да вот нет. Взрывчатки в трёхдюймовом снаряде в самом деле больше. А уж если сравнивать нормальный трёхдюймовый снаряд с теми старыми, дореволюционными 47-мм снарядами, где и взрывчатки-то было чуть, а порой и вместо взрывчатки обычный дымный порох... Короче, что касается взрывного действия, тут ясно на чьей стороне безоговорочный перевес.

Но вот способность проламывать броню зависит не от количества взрывчатки, а куда в большей степени от скорости снаряда. Это ведь мы все ещё в школе на уроках физики проходим. Потом, правда, забываем. Зачем нам та физика нужна? А вот затем, чтоб понимать, как успешно играть в Воен-

ный Гром!

Итак, вспоминаем физику. Энергия удара снаряда о ненадолго оказавшееся на его пути препятствие, к примеру, броню вражьего танка, равна массе снаряда, помноженной на его скорость в квадрате, и всё это разделить пополам. Легко заметить, что прирост скорости — придаёт снаряду силы в квадрате. Скорость решительно важнее.

А «Коломбина» вооружена замечательной для своего времени пушкой ЗиС-3. Самой массовой пушкой Второй Мировой, воевавшей и позже по всему миру. Технологичное в производстве и неприхотливое в обслуживании надёжное орудие. Именно то, что солдатам и надо. Но когда её проектировали, считали, что большая дальность стрельбы полковой артиллерии не нужна. А именно в полковую артиллерию ЗиС-3 и определили. Если кто помнит замечательный советский 4-х серийный телефильм «Батальоны просят огня», так там именно парой ЗиС-3 усилили отправлявшийся захватывать плацдарм батальон. И возили эти пушки упряжкой лошадей. А где кони не справлялись, в горку или через овраг, там катали солдаты пушки на руках. Оттого вес пушки ограничен пределом лошадиных и человеческих сил.

Хороша была пушка для своего времени. Но чудес не бывает. Чтоб сделать пушку относительно лёгкой, чтоб её солдаты могли на руках выкатить из оврага, пришлось пожертвовать начальной скоростью снаряда. Она у ЗиС-3 вообще говоря неплоха. Но на добрую сотню метров меньше, чем да-

же у танковой сорокапятки с её-то не шибко длинным стволом.

Вот потому, заглядываем в таблицу бронепробития, благо такая в игре есть, и видим, что броню снаряд «Коломбины» проламывает конечно получше, чем 45-мм снаряд танковой пушки, но не сказать что прям уж какое-то решительное превосходство. А перезарядка всё же из-за большего калибра — немного дольше. И поворотной башни нет.

Подбили меня раз, подбили другой, подбили ещё несчётное число раз. Обидно стало мне! Да что ж такое, я ж на танках вроде так хорошо начал. А тут! Ведь вся проблема лишь в том, что мне углов наведения не хватает. Пушка-то у самоходки во лбу. И от курса машины может отклоняться ну хорошо если градусов на 15 от силы. А то ведь, говорят, у иных самоходов и меньше бывает.

Всё я понял. Стримеры правы, самоходки отстой, играть на них невозможно, нужно искать что-то с вращающейся башней, но чтоб пушка помощнее.

И только тут наконец-то я всерьёз обратил внимание на Т-26-4. Это тот же самый танк сопровождения пехоты Т-26. Который в «девичестве» Виккерс-Е, так же известный как «Виккерс 6-тонный». Только теперь уже с башней, куда поставили трёхдюймовку. Калибр орудия такой же, как у самоходов. Только ведь любовь моя «Коломбина» поворотной башни не имеет — а тут вот она, башня что крутиться на все 360 градусов! Да ещё и боевой рейтинг у него 1.0 ровно. Это

как у СУ-5-1, но ведь и у той нет поворотной башни. А у танка есть! И раз боевой рейтинг невелик, то значит и враги будут попадаться не выше боевого рейтинга 2.0, а с такими со всеми я справляться умею.

Всем казалось бы хорош Т-26-4, и воодушевился я! Но поездил-пострелял, и увя мне. Прежде всего из-за той самой пушки, ради которой его брал. Она ведь короткоствольная. Вот прям совсем короткоствольная, если с СУ-76М сравнивать. Потому не редки ситуации, когда видит око да зуб неймёт. Ну не может добросить эта пушка свой могучий снаряд до нагло ухмыляющегося поодаль врага. А вот тот враг издали безнаказанно расстреливает тебя из какой-нибудь двухфунтовки. Или даже чего-то послабее. Брони-то у Т-26 akurat от винтовочных пуль чтоб прикрыться и не более. Самый плохонький малокалиберный снарядик прилетит, и ха-на нашему тонкобронному танку. Да что там снаряд! Крупно-калиберных пулемётов бояться приходится. Что опять-таки жутко обидно.

Да и ходовые качества Т-26-4 меня слегка огорчили. Вроде формально это тот же самый Т-26. Который и в оригинале весь такой неспешный. Но вот конкретно эта модификация показалась мне ну совсем какой-то вялой. Будто застрять норовит на любом пригорке, вот такие примерно ощущения от вождения Т-26-4.

Уж не вернуться ли мне на самоходки? У них хотя б дальность стрельбы приемлемая.

А вместо огорчившего меня Т-26-4, взял я ещё одну свою мечту — Т-60. Самый мой желанный танк из боевого рейтинга 1.0. Формально ведь он такой же, как немецкий Panzer-II. Есть некоторая броня, уж поболее чем у Т-26 или БТ-5. Есть 20-мм автопушка, что должно по идее облегчать попадания по врагу с ходу. Ну и пулемёт есть, а то на самоходках мне пулемёта иногда не хватало.

Пулемёт здорово выручает в борьбе с небронированными целями. Всякие грузовики зенитные. По ним стрелять бронебойным снарядом порой просто бесполезно. Он их насквозь прошивает без существенного вреда цели. А менять снаряд это тратить драгоценные секунды, да и, в горячке боя, в клавишах запутаться недолго. Куда проще жизнь с пулемётом. В орудии всегда только бронебойные, а на лёгкие цели как раз меткая пулемётная очередь.

На вид у Т-60 есть всё, чего можно было бы пожелать на бр 1.0. И на первый взгляд, как будто немецкому аналогу он не уступает. Подвижность и проходимость практически одинаковые. Хотя немец почти вдвое тяжелее. В реальности наш танк даже несколько выигрывал за счёт более удачных конструкторских решений. Прогрессивная торсионная подвеска. Гранёная башня Т-60 высотой всего в 35 см, это шедевр конструкторской мысли. И однако, немцев их лёгкий танк вполне устраивал. А вот наши танкисты свои Т-60 отчего-то не жаловали.

Поиграв, я осознал в чём дело. Т-60 наследник самых лёг-

ких разведывательных плавающих танков, выросших прямо из танкеток. Даже конструкторы их исходного английского прототипа это те же самые Карден и Лойд, что сделали первую танкетку, позже растажигованную фирмой Виккерса по всему миру.

Кстати, интересующимся такой некогда самой массовой, но позже несправедливо обойдённой вниманием историков и особенно игроделов военной техникой как танкетки — рекомендую статью о танкетках на моём сайте *SteamAge.ru*, разумеется искать надо в разделе Публикации. А в разделе Товары все мои изданные книги, которые можно купить, и, кстати, там же найдёшь все ссылки с выгодными ценами.

Т-60 венец развития таких лёгких машин. Но венец этот рождён весьма спешно в военное время. Потому танк вроде задуман как скоростной разведчик, но башня ворочается медленно, и ворваться в гущу врагов, поливая огнём налево-направо, не выходит. Да и отстрелял одну ленту на примерно 60 выстрелов — полминуты заправляй следующую. А поражающая сила 20-мм снарядика невысока. Прямо скажем, где-то так на уровне крупно-калиберного пулемёта. Так что с одной ленты можно не выбить вражий танк полностью. Даже самый легко-бронированный. А полминуты, без возможности стрелять, ввиду недобитого врага... Враг же за это время может починиться.

Да, Военный Гром это игра. Потому в ней возможен ремонт прямо на поле боя. За полминуты волшебством заме-

нят разбитый двигатель на исправный или даже восстановят пробитый ствол орудия. Некоторые игроки используют эти игровые условности для таких игровых приёмов как «танковать задом» — то есть намеренно подставлять двигатель под выстрел врага. Ничего страшного, через полминуты двигатель восстановится.

Уж не знаю, справедлива ли такая игровая условность?

Справедливость суть условность, как подсказывает услужливая философия. А диалектика намекает, что законы игры в игре истина высшая. И один из них — для техники нужны экипажи.

Не просто техника воюет сама, а сражается в ней экипаж. Который за это получает свои очки опыта. Вот как техника получает очки исследований, на которые её можно улучшать, так и экипаж прокачать можно — и обязательно нужно! Сетовал я на медленную перезарядку пушечных лент Т-60? А надо просто качнуть навык перезарядки. И вот уже она происходит на 3 секунды быстрее. А эти 3 секунды, доложу я вам, в виртуальном бою дорогого стоят.

Кстати, обрати внимание, друг: навык перезарядки для танков найдёшь у заряжающего. Но вот позже, пытаясь прокачать ускоренную перезарядку самолётов, даже не догадаешься, где искать эту самую перезарядку. У пилота её нет. У бортстрелка тоже нету. Где ж она? А для самолётов она находится во вкладке тыловых служб. Но вернёмся к танкам.

Количество экипажей не бесконечно. Нужно делать выбор

на чём в бой ехать. Да и техника улучшается, вот уже все модификации для очередной машины исследованы. И когда заработанные на ней в бою очки исследований дальше расходовать не на что — они будут просто потеряны. Обидно. Пришло время пересаживать опытный экипаж на новую машину.

Делается это не вполне очевидным образом. По крайней мере, сам я не смог догадаться. На счастье, племянник подсказал. Нужно открыть панель Исследований. Не модификаций конкретной техники — а тот большой список всех доступных машин. В Ангаре кнопка такая малоприметная слева над сетапом. Сетап на русский переводится как набор. В данном случае набор готовой к бою активной техники. А панелька его в Ангаре понизу экрана расположилась.

В панели Исследований видим весь ассортимент, так сказать. Лишь некоторые машины уже исследованы. И такие можно купить за серебро. Серебра хватает, техника начальных уровней стоит недорого. А после улучшений игры летом 2023 года и на технике старших рангов игроки вздохнули свободно. Да теперь уже не жизнь, а сказка, играй да зарабатывай. Но прежде освой как новую технику экипажу дать. А это очень просто. В окне исследований выбираем уже купленную технику — и тогда появляется предложение выбрать экипаж для неё.

А ещё можно не старому экипажу машину давать, а новый дополнительный экипаж купить — для начала за 50 ты-

сяч серебра. Дороговато. А следующий экипаж обойдётся ещё дороже. А дальше и вовсе только за золото. К тому же будет совсем из новобранцев. Мы сейчас предпочтём экипаж опытный. Выбираем какую-то из наших активных боевых машин — и цена предложения сразу падает до нескольких сотен монет. За эти монеты опытный экипаж пересядет в новый танк.

Вот так в моём новом Т-28 образца 1938 года оказался экипаж, послуживший ещё в резервном Т-26, а затем в Т-26-4. Том, который с 76-мм пушкой.

Т-26-4 моих надежд не оправдал, увы. Не оправдал настолько, что до сих пор я держу в числе активной техники тот премиальный гвардейский Т-26 с обычной сорокапяткой. И не раз он «тащил» бой, где Т-26-4 погибал. Вот ведь досада, я взял этот Т-26-4 с трёхдюймовкой как замену самоходке, а на деле он оказался не способен вести перестрелку с больших дистанций. Так возьму ему на замену средний танк Т-28 с такой же трёхдюймовкой в башне.

Т-28 это впечатляющий воображение танк с тремя башнями. Основная кругового вращения, там пушка и спаренный пулемёт, да ещё пара маленьких пулемётных башенок пониже перед ней. Когда я, пробы ради, нажал клавишу стрельбы пулемёта, а по умолчанию это [**Пробел**], огонь открыли все три. Это просто шквал свинца.

Т-28 в первом же бою превзошёл все мои ожидания. Броня у него кой-какая есть. И выдержал он превеликое множе-

ство попаданий. Разумеется, издали. И разумеется, так, конечно, бывает не всегда. Но экипаж в нём большой, что живучести сильно способствует. Ведь даже израненная машина в бою будет жить, пока жив в ней хотя б один-единственный член экипажа. А даже просто выжить — это не отдать врагу фраг, да ещё и отвлечь его. Пока враг отвлечён, глядишь, кто-нибудь из союзников его и подстрелит. Так что наша личная живучесть это благо для всей команды.

Пусть Т-28 велик и заметен за версту, зато без особых проблем навешивает издали своими трёхдюймовыми снарядами. Ведь это только с виду кажется, будто у него та же пушка, что в Т-26-4. А на деле орудие Т-28 имеет ствол длиннее, отсюда и его заметно лучшая дальностьбойности.

И даже величина танка здесь бывает на пользу. Самоходка невелика, орудие расположено низко, от того порой встал за пригорком, а выстрелить не можешь. У Т-28 башня высоко, можешь скрыть его корпус за препятствием, лишь башню выставить. Да, в башню могут попасть. И пробить. И кого-то из экипажа после удачного вражьего попадания не досчитаешься. Так ведь вскоре твои виртуальные танкисты из корпуса в башню на место выбывших из строя товарищей переберутся, и Т-28 продолжит крошить врага. Вот из него полноценная замена самоходке получилась. И даже лучше. Не раз я ходил на захват стратегической точки и на самоходке и на Т-28 — и однозначно, на этом трёх-башенном танке получается заметно лучше. Даже под сосредоточенным огнём

врага, Т-28 может ромбануть.

Что такое ромбануть? А вот в сведениях о снарядах есть табличка шанса рикошета при угле встречи с бронёй. И откроет она, когда рикошета точно не будет, и когда однозначно отрикошетит, и каков угол для шанса «половина-на-середину». Ставим нашего громадного бронезверя как бы ромбом к врагу — и наслаждаемся бессилием вражьих снарядов. Они об нашу броню бьются, да в стороны отскакивают, а мы смеёмся. С самоходкой такой трюк не проходит, ей же, чтоб стрелять, нужно лбом к вражине стоять, да и уж больно её броня тонка, не ромбанёт. А вот у Т-28 броня для ромбования издали уже есть.

И знаешь, друг, что вот этот Т-28 собой являет? Да это же воплощение той самой концепции из Первой Мировой — танк подвижный форт!

В апреле 2025 года прошло в игре первоапрельское событие — и оказалось оно про Первую Мировую. Морякам предложили поучаствовать в Ютландском сражении, и это было интересно, особенно понравился временами наплывающий на отдельные участки моря туман. Всё соответствовало духу той настоящей исторической битвы. Но ещё интереснее были танковые бои. Где по полю боя бежала в атаку пехота, в воздухе летали «этажерки» и цеппелины, а по изрытой воронками земле Фландрии ползли первые танки. Большая часть которых как раз следовала концепции подвижного форта.

Этой же концепции следовал и советский средний танк Т-28. Только естественно он был заметно лучше своих предшественников из Первой Мировой.

Он большой и у него три башни. Одна главная орудийная, две малых пулемётных. На боевом рейтинге 1.3, где появляется Т-28 самого раннего образца, тот который с поручневой антенной на башне, большая часть наших противников имеет снаряды с малым заброневым эффектом. Потому выбить все 3 наши башни врагу удаётся редко. Да, бывает что и Т-28 убивают первым же удачным попаданием. Но не раз я получал награду «Несокрушимый» — за множество попаданий в меня, под которыми я выживал. На предыдущих танках такое ну очень крайне редко и лишь при очень большой удаче.

Так что я ездил по полю боя, постреливая из главного орудия своего подвижного форта. Наслаждался игрой как бы в Первую Мировую. Всё же трёхдюймовка убедительно приводит вражьи танки к молчанию.

Но то был день первый, когда я пребывал в полном восторге от всего что видел в игре. А на второй день случилось огорчение дня. Им стала действовавшая на тот момент модель пробития брони Т-28.

На 2023 год эта модель ещё была упрощённой. Упрощение заключалось в том, что факт пробития определялся лишь единожды для первой встреченной броневой детали. Если она пробита, дальше по всему объёму танка разлетались осколки. А внутренних перегородок будто не было

вовсе. Такая простая модель хорошо работала для некоего обобщённого танка. Расчёт производился очень быстро, и в большинстве случаев результат удовлетворительно соответствовал реальности.

Если в игре твой танк подбили, то игра услужливо покажет повтор этого попадания, и отчего именно приключилась твоя гибель, а в частности как разлетелись осколки, и что они внутри танка поразили.

Ужас объял меня, после того как разглядел, как именно подбивают Т-28 всякими малокалиберными пушечками издали. А они попадают в пулемётные башенки. И дальше осколки разлетаются на модели так, будто у танка за листом башни больше никакой брони нету. Вот к чему привело упрощение физической модели. В реальности у Т-28 поражение одной маленькой пулемётной башенки было бы фатально только для стрелка в ней.

Как же недоработка портила жизнь игроку на Т-28! Но разработчик её исправил. Тихо, спокойно, без особых фанфар, в рабочем порядке.

Примерно через год, когда мы стали играть вместе с Эльфёнком, я предупреждал её об уязвимости Т-28. Но оказалось теперь корректно обсчитывается и поражение пулемётной башенки, и разлёт осколков внутри танка, с учётом наличия перегородок. Т-28 вновь стал настоящим подвижным фортом, играть на котором одно удовольствие.

Конечно в игре есть много всякой интересной и необыч-

ной техники. Но моё первое впечатление — это подвижный форт Т-28. Он необычный и одновременно очень простой, я бы даже сказал дружелюбный к начинающему игроку.

Второй день

Всего лишь второй день. А открытий столько, будто предыдущего дня и не было. И я будто лишь сейчас узнаю, что это за игра. Хотя сколько стримов по ней смотрел, ведь кажется всё знал заранее... Нет, пока сам за рычаги виртуального танка не сядешь — не познаешь истину!

В аркаде с обеих сторон абсолютно любой страны техника. То есть вообще абсолютно любая! Лишь бы по бр подходила. А так все страны вперемежку. Даже не знаю как к этому относиться, но факт, что порой воюю против Советов в обнимку с немцами, а за меня японцы в компании с англосаксами, хотя я сам советский на всю голову человек — и на советском танке. И если ещё и китайцы с евреями с обеих сторон, то «ваще полный сюр».

Всего же в игре 10 игровых наций: США, Германия, СССР, Британия, Япония, Китай, Италия, Франция, Швеция, Израиль. Но, к примеру, есть в игре и венгерская техника. Только её включили в армию Италии. Ну ладно бы Румыния, ведь это мы их румынами называем, а они сами себя романами именуют и ведут свою родословную от древних римлян. И действительно, румынская техника итальянцам в игре досталась, но только как премиальная. То есть вроде как не родные румыны потомкам гордых римлян. А вот как общедоступная, в ряды итальянцев зачислена техника Вен-

грии. Уж не знаю почему. Венгры-то вроде от кочевых угров происходят. Стало быть, с точки зрения древних римлян, они пришлые варвары, а вот в игре породнились. Может из-за одинаковых цветов флага? Японцам отдали Малазию. Бенилюкс в игре попал в войнство Франции, что логично и по географической близости и по языку. Финнов в игре определили под власть шведской короны, что хотя бы имеет исторические мотивы. А хитрые британцы получают себе армии своих бывших колоний, в частности ЮАР и Индии — а значит и советскую и российскую технику, которая состояла на индийской службе.

Но это что касается сухопутных и воздушных сил. На море выбор скромнее. По крайней мере пока что шведы, китайцы и израильтяне не бороздят виртуальные волны. А французы хоть и появились летом 2024 года в море, но сперва только на кораблях не меньше эсминца. Катера французам отчего-то не сразу дали. А когда дали, то сперва очень немного. И из тех, что дали первыми, чуть ли не половина была слабовата. Зато потом стали добавлять ещё и ещё, и под конец 2025 года, катера у Франции очень интересные и разнообразные, возможно даже превосходят все другие нации многообразием форм малого флота. Впрочем, сейчас речь только про танки.

Ещё из просмотра стримов я знал, что в танковых боях полезна авиация. И потому взял истребитель И-15, самой базовой модификации. Соответственно самый медленный. А

мне в самый раз чтоб научиться. И я научился. И тебя, друг, научу, но чуть позже.

Однако оказалось, что взял я самолёт напрасно — в аркадных боях авиация игрока участия не принимает. Да, вот так, не полетать мне над полем танкового боя на моём новом биплане, пока я в танковую аркаду играю. Но ведь проносятся же самолёты над полем танкового боя и в аркаде? А это дают игрокам какую-то случайную авиацию. То есть вот совсем случайную. Можешь выбрать только тип — истребитель, штурмовик или бомбардировщик. Но не только какой именно это будет самолёт и чем вооружён, но даже какой страны — никаких гарантий. Играешь за СССР, выбираешь вылет на бомбардировщике, а в небе можешь оказаться хоть на английском Ланкастере, хоть на немецком Хенкеле. Или выбрал штурмовик, так не угадаешь, бомбы под его крыльями будут подвешены или ракеты.

Зато дают эти самолёты бесплатно. Нужно только успевать выбрать, когда в меню, там же где снаряды, появляется возможность запрыгнуть в самолёт. Беспокоиться, как и на какой аэродром садиться на скоростном самолёте, не придётся — полетать дают лишь полминуты. Что за полминуты успел настрелять, тем и будь доволен. После чего волшебным телепортируют обратно в танк. Вот только танк всё это время стоит где-то на поле боя. И не раз я по возврату находил от своего танка лишь горящий остов.

Проклятые расхитители социалистической собственно-

сти! Всего-то на полминуты без присмотра танк оставил! Куда смотрит президент?

Поговорим тогда о противодействии воздушному нападению. То есть о зенитках. А с ними всё совсем не так однозначно, как казалось мне ещё вчера.

Во-первых, из-за этой тотальной доступности авиации в аркаде, зенитки как средство ПВО не слишком востребованы. Многим игрокам кажется, что проще и надёжнее воспользоваться бесплатным истребителем, чтоб сбить вражий бомбовоз. На деле тут полная игра случая. Ибо какой именно самолёт выдадут тебе, а какой врагу — заранее неизвестно никому. Потому запросто можешь оказаться на устаревшем истребителе с пулемётами против скоростного штурмовика. Ты его ещё попробуй догони, а если и догонишь, то от силы повредишь немного. Это не говоря о вражеских истребителях прикрытия, которые будут охотиться за тобой самим. Ну и стрелок штурмовика по тебе стрелять будет. Однако с той же вероятностью можешь вылететь на самом проворном и юрком истребителе против устаревшего медлительного бомбовоза, который из автопушки разнесёшь в клочья быстрее, чем его стрелок успеет взять тебя на прицел своего слабого пулемёта. И такие победы запоминаются, а шанс на победу получить очень легко.

Когда кто-то из врагов захочет полетать на бомбардировщике, тебе обязательно предложат возможность вылететь на перехват. Да, всего полминуты будет самолёт в твоих руках.

Можно ли успеть за это время сбить бомбардировщик? За полминуты — на хорошем истребителе в танковой аркаде легко! А вот попробуй сшиби его, стреляя с земли.

Поначалу мне удавалось лишь изредка. И на ранних зенитках со слабыми пулемётами почти всегда это было так: почём зря прям заливаешь бесконечными очередями в маркер движения вражьего самолёта, а добьёшься хорошо если просто попадания, кое врагу особо и не вредит. Правда если потом враг сам случайно разобьётся, то тебе засчитают его сбитие, если хотя б просто в вражину попал. Вот только этот самый вражина до того может успеть таких бед натворить...

Нелегка доля зенитчика. А всё дело в дистанции. На большой дистанции разброс пуль такой, что подавляющая их часть пролетает вообще мимо, даже если цель двухмоторный бомбардировщик. Да ведь надо не просто в самолёт попасть, а поразить какой-то жизненно важный узел, к примеру, двигатель, а лучше пилота. С дистанции больше полукилометра из слабого пулемётика — практически нереально. А теперь представь, друг, как ты стоишь на месте, а вражий «Юнкерс» на тебя пикирует. Вот эти полкилометра он за пару секунд проскочит, если не быстрее. Ты его ещё успеешь заметить и навестись.

Казалось бы нужна мощная зенитка. Крупный калибр, много взрывчатки в снаряде. И такие в игре есть. Стрелять по врагу можно издали, и если попадёшь... Но вот попасть становится сложнее. Потому что темп стрельбы могучего

орудия низкий. Между снарядами в полёте «прорехи» по 100 и более метров, даже если стреляешь метко, через такие «дыры» не то что вёрткий истребитель, здесь и медлительный бомбовоз порой успевает проскочить.

Истребитель же заходит в хвост своей цели и имеет много секунд, чтоб с комфортом вести огонь с выгодной дистанции. Его пулемёты скорострельны и убийственны, Отсюда и заметно большая эффективность истребителя.

И всё же надо качать зенитки. Надо, чтоб потом получить более сильные. Такие что и танки бить будут. Но это, правда, лишь начиная со II ранга. А что у нас на первом?

У Страны Советов на первом ранге всего 2 разных зенитки. Обе на базе грузовика ГАЗ-ААА — это по виду та же полупорка, только трёхосная. Соответственно брони никакой вообще, и любая пулемётная очередь такую зенитку превратит в решето. Что все враги, и танки и самолёты, просто обожают делать.

Боевой рейтинг у обеих зениток строго одинаковый 1.0, но изучить сперва предлагается ту что с пулемётами конструкции сэра Хайрема Максима. Конечно же не с теми ранними тульскими, что выпускались по патенту конца XIX века, но и не самой последней советской модификации, что введена была по итогам Зимней войны с финнами. В общем пулемёт не новый, но испытанный, а ещё их у нас на ГАЗике не один, а четыре, что даёт хорошую такую плотность огня. Прямо ливень пуль. Ну а постреляв вдоволь из счетверённых

максимов, получим и следующий зенитный ГАЗик, который с крупно-калиберным ДШК.

У счетверённой установки пулемётов Максима громадный боезапас, заливай очередями хоть всё небо. Но против танков сделать не можешь абсолютно ничего. Разве только подстрелить такой же безбронный грузовик. Мне, правда, однажды удалось изловчиться уничтожить вражескую самоходку из этих моих максимов. Но это потому, что я на холм заехал, а она понизу проезжала, да открытую сверху рубку имела — вот сверху в рубку я ей весь экипаж и перестрелял, патронов не жалея. Но это случай редкий. Да и против воздушных целей слаба винтовочная пуля, быстро силу теряет в полёте, а на дистанции около километра, если попадёт в тонкий алюминий обшивки самолёта под углом, то от ricochet без пробития. Да-да, начиная с некоторой дистанции, винтовочная пуля не вредит самолёту вообще! Вот насколько она слаба при стрельбе вверх.

Вторая советская зенитка вооружена одним крупно-калиберным пулемётом ДШК — а вот он уже может и БТ-5 или Т-26 или иной тонкобронный танк прострелить. Не издали, конечно, а лишь вблизи. Однако есть и обратная сторона медали, даже три, нет четыре таковых:

1) тренога ДШК в кузове грузовика стоит так близко к кабине, что наводчик пулемёта не может развернуть его назад. Сектора обстрела назад вообще нету — тогда как у счетверённых «максимов» обстрел круговой.

2) отстрелял одну ленту и долго перезаряжай следующую, тогда как «максимы» стреляют бесконечными лентами. И естественно кончается у ДШК лента в самый неподходящий момент. Я помню с каким трудом сумел сбить свой первый самолёт из ДШК, хотя из счетверённых максимов тогда делал это уже легко.

3) плотность огня четырёх «максимов» создаёт сплошной ливень, тогда как один ствол ДШК выплёвывает пули заметно реже — и реально скоростной самолёт имеет шанс проскочить между пулями. Потому нужно выработать особый навык проходки очереди через маркер упреждения, а не заливать безостановочно в него. Навык этот, впрочем, пригодится позже в реалистичных боях, где никаких подсказок-маркеров уже не будет. Так что, друг, развивай глазомер, учись стрелять сам.

4) машины вроде одинаковые полностью — ГАЗ-ААА. Вот только тот грузовик, что возит «максимы», со сложенными бортами. А который с ДШК, борта разложил, и бывает протискиваешься в узкий проезд, задеваешь этим торчащим бортом препятствие, и встал на месте, скорость потерял, без движения вывернуть не можешь, надо сдавать назад, всё это мучительно долго, а ведь для безбронного грузовичка движение это единственное спасение.

А как же стримеры показывают, как они лихо на ГАЗике с ДШК крошат вражьи лёгкие танки? Ответ прост: на прокачанном экипаже такое можно. Самое главное это максималь-

но прокачанная перезарядка. Потому что на экипаже из новобранцев, у которого перезарядка четверть минуты... Выскочил, пострелял и удирай в надёжное укрытие на долгую перезарядку. Ну, ты понял, друг, это вообще не вариант.

Потому качаем навыки экипажа — а сами изучаем слабые места противника. Не палим в корпус! Запоминаем где у врага тонкая броня, бьём короткими очередями точно по местам где сидит экипаж. Между прочим, при попадании во врага, в верхнем правом углу экрана появляется хит-камера — очень помогает прицельно расстреливать тех, кто во вражьем танке.

И тогда, в руках опытного игрока ГАЗик с ДШК становится машиной смерти. Быстрые неожиданные прорывы, захват точек, уничтожение вражеских танков в борта! Но новичку на нём сложно. Реально сложно. Для новичка куда предпочтительнее счетверённые максимы с их бесконечными лентами, чтоб заливать всё небо.

Хочешь жить умей вертеться

На 3-й день я играл уже получше. А отчего? САУ научила. Уж очень мне интересно было опробовать СУ-76М. И первые неудачи с этой «Коломбиной» меня хоть и огорошили, но не отвратили от намеченного. А наметил я себе научиться на ней играть. Ведь воевали же на ней деды! Игровая модель более-менее реальности соответствует. Значит — играть возможно! Другое дело, что я пока не очень понимаю, как?

Да, от её пушки, от ЗиС-3, ожидал я хорошей такой эффективности, в сравнении с короткоствольной пушкой Т-28 того же трёхдюймового калибра. Увы, ЗиС-3 создана наложением нового орудия на уже освоенный в производстве технологичный лафет 57-мм противотанковой пушки ЗиС-2. Естественно, энергия отдачи нового орудия с большим калибром не должна была превышать таковую у прежнего малокалиберного орудия, чтоб не развалить лафет. Оттого начальная скорость снаряда ЗиС-3 выходит даже поменьше, чем у танковой сорокапятки. И поменьше этак метров на сотню в секунду. А отсюда, вспоминаем школьную формулу кинетической энергии, которая есть половина от перемножения массы на скорость в квадрате — и вот результат: в отношении способности проламывать броню, более тяжёлые снаряды СУ-76М не шибко превосходят мощь снарядиков

Т-26. Однако у Т-26 есть вращающаяся башня, а вот «Колумбина» её лишена.

Отсюда первый рецепт как играть на самоходке: держись за спинами товарищей и оттуда навешивай метко да споро по врагу. В таком духе и в официальной википедии Военного Грома написано. И спору нет, всё логично. Но...

Но ведь бывает вот она точка стратегическая впереди. Игроки её меж собой просто точкой кличут. Ну точка и точка, эка невидаль. Это ж, как в доброй советской комедии «Здравствуйте, я ваша тётя»:

— *Да мало ли в Бразилии всяких Педро?*

Вот примерно так же и иные игроки на стратегическую точку смотрят. И занимать её отчего-то не спешат. Ещё и резоны приведут, мол, поедешь туда, точка замигает, там-то тебя враг артой и накроет. Помрёшь ни за что. А они помирать не хотят — потому умно стоят в стороне. Они себе на уме, их хата с краю. Пусть другие рискуют.

Между тем, точка в самом деле значение для команды имеет стратегическое в прямом смысле.

Только на точке можно пополнить боекомплект. Раньше это было особенно критично для иных САУ с очень маленьким возимым запасом снарядов. Зенитки с виду возят с собой много, да только с их бешеным темпом стрельбы улетают патроны за секунды. Теперь и САУ и зенитки возят с собой второй боекомплект, для пополнения из которого могут строить снарядный ящик. Но даже при этом пополнять

боезапас на точке остаётся выгоднее. А для танков точка и поныне единственный источник снарядов и патронов.

А ещё ремонт и пополнение экипажа. Даже если у тебя машина совсем новая, нету ни инструментов, ни огнетушителя, ни пополнение экипажа ещё не исследовал — поезжай на точку, там и починишься и экипаж пополнишь. А если у тебя эти улучшения есть, и казалось бы, можешь и сам в любом месте спрятаться да чиниться и пополняться — но на точке сделаешь всё побыстрее. А эти выигранные секунды порой дорогого стоят.

Наконец, стратегическая точка это победные очки всей команды. И вот ты видишь — они утекают. И ты не выдержишь, рвёшь вперёд... Чаще всего это заканчивается гибелью. Ну не успеваешь ты проскочить, самоходка обычно совсем не гоночный болид. А ввязываться в бой, это значит встать на месте, развернуться в сторону врага... А брони-то у самоходов обычно кот наплакал. Ну если только это не какой-нибудь штурмгешуц, сиречь самоходное штурмовое орудие сумрачного тевтонского гения — вот у тех и корпус низкий, приземистый, и во лбу брони поболее, чем у Т-34. Тогда как СУ-76М мало что брони имеет ну разве от винтовочной пули уберечься, так ещё с кормы всё открыто и крыши нет, так что с этих направлений любая шальная пулька нам страшна.

Даже бронированному штурмгешуцу вести манёвренный бой ох нелегко. А не лезть в бой самому, это значит стоять и

ждать, пока приедут товарищи по команде, да соблаговолят захватить точку... Ага, дождёшься их, тех товарищей.

