

Игра «Танки Онлайн» Руководство пользователя

Настоящий документ содержит описание функциональных характеристик программного обеспечения, а также информацию, необходимую для установки и эксплуатации программного обеспечения

Системные требования	3
Информация по установке игры	4
Загрузка игры	4
Браузерная версия	4
Скачиваемый клиент	4
Авторизация пользователя	6
Информация по эксплуатации	9
Интерфейсы игры	9
Меню	10
Интерфейс игрового окна	14
Управление	17
Описание функциональных характеристик игры	18
Режимы игры	18
Вооружение и расходные единицы	23
Клановая система	26
Коммуникация игроков	27
Звания	28
Описание игровых механик	28

Системные требования

Минимальные

Процессор: Intel Core i3 3 поколения (или аналогичный)
Оперативная память: 2 Гб
Графическая память: 256 Мб
Операционная система: Windows 7/8/10/11, Mac OS X 10.5.8+, Linux
Широкополосное Интернет-подключение
Минимальная скорость подключения к интернету: 256 Kbps

Рекомендуемые

Процессор: Intel Core i5 4 поколения (или аналогичный) и выше
Оперативная память: 4 Гб и более
Графическая память: 2 Гб и более
Операционная система: Windows 10/11, Mac OS X 10.5.8+, Linux
Широкополосное Интернет-подключение: 20Мбит/с и выше
Современные браузер на основе Chromium (Google Chrome, Yandex Browser, Microsoft Edge) или скачиваемый клиент.

Информация по установке игры

Загрузка игры

Браузерная версия

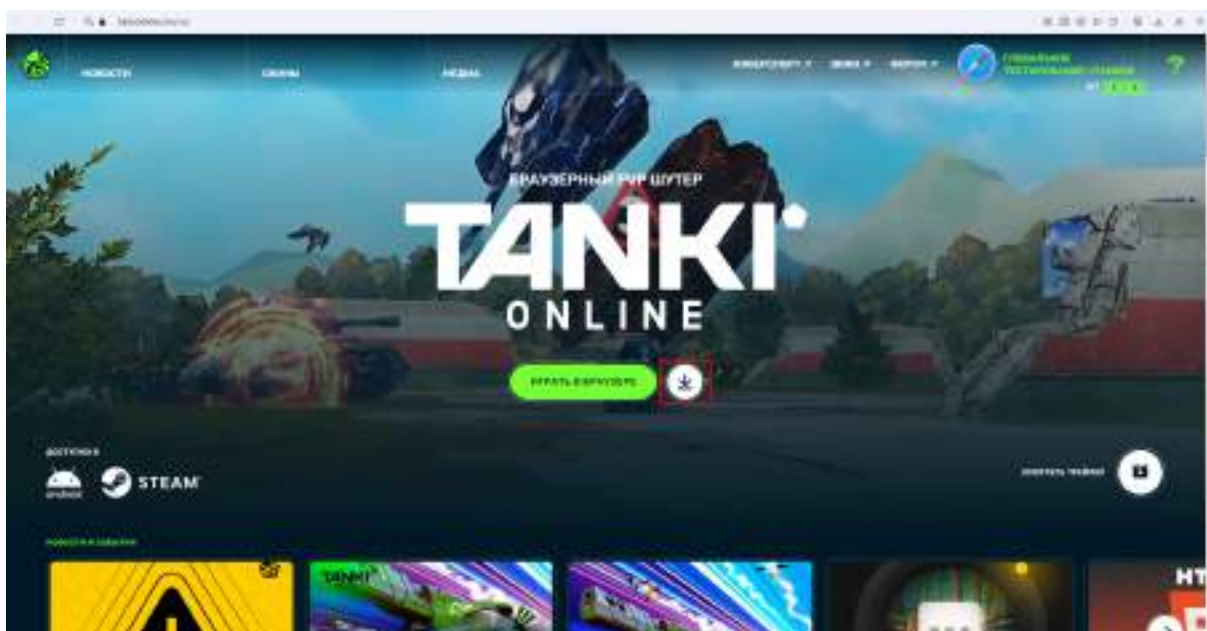
1. Откройте сайт игры (<https://tankionline.com/ru/>).
2. Нажмите на кнопку «Играть в браузере».



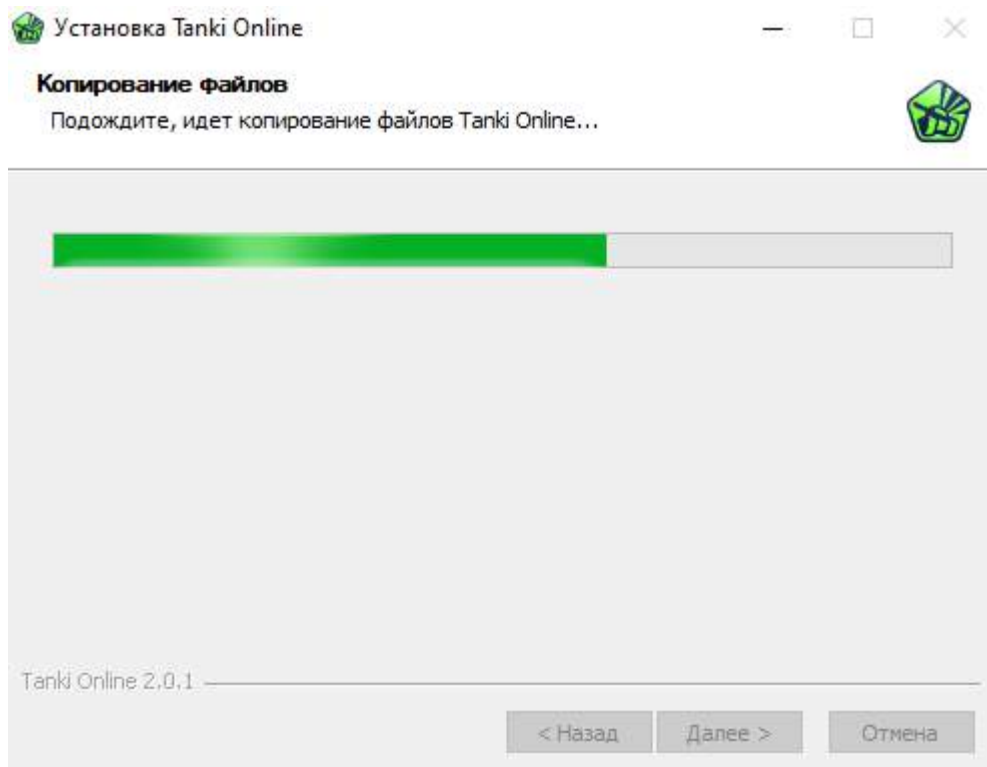
3. После загрузки страницы выберите удобный способ регистрации или авторизации (подробную информацию о процедуре регистрации или авторизации вы можете найти в разделе «Авторизация пользователя»).

