

Игра «Танки Онлайн»

Документация, содержащая описание функциональных характеристик программного обеспечения и информацию по его эксплуатации

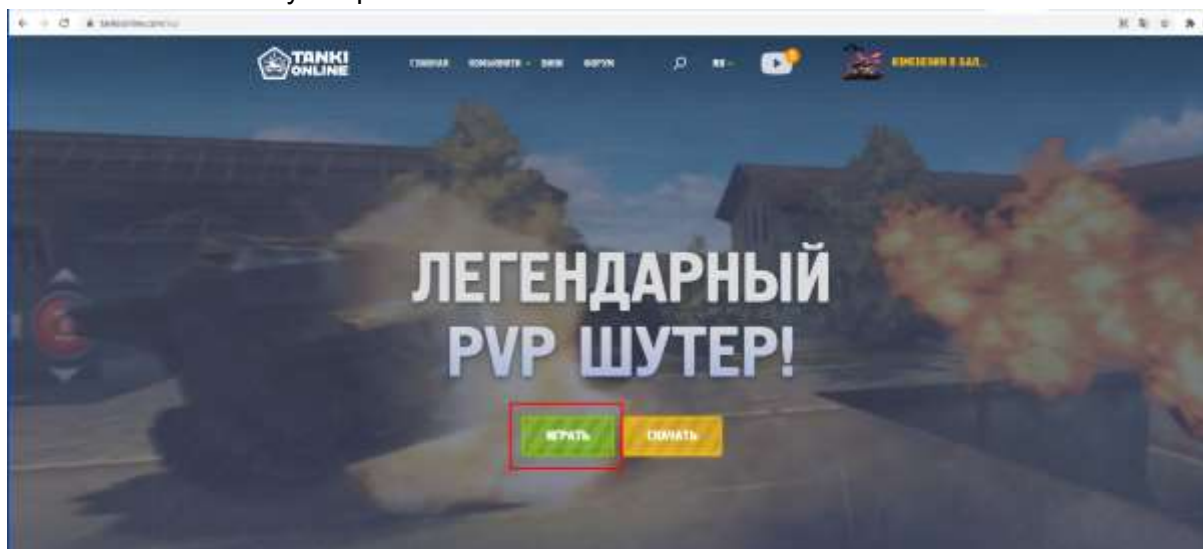
Оглавление

Загрузка игры	3
Браузерная версия.....	3
Скачиваемый клиент.....	3
Авторизация пользователя.....	5
Регистрация нового пользователя	5
Авторизация существующего пользователя	6
Эксплуатация	8
Интерфейсы игры.....	8
Управление.....	17
Режимы игры	19
Вооружение и расходные единицы	22
Клановая система	26
Коммуникация игроков	26
Звания.....	27
Описание игровых механик	28

Загрузка игры

Браузерная версия

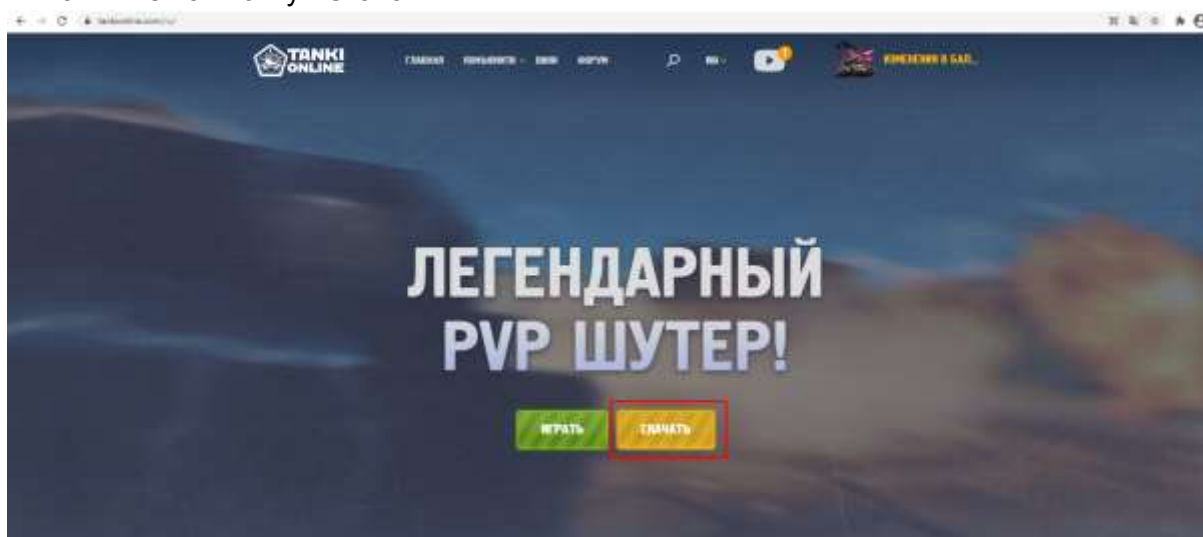
1. Откройте сайт Игры «Танки Онлайн», расположенный по адресу <https://tankionline.com/ru/> (далее – игра).
2. Нажмите на кнопку «Играть».



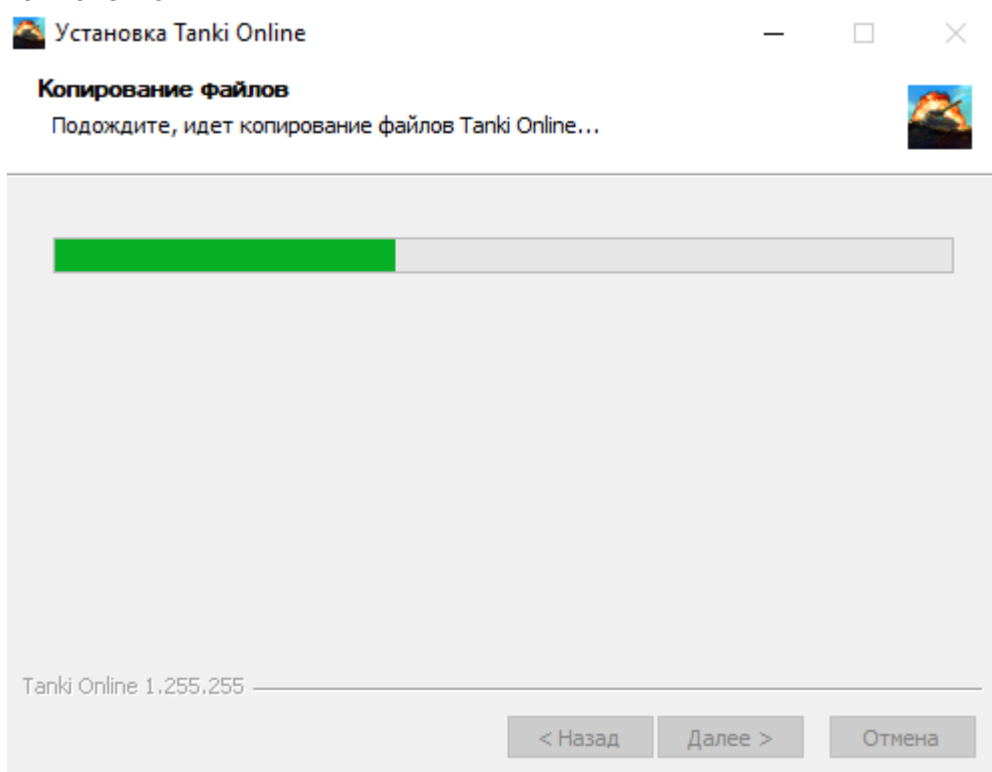
3. После загрузки страницы выберите удобный способ регистрации или авторизации (подробную информацию о процедуре регистрации или авторизации вы можете найти в разделе «Авторизация пользователя»).

Скачиваемый клиент

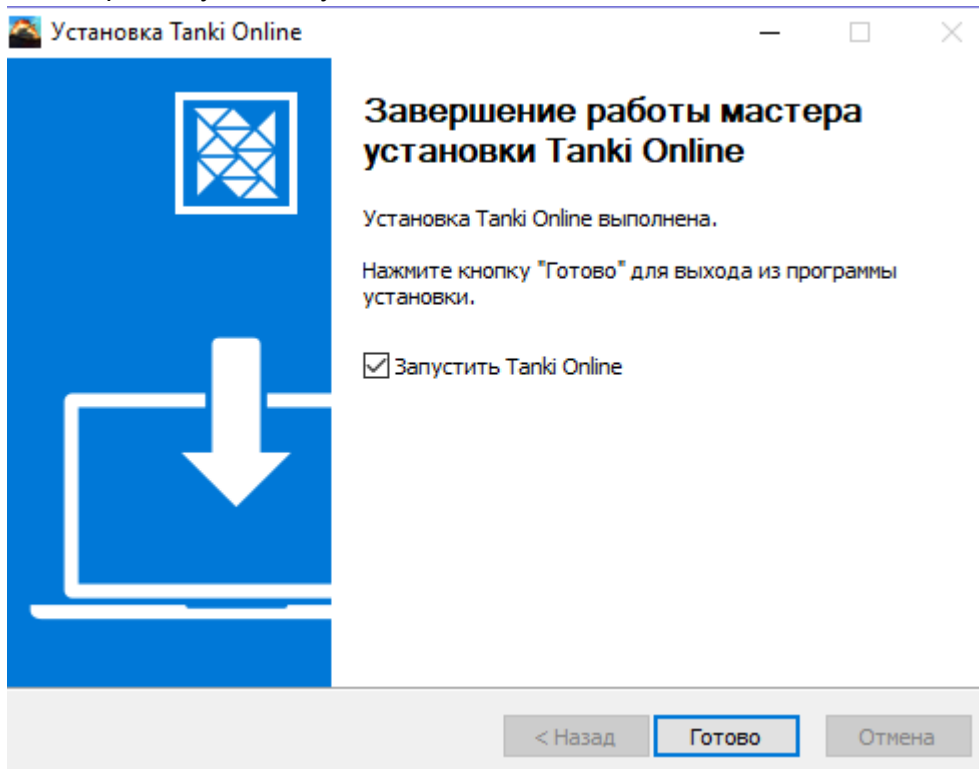
1. Откройте сайт игры (<https://tankionline.com/ru/>).
2. Нажмите на кнопку «Скачать».