И жизнь заставила меня научиться врываться. И резво так разворачиваться на врага. И с ходу палить. Из самоходки. Благо орудие очень даже неплохое на близких дистанциях, вот иной раз и врываться получалось.

Ведь в сущности трудность игры на самоходке лишь одна — нету башни. Мышью можно лишь чуток подправить наведение, но вся грубая наводка — это только разворотом всего корпуса. Потому выходит так, что танк может ромбануть вражьи попадания, а вот самоходочка такой роскоши лишена в принципе.

Зато если освоил приём выскочить из-за угла и тут же развернуться на цель, да и выпалить без промаха — то можно и на самоходке навоевать изрядно. Ну или стоять подале и навешивать издали, в аркаде ориентируясь на маркеры врагов, коих углядели твои товарищи. Так немного безопаснее, но даже из второй линии наглеть не стоит. Очень аккуратным нужно быть, потому что среди врагов наверняка найдутся такие же любители стрельбы издали по маркерам. И отчего-то их там всегда больше, а снаряды их летят метче. Так что коли выкатишься на пригорок, чтоб иметь лучший сектор обстрела, то, считай, подставился, и забьют тебя как последнего мамонта всем селом.

Так не изображай из себя мишень — а сам врага бей! Благо есть чем.

У «Коломбины» 76-мм пушка — лучшая по настильности траектории полёта снаряда трёхдюймовка на I ранге. Да ещё с огромным выбором этих самых снарядов. Среди которых и различные бронебойные, и осколочно-фугасный, и шрапнель, и даже такая экзотика как дымовой снаряд, уж не знаю зачем он нужен. Хотя если подумать, то таким снарядом можно союзника от обстрела спасти. Или, выстрелив перед врагом, этого врага временно ослепить, он же за дымом ничего видеть не сможет. И придётся врагу позицию менять, из-за удобного укрытия выезжать — вот тут и будет шанс его подбить. Так что изобретательный игрок и для дымового снаряда дельное применение в бою найдёт. Но самое главное преимущество — снаряд кумулятивный с бронебойностью в лоб 80 мм. И вот эта бронебойность не зависит от дистанции. Это у обычного проламывающего броню снаряда, чем больше дистанция до цели, тем слабее удар. У кумулятивного и через 2 километра ровно такая же сила бронепрожигания. И даже при угле встречи с бронёй 60 градусов он прожжёт до 40 мм. Так что хоть «Коломбина» и на I ранге, но верно послужит и на следующем. И неудивительно, что именно на «Коломбине» я взял свою первую награду «Ранг не имеет значения», подстрелив в борт «Шермана», который превосходил меня по бр более чем на 1.0.

Я упорно совершенствовал свои навыки ведения боя на самоходке. И внезапно обнаружил, что и на танках стал действовать так же — то есть наводиться на врага не только вра-

щением башни, но разворотом всего корпуса.

Что это мне дало? Т-70, на скорость вращения башни которого все ругаются, мол, чего ж так медлен-н-н-но — у меня теперь вполне лихо ведёт стрельбу ну прям как заправский ковбой. Думаю, стоит дать второй шанс Т-60 и опробовать этот приём на нём. Хотя долгая перезарядка...

А самое удивительное, я ведь некогда именно так играл в Quake II — наводился, и вращая своего игрового альтер-эго клавиатурой, и одновременно наводя прицел мышью. Вычитал тогда про такой приём игры в статье знаменитого Дмитрий Юрича «ст/оу Гоблина» Пучкова. Он в «Навигаторе игрового мира» писал. Журнал такой был. И у меня тот номер с его статьёй до сих пор где-то хранится на пыльных полках. Все им тогда зачитывались. И вот, спустя 20 лет, забытые навыки пригодились вновь. Спасибо Гоблину!

А ещё удивительнее, что я знал, так поступали и в жизни. В частности знаменитый танковый ас Михаэль Виттманн. У него был «Тигр», башня вращалась медленно, потому Михаэль командовал разворот водителю, так удавалось наводить орудие танка на цель решительно быстрее. И я читал об этом, да подзабыл. А тут заново сам изобрёл в игре.

Из чего мораль: всё новое хорошо забытое старое. А мне опять в бой пора, докачивать I ранг. Я имею ввиду строевую или линейную технику. А ведь есть ещё премы.

Премами игроки кличут технику премиальную. Таковая есть и для самого I ранга. И она покупается за золотые орлы

(считай за реальные деньги), зато она очень интересная.

Пятибашенный гигант Т-35 и РСЗО БМ-8-24, которая ни что иное как «Катюша» на шасси лёгкого танка. Есть тут и трофейный немец Рз-III под советским обозначением Т-III — скорость не хуже чем у полностью прокачанного БТ-5, броня лучше значительно, а уж 50-мм пушка решительно превосходит все ожидания, практически сравниваясь по броневой мощи с «Коломбиной». И подкалиберный снаряд так же доступен.

А ещё есть в игре Биржа. И там цена может оказаться ещё дороже, зато встречается ну совсем необычная техника. Игроки такую называют акционной.

К примеру, РБТ-5 — это БТ-5, но с парой громадных ракет, грозно именовавшихся танковыми торпедами. Вес ракеты четверть тонны, а взрывчатки в ней 130 кг. Такой душой не обязательно во врага попадать, достаточно рядом уронить. Ведь столько же взрывчатки в авиабомбе ФАБ-250, а она поражает танки на расстоянии 7 метров от точки своего взрыва, да ещё разлёт осколков под 200 метров способен насытить лёгкой технике.

Интересен и броневомобиль БА-11. Он столь же быстр, как зенитки на базе ГАЗ-ААА. По дороге он обгонит БТ-5 и даже возможно БТ-7, при том что вооружён как танк, так что пригоден для быстрого захвата стратегических точек в начале боя или такого же спешного выдвижения к засадной позиции. И пушка и пулемёт такие же. Но защита чуть хуже,

чем у БТ, а сам этот броневомобиль цель крупная. Играть на нём можно, но это непросто. И я бы сказал, это будет игра в духе Первой Мировой, когда броневомобили активно заявили о себе. Вот кабы была карта только для Т-28 и БА-11 — там эти машины могли бы раскрыть свой потенциал, как его видели военные умы 20-х годов. А в боях против рождённых Великой Отечественной «Коломбин» и Т-60 таким старичкам, конечно же, тяжело приходится.

Для жаждущих простой игры скорее годен М-3 Средний — американский ленд-лиз на службе Страны Советов. Нормальная скорость при нормальной броне, да ещё и сразу 2 пушки. Некоторую трудность представляет научиться стрелять из них попеременно — одна перезаряжается, другая стреляет (тут надобно настроить раздельную стрельбу орудий основного и вспомогательного по разным кнопкам). Зато уж если этот приём освоить, то враг будет получать по снаряду каждые пару секунд, а то и быстрее. И бронепробитие у тех снарядов очень даже. Короче, мало врагу не покажется, это точно.

Но вся эта техника, будь она штатная или премиальная — требует навыка игры. Сама по себе техника за игрока играть не станет. Даже не надейся.

Грузовик с пушкой

Всё было хорошо, пока не дожил я до II ранга, где добрался до ЯГ-10 (29-К). А это...

ЯГ-10 это грузовик, весьма похожий на ЗиС-6, те же 3 оси, но для военного применения вместо грузовой платформы установлено 76-мм зенитное орудие 3-К. Это не какая-нибудь дореволюционная пушка Лендера, которую тоже ставили на грузовики, но во время Первой Мировой. А тут калибр такой же, да ствол заметно длиннее, так что траектория выстрела более настильная, а бронепробитие снарядов прекрасное. Установок таких в РККА было не так уж много, примерно 4 десятка. И они действовали в составе батарей, куда так же входили и автомобили с прожекторами и автомобили со звукоулавливателями. В общем всё то, что мы видим на кадрах хроники о довоенных парадах на Красной площади. Короче это зенитка для стрельбы по высоко летящим медлительным бомбовозам...

В жизни это зенитка. А в игре нет.

В игре нужны зенитки для стрельбы по быстро проносящимся над полем боя низко-летящим и манёвренным целям. В боекомплекте ЯГ-10 есть снаряды с дистанционным взрывателем, но ствол наводится очень неспешно, а перезарядка даже при самой максимальной сноровке экипажа 5 секунд. В жизни каждой батарее придавался прибор ПУАЗО. Сам при-

бор это электро-механический вычислитель. Да-да, уже тогда были такие. И если кому интересно, то первые программируемые компьютеры появились ещё аж в XIX веке аккурат с концом наполеоновских войн. Про то есть толковая статья «Механический компьютер» на моём сайте *SteamAge.ru* — ищи в разделе Публикации

Но вернёмся к работе зенитчиков 1930-х годов. По данным от хитроумных зенитных дальномеров, на каждом из которых работало сразу 5 операторов-офицеров, прибор управления артиллерией зенитной обороны (именно так расшифровывалась аббревиатура ПУАЗО) вычислял курс цели и её место встречи со снарядом, данные передавались по электрическому кабелю на орудия, где наводчикам оставалось только совместить линию прицела с указателем. Задержка дистанционного взрывателя могла выставляться так же по данным прибора ПУАЗО. Но в игре ничего подобного нет, стрелять надо наугад, а если хочешь всё же выставить дальность, процесс занимает несколько секунд... Да и не получается провести замер дальности по самолёту.

Потому доблестная зенитка воюет как истребитель танков. И в игре причислена к САУ, ранг II, боевой рейтинг 3.3.

Всё познаётся в сравнении. На том же ранге и ровно том же боевом рейтинге СССР имеет прекрасный танк Т-34 — ранней модификации, с хорошей бронёй, установленной под рациональными углами, из-за чего от неё не так уж редко рикошетят вражьи снаряды. И пушка та же трёх-дюймовка,

пусть ствол и короче, зато во вращающейся вкруговую башне. Тогда как ЯГ-10 стрелять прямо вперёд неспособен, кабина грузовика мешает.

А ещё есть на том же ранге и бр зенитка ЗСУ-37 на базе лёгкого танка, с неплохой бронёй и вращающейся вкруговую башней, пусть без крыши над головами экипажа, зато с хорошим 37-мм зенитным автоматом, на бронебойных обоймах пробивающим большинство встречных врагов очередями. Промaxedнулся первым снарядом? Через полсекунды во врага уже летит второй!

А ещё можно сравнить несчастный ЯГ-10 с другими советскими САУ. Как раз перед ним в линейке СУ-122, после него СУ-152, далее СУ-85, ИСУ-152 — короче все они машины полноценно защищённые, а некоторые из них могут многие танки расшибать даже фугасами, настолько мощны взрывы их снарядов. ЯГ-10 защиты имеет ровно ноль, ему приходится бояться самых слабых пулемётиков и прилетающих издали осколков, взрыв бомбы где-то неподалёку или артудар — смерть почти наверняка.

Снаряды тоже подводят ЯГ-10. Ведь основной снаряд это бронебойный каморный. Но его взрыватель срабатывает, только ударившись о 14 мм брони. А сквозь тонко-бронный броневилок пролетит навывлет, возможно даже вообще не причинив толком никакого вреда. Тут бы жახнуть фугасом — да калибр маловат, чтоб уверенно взрывом проламывать броню типичных обитателей II ранга.

И это я ещё не сравнивал свой многострадальный грузовик с премиальной или акционной техникой. Или техникой других стран.

— В общем понятно, на этом не сыграть, — так думал я.

Но в очередном Боевом Пропуске стал счастливым обладателем итальянского грузовика с пушкой. Как ЯГ-10 без брони, только за более мощное орудие и боевой рейтинг повыше. А в каждом Боевом Пропуске обязательно есть испытание, требующее сыграть на призовой технике. И выпало мне не просто сыграть, а чтоб в бою троих подстрелить, не позволив подбить себя. И так 15 раз.

И я это сделал.

Вот после этого подвига, я стал понимать кое-что. А потом посмотрел, как играют знаменитые стримеры — и понял:

— *А грузовик-то это сила!*

Открою небольшой секрет Полишинеля, который не замечают новички, да и опытные игроки порой забывают. А секрет этот таков:

Баланс сделан под киберспортсменов.

Там, где средний игрок видит сплошь недостатки и уязвимости — чемпион ищет преимущества. И находит их. Потому он и чемпион.

Брони нет, говорите? Но ведь большинство врагов едут в бой, зарядив бронебойные. А раз у нас брони нет, то вражеские взрыватели не взведутся. Врагу придётся стрелять снаряд за снарядом, вышибая по одному солдатику из расчёта

нашей пушки.

Мы уязвимы для пулемёта? Будем держаться в отдалении, благо оптика позволяет нам выцеливать врага издали.

А вот врагу выцелить нас он как непросто. Ведь мы можем встать за преградой, выставив только пушку. Враг не сможет одним выстрелом выбить нам и наводчика и водителя. А вот с танками такая неприятность случается с удручающей регулярностью. Попали в тебя, а ты ни выстрелить в ответ не можешь, ни уехать. ЯГ-10 из-под обстрела уехать сможет.

Но если первым стреляет он — а хороший киберспортсмен всегда будет стрелять первым — то ЯГ-10 расшибает вдребезги любую броню любого врага, какой только может ему попасться на поле боя.

Чемпионы очень любят безбронные грузовики.

Кстати ЯГ-10, хоть и популярен у толковых игроков, но не на первом месте. А кто же тогда?

А это угадать легко, коли учесть, что в реальной жизни ЯГ-10 это зенитка. Но созданная для стрельбы по высотным целям. А в игре, за неимением профильных целей, ЯГ-10 воюет против танков.

Но есть же и другие зенитки!

Тоже на лёгком грузовом шасси, а значит очень быстрые. И при том с неплохой пробивной силой своих автопушек. Автопушка стреляет очередью, а значит из неё можно бить с ходу, без необходимости точного прицеливания. Промых прямо на ходу исправляй по трассерам. А это значит, что ес-

ли ЯГ-10 скорее едущая пушка, доехал до позиции, оттуда и работай, то грузовички с малокалиберными автопушками это лихие тачанки, которым не стоит долго задерживаться на одном месте. Гусарский наскок, мчись да стреляй. И между прочим, благодаря скорости, эти механизированные тачанки успевают проскочить на фланг наступающих вражеских танковых орд — и давай стричь фраги. А впрочем, не обязательно ехать именно на фланг — когда у тебя есть скорость и манёвр, именно ты будешь выбирать удобное тебе место боя.

К примеру, хороший игрок нередко поедет на захват точки на советской зенитке ГАЗ-ММ или ЗиС-12. Обе обычные грузовички-полуторки. Зато быстрые и резвые. И при казалось бы скромном калибре, пробивной силы их 25-мм автоматов вполне хватает на борта любого встречного врага.

Они шьют танки один за другим очередями быстрее, чем удивлённые танкисты успевают понять, откуда их обстреляли!

А ведь есть и зенитки калибра 37-мм... Но вот тут стоит сказать пару слов об их ценности, как собственно средств ПВО.

Между прочим, СССР в ПВО очень сильно нуждается. Взглянем на американцев, и там чуть не каждый танк с пулемётом на крыше, а значит сам себе зенитка. Советские люди тоже не дураки, тоже смекнули ставить пулемёты на крыши танков. Пусть не так массово, но видим на фото тяжёлые 5-башенные Т-35 на парадах — и сверху пулемёт зенитный. А

в игре нету у Т-35 такого пулемёта. А ведь ставили даже на Т-26, и есть архивные фото, например танка поставленного в Испанию или танка в Иранском походе Красной Армии, когда в начале Великой Отечественной вместе с англичанами захватили Персию для установления южного маршрута снабжения по ленд-лизу. Итак, в реальной истории пулемёты на крышах советских танков имелись. Но советским Т-26 пулемётов в игре не дали. Даже премиальному Т-26 не дали. Правда дали тому Т-26, который отдан Китаю... Но игроку за СССР это ничем не поможет. А значит нужны хорошие зенитки.

Но какова типичная воздушная цель? А она несётся со скоростью 100 метров в секунду, если это неповоротливый бомбардировщик, и вдвое быстрее, если это юркий истребитель.

И тут важнейшей характеристикой зенитки оказывается не мощь снаряда — а темп стрельбы. Для 25-мм орудия он 240 выстрелов в минуту. То есть, между её снарядами в полёте временная дистанция в четверть секунды. Скорость снаряда 910 м/с, а значит от снаряда до следующего более 200 м свободного воздуха. Через которые юркий самолёт вполне может и проскочить, ведь за те же четверть секунды он пролетает с полсотни метров.

А для 37-мм орудия время между выстрелами треть секунды. И через его очередь вражьему самолёту проскочить ещё легче.

Однажды у меня через очередь 37-мм зенитки свободно пролетел громадный тихоходный 6-моторный бомбардировщик «Мессеримидт».

И вот он парадокс: даже всего один 37-мм фугас легко оторвёт самолёту крыло напрочь — только ты ещё попробуй попади хоть одним снарядиком из 37-мм зенитки с её низким темпом стрельбы — да по быстро-летающей воздушной цели. А потому такие могучие зенитки — в игре хороши как противотанковые манёвренные пушки.

Но есть у Страны Советов и отличная зенитка — это БТР-152. На 2023 год в игре была лишь его модификация БТР-152А — с парой пулемётов, но даже она приятно удивляла своей универсальностью. Ещё бы, ведь пулемёты-то КПВ используют 14.5-мм патрон противотанковых ружей. Самый настоящий противотанковый пулемёт. Даже сразу пара таких. Естественно, у них и вполне приемлемая пробивная сила против танков в борт, в упор бронебойными аж полсотни миллиметров брони шьёт. И очень приятное могущество пуль мгновенно-зажигательного действия по безбронным целям — то есть по противным грузовичкам и самолётам. И хороший такой пулемётный темп стрельбы, 600 выстрелов в минуту, это всего 0.1 секунда между выстрелами — что здорово повышает шансы на сбитие воздушного агрессора.

А 31 октября 2023 года вышло обновление «Боги войны», приуроченное к отмечаемому 1 ноября 11-летию выхода иг-

ры в открытое бета-тестирование для широкой публики. И вот в нём Стране Советов дали БТР-152Д — модификацию с 4 пулемётами, и она стала моей любимой зениткой СССР. Приноровившись можно сшибать самолёты первой очереди. И любой лёгкий танк расстрелять. Ну а если встретился кто покрепче — того в борт. Конечно кроме настоящих тяжёлых танков, таких как КВ. Но и ему можно пулемётной очередью в дуло разворотить пушку. И добрых четверть минуты, а то и дольше он безоружен и беззащитен. Рви ему гусеницы, чтоб не уехал. А потом снова ломай пушку. Ну а там, глядишь, и союзники подтянутся — добить подранка.

Тут может возникнуть некоторое недоумение. Зенитки хорошие СССР в игре нужны — а их дать-то дали, но отчего-то только послевоенные. А что ж в войну-то?

Историческая правда такова: к 1937 году СССР имел для целей ПВО в основном только старые трёхдюймовки Лендера ещё дореволюционного выпуска. Там, где стоит ныне прозванная народом «домовая церковь Лужкова» (*которая в свою очередь стоит на месте варварски снесённого женского монастыря... нет, его снесли не большевики, никаких большевиков ещё не было, когда дружки царской семьи подсутились занять престижное местечко под выгодное строительство за казённый счёт*), при советской власти до войны собрались строить небоскрёб в Москве, увенчанный статуей Ленина — его, кстати, можно увидеть в довоенном, ещё немом фильме «Космическое путешествие», показыва-

ющем полёт советских космонавтов на Луну ни чуть не хуже знаменитых кадров с астронавтами «Аполлонов» (*я ни на что не намекаю*). Небоскрёб этот должен был иметь ещё и военное назначение — как наивысшая точка над столицей, служить её центром ПВО. И в самой голове вождя должны были располагаться зенитные орудия. Всё хорошо задумали. А орудий-то нету! И только тогда кинулись спешно закупать за границей образцы и лицензии на производство, да своё разрабатывать. Но дело оказалось непростым, уходили в прямом смысле годы, а производство буксовало, и к началу войны зениток не хватало жутко. Да ещё часть из них спешно передали для противотанковых целей. Вот такова была реальная история.

Но оставим историю, вернёмся к игре!

Настоящий шик для истинного киберспортсмена — это выезд на ГАЗ-ДШК.

Да-да, том самом, на котором я так и не научился сбивать самолёты. И казалось бы, у него автопушки нету, один-единственный пулемёт, пусть и крупно-калиберный, но ведь пулемёт же всего лишь. Он вроде бы зенитка, но сбить из ДШК самолёт непросто. Однако сравним этот ГАЗик с лёгким танком Т-60. Вполне полноценный лёгкий танк. С автопушкой ШВАК, наскоро переделанной из авиационной в наземную версию. Калибр явно больше пулемётного. А стреляет так же очередью. Да ещё у танка броня круговую, между прочим местами до 35 мм, и даже в самом тонком месте 15 мм.

Казалось бы, танк защищён, но...

Но киберспортсмен смотрит вот как:

— *Выходит, об танк бронейбойный снаряд взведётся обязательно. Об грузовик ни в коем разе. Еду на грузовике!*

Танку не угнаться за проворным грузовичком. Грузовик быстрее проскочит опасный участок, враг может и вовсе не суметь попасть в такую скоростную цель, а вот танк непременно словит снаряд.

Наконец, автопушка ШВАК. Она же авиационная. Соответственно имеющая относительно малую отдачу. А значит, и сообщающая своим снарядам малую пробивную силу. Которая даже чуточку хуже, чем пробивная сила пулемёта ДШК на грузовичке.

А чемпион мыслит не про то, как он будет выживать под вражьи обстрелом, терпя попадание за попаданием — а про то, как он будет бить врага быстрее, чем тот выстрелит в него.

Ни пушка ШВАК, ни пулемёт ДШК не пробивают многих встречных врагов в лоб. Но в борта оба могут. Только грузовик быстрее проскочит в обход, закрутит врага, настреляет по гусеницам, подожжёт двигатель — а танк всё ещё плетётся где-то позади.

Конечно все не могут играть как чемпионы. Ну на то они и чемпионы, чтоб восхищать прочих и быть недоступными для подражания. В танках я не играю как чемпион, и потому мне нравится Т-60, на нём у меня получается заметно лучше,

чем на ГАЗ-ДШК.

Но я понимаю, как мыслит чемпион.

И надо мыслить как чемпион! Иначе воспитаешь в себе мышление закоренелого неудачника.

Для контраста приведу и образчик того, как мыслит такой закоренелый неудачник.

14 января отмечается День Вооружённых сил Швеции. Именно в этот день в 1521 году заступили на службу первые телохранители Густава Вазы, который спустя пару лет провозгласил независимость Швеции, став её первым королём. Любители парусного флота так же вспомнят парусный шведский линейный корабль «Ваза», затонувший в первом же своём плавании, едва успев выйти из порта, буквально у родных берегов. Корабль как раз был назван в честь правящей династии.

В игре с 14 по 17 января — всего три дня — когда игроки могут купить САУ SAV 20.12.48. Ищи её на III ранге премиальных танков Швеции. Она приземистая, юркая, имеет броневую крышу, так что от пулемётов самолётов экипаж защищён. Но самое главное — безумная скорость перезарядки в 1 секунду! Если эта «савка» куда-то ворвалась — начинай считать фраги.

И знаете какой комментарий появился под новостью? Я не стану называть имя (не будем уж совсем позорить человека), но не постесняюсь процитировать:

— Мда, повозка без башни, брони и пробития...

Не буду пересказывать, сколько людей ему написало, что даже КВ-1 и Т-34 на том же самом III ранге, пробивают не всех. Например, встретил грамотного Шермана, и что с ним будешь делать? А сколько в игре танков, у которых башня ворочается ох как лениво. И нету такого танка, который нельзя было бы подбить. Ну ведь невозможно играть, верно?

Да, если рассуждать так, то в игре вообще нет ни одной боевой машины, которая гарантированно побеждала бы всех, а сама оставалась бы неуязвимой. На том и строится игровой баланс. Ты подбираешься технику под свой стиль игры. Но если машина быстрая, меньше брони. Или слабая пушка, но может быть при этом весьма скромные габариты, можешь просочиться за кустами да по оврагам, а враги тебя и не заметят. Вот он баланс — ты выбираешь какое свойство машины тебе нужно, но остальными жертвуешь. Всё честно.

А автор того комментария просто расписался в том, какой он никудышный игрок.

И таких немало. И они активно жалуются, как им трудно играть. И виновата в этом, по их мнению, игра. А вовсе не их собственно пораженческое мышление.

Дай такому Мауса, да запусти играть против резервов — и он бой сольёт, да ещё и займёт одно из последних мест команды. И будет доказывать, что на этом неуязвимом бронированном монстре с всесокрушающим пробитием играть невозможно. И обоснования подведёт, что ему скорости не хватает, башня ворочается туго, а где зенитный пулемёт?

И вообще почему танк не побеждает сам, где тут кнопочка «выиграть бой»?

Друг, не уподобляйся таким закоренелым неудачникам. Они безнадёжны, какую супер-технику им не дай, их удел вечные поражения. Мысли как чемпион, только так начнёшь искать путь к победе.

Потому когда игроки, особенно новички, сталкиваясь с трудностями игры на непростой технике, принимают жаловаться, а то и требовать снижения боевого рейтинга... Ну давайте представим себе, что бр всех безбронных грузовичков с пушками взяли и снизили в угоду «среднему классу» игроков. Что будет?

А то, что чемпионы на грузовичках примутся в каждом бою носиться по всей карте, вырезая средних игроков десятками. И те возопят «Да это ж имба! Примите меры!»

А меры уже приняты. Заранее. Всем этим грузовичкам назначен такой бр, которого они заслуживают в руках чемпиона.

Баланс сделан под киберспортсменов

И так обошлись не только с грузовиками — так везде в игре. Везде технике назначается боевой рейтинг, исходя из того, как на ней сыграл бы чемпион, умеющий использовать все её возможности, неочевидные обычным игрокам. Порой такой бр оказывается завышен, и тогда его позже несколько снижают, чтоб и простые игроки сумели сыграть. Но бывает и так, что массовая игра показывает — игроки освоили новинку так хорошо, что техника явно имбует. К примеру, такое было при вводе БМПТ Терминатор. Чтоб спасти баланс, этой машине дважды за короткий срок поднимали боевой рейтинг. Дважды! БМПТ наводила страх и ужас. И при этом всё равно находились пораженцы, которые уверяли что на этой имбе не сыграть.

Друг, не уподобляйся таким.

В игре хватает разной техники. И той, на которой играть просто и понятно. И трудной в игре. И это хорошо и правильно. И та и другая техника нужна. Одна для тех, кто приходит в игру чтоб отдохнуть — а другая для тех, кто ищет в игре вызов. И грузовички с пушками как раз для таких; -)

Мудрость Германа Калинина

Мой друг, молодой питерский писатель Герман Калинин (а у него огромный игровой опыт, он играет в эту игру уже 12 лет, с тех пор как после самолётов начали вводить танковые бои, а игровых наций было всего две — СССР да немцы), прочтя эту книгу заметил, что я даю много разных полезных советов, но для новичка они как шквал информации. Всё враз и не упомнишь. А потому, вот тебе, друг мой, вся квинтэссенция игровой премудрости в одной фразе Германа:

— Старайся удерживать\захватывать точки по возможности. Смотри по сторонам. Не лезь на рожон, если техника и опыт не позволяют.

Особенное внимание стоит уделять захвату и удержанию точек. Они есть и на суше, и на море, и даже есть авиационные бои с захватом аэродромов, которые так же выступают в роли тех самых стратегических точек. И просто приехать и занять точку зачастую куда проще, чем подстрелить врага. А награда за занятую точку поболее будет.

Да, занимать точки это тоже риск. Ну а где в бою риска нет? Хочешь заработать очки — придётся рисковать. Или вообще не играй в эту игру.

Но допустим, ты эгоист, и не хочешь рисковать собой, занимая точку для победы команды. Что тебе с той победы? А

я тебе скажу что: выигравшая бой команда получает бонус в +100% к заработку и серебра и лампочек, что нужны для исследований новой техники и улучшения имеющейся.

А что значит +100%. Это не просто каждый из победившей команды получает вдвое больше — это значит ты сыграл один бой, а серебра и лампочек получил как за 2 боя. Времени на игру тратишь вдвое меньше — а получаешь вдвое больше. Вот тебе и прокачка летит сама и серебра на всё в игре хватает, да ещё немалый избыток остаётся.

И если ты самый беспринципный эгоист — **тебе вдвойне выгодно, чтоб команда победила** — а для этого нужно захватывать точки.

Каждая занятая точка = выгода уже прямо во время боя.

Если на машине не разработаны ещё ремонтные инструменты и пожаротушение — на союзной точке можно исправить всё. А танки иногда могут даже восполнить потери в экипаже, что прям очень существенное преимущество.

На союзной точке пополняется боекомплект. Причём пополняется он постоянно. Вплоть до того, что вот строчишь по вражьи самолётам, чуть прервался — новые патроны набиваются прямо в уже заряженную ленту. Иной раз это даёт сказочное преимущество при обороне точки. У врага есть потеря времени на перезарядку лент — у тебя по сути нет. У него пулемёты и автопушки будут замолкать — а ты практически в любой момент готов к защите и обороне.

Конечно кроме миссий с захватом точек, есть и миссии,

где точки надо просто удержать. В морских боях такова миссия с грузовым флотом, точка снабжения там находится в месте, откуда грузовой флот стартует. И вроде как оборонять точку нет нужды, она глубоко в тылу. Но чаще всего цель боя именно захват точек.

Если ты захватываешь или хотя бы удерживаешь точки — ты приносишь пользу команде, сам находишься рядом с источником снабжения, и приближаешь победу, которая обогатит тебя вдвое.

Впрочем, кажется я говорю слишком много. А прав Герман:

— *Старайся удерживать\захватывать точки по возможности. Смотри по сторонам. Не лезь на рожон, если техника и опыт не позволяют.*

Пара слов о физике

Физика в игре вполне хороша. Но ясное дело, никакая игра пока что не способна воссоздать реальность полностью. Так что конечно же игровая физика упрощена кое-где (а может даже и везде).

Притчей во языцех давно стали придирки к проходимости различных машин по тяжёлым грунтам, таким как снег и песок. Одни игроки считают, что колесо в снегу не вязнет, другие требуют преимуществ для гусеничных танков, иначе зачем им гусеницы?

В реальности всё куда сложнее. И вездеходный Т-34 на его широких гусеницах по обледенелой дороге скользил, а в грязи увязал. Даже невзирая на относительно небольшое удельное давление на грунт, сопоставимое с давлением ноги пешехода. Но ведь и пешеход в грязи вязнет. И через сугробы человеку продираться нелегко. Так же и машине.

Или взять реальные колёсные внедорожники. Не кроссоверы, которые убеждённые джиперы презрительно кличут не иначе как «паркетниками». А возьмём Виллис или старый УАЗ армейского образца на мостах с редукторами. Машина-зверь, как джипер говорю. Но в болоте увязнуть может. А, скажем, лёгкая Нива там же с разгону проскочит, не успев застрять.

Или вот Студебеккер на его больших шинах. Хороший

американский грузовик, в СССР их много по ленд-лизу оказалось. А взять советский ЗИЛ, который где только не трудился, и на стройках века, и в колхозах. Ну казалось бы тоже должен везде проезжать? Однако проходимость того ЗИЛа оказалась хуже, чем у американца. А почему? А только из-за шин на задней ведущей оси. Там так называемые двойные скаты стояли. То есть по паре колёс вместо одного. По идее это должно было вдвое уменьшить нагрузку на грунт от давления автомобиля, а значит увеличить проходимость по зыбким грунтам. На деле же оказалось, что грязь просто-таки обожает забиваться в эту щель между парными колёсами, и дальше забитые грязью колёса начинают в грязи скользить.

А если уж говорить про довоенные советские грузовики с их тонкими шинами почти без выраженного рисунка протекторов — они для бездорожья не годились совершенно. Хотя их и ставили на все советские бронеавтомобили. Но ставили вынужденно, ведь ничего лучше промышленности дать не могла. И могучие советские пушечные бронеавтомобили, по силе равные танкам того времени, вязли едва съехав с дороги в раскисшее после дождичка поле. Впрочем, у немцев с их трёх-осными броневиками была точно такая же проблема.

В игре вместо попытки учесть все эти объективно существующие трудности, пошли по более простому пути — для всех гусеничных машин введён один коэффициент сцепления с поверхностью, для всех колёсных другой. При этом разницы между разными траками или разными шинами —

нет. Что не вполне реалистично — но такова усреднённая справедливость игры.

Я мог бы долго рассуждать так же о том, как игра игнорирует свойства подвески машин, а они на проходимость влияют не меньше. Насколько подвеска была отвратительной у первых английских ромбических танков, и как работала «свечная» подвеска БТ и Т-34, и чем лучше торсионы, которые в начале войны отлично служили на малютке Т-60 и ничуть не хуже служат сейчас на Т-90, и почему же на БМД вместо них более сложная гидро-пневматическая подвеска. Но собственно для игрового процесса важно ли это? Нет.

Подавляющее большинство игроков не являются опытными водителями тракторов или внедорожников на бездорожье. И в эту игру они приходят не чтобы вникать в трудности покорения бескрайних просторов. Они хотят — пострелять. И желательно весело!

И по части физики движения сухопутных машин у игры есть своеобразный юмор — а именно игра позволяет прыгать на танке с любой горы без опаски разбиться.

Это открывает невероятные в реальной жизни варианты прорывов и засад. Забрался на обрывистую гору, подождал пока по ущелью внизу проедут враги — а затем смело свалился у них за спиной и перестрелял в спину, пока они не успели сообразить, откуда стреляют и как там оказался стрелок.

Или, допустим, выехал на гору, и тут-то увидел врагов. Да

не одного, а нескольких. И понимаешь, что все они видят тебя. Не давай задний ход — не успеешь уже уползти назад. Смело жми вперёд, выстрелы врагов пролетят туда, где ты был, а ты уже внизу. Ну а там действуй по обстоятельствам.