Скачиваемый клиент

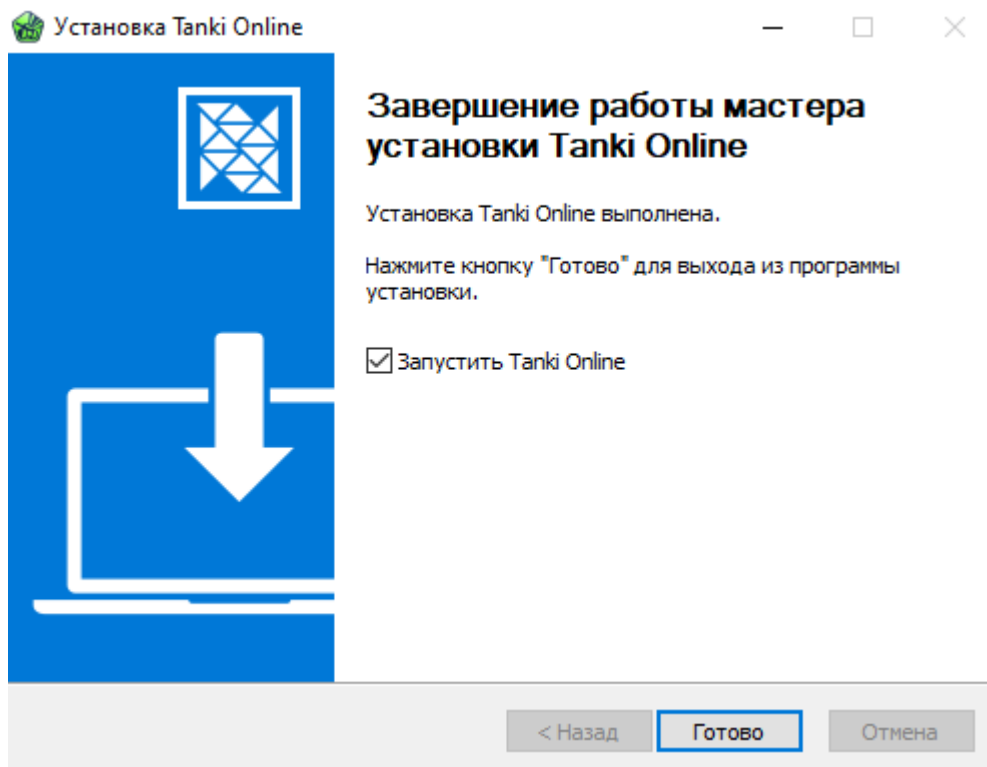
1. Откройте сайт игры (<https://tankionline.com/ru/>).
2. Нажмите на кнопку «Скачать».



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



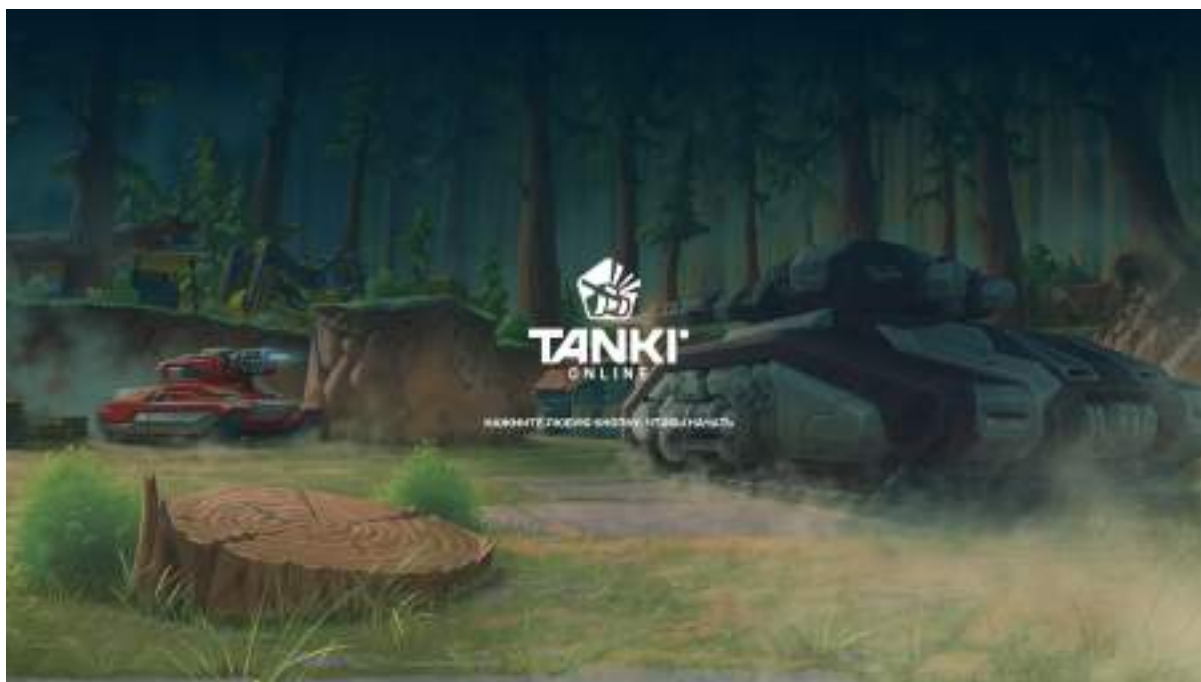
4. Завершите установку.