3. Запустите установочный файл и дождитесь полной установки необходимых компонентов.



4. Завершите установку.

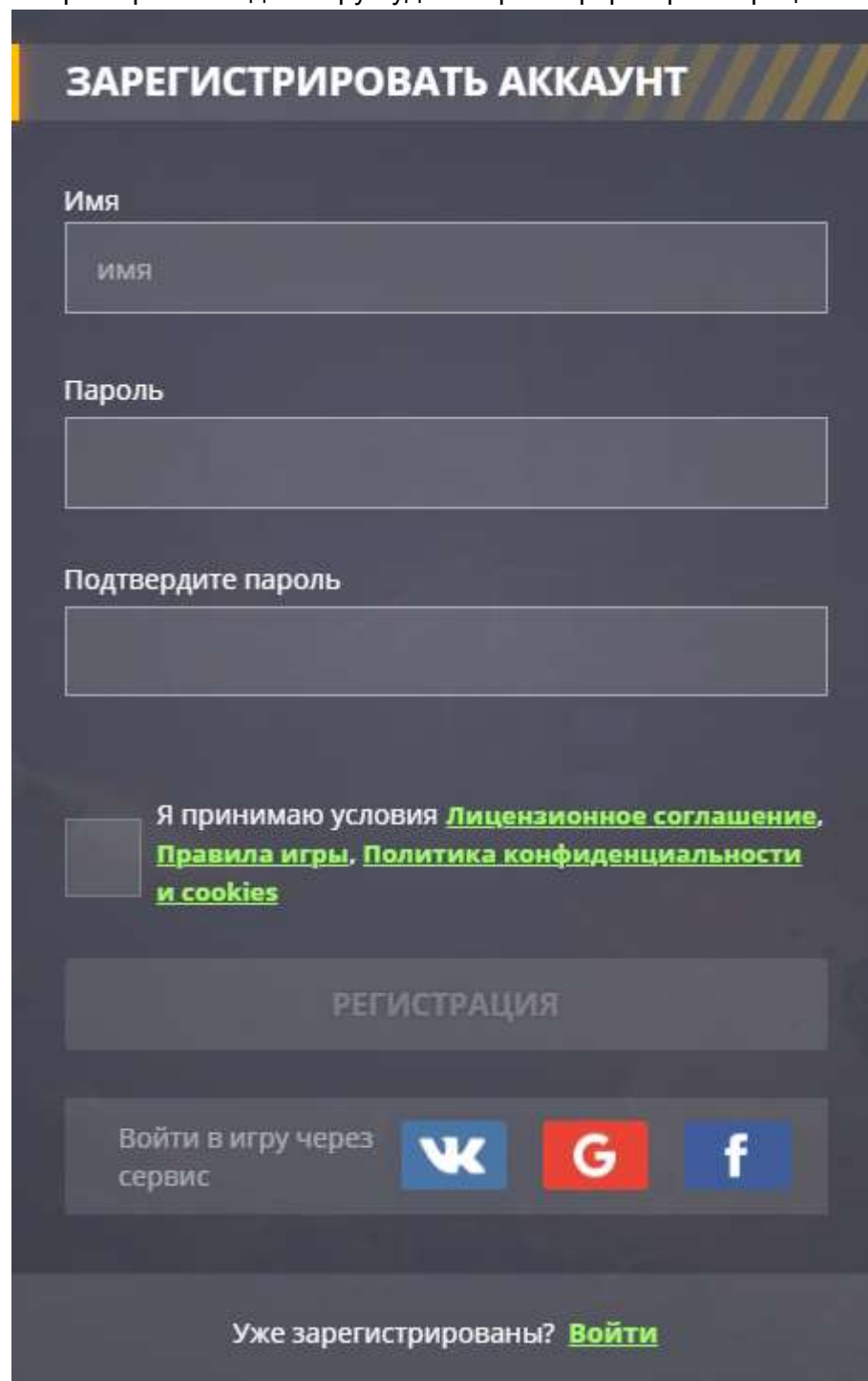


5. В открывшемся окне выберите удобный способ регистрации или авторизации.

Авторизация пользователя

Регистрация нового пользователя

1. При первом входе в игру будет открыта форма регистрации.



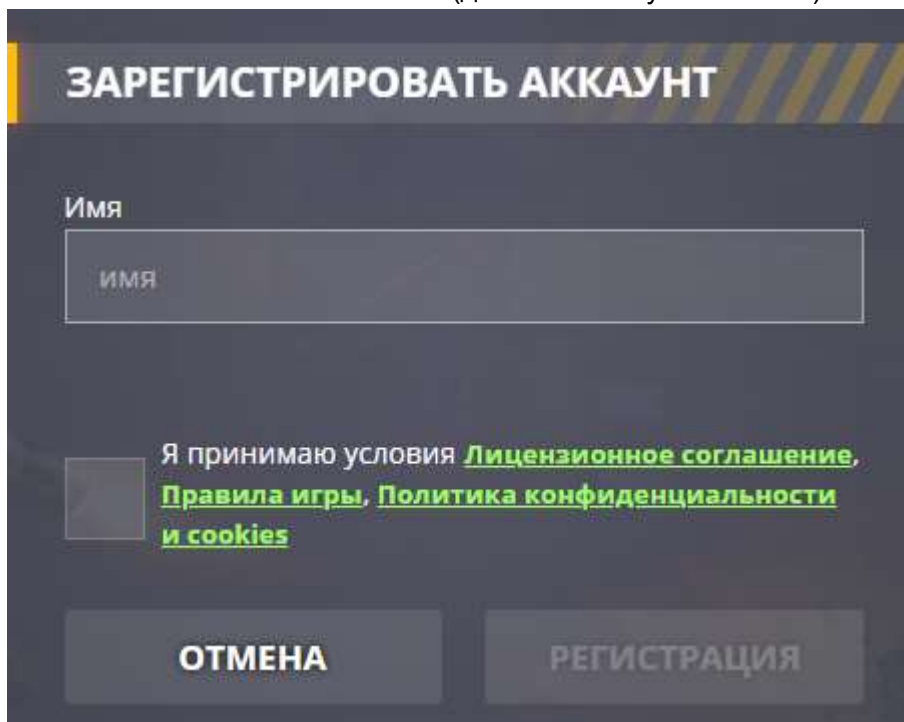
The image shows a registration form with a dark background. At the top, there is a header with the text "ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬ АККАУНТ" in white, set against a dark blue and yellow striped background. Below the header, there are three input fields: "Имя" (Name) with a placeholder "ИМЯ", "Пароль" (Password), and "Подтвердите пароль" (Confirm password). Below the input fields, there is a checkbox and a line of text: "Я принимаю условия [Лицензионное соглашение](#), [Правила игры](#), [Политика конфиденциальности](#) и [cookies](#)". Below this is a large, light gray button labeled "РЕГИСТРАЦИЯ". At the bottom, there is a section for social login: "Войти в игру через сервис" followed by three buttons for VK, Google, and Facebook. At the very bottom, there is a link: "Уже зарегистрированы? [Войти](#)".

Регистрация с помощью логина

1. Заполните необходимые для регистрации поля: имя пользователя (должно быть уникальным), пароль и подтверждение пароля.
2. Ознакомьтесь с условиями игры по указанным гиперссылкам.
3. Отметьте галочку о принятии условий.
4. Нажмите на кнопку «Регистрация».

Регистрация с помощью соцсетей

1. Выберите подходящую соцсеть, нажав на соответствующую иконку (см. рисунок выше).
2. Авторизуйтесь через соцсеть (если в браузере нет авторизованной сессии).
3. Заполните имя пользователя (должно быть уникальным).



The image shows a registration form with a dark background and a title bar at the top that reads "ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬ АККАУНТ" in white capital letters. Below the title bar, there is a text input field labeled "Имя" (Name) with a placeholder text "ИМЯ". Below the input field, there is a checkbox followed by the text "Я принимаю условия [Лицензионное соглашение](#), [Правила игры](#), [Политика конфиденциальности](#) и [cookies](#)". At the bottom of the form, there are two buttons: "ОТМЕНА" (Cancel) on the left and "РЕГИСТРАЦИЯ" (Registration) on the right.

4. Ознакомьтесь с условиями игры по указанным гиперссылкам.
5. Отметьте галочку о принятии условий.
6. Нажмите на кнопку «Регистрация».

Авторизация существующего пользователя

1. Если открыта форма регистрации, нажмите на ссылку «Войти».

ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬ АККАУНТ

Имя

Пароль

Подтвердите пароль

Я принимаю условия [Лицензионное соглашение](#),
[Правила игры](#), [Политика конфиденциальности](#)
и [cookies](#)

РЕГИСТРАЦИЯ

Войти в игру через
сервис



Уже зарегистрированы? [Войти](#)




2. Заполните необходимые поля для авторизации: имя пользователя или email и пароль и нажмите кнопку «Играть» или выберите авторизацию через соцсеть.

ВОЙТИ В ИГРУ

Имя или email [Новый игрок](#)

Пароль [Забыли имя или пароль?](#)

Запомнить

Войти в игру через сервис   

Эксплуатация

Интерфейсы игры

Меню

Меню состоит из различных кнопок и панелей, с помощью которых вы можете ознакомиться с главными новостями или перейти в другие разделы игры.

Лобби — главное меню игры.