И самое удивительное, что всегда приземление происходит на обе гусеницы. Или все четыре колеса... ну или сколько там у твой машины колёс есть. Ну то есть почти всегда.

Потому что однажды я так смело свалился, да попал на крайне неровный участок местности под горой. Скалы, камни, уклоны в разные стороны. И мой танк попрыгал по ним, да и завалился набок! Счастье что бой уже подходил к концу, так что злые враги до меня не добрались. Но всё же несколько обидно.

Надо заметить, что ещё в 2023 году перевороты машин были делом не редким. Потому что перевернуться можно было даже на ровном месте. Это если с разгону заложить очень крутой поворот. Позже машины научили не переворачиваться в поворотах, а в последний момент удерживаться на краю баланса, чтоб затем плюхнуться-таки на гусеницы. Или на колёса. В общем принять нормальное положение для продолжения движения. Но то было потом. А вот до того...

Заложив слишком крутой поворот, можно было и в землю башней зарыться. Причём в прямом смысле.

И тут начиналась несправедливость.

Вот вроде бы игра за всякое действие наградить спешит. На самолёте даже за то что просто взлетел с аэродрома, доб-

рая игра серебра отсыплет. Но есть то, за что игра никакую награду не даёт — а вот вырученный тобой товарищ будет очень благодарен. Это — буксировка.

*Жук упал и встать не может,
Ждёт он, кто ему поможет.*

Были такие детские стишки в советском детстве. Вот кто в игре перевернулся, тот в точности как тот жук. И поначалу разработчикам игры казалось, что это во-первых реализм, а во-вторых должно сподвигнуть игроков к командной взаимопомощи. Иногда да. Но бывало и так, что просто некому тебе помочь. Все играют, а рядом с тобой нет никого, кто тебя выручил бы. Досада.

Да и мало было одного спасателя. Один почти никогда не справлялся. Потому что уж коли перевернулся танк, то утопал в землю башней. И земля его из своего земляного плена отпускать не хотела. Ты бедолагу спасти хочешь, тросом подцепил, тянешь с трудом, натужно двигатель ревёт — а толку ноль. Пострадавший так за тобою и «плывёт» — с башней ниже уровня грунта.

В очень редких случаях удавалось дотянуть несчастного до какой-то преграды, об которую он задерживался — и тогда, продолжая тянуть, иной раз можно было вытащить его башню из-под земли, вырвать из земляного плена, а там и на гусеницы перевернуть. Но в одиночку такое провернуть

удавалось крайне редко. Да и не всегда подходящее препятствие можно было поблизости найти.

Вдвоём делали так: один цепляет тросом и тянет за борт, другой толкает, как бы сам становясь тем препятствием. Иногда могло сработать. А иногда нет.

Уверенно удавалось вытащить, только если тянули двое, а один толкал.

Теперь посчитаем: в команде 16 игроков. 1 перевернулся, 3 его тянут — итого в бою отсутствуют $4 = 25\%$ команды.

Безжалостная арифметика войны подсказывает: пока не повезло одному — как в песне «отряд не заметил потери бойца». Но отрывать от боя троих, чтоб спасти одного — как говорится, нерентабельно. На этом идея с командной взаимовыручкой через буксировку — провалилась. И осознав провал, разработчик сделал, чтоб больше танки не переворачивались в крутых поворотах.

Но буксировка — нужна!

Помощь с ремонтом игрой вознаграждается. А ещё игра может выдать задание на помощь с ремонтом. И как типичный игрок пытается с ремонтом помочь?

А так, что увидел подбитого союзника, стремглав к нему, рядом встал, и хорошо если затормозил сам, а не ударившись в бедагу. А то есть такие торопыги, тормозить не умеют, кроме как врезавшись. Ну и давай чинить — ага, стоя на открытом простреливаемом месте. И товарища не спасёшь и сам буйну голову сложишь ни за хвост собачий.

Бывают хитрецы, которым награду за починку заработать охота, но рисковать им не хочется. Так они подлетают сзади к нуждающемуся в помощи, и встают, несчастным прикрывшись. Ох молодцы! Даже если им удаётся починить союзника, то отступить тому уже не судьба — он же сзади подпёрт своим спасителем. Ну и результат — смерть. В таком случае злишься не на удачливого врага — а на горе-помощника, который, сволочь такая, себе награду за помощь с починкой заработал, а на деле тебе путь к спасению отрезал.

Игрок, считающий себя умным, делает... Да всё то же самое. Только врезавшись с разгону в несчастного, или подперев его с кормы, он тут же отстреливает дымы... А в голове понимания нет, что враг уже по бедолаге пристрелялся. Что толку от твоих дымов, враг просто выстрелит в ту же точку. А ещё вернее того — накроет артударом. Вас обоих накроет. Наконец, пока вы оба в дыму стоите, ничего вокруг не видите — вот под прикрытием ваших же дымов, враги и подберутся к вам поближе. Только они-то знают где вы — а вот вы не знаете, где они. Как только дымы рассеются хоть чуть — вы уже на прицеле.

А что же делать?

Очень часто подбивают того, кто лишь показал свою башню над гребнем холма. Или выкатился из-за здания. А ты ехал за ним, видишь, что союзника обездвигили — так зацепи его тросом и оттащи назад. Утяни с простреливаемого места. И уже в безопасности чини. Только не подпирай его

ни сзади, ни спереди — сбоку по-человечески встань. Чтоб как только ремонт окончен, вы оба могли разъехаться в разные стороны, не являя собой лакомую для врага групповую цель.

Ну и напоследок один занятный случай. Однажды на карте Зброшенны́й завод, я завязал перестрелку со стоящим на месте врагом, повредил его, но враг оказался более метким стрелком. И лишь после своей гибели, когда камера показала мне моего удачливого противника крупным планом, я увидел и понял, отчего ж он стоял на открытом месте и не уезжал от моих выстрелов.

Мой враг пытался буксировать своего товарища, перевернувшегося и застрявшего в земляном плену.

В своё оправдание могу сказать, что играл в реалистичном режиме, никаких маркеров нет, а Зброшенны́й завод полон всяких обломков. В общем, не заметить или не распознать перевернувшийся танк было легко. Я не обратил на него внимания, поскольку принял за мёртвый остов.

Но честное слово, когда я разглядел, что они соединены тросом — мне стало стыдно, что я напал на них, когда оказывается помощь терпящему бедствие оказывали... Хорошо я написал: «оказывается... оказывали». Стиль письма уровня гения! Прости меня за эти каламбуры, друг. Переполняют эмоции, от того и в словах путаюсь.

Эмоции, кстати, радостные. Да, меня подбили. Но ведь это я был не прав. Я напал на терпящего бедствие и его благо-

родного спасителя. Так что не имею никаких претензий, что меня за это моё безобразие наказали. Ибо поделом!

Стрельба через бинокль

Игра и жизнь вещи разные. Даже такая стремящаяся к максимальному реализму игра как Военный Гром, всё же игра, а не жизнь. Короче имеет отличия и делает игроку послабления вроде ремонта танка прямо на поле боя за считанные секунды. Не реалистично, да. Но вполне нормально как игровая условность.

Есть свои игровые условности и у процесса стрельбы.

Разрушаемость препятствий

Лязг орудийного затвора, крики экипажа — всё создаёт атмосферу боя, будто ты сам там, в этом бою. Ты реально там и всё вокруг тебя предельно реалистично. Бомба падает, взрыв — и воронка в земле остаётся. Видишь деревянный штакетник, дал по нему очередь из пулемёта — разнёс в щепки. Видишь глинобитную постройку, дал очередь из пулемёта — расшиб в куски. Видишь избушку, выпалил из пушки... Никакого эффекта, только зря снаряд потратил.

Очень интересно разрушаются традиционные японские дома на карте с пагодами. Стрелять в соломенную крышу такого дома бессмысленно даже из пушки. Спору нет, с виду невзрачная соломенная крыша на деле очень серьёзная постройка из брёвен, на которые навешивают целые снопы соломы, да ещё подбивают их плотно друг к другу. А как иначе? Огромная масса плотно подбитой соломой должна удерживать тропические ливни, устоять под шквальным ветром тайфунов, короче это очень массивное и тяжёлое сооружение. Пулей это точно не прострелить. Но когда сия крыша съедает любой снаряд без следа — это вызывает некоторое недоумение.

Однако стены традиционного японского дома по сути сделаны из соломенных или бамбуковых циновок. И в игре эти стены расстреливаются отлично любым пулемётом или че-

рез них можно проехать. И когда стены разрушены — крыша падает и разрушается. Вроде всё логично? Кроме одного: на чём держалась крыша, пока дом был цел?

Ну не на циновках же! В реальности массивную крышу поддерживают многочисленные столбы. А уже между столбами натянуты лёгкие циновки. Но в игре сделать опорные столбы забыли. Потому разрушение японского дома происходит немного смешно для знающего как такой дом устроен в реальности. Но такова игровая условность!

Игра не копия реальности, а лишь её отдалённое и очень условное подобие.

Игр, в точности воссоздающих реальность — пока нет.

Игра это условность.

Во многом успех в танковом бою определяется именно знанием что и где простреливается и чем именно. Потому что одна и та же ограда может быть разбита первой пулей из одного пулемёта, но устоит под длинной очередью из другого казалось бы того же калибра.

Или вот бетонный забор. На многих картах встречается. С виду одинаковый везде. Но какие-то снаряды его разбивают, однако изрядно теряют свою силу и врага уже не разят. А какие-то пробьют и бетон и вражий танк за ним прячущийся. Причём сделают это под любым углом, рикошеты от забора им неведомы. Хотя рикошеты от земли случаются нередко. А тут не вязкая земля, а твёрдый железо-бетон, но... Что за чудеса? А это очередная игровая условность. И

подобных условностей в игре немало. Заядлому танкисту все эти условности приходится держать в уме.

С виду схожие объекты могут иметь разную способность к разрушению на разных картах. А то и в пределах одной карты. Особенно порой деревья удивляют. На каких-то картах они срезаются любыми пулемётами, на других пулемёты расстреливают лишь некоторые деревья, на третьих даже крупно-калиберные пулемёты бессильны. А ещё деревья могут по-разному сопротивляться наезду танка. Впрочем, последнее так же зависит и от скорости и массы того кто наезжает. Ясное дело, что маленькая танкетка обречена объезжать большинство препятствий, через которые не думая проложит путь тяжёлый танк.

Разработчики постепенно приводят все карты к единой норме по части разрушаемости объектов. Например, непробиваемые прежде жестяные водосточные трубы на углах домов раньше «съедали» любой снаряд и останавливали любой танк. К концу 2025 года их научили разрушаться нормально. Но ещё не везде. Приведение к реалиям всех объектов на всех картах процесс не быстрый, и пока что игроку приходится держать в голове что и где простреливается или нет.

Впрочем, есть кое-что единообразно простреливаемое на всех картах.

Земля простреливается на глубину следов гусениц

На самом деле это немного предрассудок, а немного обман зрения. Суть же вот в чём.

Действительно, в игре небольшой слой земли является деформируемым. И не только следами гусениц, но и, к примеру, воронками от взрывов бомб или техники, в которой сдетонировал боекомплект. Техника с бульдозерным отвалом может вырыть в этом грунтовом слое танковый окоп. Этот слой расположен везде по земной поверхности. Вот только снаряд сквозь него не пролетает, а рикошетит, что хорошо видно благодаря трассеру.

Однако видим врага за пригорком, ну может быть заметили башенку командирского люка. Наводимся на неё и — берём чуточку ниже видимой вершины пригорка, что врага от нас прикрывает. Выстрел... Попадание! Но как?

Особенно хорошо это отслеживается в аркаде. Наводим на врага — его контур весь подсвечивается красным. Водим прицелом. Пригорок не даёт стрелять. Но у самого гребня, когда прицел наведён на землю — внезапно он меняет цвет на зелёный крестик. Стрелять можно и пробитие гарантировано. Но почему?

Нет, земля не простреливается.

Однако снаряд не летит по прямой — а летит по ду-

ге. И можно поймать такой угол, где в самой верхней точки своей траектории снаряд пролетит над пригорком, проскользнёт через траву, не задев земли — а затем пойдёт на снижение, аккуратно ударив в крышу цели.

Стрельба в аркаде и в РБ

Если не считать слегка улучшенной подвижности техники в аркаде, то с реалистичными боями разница только в стрельбе. И вроде со стрельбой всё ясно, но как обычно есть нюансы.

Общее

Трава мешает

Все игроки дружно требуют от игры графических красот. И реализма. Дизайнеры Военного Грома постарались на славу — и в игре есть очень симпатичная трава. Игроки постоянно жалуются, что травы этой мало... И с тем же постоянством траву в настройках графики отключают. Что за противоречие?

А ларчик просто открывается. Игроки хотят побеждать. А для этого нужно стрелять первым. Для чего, как несложно догадаться, нужно первым врага увидеть. Теперь, друг, представь: ты с одной стороны холма, а враг с другой. И вы поднимаетесь навстречу друг другу. Ты прицелился. Но трава мешает тебе видеть. А хитрый враг траву отключил, он видит приговор голым — а потому едва ты покажешься над ним, выстрел! Когда ты ещё даже не видел, кто в тебя стрелял.

Точно такая же история была с введением качающихся на ветру деревьев. Все дружно требовали реализма. Почему де-

ревья не качаются? Но едва в игру ввели качающиеся деревья — как старые да опытные игроки дружно принялись жаловаться, что теперь играть стало невозможно. Но почему?

Да потому, что прежние кустарники и деревья ветками не размахивали. Хитрец находил себе кустик для прикрытия, удобно вставал за ним, и в щёлочку между ветками держал местность под прицелом. И стрелял в любой сдвинувшийся с места пиксель. Но когда ветки зашевелились, то уже найти между ними щёлочку для наблюдения стало невозможно. Да и стрелять теперь на каждое движение не станешь, ибо ветки колышутся везде.

Так хорошо ли что трава и деревья колышутся? Да, хорошо.

Хорошо потому, что вынуждает игроков двигаться по карте, а не сидеть весь бой под кустами. Чтоб что-то увидеть — придётся из-за кустов высовываться. Чтоб понять, что там за движение — придётся продвигаться поближе, чтоб разглядеть. И для динамики игры это хорошо.

С другой стороны, когда я начинал играть, то конечно играл на максимальных настройках. Игра на танках давалась мне тяжело. Затем игра становилась всё краше, но и требовательнее. Я был вынужден снижать качество и так дошёл до низких настроек, в которых, по умолчанию, нет буйства травы. Только нарисованные текстуры. Нарисованы они, впрочем, по мне так вполне симпатично. А ещё — они не мешают обзору.

И когда я вернулся в танки, то внезапно у меня стало получаться. А потом и на достаточно серьёзных рангах стало получаться. Я удивлялся сам себе.

Пока, после очередной замены видеокарты на лучшую, не включил максимальные настройки. И трава опять стала застилать мне взор, и я опять стал страдать от врагов, которые подбивали меня прежде, чем я их успевал заметить.

И я за красоту игры. И считаю отключение травы нечестным приёмом. Но — быть беззащитной мишенью для тех, кто траву отключил, тоже не хочется. Поэтому я предпочитаю играть в корабли, там графические настройки практически не влияют на результативность игры. Но про корабли я ещё расскажу позже, а сейчас обсуждаем танки.

Аркада

Не всегда красный крестик означает «без шанса пробития»

Казалось бы, это объясняется и в обучении и в советах игровых написано. Маленький крестик показывает куда попадёт снаряд, а цвет его указывает на шанс пробития. Зелёный пробьёт наверняка, красный не пробьёт вовсе. И пока мы с места стреляем с небольшой дальности в ясно видимую неподвижную цель — всё так. Но, как гласят советы, если мы или цель движемся, то пока снаряд летит, он попадёт в совсем другую точку. И там пробитие не гарантировано.

Всё это так, да не совсем.

Даже если и стрелок и цель неподвижны, но дальность

приличная, то начинает вмешиваться ошибка округления.

Допустим, требуется поразить КВ-1 в лобовую проекцию. Уязвимая зона это пулемёт стрелка-радиста, у него толщина бронированной маски всего 45 мм, тогда как остальные лобовые листы толщиной аж в 75 мм, то есть более чем в полтора раза толще. Если бы КВ стоял поблизости, прицелиться в маску пулемёта легко. Но тут КВ вдали от нас. На экране даже в прицел мы видим его размером в несколько пикселей.

И в этом случае компьютер принимается услужливо вычислять, куда именно наведён сейчас наш прицел. Но прицел-то движется по экрану. И шаг его смещения никак не может быть меньше пиксела. Тогда как сама маска пулемёта с такой дистанции вполне может оказаться размером менее пиксела. И тут уж как повезёт с округлением. Перекрестие может не попадать на уязвимую зону. Как ни води прицелом — не получается навести. Хотя порой стоит чуть сдвинуть свой танк в сторону или проехать немного вперёд, а может быть назад — и округление аккуратно совпадёт с нужной нам зоной, и тогда навести прицел точно на маску пулемёта проще простого.

Но оказывается можно и не наводить особо — а просто выстрелить.

Ибо снаряд в полёте может несколько отклониться от прицельной точки. Мы стоим, цель стоит, но снаряд имеет шанс отклонения. Не большой. Но из-за него он вполне может залететь в уязвимую зону. Вот так, стреляя с дистанции по

красному перекрестию — можем пробить, хотя казалось бы не должны. На деле чуда тут нет, а есть математическая ошибка округления.

Красный контур

Если цель частично скрыта за препятствием, то при наведении, контур её будет подсвечен красным. Это удобно. Но иногда это обманывает стрелка. Ему кажется, что можно стрелять в любое место контура. Однако надо понимать, что подсветка контура появляется только когда снаряд может попасть в цель. Но стоит сместить прицел туда, где снаряд попадёт в препятствие — и вся подсветка контура исчезнет вмиг.

Вот только работает эта система не всегда корректно. Забор или кустарник могут скрывать цель. Иногда игра решает, что через эти препятствия навестись на цель нельзя. Но выстрел пробивает их, а значит цель может быть поражена.

Реалистичные бои

Дальномер

В аркаде нас дистанция до цели мало интересует, ведь у нас есть волшебный крестик. Если его не видим — то значит и стрелять туда нет смысла.

В РБ же совсем другое дело. На то он и реалистичный, чтоб игроку самому приходилось наводить оружие не только в разные стороны, но и по углу возвышения ствола. А насколько нужно ствол поднять, узнаём по сетке прицела. Но на ней насечки дальности. А как узнать эту самую дальность?

На глазок что ли?

На глазок, конечно, никто не запрещает. Но есть в игре и дальномер. На каждом танке есть, даже на тех, которые его в жизни не имели.

Дальномер по умолчанию задействуется средней кнопкой мыши. Прильнул к прицелу, кликнул — и прицел не двигай! Через несколько секунд дальность узнаешь... но есть нюансы.

Дальномёры у танков не одинаковы. У многих они имеют предел измерения. Так, на Т-34 максимальная дальность чуть более 800 м. Про всё что дальше, дальномер сможет сообщить только что оно дальше. А насколько? Неведомо. А ещё время замера дистанции различается. А ведь эти секунды в бою...

Так вот, умные игроки не измеряют дистанцию до цели. Приехал на позицию, навёлся — и замерь дистанцию до какого-нибудь объекта вблизи от места, что хочешь держать под обстрелом. Вот на эту дальность и наводишься. И когда враг выскочит на простреливаемый участок, тебе останется только вправо-влево навести. А по дальности ты уже всё выставил заранее как надо. Можно стрелять.

Ещё хитрость: у меня на кнопку замера дальности так же назначено и целеуказание для отряда.

Во-первых, для удобства игры в отряде. Мне достаточно просто кликнуть средней кнопкой на врага и голосом сообщить что-то вроде «Ребята, внимание на мою метку». Эта

метка жёлто-зелёная, она отличается от обычных меток разведки, товарищи по отряду сразу её заметят.

Ну а во-вторых, бывают карты с большими пространствами. Где никаких особых примет. Никаких ориентиров на карте. А вот, допустим, заметил врага. Но стрелять по нему не можешь. Однако доступен артудар. Хорошо бы накрыть негодника. Но куда направить его, коли на карте нет ориентиров?

И тогда я, через прицел, кликаю на врага средней кнопкой мыши. Как для замера дистанции. Но одновременно на враге возникнет та самая отрядная метка. Я тут же переключаюсь на артудар — и бросаю его на свою метку. Через несколько секунд на врага обрушится сюрприз!

Ввод поправки прицела

Сперва где это настроить. Итак, открываем:

— Управление -> Танк -> Управление камерой -> Колесо мыши (танк)

У этого пункта есть опции:

— Нет

— Ось приближения

— Ввод дальности прицела

Выбираем последнюю. А теперь зачем это нужно.

А для удобства прицеливания. Вместо того чтобы каждый раз высчитывать риски дальности, мы один раз подкручиваем колесо мыши — и теперь перекрестие прицела точно наведено на установленную дальность. И целится мы будем

точно в перекрестие.

Это бывает полезно иной раз не только в РБ, но даже в аркаде.

Казалось бы, в аркаде для стрельбы есть волшебный крестик. Но увы, если цель за преградой, чаще всего крестик не сработает. Даже какой-нибудь забор нередко становится такой неодолимой преградой. Сквозь решётку вы видите врага, он видит вас — и если выстрелить, то выстрел попадёт. Но крестик меняет цвет на нейтральный белый. Потому что спотыкается об решетчатый забор, как об стенку.

А вот есть такая интересная акционная машина в игре, Черчилль АВРЕ, он же Петард. Сапёрный танк для подавления ДОТов. Метаёт бомбу всего на сотню метров примерно, зато бомба взрывается с силой 17 кг тротила. А этого хватает чтоб вывести из строя танк даже если не точно в него попасть, а уронить бомбу рядом на землю.

И этот Петард очень хорошо бронирован. И у него в запасе куча дымовых гранат, чтоб к врагу подобраться поближе. Но лучше бы не выкатываться на прямую наводку. Потому что умный враг примется стрелять в могучий бомбомёт, и в лучшем случае сломает ствол, и Черчилля обезоружит. Ну а в худшем случае ещё и бомбу в стволе подорвёт... здравствуй, ангар.

Но бомбомёт может бросать бомбу по очень крутой траектории. Навесом перебросить через пригорок, груды мусора или даже избу. Короче мы можем поразить невидимую цель,

пока она полагает себя в безопасности. Вот только волшебный крестик нам тут не в помощь. Цель-то никак не видна.

Потому играя на этом АВРЕ или подобной ему машине, что в РБ, что в аркаде приходится наводить орудие вручную. И проще всего это сделать так: узнаём дальность до цели, колесом мыши вводим поправку на дальность в прицел — и наводим прицел точно туда, где за преградой прячется от нас враг. Выстрел — и подарочек от нас падает ему на голову!

Стрельба через бинокль

Я буду принципиален и сразу скажу, что считаю этот трюк нечестным. Ну как минимум нереалистичным. Но, каюсь, сам его использую. И более того, он в игре узаконен. И даже в 2025 году в игру введён специальный урок, обучающий этому трюку. Но какому же?

Играть в танковую аркаду очень весело. Это можно на всех рангах. Но веселее всего на так называемых низких, где в основном техника времён начала Второй Мировой. Тут нередко бои ведутся активно и подвижно, зачастую можно стрелять от третьего лица, благо скользящий крестик маркера расчётного попадания наглядно показывает куда попадёт выстрел. Но конечно точнее стрелять через прицел наводчика.

И однако есть боевые машины, у которых этот прицел обладает хорошим приближением. А есть такие, у которых кратность прицела оставляет желать лучшего. И наконец, бывает, что замечаешь врага настолько далеко, что он как

точка даже в самый лучший прицел. А надо ведь ещё попытаться попасть в уязвимое место.

Но посмотри на того врага в бинокль. И видно через бинокль заметно лучше, чем через любой прицел. А теперь самый главный секрет:

— Через бинокль можно выстрелить.

И лучше всего учиться этому трюку в танковой аркаде.

Мой способ... вернее способ моего племянника. Он нашёл самый простой вариант такого меткого выстрела, заметно проще чем тот, которому учит обучение в игре. А главное — быстрее. Те самые доли секунды, которые дают преимущество.

Итак, если осматривать местность в бинокль, а он по умолчанию включается клавишей [**B**], да зажать клавишу выстрела, а это по умолчанию **Левая Кнопка Мыши** — то выстрела не произойдёт. Но кружок, указывающий куда смотрит ствол орудия, переместится в центр обзора бинокля. Удерживаем нажатым выстрел, водим биноклем — ствол перемещается вслед за нашим взглядом. А ведь увеличение бинокля обычно лучше, чем увеличение прицела ранних танков. Навестись можем очень точно и по целям хоть на другом конце карты. Но как же выстрелить?

А чтоб выстрелить, нужно, продолжая удерживать зажатой кнопку выстрела — просто выйти из бинокля!

Обучение советует при этом переключаться на прицел — ерунда! Прыгать пальцами по всей клавиатуре ни к чему, с

этакой пальцевой эквилибристикой и запутаться в клавишах можно ненароком, да и вообще это долго.

Потому просто нажимаем ту же самую клавишу вызова бинокля. И без промедления нажимаем её же снова — мгновенно возвращаясь в бинокль. Но выстрел уже произошёл. А мы снова высматриваем врага.

Метод действует надёжно везде — и в аркаде, и в реалистичных, и в симуляторных боях. Небольшая разница лишь в том, что в аркаде ориентируемся на волшебный цветной крестик. А в РБ или СБ придётся самому успевать отслеживать трассер летящего снаряда и корректировать стрельбу по нему.

Стрельба через бинокль в засаде

Находим себе удобную позицию, вдали видим путь следования врага, но самого врага ещё не видно. А стало быть, невозможно измерить дальность до него... Можно!

Понимая где именно ожидается появление противника, **через прицел** проводим замер дальности до ближайшего к этой точке предмета местности. Допустим, зная что враг будет выезжать из-за дома на околице — промер дальности до того дома. Или ожидается появление врага на дороге перед горой — промер дистанции до горного склона возле дороги. В худшем случае — замер до поверхности грунта примерно там, где должен показаться враг.

Дальность у нас есть — её **в прицеле** выставляем. А вот теперь переключаемся в бинокль.

В бинокле нет шкалы поправок по высоте. Но если теперь нажать кнопку выстрела, увидим, как маленький кружок, показывающий направление ствола орудия, приехал к перекрестию бинокля — но остановился выше. И выше он ровно настолько, какова введённая поправка дальности. Если дальность определена верно, наводим перекрестие бинокля точно на тот участок цели, который хотим поразить — выстрел! — и по неподвижной цели снаряд попадает именно туда.

На младших рангах, где прицелы как правило имеют небольшую кратность, бинокль даёт сказочное преимуще-

ство удобства выцеливания. А заранее выставляя поправку дальности в прицеле, получаем шанс поражать полагающих себя в безопасности врагов на запредельной дальности первым же выстрелом без пристрелки — причём в РБ! Обиженные враги, конечно, будут слать на нас жалобы за читерство — а мы будем набивать фраги, причём совершенно честно.

Ну то есть относительно честно. Но ведь это же узаконено.

Не одобряю, но пользуюсь

Теперь, когда трюк освоен, я ещё раз повторяю — это несправедливо и нереалистично.

Почему несправедливо.

Потому что в игре для разных боевых машин воспроизведены реальные характеристики их прицелов. Качество прицела учитывается при назначении машине боевого рейтинга. Но оказывается в игре есть способ стрельбы вообще без учёта свойств реального прицела. Что у танка с его относительно примитивным прицелом, что у САУ с её совершенной артиллерийской панорамой, точность стрельбы оказывается одинаковой. Причём если в реалистичных боях этот трюк требует хоть какого-то минимального навыка, то в аркаде овладеть им в совершенстве это дело 5 минут.

Я предполагаю, что разработчик, введя возможность стрельбы через бинокль, хотел уравнивать игроков с разными мониторами в возможностях. Ведь очевидно, что игрок на мониторе с диагональю 36 дюймов, видит картинку вдвое крупнее, чем на 19-дюймовом. А тут вот вам бинокль, через него все отлично видят всё, и пусть победит лучший, а не у кого дороже ценник монитора.

Но вышло из этого благого начинания несправедливое ущемление техники, имеющей лучшие прицелы. О нет, я веду речь не о топовых машинах, у которых кратность прицела

даже лучше, чем у бинокля в игре. Но что на рангах чуть пониже VI? А там игроки, которые играют на технике в жизни с хорошей оптикой, не имеют в игре ожидаемого ими законного преимущества. И эта несправедливость подводит нас к теме реализма в игре.

Почему нереалистично.

Потому что в реальности командир танка, высунувшись через люк башни и осматривая местность в бинокль, не имеет никаких средств для наведения орудия и тем более стрельбы из него.

Иногда на это возражают, мол, может же командир словами сказать... И что он скажет? Бинокль у него в руках. Он в лучшем случае может сказать «На 20 правее ориентира одинокая сосна». А наводчик должен услышать, осмыслить, навести орудие в указанную сторону, опознать там цель наконец. Это вовсе не моментально и ничем не похоже на игровое действие выстрела через бинокль.

В современных танках командир обычно имеет дублирование органов управления орудием. Но даже в самом современном танке, если он высунулся из люка, чтоб поглазеть в бинокль — он не может мгновенно навести орудие и произвести выстрел. В игре однако может.

Тем не менее, пока этот нереалистичный и несправедливый трюк узаконен в игре — надо уметь использовать его.

Немного истории танков

Танки заявили о себе в Первую Мировую. Первенство здесь принадлежит...

А вот и не России. Да, у нас был построен поражающий воображение Царь-танк. Модель его, приводимая в движение пружиной внутри, удивила царя Николая II, лихо переезжая толстые тома свода законов Российской империи. Но реальный танк на полигоне уехать сумел недалеко. Застрял. Да и, собственно говоря, был он скорее не танк, а громадный бронеавтомобиль, видом своим более всего напоминающий древнюю колесницу.

Был ещё весьма оригинальный и совершенно точно гусеничный «Вездеход» Пороховщикова. Вот только поначалу изобретатель мыслил его как безбронный и безоружный тягач. А в качестве вооружённой бронемшины он предлагал военному ведомству свой бронеавтомобиль уже вполне традиционной к тому времени конструкции, но защищённый особой бронёй из листов котельного железа с прокладкой между ними особых сушёных водорослей. Впрочем, дальнейшие опыты показали, что экзотические водоросли можно заменить и обычным русским войлоком, а вообще эта многослойная броня оказалась ничем не лучше брони традиционной. Что же касается «Вездехода», то гусеница у машины была — но всего одна, отчего поворачивал сей «Везде-

ход» крайне неохотно, посредством втыкания кола в землю. И лишь прочтя в газетах об английских «лоханях» (так переводили дословно название «танк» в русских газетах того времени), уже в 1918 году, в своей газетной статье Пороховщиков уверял, что «Вездеход» можно было бы забронировать — и как раз ссылаясь на опыт англичан.

Именно им, англичанам, и принадлежит первенство. Их ромбовидные танки были не в единичных экземплярах, а выпускались массово и — с 1916 года — применялись на фронте массировано. Именно в массовости и был успех. Но вскоре на поле боя появились в больших количествах французские малютки Renault FT, так же известные как Рено 18 — первые танки классической компоновки с вращающейся башней. И оказалось, что вот такой небольшой и соответственно относительно дешёвый танк отлично заменяет громоздкий ромбовидный.

Замечу тут, что в первоапрельском событии 2025 года по Первой Мировой, в игру были введены танки английские ромбовидные, немецкий «А-Зибен-Фау», русский пушечный броневедомитель, а вот французов представил похожий на САУ Сен-Шамон, а вовсе не малютка Рено. Не беда, в игре давно уже есть много потомков Рено 18. Но вернёмся к истории.

По итогам войны английский офицер Фуллер написал книгу о своём видении механизированных армий будущего. Он знал о чём говорил, ведь ему довелось служить в шта-

бе одной из танковых дивизий в знаменитом сражении при Камбрэ. Во Франции на ту же тему незаметно вышла книга малоизвестного офицера Де Голля, сформулировавшего стратегию механизированного блицкрига — именно его идеями вдохновлялись в Советской России Тухачевский, а в Германии Гудериан.

Итак, в период 20-х годов военные умы видели необходимость в следующих машинах войны:

1) танкетка — массовая лёгкая пулемётная машина «для каждого пехотинца».

2) танк сопровождения пехоты — поскольку конечно же снабдить каждого пехотинца собственной танкеткой не выйдет, то значит нужны танки, идущее вместе с пехотными цепями.

3) кавалерийский танк — для скоростных прорывов и рейдов по вражеским тылам.

4) не отказались ещё и от предвоенной идеи подвижного форта — которая нашла своё воплощение в многобашенных танках.

Первенство опять же за англичанами. Сперва Карден и Лойд (*не путать с Ллойдом! Ллойд это компания страхующая морские перевозки, а фамилия танкового конструктора Лойд*), следуя идеям Фуллера, сконструировали танкетку. Поначалу они хотели сделать её одноместной. Но на первом же образце убедились, что одному человеку очень неудобно и вести машину и стрелять. Потому танкетка стала двух-

местной. Ну а сами конструкторы перешли под крыло фирмы Виккерса.

Эта же фирма выпустила и танк сопровождения пехоты Виккерс Е — где литера «Е» означала «экспортный». Он так же известен как Виккерс 6-тонный, поскольку в изначальном варианте как раз чуть больше 6 тонн и весил. А ещё у него поначалу была не одна, а две башни. Обе с обычными пулемётами. Но вскоре их заменили одной, зато с пулемётом и пушкой.

И как венец развития эта же фирма изготовила в единственном экземпляре 5-башенный танк.