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

Авторизация пользователя

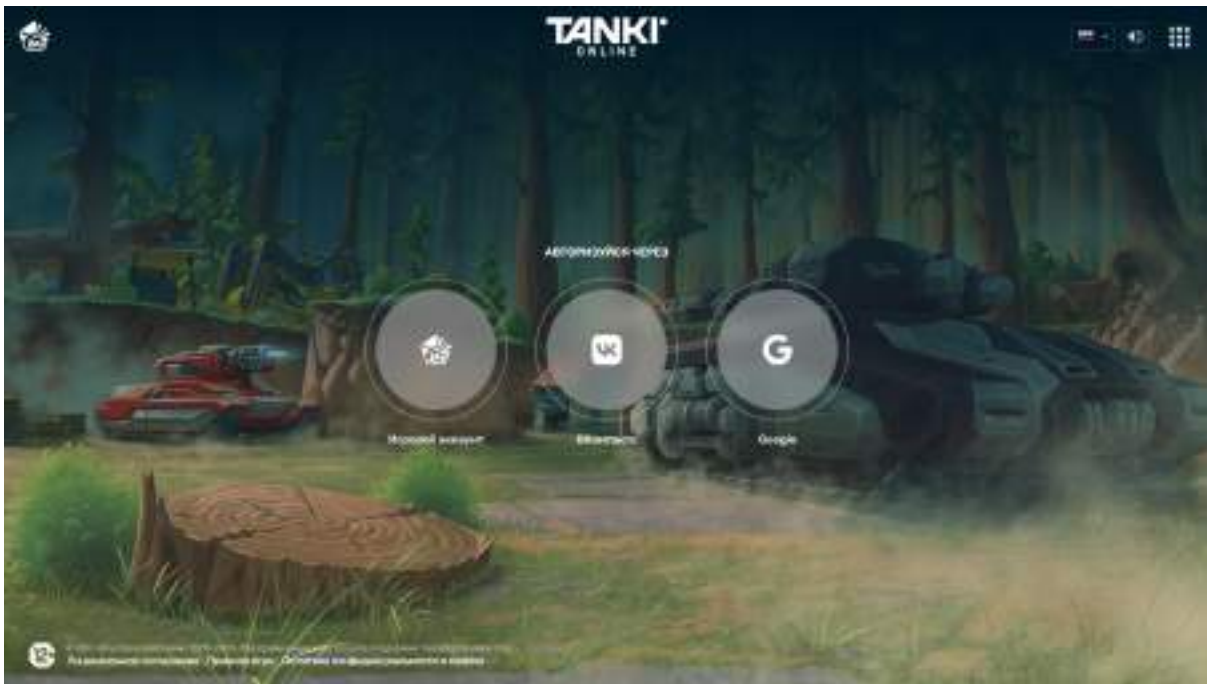
При входе в игру появляется приветственный экран.



Чтобы начать процесс регистрации или авторизации, необходимо нажать на любую кнопку.

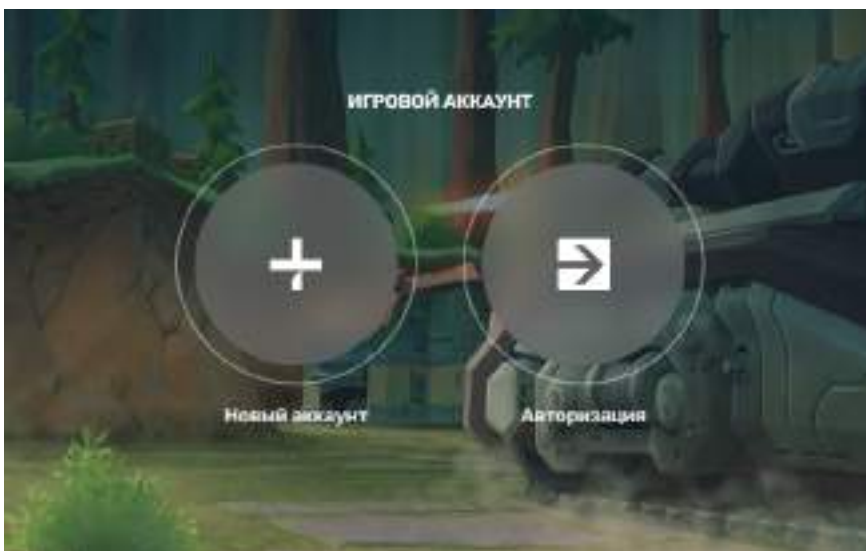
На следующем экране будет предложено несколько вариантов регистрации или авторизации:

- Игровой аккаунт
- Социальная сеть
- Google



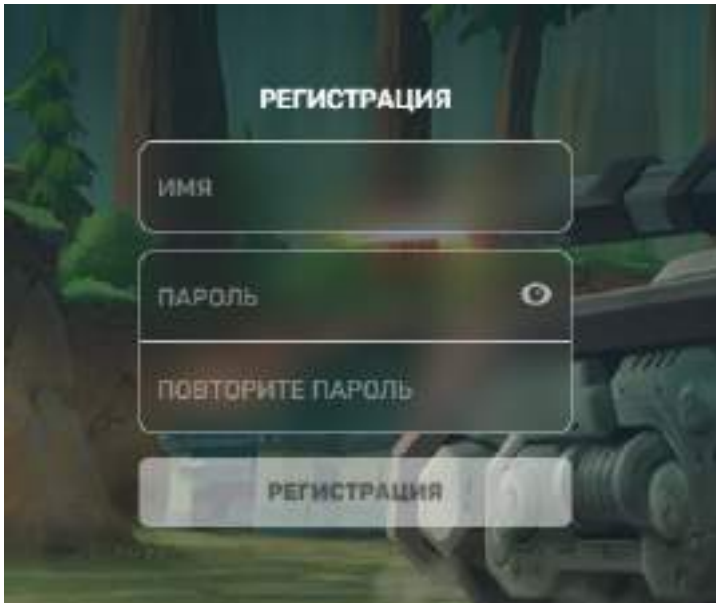
Игровой аккаунт

При выборе пункта «Игровой аккаунт» будет предложено зарегистрировать новый аккаунт или авторизоваться с существующим.



Новый аккаунт

При выборе варианта «Новый аккаунт» откроется форма регистрации, где нужно придумать игровой ник и пароль.



Авторизация

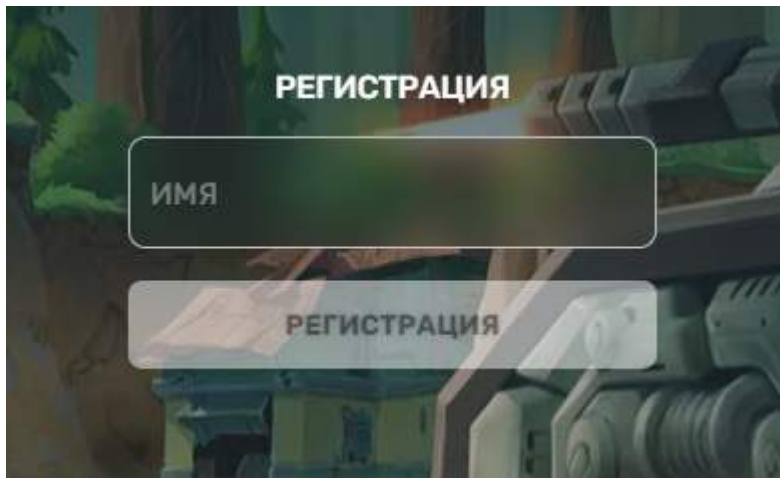
При выборе варианта «Авторизация» откроется форма, где нужно ввести свои данные от аккаунта. Также существует возможность запомнить (галочка «Запомнить меня») пароль, чтобы не вводить его каждый раз при входе на аккаунт.