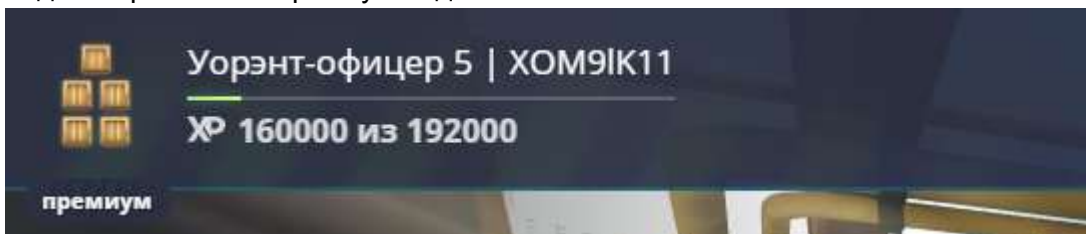


Некоторые разделы игры, например, глобальный чат (иконка на нижней панели), могут открываться для вас позже, с получением новых званий.

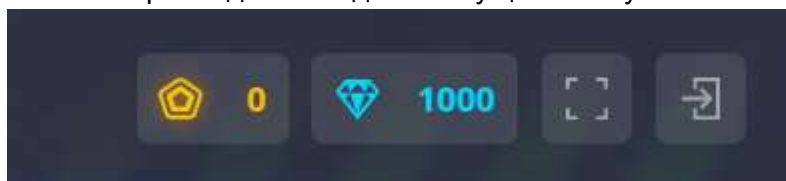


Верхняя панель

На верхней панели слева расположена информация о текущем звании и количестве накопленных очков опыта, а также имя пользователя. Ниже под званием находится индикатор наличия премиум подписки.








На верхней панели справа вы можете увидеть текущее количество игровой валюты — танкоины и кристаллы. Правее от игровых валют — кнопки для раскрытия игры на полный экран и для выхода из текущего аккаунта.

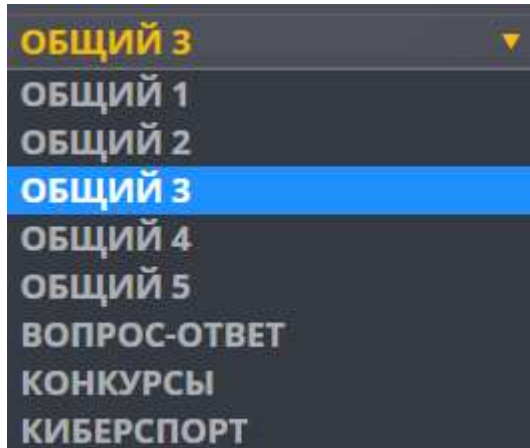


Нижняя панель

На нижней панели расположено 5 элементов:

-  **Настройки.** Доступ к настройкам аккаунта, игрового окружения, звука и управления.
-  **Друзья.** Доступ к игровым друзьям. Там же можно принять или отклонить запросы на дружбу от других игроков или подать собственный запрос. Отдельным пунктом существует раздел «Рефералы», где можно ознакомиться со списком приглашённых в игру пользователей или скопировать свою реферальную ссылку.
-  **Кланы.** Доступ к системе кланов. В меню кланов вы можете создать свой собственный клан и отправить или принять заявку от уже существующего клана.
-  **Новости.** Доступ к свежим новостям игры.
-  **Чат.** Доступ в глобальный чат игры, где можно выбирать комнаты для общения.

Интерфейс комнат для общения



Если в одном из разделов произошло какое-либо событие (например, вам пришёл запрос на дружбу от другого игрока), рядом с иконкой раздела появится жёлтая точка.



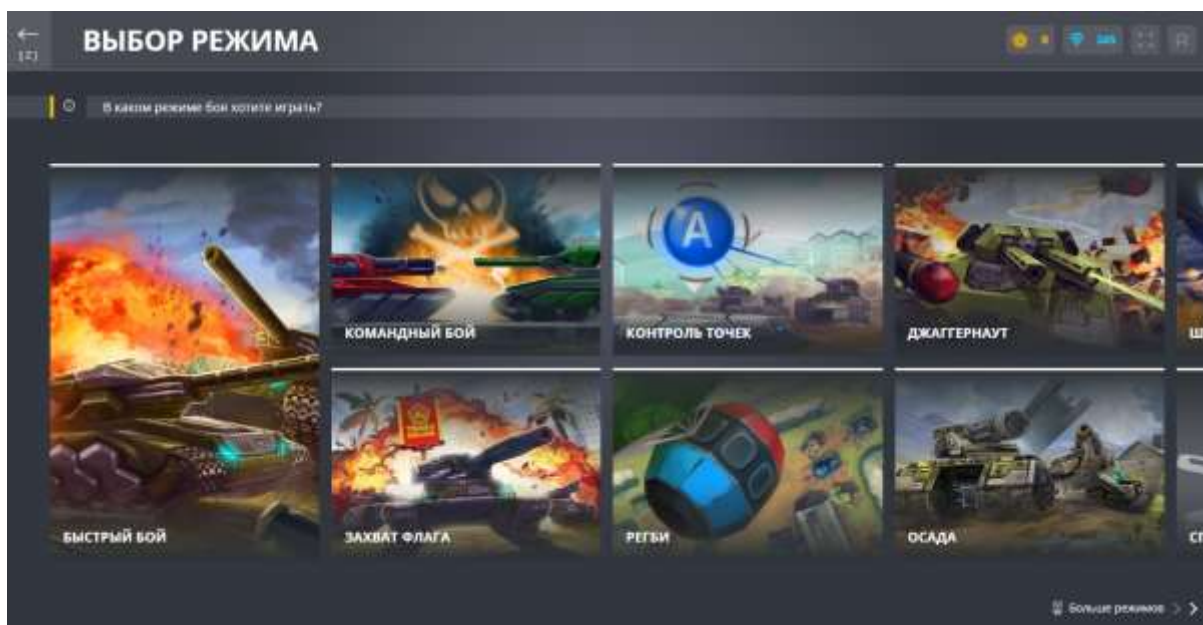
Левое меню

Из меню слева можно попасть в другие разделы игры или сразу отправиться в бой.

При нажатии на «ИГРАТЬ» будет запущен процесс поиска битвы, после чего вы будете отправлены в бой в одном из множества режимов игры.



Вы можете выбрать один определённый режим игры, нажав на иконку справа от кнопки «ИГРАТЬ».

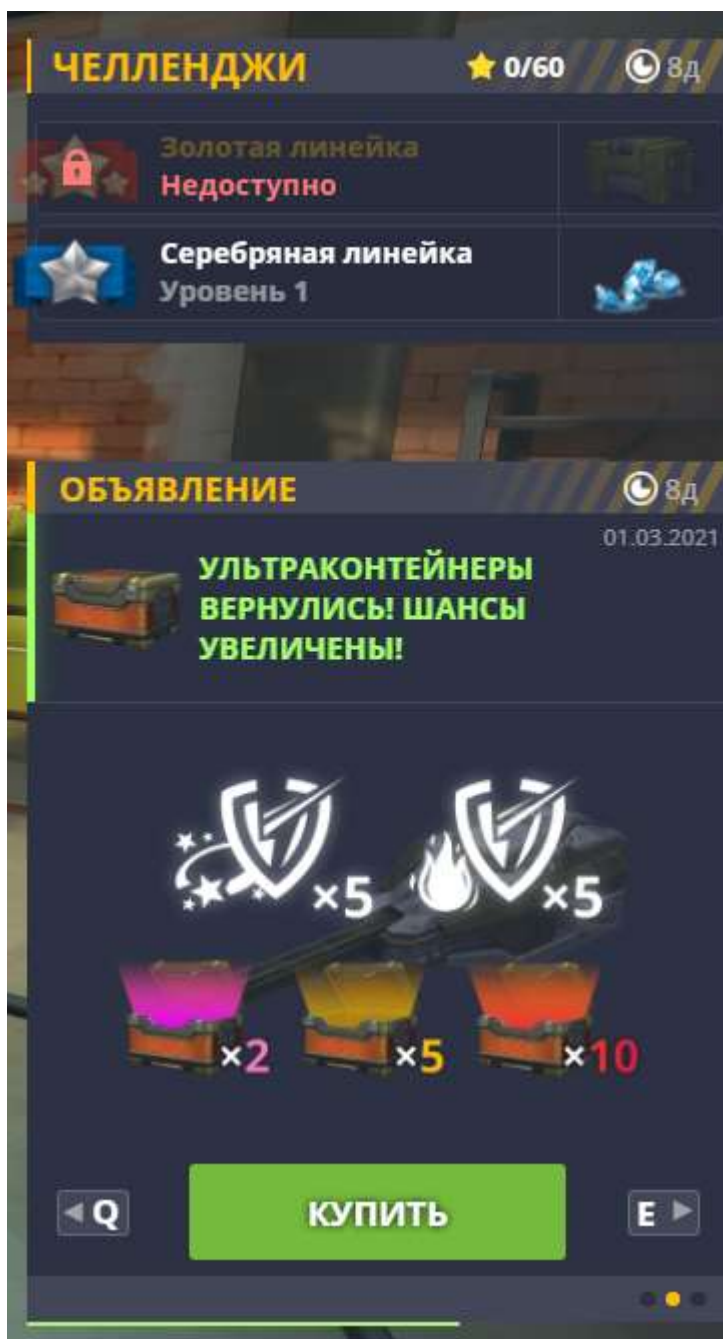


Если навести курсор мыши на один из режимов, высветится его краткое описание. При выборе определённого режима нажатием на соответствующий баннер будет запущен процесс поиска битвы, и вы будете отправлены в бой в этом режиме.

Из лобби можно также попасть в разделы:

- 1. Гараж.** Просмотр, установка и улучшение вооружения.
- 2. Миссии.** Боевые задачи на день, на неделю и особые задачи в рамках какого-либо ивента.
- 3. Контейнеры.** Ящики разных типов, откуда можно получать различные предметы.
- 4. Магазин.** Доступ к специальным предложениям и акциям за кристаллы, танкоины и реальные деньги.