Всё это увидела советская делегация, приехавшая в Англию закупить образцы вооружений, а в перспективе и лицензию на производство. Англичане продавали охотно — и даже окаянными большевикам. Только деньги плати. Но вот с деньгами у СССР был напряг. Страна Советов была очень бедной. От царской власти, после разрухи Гражданской войны, унаследовали всего 1 станкостроительный завод. Один завод, способный производить станки — на всю огромную Советскую державу. И был этот завод в Туле, выпускать он мог в год от 100 до 150 станков, чего хватало аккуратно на потребности тульских же оружейных заводов.

Поэтому советская делегация купила у Виккерса несколько десятков танкеток и 6-тонных танков — их англичане отдавали дёшево, ведь эти машины в основном собирались из дешёвых автомобильных агрегатов. В частности, в танкетке

стоял мотор от легковушки Форда, а продавалась танкетка даже чуть дешевле этого самого дешёвого автомобильчика. Представляете, танкетка бронированная и с пулемётом продавалась по цене дешевле невооружённой безбронной легковушки! Было так же получено разрешение на производство копий этих машин в СССР. А вот пяти-башенный танк советская делегация купить не смогла. Уж больно был дорог.

Но позже в СССР строили свои пяти-башенные Т-35. И даже получше английского прототипа. Были и танки попроще — трёх-башенные Т-28. Танкетки у нас выпускались под названием Т-27. Ну а Виккерс 6-тонный стал у нас Т-26, получив более мощную пушку. Выпускали же его в Ленинграде.

Освоить выпуск даже такого простого танка как Т-26 советской промышленности конца 1920-х годов было крайне непросто. Так например, в конструкции танка использовались шарикоподшипники. Казалось бы мелочь. Но в СССР не было ещё своего производства шарикоподшипников. Поэтому был разработан и свой родной проект под названием Т-18. Клёпанный корпус, мотор из тех что уже умели делать, подшипники попроще и так далее. И некоторое количество таких танков было выпущено и испытано. Но окончательный выбор основного танка РККА был сделан в пользу Т-26.

Т-26 был очень удачным танком для своего времени. Он полностью соответствовал тем задачам, для которых создавался — а именно бой вместе с пехотными цепями при под-

держке своей артиллерии. Правда, задачи танков на поле боя постепенно менялись. Уже нужно было бороться не с отдельными вражескими пулемётами, случайно уцелевшими после многочасовой артподготовки, а со спешно переброшенными врагом механизированными резервами.

Но разве был танк, который Т-26 не мог бы подбить из своей сорокапятки? Даже в начале Великой Отечественной Т-26 ещё мог сражаться с многими танками, состоявшими на вооружении вермахта.

Броня тонка? Так для действий в пехотной цепи, идущей в атаку после мощной артподготовки, самая страшная угроза это вражий пулемёт. От такого броня Т-26 защищала вполне. А вот сам танк мог пулемётный ДЗОТ весьма неприятно огорчить метким огнём своей пушки. И даже если огонь оказывался не очень метким, маленьких но смертоносных 45-мм патронов в танке было много, аж пара сотен. Это хоть по каждому подозрительному кусту стреляй. А главное Т-26 был дешёвый, мог выпускаться массово, что было решительно необходимо для обороны много-тысячекилометровых границ Страны Советов.

И всё равно выпустить столько танков, чтоб они прикрыли каждый участок границы, промышленность СССР не могла ну никак. Хорошо бы иметь для таких случаев быстрые кавалерийские танки, которые будут стоять на базах в тылу, а как где пограничный инцидент, так за несколько часов быстрым маршем танки туда доедут.

Но вот кавалерийских танков англичане нам не продали. Ибо у них самих таких не было. Зато американец Кристи сконструировал «летающие танки», которые на шоу с разгону перепрыгивали рвы. Секрет был не только в мощных моторах под полтыщи лошадей — но и в особой пружинной подвеске, которую прозвали свечной. Кристи сумел упрятать уязвимые пружины за бронёй танка. Но американской армии в то время танки были не нужны. Советская делегация приехала в США и купила образцы танков и документацию на них у конструктора. В СССР конструкцию ещё доработали и развернули производство на Харьковском паровозостроительном заводе, где танк получил имя БТ, что означало быстрый танк.

Все БТ относились к колёсно-гусеничным танкам. Не путать с полу-гусеничными тягачами и бронетранспортёрами, унаследовавшими конструкцию француза Кегресса. Кегресс служил механиком в гараже последнего русского императора и там переоборудовал несколько машин, для лучшей проходимости по снегу заменив их задние колёса на гусеницы. Вместо передних же зимой полагалось ставить лыжи, получая по сути снегоход. Проходимость по заснеженным русским дорогам действительно стала лучше, а на одном из этих авто позже ездил вождь мирового пролетариата Ленин. Но замысел американца Кристи был совсем иной. Он предлагал танку двигаться по полю боя на гусеницах и только на гусеницах. Но вот марши по дорогам совершать на колёсах.

Для чего гусеницы могли сниматься. Для руления без гусениц танк получил передние поворотные колёса. А чтоб они могли поворачиваться, форма носовой части корпуса сделана клинообразной. Без гусениц да по хорошей дороге танк легко разгонялся до 70 км/ч.

Замечу что позже аналогичного назначения съёмные гусеницы «Оверолл» получил ряд советских бронеавтомобилей. Эти тросовые гусеницы натягивались на спаренные колёса пары задних осей, превращая броневик в полугусеничный, и значительно улучшая проходимость вне дорог. В игре есть один из таких броневикунов — БА-11, акционная машина I ранга. На его модели есть и те самые гусеницы, но к сожалению, в походном положении. Натянуть их на колёса игра не позволяет. А было бы интересно.

Всё это соответствовало взглядам 20-х годов. Но 30-е годы принесли перемены во взглядах на будущую войну. К примеру, быстроходному но слабо защищённому танку места в будущей войне уже не видели. Да и танк сопровождения пехоты уже сами же англичане желали видеть надёжно защищённым. Английская «Матильда», которую не пробивали немецкие пушки — это согласно английской классификации вовсе не тяжёлый, а как раз пехотный танк.

Тут надо объяснить, что деление производилось не по весу — а по назначению машины. Вот, к примеру, Виккерс 6-тонный, с защитой только от пулемёта, и тяжёлая Матильда, броню которой не пробивали снаряды — такие раз-

ные, но оба были танками сопровождения пехоты.

А под конец 30-х сформировалась новая система деления танков — на лёгкие, чьё предназначение разведка и дозор, средние, они же самые массовые, составляют костяк механизированной армии, и тяжёлые, как средство усиления групп средних танков.

Логичнее всего эта система была внедрена в Германии. Оно и понятно, по Версальскому договору своих танков Германия иметь не могла. Но став Третьим Рейхом (то есть третьей империей, считая свою традицию от империи Древнего Рима), версальские ограничения немцы поправили. И стали делать «панцеры», что в переводе с немецкого и означает «танк». Panzer-I вооружённый только пулемётами был воплощением мечты Гудериана о массовом танке прорыва. Почитайте его книгу, весьма интересно как он такие прорывы мыслил. На бумаге всё выглядело вполне эффективно. Но вот другие генералы его оптимизм не разделяли. Потому появился Panzer-II с более серьёзным вооружением, но даже ему определили роль лёгкого разведчика. Средним же танком стал Panzer-III, а тяжёлым вплоть до появления Тигров, в вермахте числился Panzer-IV, хотя по весу и защищённости он мало отличался от среднего танка.

Я специально обращаю внимание читателя на этот факт. А то ведь читатель мог ненароком ознакомиться с историей в изложении, к примеру, Марка Солонина. Который высмеивает рапорты РККА начала войны, в коих указаны силы

врага в количестве «стольких-то тяжёлых танков Т-4». Аха-ха, как смешно, какие безграмотные были красные командиры, ну какой же Panzer-IV, он же в документах РККА Т-4, тяжёлый? Но безграмотный тут только лже-историк. Потому что, повторяю ещё раз, деление велось не по весу, а по назначению. А назначение Panzer-IV немцы видели именно как средства усиления групп Panzer-III.

Потому у немцев на 1941 год официально в документах тяжёлый танк это Panzer-IV, а Panzer-III это средний.

В предвоенном СССР на роль среднего подходил Т-28, тяжёлым мыслили Т-35. И то и другое ездящие форты концепции Первой Мировой, и в начале века они себя точно оправдали бы. Так или иначе, средние и тяжёлые танки в Красной армии имелись. А вот лёгкие? Их не было. Массовый и хорошо освоенный советской промышленностью Т-26 не подходил для разведывательных рейдов, ибо тихоходен. Да и его подвеска на рессорах не выдержала бы гонки по кочкам.

Первые советские лёгкие танки были по сути укрупнёнными плавающими танкетками. И вооружение всего 1 пулемёт. Поначалу обычный винтовочного калибра. Позже, правда, пулемёт стал даже крупно-калиберным. Но лишь в начале войны на части танков заменили пулемёты на 20-мм автоматические пушки. Эти танки уже стали слишком тяжелы, чтоб плавать. Поэтому от гребного винта решено было отказаться — и так был сконструирован Т-60. Наконец настоящий лёгкий танк. Хорошо задуманный танк — но увы, рождённый

в военное время в спешке и при нехватке решительно всего. Отсюда и медленно вращающаяся башня. Да и приземлённая пушка ШВАК оказалась недостаточно сильной.

Его прямой потомок Т-70. Воплотил в себе задумки предвоенного Т-50, который та же «тридцать-четвёрка», только в миниатюре. 45-мм пушка всё ещё была серьёзным аргументом против ранних немецких «панцеров». Но и Т-70 страдал болезнями военного времени. Впрочем, ими страдали все советские танки военных лет.

На этом фоне луч света — СУ-76М «Коломбина». Она тоже рождена в военные годы. И даже её пушка ЗиС-3 лучшего советского конструктора пушек Грабина — тоже порождение войны. Не было б войны, не было бы и ЗиС-3, по сумме качеств самого удачного орудия полевой артиллерии тех лет. А базой для новой самоходки послужили те самые лёгкие танки Т-60 и Т-70. Да ещё особую сложность представляла установка из пары двигателей. Это ведь до войны планировали на лёгкий Т-50 ставить новые дизели, а в годы войны пришлось ставить что есть — а были только бензиновые старого образца, слишком слабые, чтоб в одиночку тянуть такую боевую машину.

А если двигателей больше одного, да работают эти двигатели с разными скоростями, то неизбежно будут ломать шестерёнки в коробке передач. Так кстати и произошло на первых СУ-76. Наказание было весьма строгим: признанного виновным конструктора Гинзбурга отправили на фронт.

Судьба конструктора была решена, так сказать, в рабочем порядке. Лишь позже об этом узнал Сталин. И распорядился глупое решение отменить, а конструктора с фронта вернуть и поручить доработать машину в свете выявленных недостатков. Но было поздно, Гинзбург на фронте погиб.

От этой беды с моторами, не желавшими работать в унисон, сумели избавиться, попросту поставив двигатели в ряд и соединив напрямую их валы. Получился как бы один длинный двигатель, два блока которого всегда работали с одной скоростью вращения вала. Вот именно эта самоходка получила в названии литеру «М» и стала самой лучшей по сумме качеств. Пусть она уступала таким машинам как «Фердинанд», зато была относительно лёгкой, могла поспевать за пехотой даже по деревянным мостам. А главное СУ-76М было много, в историю она вошла как третья по массовости выпуска бронемашина (второе место у Т-34 всех модификаций, а первое у американского БТР М113 и его клонов).

СУ-76М не могла появиться до войны, так как тогда ещё не было понимания, зачем вообще нужна САУ. Опыт боёв, знакомство с немецкой техникой и в частности немецкими штургешуцами, подсказали как сделать САУ лучше. Хотя в игре отсутствие крыши на «Коломбине» игроки считают её недостатком, но в реальной жизни именно это и нравилось фронтовикам.

Впрочем, мы должны понимать, что игра и жизнь всё же несколько различаются.

Лучший сетап для аркады

Советская нация в игре самая сбалансированная. Можно сказать, эталон, относительно которого стоит оценивать другие нации, интереснее они или нет. И осваивать игру я советую именно с советской техники. Потом, если уж прям совсем не получается, тогда конечно можно перепрыгнуть на американцев. Но вообще помни, друг:

— Тебя послали бороться со злом, а не примыкать к нему!

Каюсь, сам я всё же не удержался на стороне добра. И если в танковом РБ я предпочитаю советский сетап III ранга (а по настроению и выше), то в танковой аркаде мой выбор колеблется между Францией, Японией и снова Францией.

Начнём со II ранга. Того, на котором можно выполнять Лёгкие ежедневные задания. А выполнять задания интереснее, чем просто так ездить в бой. Интереснее и по итогу доходнее. Тут уже стоит начать задумываться об эффективности. СССР для II ранга аркады имеет тот же сетап, что и для РБ. В нём есть лёгкий и средний танки, замечательная правда очень лёгкая самоходочка и грузовичок с зениткой. Всё это на бр 2.3.

Но взглянем, что может предложить игроку армия Франции на том же самом II ранге и бр 2.3:

1) лёгкий танк Стюарт — американец на французской

службе. Очень быстрый, есть зенитный пулемёт, что порой бывает полезно, неплохая пушечка с хорошей скорострельностью и, в рамках игры, стабилизатором (в реальности стабилизатора не было — был плечевой упор для наводчика). Правда из снарядов только болванки. Зато может быстро подскочить к неповоротливому КВ и настрелять тому в борт, выбив весь экипаж по одному.

2) лёгкий танк Крусейдер — англичанин на французской службе. Скорость поменьше, чем у американца, и зенитного пулемёта нету. Зато броня местами толще, а к тому же под рациональными углами, что заметно повышает шансы на рикошет вражеских снарядов. Пушка ничем не хуже, так ещё к ней кроме болванок, есть и каморный снарядик. И пусть он невелик, но коли разорвётся внутри вражьего танка, то не одного танкиста сразит, а двух-трёх, а то и всех разом.

3) броневомобиль AMD35 (РаК) — француз, но улучшенный немцами, путём установки башни с длинноствольной 50-мм противотанковой пушкой. Сразу есть каморный снаряд, который довольно уверенно пробивает КВ в лоб. А затем можно разработать и подкалиберные снаряды. Да, колёсная база требует большего внимания при вождении. И бронезащита хуже, чем у танков. Зато мощь орудия превосходна.

Но главный козырь французов — это тяжёлые танки. Да-да, тяжёлые танки на бр 2.3. Их сразу два, они оба скрываются под одной вкладкой. И первым идёт V1 bis — но мне он

не понравился. А вот 2С (*читается — Дё Шар*) — король поля боя.

Танк, рождённый по итогу Первой Мировой, но как прогрессивна оказалась его конструкция в то время, что он и в боях с машинами Второй Мировой чувствует себя очень уверенно. Его преимущество трёх-дюймовка со стволом нормальной длины в башне. Каморные снаряды достаточно сильны, чтоб первым же попаданием убивать большинство встречающихся противников. Лобовая броня может выдержать огонь издали, а вот бортовую лучше бы не подставлять. Что непросто, ведь танк громадный как трамвай. А сверху на этом трамвае ещё и башня! Но пусть размеры и делают его большой мишенью, зато и позволяют пожить под огнём подольше. Ведь экипаж распределён решительно по всему танку вплоть до самой кормы, так что крайне редко убивают разом всех наших танкистов. А пока жив хоть один — танк не потерян.

В принципе этот 2С может проявить себя и в РБ. Но тогда остальные танки набора попадают на боевой рейтинг 2.7. Это нужно учитывать. Ряд машин в игре имеет разный боевой рейтинг для аркады, реалистичного и симуляторного боёв. Бр 2.7 означает, что есть шанс попасть в бой с машинами бр 3.7. А там наш 2С может столкнуться с КВ. Которого почти не имеет шансов пробить. Ну разве только точным попаданием в пулемёт стрелка-радиста.

Итак, на чём гонять в танковой аркаде II ранга мы рас-

смотрели. Но настоящая игра начинается лишь с III ранга.

И тут трудно найти что-то лучше японского сетапа бр 3.3:

1) M24 Чаффи — американец, ставший самураем. Этот лёгкий танк есть и в армии США. Но там он на II ранге. А вот у японцев он попал на III ранг, что делает его гораздо интереснее. А уж в аркаде он и вовсе, по меткому замечанию Эльфёнка, «Бог войны» — носится по всей карте, метко стреляет, поражает и пробивает, а до кучи ещё и крупно-калиберный зенитный пулемёт на башне!

2) Чи-Ну — японский средний танк, пусть не такой резвый, как Чаффи, но на полсекунды быстрее перезарядка, да и лобовая броня вдвое толще.

3) На-То — самоходка, пробивающая любого встречного.

Надо заметить, что поначалу Эльфёнку На-То не понравилась из-за ограниченных углов наведения орудия. Потому она обычно ставит в этот сетап Чи-Ха Эль-Джи с предыдущего II ранга. В большинстве заданий это допустимо. Главное до выпуска на поле боя самоходки, выйти на машине III ранга. Из преимуществ «Длинной пушки» 120-мм морское орудие, сокрушающее всё и на любой дальности, а ещё большие углы горизонтального наведения (до 60 градусов в каждую сторону от оси движения). Минусы: почти вдвое дольше перезарядка, чем у На-То.

А ещё экипаж любой из этих японских самоходов весьма уязвим для пулемётного огня. Фугас это вообще «моменто море, то есть моментально». Даже взрывы бомб в отдалении

зачастую оказываются фатальны.

Ах, если бы пушка пробивная, да броня защищала бы, да башня бы крутилась...

И тут выходит на сцену Франция на боевом рейтинге 3.7:

1) ARL-44 (ACL-1) — тяжёлый танк. Броня до 60 мм во лбу с наклоном, маска пушки до 100 мм, борта по 50 мм. Пушка длинноствольная с очень хорошей пробивной способностью, никакой КВ такого удара не сдержит. Одна незадача, из снарядов либо фугасы, либо болванки.

2) Шерман — средний танк, американец во Франции, весьма неплох, но увы, у него отняли зенитный пулемёт.

И собственно на этом всё. Оба танка неплохи, оба что в аркаде, что в РБ имеют бр 3.7 — но остальная французская техника III ранга уже заметно выше по бр. И потому дополнять сетап приходится машинами со II ранга. К примеру, можно поставить M10 — хороший истребитель танков, с мощным орудием в башне. И крупно-калиберный зенитный пулемёт есть. Но броня, скорость и медлительный разворот башни оставляют желать лучшего.

Французский сетап не выглядит гарантированно выигрышным ни в аркаде, ни в РБ. Везде он требует умения играть. Но когда выпадает задание III ранга для тяжёлого танка — то именно этот сетап позволяет выполнять его на вполне комфортном бр 3.7. Другие игровые нации так не могут, им придётся лезть в бои бр 5.0 а то и выше, где толщиной брони уже мало кого удивишь. Тогда как французский ARL

ещё вполне может танковать что-то, разумеется при умелой постановке танка ромбом к врагу.

Описанные мною рецепты не панацея на все случаи жизни. И вообще игра не стоит на месте, она развивается, вводится новая техника, порой пересматриваются боевые рейтинги, а то и ранги старой. И может быть, друг, когда ты будешь читать эти строки, все мои изыски эффективных сетпов уже устареют (например, пока писалась эта книга, в мае 2026 г Чаффи уже подняли до бр 3.7). Это не беда.

Главное сам принцип комбинирования машин для получения максимальной свободы в тактике и стратегии боя — думаю, должен быть читателю понятен.

Танки в РБ

РБ — это сокращение от реалистичный бой. Начинает новичок с танковой аркады, но уже вскоре ему становится доступен выбор и других режимов. И конечно же, как говорят французы «курк-ля-па», что в вольном переводе означает «отчего бы досточтимому синьору не попробовать свои силы в танковом РБ?»

Среди игроков считается, что только в РБ настоящая игра. И однажды я решился туда пойти...

Как, какими словами описать разницу между аркадой и РБ? Только разница сия обрушилась на меня с неумолимостью молота, бьющего по наковальне.

Чем меня впечатляла танковая аркада? Бравурными маршами, лязгом гусениц, рёвом моторов, грохотов выстрелов. Первые дни я играл, включая звук на колонки — и ощущал себя будто в танке. Это было очень антуражно, и аркада в общем такую небрежность прощает. Хотя не всегда. Но разумеется, в РБ я шёл уже умным, играл в наушниках, музыку вообще долой, вслушивался в шорохи... Не помогло.

Первые дня три я просто не видел врагов — пока в меня не прилетал снаряд. Казалось бы, я смотрел столько стримов. Я знал, что в РБ на вражьих танках нет маркеров. Я зрячий в конце концов! Но привычка становится второй натурой. Если привык к аркаде, едешь в бой и невольно ищешь взглядом

маркеры. Вот уже даже увидел врага — но медлишь, подсознательно ожидая ну когда же появится маркер.

Переучивание шло нелегко.

Потом стал играть более-менее сносно. Стремился подражать известным стримерам... Увы! Шок и разочарование, спасли от которого меня только моря, где я тогда начал быстро прогрессировать сперва на катерах, а затем и в Большом флоте. Но я запомнил это чувство игрока, обманутого в своих ожиданиях.

И такое разочарование переживают многие. Очень многие не выдерживают и бросают игру. Говорят, игра плохая. Но как же тогда в эту плохую игру хорошо играют чемпионы?

Чуда нет, а есть чистая психология. Кажется, что играть в танковое РБ очень легко. Для кого-то так и есть. Но люди-то разные! И ты заранее не знаешь, какая игра подойдёт тебе лучше. Мне, к примеру, авиа-РБ даются легче, чем авиа-аркада. А в морях Тундры я и вовсе как рыба в воде. Но осознал я это лишь перепробовав всё в игре.

Найти в игре именно своё — свою стихию (танки, авиация, вертолёты, катера, большой флот), свой режим (аркада, реализм или самое сложное — симулятор), свой боевой рейтинг наконец (где будут те враги, с которыми ты в силах справляться). Это всё строго индивидуально. Игра и прекрасна своим многообразием!

Потому не надо отчаиваться, если танки не идут. Но если всё равно хочется играть в танки? Как быть?

Ах, если бы кто-то объяснил мне это тогда, в самом начале освоения игры! Но такого доброго наставника у меня не было. Друг мой читатель, тебе повезло — я стану таким наставником для тебя. И мой опыт, сын ошибок трудных, убеждёт тебя от огорчений в игре.

Почему идут в РБ

Есть причина, отчего из весёлой танковой аркады хочется сбежать. Вот прям бросить. С гневом! И корень этого гнева — в том же, в чём и причина веселья. А именно маркеры! Ну и волшебный крестик попадания конечно.

Этот крестик попадания подсказывает игроку куда стрелять имеет смысл, а куда нет. Он красный на цели — не пробьёшь. Но поводи и весьма вероятно, где-то крестик станет зелёным — там пробьёшь наверняка. Всё хорошо?

Да вот не совсем. Потому что при стрельбе издали, особенно через бинокль, чаще всего крестик на цели белый — что означает ничего. Вообще не попадёшь. Или ясно красный. Не пробить. Но стреляешь и попадаешь и пробиваешь. А может быть и так, что видишь этот уже привычный тебе белый крестик на цели, выстрел... Но снаряд даёт перелёт. Потому что оказывается по необъяснимым причинам, игра захватила точку где-то позади вражеского танка, но проигнорировала сам танк. А вот уж он в тебя выстрелит и убьёт, это не сомневайся.

На карте «Польша» с восточного берега озера есть ряд позиций, на которых танки становятся очень трудно-захватываемы в прицел в аркадном режиме для западной команды, если те ввязываются в перестрелку через озеро. Причём ладно бы крестик всего лишь не становился цветным — о нет,

он вообще не появляется! Он исчез! Тут, по меткому выражению Дмитрий Юрича «Гоблина» Пучкова:

— *Электронный болван даёт сбой.*

Приходится в аркаде стрелять по-реалистичному. И мне удавалось так попадать, после пристрелки я поражал врага, зарабатывал награда «Снайпер» — но всякий ли игрок способен повторить сей подвиг? Увы, для большинства играющих в аркаду это не просто выше возможностей — это вообще вне понимания «а как туда попасть?» Мне же помогал опыт из РБ.

Проблемы с услужливым аркадным наведением возникают не только в перестрелках издалека, но порой и совсем вблизи. Крестик может запросто не появится при попытке навести орудие на вражий танк, если тот за решетчатым забором. Ну или за иной несплошной преградой. Хотя в то же время, крестик может подсказать как прострелить врага через окно полуразрушенного дома, хотя б один только пиксель цели оказался тебе случайно виден.

И порой ты ясно понимаешь: не враг сыграл лучше тебя, а просто тебя подвёл этот волшебный крестик. А врага не подвёл.

Но ещё больше проблем от маркеров.

Казалось бы всё хорошо, ты видишь маркеры даже тех врагов, что от тебя прячутся. Никому не скрыться! Но на деле — видишь ты только тех, кого увидел ты сам или заметил хоть кто-то из твоих союзников. Потому заехав за угол,

запросто можешь получить снаряд в борт от врага, который тут преспокойно стоял, никем не замеченный. И волшебный маркер ничем тебе в этом случае не помогает.

Ты надеешься на маркер — но эта надежда порой обманывает тебя.

А бывает и хуже, когда по каким-то явно ошибочным причинам, игра считает, что рано ещё подсвечивать врага маркером. Не можешь его ты видеть. А реально — видишь! Что хуже — порой тот самый враг в это самое время тебя прекрасно видит. И весьма вероятно, что вот у него ты маркером подсвечен.

Приятно простреливать прячущихся за кустами врагов, даже целый лес деревьев не спасёт их от твоего снаряда — ведь маркер-то ты видишь! Но это правило работает в обе стороны, и вот ты катишься себе по чистому полю, за добрый километр от ближайшего врага, как из-за леса прилетает снаряд — и точнёхонько в тебя! Ведь ничего не сделал ещё, только от респа успел едва отъехать... и отъехал прямо в ангар. Ведь бесит.

Как ловок ты в стрельбе через бинокль, когда игра услужливо подсвечивает тебе красным контур прячущегося за кустами врага. Да ещё цветной крестик попадания на враге рисует, чтоб тебе было проще его в «ахиллесову пяту» поразить. Но и враг точно так же выцеливает тебя сквозь кусты. И если вдруг игра почему-то начинает считать, что ты его не можешь видеть, а ему позволяет прицеливаться... Ну ведь

бесит, реально же бесит.

А ещё авиация. Её дают в аркаде даром на полминуты. И казалось бы, это хорошо, когда получаешь сразу крутой самолёт с самым мощным доступным вооружением. А с другой стороны — а сумеешь ли ты управлять этим самолётом? Допустим, с самолётом ты совладал. Но начиная с V ранга в некоторых боях вместо самолётов дают вертолёты. А ты ведь управление вертолётom ещё не освоил, раз только что до этого ранга добрался. А вертолётное оружие! Вот НАРы, то бишь неуправляемые авиационные ракеты — они же и у самолётов есть! Но пущенные с вертолёта летят иначе. Сильно иначе. Потому что и сам вертолёт летает не как самолёт. Управление вертолётom необычное, за полминуты точно не разберёшься. А ещё есть ПТУРы, которые быть может ты уже успел освоить на наземной технике — но уверяю тебя, дружище, пуск управляемых ракет с вертолёта может таить в себе неочевидные неожиданности. К тому же как самолёт, так и вертолёт получаешь какой-то случайный — а вовсе не тот, который тебе быть может уже хоть немного знаком. Ну и результат по итогу может быть такой, что — не сыграешь, ибо не знаешь как. Хоть вовсе на авиации в аркаде не вылетай, вот какое бывает огорчение от этих непредсказуемых случайностей.

Нет, уж лучше в РБ. Там нету маркеров, зато и ты можешь прятаться за кустами. Можешь затаиться в засаде — и никто тебя просто так по маркеру не увидит. Твой выстрел будет

первым. Да, говорят там, в этих реалистичных боях, можно наткнуться на гадких читеров... Но таких выявляют и банят тысячами каждый месяц. Потому читеров совсем немного. Автор этой книги наткнулся на одного за 3 года игры, и то возможно там была просто роковая случайность. Короче пресловутые читеры это явно не столь великая неприятность — как если тебя несколько боёв подряд выносят, паля в твой маркер.

Да и вообще, ну их эти маркеры! Это нереалистично! А нам всем, кого не спроси, да любой скажет — реализм подавай!

Друг, все резоны за то, чтоб уйти в танковое РБ.

И вообще-то это самое танковое РБ не такое уж сложное. Разумеется, когда к нему привыкнешь (*сам я, когда был новичком в игре, 3 дня привыкал, прежде чем играть смог*). А потом и вовсе весело может оказаться. Но это пока I ранг, бр 1.0 — там просто веселье, ничего больше. Однако выполнение хоть сколь-нибудь серьёзных заданий еще не доступно. Даже Лёгкие ежедневные задания требуют технику II ранга. А II ранг это уже сложнее.

Но настоящая игра, где уже становятся доступными все лакомые задания и участие в марафонах с ценными призами в виде редкой техники — это III ранг. И это уже серьёзно.

Дисплей залог успеха

Подсказок в виде маркеров нет, а значит успех в том — чтоб увидеть цель.

Твой успех не в быстроте процессора. По нынешним временам, процессор годится и вполне средний. И оперативной памяти на твоём компе скорее всего больше, чем минимально нужно игре. У меня стоит 8 гигов оперативки и работает отлично. Часто игроки обсуждают видеокарты. Вплоть до весны 2023 года необходимый минимум был 1 гигабайт видеопамяти, и этого хватало тогда даже на графику качества «кино». Теперь красот в игре больше, нужно минимум 2 гига для нормального качества картинки. А если есть 4 (как у меня), то можно смело ставить и максимальные настройки при частоте кадров не ниже 60 в секунду.

Однако, друг мой, правда жизни в том, что видишь ты не цифры из компьютера — а изображение на мониторе. Всё решает именно монитор.

Начнём с очевидного: широкий монитор рулит. Раньше дисплеи были «квадратного» формата, с соотношением сторон 4:3. Очень удачный был формат, к примеру, для лётных симуляторов. Но нынче в моде киноформат 16:9. Или даже ещё шире. В танках он позволяет тебе охватить большую ширину угла обзора местности. Не крутя головой по сторонам, ты можешь заметить на краю экрана то, чего не увидел бы на

старом «квадратном» мониторе.

Но главное преимущество это гейм-режим.

Этот «игровой режим» позволяет действительно более чётко видеть картинку в играх, а значит замечать врага первым. Он есть лишь в специальных моделях мониторов, которые стоят дороже обычных. Но хитрые продавцы лукавят. Я расскажу тебе секрет этого волшебного режима, и ты сам сможешь настроить так любой монитор, будь он даже ЭЛТ из прошлого века.

Начнём с того, как именно создаётся изображение на экране.

Каждая точка на экране монитора возникает на самом деле из трёх малюсеньких цветных точек. Цвета этих точек таковы: красный, зелёный и синий. Включаем на максимум все — видим белую точку на экране. Выключаем все — видим чёрную точку. Зажигаем, к примеру, зелёный и синий — видим жёлтый. А ещё можно менять интенсивность каждого цвета, в итоге получая смешением вообще любой видимый цвет. И чтобы задавать яркость каждой компоненты цвета, программа посылает монитору сигнал — цифру от 0 (выключен) до 255 (максимально ярко горит).

Тут необходимо небольшое отступление. Ведь любой художник, прочтя абзац выше, непременно возмутится:

— *Что за глупость? Нужно смешать синий с жёлтым, чтоб получить зелёный!*

И художник — прав, да. Я это точно знаю, сам немного

художник. Только пример я написал абсолютно правильно. Но почему же тогда у художников своя правда?

Секрет в спектре видимого света. Художники оперируют красками. Краска отражает свет, поглощая часть его спектра — вот что отразилось и в наш глаз попало, тот цвет мы и видим. Это называется спектр поглощения. Его так же обозначают английской аббревиатурой СМУ — по названиям основных цветов в нём, а это ярко-голубой, ярко-пурпурный и жёлтый.

Но дисплей светится сам. Это называется спектр излучения и цвета в нём смешиваются иначе. Его обозначают английской аббревиатурой RGB — и его основные цвета красный, зелёный и синий.

Если интересно разобраться, то на моём сайте *SteamAge.ru* есть простая, но вполне наглядная программка «Палитра web-мастера» — ищи, разумеется, в разделе «Программы».

Итак, продолжим. Мы уже знаем, как создаётся цифровой цвет. Он возникает из 3 составляющих — красной, зелёной и синей — и каждая может светиться оттенком от 0 до 255. Но человеческий глаз не различает так много оттенков, как может показать самый обычный монитор. Больше всего мы различаем оттенков чистого зелёного — 63. Красного меньше, а совсем плохо с синим — не более 31. Синий мы различаем вдвое хуже, чем зелёный. А тёмно-синий цвет для нас неотличим от чёрного. Особенно если рядом с ним кон-

трастные яркие цвета зелёного или красного.

Гейм-режим искусственно усиливает синюю компоненту. В итоге вся картинка уходит в синеву, что выглядит слегка (а может и не слегка) нереалистично. Зато теперь синий становится заметным настолько же хорошо, как зелёный и красный. В итоге ты лучше замечаешь движения в тенях или в скрывающей дальние объекты синевато-серой дымке. Ты успеваешь заметить противника чуть раньше, чем он тебя.

Ну и конечно весьма желательно монитор размером побольше. Я долго играл на своём любимом старом «квадратном» 19-дюймовом мониторе. Да я и сейчас от него не отказался, он у меня включен как второй. А вот как основной монитор для игры я использую прямоугольный 28-дюймовый. Но по меркам заядлых игроков это ничто. 36 дюймов считаются минимумом.

Хорошая видеокарта + самый лучший монитор = вот рецепт успеха в киберспорте вообще, и в Военном Громе в частности.