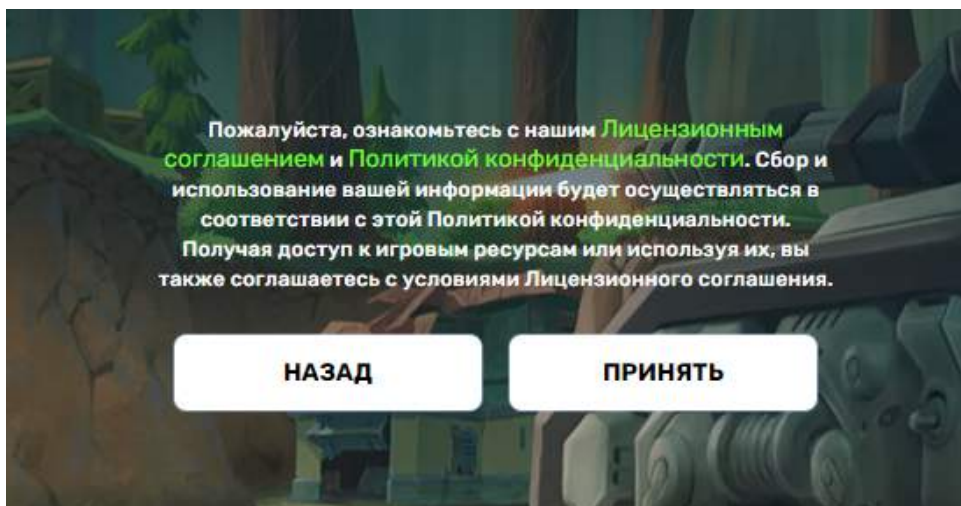
Социальная сеть и Google

При выборе этих вариантов откроется дополнительное окно авторизации через социальную сеть или Google. Когда авторизация произведена, вы будете возвращены в игру.

Если аккаунта, привязанного к социальной сети или к Google, не существует, вам будет предложено зарегистрировать его, придумав игровой ник.



Далее необходимо ознакомиться с документацией и согласиться, чтобы продолжить.



Если при авторизации через социальную сеть или Google был найден ваш аккаунт, то вы будете сразу перенаправлены в игру.

Информация по эксплуатации

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.

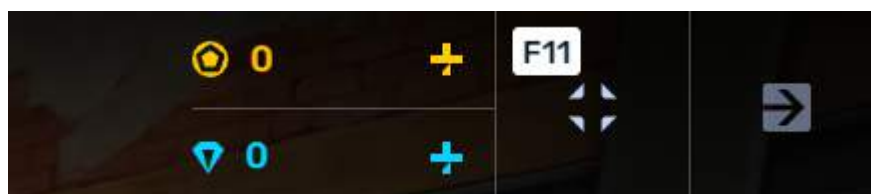


Верхняя панель

На верхней панели слева расположена информация о текущем звании, количестве накопленных очков опыта, имя пользователя, кнопка создания группы и индикатор наличия премиум-подписки.



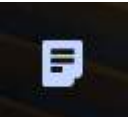



На верхней панели справа вы можете увидеть текущее количество игровой валюты — танкоинов и кристаллов. Правее от игровых валют — кнопки для раскрытия игры на полный экран и для выхода из текущего аккаунта.



Нижняя панель

На нижней панели расположено 4 элемента:

-  **Друзья.** Доступ к игровым друзьям. Там же можно принять или отклонить запросы на дружбу от других игроков или подать собственный запрос.
-  **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.

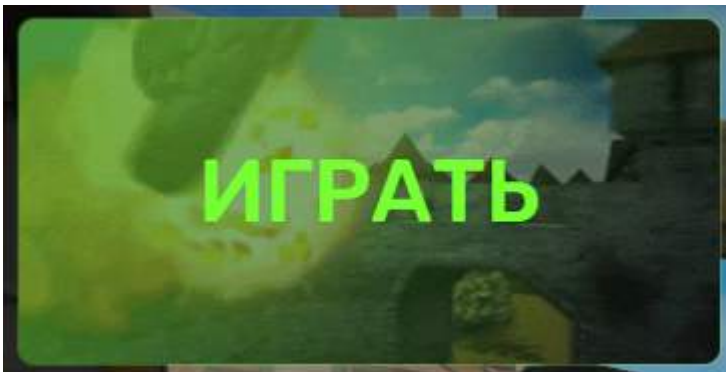
Если в одном из разделов произошло какое-либо событие (например, вам пришёл запрос на дружбу от другого игрока), рядом с иконкой раздела появится жёлтая точка.



Левое меню

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

Попасть в битву можно нажав на кнопку «ИГРАТЬ».



Далее вам будет предложено выбрать формат игры:

- Быстрый бой — вы будете отправлены в со случайным режимом игры
- Режимы — вы сможете самостоятельно выбрать желаемый режим игры
- PRO-битвы — вы сможете создать свой бой со своими правилами
- Специальный режим (доступен не всегда) — праздничный режим со своими особенностями



Из лобби можно также попасть в разделы:

- 1. Контейнеры.** Ящики разных типов, откуда можно получать различные предметы.
- 2. Миссии.** Боевые задачи на день и на неделю.
- 3. Гараж.** Просмотр, покупка, установка и улучшение вооружения.
- 4. Магазин.** Доступ к специальным предложениям и акциям за реальные деньги.
- 5. Настройки.** Доступ к настройкам аккаунта, игрового окружения, звука и управления.

Правые панели



Справа вверху отображается текущий прогресс челленджей (внутриигровых заданий с ограниченным временем выполнения), а ниже — важные объявления.

Интерфейс игрового окна



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

В центре верхней панели располагается счёт битвы и время до конца боя.



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



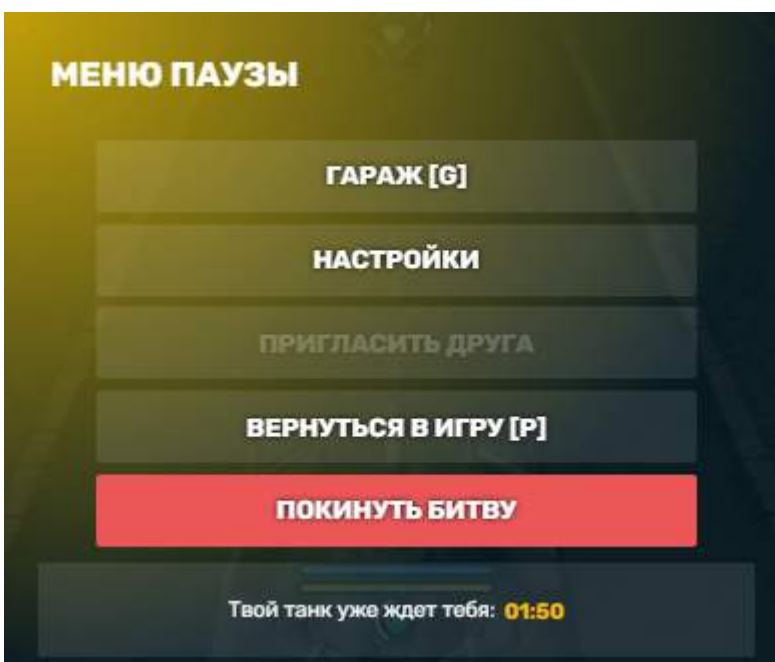
Под кнопками — лог битвы. Там отображаются последние события в игре: вход или выход игрока из битвы, смена вооружения и уничтожение врагов. Иконка между двумя никами обозначает пушку, которой было совершено уничтожение врага.