Правые панели



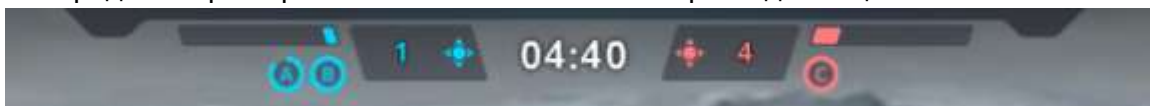
Справа сверху отображается текущий прогресс челленджей, а ниже — важные объявления.

Интерфейс игрового окна



В верхнем левом углу, как и в лобби игры, отображается имя игрока, звание и количество очков опыта.

Посередине экрана располагается счёт битвы и время до конца боя.



В правом углу располагаются кнопки для раскрытия игры на полный экран, меню паузы и просмотра текущей подробной статистики боя.



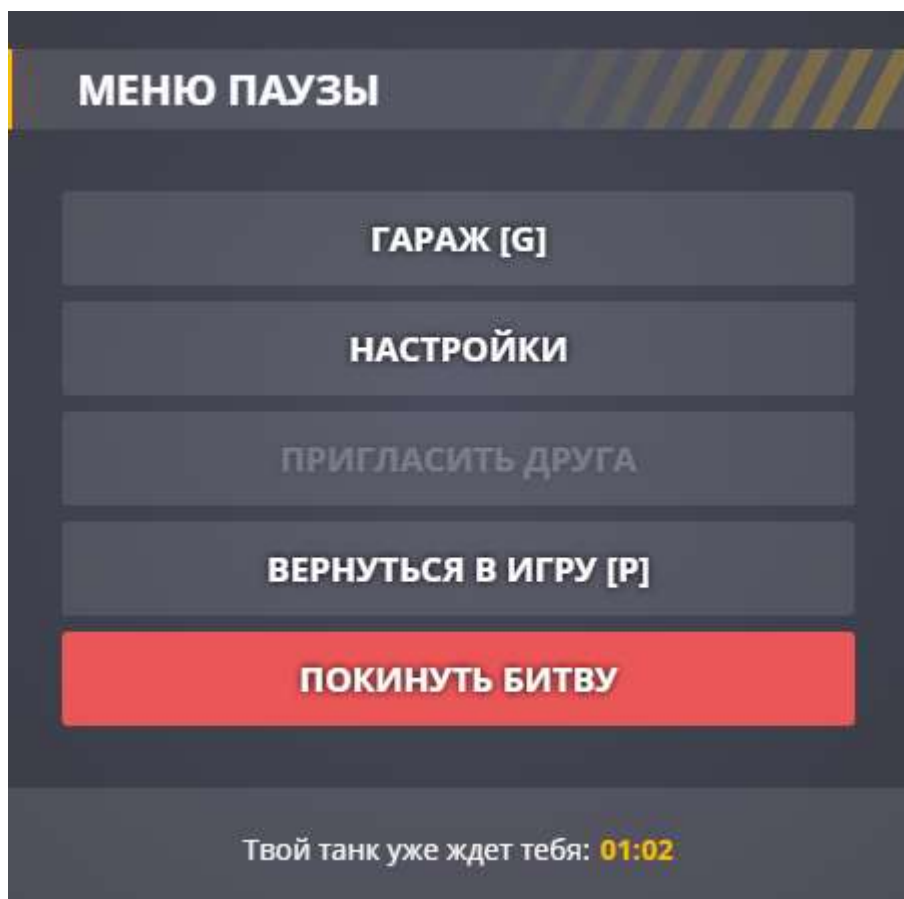
Под кнопками — лог битвы. Здесь отображаются последние события в игре: вход или выход игрока из битвы, смена вооружения и уничтожение врагов. Иконка между двумя никами обозначает пушку, которой было совершено уничтожение врага.



Внизу экрана можно видеть текущий статус заряда овердрайва (слева) и радар, где отображаются ближайшие враги (справа). Между зарядом овердрайва и радаром находится линия припасов: ремкомплект, двойная защита, двойной урон, ускорение, мина и золотой ящик; рядом с каждой иконкой обозначена кнопка, которой можно активировать припас, а ниже — доступное количество расходников.



Меню паузы



Из меню паузы в бою вы можете перейти в один из разделов игры: Гараж, Настройки или Пригласить друга (не работает в Матчмейкинге). Также вы можете покинуть битву, нажав на красную кнопку «Покинуть битву».

Игра может находиться на паузе 2 минуты, после чего система автоматически удалит вас из битвы. Таймер паузы находится внизу меню паузы.

Чтобы закрыть меню паузы и вернуться в бой, нажмите на кнопку «Вернуться в игру» или клавишу на клавиатуре «P».

Статистика боя

Полигон CTF																	
Имя	GS	🏆	🔥	🔥	🔥	🔥	Имя	GS	🏆	🔥	🔥	🔥	🔥				
Dawo	3299	-	-	🔥10	🔥10	🔥10	220	8/4	BLEK	3085	-	-	🔥18	🔥16	🔥13	125	8/1
PIPIKANEGRA	1979	-	-	🔥10	🔥5		40	2/6	vovanhelp9	3837	-	-	🔥21	🔥16	🔥16	105	7/3
The_real_Kroy	982	-	-	🔥11	🔥15	🔥11	35	2/4	You_soFunny	2459	-	-				40	2/3
Allinko0410	2644	-	-	🔥17	🔥8	🔥13	20	1/2	Rahmen24	2179	-	-	🔥12	🔥5	🔥6	20	1/2
DANOV_YT	3833	↓	-	🔥25	🔥15	🔥25	20	2/2	Ziz_Zzz	4202	-	-	🔥26	🔥17	🔥26	15	1/1
XOM9IK11	0	-	-				0	0/3	user_146505814	179	-	-	🔥5	🔥5	🔥5	0	0/1
RONIN719_master	1580	-	-	🔥5	🔥5		0	0/0	Stalker.YT	2410	-	-	🔥5	🔥11	🔥12	0	0/1
djkrft777	3000	-	-				0	0/0									

Нажав и удерживая клавишу «Tab» на клавиатуре или соответствующую кнопку в углу экрана в бою, вы можете изучить текущую статистику в бою, а также ознакомиться с важной боевой информацией о союзниках и врагах.

Меню статистики боя разделено на две одинаковые части для каждой из команд, а вверху меню находится название боя; в названии зашифровано название карты и режим игры.

С каждой стороны вы можете увидеть имена игроков и их звания. Правее — Gear Score (обозначен как «GS»), который отличается по цвету в зависимости от значения и обозначает общий уровень прокачки игрока.

После Gear Score — устройства. В левом столбце отображаются устройства для пушек, а в правом — для корпусов.

После устройств отображаются защитные модули, снаряжённые у игроков. Если игрок имеет защиту от пушки, установленной на вашем танке, этот модуль будет выделен специальным (более тёмным) фоном.

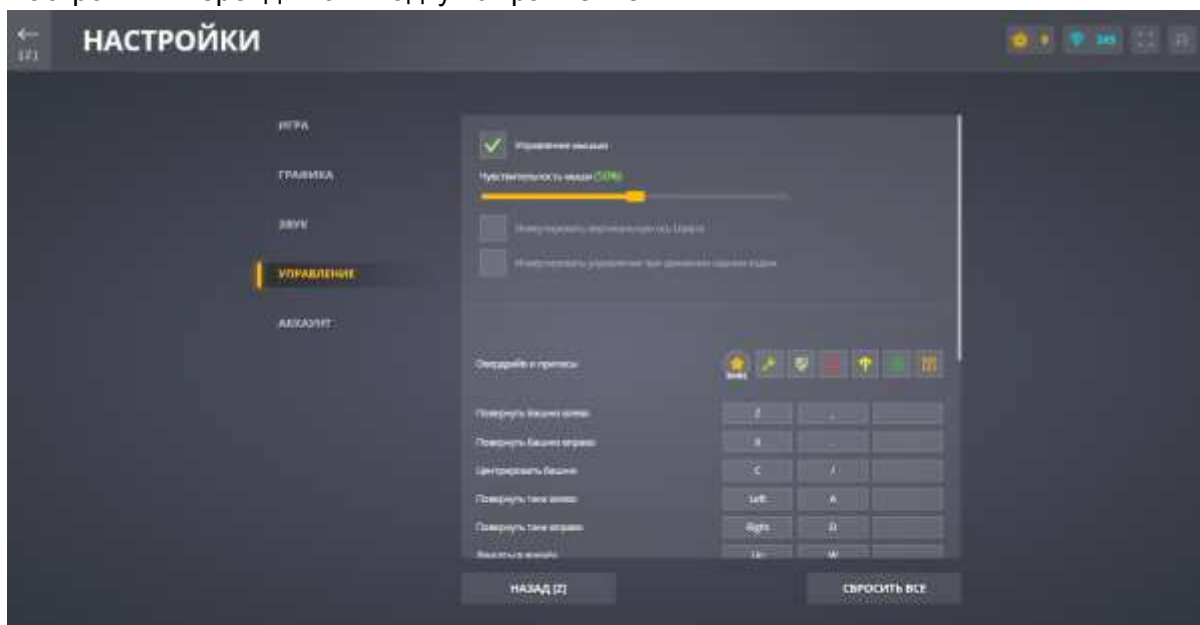


Последние два столбца — очки битвы и соотношение количества уничтоженных танков и собственных смертей. Расшифровывается как «Убит/Подбит».

Управление

Управление танком в игре осуществляется за счёт одной из двух схем управления: клавиатура или клавиатура+мышь.

Клавиши управления по умолчанию уже заданы. Их можно изменить, открыв Настройки и перейдя во вкладку «Управление».



Для изменения клавиши управления нужно нажать курсором мыши на соответствующую кнопку в Настройках и ввести с клавиатуры новую клавишу. После этого желательно перезайти в игру, чтобы активировать изменения.

Настройки управления можно вернуть к изначальным, нажав на кнопку «Сбросить все» справа внизу.