Разведчик + зенитка

Это база для новичка в танковом РБ. Особенно на III ранге и выше. Всегда начинай освоение нового боевого рейтинга с игры на разведчике и зенитке. И на этих двух, при разумной игре, в меру осторожной, но и проявить инициативу не стесняйся — за бой тыща очков миссий твои. А что такое тысяча очков миссий? Ну вот возьмём типичный марафон, приз которого танк быть может даже почти топового VI ранга. Очень солидная техника. Я сам так добыл в боях немало хорошей техники, а однажды даже Т-72Б3 Арена, великолепный танк со всеми преимуществами топовой техники + неуязвимость от ракет. Хочется получить такой, верно? Но нужно выполнить не меньше 7 (а то и 9) этапов. На каждый из которых отводится 2 суток. И за них нужно набить 35 тысяч (а то и 45 тысяч) очков миссий. Так вот, стабильно зарабатывая за бой тысячу, ты выполняешь этап за 35 боёв (ну или 45, если приз очень ценный).

На самом деле даже быстрее, ведь РБ оценивается дороже примерно на треть. То есть заработал за бой 1000, а в зачёт добрая игра тебе запишет 1333. Однако приятно!

Но хочется увеличить доходность боёв, не так ли? Тогда нужна авиация. Штурмовик точно нужен. И весьма хорошо, если он способен нести ракеты, потому что научиться попадать ими куда проще, чем освоить меткое бомбометание в

РБ. Сбили твой штурмовик? Скорее всего у тебя уже накопились очки на вылет истребителя. Но тут есть нюанс.

Осенью 2025 года правила ввода самолётов в танковые РБ стали более строгими. Теперь игра оценивает самолёт не по формальному определению его класса, а по снаряжению. Если на истребитель подвешены бомбы, пусть хоть самые маленькие, или заряжена лента с бронебойными — считается что это истребитель-бомбардировщик. То есть, по сути тот же штурмовик. А это значит, что после вылета на штурмовике, вылет на таком истребителе обойдётся дороже.

Я предпочитаю снаряжать для штурмовки именно штурмовики, а истребители использовать для борьбы с вражеской авиацией. Впрочем, расстрелять какой-нибудь грузовичок или САУ с открытой сверху рубкой такой истребитель вполне способен. Но главное его назначение это прежде всего истребление вражеских самолётов.

Умело используя авиацию можно добавить к своему результату боя ещё с полтыщи очков миссий. Итого 1500, а то и больше. Результат не чемпионский, но — вполне достойный среднего опытного игрока. Который на хороших танках весь бой пытается проломить вражескую оборону таких же бронированных зверей. А ты новичок. У тебя может и хорошего танка ещё нету. Но, следуя этой нехитрой стратегии, в итогах боя будешь выглядеть как крепкий середнячок.

И ты заслужил это — ведь ты приносишь пользу команде уж точно не меньше, чем другие игроки. Да, они опытнее

тебя — но ты займёшь своё место среди них.

Почему зенитка дешевле

В аркаде есть 3 возрождения на наземной технике и всё, или, как говорят итальянцы «баста». Однако в РБ дело обстоит иначе — тут все свои машины в бой берёшь за очки возрождения.

С одной стороны, аркада гарантирует тебе, что на всех своих 3 наземных машинах ты гарантированно сможешь повоевать. Ну а самолёты в аркаде тебе выдаются бесплатно на полминуты полёта.

С другой стороны, в РБ ты оплачиваешь хочешь вылет на самолёте — и летай, сколь душа просит. А не хочешь летать — выезжай на любимом танке. Но вот незадача — оплачиваешь и выезд танка и вылет самолёта из одного запаса очков возрождения. Которых в начале боя не так-то много. Их придётся в бою зарабатывать. Для чего совершать разные боевые подвиги. А плохо воевал — очков может не хватить не то что на вылет самолёта, но даже про 3-й выезд танка забудь.

Кажется, условия очень суровые.

Но присмотримся к ценам — и видим, что дорого обходятся танки, а вот зенитки заметно дешевле. Очень сильно дешевле. Но почему?

Тому сразу несколько причин. Разработчики заметили, что игроки всё больше рвутся набивать фраги, а это удобнее делать на танках. А потом такую танковую команду беззнака-

занно бомбит любой вражий самолёт. И те же самые игроки пишут жалобы, да почему никто в команде не взял зенитку?

Л = логика!

Вместо того, чтоб будучи наученным горьким опытом в следующий раз взять зенитку — игрок продолжает упорно набивать сетап только танками, и в очередной раз умерев от бомб, идёт плакаться и ругать и игру, и команду — но только не себя! А он-то чем виноват? Это кто-то другой должен был взять зенитку, только не вечный нытик!

Вот чтоб поменьше было таких жалоб, цену в очках возрождения зениткам снизили. И снизили настолько, что практически вот даже если тебя прям сразу на респе убили, ты ничего не успел навоевать — чтоб взять зенитку очков хватит. Бери и отомсти окаянному злодею в небесах!

Вторая причина, почему цена зенитки сильно ниже — а по стилю игры. Ведь как играют на ней игроки в своей массе? А так, что стеречь небо им лень, они пытаются на зенитке воевать против танков, но умения должного для этого не имеют. А зенитка, естественно, не имеет танковой брони. Тут надо уметь в обход, где-то проскочить, а где-то переждать, где-то затаиться, а где-то как выскочить да выпалить метко. Не всякий так умеет. Потому в бою против танка боевая ценность зенитки в общем соответствует цене в очках.

Чемпион и на зенитке будет играть умно. И будет побеждать глупые танки. Но чемпионов не так много. Потому тут разработчик смилостивился над наибольшей массойрядо-

вых игроков. Не стал снижать боевой рейтинг зениток — но изрядно снизил цену вывода в бой.

Получается такая картина:

— в аркаде вывести в бой зенитку стоит столько же сколько и танк — не выгодно!

— зато в РБ вывод зенитки в бой заметно дешевле танка — выгодно!

Можно собрать хоть весь сетап из зениток, никто не запрещает — и получить потенциальную возможность выходить в бой много-много раз.

Да, в РБ нет ограничения на число возрождений. Пока хватает очков — возрождайся сколько хочешь, лишь бы было на чём. Потому в РБ выгодно идти большими сетапами. И реально есть шанс сыграть на каждой машине. А возможно ещё и выйти на ней же повторно, используя дублёр.

Бесконечные возрождения! Почти как режим Doom «Я слишком молод чтобы умирать».

А вот, допустим, пошёл ты в аркаду — и «попал вниз списка». То есть боевой рейтинг твоего сетапа находится на нижней границе допущенного в данный бой. Ты в этом бою самый слабый. И если играешь не очень — то ждут тебя многие горести.

Совсем иное дело в РБ. Здесь смельчак, попавший вниз списка, обнаруживает сниженную оплату вывода своей техники в бой. И танк-то обойдётся в меньшую цену, а уж зенитка да просто дешевле некуда.

Прямой резон поиграть в РБ — и вдвойне резон поиграть в РБ на зенитках!

Но, допустим, ты играл прежде только в аркаду. А там ты отлично обходился без зениток. Да зачем они вообще нужны? Потому ты их ветку вообще не изучал. А тут внезапно оказываются нужны... Ну не брать же в сетап к Т-55 какой-нибудь ГАЗик со счетверёнными максимами, он же никого не собьёт.

Что ж, на этот случай вот ещё поблажка от доброй игры — в РБ в твоём сетапе обязательно есть дополнительный самолёт, даже два, истребитель и бомбовоз, а сверх того дополнительная зенитка. Правда вся эта дополнительная техника выводится за те же очки возрождения, что и твои собственные машины. И твои собственные машины за бои прокачиваются — а дополнительные каждый раз получаешь в состоянии «как новенькая только что со склада».

Так что лучше, конечно, иметь собственную технику. Но если она в бою закончилась, а очков возрождения хватает — то смело воюй на дополнительной. Веселись от души!

Польза разведки

Почему команде всегда нужно ПВО? Или почему налёты вражеской авиации в РБ так смертоносны?

Попробуй вылететь в танковый реалистичный бой на самолёте. И как-то сразу понимаешь, что с высоты не очень-то видно, что там по земле ползает. Снижаешься, чтоб разглядеть — всё начинает проноситься так быстро, что и не успеваешь разобрать, а что там?

Но разведчик может подсветить цель — и такая несколько секунд будет отмечена галочкой визуально и меткой на карте. А уж эту метку авиаторы с любой высоты заметят и туда обрушат свой удар.

Не раз я видел, как разведанного мною врага настигала кара с небес.

Сложнее всего без разведки вертолётам. Вертолёт с НА-Рами это летающая РСЗО, а вертолёт с ПТУРами лучше любой ПТУРовозки на земле. Одна беда, чтоб самому не стать лёгкой мишенью, ему нужно увидеть цель с такой дистанции, с которой сам он её не разглядит.

Потому чем выше бр боя — тем важнее в команде разведчик. И главная его заповедь — не отрываться от коллектива.

Если ты уехал далеко на фланг, в обход, куда-то за холм, где тебя никто не догадается искать — ты в безопасности. И в бинокль обозреваешь прям вражий респ. Каждый возро-

дившийся враг у тебя как на ладони. И каждого ты разведашь и подсветишь... Но наград за эту разведку ты вряд ли дождёшься. А всё потому, что никто из твоих боевых товарищей не может поразить подсвеченные тобою цели.

Выбери себе группу из 2—3 союзников, и целенаправленно работай разведчиком для неё. Держись поблизости от них, и тогда, если ты видишь цель, то вполне вероятно её может увидеть и поразить кто-то из твоих товарищей. Тогда ты будешь эффективен, твои засветы будут своевременны — и очень возможно ими воспользуется и союзная авиация. Ну а тебе за каждого уничтоженного по твоей наводке врага — заслуженная награда!

Как разведать врага

Вообще-то враг подсвечивается и визуально и на карте даже при простом попадании по нему. Если же попадание оказалось для врага смертельным, то через небольшое время отметка изменится — визуальная галочка дополнится черепом над ней, а на карте будто вспыхнет и погаснет лампочка.

Но обстрел врага не приводит к совершению действия «Разведка» — это раз. И никакая награда за такое не выдаётся — это два. А три — выстрелом ты демаскируешь себя. Что вряд ли хорошая идея, если твой выстрел не уничтожил врага.

Куда лучше подсветить врага — самому при этом оставаясь в засаде и не раскрывая своего положения.

Правильно проводить разведку специальной кнопкой — которая доступна только машинам, определённым игрой в разведчики. А это все лёгкие танки, разведывательные БПЛА и ещё некоторые машины.

Разведка производится только при взгляде через прицел или бинокль. **От третьего лица разведка недоступна!** Через бинокль удобнее всего. Встал за холмом, точка бинокля над командирским люком, будто ты высунулся через него. Но фигурка выглянувшего танкиста не появляется — а потому враг тебя не заметит. А ты его в бинокль видишь. Нажёл перекрестие и жми клавишу разведки (по умолчанию это

[_V_]).

Но пора уже рассмотреть и боевые машины.

Сетап II ранга

Цель видим ясно — пора решить, на чём будем воевать с этой целью. То есть, поговорим про наш набор техники, он же, на игровом жаргоне, сетап.

Мне очень нравится советская техника. Мне конечно и чужая интересна, но только СССР даёт чудесную возможность собрать отличный сетап новичка на II и особенно на III ранге при очень невысоком боевом рейтинге, что опять-таки для новичка хорошо. Начнём естественно с более близкого новичку II ранга:

1) Т-80 — лёгкий танк бр 2.3, наш разведчик. Вполне достаточные для лёгкого танка броня и 45-мм пушка. Башня ворочается медленно, но для разведки это вообще не помеха.

2) ГАЗ-ММ (72—4) — зенитка бр 2.3, своей 25-мм автопушкой способная неплохо бить танки. Некоторые опытные игроки её так и используют, на скорости прорываясь к точке, и очередями дырявя врагам борта. Единственный недостаток — не хватает скорострельности для эффективной борьбы с самолётами. Хорошо бьёт крупные и неспешные бомбовозы, но против юрких истребителей бороться сложно, скорости наведения не хватает.

3) Т-28Э — средний танк бр 2.3, буква «Э» в названии означает экранированный. То есть имеющий усиление брони

в сравнении с обычными более ранними Т-28. Велик размером, но на своём бр ещё вполне способен сражаться с большинством врагов. Уж немецкие танцы ему точно по зубам.

4) ЗиС-30 — смешная самоходка бр 2.3, из мощного противотанкового орудия ЗиС-2, поставленного на бронетягач «Комсомолец», который ни что иное, как танкетка. Экипаж очень уязвим даже для очередей пулемётов. Зато пушка каморными снарядами пробивает практически любого и на любой дистанции.

Т-28Э или ЗиС-30 я не беру обоих сразу, а только кого-то одного на свой выбор.

И тут мой фаворит ЗиС-30. Потому что я люблю танкетки. Эта необычная, незаслуженно забытая и одновременно самая эпохальная бронетехника. Именно она, по замыслу Ротшильда, должна была повторить финансовый успех пулемётов. Я не оговорился — хоть танкетку сконструировали Карден и Лойд (не путать с Ллойдом! это разные люди!), но окончательным выгодополучателем должна была стать мировая банковская система, под общим руководством английского центробанка во главе с Ротшильдом. И ведь с пулемётами у них всё прекрасно получилось. Кстати и танкетки ожидания банкиров оправдали вполне.

Про историю пулемётов и танкеток, а так же закулисные интриги вокруг них — читай статьи на моём сайте *SteamAge.ru*

Возможность поиграть на танкетке с пушкой радует не

только меня. Очень многие игроки в восторге от баллистики и мощи орудия ЗиС-2, которое будучи поставленным на бронетягач «Комсомолец» и породило ЗиС-30. Играется очень приятно, даже невзирая на низкую защищённость экипажа.

С другой стороны Т-28Э даёт весьма интересный и историчный геймплей подвижного форта, чья идеология восходит к Первой Мировой. Ну а наш разведчик Т-80 вполне способен играть и как танк. Правда, башня его ворочается медленно, так что учись доворачивать гусеницами на цель.

Но бить врага будет потом, а первейшая задача разведчика — это разведка.

Разведка есть не только в Т-80, но у всех машин, отнесённых игрой к классу лёгких танков, однако только начиная с II ранга. Поэтому очень похожий Т-70 проводить разведку не умеет — он I ранг. А вот Т-50 может, ведь у него II ранг. С исторической точки зрения это довольно забавно, ведь Т-70 появился позже Т-50, и как раз мыслился в качестве разведчика. Но у игры свои правила на этот счёт. Просто учтём это и будем играть с удовольствием дальше!

Для боевого рейтинга 2.3 мы собрали вполне годный набор техники.

Да, есть на II ранге СССР машины и покруче. Но их больше — а значит сильнее и их враги. Так венец лёгких разведывательных танков это премиальный Т-126. Броня как у Т-34, да и по виду он как тридцать-четвёрка в миниатюре, вот разве что пушка всего лишь та же сорокапятка, что у

Т-80. И кого из этой пушки бить на бр 3.0? Там уже можно встретить первого Шермана, которого в лоб и более серьёзные орудия не всегда пробивают. А на бр 3.3 уже начинаются и другие Шерманы. Да и у немцев танки посерьёзнее. А ведь можешь попасть и в бой бр 3.7 — а там Т-34 и КВ или французский ARL-44. И вот казалось бы всем хороша сорокапятка — но крепких врагов пробить в лоб уже не в силах. А кого-то и в борт сложно.

Потому останавливаемся на бр 2.3 и учимся играть на нём, прежде чем продвигаться дальше. Но раз пойдём в РБ, то ещё потребуются самолёты, причём обязательно II ранга:

1) истребитель МиГ-3 (БК) — я выбираю именно его, а не Як-1. У Яка есть 20-мм пушка, но к ней не так много снарядов. У МиГа 3 крупнокалиберных пулемёта, чьей мощи вполне хватает на бр 2.3, а патронов всё же поболее. Ленты ставлю универсал, чтоб побольше было мгновенно-зажигательных.

2) штурмовик Ил-2 (1941) — без кормового стрелка, зато под крыльями может нести 8 ракет калибра 132-мм! На пушки ШВАК лента по бронецелям, а вот на пулемёты — трассеры. Почему так? А в ней больше бронебойных патронов.

3) бомбардировщик Ар-2 — дальнейшее развитие СБ. Оборонительное вооружение из ШКАСов винтовочного калибра конечно уже выглядит недостаточным. Так что лучше бы нам с вражьи истребителями вообще не встречаться. Зато пара бомб по 500 кг могут стать очень неприятным

подарком на голову врага. Одно плохо, бомбы эти на внешнем подвесе. А с некоторых пор такие бомбы могут быть поражены вражеским огнём с почти неизбежной детонацией. Ради собственной безопасности приходится брать лишь 1 ФАБ-500, зато она влезает во внутренний бомбоотсек.

Пилот, помни что сброшенная бомба может быть подорвана в воздухе едва ли не любой вражьей пулей. Иногда при этом и тебя может накрыть взрывом. Смерть от своей же бомбы штука обидная. Поэтому вероятно самое разумное для бомбардировщика сбрасывать бомбы с высоты, используя бомбовый прицел. Пикирование оставь штурмовикам. А сам выискивай стоящих на позиции врагов и бомби именно их. И тут как раз пригодится засвет на врага от союзного разведчика на земле.

Кстати и ты сам, с неба, можешь подсветить врага своим союзникам. Заметил супостата — обстреляй его. Любое попадание вызывает подсветку обстрелянного на карте. Да, за это не дают награду «Разведка» — но ты поможешь союзникам. И быть может даже заработаешь помощь за уничтожение обстрелянного тобой врага. Которого сам ты не смог даже поранить, но раскрыл его позицию для товарищей — вот за то тебе и награда. Приятно!

Сетап III ранга

Снова советские машины — ибо тут у Советов есть некоторое неочевидное на первый взгляд преимущество:

1) АСУ-57 — танкетка, САУ, но при том она ещё и разведчик! Бр 4.3 кажется высоким для машинки с настолько тонкой бронёй, что и пулемёта винтовочного калибра надо бояться. Но она такая маленькая, легко маскируется и прячется за любым пригорком. А из засады отлично пробивает борта даже серьёзных врагов.

2) БТР-152Д — отличная зенитка бр 4.0, 4 пулемёта КПВ аргумент против самолётов и лёгких бронемашин, ну а на бронебойной ленте и многие танки в корму пробьют и двигатель ему подожгут. А обездвиженному бей в пушку. Чтоб обезоружить нужно попасть точно в дульную часть орудия. Обезоружил — прицельно выбивай пулемёты и наблюдательные приборы, обычно там защита танка ослаблена. Ну а не можешь пробить — убегай, пока враг стоит на месте и ремонтируется. И кстати, не забывай использовать артудар.

3) танк — это может быть Т-34, например сталинградский, или КВ-1С — к сожалению оба с II ранга. Если же нужна непременно машина III ранга, то — см. далее:

4) САУ — либо СУ-152, либо СУ-85. Обе машины с неподвижной боевой рубкой. К 6-дюймовой гаубице есть весьма хорошие фугасы, которыми при некотором навыке мож-

но бить почти всех врагов, особенно удивляя их выстрелами в землю под днище, когда взрыв происходит под танком, из-за чего происходит пролом этого самого днища, с последующим подрывом сидалищ экипажа (*а так же и игрока с той стороны экрана*). Бронебойные снаряды могучи. Но перезарядка небыстрая. В противовес этому СУ-85 на базе Т-34 весело ездит и вполне резво стреляет, а мощи каморных снарядов хватает на любого встречного. К тому же удобная настильная траектория выстрела.

В итоге боевой рейтинг сетапа 4.3 всего лишь! Да, сетап III ранга Японии получится собрать и на бр 3.7 — но такой замечательной танкетки и зенитки там не будет, да и остальные машины слабее.

Но это мы рассмотрели танки. А коли сетап собираем для РБ — надо озаботится и самолётами. И тут вся техника только III ранга:

1) бомбардировщик — тут широкий выбор, начиная от ленд-лизовского премиального А-20, и заканчивая общедоступным Пе-2-359. С некоторыми сомнениями можно ставить и Ер-2, однако он несколько вялый в управлении. Впрочем, мы же выбираем бомбардировщик. Потому вопрос скорее в том, на что делать ставку? Пе-2 не может поднимать бомбы свыше полутонны весом. Другие могут, а пара бомб по тонне может прихлопнуть и несколько вражых танков разом. Кстати это вполне удобно делать через бомбовый прицел, не снижаясь к земле.

2) штурмовик — казалось бы напрашивается классический выбор Ил-2, но нет. Лучше Су-6 или уже упомянутый выше Пе-2. А чем лучше? А количеством ракет. Ил-2, который на III ранге, поднимает лишь 4 ракеты. Хотя калибра 82-мм, хоть 132-мм — всё равно только 4. Чего бывает мало, зато для гарантированного накрытия даже одной стоящей на месте цели. Да, чемпионы выстреливают одну ракету и поражают ею цель за километры. 4 ракеты под крыльями чемпиона это 4 уничтоженных танка врага. Но новичок так не может. Ему бы хоть 1 цель поразить. А значит, нужно больше ракет в залпе. И Су-6 и Пе-2 несут под крыльями по 10 ракет 132-мм калибра.

3) истребитель — без сомнения И-185. Но почему он? А ради ракет!

Вот казалось бы, я всегда стою на том, что истребитель для борьбы с воздушными целями, а наземку штурмить пусть летит штурмовик. И-185 без сомнения хорош как истребитель — 3 пушки ШВАК это аргумент. А так же скорость и манёвр. Но когда другие истребители могут подвесить под крылья обычно лишь парочку небольших бомб — то И-185 подвешивает 8 ракет 82-мм калибра.

И в таком варианте мы получаем быструю и вполне удобно управляемую летающую «катюшу».

И-185 можно играть как чистый истребитель. Но скорее всего новичок сумеет заработать очки лишь на вылет одного самолёта. И тогда быть может есть смысл вылететь на истре-

бителе с ракетами, чтоб штурмить наземку, а при случае и вступить в воздушный поединок с вражеским штурмовиком. Конечно можно пытаться бороться с вражеской авиацией и на своём штурмовике. Но вот Ил-2 — прочный, но тяжёлый, в манёврах неуклюжий в сравнении с вёртким истребителем. А уж скоростью явно уступает.

Су-6 заметно быстрее тяжёлого Ил-2, а ракет несёт 10, причём калибра 132-мм. Они ох как хороши. Но большая бомбовая нагрузка, два члена экипажа — всё это делает самолёт всяко крупнее истребителя. Как цель в небе мы больше. А скоростью и манёвром всё равно нам с истребителем не тягаться. Да, у штурмовика более мощные курсовые пушки. При удаче за себя постоять он может, но — у истребителя определённо больше шансов в манёвренном бою. И уж точно он сумеет оторваться на скорости от навязчивого преследователя.

Таким образом, в этом конкретном случае возможно имеет смысл играть истребитель как штурмовик. И надо заметить, выбор авиации в игре необычайно широк, и каждый самолёт имеет массу нюансов. Так что пример И-185 не единственный, когда имеет смысл нарушать казалось бы незыблемое правило «истребитель только для воздушного боя, штурмовик для работы по наземным целям».

Ну и раз уже зашла речь о тактике игры этим сетапом, то напомним главную стратегию успеха новичка:

— Сперва осторожное продвижение и разведка целей для

союзников.

— Затем стрельба по зазевавшемуся врагу из засады, бей только наверняка.

— Тебя подбили? Бери зенитку, работай ПВО команды.

— Но коли накопилось очков на вылет самолёта — обрушь свой гнев с небес.

— А чуешь в себе силы богатырские — бери танк или могучую САУ, круши врагов в честном бою.

Эх, лиха беда начало! III ранг РБ это ещё цветочки, в основном здесь техника Второй Мировой, с которой всё понятно. Но вот игрок дожил до VI ранга...

Заметь, даже ещё не VII ранг, где царят ОБТ. Всего лишь VI, где есть место и для лёгких машин. И дело даже не в том, что уже на V ранге появится возможность взять вертолёт. Уж свой вертолёт ты освоишь. Как им управлять, как правильно пускать НАРЫ и ПТУРЫ — про то будет ещё дальше в книге целая глава большая. Но нас сейчас интересуют именно танки.

А в танках на VI ранге — снаряд побеждает броню.

Когда ты начинал на самом I ранге, там были машины довоенные, разработанные ещё в 20-е годы XX века, когда основным противником танка на поле боя мыслился вражеский пулемёт. Вот его танк должен был подавить, чтоб открыть путь решительной атаке своей пехоты. Соответственно и броня противопульная. И пушечка невелика, зато быстро перезаряжается. Очень весело играть.

Затем ты играешь на машинах военного времени. Тут уже в твоём распоряжении есть танки с противоснарядной бронёй. Которую надо проламывать могучими пушками. Потому танк тяжёлый, ползает неспешно, и перезарядка орудия долгая. Динамика и веселье из игры пропадают — но так было и в реальности. Какое уж тут веселье, когда война не на жизнь, а на смерть.

Но VI ранг это период истории через полвека от тех танков с I ранга. И за эти полвека техника развилась необычайно. Броня стала крепче, прежним пушкам её уже никак не пробить. Но артиллеристы создали новые орудия, куда сильнее прежних. И новые снаряды к ним. Оперённая подкалиберная стрела из вольфрама летит со скоростью в полтора километра в секунду! А что это значит в игре?

А в игре, друг мой, это значит, что даже в режиме РБ, любой новичок с дистанции в километр легко выцеливает тебя.

Даже если ты движешься — снаряд настигнет тебя менее чем за секунду.

И я даже не упоминаю про коварные ПТУРЫ или бронебойные ленты автопушек, позволяющие самым лёгким машинам прошивать любые грозные танки в борта. Я скажу проще:

— На VI ранге игра ошибок уже не прощает.

И немало игроков, добравшись сюда, приходят в такой ужас неопиcуемый, что принимаютcя ругать игру почему зря,

а потом и вовсе её бросают. Ибо здесь уже реально трудно.

Но ведь именно так обстоит дело и в реальности. Танки ограничены габаритами и массой, бесконечно усиливать их защиту невозможно — потому и удалось создать пушки, пробивающие любые танки. И быть современным танковым асом неизмеримо сложнее, чем во времена Михаэля Витмана.

Немцы VII ранга

Можно собрать много интересных сетапов. Например, мой немецкий сетап:

1) Boxer MGS — колёсный танк бр 10.3. Звезда сетапа. Колёса + тихий двигатель + достаточно мощная пушка на оперённых подкалиберных стрелах, в просторечии называемых ломами. Автомат заряжания обеспечивает 5 с перезарядки, правда только из боеукладки первой очереди, но в ней дюжина выстрелов. Акционная машина, получил я её за марафон, а как играть не знал, я ведь к тому времени выше IV ранга ещё не вылез, а тут сразу VII, это ж почти совсем топы уже. Сперва не получалось никак. Отложил, поразмыслил, снова пробовал. Кое-что стало получаться. Разведка + меткая стрельба, благо настильная траектория ломов очень этому способствует. Главное научиться не подставляться, а вот это непросто на такой габаритной машине.

2) R400 — колёсный танк бр 9.7, ранг VI. Машина опять же акционная, габаритами поменьше предыдущей, отчего снарядов вдвое меньше, но в целом на бой хватает. Ну а что броня тоньше это тут не так уж важно. Всё равно главное — не подставляться. А пушка в общем не хуже, разве что перезарядка тут вручную, а потому несколько дольше. Залог успеха опять же разведка + меткая стрельба.

3) Визель с ПТУР — танкетка бр 9.7, снова VII ранг. Мел-

кая и оттого очень неприятная для врага ПТУРовозка.

4) из авиации — вертолёт.

Можно заметить, что здесь нет зенитки. Хорошие зенитки у немцев есть, но этот сетап атакующий. Обходы, просачивания, не раскрывать себя раньше времени, бить наверняка в борта. Из авиации, на мой взгляд, тут достаточно одного вертолёта, благо немцы могут выбирать как из западных машин, так и из советских.

Но в целом это скорее фановый сетап для игры в лихом гусарском стиле. И признаюсь честно, моего умения для игры стремительно и лихо не хватает, так что полностью раскрыть потенциал данного сетапа мне не удаётся. Давайте посмотрим что-то более удобное для неспешной вдумчивой игры.

Самураи V ранга

А вдумчивые у меня самураи. V ранг Японии начинается с бр 7.3, у многих машин тут нет стабилизатора, не хватает удельной мощности моторов — короче и не хочешь, а придётся играть неспешно. Зато осмотрительно!

У меня тут пара сетапов, и оба V ранга. Что внимательному читателю может показаться странным. Ведь внимательный читатель конечно же уже заметил, что всякий раз я комплектую сетапы по минимально возможному на ранге боевому рейтингу. Смысл это прост и очевиден:

— *Раз в зачёт заданий идёт ранг, то какой смысл задирать бр выше, чем минимальный проходной?*

Начнём с сетапа, укомплектованного по минимуму, а это на V ранге Японии бр 7.3:

1) М47 — нормальный танк. Никакой разведке он не обучен, а чтоб бить врагов есть 90-мм пушка. Чего поначалу ох как мало. Ибо поначалу из снарядов только болванки. Пробоить так себе, броневое действие аналогично. Это в боях, где уже крайне желательно выбивать врага с первого попадания. А ты его хорошо если повредишь. Мучение, одно слово. Счастье, когда открывается каморный снаряд. Но и его мощи недостаточно против королевских тигров и ИСов. Первый подкалибер уже лучше, но настоящую мощь даст только второй. А фугасы заменяем накумулятивы, благо до цели

они долетают быстрее — и вот уже наше могущество вполне на уровне нашего боевого рейтинга. С таким арсеналом уже можно и поиграть на результат, добывая фраги. Мешает только отсутствие стабилизатора. Да, на Шерманах военного времени был вертикальный стабилизатор — а на послевоенном Паттоне увы!

2) Тип 99 — САУ с автоматом заряжания и мощными 155-мм фугасами. Особенно хороши вторые фугасы, хотя и на самых первых вполне удаётся громить танки. Да-да, фугасами. Бей в борт башни, чтоб взрыв проломил крышу корпуса у её основания — и вражий танк погибает моментально! Есть в боекомплекте и радиофугасы, которыми иные игроки ухитряются эффективно сбивать не только вертолёты, но и самолёты, порой даже несколько штук за бой. И крупнокалиберный пулемёт на крыше, что опять же полезно, где заборчик снести или кусты проредить, а где сквозь дым прощупать спрятавшегося врага. Недостаток один и это... А вот и не размеры. Да, машина габаритная, но это не самая большая неприятность. Хуже что орудие почти не склоняется. Из-за этого порой невозможно найти позицию, с которой смог бы стрелять по врагу. Заехал на пригорок, думая стрелять врагам по крышам — враги внизу смеются над твоей беспомощностью. Поэтому возможно стоит заменить эту самоходку на Хо-Ри с тем же бр 7.3, у которой нет вращающейся башни, зато орудие хорошо склоняется вниз. Однако это орудие калибром 105-мм всего лишь, соответственно фугасы замет-

но слабее, из бронепробивных только каморные, что вроде как неплохо, но в сравнении с кумулятивами или ломками пробития уже не хватает, при том перезарядка дольше. Поэтому мой выбор всё же гаубица, хотя порой просто замучаешься искать позицию, с которой ствол опустится, чтоб стало можно выстрелить по врагу. Ну что ж, играем из низин, паля по тем, кто выше нас!

3) зенитка M163 — БТР M113 на который поставили 20-мм шестистволку Гатлинга. Заметим, что бронепробивного действия хватает только на лёгкие бронемашины. И то не на все. Если мечтаем зениткой резать наземку, то нужно брать предыдущую зенитку SUB-I — II, у неё пробитие на бронепробивной ленте вдвое лучше. Однако нет РЛС. Хотя на этом бр ещё в основном летает поршневая авиация — но очень быстрая, вёрткая, а главное за шумом на земле их двигатели в небе можешь не услышать.

В принципе ясно, что сетап в основном атакующий, разведчика в нём нет. И это правда. Однако для новичка, осваивающегося на столь высоком боевом рейтинге, куда лучше начать освоение не с разведки, а с зенитки.

Почему так? Ну друг, сам посуди, тут начнёшь попадать на новые карты, которых ещё не знаешь. Куда ехать тебе? Куда поедут враги? Куда поедут твои союзники — ведь важнейшая заповедь разведчика, это не отрываться от коллектива. Указать союзникам все опасности на пути должен ты. А тебе самому поводыр на новой карте нужен.

Потому для начала твоя роль ПВО команды. Тем паче, что опытные враги тут стремятся брать авиацию поскорее. А некоторые вертолётыв можно взять прям с самого старта боя. Так что для зенитки очень быстро находится работа. Ну а коли нет врагов в воздухе, то можешь эффективно настреливать вражьи танки в борта, ломать им пушки, короче быть той самой вредной блохой, что конечно опасно, зато и весело бывает.

Ну а поиграв на зенитке да осмотревшись на карте, можно попытать счастья боевого на иной технике.

И всё же этот сетап можно рекомендовать только тому, кто уже освоился в игре на V ранге. И конечно же такой опытный игрок подберёт совсем не ту авиацию, какую дополнил в набор я. А вот она, моя авиация:

4) J7W1 Шинден — легенда авиации, перехватчик схемы утка...

(подробнее об этом необычном самолёте читай в моей книге «Удивительная история авиации от дымного шара до паровой ракеты», да и в этой книге глава про него будет, хоть и не столь подробная по части истории)

...перехватывать он будет вертолётыв врага, ежили такие на нашу команду вздумают напасть. Между прочим, использование поршневых штурмовиков в боях бр 7.3 не такая уж редкость, так что поршневой перехватчик тут вполне годен. Ставим ленту «трассеры» и работаем только по воздушным целям. В крайнем случае можно обстреливать ко-

роткими очередями легкую колёсную технику. Но вообще Шинден не для штурмовки, и мелкие бомбы на него не вешай. Конечно по параметрам это не самый выдающийся истребитель. Просто он очень нравится лично мне. А если говорить про эффективность, то конечно опытный виртуальный японский пилот найдёт немало интересных вариантов и кроме Шиндена. Для Шиндена же главная неприятность это аэродром. Ближний к полю боя аэродром на карте — это вертолётная площадка. А если нужно перезарядить пушки, а Шинден свой боекомплект расстреливает за несколько секунд, то лететь придётся на дальний аэродром. Только там самолёты заправляют, чинят и заряжают. Но этот аэродром рассчитан на реактивную авиацию, поршневому Шиндену лететь до него долго. В общем, это у меня самолёт скорее для фана — но уж очень он мне нравится.