Внизу экрана можно увидеть 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 вы можете перейти в один из разделов игры: Гараж, Настройки или Пригласить друга. Также вы можете покинуть битву, нажав на красную кнопку «Покинуть битву».

Игра может находиться на паузе некоторое время, 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 «Р».

Статистика боя

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 боевой информацией о союзниках и врагах.

Меню статистики боя разделено на две одинаковые части для каждой из команд, а вверху меню находится название боя.

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

После Gear Score — информация про установленную пушку и устройство к ней. Если устройство не установлено, отображается прочерк.

После информации о пушке — информация о корпусе и устройстве к нему, работает по тому же принципу, что и у пушки.

Последние два столбца — очки битвы и соотношение «Убит/Подбит»

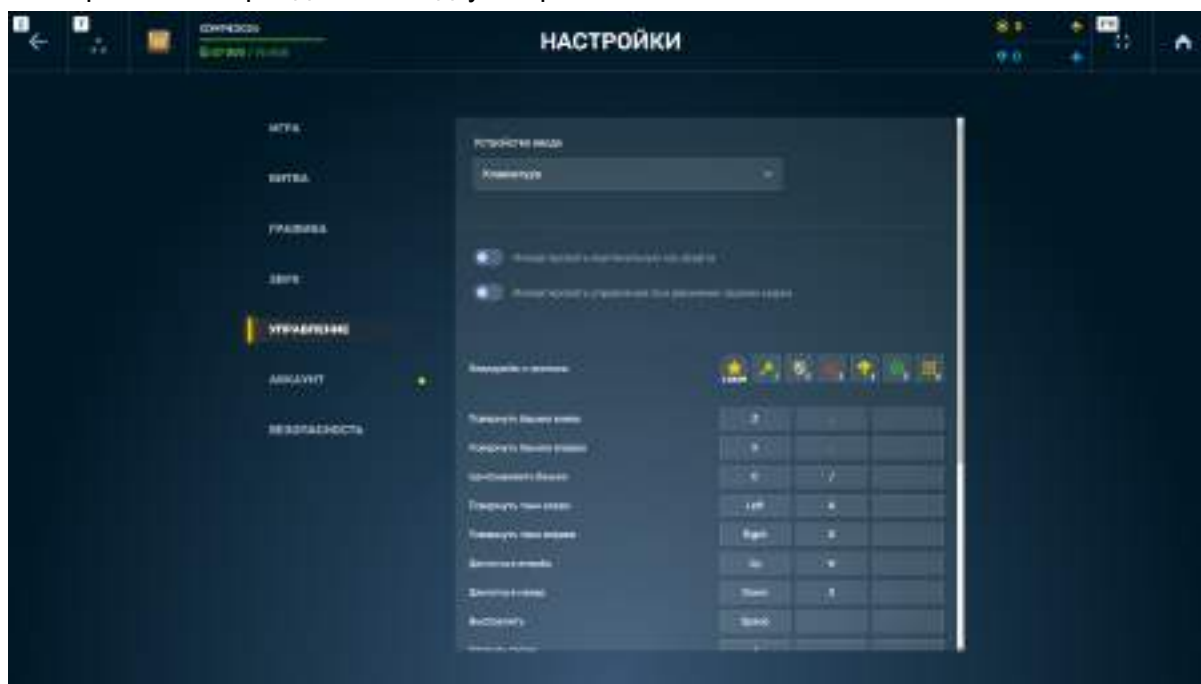


Внизу окна отображаются иконки, отображающие количество игроков, у которых установлен защитный модуль от разных типов урона. Красным подсвечивается иконка, которая обозначает установленную у вас пушку.

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 нажмите курсором мыши на соответствующую кнопку в «Настройках» и введите с клавиатуры новую клавишу. После этого желательно перезайти в игру, чтобы изменения вступили в силу.

Настройки управления можно вернуть к стандартным, нажав на кнопку «Восстановить значения по умолчанию» 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:

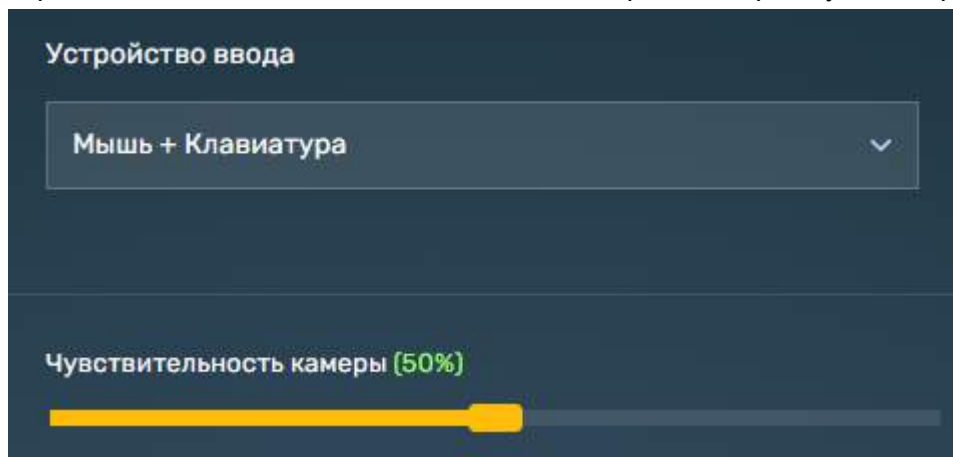
- Клавиши «1» — «6» активируют припасы (ремкомплект, двойная защита, двойной урон, ускорение, мина и золотой ящик соответственно)
- На «Left Shift» активируется овердрайв
- Клавишей «Delete» можно самоуничтожить танк
- На «Q» камера поднимается, на «E» — опускается

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».