Клавиатура

Играя только на клавиатуре, вы по умолчанию можете управлять танком при помощи стрелок или кнопок «W», «A», «S», «D», стрелять при помощи пробела и поворачивать башню клавишами «Z» и «X».

Основные клавиши управления:

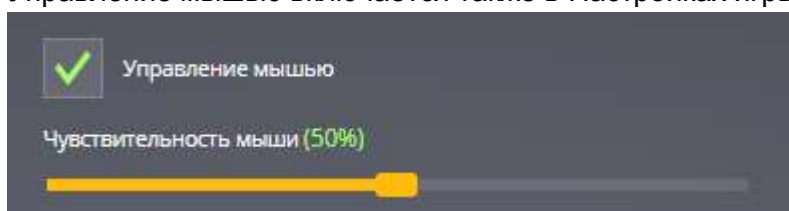
- Клавиши «1» — «6» активируют припасы (ремкомплект, двойная защита, двойной урон, ускорение, мина и золотой ящик соответственно);
- Клавишей «Left Shift» активируется овердрайв;
- Клавишей «Delete» можно самоуничтожить танк;
- Клавишей «Q» камера поднимается, клавишей «E» — опускается.

Более подробно с раскладкой клавиш управления по умолчанию можно ознакомиться в Энциклопедии игры: [https://ru.tankiwiki.com/Управление танком](https://ru.tankiwiki.com/Управление_танком)

Мышь

Использование мыши в дополнение к клавиатуре даёт возможность отдельно управлять башней и камерой. В этом случае выстрел производится нажатием на левую кнопку мыши.

Управление мышью включается также в Настройках игры, пункт «Управление».



Там же можно задать чувствительность курсора мыши.

Режимы игры



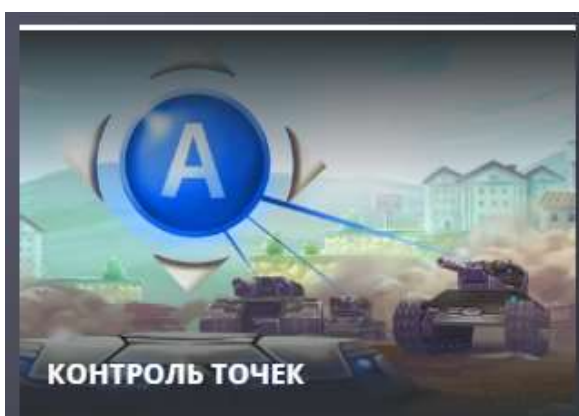
Быстрый бой — аналог кнопки «ИГРАТЬ» в левом меню Лобби. При выборе быстрого боя подбирается случайный режим из всех имеющихся в Матчмейкинге.



Сражение в формате «Команда на команду», цель которого — набрать большее суммарное количество уничтоженных танков, чем у команды противников.



Цель каждой команды — доставить вражеский флаг к себе на базу большее количество раз, чем это сделает соперник. Свой флаг при этом должен находиться на флагштоке.



На карте находятся несколько точек, цель — удерживать как можно больше точек как можно большее время. Очки даются за удержание точек, или забираются, если команда противника доминирует. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.



На карте находятся несколько зон сброса мяча и два флагштока, обозначающие базы. Цель — подобрать мяч с зоны сброса и доставить его на флагшток противника. Мяч можно «вырвать» у игрока, убив его. Побеждает команда, доставившая больше мячей.



Каждая команда имеет в своём составе один уникальный танк — «Джаггернаут», который по ходу боя передаётся от игрока к игроку внутри команды случайным образом, если его предыдущий владелец убит. Побеждает команда, которая общими усилиями уничтожит наибольшее количество вражеских Джаггернаутов.



На карте расположены несколько неактивных зон для захвата точек. Команды сражаются за владение одной из этих точек, которая выбирается случайным образом. Точка захватывается только в том случае, если её не захватывает ни один игрок вражеской команды. Побеждает команда, захватившая больше всего точек.

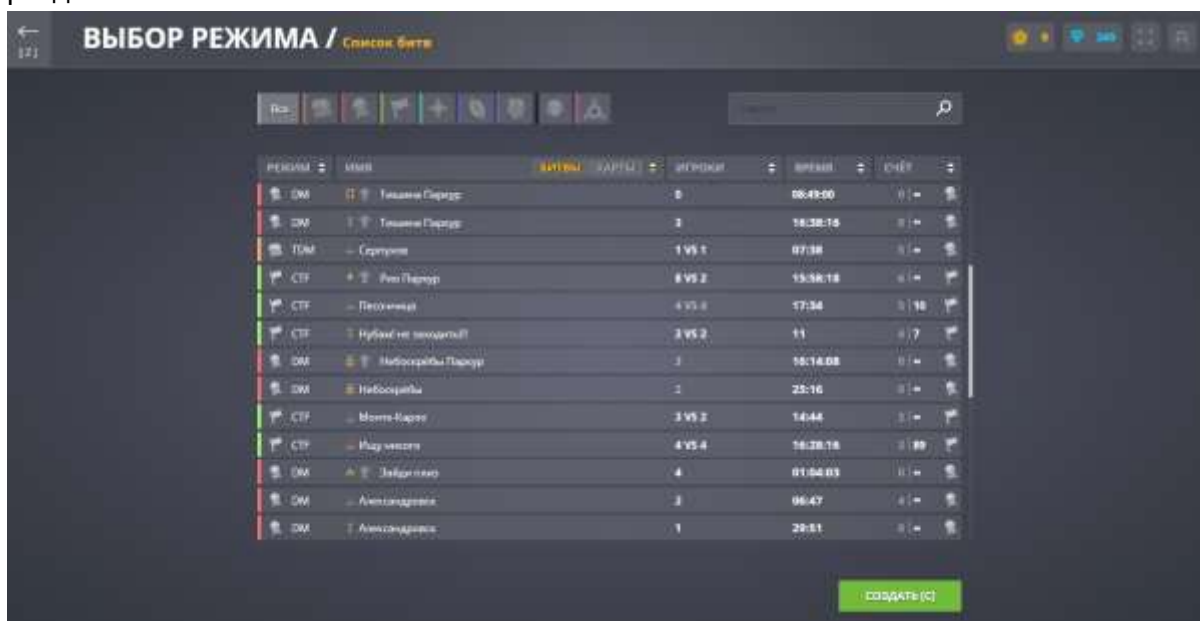


Играя за «красную» сторону, необходимо взять один из нескольких флагов на своей базе и доставить его на флагшток противника, не давая себя уничтожить; очки начисляются команде за каждый доставленный флаг. При игре за «синих» необходимо защищать флагшток от противников, не давая доставлять флаги; очки выдаются за

уничтожение противников и флагиносцев. Побеждает команда, набравшая больше очков.



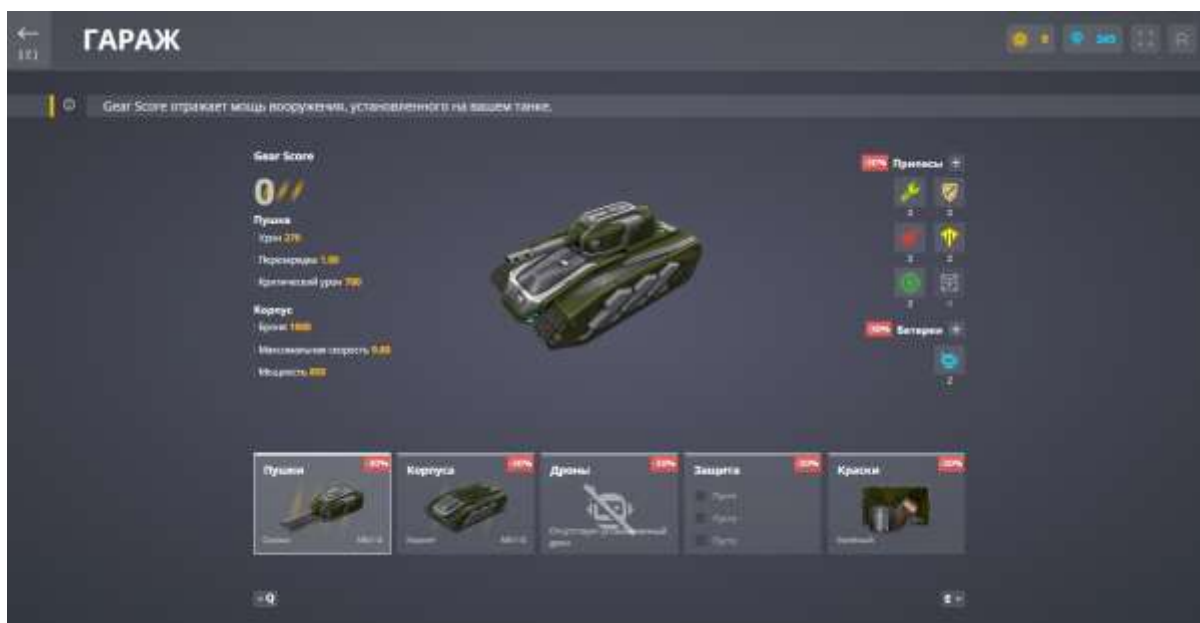
Список битв содержит в себе битвы, создаваемые игроками вручную. Такие битвы не относятся к Матчмейкингу, и к ним невозможно подключиться с вышеперечисленных разделов.



Можно подключиться к любой существующей битве или создать свою, нажав на кнопку «Создать» в правой нижней части экрана или клавишу «С» на клавиатуре. При создании битвы в Списке битв можно самому выбрать карту, название, а также имеется возможность персонализированных настроек.

Вооружение и расходные единицы

Права на такой вид данных и команд как Вооружение можно купить (тип неактивированные данные и команды)/установить (тип активированные данные и команды), перейдя во вкладку «Гараж» в левом меню Лобби. Вооружение имеет различные подвиды.



Пушки

В игре есть множество разных пушек, каждая из которых имеет свой уникальный геймплей.

Пушки бывают ближнебойные, малой дальности, средней дальности и дальнебойные.