5) G5N1 — постой-ка, если предыдущий самолёт был для фана, то это что ты учудил? Ты поставил в сетап V ранга бомбовоз III ранга? В своём ли ты уме? Ну в самом деле, вот есть же у Японии стратегический G8N1 бр 6.3, у которого 20-мм автопушки и многочисленные крупно-калиберные пулемёты дают хоть какую-то надежду на самооборону — тогда как большая часть оборонительного вооружения старичка это пулемёты винтовочного калибра, практически совершенно бесполезные против истребителей бр 7.3. Ну и скорость у G8N1, между прочим, на добрую сотню километров быстрее. Одумайся!

Да, я сделал выбор обдуманно. Казалось бы устаревший и медленный бомбовоз G5N1 смешного бр 4.3, берёт на борт 800-кг бомб в количестве 4 штук — а венец японского совершенства стратегической авиации лишь 3 таковых. Устаревший G5N1 может взять дюжину бомб по четверть тонны — в бомбоотсек венца совершенства влезут лишь 8 таковых. Или можно взять пару дюжин 60-кг, для любителей ковровых бомбардировок — против всего лишь 18. Но главное — у любого бомбовоза есть бомбовый прицел, а он позволяет метать бомбы с высоты, на которой огонь зениток с земли нас мало беспокоит.

Не видишь с высоты целей для бомб? Скидывай на респ!

Почти всегда на респе пасутся зенитки и несмелые или задумчивые игроки. Особенно если твоя команда продавливает врага, то где-то в районе вражеского респса концентрация врагов вполне подходящая для твоих бомб. Хоть кого да заденешь. А легкобронных — в ангар отправишь. При этом сам оставаясь в безопасности на высоте. Разворачивайся к аэродрому за новой порцией «подарков» для врагов.

Но могучие бомбовозы теряют свои преимущества, когда над полем боя облака. В этом случае, с осени 2025 года, авиация вступает в бой не в воздухе, а на аэродроме. И в плохую погоду никакого преимущества безопасной высоты у медлительного бомбардировщика нету, увы!

Так ясное дело, штурмовик против танков лучше!

Ах, друг мой, проблема японской авиации, что историче-

ски своих штурмовиков она практически не имела. Как-то так вышло, что не озаботились этим японские авиаконструкторы до самого конца Второй Мировой. Потому и в игре линейка японских штурмовиков кончается на бр 3.7. Дальше надо выбирать что-то из истребителей, чтоб использовать их как истребитель-бомбардировщик. И казалось бы кое-что интересное у Японии тут есть среди первых доступных реактивов:

4) Кикка — японский Мессершмидт Швальбе, бр 7.0. Для штурмовки может взять 1 бомбу. Зато она будет в 500 или даже 800 кг весом. Но метать придётся на глазок.

5) F-84 — послевоенный истребитель-бомбардировщик, бр 7.7... опс! Да, вот он может нести кучу НАРов, что очень удобно для штурмовки, но его боевой рейтинг задирает весь бр сетапа выше. А это не очень хорошо, если мы стремимся укомплектовать набор по минимальному бр.

Но если мы решились задрать бр выше, то — вот иной вариант сетапа бр 8.3:

1) STB-2 — танк со 105-мм пушкой с очень хорошими ломами. Перезарядка быстрее, чем на М47, а мощь сильнее. И наконец-то стабилизатор! А самое ценное приобретение — лазерный дальномер!

2) Тип 74 — танк, по параметрам брат-близнец предыдущего, но сверх того ему доступен кумулятив. 3) Зенитка Тип 87 — японский Гепард, и 35-мм автопушки и РЛС всё в наличии.

Ну и раз уж боевой рейтинг поднялся, то можно взять и вертолёт. Он, правда, подойдёт лишь один — это УН-1В бр 7.7. Зато он доступен сразу без необходимости исследования, а ещё он несёт кучу НАРов. Что собственно ещё нужно для счастья вертолётчику?

Пока ты новичок

Друг, обрати внимание, что все приведённые мною выше наборы техники — не догма. А может даже и не такие уж эффективные, как кажется мне. Тем более, игра постоянно развивается, ради баланса технику сдвигают по рангам и боевым рейтингам, в игру вводится новая техника, которая вновь меняет соотношение сил.

Абсолютных сетаров не бывает.

Но я хотел показать путь своих размышлений, почему я выбираю ту или иную машину, а главное — как эти машины дополняют друг друга.

Типичная ошибка множества игроков — строить весь бой вокруг одной «имбы». Есть редкие случаи, когда такой подход срабатывает. И есть очень редкие (прямо уникальные) игроки из числа признанных чемпионов, которые действительно сумеют сыграть от такой стратегии. У остальных же картина примерно как у меня:

— Ты выезжаешь в бой на имбе, её подбивают первым выстрелом!

Это происходит в половине выездов. А может и чаще. Вопрос в том, что после этого делаешь ты?

Если ты нытик — расплачешься горючими слезами. А потом пойдёшь плакаться по всему интернету, как злая игра тебя обидела. Таких нытиков там полно каждый день, народ

уже устал над ними смеяться. Несчастливые люди, и помочь им не в силах никто.

Но если ты боец по духу — ты будешь бороться. Да, с тем что осталось. А потому разумно заранее продумать, на какой машине ты выйдешь в бой, когда враги вышвырнут с шахматной доски твоего ферзя.

Что я рекомендовал бы для игры на VI ранге:

1) зенитка — вот с чего должен начинать новичок тут. Потому что без зениток команда здесь очень страдает. А воевать против опытных игроков на хороших танках ты пока ещё не знаешь как. Потому начни освоение здесь с зенитки.

2) разведчик — защитил как смог небо над командой, можешь попробовать свои силы в бою против врагов на земле.

Именно так. Без опыта, без знания врагов, а самое главное без знания карт — не рвись в лихую атаку впереди союзников. Только зря погибнешь. А стоять просто так выжидая, смысла ноль. Уж лучше начни бой как зенитчик. Ухлопают тебя, тогда выходи на лёгком и быстром разведчике. Ты уже по карте видишь расстановку сил союзников, уже понимаешь примерно, где можешь быть полезен. Не забывай, разведку-то нужно не в пустоту делать, а так, чтоб разведанного врага могли твои союзники подстрелить. А вместе с союзниками и ты сам, при случае, во врага стреляй. Все вместе скопом, глядишь, и одолеете супостата.

Разведчик единственная защита команды против читеров — мнимых и реальных. Свети их — и ничего

у негодников не выйдет.

Да, на легкобронной разведывательной машинке тебя будут подбивать первым же попаданием. И сразу насмерть. Причём все. Абсолютно кто угодно. И тебе будет казаться, что вот кабы ты был на солидном танке...

Ты, друг мой, эти глупости из головы выброси — и учись метко стрелять, а главное не подставляться.

Потому как ежили подставился — тебя никакая броня не спасёт. На высоких рангах мощь снарядов уже запредельная, не сдержит её ничто. Единственное спасение это грамотный манёвр, чтоб не подставится под выстрел врага, а самому его метко поразить.

А вот те игроки, которые ищут танки с могучей бронёй — чаще всего находят на высоких рангах только свою смерть. Играют они в ходячие фраги. Что им, ясное дело не нравится. Но винят они во всех своих бедах не себя — а игру. Игра плохая, не под них заточена, понимаешь. И они бросают игру. Уходят, гордо храня свою обиду... Туда им и дорога!

Нет в игре техники на которой нельзя было бы сыграть. Но техника специфичная и сложная в игре есть. И это хорошо и правильно, игра должна содержать что-то в чём был бы вызов для опытного игрока.

Ну а пока опыта не хватает, каждый новый ранг начинай с парочки зенитка + разведчик. Начинаешь попадать на новые карты — сперва присмотришься к ним. Не понимаешь карту? Не стесняйся сходить в аркаду, там будешь видеть и мет-

ки врагов, будешь лучше понимать, где основные маршруты движения, где прострелы, а где места для засад. И вот с этим знанием, да когда чувствуешь в себе удаль молодецкую — вот тогда и иди геройствовать на танке.

Опять же сошлюсь на собственный опыт. После перерыва в целый год, я вернулся в игру, чтоб играть вместе с Эльфёноком. А она играла в танковую аркаду. Потому что это весело. И я играл вместе с ней. Начиная с самых низких рангов, которые презрительно именуют песочницей. Но я начал видеть игру иначе, чем прежде. И за год такой весёлой игры, моя манера танкового боя изменилась принципиально. И когда уже с этим опытом я стал потихоньку возвращаться в танковое РБ...

Дело даже не в результатах, хотя они конечно улучшились. Я стал ощущать игру иначе. Поражения больше не способны были обескуражить меня. Я замечал свои ошибки — те, которые раньше не заметил бы вовсе. Я понимал теперь карты и помнил многие коварные места на них. А ещё, благодаря моей тактике разведки — я научился находить места для засад, аккуратно пробираться до них, а самое главное — слушать, что происходит в бою. Ну и конечно следить за картой!

И уверяю тебя, дружище, при таком обдуманном подходе, игра станет приносить меньше неприятностей, а удовольствия больше. Чего тебе, друг мой, и желаю!

Тайна метких попаданий

Поговорим о снарядах. И прежде всего:

Сколько и где их берут

Если находясь в Ангаре, открыть панель Модификаций техники, то там можно выбрать снаряды. И какие выберешь, теми боевая машина и будет стрелять. Но не совсем. Ибо на самом деле тут выбираешь только первый снаряд. Тот, что привязан к кнопочке [_1_], и соответственно который будет заряжен в ствол на старте. А ведь в бой можно взять снаряды нескольких типов.

Чтоб это сделать есть два способа. И первый — выбрать все необходимые снаряды непосредственно перед выходом на карту в бой. Тут можно и количество снарядов установить какое захочешь. Но делать это в спешке?

Потому используем второй способ, а именно находясь в Ангаре, вызываем для машины Пробный Выход. И перед тем, как выпустить нас в локацию, игра предложит выставить различные настройки — а среди них и снаряды разложить как пожелаем.

Этот способ куда предпочтительнее. Потому как разложив снаряды, хорошо бы в Пробный Выход выйти, чтоб там посмотреть, как именно они внутри нашего танка разложены. Казалось бы это можно и прямо в Ангаре увидеть в режиме Рентген. Но нет, просмотр в Ангаре покажет лишь все места для снарядов. А что если взять меньше полного боекомплекта?

Да, в бою сможем сделать меньше выстрелов. Зато и взрывоопасных снарядов с собой везём меньше — а значит некоторые вражьи попадания, которые раньше попали бы в боеукладку и вызвали пожар, а то и подрыв боекомплекта — теперь попадут в пустое место, не нанеся нам существенного вреда!

Ну а чтоб увидеть, как и где именно лежат снаряды — находясь в бою или в Пробном Выходе нужно нажать клавишу рентгена своей машины, по умолчанию это [**o**].

Угол встречи

Переходим собственно к стрельбе. А ещё точнее, как снаряд с целью встречается.

А это, между прочим, очень наглядно в игре демонстрируется. Прямо в карточке любого бронебойного снаряда. Советую приглядеться повнимательнее, как там снаряд броню пронзает.

Итак, снаряд входит в броню. Броня ведь закаливается лишь с внешней стороны, а в толще своей она вязкая. И чем угол встречи более пологий к пути снаряда, тем больше снаряд склонен следовать за толщиной брони — таким образом отклоняясь так, что уже после пробития чуть ли не вдоль того листа брони полетит.

Наклонную броню снаряд бьёт не носиком, а всем бортом

В режиме анализа защищённости (который можно посмотреть, находясь в ангаре) игра услужливо показывает так называемую приведённую толщину брони. И мы смотрим на эту цифру и успокаиваемся — толща вражьей брони даже под углом меньше, чем величина нашего пробития по нормали.

Но почему-то мы забываем, что протыкать наклонную броню снаряду придётся не носиком — а ложась на ту броню своим боком. Да-да, при малейшем наклоне преграды носик снаряда стремится уйти вбок от линии полёта снаряда — и вот уже снаряду приходится прошивать не круглое отверстие по своему калибру — а овальное, площадь коего может оказаться и вдвое больше. Да учитывая, что снаряд стремится следовать за толщиной брони, ему нужно проделать отверстие не на толщину преграды (как почему-то фантазируем мы), а даже несколько длиннее приведённой толщины брони.

И чем более полого к броне прилетел снаряд — тем заметно хуже его способность броню проткнуть. Так что если в лоб он бьёт в полную силу, то **под углом в 60°** примерно **втрое меньше**.

Засада провалилась

Типичнейшая ситуация, вызывающая взрыв негодования любого игрока, от зелёного новичка до прославленного стримера:

— Нет, вы видели? Он выкатился из-за угла на Т-60, я на БТ-5 поджидал его стоя сбоку. Стреляю в упор, попадаю. У меня пробитие больше 70 мм, а у этого Т-60 ну сколько там, кажется 35 мм. Да у него брони вдвое меньше моего пробития! Ну как я могу это не пробить?

Ну вообще-то стоял ты не ровно сбоку — а под углом. И угол был около 60 градусов. А это сильно меняет картину.

Ты чемпион из чемпионов на богоподобном БТ-5. И стоял в засаде, ждал этого несчастного Т-60. Ну тебе ли его не пробить?

Так почему же не пробил?

Ты всегда бьёшь без промаха. И пушка-сорокапятка сокрушает все начальные танки без исключения.

В самом деле, советская танковая пушка-сорокапятка очень хороша. К ней есть бронебойный снаряд-болванка БР-240СП — бронебойный остроголовый снаряд с баллистическим колпачком. Прошивает вражью броню вполне хорошо для 30-х годов. Собственно вот его табличные данные:

БР-240СП

бронепробивный остроголовый снаряд (с баллистическим колпачком)

Масса 1.43 кг

Начальная скорость 757 м/с

Угол встречи при котором вероятность рикошета:

0% = 47°

50% = 60°

100% = 65°

А ещё прямо там же, в карточке снаряда, есть целая таблица величины пробития от дальности и угла встречи с бронёй. Из неё узнаём интересное.

И да, пробитие в упор аж 73 мм — но по нормали! А вот если угол встречи снаряда с бронёй от нормали отклонился до 30° — то пробитие уже только 57 мм. Но всё равно немало, верно? Не так уж много ранних танков имеют броню хотя бы в 50 мм, а уж наследник танкеток лёгкий Т-60 совершенно точно защищён хуже.

Кстати, кому интересна история не только танков, но и более оригинальной бронетехники, то на моём личном сайте **SteamAge.ru** есть толковые подборки «История танкетки» и «Тенденции развития броневых автомобилей» — ищи их, разумеется, в разделе Публикации. А в разделе Товары все мои изданные книги и ссылки, где их купить выгоднее.

Однако вернёмся к нашим могучим снарядам. Которые конечно проломают любую броню — но только по нормали.

А если угол 60° — то пробитие всего 29 мм.

Чего явно не хватит чтоб пробить 35 мм лобовой брони Т-60.

И тут не важно какой чемпион будет стрелять. **При угле встречи снаряда с преградой в 60° пробивная сила падает примерно втрое!**

Рикошет

Но допустим, ты был мудр, и, хорошо зная своего врага, выстрелил не туда, где у него броня 35 мм — а в ту часть лобового листа, где у несчастного Т-60 всего-то жалкие 15 мм.

И не пробил... Да почему?!

Ведь казалось бы даже при столь невыгодном угле встречи в 60° — как будто снаряду хватит сил. И даже почти с двухкратным запасом.

Но мы забыли про рикошет.

Ведь остроголовость, столь хорошая для протыкания брони, создаёт следующие шансы рикошета:

— Угол встречи, при котором вероятность рикошета $0\% = 47^\circ$

— Угол встречи, при котором вероятность рикошета $50\% = 60^\circ$

— Угол встречи, при котором вероятность рикошета $100\% = 65^\circ$

Как мы, типичные игроки, понимаем эту инфу? А так, что до курсового угла к противнику в 47° мы его гарантированно бьём без всяких рикошетов. Ну а если этот курсовой угол уже 65° или больше то увы нам.

И типичный игрок совсем не задумывается про все углы что между благоприятным для нас 47° и уже безвредным для

врага 65° — просто не задумывается. Типичный игрок успокаивает себя мыслью, что где-то там рикошет конечно может случиться... но не постигнет же нас такое несчастье, ведь правда?

Ан нет! Потому что как только чуть превышен угол встречи в 47° — и рикошет уже случиться очень даже может!

А при угле в 60° — шанс 50%.

По правилам теории вероятности шанс 50% означает — будет почти наверняка.

Когда аркада обманывает

В танковой аркаде волшебный крестик попадания на цели показывает нам, куда нужно бить, чтоб пробить. Вот только подчас он врёт. А убедиться в этом можно прямо находясь в Ангаре, в режиме просмотра Брони, а там выбрать Анализ попаданий.

Создаём ту самую ситуацию, вернее её модель в Анализе. Т-60 обстреливается из пушки БТ-5, выстрел в упор. Табличка слева извещает нас, что силы пробития хватит с многократным запасом. Крестик на цели зелёный. При крестике пояснительная табличка учитывает и курсовой угол и угол встречи и даже эквивалент защиты от данного типа снаряда. Всё равно мощь снаряда больше. И больше почти втрое! И если произвести имитацию выстрела, то будет показано чего снаряд разрушил бы...

Только он ничего не разрушит.

Игра в этом режиме предсказания не учитывает одной малости — шанса рикошета.

А если мы обратим внимание на угол встречи — то он аж 66 градусов, что на целый градус переваливает за 100% шанс рикошета. Короче тут рикошет неизбежен.

Это разница работы алгоритма предсказания (который формирует крестик на цели в аркаде) и собственно окончательного расчёта действительного попадания (который и

приносит нам фраг). Истина в бою — за окончательным расчётом. И если там возможен рикошет хоть с малейшим шансом — то нередко он случается даже при вероятности в 1%. Собственно как и в жизни.

Так что Военный Гром очень реалистичная игра. По крайней мере в том, что касается досадных рикошетов.

Насколько справедлива случайность рикошета

Сошлюсь тут на мнение видного отечественного оружейведа и изобретателя-оружейника Кочкина, а пуще того на кадры скоростной съёмки снарядов в полёте — снаряд в полёте летит отнюдь не ровно носиком в цель, да-с.

На самом деле в сторону цели летит центр масс снаряда. А носик, как ни крути, где-то на геометрическом краю снаряда. Как ни удивительно — на переднем краю. И его толкает вперёд центр масс. А носик — под давлением набегающего потока воздуха испытывает желание отклониться в сторону от общего направления полёта вперёд.

Происходит это оттого, что сделать снаряды абсолютно идентичными невозможно. Всегда есть какие-то отклонения. На заводе заготовки снарядов и уже готовые снаряды проходят ряд проверок — и если на этапе проверки измеренные параметры укладываются в пределы допуска, то снаряд признаётся годным и отправляется в войска.

Но допуск-то в пределах «от и до». Один снаряд чуть легче, другой чуть тяжелее — хотя оба в допуск уложились. Один будет лететь чуть быстрее и испытывать большее сопротивление воздуха, другой чуть медленнее, но это так же значит, что давление воздуха на его хвостовую часть может оказаться недостаточным для стабилизации носика. А центр

масс снаряда практически никогда не совпадает в точности с его геометрическим центром. И неоднородность даже в лучшем снаряде есть. И чем больше дистанция до цели, тем больше (под давлением набегающего потока воздуха) желание снаряда отвернуть носик от направления на цель.

Чтоб уменьшить разброс попаданий, снаряду придают вращение. Это способствует тому, чтобы центр масс снаряда оставался примерно на траектории полёта. Но вот носик вращающегося снаряда будет гулять по кругу.

И в момент встречи с бронёй может возникнуть двоякая ситуация:

1) в одном случае носик отклоняется в сторону брони и тогда — что называется закусывается об неё и протыкает даже лучше.

2) в другом колебания носика к моменту удара о броню, отклонили его в сторону — и тогда будет рикошет.

Вот поэтому нет какого-то строго однозначного угла рикошета. И поэтому при удаче БР-240СП может иной раз пронзить броню и при угле встречи в 65° — но ровно с той же вероятностью он запросто может и отрикошетить при угле встречи в 47° без малейшего вреда для врага.

Запомни, друг:

для БР-240СП уже 47° тот угол, при котором рикошет вполне может случиться. И неоднократно.

БР-240СП против Рз. III

Что такое ранние немецкие танки? Ха, смех один, да и только! В Пробном выезде мы издали подбиваем такой танк нашей бронебойной болванкой. В лоб! Бьём легко и практически всегда наповал. Да и чего-бы там не пробить-то, верно? Но бьём-то по нормали. А в бою хитрый враг будет ромбовать.

И вот перед нами немец. Ромбом к нам. Не беда, ведь что его борт, что лоб к нам повернуты сейчас под углом в 45° - а это меньше рискованного для нас угла в 47° , значит наверняка пробьём. И да, стреляя в упор прошиваем немца практически гарантированно.

Но что если выстрелить издали? А тогда наш снаряд полетит во врага не по прямой — а по параболе. И к цели он прилетит немного сверху. Чуть-чуть. Но это «чуть-чуть» увеличивает угол встречи снаряда с бронёй — и вот он уже возрос на те самые пару градусов и стал — о ужас — 47° , а значит рикошет вполне вероятен.

Или вот карта Кубань. Мы на БТ-5 устремляемся вперёд по ложбине меж холмов — как внезапно на взгорок впереди выкатывается тот самый немец. И аккурат ромбом к нам. То есть его курсовой угол относительно нас 45° . И броня его прямая и ровная к нам под те же 45° - что борт, что лоб. Дистанция в упор. Мы его точно должны прошивать. Однако

выстрел... и рикошет. А почему?

А потому, что из-за расположения врага выше нас, пространственный угол встречи нашего снаряда с его бронёй увеличился на пару градусов — и стал рискованным 47°

Замечу:

рикошета при 47° ещё может и не случиться

но он вполне вероятен

и даже 3 раза подряд вероятен

(а у меня однажды и 5 раз подряд случился)

и в жизни так бывало.

Так, хорошо известен достоверный рапорт немецкого лейтенанта, как его 37-мм противотанковая пушка добила аж 23 попаданий в один и тот же советский Т-34 без малейшего вреда для того. Танк был уничтожен только 24-м попаданием под основание башни. Что ясно говорит нам — 37-мм снаряд пробить Т-34 мог. Советская броня немецкой пушке была вполне по зубам. Но почему же не пробили предыдущие 23 точно таких же снаряда? Ответ тут только один и он очевиден — они отрикошетили.

БР-240СП против БТ-5

Если заглянуть в таблицу бронепробиваемости снаряда БР-240СП, то увидим, что при угле встречи 60° на дистанции 2 км он пробьёт лишь 14 мм. Это если не от ricoшетит, ведь как мы помним, угол встречи 60° означает шанс ricoшета 50%. Но даже если не от ricoшетил, то брони БТ-5 не пробить (она чуть толще).

Ну так мы и не станем палить на 2 км — а стрелять будем с актуальной дальности в полкилометра — где пробиваем при том же угле 24 мм. А в упор аж 29 мм. Всё это в любом случае в полтора-два раза больше толщины брони БТ-5. Ухлопаем в лоб?

Но лоб БТ-5 наклонный. И если он ромбует, то его курсовой угол в 45° превращается в пространственный угол встречи снаряда с бронёй в 60° — что приведёт к верному ricoшету половины попавших снарядов. Это даже если стреляем в упор!

Но вот какой-то снаряд пробил. Ура?

Возвращаемся в начало статьи и смотрим на картинки, как пробивающий под углом снаряд следует за толщиной брони. Внутри БТ-5 этот снаряд влетит — да только полетит не куда мы целились, а вдоль броневое лист. И в итоге не поразит ни мехвода, ни какой другой жизненно важный элемент цели.

Замечу:

стреляли снарядом с заведомо большим, нет в разы большим могуществом, чем защита цели
но угол встречи сделал рикошет более чем вероятным
а пробитие под таким углом в итоге не поражает внутри цели ничего существенного

Поэтому, когда иной нытик в очередной раз на форуме обзывает игру казино — ты его спроси, а какой был угол встречи снаряда? А какой у снаряда при том угле шанс рикошета? И нытик ответить не сможет. Для него попадание и пробитие это волшебство за пределами его ограниченного понимания.

Не уподобляйся нытику.

Твоё оружие не чудо — а точный расчёт.

Впрочем, пожалуй, я могу кое-что присоветовать и жаждающим чуда. Есть такой снаряд в игре.

Бьём танк фугасом

Хорош советский средний танк Т-28 (особенно после того, как ему исправили модель повреждений пулемётных башенок, от коих он страдал в 2023 году, а теперь он ими танкует). Но наша любимая игра весьма достоверная. И короткоствольная пушка Т-28 хоть калибром и крупнее сорокапятики, да скорость её тяжёлых снарядов заметно меньше — вдвое меньше! Как ими проламывать броню?

Но зато Т-28 может бить вражьи танки фугасами!

Картинка из игры наглядно поясняет, как происходит такое поражение бронетехники. Попадание в борт башни. Там броня толстая, даже БТ-5 выдержит взрыв фугаса — ведь тот проламывает лишь 11 мм, а башня БТ-5 защищена 15 мм бронёй.

Но под основанием башни — крыша боевого отделения танка — а она обычно тоньше, чем борта. И 10 мм крышу взрыв 3-дюймового фугаса отлично проламывает.

ОФ-350М

осколочно-фугасный снаряд

Масса 6.2 кг

Начальная скорость 387 м/с

Начинка тротил 710 г

Взрыватель:

Задержка 0.05 м

Чувствительность 0.1 мм

Угол встречи при котором вероятность рикошета:

0% = 79°

50% = 80°

100% = 81°

Бронепробиваемость всего 11 мм — зато на любой дистанции независимо от угла встречи. И угол без шанса рикошета 79° . То есть, даже если снаряд чиркнет по цели вскользь — взрыв произойдёт.

Кумулятив

Или, как их называли в былые времена, бронепрожигающий снаряд.

Кумулятивная струя не «следует за толщиной брони» — потому прожигание происходит всегда по приведённой толщине. Да, при угле встречи в 60° эта толщина вдвое толще собственно толщии броневогос листа.

То есть, при угле встречи 60° бронепробиваемость кумулятива упадёт вдвое. Но не втрое, как у болванки!

Шанс рикошета кумулятива заметно меньше, чем у болванки. Да, иногда и кумулятив может отрикошетить, но куда чаще он срabатывает даже при скользящем попадании.

А ещё в кумулятиве взрывчатки почти как в фугасе — и он эффективно поражает лёгкую технику, которую болванка прошивает навылет без особого вреда для врага.

К слову это вполне исторически достоверно. Так на начальном этапе Великой Отечественной поступали многочисленные нарекания на 57-мм пушку ЗиС-2 из-за её избыточной мощности по немецким танкам. Как правило пушка прошивала немца насквозь, иногда вышибала двигатель вместе с кормовым листом брони — но поражённый танк продолжал стрелять. А если не выбит двигатель — то и ехать.

В игре сделано некоторое упрощение:

кумулятив при пробитии образует сноп осколков, пора-

жающий внутренность цели

В жизни несколько не так. Но для игровой модели упрощение вполне приемлемое, тем более что и конечный результат в общем и целом совпадает с реальностью.

Меткая стрельба

Для каждого образца оружия в War Thunder есть невидимый параметр его меткости. Эту цифру игрок посмотреть не может. Но видит воочию, когда выстрел на дальность в полкилометра пролетает мимо вражеского танка — да, такое порой случается. И игрок негодует, как же так, я же точно прицелился, ну и где тут реализм? А в том и реализм, что любое оружие имеет свою техническую меткость. И будь ты хоть снайпер-чемпион, но из средневекового мушкета и на сотню шагов запросто промахнешься мимо всадника на коне, просто потому что вот настолько скверным было качество стволов и особенно пуль. Так и в игре есть пушки получше, а есть, чего уж греха таить, похуже. Всё как в жизни.

И всем игрокам понятно: чтоб не бедствовать с этими ущербными пушками, нужно прокачать танк (прокачка давно уже во всех играх неотъемлемая часть игрового процесса и её отсутствия игроки не поймут). Но куда важнее — прокачать экипаж!

Возьмём Т-26, который получает всякий игрок за СССР. Мне этот танк очень нравится. Пушка пробивная, а что скорость танка неспешная, так новичку незачем лететь сломя голову. Так что невысокая скорость даже в чём-то плюс. А габариты кстати заметно меньше, чем у скоростного БТ.

Но открываем окно экипажа и в нём заглядываем во

вкладку наводчика — и внимательно изучаем главное его свойство, а это как ни странно Наведение.

— Панель набора техники -> Машина -> Экипаж -> Наводчик -> Наведение

Наведение отвечает за сразу 3 величины:

- 1) качество наведения
- 2) скорость наведения по горизонтали
- 3) скорость наведения по вертикали

В исходном состоянии или в базе, скорости наведения такие, как в свойствах техники. А качество наведения вообще ноль. Ровно ноль. Потому с непрокачанным наведением у наводчика наводится орудие заметно медленнее. И более склонно давать промах.

Максимально улучшенное наведение даёт 40% качества наведения. Согласитесь, ноль или 40% это очень большая разница.

Но что это за эффект от лидерства? А это лидерства командира. Прокачивается во вкладке командира и улучшает сразу 10 параметров экипажа. Улучшение вроде так себе, всего по 1% за каждое улучшение лидерства. То есть, с максимальным лидерством, отдельно взятое качество наведения улучшим лишь на 5%. Ерунда? Да нет, никак не ерунда. 5% это 1/20 к шансу успеха попадания.

Но куда больше добавляет квалификация. А она приобретается за серебро (по желанию за золото) во вкладке квалификации.

— Панель набора техники -> Машина -> Экипаж -> Квалификация

Всего лишь повышение экипажа до экспертов добавляет +30% качества наведения. А ещё добавляет для нашего Т-26 почти 3° скорости вращения башни и почти 1.5° скорости подъёма/склонения орудия. А экипаж, максимально улучшенный до Асов, крутит пушкой почти в полтора раза быстрее!

Ещё очень важным параметром является скорость перезарядки — её улучшай во вкладке заряжающего. И конечно всем членам экипажа не мешает живучесть — но об этом поговорим отдельно в соответствующей главе.

Неконтакт

Официальная группа игры очень полезная штука, а её админ чудесный человек. Потому что иногда только из его постов можно узнать про некоторые возможности игры — которые попросту забыли задокументировать! И одна из этих возможностей — постановка снарядов с дистанционным подрывом на удар.

Где это спрятано?

Чтоб воспользоваться этой возможностью, придётся сперва лезть в настройки управления. И там с удивлением обнаружить, что часть функционала игры — недоступна. И недоступна она всего лишь потому, что не назначены клавиши. Целому ряду всяких разных возможностей, наверное очень полезных, забыли прописать кнопочки по умолчанию. Зато вредному круиз-контролю — вот ему зачем-то прописали.

Другой вредной возможностью я считаю последовательный перебор всех видов в авиации. Бессмысленная вещь, но ей выделена кнопка по умолчанию. А бессмысленная она потому, что куда проще, надёжнее и быстрее нажать кнопку нужного вида, чем пару секунд перебирать их все поочерёдно. В то же время, забыли назначить кнопку по умолчанию для вызова вида от оператора оружия на самолётах и, между прочим, вертолётах — хотя на том же Ми-4 (то есть самом первом вертолёте, без которого не открыть все последующие) без этого почти невозможно эффективно воевать.

Впрочем, об управлении летательными аппаратами ещё поговорим позже, в соответствующем месте. Сейчас нас интересует конкретно танковое управление. Итак:

— Управление -> Танк -> Разное -> Переключить режим взрывателя

По умолчанию там прочерк, нужно назначить кнопку. По-

сле этого откроются совершенно новые и даже неожиданные возможности использования трёх видов снарядов, а именно:

- 1) шрапнель
- 2) снаряд с дистанционным взрывателем
- 3) самая главная тайна — снаряд с радиовзрывателем

Шрапнель

Админ официальной ВК-группы игры человек добрый, но кое-что забыл. Забыл он пояснить, на какие именно снаряды распространяется действие переключателя режимов взрывателя. Сказал, мол, на те что в жизни имели такую возможность. Но игроки подчас люди далёкие от военного дела, поэтому не ведают. И в игре подсказки нету. И это неправильно.

Настоящая книга сие упущение разработчиков игры исправляет.

Итак, шрапнель. Которую, согласно устоявшемуся мифу, изобрёл капитан французской армии по фамилии Шрапнель (на самом деле Генри Шрэпнэл служил в британской армии, а изобретённое им под конец XVIII века взрывавшееся в полёте ядро успело повоевать уже в наполеоновских войнах). До него была только картечь, превращавшая пушку в большой такой дробовик. Картечь била убийственно, сноп её пуль выкашивал ряды врагов до 400 м от орудия. Правда это только для достаточно крупных орудий. Типичные полевые пушки били картечью на меньшую дистанцию. А как достать врага, который дальше? Великий реформатор французской артиллерии Грибоваль заметил, что традиционные для картечи того времени свинцовые пули слипаются при выстреле. Он заменил их на чугунные. Которые мало что не слипались, так ещё и рикошетили от грунта. Из крупных орудий новая

французская чугунная картечь в тех же наполеоновских войнах доставала уже на фантастические 850 м. Но ядро могло улететь и на пару километров. Долететь могло, да. Но совершенно неприцельно. А вот бы закинуть так же далеко снап картечи...