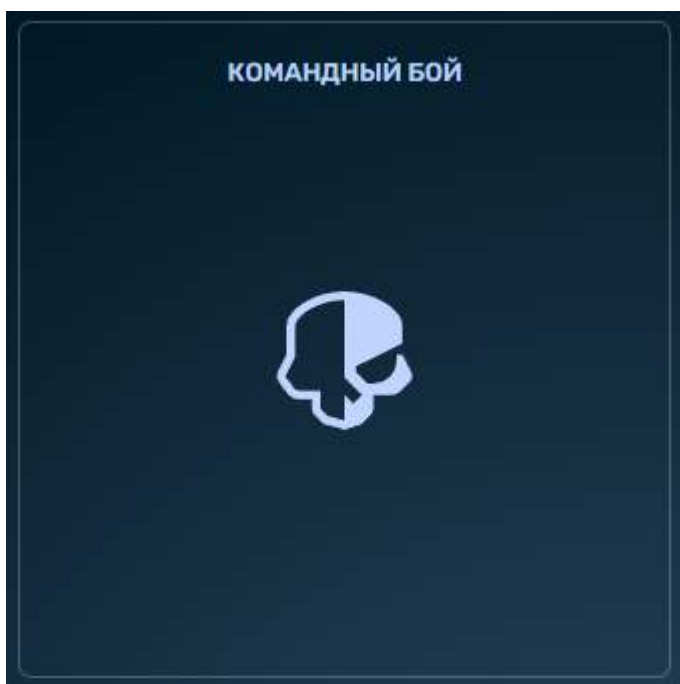
Там же можно задать чувствительность курсора мыши.

Описание функциональных характеристик игры

Режимы игры



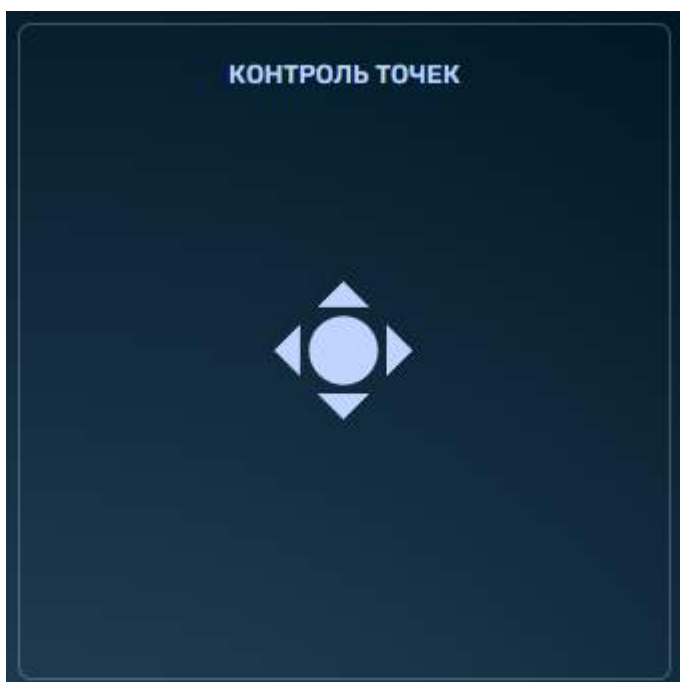
Быстрый бой — аналог кнопки «ИГРАТЬ» в левом меню Лобби. При выборе быстрого боя подбирается случайный режим из всех имеющихся в Матчмейкинге.



Сражение в формате «Команда на команду», цель которого — заработать большее количество очков, чем у команды противников за уничтожение вражеских танков.



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



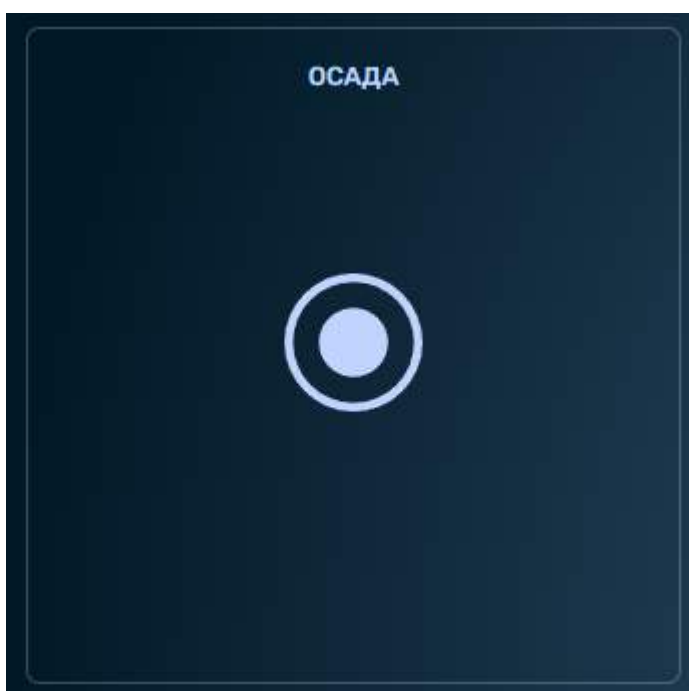
На карте находятся несколько точек, цель — удерживать как можно больше из них как можно дольше. Очки даются за удержание точек или теряются, если точки удерживает противник. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.



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 предыдущий владелец убит. Побеждает команда, которая общими усилиями уничтожит больше всего вражеских Джаггернаутов.