Более подробную информацию о пушках и их характеристиках можно найти в Энциклопедии игры: <https://ru.tankiwiki.com/Пушки>.

Корпуса

Помимо пушек, в игре вы можете выбирать и корпуса.

Корпуса, в отличие от пушек, имеют примерно одинаковую механику и различаются только по характеристикам; исключение составляют ховер-корпуса, которые между собой также различаются по характеристикам. Корпуса делятся на лёгкие (быстрые, но пробиваемые), тяжёлые (медленные, но прочные) и средние.

Более подробную информацию о корпусах и их характеристиках можно найти в Энциклопедии игры: <https://ru.tankiwiki.com/Корпуса>.

Дроны

Дроны — это модификаторы, изменяющие некоторые параметры пушек, корпусов и/или силу действующих припасов. Каждый дрон имеет 2 пассивных эффекта: дополнительную защиту для корпуса и дополнительный урон для пушки. Далее спектр активных эффектов меняется от дрона к дрону. Некоторые дроны имеют

дополнительные механики: лечение, автоприменение эффекта дрона на всех (или часть) союзников, изменение кулдаунов припасов и др.

Более подробную информацию о дронах можно найти в Энциклопедии игры:

<https://ru.tankiwiki.com/Дроны>

Модули (защита)

Один модуль помогает ослабить получаемый урон от одной пушки в бою. Всего у танка есть 3 слота под модули, то есть во время боя технически можно частично защитить себя, снижая урон вплоть до 50% от трёх пушек на выбор. Модули продаются в Гараже за игровую валюту. Они никак не выделяются визуально на танке, но посмотреть экипированные защитные модули игрока можно нажав клавишу «Tab».

Краски (покрытия)

Краски придают танку уникальный внешний вид на поле боя, позволяя его выделить или, наоборот, скрыть. Краски не дают никакого бонуса к параметрам танка. Они делятся на статичные и анимированные.

Более подробную информацию о красках, а также список красок можно найти в Энциклопедии игры.

Статичные: <https://ru.tankiwiki.com/Краски>.

Анимированные: https://ru.tankiwiki.com/Анимированные_краски.

Припасы

Припасы — это расходимые предметы из Гаража, которые можно потратить в бою. Они усиливают ту или иную характеристику танка:

- Ремкомплект — восстанавливает очки hp;
- Двойная защита — на время повышает броню танка;
- Двойной урон — на время увеличивает урон, наносимый установленной пушкой игрока;
- Ускорение — на время увеличивает скорость танка;
- Мина — выставляется на поле боя и наносит урон противнику, задевшему её корпусом;
- Золотой ящик — ящик номиналом 1000 кристаллов, который можно сбросить в бою;
- Батарейка — пассивный расходимый материал для работы дронов.

Каждый расходник обладает своим кулдауном — промежутком времени, в который нельзя использовать припас.

Помимо этого, припасы (кроме батареек) выпадают на поле боя в специально отведённых для них зонах, называемых дропзоны. Вместе с ними в бою выпадает припас «Ядерная энергия», заряжающий овердрайв, припас «Кристалл», дающий 10 кристаллов подобравшему его игроку, а вместо золотого ящика случайным образом может выпасть контейнер.

Более подробно с механизмом работы припасов можно ознакомиться в Энциклопедии игры: <https://ru.tankiwiki.com/Припасы>.

Модификации и улучшения

Пушки, корпуса и модули имеют семь модификаций, которые открываются по мере получения новых званий. Каждая модификация имеет несколько грейдов. Визуального различия между модификациями нет. Кроме того, каждый грейд дополнительно можно улучшить вплоть до уровня следующей по счёту модификации. Дроны имеют одну единственную модификацию, которую тоже можно улучшать.

Устройства

Устройства — это модификаторы, изменяющие геймплей пушек или корпусов. Большинство из них доступны для покупки в Гараже за кристаллы или танкоины.

Устройства на корпуса одинаковы для всех корпусов, но для каждого покупаются отдельно. Одни из них могут менять массу корпуса, а другие — давать защиту или полный иммунитет от статус-эффектов в бою.

Устройства на пушки для каждого вида оружия разные. Они могут значительно изменять параметры пушек, жертвуя одним параметром в силу другого. Таким образом, пушка, экипированная устройством, может значительно отличаться в принципе игры от пушки без устройства.

Более подробно с устройствами можно ознакомиться в Энциклопедии игры: <https://ru.tankiwiki.com/Устройства>.

Скины

Скины, как и краски, дают лишь эстетическое преимущество в бою.

Каждый корпус или пушка имеет один стандартный скин, который можно заменить «золотым» скином ХТ, более детализированным скином Prime и другими.

С полной линейкой скинов можно ознакомиться в Энциклопедии игры: <https://ru.tankiwiki.com/Скины>.

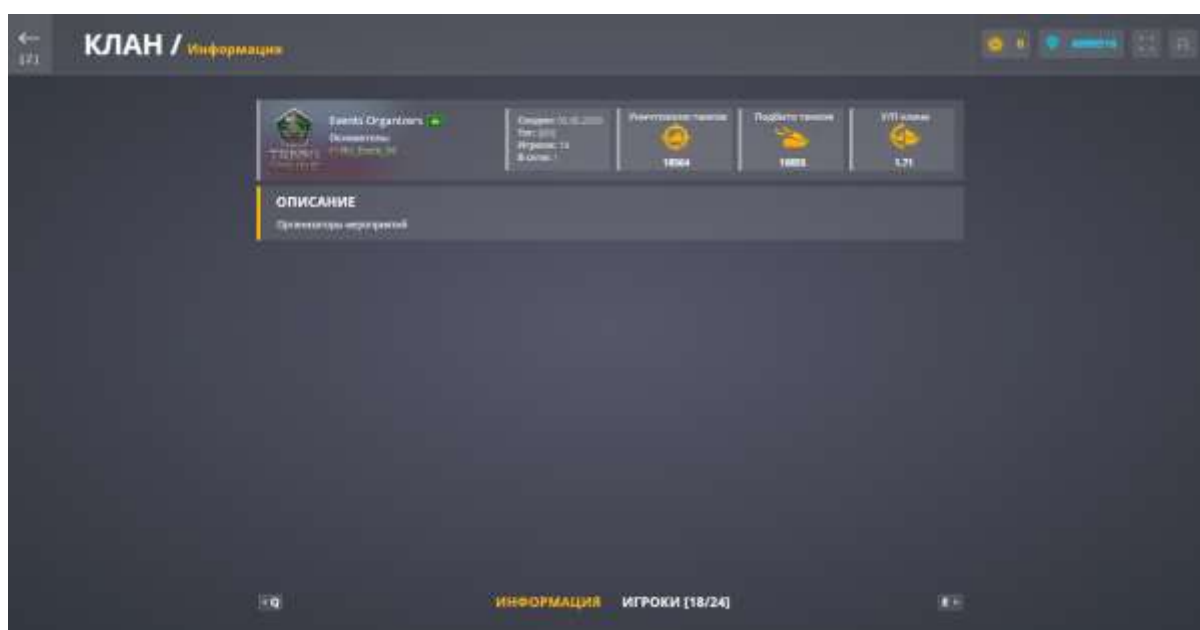
Эффекты выстрелов

Эффекты выстрелов помогают кастомизировать цвет выстрела пушки — исключительно декоративное значение.

С эффектами выстрелов на различные пушки можно ознакомиться в Энциклопедии игры: [https://ru.tankiwiki.com/Эффекты выстрелов](https://ru.tankiwiki.com/Эффекты_выстрелов)

Клановая система

Меню кланов открывается по значку «Кланы» в нижней панели Лобби. В нём можно найти и присоединиться к существующему клану или создать собственный.



При создании клана ему можно присвоить собственный клан-тэг, название, флаг («системный» с логотипом игры или флаг страны) и описание. Клан-тэг будет всегда присутствовать перед никнеймом участника клана. Игрок может состоять только в одном клане.

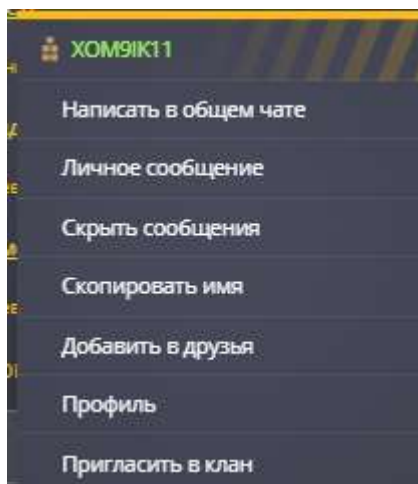
Внутри клана имеется собственная система званий; каждое звание даёт определённые преимущества в клане. Участник клана получает в распоряжение отдельный клановый чат, право участвовать в специальных клановых боях в Списке битв и приглашать в битвы участников клана, которых нет в списке друзей.

Более подробно с клановой системой можно ознакомиться в Энциклопедии игры: [https://ru.tankiwiki.com/Клановая система](https://ru.tankiwiki.com/Клановая_система).

Коммуникация игроков

Глобальный чат

Глобальный чат открывается при нажатии на кнопку «Tab» в Лобби (на клавиатуре или в правой нижней части экрана). Игрок может выбрать одну из предложенных комнат для общения, в которой можно оставить своё сообщение или написать конкретному игроку.



При нажатии левой кнопкой мыши на ник любого участника чата открывается меню. Представляется возможность написать игроку в общем чате, написать лично (сообщение будет видеть только получатель), визуальнo скрыть сообщения игрока в чате, скопировать никнейм, добавить игрока в друзья, посмотреть его профиль или пригласить в клан.

Боевой чат

Сообщения боевого чата по умолчанию отображаются в левой нижней части экрана в бою. В дополнение к функционалу выше в боевом чате при нажатии на участника можно отправить на него жалобу, если игрок нарушает Правила игры <https://tankionline.com/ru/gamerules/>.