Так вот шрапнель это в сущности та же картечь, только упакованная в снаряд. Летит вдаль и разлетается смертоносным веером на заданном удалении.

По сравнению с обычным осколочным снарядом, шрапнель намного эффективнее. У обычного снаряда осколки летят во все стороны. В том числе немало улетает в землю, а так же в небо. Но у шрапнели все осколки летят прямо куда нацелено. Надо только правильно установить дистанцию подрыва, чтоб сработала шрапнель с недолётом.

И тут начинаются расхождения игры и жизни.

Получить-то шрапнель можно очень быстро. Игрок за СССР получает её на втором Т-28, танке I ранга бр 1.7. Однако в карточке снаряда нет никаких подсказок о преимуществах шрапнели.

Потому типичный игрок постреляет шрапнелью, посмотрит на её параметр бронепробития, на эти жалкие 17 мм в упор — да и заменит на нормальный бронебойный снаряд. Зачем шрапнель в игре так и останется для него загадкой.

Однако шрапнель очень коварна против лёгких танков. Она пробивает лёгкую броню и вдувает внутрь цели снап своих пуль. А их в снаряде буквально сотни. Эта масса го-

товых осколков ломает механизмы и выбивает весь экипаж. Причём даже если попасть в краешек боевого отделения, поражено будет всё и вся. Так работает шрапнель по умолчанию. Но это ещё цветочки.

Истинная сила шрапнели открывается при смене режима взрывателя. Нажал раз — и появляется надпись, что взрыватель теперь в контактном режиме. Через несколько секунд она исчезнет, что неудобно. Приходится самому держать в голове, какой режим выбрал.

Нажми ещё раз — и возвращён режим дистанционного подрыва. Вот только как же задать эту дистанцию подрыва?

В реальности дистанцию на взрывателе устанавливал наводчик перед заряданием — в игре дистанция волшебным образом меняется на уже заряженном в ствол снаряде. И менять её можно сколько угодно раз до выстрела.

Ты назначил кнопку для дальномёра?

Проверь:

— Управление -> Танк -> Разное -> Дальномёр

Именно там назначается эта кнопка. Смотришь в прицел, наводишь его на цель, нажимаешь замер — жди, это займёт несколько секунд — вуаля! Появляются цифры дистанции до цели и, для заряженного дистанционного снаряда, одновременно ещё одна надпись — сообщает о дистанции подрыва. И для шрапнели эта дистанция всегда на 10 м ближе замеренной до цели. Если цель открытый грузовичок, пальни по нему — и сноп шрапнели накроет всех кто на грузовичке.

Обычно с такими грузовичками приходится долго возиться, а тут — проблема решена одним выстрелом.

В реальности шрапнель должна быть подорвана метров за сотню, чтоб дать такую площадь накрытия. У реальной шрапнели снап относительно узкий. Зато убийственный. В игре всё не так, снап очень широкий, но опасен на совсем скромной дистанции. Впрочем, нас в игре это вполне устраивает.

А вдруг надеялся стрелять по открытой машине, а увидел лёгкий танк? Просто снова нажми кнопку смены режима взрывателя — появится надпись что включён контактный, бей теперь танк.

В общем на низких бр шрапнель универсальный снаряд. Для танков, разумеется.

Иное дело шрапнель на флоте. Она там есть. Советский эсминец Фрунзе и сторожевик Гроза имеют её. Но вот на флоте шрапнель какая-то... не такая. В чём легко убедиться в Пробном выходе. Там сразу видим цель — немецкий шнельбот. Торпедный катер из дерева. Стреляем в него шрапнелью из могучих 4-дюймовых орудий — залпом пли! Эффект мал до смешного. Даже один отсек деревянного катера выбить не удаётся. Тогда как в жизни залп шрапнелью превратил бы этот катерок в решето.

Почему шрапнель для танков прелесть, а для кораблей отстой, я не знаю. Потому разберёмся со следующим снарядом.

Снаряд с дистанционным взрывателем

В сущности это обычный осколочно-фугасный снаряд, в который вкрутили не обычный взрыватель, а тот что для шрапнели. Сами поражающие свойства снаряда никак не меняются. Только появляется возможность подорвать его на избранной дистанции. Делается это в точности как со шрапнелью. А вот эффект...

Здесь опять расхождение с реальностью. В реальности такие снаряды были для стрельбы по самолётам. Но увы, в танковых боях даже пытаться пальнуть этим по самолёту бессмысленно. Потому что прежде нужно замерить дистанцию до самолёта — а это не получится. Но даже если б получилось, то нет никаких поправок на движение самолёта. Короче бессмысленно.

Ладно, попробуем использовать этот дистанционный фугас против открытых грузовичков. Со шрапнелью же прекрасно получилось. Тут, наверное, должно быть не хуже?

Так думал я, когда на стриме показывал своим подписчикам, как использовать дистанционный фугас. Замерил дистанцию, появилось сообщение об установленной дистанции подрыва — стреляю... Взрыв вижу, а вреда цели ноль.

Я проверил режим, переключив взрыватель. Контактный, снова дистанционный. Дистанция стоит верно. Выстрел!...

Картина та же.

Ещё выстрел! Ещё! Ещё... Никакой разницы.

И тут до меня дошло.

В свойствах экипажа у наводчика есть такой параметр как точность определения дистанции. Изначально ошибка 10%. Даже если прокачать до предела, и тогда будет не лучше 5%. То есть на каждые 100 м по 5 м в плюс или в минус. На 5 дальше или на 5 ближе.

И у меня тогда на стриме наводчик ошибся в большую сторону. Снаряд пролетал над грузовичком и взрывался уже за ним. А действие снаряда до смешного мало в игре.

В жизни всё не так. В жизни весь экипаж грузовичка убила бы одна граната лимонка. Хотя взрывчатки в ней чуть. В снаряде в 10 раз больше взрывчатки, осколков от него тоже намного больше. Но в игре зона поражения сделана поменьше. Ради игрового баланса, зона поражения снаряда даже чутька меньше, чем зона поражения от настоящей гранаты Ф-1.

Я всё же тогда на стриме добился поражения цели. Сообразив, что снаряды взрываются дальше — я дал задний ход и отъехал немного назад. Пальнул и тут же цель оказалась накрыта взрывом. Пара выстрелов и всё кончено.

А шрапнелью ту же мишень бил наповал с первого выстрела и без особых хлопот.

Но вот нюанс: я стрелял из машины III ранга. Ей уже шрапнель недоступна, только дистанционные фугасы. А

они... скажем тактично, сплошное разочарование. Увы, в танках шрапнель хороша, а вот фугас с дистанционным подрывом плох.

Совсем противоположно они показывают себя на флоте. Там дистанционные фугасы милое дело для поражения вражьих катеров, да и по самолётам вполне эффективны. Вот такая странность: шрапнель на флоте это слабейший фугас, зато нормальный дистанционный фугас работает как и должен в жизни. А в танках всё наоборот.

Замечу так же, что на флоте нет нужды самому устанавливать режим подрыва или дистанцию. Дистанция на флоте устанавливается автоматически, что облегчает работу виртуального капитана. Просто стреляй в сторону цели! Дистанционные фугасы в морях эффективно бьют и самолёты и вражьи катера. И те и другие — бьют осколками и собственно взрывной волной. И дальность поражения вполне адекватна реальности. Почему дистанционный фугас для кораблей лучше, чем для танков? Загадка. Но давайте уже перейдём к самым наилучшим снарядам.

Радиофугас

Пришло время раскрыть самую главную тайну. Тайну о коей не знают даже прославленные чемпионы. Да-да, дело обстоит именно так. Ближе к концу 2025 года проводился первый ещё только пробный русский стрим-турнир. Одним из тех, кто защищал честь организаторов турнира, был Омеро — стример много лет устойчиво занимающий 3-е место по известности среди обозревателей нашей любимой игры, а в последние годы все больше и больше непосредственно сотрудничающий с разработчиками. По условиям турнира, бои проходили на современных САУ, выданных игрокам в полной боеготовности с полным ассортиментом всех возможностей. Все участники проявили и доблесть и смекалку. Соперники активно использовали укрытия, пряча свои боевые машины за различными преградами.

Но ни один, включая и самого Омеро — не использовал крышебойные снаряды. Похоже они даже не подозревали, что в игре такие есть.

Итак, снаряд с радиовзрывателем. На жаргоне игроков радиофугас. И вот он, среди снарядов поражающих цель взрывом, лучший — что приятно лучший и в танках и на флоте.

По умолчанию он находится в режиме радиовзрывателя. Это можно не заметить сразу. Тем более что какой бы режим не стоял, радиовзрыватель не взводится ближе 300 м от вы-

стрелившего его орудия. То есть до 300 м полёта он всегда работает как контактный взрыватель. А вот дальше...

Если летит дальше 300 м, то, по умолчанию, в танках этот радиофугас просто взрывается без объяснений. А причина вообще-то в карточке снаряда написана — дистанция подрыва от цели 3 м. Радиовзрыватель через 300 м полёта взводится. И после взвода он подрывает снаряд не при ударе в цель, а при подлёте к ней на 3 метра. Но это коли в небеса по самолётам палить. А если выстрелить вдоль поверхности земли — что чаще всего и делает танкист — то радиофугас взорвётся, если летит не выше 3 м от поверхности земли.

Стрелять радиофугасом в штатном режиме взрывателя через холм — совсем плохая идея.

Но подавляющее большинство игроков этого не знает. А потому по наземным целям палят обычным фугасом, а радиофугасом стреляют только по самолётам. А теперь подумаем, какие же самолёты могут встретиться на том бр, где доступны радиофугасы? По реактивам — из гаубицы, ага. Впрочем, у отдельных танковых асов это получается и получается стабильно. У остальных нет, вот вообще никак.

К тому же приходится заранее перезаряжаться радиофугасом и тогда работать только по воздуху. К чему, как ни крути, но гаубица приспособлена плохо. Зенитка с этой работой справится куда лучше.

Игроки возят в своих САУ два вида снарядов — обычные фугасы и радиофугасы. Игроки спорят сколько надо тех и

других. Так вот.

Нужен только радиодугас.

Он заменяет все снаряды.

Всё что нужно — это не забыть назначить кнопку переключения режимов взрывателя. Смело заряжай в оружие радиодугас. Увидел вражий танк — переключай взрыватель «на удар».

Но представим себе, что какой-то вражеский танк прячется от нас за преградой. Мы от силы самую крышу его башни видим, но стрелять в эту крышу это ещё попробуй попади. Как же нам врага достать?

Ставь в режим радиовзрывателя — и пали над крышей врага!

Уже заряженный снаряд в стволе — ты можешь переключить в нужный режим, не перезаряжая оружие.

Перезарядка снаряда это долгие секунды (а то и четверть минуты, в течение которой ты безоружен) — переключить взрыватель нажать одну кнопку.

И тогда, снаряд, в режиме подрыва от радиовзрывателя, пролетая не выше 3 м над врагом, непременно взорвётся. И сверху засыплет врага градом осколков. Причём не важно, как далеко от нас враг — сила взрыва над его головой слабее не станет. Она такова, что проламывает крыши королевских тигров. Один такой взрыв в воздухе — и грозного танка разом нет. Весь экипаж мёртв.

Попасть в точку над крышей очень легко. Потренируйся

в этом в Пробном выходе и сам убедишься, это легче, чем целиться в танк.

А если враг рискнул выскочить из укрытия — нажми кнопку, опять ставь взрыватель на удар, пали в стенку башни — и взрыв проломит крышу над головой мехвода, задувая через пролом внутрь избыточное давление. Экипаж врага мёртв, танк уничтожен.

А какие же танки получают этот эффективнейший снаряд? А никакие! Он доступен только САУ, и пришло время поговорить о них.

Зачем в игре САУ

Есть в игре танки — у них есть броня и поворотная башня, у них и защита и манёвр. И благодаря всему этому, танк может высунуться из-за угла, стрельнуть во врага и убраться обратно. Есть в игре и более хитрая техника — грузовички с пушками. Они ещё лучшие мастера таких засад за углом, и хоть брони не имеют, но ты ещё попробуй выбей ему пушку! Что, говоришь, одного фугаса достаточно? Ха, так у тебя же сейчас бронебойный заряжен. Ты же ехал, ожидая встретит вражий танк — а тут на тебя выкатилась... а собственно только пушка из-за угла и высунулась. Так что даже если ты со всей своей ловкостью и везением выбьешь гадкому грузовичку пушку, то он всё равно уедет за угол, починится там, и снова выкатится на тебя. А вот тебе вряд ли повезёт повторно.

Но зачем в игре самоходки с неподвижной рубкой?

Даже у безбронного грузовичка пушка поворачивается. А у этих черепах нет.

Да, у таких самоходов броня есть. Но у многих нету крыши над боевым отделением, их туда убивает из пулемёта любой самолёт, не говоря про взрыв фугаса об броню. Да и броня-то на бортах зачастую не ахти. Разве только от пуль прикрыться. Есть конечно и хорошо защищённые самоходки. И крыша бронированная, и во лбу брони — не прошибёшь. Но

любой броневичок заезжает и расстреливает в борт безнаказанно, ведь пушка-то самоходки не поворачивается.

Да, можно научиться играть и на такой самоходке. Играть от манёвра, дерзко врываться. И в предыдущих главах я рассказывал, как сам научился такому. Но признаем факт: играть так куда сложнее, чем на танке с нормальной поворотной башней.

Так зачем самоходки в игре?

А давайте разбираться.

СУ-76М

I ранг

Классическая самоходка. Ещё бы ей не быть такой, самая массовая самоходка за всю историю планеты Земля. А значит, имеет все «самоходные» недостатки. Но есть и преимущество — а оно в снарядах. Посмотрим же на них.

ОФ-350М

Осколочно-фугасный снаряд, бронепробитие всего 10 мм, зато вполне годен для поражения техники открытой полностью или частично. Видишь вражью самоходку с открытой рубкой, пусть даже она к тебе повёрнута бронешитком, смело бей фугасом. Избыточное давление взрыва эффективно выбивает вражий экипаж. При этом фугас почти никогда не рикошетит, а взрыватель его настолько чувствителен, что достаточно цель всего лишь задеть и рванёт во всю мощь.

БР-350А (взрыватель МД-5)

и

БР-350Б (взрыватель МД-8)

Бронепробитные тупоголовые каморные снаряды. С индексом «Б» лучше. Но взрыватель взводит снаряд лишь об преграду не тоньше 14 мм брони. То есть об тонко-стенную машинку снаряд не взведётся, пронзит насквозь без взрыва. А ещё есть шанс рикошета и он вот каков:

$$0\% = 48^\circ$$

$$50\% = 63^\circ$$

$$100\% = 71^\circ$$

Просто: если враг ромбует, то есть шанс, что твой снаряд от его брони отикошетит. Что неприятно.

Но неприятности на этом не кончаются. У самоходки нет поворачивающейся башни, но быть может у неё хорошая скорострельность? Что ж, перезарядка орудия СУ-76М всего 5 секунд (на экипаже уровня Асы). Но сравниваем с танком Т-28 позднего выпуска — и у него при том же калибре орудия и перезарядка осуществляется столь же резво. А у раннего Т-28 даже ещё быстрее.

Да зачем нужна эта самоходка?

Но если обратить внимание на могущество короткоствольной танковой пушки Т-28, то вопросы отпадают. Самоходка бьёт примерно втрое сильнее. И более того, бьёт она даже сильнее, чем ранние Т-34 и КВ-1, а ведь те уже танки со следующего ранга, и боевой рейтинг у них ощутимо выше. И только более поздние Т-34 и КВ-1 догоняют самоходку по мощи снаряда — но заметно проигрывают в скорострельно-

сти. При том, что они танки бр 4.0 — а СУ-76М всего лишь бр 2.0.

Грозный тяжёлый танк КВ конечно сильнее какой-то там самоходки. Однако скромная неказистая самоходочка имеет шанс ухлопать грозный КВ с расстояния в полкилометра. При том, что её бр решительно ниже.

Это намекает нам на важную особенность самоходов в игре. Дизайнеры игры уже учли трудность игры на самоходке и сбалансировали её боевой рейтинг так, чтобы она попадала в бои, где может бить всех. Даже если попадёт что называется «в низ списка» — всё равно нет на поле боя того, кого бы самоходка не пробила. Обычно просто куда-то в силуэт. А вот грозный танк, оказавшись внизу списка, рискует наткнуться на непробиваемых оппонентов. И придётся танку лезть в самый ближний бой, пытаться обойти, выцеливать уязвимые зоны — когда меткая самоходка спокойно расстреливает врагов издали в лоб!

А ведь самоходке доступны и иные интересные снаряды.

БР-354П

бронебойный подкалиберный снаряд

Ранний подкалибер не так страшен как более поздние, но уже и он на дистанциях до полукилометра пронзает всё и вся. Вблизи так и более 100 мм брони прошибает, столько будет разве у самых крепких врагов III ранга. Но правда это

только при попадании по нормали. То есть когда снаряд входит в цель под прямым углом. А вот если угол не прямой, то сила раннего подкалибера очень резко падает. Зато он куда менее склонен к рикошету, чем калиберный бронебойный.

Ш-354Т

шрапнель

Подробнее о коварстве этого снаряда читай в главе «Неконтакт».

БП-353А

кумулятивный снаряд

Как называли такие боеприпасы в годы Великой Отечественной — бронепрожигающий. Можно использовать как универсальный. Работает и на пробитие брони и как фугас. Но есть нюансы.

Пробивает броню хорошо, причём независимо от дистанции. Под прямым углом прожигает 80 мм, под 60 градусов только 40 мм, но и это очень даже неплохо, ибо почти не рикошетит. Однако кумулятивная струя гарантированно поражает лишь то, что прямо на её пути. Будут там снаряды, подорвёт их. Но если не оказалось ничего существенного — то увы, вреда врагу почти не нанесёт.

Ещё нюанс это очень чувствительный взрыватель. Формально чувствительность такая же, как у фугаса. Однако фу-

гасом можно стрелять сквозь кусты, а вот кумулятивом даже не думай. Самоликвидируется об любую веточку. Такой же неодолимой преградой становятся сетчатые заборы, деревенские штакетники и прочее подобное. Врага видишь, а стрелять кумулятивом не можешь.

Сверх-чувствительность взрывателя особенность всех кумулятивных боеприпасов, от ранних снарядов до управляемых ракет.

Потому кумулятив лучше применять для стрельбы по ясно видимым удалённым целям. Например, видишь вражий тяжёлый танк, который стоит себе за километр да постреливает, зная что на излёте его броню не проткнут ни подкалиберы, ни бронебойные болванки. А тут ты его кумулятивом и удивишь, возможно сразу насмерть.

Д-350А

Дымовой снаряд

Дымовой снаряд прекрасен, когда нужно ослепить врага. А то заскочит какой-нибудь мелкий Стюарт на удачную позицию за камушками, вот и попробуй выцелить его в небольшую башню...

А ты не выцеливай, не играй по тем правилам, что навязывает тебе враг — а просто закинь перед ним дымовой снаряд. И вся его игра на той позиции потеряет смысл. Он там слеп, куда стрелять не видит — значит либо выезжай через

дым на открытое место, либо так и сиди дальше за своими камнями, не имея возможности влиять на ход боя.

Вот этой вариативностью снарядов и ценна самоходка. Она может издали влиять на ход боя, правильно применяя свои снаряды. Танк так не может.

СУ-122

II ранг

Одна из немногих самоходок для которой выгодна игра в аркаде. Обычно самоходки лучше себя чувствуют в РБ, потому что там их меньше замечают, если они стоят на хорошей позиции где-то поодаль. Но СУ-122 буквально создана чтоб лезть куда-то в гущу боя. Созданная на базе Т-34, она имеет приличные подвижность и полную круговую защиту. Но на выбор у ней всего 3 снаряда, причём бронебойного среди них нет.

Д-462А

Дымовой снаряд

БП-460А

Кумулятивный снаряд

Способен прожечь 160 мм брони, то есть хоть Королевского Тигра в лоб. Но скорость снаряда очень низкая, всего 335 м/с.

ОФ-462

Осколочно-фугасный снаряд

Проламывает взрывом почти 37 мм брони и к цели летит с неплохой скоростью в 515 м/с.

Можно ли сыграть на СУ-122 в РБ? Да конечно можно. Но играть придётся смело и дерзко, от манёвра и скорости. При том после выстрела довольно долгая перезарядка, так что дерзить врагу нужно очень и очень обдуманно. А тут ещё малая скорость снарядов, отчего траектория их полёта очень крутая. Трудно бывает поражать цели кумулятивом, пусть он сильный, но так и норовит взорваться об любой куст. Заметно проще попадать фугасом, но его нужно закидывать в основание башни вражьего танка, чтоб взрывом проломить крышу корпуса. А в реалистичном бою времени на точное прицеливание враг может не дать.

Совсем иное дело аркада, где есть волшебный крестик, указывающий точку попадания. Вот в аркаде для СУ-122 раздолье, бей всех хоть фугасами, хоть кумулятивами.

Но самое весёлое, это когда благодаря крутой траектории снаряда, СУ-122 забрасывает его за холм — в неожиданного такой пакости врага! Это не так просто сделать в РБ, а вот в аркаде легко!

В аркаде мы видим маркер врага. А в маркере есть дистанция до него. Переключаемся в прицел, выставаем там дистанцию выстрела — и стреляем в маркер врага!

АСУ-57

III ранг

А вот этой малютке аркада противопоказана. Ибо убивать там будут даже из самого слабого пулемёта просто стреляя куда-то в маркер. Зато в РБ эта танкетка с пушкой злой и коварный хищник.

Пушка хороша. И вообще-то примерно такая же есть и на более ранних. Так на II ранге ЗиС-30 это бронетягач «Комсомолец» с приваренной на него сверху пушкой ЗиС-2. Бронезащиту имеют только мехвод и стрелок пулемёта, а вот расчёту орудия приходится довольствоваться только прикрытием штатного щитка орудия. Затем СУ-57Б, классическая самоходка с пушкой во лбу, и пушка у неё иная, но с той же баллистикой, теми же снарядами, корпус полностью бронирован. Однако сама машина вышла относительно крупной. Игроки её не очень любят, предпочитая ЗиС-30 за более широкий угол горизонтальной наводки орудия.

АСУ-57 создавалась для нужд десантников, она меньше даже ЗиС-30, вес 3.5 тонны — то есть, согласно ПДД, она подходит под категорию легковых авто. При том она гусеничная бронемашина с хорошей пушкой, способной и Тигра в борт бить с полукилометра. Но по классике самоходов, никаких тебе вращающихся башен, пушечка во лбу с очень небольшими углами наводки вправо-влево. И по сравнению

с самоходками военного времени у АСУ-57 добавился только один вид снаряда — подкалиберный. Но сила её не столько в снарядах — сколько в размере.

Высота этой танкетки с пушкой настолько низка, что если вывернуть на максимум графическую опцию плотности травы — АСУ-57 тонет в ней. Тонет так, что хочешь посмотреть в прицел — а там только трава. Из-за этого на максимальных настройках графики приходится стрелять не через прицел, а через бинокль.

АСУ-57 очень легко замаскировать. Хватает буквально пары кустиков-декораторов и вот уже с фронта танкетку не разглядеть. Куст кустом да и только. Остаётся только встать за кустом или кучей мусора, замереть и...

Бить только наверняка. А пока враг вдали — не раскрывай себя опрометчивым выстрелом, а проводи разведку. По умолчанию за это клавиша [V] отвечает, только срабатывает она исключительно при наведении на врага перекрестия либо прицела либо бинокля. А если под перекрестием врага нет — потратил действие зря, долго жди «перезарядки» умения.

Зато если разведка сработала — то враг окажется на несколько секунд подсвечен для всей твоей команды. В аркаде от такого проку нет — но в РБ это ценное подспорье. Особенно для пилотов. Причём разведка сработает даже если враг заехал за препятствие, пусть ты его не видишь, но перекрестие наведено на цель, когда нажимаешь кнопку.

В особо удачных боях мне удавалось провести до 7 разведок, а однажды на стриме и 9 за один бой удалось. И за каждой из разведок следовало уничтожение подсвеченного мною врага. И нередко его поражал удар с неба. Я занимал позицию сбоку от путей продвижения вражеских резервов к фронту. А когда враг неосторожно приближался ко мне и подставлял борт — мой выстрел оказывался метким и всегда неожиданным. Враги просто не видят малютку АСУ-57, если она сама себя не выдаёт.

Вот какой танк такое может? Никакой. А на самоходочке АСУ-57 так сыграет даже новичок.

СУ-122-54

V ранг

Эта послевоенная самоходка или точнее истребитель танков не может не восхищать. Приземистый силуэт помогает сливаться с местностью. Пара пулемётов КПВ противотанкового калибра позволяют разобратся хоть с вертолётom, хоть с лёгкой бронетехникой. И то и другое я проделывал неоднократно и с нескрываемым удовольствием. При том бронезащита в 100 мм и лобовой лист под рациональным углом. Я не боюсь выезжать на ней в бои против первых Леопардов, Паттонов и прочих подобных Центурионов или АМХ-30. Да, у меня нет их подвижности и стабилизатора — но из засады я могу уверенно пробить их всех, благо прицел даёт приближение не хуже, чем у бинокля. Я в прицел ясно вижу вражеский танк и могу уверенно навести орудие на него, пользуясь сеткой прицела — а вот врагу меня разглядеть сложнее, ну а затеяв со мной перестрелку через бинокль, враг сам лишит себя возможности точного наведения.

Перезарядка не быстрая, но приемлемая, учитывая могущество орудия. Есть приличный фугас, есть калиберные бронебойные снаряды. Но куда интереснее подкалибер, который уже послевоенный, а потому заметно более совершенный. Он почти не даёт рикошетов и сохраняет немалую пробивную силу даже на километровых дистанциях. Но главное

его достоинство скорость — а она 1400 м/с. Очень настильная траектория, целиться очень легко, как правило первое же попадание приканчивает любого врага.

Есть на том же боевом рейтинге советский танк Т-44. Очень хороший. И для него доступен подкалиберный снаряд. Весьма неплохой снаряд. Но калибр пушки сильно меньше, меньше и полётная скорость снаряда — в итоге и прицеливаться по врагу немного сложнее, и пробивная мощь сильно уступает. А к тому же нет такого хорошего прицела как у самоходки. Всё это в итоге делает танк удачным выбором только для городских боёв с их небольшими дистанциями. Вот там возможность крутить башней очень даже помогает. Но если самоходка выехала на проспект, то простреливает его из конца в конец с таких дальностей, где танк с его куда более скромной оптикой, даже толком разглядеть самоходку не может.

Однако есть в игре враг, который попадаетеся нам в боях и порой переживает даже наш могучий подкалибер. Это Е-100 более известный как Маус.

Что такое этот Маус?

А вот есть в игре акционная самоходка Элефант, как раз боевого рейтинга 6.7, то есть как у нас. И если смотреть чисто формально на калибр орудия, то подумаешь, да что там у неё немецкая «ахт-ахт», то есть 88-мм — а у нас 122-мм, это ж почти в полтора раза больше, а значит... Но смотрим бронепробитие на начальных снарядах, и видим, что немец-

кий «слон» (именно так переводится его название) нам не уступает, а даже как бы слегка превосходит. А ещё если у нас во лбу брони 100 мм — то у немца аж 200 мм, и с полукилометра мы его в лоб нашим начальным снарядом не пробьём никак. Хорошую самоходку соорудил доктор Порше, в его честь этот «слон» так же назывался Фердинандом.

А Маус это следующее изобретение того же доктора. Тяжёлый танк массой в 140 тонн. У него практически везде броня не хуже, чем у Элефанта во лбу, а кое-где и лучше. И пушка у него уже 128-мм, бьёт очень больно. Правда за это «мышонок» (именно так переводится его название) получил боевой рейтинг 7.7 — но это так же значит, что мы на нашей советской послевоенной самоходке запросто можем попасть в бой против чуда инженерной мысли сумрачного тевтонского гения времён Третьего Рейха.

Да-да, очень даже можем. И попадать будем непременно. Это в жизни их было построено всего два. Хитроумный доктор Порше понимал, что вес 140 тонн мало какой мост на просёлочной дороге выдержит. А в Европе реки встречаются через каждые несколько километров пути. Потому он придумал сделать на своих «мышатах» электро-трансмиссию, уже ранее опробованную им на Элефантах. Обычный мотор внутреннего сгорания вращает генератор, током от которого запитывается ходовой электродвигатель. Система кажется сложной, а все её преимущества это стабильность работы основного двигателя при плавности регулировки хода

ходовых электромоторов. Что конечно удобно для мехвода, но в целом для ведения боя самоходкой малозначимо.

Но только до тех пор, пока ездим по суше. Элефант вполне мог проезжать по крепким мостам. Например, по железнодорожным. Уж хороший паровоз весит никак не меньше даже самого тяжёлого танка, а весь поезд с грузом в вагонах и многократно больше. Но что если нет крепкого моста? Так вот Маусы, по замыслу Порше, должны были перебираться через реки по дну. До хорошо нам всем знакомой воздухопроводной трубы на крыше, доктор почему-то не додумался. Он избрал более прогрессивное на его взгляд решение. А именно танки должны действовать всегда парой. Один стоит на берегу и через длинный электрический кабель запитывает электричеством ходовые электро-моторы того танка, который по дну пересекает реку.

В жизни их построили всего два.

Но в игре эту акционную технику стремится иметь каждый (я бы тоже не отказался). Ведь его защита невероятно прочна. Даже не взирая на довольно высокий бр, где он уже сталкивается с первыми машинами вооружёнными ПТУР — но ведь и они не всегда способны его уgomонить. Да что там, порой Маус неплохо себя чувствует даже под яростным обстрелом всей вражеской команды. А сам выбивает противников по одному, пока те не закончатся.

Маус воспет в песнях. В прямом смысле. Crew GTW, известный российский стример, спел несколько песен, по-

свящённых игре — и одна из них с говорящим названием «Темп Маус». Клип на эту песню, как обычно, проиллюстрирован кадрами из игры. Очень впечатляет. И Маус в игре правда таков, а Crew GTW очень талантливый исполнитель и замечательный игрок (гораздо лучше, чем я). Так что «мышонок» в игре сила.

А мы его в боях встречаем нередко. И как быть?

На такой случай у нас есть ещё и кумулятив. Калибра 122-мм. С любой дистанции прожигает по нормали 400 мм брони! Этого не пережить никакому Маусу. И даже при наихудшем попадании под углом в 60 градусов, уж 200 мм брони кумулятив прожжёт. То есть, даже довольно неудачное попадание всё же имеет шанс поразить Маус с его безумной толщины бронёй. А уж все остальные наши враги имеют защиту заметно скромнее.

Маус, которого боятся все танки, потому что почти не имеют шанса пробить его — этого Мауса мы бьём. Вот она сила самоходки. Да мы без поворотной башни и потому играть нам сложнее — но уж коли жажнем, так врагу мало не покажется.

Играть на самоходках сложнее, чем на танках с их вращающимися башнями. Но умелому игроку самоходка даёт большую силу. Да, этой силе бывает непросто найти применение. Танк в игре куда проще, всегда себе фрагов настреляет... но вот наткнулся на Маус и сам стал фрагом. Самоходка же и страшного Мауса бьёт.

Арена 11.0

В январском событии 2026 года я получил свой первый танк боевого рейтинга 11.0. Ну как получил? Завоевал в нелёгких боях. Или, как говорили во времена былые, «взял на шпагу». И не абы что, а Т-72 с комплексом активной защиты «Арена». Техника уже почти топовая, как-никак VII ранг, как говорится, выше только звёзды. И конечно же немедленно захотел опробовать внезапно обрётённое могущество. И...

И мне понравилось.

Тактика

Что я обычно советую тем, кто не чувствует себя уверенно в танковых реалистичных боях? Играй на разведчике и делай разведки, бей из засады только наверняка, ну а сложишь буйну голову — бери зенитку. Разведка и ПВО команде в РБ очень нужны.

Особенно нестойким союзникам, коим за каждым кустом мерещится злобный читер — своей разведкой подсвечивай всех врагов, никакой читер не скроется. Не помогут злыдню никакие читы, если ты его разведаешь.

Здесь я всё играл не так. Я сам ломился в бой на танке. Который не может ни разведчиком быть, ни ПВО обеспечить. Хотя по воздушным целям из пулемёта на крыше я стрелять пытался, но даже вертолёт издали сбить не сумел, что уж говорить про стрельбу по реактивным самолётам.

Коли вышел в РБ играть на танке — играй так:

- 1) заметил врага — клик на карту, где тот враг
- 2) прокладывай путь от укрытия до укрытия
- 3) не стой на перекрёстках «чтоб контролировать все дороги» — всё равно не успеешь вертеть башней во все стороны. Вставай так, чтоб контролировать один сектор, который хорошо просматриваешь — а с остальных сторон чтоб быть прикрытым

4) проехал до следующего укрытия — замри, постой, прислушайся

5) прежде чем выехать из-за укрытия — чётко понимай, что дальше собрался делать, где враг, куда смотреть и стрелять

6) и всегда думай, как враг может тебя обойти — помни: он уже охотится на тебя

Не ты один такой хитрый. Враг тебя уже мог выследить. Если не сам — то разведчик тебя подсветил. И враг уже подкрадывается к тебе. А ты должен его удивить, оказаться готовым и самого его поймать, когда он выскочит для атаки.

И не стесняйся использовать артудар — 6-дюймовый фугас в крышу никакой ОБТ не переживает. И за шумом артудара ты можешь сменить позицию, не будучи услышанным врагом.

Преимущества Арены

А отчего я не играл раньше на столь высоком боевом рейтинге? Вроде бы более-менее подходящая техника у меня была, про немецкий сетап из лёгких бронемашин я уже рассказывал. Но то-то и оно, что машины хоть и с мощными пушками, а сами-то защищены очень легко. Для хорошего киберспортсмена это не проблема. Но моя стихия моря, а в танках я как моряк на суше.