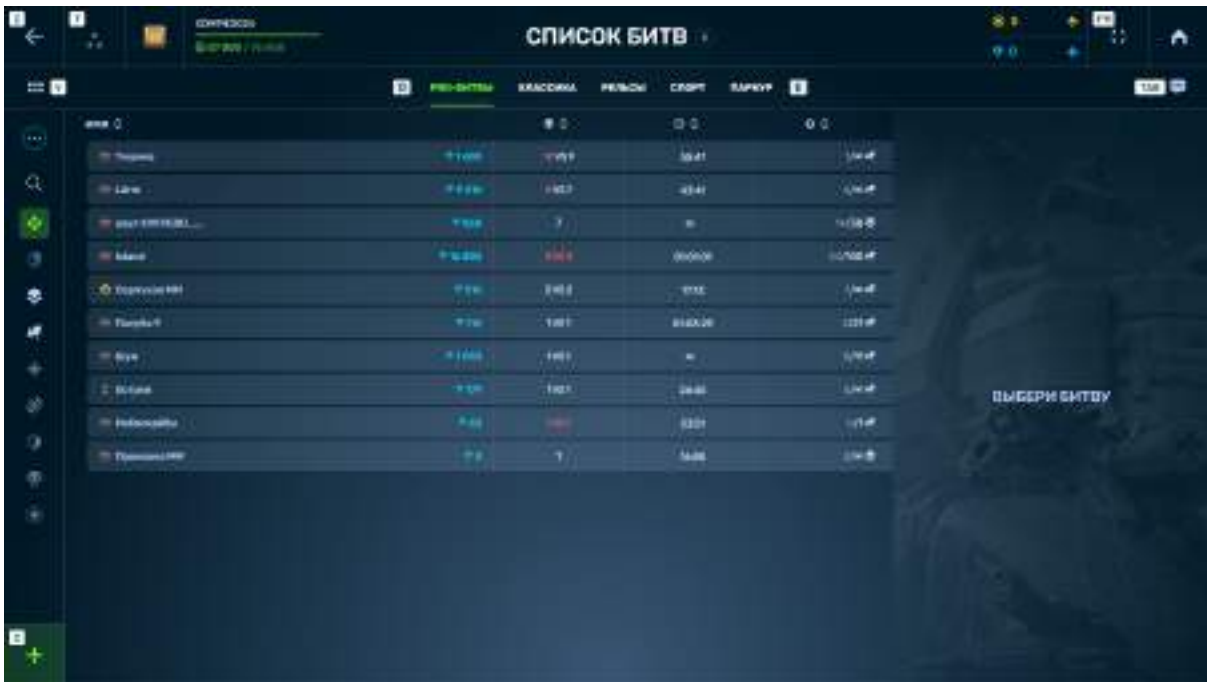
На карте расположены несколько неактивных зон для захвата точек. Команды сражаются за владение одной из этих точек, которая выбирается случайным образом. Точка захватывается только в том случае, если её не захватывает ни один игрок вражеской команды. Побеждает команда, захватившая больше точек.



Играя за «красную» (атакующую) 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» (оборону) необходимо защищать флагшток от противников, не давая доставлять флаги; очки выдаются за киллы противников и флагоносцев. 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 «+» в левой нижней части экрана или клавишу «С» на клавиатуре. При создании битвы в Списке битв можно самому выбрать карту, название, а также персонализировать настройки.

Вооружение и расходные единицы

Вооружение можно активировать/установить, перейдя во вкладку «Гараж» в левом меню Лобби.



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, но различаются по характеристикам и уникальным способностям от овердрайвов; также существуют хOVERкорпуса (парящие над землёй), 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. У танка есть несколько слотов под модули, то есть во время боя технически можно частично защитить себя, снижая урон вплоть до 50% от определённых пушек на выбор. Рядом с ником каждого игрока в бою можно увидеть специальный значок, который показывает, что у этого игрока есть защита от экипированной пушки, также 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 и анимированные: <https://ru.tankiwiki.com/Краски>

Припасы

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

- Ремкомплект восстанавливает очки hp и тем самым продлевает жизнь танка;
- Повышенная защита на время снижает получаемый урон;
- Повышенный 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;
- Ядерная энергия — мгновенно заряжает овердрайв корпуса, зажимая клавишу Shift.

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

Дроп

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 подбравшему его, 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 несколько модификаций, которые открываются по мере получения новых званий. Визуального различия между модификациями нет. Кроме того, каждую модификацию 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. 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 визуальные различия в бою.

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

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

Цвета выстрелов

Цвета выстрелов помогают кастомизировать эффект выстрела пушки — исключительно декоративное значение.

С цветами выстрелов на различные пушки можно ознакомиться в Энциклопедии игры:
https://ru.tankiwiki.com/Цвета_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 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

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.

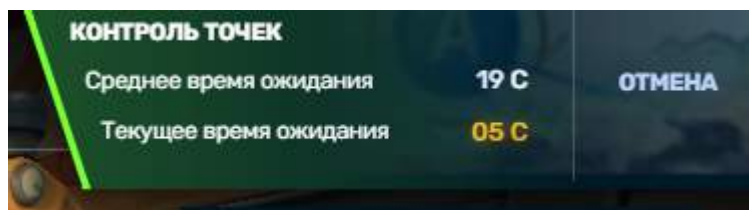
Разных званий в игре 31: от Новобранца до Легенды; далее количество Легенд почти бесконечно: за Легендой идёт «Легенда 2», за ней — «Легенда 3» и т.д. Звания дают доступ к новым видам вооружения и модификациям.

Описание игровых механик

Матчмейкинг

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

При нажатии кнопок игры битва не загружается сразу: игрок встаёт «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, механизмом матчмейкинга создаётся битва на случайной карте (и в случайном режиме, если игроком выбран Быстрый бой).



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

Время битвы в матчмейкинге ограничено. Бой может завершиться досрочно в том случае, если одна из команд достигла лимита по очкам. Лимит для каждого режима различен.

По завершению матчмейкинговой 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 выход.

Группы

Матчмейкинговые битвы поддерживают игру «группой». Игрок может собрать друзей в группу (максимальный размер группы зависит от звания лидера группы). В этом случае режим боя выбирает лидер группы, а все игроки из группы попадут в тот же бой, что и лидер. В бою группа не имеет никаких дополнительных возможностей.

Миссии

Миссии – это определённые боевые задачи, которые позволяют получать дополнительное внутриигровое вознаграждение. Для перехода в раздел миссий необходимо нажать на кнопку «Миссии» в левом меню Лобби.



1. Ежедневные миссии. Данный раздел представляет игроку девять миссии разной сложности. По завершению всех ежедневных миссий новые станут доступны на следующий день.