Звания

Выполняя различные игровые действия (уничтожение противника, возврат флага, захват точки, лечение союзников и др.) игрок получает очки опыта. При достижении n -го количества опыта игроку присваивается новое звание.

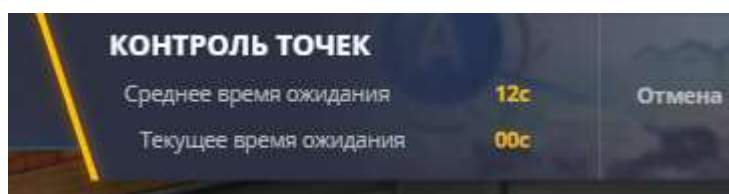
Разных званий в игре 31: от Новобранца до Легенды; далее количество Легенд почти бесконечно: за Легендой идёт «Легенда 2», за ней — «Легенда 3» и т.д. За каждое полученное звание игрок выполняет особую миссию, приз которой — определённое количество кристаллов в зависимости от величины звания. Каждое новое звание открывает новые виды вооружения и их модификации в Гараже.

Описание игровых механик

Матчмейкинг

Матчмейкинг — это система автоматического подбора битв для игроков, задача которой — обеспечение примерно равных условий для всех участников боя. К матчмейкингovým битвам относятся бои, загружаемые по нажатию кнопки «ИГРАТЬ» или по выбору определённого режима.

При нажатии кнопок игры битва не загружается сразу: игрок попадает «в очередь» поиска битвы. Очередь можно покинуть, нажав на кнопку «Отмена» в выпадающем меню ожидания битвы. Как только в очереди оказывается достаточное количество игроков примерно одного уровня по званию и специальному матчмейкингóвому рейтингу, который не раскрывается разработчиками, механизмом матчмейкинга создаётся битва на случайной карте (и в случайном режиме, если игроком выбран Быстрый бой).



Из матчмейкингóвой битвы можно выйти досрочно. Если в битве появляются свободные места, игрок из очереди может попасть в эту битву, и в таком случае он начнёт игру не с начала боя. Добавление игроков в битву невозможно, если до завершения битвы осталось мало времени.

Битвы Матчмейкинга длятся 7 минут. Бой может завершиться досрочно в том случае, если одна из команд достигла лимита по очкам. Лимит для каждого режима различен.

По завершению матчмейкингóвой битвы:

- игрок получает кристаллы и звёзды по результатам боя;
- все игроки автоматически покидают битву, и карта удаляется;
- игроку показывается результат битвы: личная статистика и статистика боя.

Игрок может нажать «Далее», и в таком случае автоматически начнётся подбор следующей битвы в том же режиме, который был выбран в первый раз. Чтобы выйти в лобби, нужно нажать на кнопку выхода.

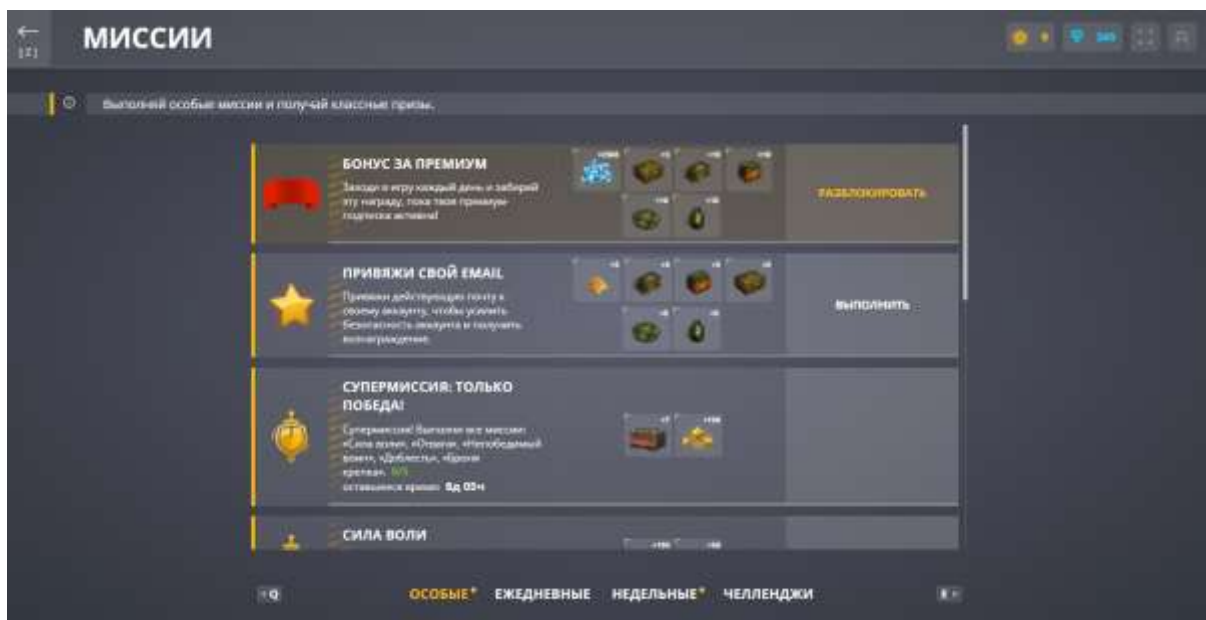
Группы

Матчмейкингóвые битвы поддерживают игру «группой». Игрок может собрать друзей в группу (не более 4-х человек на высоких званиях). В этом случае режим боя выбирает «Лидер» группы, а сама группа встаёт в отдельную очередь: в целях баланса Матчмейкинг первоочерёдно подбирает против одной группы точно такую же по составу участников группу. В бою группа не имеет никаких дополнительных возможностей. Игрок может один досрочно выйти из боя, но при этом он останется в

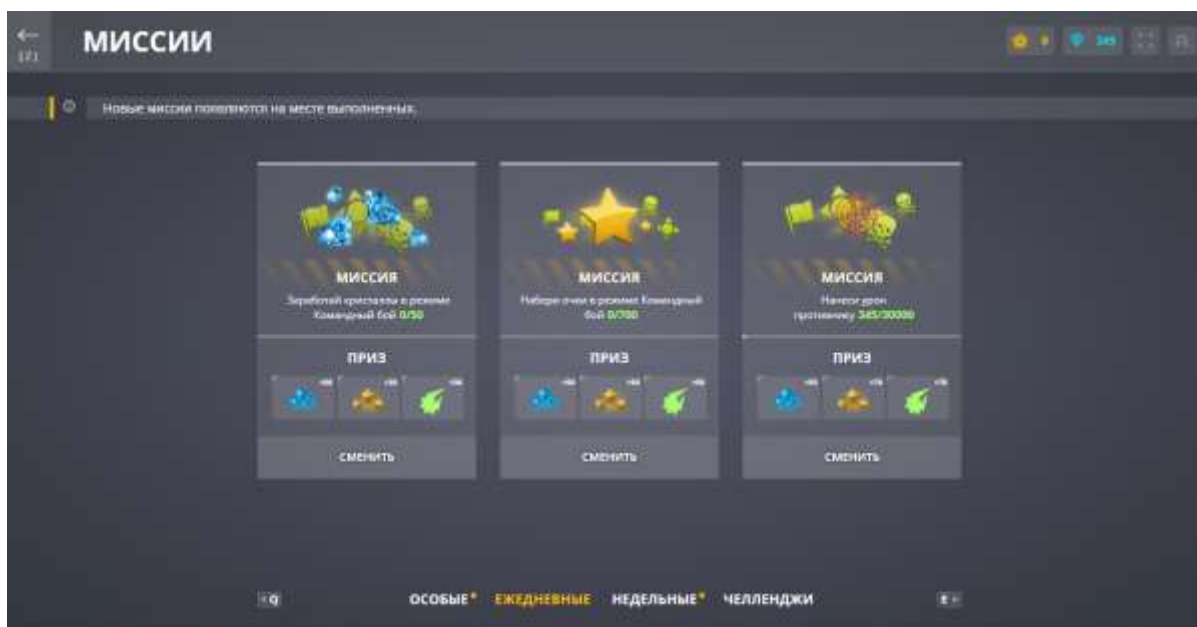
группе и вновь попадёт в следующий бой со своими товарищами. Чтобы выйти из группы, необходимо нажать на кнопку выхода в Лобби.

Миссии

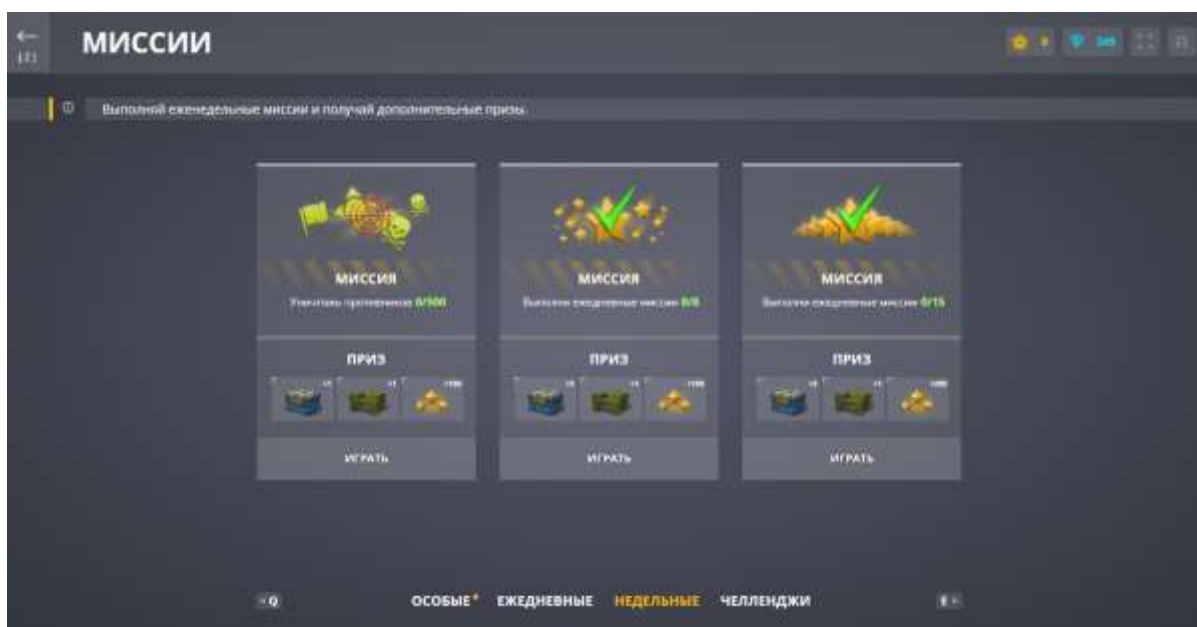
Миссии позволяют получать дополнительное внутриигровое вознаграждение за выполнение определённых боевых задач. Для перехода в раздел миссий необходимо нажать на кнопку «Миссии» в левом меню Лобби.