Стало быть, играть рискованно — не мой выбор.

Лёгкая и быстрая техника хороша для лихих кавалерийских атак. Но я в боях бр 11.0 оказался как в другом мире. Карты по большей части мне знакомы очень плохо, куда смотреть, откуда ждать угрозы, а где самому найти удачную позицию, я не знал. Мне бы осмотреться тут как следует. И даже когда попадал на карты, хорошо знакомые по игре на низких бр, то игра на топах меняет если не всё, то очень и очень многое.

И одна из катастрофических перемен это ракеты. И кумулятивы.

Возьмём для начала самый первый ранг. Вот прям самые резервы. Там есть хорошие советские танки, хорошие немецкие танки, странные французские танки. Но есть ещё и японские танки, среди которых, к примеру, И-Го-Ко с очень короткоствольной 57-мм пушкой. К ней есть бронебойный ка-

морный снаряд, в нём более 100 грамм тротила. Это звучит не просто хорошо, а прямо скажем замечательно. Уж коли такой взорвётся внутри вражьего танка... Только вряд ли он туда, внутрь вражьего танка, залетит. Не осилит он вражью броню, ибо из-за короткого ствола, начальная скорость этого снаряда даже чуть меньше 350 м/с. Едва ли не меньше чем у какой-нибудь наполеоновской пушечки. А с этим и пробивная способность едва превышает 20 мм брони. И то при стрельбе в упор и строго под прямым углом. Короче даже Т-26 имеет шансы иногда пережить такое попадание.

Но И-Го-Ко кушает вражьи танки на обед. Потому что у него есть ещё и второй снаряд — и он кумулятив. Скорость полёта и расстояние на его пробивную силу не влияют, он уверенно прожигает 55 мм брони — то есть способен бить «тридцать-четвёрку» в лоб. А ещё у него, как у всех кумулятивов, очень чувствительный взрыватель. Взрывчатки в нём втрое больше против бронебойного, что в итоге делает его универсальным снарядом на все случаи жизни. Увидел безбронный грузовичок — жхни, и нету грузовичка. Видишь САУ с открытой рубкой — бей и её. Даже если попадёшь неточно, весьма вероятно избыточного давления взрыва всё равно хватит, чтоб поразить вражеский экипаж.

Между прочим, японцы ставили подобные 57-мм пушки и на свои катера. И даже на бронекатера. И таковые в игре есть, и могут стрелять вот такими кумулятивами, наводя страх и ужас на капитанов советских бронекатеров. Но про

катера мы ещё поговорим в соответствующем месте. Сейчас нам достаточно уяснить, что кумулятив в начале игры кажется ультимативным снарядом.

Или возьмём мою любимую СУ-122-54, это послевоенная САУ с выраженной противотанковой направленностью. В игре она на бр 6.7 ранг V. И в её боекомплекте есть подкалиберные снаряды уже более современного вида. Скорость 1400 м/с позволяет стрелять быстро и с убийственной силой. И всё же пробивает такой лом в лучшем случае чуть более 320 мм. Это с близкой дистанции и под прямым углом. А вот издали, да попав под углом в 30 градусов, может не пробить «Мауса». Которого не так уж редко встречает в боях.

Но есть у советской самоходки не только лом, но и кумулятив. Который прожигает 400 мм с любой дистанции — а уж этого никакому «Маусу» не пережить.

Кумулятив выглядит ультимативным решением всех проблем.

Однако модификация Т-72Б3 имеет динамическую защиту. Пусть не сплошную, но там где она есть, кумулятивное пробитие уменьшается на 450 мм. То есть, 122-мм кумулятив СУ-122-54 — не пробьёт вообще.

Ах, если бы проблема была только в снарядах. Но куда хуже ракеты.

На бр 8.0 уже над полем боя начинают летать вертолёты. Некоторые из них могут нести управляемые противотанковые ракеты. Сокращённо ПТУР. Например, Ми-4 способен

нести до 4 ПТУР Фаланга. Эта Фаланга летит на 4 км, прожигает 325 мм при угле попадания в 60 градусов. А по нормали — и все 650. Практически это означает «момента море, то есть моментально». Тут уже динамическая защита не спасёт.

На том же бр 8.0 есть БМП-1 с ПТУР Малютка. А вообще-то японская армия в игре имеет ПТУРовозку уже на бр 6.7, и её ракеты прожигают полметра брони, счастье ещё что наводить их очень непросто (*а на момент написания этих строк ещё и левая пусковая у японской ПТУРовозки забалована, не стреляет — но мой баг-репорт отвергли по недоразумению... впрочем про то я ещё упомяну подробнее в соответствующем месте одной из последних глав*).

И когда я пытался играть на своём немецком сетапе лёгких бронемашин, то попытки более-менее активной игры заканчивались встречей с какой-нибудь БМП, которая издали была меня ракетой. Оставалось играть осторожно, лучше как разведчик, да вот для разведки куда лучше маленькая танкетка АСУ-57.

И совсем другое дело игра на Т-72 с комплексом «Арена». Она умеет сбивать ракеты на подлёте. Зарядов немного, но чтоб спасти жизнь хватает. В первых же боях «Арена» спасала меня по 2 раза за бой. Я даже не видел, откуда летела вражеская ракета, только замечал, как уменьшается счётчик противоракетных зарядов «Арены». Не сомневаюсь, что без «Арены» я не сыграл бы вообще.

Только однажды «Арена» меня не спасла. Но не спасла от очень хитрого штурмовика, бывшего меня с неба ракетой за ракетой. Арена исчерпала свои заряды, и очередная ракета меня всё-таки уничтожила. Но знаете, что это значит?

Это прежде всего значит, что во вражеской команде работала разведка, кто-то выявлял цели, ну или как минимум, игроки не ленились кликать на карту о замеченных врагах. Их команда вообще действовала очень слаженно, они друг друга поддерживали. Ну а команда в которой оказался я... Нас всех могла бы спасти одна зенитка, но её никто не подумал взять.

Потому самое время поговорить о тех, кто попадает с тобой в команду.

Мнимые проблемы

Человек себя в игре показывает какой он есть. И если он нытик, то будет ныть. Надежды в бою на такого — никакой. А как такого ненадёжного союзника распознать? Да по его нытью! Что касается всего семейства Т-72, то вот стандартный набор нытья из 5 пунктов:

- 1) недостаточный угол склонения пушки
- 2) скорость заднего хода меньше чем у пешехода
- 3) экипаж мал, сидит плотно, всех разом убивают
- 4) играть начинаешь на кумулятивах, это невозможно
- 5) танк убивается с одного попадания, а сам никого пробить не может

Начнём с последнего. Я уже рассказал, сколько раз меня спасла «Арена». Но поговори с нытиками, и всяк тебе скажет, что ему «Арена» ни разу не помогла. А о чём это говорит?

Да ровно о том, что человек в горячке боя не замечает срабатываний «Арены».

И уверяю тебя, друг мой, точно так же люди не замечают, когда снаряды рикошетят от них. Так, в одном бою, я столкнулся лоб в лоб с индийской версией Т-90. Мы стреляли друг в друга раз за разом, каждый из нас сделал по 3 выстрела, но если и наносил повреждения, то несущественные. В итоге меня добил вовсе не этот индус, а его смекалистый товарищ,

заехавший с тыла. В другой раз подкалиберный лом отрикошетил от борта моей «семьдесят-двойки», не причинив мне вообще никакого вреда. И добрая половина тех попаданий, что всё же нанесли мне вред — исправлялась полевым ремонтом. Да, порой ремонт оказывался непривычно долгим. Иногда целую минуту. И всё же — живём!

Кстати насчёт живучести.

Снарядов в бой бери только 22 штуки — ровно столько помещается в карусели автомата заряжания. Если взять больше, то после отстрела содержимого карусели начинается нудное её пополнение. Да и ни разу у меня в бою не исчерпалась эта карусель. И конечно самые взрыво-безопасные снаряды это ломы. В них нечему детонировать. Правда к ним всё равно будут загружены пороховые заряды, и вот как раз заряды могут загореться от вражеского попадания. И где они в карусели лежат, всем известно, а значит вот стрельнут тебе в борт, туда где карусель...

А ты не подставляй борт. Да и вообще, какой танк в борт не убивается? При этом не важно, будут ли у него снаряды в кормовой нише. Ну подорвут тебе кормовую нишу, ты без снарядов стрелять всё равно не можешь. А башню не спрячешь. Тогда как корпус танка спрятать за холмиком вполне можно.

Пример с перестрелкой как будто доказывает другой упрёк. Про слабость русских снарядов. Однако в той дуэли мы оба, я и мой противник, жутко суетились, стреляли спеш-

но и неприцельно. Отсюда и крайне скверные попадания, рикошеты да непробития.

У меня есть случай ещё более показательный. Бой, в котором дважды я имел возможность подбить врага — и оба раза ухитрился упустить свой шанс. При том что враги играли не шибко лучше меня.

Дело было поздним вечером, в ходе последнего этапа события, когда я уже отыграл несколько десятков боёв на новеньком Т-72. То состояние болезненного возбуждения, когда уже понимаешь умом, что надо спать, но продолжаешь нажимать кнопку «В бой», не в силах оторваться. Первым я встретил лёгкую пушечную бронемашину, выпалил кумулятивом... Вреда не нанёс никакого.

Обычно на этом месте типичный нытик идёт на форум рассказывать всем, как игра именно ему не даёт побеждать. Броневичок, впрочем, меня испугался и скрылся. А вот затем я столкнулся с Леопардом. И я успел выстрелить... Опять без вреда.

Казалось бы, игра намеренно мне пакостит, доказано 100%, я же это собственными глазами видел, да? Да вот нет.

После боя я заглянул в повторы, а там есть функция просмотра попаданий. И что же я увидел? Первый мой выстрел по броневичку. Конечно кумулятив должен был бы его разнести в клочья.

В игре разнести — в жизни, разумеется, нет. У реального кумулятива вся сила взрыва уходит в тонкую струю прямо

вперёд. Потому в жизни предостаточно случаев, когда кумулятивная струя пронзает машину навылет, но внутри плохо только тому, кому не повезло оказаться на пути этой струи.

Тут, пожалуй, уместно привести пару примеров из жизни. В 90-е американский танк на Ближнем Востоке был подстрелен, как решили сами американцы, новым советским РПГ. Кумулятивная струя прошла от борта до борта, по пути взрезав бронешит на мехводе. К счастью для последнего, прошла вскользь, бронешит пострадал конкретно, человек отделался испугом, а случай попал в прессу. Другой случай в прессу не попал. В Афганистане советский БТР был подстрелен из РПГ. В игре машину разорвало бы — в жизни молодой лейтенант отделался потерей уха. Уху не повезло оказаться на пути кумулятивной струи, прошившей машину навылет. БТР и все ехавшие в нём сохранили боеспособность. Откуда я знаю про это? Служил вместе с товарищем того лейтенанта, оба из одного военного училища, одного выпуска, только распределили их в разные места, но войны хлебнули оба. Война от игры, конечно, отличается.

В игре когда-то была сильно упрощённая физика кумулятива, тогда он создавал сильное фугасное действие. Затем игромеханику подправили, фугасное действие уменьшилось, а для заброневоего поражения добавили некий сноп осколков — которого реальный кумулятив практически не образует. Впрочем, кому из игроков интересно как там в реальности? Вернёмся же к игре.

А в игре мой могучий кумулятив — взорвался с недолётом аж в несколько метров. Потому до врага долетели лишь какие-то жалкие осколки. Которые игра, по доброте своей, засчитала как моё попадание. Хотя и без пробития. Но немного очков за это отсыпала. Я бы на месте игры не отсыпал.

Разгадка в том, что небрежно выстрелив, я ухитрился попасть снарядом в какой-то столбик дорожного знака, который оказался между мною и врагом. И снаряд взорвался об это препятствие.

В «Леопард» я так же стрелял кумулятивом, ведь лучше снаряда у меня тогда не было. И я попал, но — не в наводчика, а ещё правее — в самый борт. Кумулятивная струя прорезала глубокую рану — но по самой внешней части брони. Внутрь танка не залетело ничего.

В обоих случаях виновата не игра — а моё небрежное прицеливание. Которое явилось следствием утомления.

Не доводи себя до утомления, играй не более пары-тройки боёв, затем отдых — и результаты будут гораздо лучше. И сам живее будешь, и врагов бить станешь увереннее.

Почему не любят игроки кумулятивы? Потому что ломом почти с любой дистанции можно стрелять в силуэт, а кумулятивом ещё надо прицелится с учётом дистанции. Это прицеливание отнимает время — а вражеский лом в тебя уже прилетел. Ну и конечно чувствительность взрывателей кумулятивов. Сквозь кусты и не думай стрелять, снаряд взорвётся

об любую веточку. Тогда как ломом палишь сквозь бетонный забор, и уверенно прошибаешь врага едва ли не навывлет.

Играть на ломах совсем просто.

Но можно и на кумулятивах. Да, это сложнее. Да, придётся больше думать и быть внимательнее. Но это возможно.

А поскольку на кумулятивах приходится начинать прокачку очередного танка, то вот парочка полезных советов:

1) подбирайся к врагу ближе, чтоб бить увереннее и точно по уязвимым зонам

2) зарабатывай очки на захвате точек

А что там насчёт тесноты танка и малочисленности экипажа?

Чем меньше танк — тем меньше в тебя прилетит. Потому что тебе легче спрятаться на местности. Вот от этого и играй. Не подставляйся. А если будешь подставляться, то никакого экипажа не хватит. Убить могут с первого же попадания любой танк.

А как не подставляться с такой плохой скоростью заднего хода?

Если привык играть в стиле «высунулся — пальнул — откатился обратно» — тут так не выйдет. У тебя нормальное только движение вперёд. Потому надо планировать заранее. Как в шахматах. Продумать как выкатись, выстрелишь — и знать, что делать дальше, если одолеть врага первым выстрелом не выйдет.

Возможно мне проще играть без заднего хода потому —

что на корабле так играешь. Я видел иных странных капитанов, которые пытались на кораблях играть в стиле «чуть высунулся из-за островка — пальнул — утекай обратно». На деле выходит, что с полминуты или дольше их корабль фактически стоит на месте, являя собой мишень. Да, нередко, благодаря живучести корабля, им удаётся спрятаться за спасительную скалу двигаясь задним ходом. Ну и сидят там дальше за скалой, не влияя на бой, пока довольный враг захватывает точки и побеждает.

В танках играть без заднего хода сложно — но при обдуманной игре возможно. Думай заранее чего будешь делать, приучи себя прежде подумать, а уж затем высказывать — и будет тебе успех.

Но ведь угол склонения у пушки плохой?

Зачем нужен большой угол склонения? А затем, чтоб танк на пригорок въехал, да через его гребень пушку перевесил и пальнул. Увы, для таких трюков на Т-72 нужны очень пологие холмы. Это неприятно.

Но это следствие низкой высоты танка. Что касается высоты, то «семьдесят-двойку» легко прятать за многими препятствиями. Она вся такая приземистая. Но ради уменьшения высоты пришлось чем-то пожертвовать. В том числе, при такой конструкции, не получается наклонить ствол орудия ещё ниже.

Тут в игре полный баланс: ты менее заметная цель, тебе легче спрятаться за препятствиями, но и твоё могучее ору-

дие получает ограничения в углах наведения, а твоя подвижность ограничена малой скоростью заднего хода.

В одном из боёв мой Т-72Б3 Арена пережил 4 попадания ломов калибром 105-мм и 120-мм практически без вреда, ещё одно попадание всё же меня обездвижило на открытой местности, и лишь затем враги меня добили. Очевидно причиной их успеха стала моя чрезмерно опрометчивая атака на превосходящие силы, а вовсе не пресловутый недостаток живучести.

По итогу получается танк для вдумчивой игры. Думаю, для новичка в высокоранговых боях это самое то. Чтоб осмотреться, пообвыкнуть, разобраться вообще как тут на высоких рангах выжить-то? Ну а потом уже определяться со своим стилем игры и подбирать под него технику.

Советы по прокачке

Первым делом — Улучшенные запчасти. Пока у меня их не было, наверное каждое второе попадание, наносившее мне вред, ломало мне ствол пушки. А починить его без «Улучшенных запчастей» самому невозможно. Так и катаешься дальше по полю боя, безоружный, пока тебя не добьют. Конечно можно запросить помощь в починке у союзников, но мало кто захочет придти на помощь. А даже если и захочет, то сможет ли? Потому не надейся на чужую помощь, а улучшай свою собственную способность к ремонту.

Следующим пунктом — улучшай огнетушители. Стоит это улучшение удивительно мало очков исследований, а при случае твой танк спасёт от пожара.

Дальше, пожалуй, стоит исследовать снаряд 3БМ42 — первый доступный подкалиберный лом. Он очень хорош. Да, у него меньше пробитие, зато наивысшая полётная скорость.

Хотя я прежде снаряда сделал ПНВ — приборы ночного видения. Потому что я хотел попадать в ночные бои, мне это было интересно. Некогда они были доступны даже на относительно низких рангах, теперь же только начиная с бр 10.0. И тут обнаружилось, что мой новенький танк имеет изначально лишь ПНВ мехвода. Зато после улучшения появился и тепловизор у наводчика.

Тепловизор помогает и в боях днём. Видишь что-то подо-

зрительное, глянь через прицел, да не забудь включить там ночной режим. Это важно, режим включается отдельно для мехвода и отдельно для наводчика. Так вот смотри через прицел в ночном режиме — и увидишь тёплые объекты более яркими. Соответственно танки выглядят ярче, чем прочие объекты местности.

Но к тепловизору нужна привычка. Объекты выглядят немного не так. Сложнее оценить дистанцию, верно распознать противника. Правильное использование тепловизора приходит только с опытом.

Наконец, полезен и лазерный дальномер. Дело в том, что у новенького танка дальномер плохонький и дальше 852 м он определить дистанцию не в силах. А карты, созданные специально для высокоранговых боёв, все большие, просторные. А значит на них частенько случаются перестрелки издали. Тут и ломом попасть надо суметь, а если у тебя пока что только кумулятивы, то знать точную дистанцию это вопрос жизни и смерти.

В отличие от обычного дальномера, лазерный замеряет дистанцию почти мгновенно, а главное тут же устанавливает на неё прицел. Не нужно самому подкручивать колёсико мыши, пытаясь поймать те самые цифры. Просто назначаем замер дистанции на среднюю кнопку, наводим на цель, средний клик — левый клик — цель поражена!

На этом список первоочередных улучшений можно считать закрытым.

Настройка прицела и дальномера

На случай, если кто не знает: на прицеле есть дальномерная сетка, но не обязательно высчитывать рисочки самому. Это утомительно, а иногда и затруднительно. Вместо этого можно подгонять перекрестие точно на нужную риску. Но, как это нередко бывает, по умолчанию клавиша подстройки не назначена. А назначается она вот тут:

— Управление -> Танк -> Управление камерой -> Колесо мыши (танк)

По умолчанию здесь обычно стоит значение «Ось приближения (танк)» — совершенно не нужное, потому как гораздо быстрее приближение к танку делается кликом на правую кнопку мыши. Если не настроено, установи в:

— Управление -> Общее -> Управление камерой -> Приблизиться

Но вернёмся к колесу мыши для танка — где из выпадающего списка выбираем пункт «Ввод дальности прицела».

А чуть ниже есть Множитель колеса мыши (танк) — у меня здесь стоит 50%. Ставим больше — шаг поправки увеличится. Подкрутить дистанцию прицела станет быстрее, но подогнать на нужную величину точно окажется невозможно. Если шаг слишком маленький, то можно подгонять прицел очень точно — но крутить придётся долго. Я остановился на среднем значении. При перестрелках на разумной дальности

сти я быстро подгоняю приемлемую точность по дистанции, остальное подбираю прицеливаясь чуть ниже или чуть выше.

А чтоб не гадать на глазок, какая там дальность, пользуюсь дальномером. Благо наш лазерный дальномер не только мгновенно дистанцию замеряет, так ещё и поправку в прицел сам устанавливает. Однако, прежде его нужно исследовать, а когда он уже получен, скорее всего, его клавишу так же придётся настроить.

— Управление -> Танк -> Разное -> Дальномер

Я назначил ему среднюю кнопку мыши. Она же у меня назначена как:

— Управление -> Общее -> Основное -> Выделение цели

— Управление -> Общее -> Основное -> Целеуказание для отряда

— Управление -> Общее -> Артиллерийский удар по карте -> Переключение между режимами наводки артиллерии

Да, можно на одну кнопку назначить сразу несколько действий. И в данном случае мне кажется удобно объединить их так.

Настоящие трудности

Регулярно попадаешь в бои с сокращённым составом команд. Вплоть до 8 на 8. А карты тут, напротив, часто расширены. На картах для I ранга размер квадрата может быть и 150 м — а здесь и 600 м запросто. Просторы огромные. И как их надёжно перекрыть при нехватке людей?

Возьмём для примера Заброшенный завод. Карта для высоких бр в общем та же, что и на бр 1.0. Такой же размер, те же 3 точки. И мы прекрасно знаем, что даже полная команда из 16 игроков с трудом может удерживать фронт среди этих цехов и прочих руин. Но на высоких бр на эту карту могут попасть команды вдвое меньшего размера. И тут никакая дальнобойность орудий и прекрасная оптика не помогают. Команде попросту не хватает ни глаз, ни стволов чтоб контролировать каждый проход.

Кто-то может сказать, так нужно чтобы был шанс для прорывов. Но почему же такой шанс не нужен на низких бр? Карта та же, те же здания, те же проезды между ними. И на низких бр общая масса машин с худшей подвижностью. Вот может им нужно численность команд сократить? Но нет, мы все прекрасно понимаем, что на этих картах играть меньше чем 16 на 16 это чистая лотерея.

Для пущего гротеска вспомним, что буквально на тех же самых картах проходят аркадные бои. Где всяк игрок это чи-

тер + снайпер в одном флаконе. Ведь в аркаде все подсвечены маркерами, а волшебный крестик указывает точку попадания снаряда, да ещё и услужливо подсвечивает зону пробития. Уже на самых низких бр, где защиты у танков кот наплакал, каждый может выбивать врагов через всю карту. И сколько же игроков в танковой аркаде?

Играют полными командами 16 на 16.

Как интересно, в аркаде полная численность команд игре не помеха — но как только речь о топовых РБ, сразу почему-то нужно команды сократить. Я один не понимаю, где логика?

Мне это напоминает историю старой доброй игры UFO из самого начала 1990-х. Игра-легенда. Пошаговые бои, умирительная спрайтовая графика, режим экрана VGA 13h, это 256 цветов в разрешении 320 на 200 пикселей. О эти пиксели-блюдца! «УФО» была первой необычайно удачной стратегией про сопротивление злым пришельцам. Игроки быстро сообразили, что эффективнее всего бои выигрываются путём прочёсывания местности развёрнутым фронтом. И десантный корабль как раз вмещал столько бойцов, сколько требовалось, чтоб растянуть их цепью. Но затем вышла вторая часть. В которой карты сделали больше. Вроде игрокам должно понравиться? Но нет, теперь бойцов в отряде не хватало, чтоб прочесать за раз всю карту, а значит нужно было зачищать карту по секторам, но вот беда, в свой ход гадкие пришельцы шастали по карте абсолютно случайным обра-

зом. И могли забрести на уже казалось бы зачищенную территорию. Нередко приходилось долго и мучительно выискивать последнего хаотически бродящего по карте инопланетянина, игра превращалась в тягостное занудство.

Вот что-то подобное происходит в боях с неполным составом команд. Организовать нормальный фронт невозможно. Если игроки разбредаются по карте, то никто не успевает придти на выручку другому. Если же идут одним ударным кулаком — то занимают одну точку, но упускают две других. Бой во многом сводится к «повезло — не повезло». Кто первый увидел, кто сумел подстрелить, кто вывел в небо штурмовик, у кого хотя бы кто-то догадался взять разведку или зенитку.

При большой численности можно числом компенсировать неумение отдельных бойцов. Но при половинном составе команд, та которая имеет перевес в 1 опытного игрока — быстро продавливают противников до самого респя. Никакой борьбы уже не получается.

Не верите? А присмотритесь к итоговым таблицам боёв на высоких рангах. При нормальной численности команд таблицы в общем и целом схожи с таблицами низкоранговых боёв. Но если в бою сошлись команды половинного состава, то...

Типичный пример, бой где я, по сути новичок в таких боях, занял 3 место команды. Подбив лишь одного. Но те, кто обошёл меня, сыграли не шибко лучше — каждый подбил

лишь двоих. Ещё один человек из команды, так же как и я, подбил одного, а оставшиеся пятеро — по нулям вообще. Почему?

Да потому что вся команда действовала разрозненно. Тогда как вражеская очень слаженно и целеустремлённо. Враги прикрывали друг друга, у них были разведчики, подсвечивавшие наших, короче враги играли как зрячие против слепых. Быстро продавили нас до респа, так что свой единственный фраг я заработал, возродившись и подбив одного из наглецов, пока на мне была неуязвимость. А некоторые из нашей команды даже этим шансом не попытались воспользоваться.

Ну а что во враждебной команде?

А там 1-е место 8 подбитых. 2-е место 3 подбитых. А дальше... да в общем как у нас. И точно так же у них замыкают список несколько, не сумевших подбить никого.

При малой численности команд — игру делает даже всего один толковый игрок.

Нетрудно догадаться, что поскольку в ходе события немало подобных мне новичков получило призовой танк, то всех нас закидывало в одну советскую команду. Новичков, которые первый раз на карте, куда ехать и даже куда смотреть понятия не имеют. А против нас хватало и одного более-менее опытного.

Но такая ситуация экстраординарная. То есть нетипичная. Обычно всё же команды относительно равноценные. И что

тогда?

Побеждает команда где есть взаимодействие и поддержка.

Не личный героизм и не лучшая техника и даже не знание каверзных особенностей карты кем-то одним — а командная взаимовыручка. Более чем в половине боёв именно она приносит успех на высоких бр. Особенно при игре с неполным составом команд.

И вот она, самая главная сложность:

Не знаешь, где можно надеяться на союзников.

Даже при полной численности команд, просторы огромные, контролировать их сложно, а коварный враг может подбить за километры. Между тем потеря любого бойца очень болезненна для команды, так как сектор, за которым этот боец должен был присматривать, теперь не контролирует никто. А подвижность топовых машин позволяет стремительно просачиваться в такие разрывы, превращая их в прорыв и обрушение всего фронта.

Команда должна действовать очень осмотрительно, каждый боец должен быть предельно внимательным. На деле нередко видишь стадо, которое, не глядя по сторонам, несётся за вожаком, а вожак-то и сам не ведает чё творит.

Такие опрометчивые атаки нередко заканчиваются избиванием неразумных. Их расстреливают в борта враги. Которые для этого тоже спешили вперёд. Но спешили обдуманно, прикрываясь элементами местности, оставаясь таким образом незамеченными до самого последнего момента, когда их

жертвам уже не было спасения.

Без собственного опыта непросто понять, где союзники совершают глупость, а где действуют по разумному расчёту. И даже с опытом непросто. Человек может поехать на хорошую позицию, ты надеешься на него, а он не знает как с той позиции играть. Пиши пропало.

Никакие пресловутые читеры не причиняют столько неприятностей, сколько неразумные или неумелые союзники. Кстати, раз уж зашла речь про этих...

Читер или ботовод

Два дня я играл почти только в топовые танковые РБ. Десятки боёв. Некоторые удачные, большая часть тяжёлые для меня. Незнакомые карты, неведомая техника. За эти два дня я сделал массу открытий лично для себя. Открытий добытых потом реальным и кровью, к счастью лишь виртуальной. Короче всё было жутко интересно.

Но были случаи, когда меня охватывало сомнение — а не читер ли мой удачливый противник?

Прежде всего: враг-читер зло меньшее, чем союзник-ботовод.

Ранее в одном из боёв на низких рангах, мне попался такой союзничек. Настолько меня своею выходкой поразивший, что я, даже невзирая на позднее время (а было уже за полночь), сразу после боя провёл стрим с показом повтора. И заглянувшие на огонёк подписчики тоже вынесли вердикт — это ботовод. Но в чём его вина?

После того, как меня в начале боя подбили на танке (впрочем, и я успел врагам крови попортить), взял я зенитку. У меня как раз задание для зенитки выпало. Всё сделал грамотно, от респа отъехал в сторону. И чтоб возрождающимся союзникам не мешаться под гусеницами, и чтоб к линии фронта поближе, ну и самое главное — чтоб не стать жертвой бомбардировки респа, что обожают делать бомбовозы,

мечущие бомбы с больших высот. Так что стою поодаль, но в виду нашего респы и прикрывшись скалистым холмом от врага.

Как вдруг по мне попадание!

Счастье что всего лишь дымовым снарядом. Видать у врага уже был заряжен, вот он по мне и выпалил. Но я ослеплён. Не вижу ничего. А понимаю, что враг-то меня видел, сейчас перезарядит пушку нормальным снарядом и мне конец. Он просто выпалит в то место, где меня видел. Мне бы с этого пристрелянного места уехать, да куда? Всё в дыму, я в скалы тычусь как слепой котёнок.

Ба-бах! Снова дымовой. Вот же мне повезло. Видать враг в спешке забыл указать, чтоб нормальный снаряд следующим заряжался. Но теперь-то он ошибку точно заметил. А я в дымах этих как в потёмках.

Снова снаряд... И опять дымовой. И тут я уже стал подозревать, что не в коварном враге дело. Ведь понял уже, откуда снаряды прилетают. Вроде как с тыла. Но там наш респ. Хитроумный да пронырливый враг мог и обойти. Но извините, уже третий выстрел. А по карте вижу, на респе кто-то из наших есть. Уж после третьего выстрела точно бы заметили бы союзники неладное, обстреляли бы негодника, и его отметка засветилась бы на миникарте. Но ни вражеской отметки не вижу, ни ожесточённой стрельбы союзников не слышу.

Выбираюсь из дымного плена — и получаю очередной

снаряд. Со стороны, где ежили верить карте, стоит мой союзник. Выкатываюсь из дыма вновь — опять в меня снаряд. И точно оттуда. Катаюсь в разные стороны — за мной летят дымные снаряды. Да, это мой союзник развлекается. Идиот?

Я уже утомился. Ну когда же ты утомишься? А он не прекращает. Я уж к нему вплотную подъехал, ну вот он я, чё ты мне хотел этим обстрелом доказать? Но никто мне сообщений в чате не шлёт, а снарядами палить продолжает. В упор. Где смысл?

А потом он вдруг поехал. Но ещё уезжая пару-тройку выстрелов в меня послал. И пока мы с ним так общались, налетел самолёт и... Ну в общем понятно, пока единственная зенитка, вместо того чтоб небо стеречь, вынуждена бегать от дымов союзника, чего бы вражеским самолётам не резвиться?

И уже после боя, просматривая повтор — хвала Улиткам, что есть такая функция в игре! — я увидел все странности поведения этого типчика с дымовыми снарядами. Оказалось, он с самого начала боя ехал и палил дымовыми. Палил просто выстрел за выстрелом, как только очередной снаряд перезаряжался. Выехал на позицию — и точно так же давай палить. Издали в точку. Снаряд за снарядом. Не меняя прицела. И почти не сдвигаясь. Вдруг сдвинулся и — давай палить в скалу перед собой. Как будто не понимает, что враг вдали за скалой. Скала мешает пролететь снаряду. Не понимает! Не видит в упор! Потом его подбили. Он возродился...

И увидел меня.

И давай палить по мне, даром что я союзник. За это время возрождались на том же респе другие. Но на новые объекты он внимания не обращал. Как привязался ко мне, так и палил, что называется «по кулдауну» (это значит, как только перезарядился, сразу выстрел).

Всё очень просто. Это играл не человек. Это играла программа. На жаргоне игроков — прога. Которая имитирует бурную активность игрока. Игроку лень качать танк самому, он покупает такую прогу, запускает игру — и прога играет за игрока. Играет глупо, но это не важно. Главное, чтоб изображалась активность, за неё начисляются очки, вот и прокачка идёт.

Именно это и называется ботоводством.

Но ботоводство сходит с рук на низких рангах. Потому что чем выше, тем быстрее глупого бота подобьют враги. Да и союзники заметят неладное в игре. И пожалуются куда следует, благо из игры это сделать очень легко как прямо после боя, так и из просмотра повтора. А уличённый в ботоводстве аккаунт — заблокируют. Представляете, там человек надеялся прокачать себе технику получше, потратился на покупку программы для ботоводства, наверное и премиальную технику купил — всё это он потерял.

Ботоводство — игра бесчестная. Карается безжалостно. Ибо ботовод вредит своим сокомандникам.

А вот читер сокомандникам не вредит. На читера соко-

мандники жаловаться не станут. И сколько ходит досужих сплетен про читерское раздолье...

Реально читеру на топах — ну поди сыграй, а мы все посмеёмся.

В чём преимущество читера? Он покупает программу, показывающую ему РБ как аркаду — с подсветкой врагов. Это же какое преимущество... казалось бы.

Но программа не может накрутить танку дополнительную броню, отразить летящий снаряд. Читер точно так же подбивается, как и все.

А на топах у всех есть тепловизоры. В которые оглядел горизонт — а вон кажись пятнышко светлое движется за кустами. Раз союзников там нет, значит враг. Пли!

А ещё у разведчиков есть дроны, они с неба всё видят и подсвечивают. И читеров точно так же как всех.

И получается на топах у читера преимуществ почти нету. Вот он подкрадывается к ничего не подозревающей цели. Но чтоб фраг заработать, надо будет выстрелить. А для этого нужно высунуться из укрытия. И читер потихоньку выполняет...

А того глупый читер не ведает, что уже давно сам подсвечен с дрона, и цель его отметку видит — и поджидает, наведя орудие. Давай, коли смел, выходи — пообщаемся :-)

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.