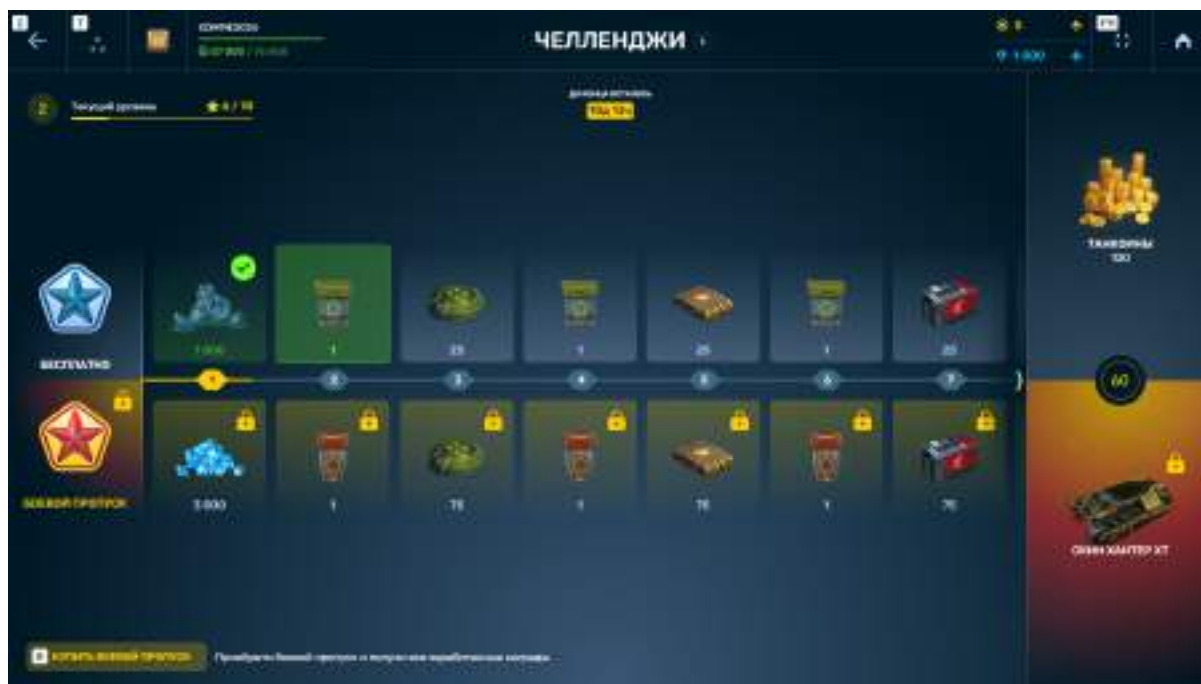


2. Недельные миссии. Раздел содержит в себе девять миссий. Все еженедельные миссии сбрасываются каждую пятницу.



3. Особые миссии. В этом разделе доступны крупные миссии, которые обычно появляются во время мероприятий, а также есть несколько «технических» миссий: для получения звания, для привязки почты и так далее. Во время праздничных акций добавляется отдельный раздел, где он пополняется дополнительными, уникальными миссиями, которые доступны для выполнения в течение определённого времени.

Челленджи



Челленджи представляют собой мероприятие, ограниченное по времени и по количеству уровней. Челленджи присутствуют в игре постоянно: по завершению одного наступает новый.

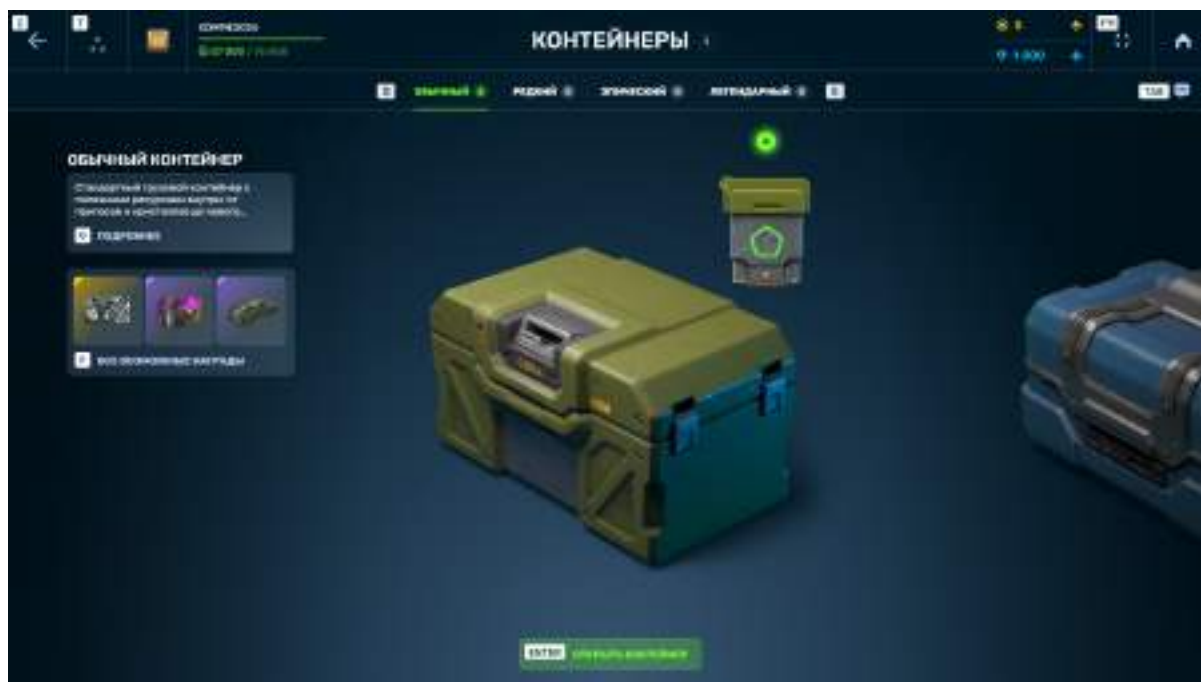
Уровни преодолеваются путём получения звёзд. Звёзды начисляются в конце матчмейкинг битв, а также в ежедневных, недельных и некоторых особых миссиях. За прохождение каждого уровня игрок получает определённую награду, указанную на сером фоне под номером уровня в центральном окне.

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 центральной части окна, находится таймер, показывающий количество времени, оставшегося для прохождения текущего челленджа.

Контейнеры



В верхней части экрана перечисляются виды контейнеров, существующие в игре. Обычные контейнеры, редкие контейнеры и эпические контейнеры постоянны; контейнеры можно получить в еженедельных миссиях, челленджах или в качестве бонусного «дропа» в битве; недельные контейнеры можно получить только из еженедельных миссий.



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 «Все возможные награды». Там же можно посмотреть шансы выпадения предметов. Для каждого контейнера свои шансы выпадения.

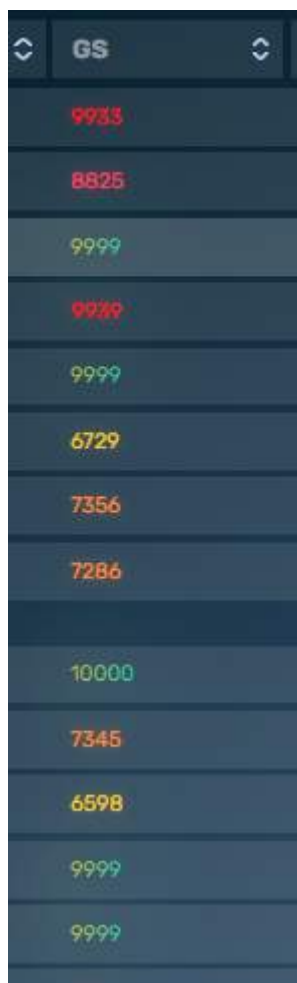
Слева находится описание активного вида контейнеров.

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

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:



GS
9933
8825
9999
9939
9999
6729
7356
7286
10000
7345
6598
9999
9999

Статус-эффекты

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

Вследствие особенностей пушек, устройств пушек и овердрайвов танк может гореть, замораживаться, останавливаться, терять 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 респауна или готовый к использованию овердрайв.