1. Особые миссии. В этом разделе доступны одна разовая миссия «Привяжи свой email» и многоразовые миссии «Бонус за премиум» и «Получи звание». Во время праздничных акций список особых миссий может пополняться дополнительными уникальными миссиями, которые доступны для выполнения в течение определённого количества времени.

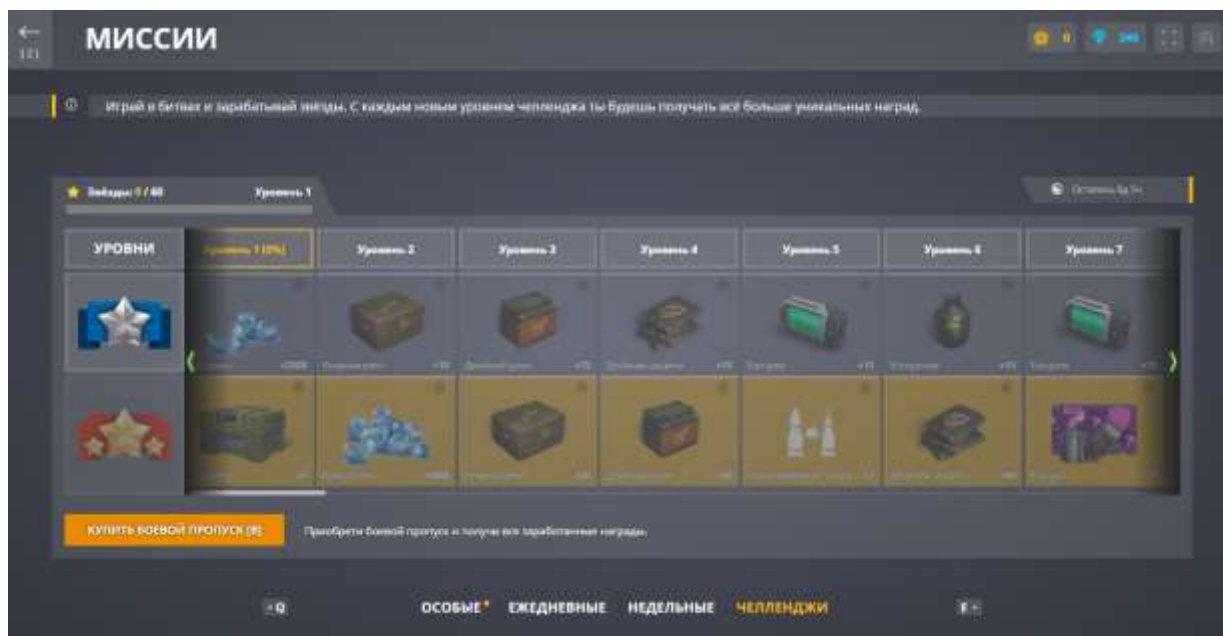


2. Ежедневные миссии. Данный раздел представляет игроку три миссии разной сложности. Ежедневную миссию можно сменить — один раз бесплатно, второй и последующие разы за кристаллы. По завершению одной из ежедневных миссий новая станет доступна после рестарта серверов следующего дня.



3. Недельные миссии. Раздел содержит в себе три неизменяемых миссии. Первая слева миссия выбирается игрой случайным образом, две других на выполнение определённого количества ежедневных миссий постоянны. По завершении недельных миссий новые появляются через 7 суток после начала выполнения данных миссий; в дальнейшем день недели обновления недельных миссий запоминается и изменяется только в том случае, если игрок долгое время был неактивен.

Челленджи



Челленджи — последняя вкладка в разделе «Миссии». Челлендж представляет собой мероприятие, ограниченное по времени и состоящее из 50 уровней. Челленджи присутствуют в игре постоянно: по завершении одного наступает следующий.

Уровни проходятся путём получения звёзд. Звёзды начисляются в конце матчмейкингowych битв, а также в ежедневных, недельных и некоторых особых миссиях. За прохождение каждого уровня игрок получает определённую награду, указанную на сером фоне под номером уровня в центральном окне.

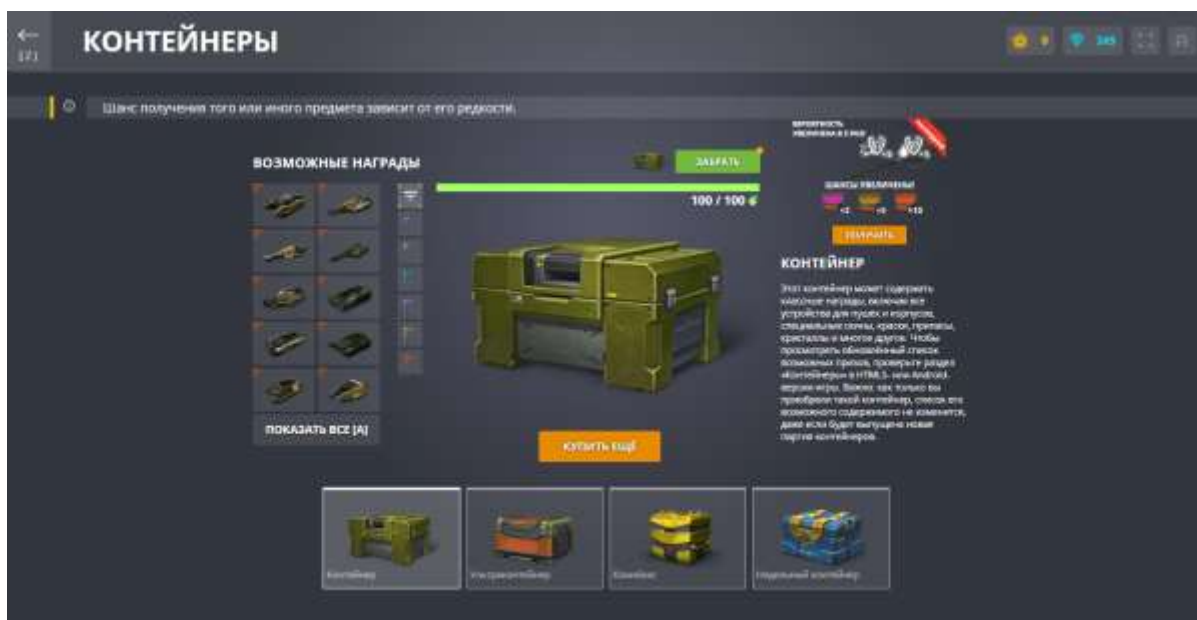
В нижней части окна предлагается купить боевой пропуск — специальный абонемент, открывающий доступ к дополнительным наградам челленджа, указанным на золотом фоне. Абонемент действует только в рамках одного текущего челленджа.

Прогресс-бар челленджа находится над номерами уровней в левой части окна.

Напротив, в правой части окна, находится таймер, показывающий количество времени, оставшегося для прохождения текущего челленджа.

Контейнеры

Контейнеры — ящики с заранее неизвестным содержимым, также представляют собой вид данных и команд, которые можно активировать. Попасть в меню «Контейнеры» можно, кликнув по соответствующей кнопке в левом меню Лобби.



В нижней части экрана перечисляются виды контейнеров, существующие в игре на данный момент. Контейнеры и недельные контейнеры постоянны; контейнеры можно купить за танкоины в Магазине, получить в еженедельных миссиях, челленджах или в качестве бонусного «дропа» в битве; недельные контейнеры купить нельзя, их можно получить только из еженедельных миссий. Ультраконтэйнеры и коинбоксы появляются во время праздничных ивентов.

В левой части экрана можно ознакомиться со списком наград, выпадающих в активном контейнере. Награды распределены по категориям редкости — от обычных до самых редких. Можно переключаться по этим категориям или просмотреть весь список наград, нажав кнопку «Показать все».

Справа находится описание активного вида контейнеров.

В центре располагается сам активный контейнер. Предлагается открыть его (если есть в наличии) или купить ещё (если есть техническая возможность). При нажатии на кнопку «Открыть» воспроизводится анимация, и на аккаунт начисляется случайный предмет из общего списка наград.

Gear Score

Gear Score — это числовой индикатор силы прокачки текущего танка. Чем сильнее по улучшениям и микропрокачкам установленные у игрока корпус, пушка, модуль и дрон, тем выше значение GS. Данный показатель варьируется от 0 до 9999. С подробным распределением очков по элементам вооружения и их прокачке можно ознакомиться в Энциклопедии игры: https://ru.tankiwiki.com/Gear_Score.

Каждая тысяча очков GS обозначается своим цветовым оформлением в гараже пользователя и статистике боя:



Статус-эффекты

Статус-эффекты — это эффекты, влияющие на состояние танка в бою.

Вследствие особенностей пушек, устройств на пушки и овердрайвов танк может гореть, заморозиться, остановиться, потерять действующие припасы, или усилители защиты могут перестать работать — это называется негативными статус-эффектами. Позитивные статус-эффекты — это действующие усиления танка: активные припасы, «неуязвимость» в первые секунды после появления танка на карте или готовый к использованию овердрайв.