



# WORLD OF TANKS™

## РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



WARGAMING.NET  
LET'S BATTLE

© 2008-2013. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

## Предупреждение

### Прежде чем приступать к игре, прочтите внимательно!

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мерцающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случалось ничего подобного и ему не ставили диагноз эпилепсии.

Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то прежде чем приступать к игре, проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно следить за состоянием ребёнка во время игры. Если у вас или вашего ребёнка в ходе игры замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подёргивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые произвольные движения или конвульсии, то **НЕМЕДЛЕННО** прекратите игру и обратитесь к врачу.

### Меры предосторожности:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- По возможности играйте на небольшом экране.
- Не стоит играть, если вы устали или не выспались.
- Играйте в хорошо освещённом помещении.
- Делайте 10-15 минутные перерывы после каждого часа игры.

# Содержание

■ <b>Приступая к игре</b> . . . . .	<b>5</b>	Миникарта . . . . .	30
<b>О World of Tanks</b> . . . . .	<b>5</b>	Отправка жалобы . . . . .	30
<b>Системные требования</b> . . . . .	<b>5</b>	Выход из боя . . . . .	30
<b>Регистрация и установка</b> . . . . .	<b>6</b>	<b>Режимы стрельбы</b> . . . . .	<b>31</b>
<b>Обновления</b> . . . . .	<b>6</b>	Аркадный режим . . . . .	31
<b>Настройки</b> . . . . .	<b>7</b>	Снайперский режим . . . . .	31
Игра . . . . .	7	Артиллерийский режим . . . . .	31
Графика . . . . .	8	<b>Прицел и маркеры орудия</b> . . . . .	<b>32</b>
Звук . . . . .	9	<b>Захват базы</b> . . . . .	<b>34</b>
Управление . . . . .	10	Начисление очков захвата . . . . .	34
Прицел . . . . .	11	<b>Тактика</b> . . . . .	<b>35</b>
Маркер . . . . .	12	Тяжёлые танки . . . . .	35
<b>Список клавиш управления</b> . . . . .	<b>13</b>	Средние танки . . . . .	35
В режиме боя . . . . .	13	Лёгкие танки . . . . .	35
Камера . . . . .	14	ПТ-САУ . . . . .	35
Миникарта . . . . .	14	САУ . . . . .	35
В режиме чата . . . . .	14	Деревья . . . . .	35
Быстрые команды . . . . .	14	Ландшафт . . . . .	35
В режиме воспроизведения записи боя . . . . .	15	<b>Режим посмертия</b> . . . . .	<b>36</b>
■ <b>Базовый уровень</b> . . . . .	<b>16</b>	<b>Результаты боя</b> . . . . .	<b>37</b>
<b>Ангар</b> . . . . .	<b>16</b>	<b>Достижения</b> . . . . .	<b>38</b>
<b>Выбор техники</b> . . . . .	<b>17</b>	Сводка . . . . .	38
Виды и типы бронетехники . . . . .	18	Награды . . . . .	39
<i>Виды бронетехники</i> . . . . .	18	Статистика . . . . .	40
<i>Типы бронетехники</i> . . . . .	18	Техника . . . . .	40
Характеристики техники . . . . .	19	<b>Запись и просмотр боя</b> . . . . .	<b>41</b>
<b>Рекрутирование экипажа</b> . . . . .	<b>20</b>	<b>Опыт</b> . . . . .	<b>42</b>
<b>Модули</b> . . . . .	<b>21</b>	Начисление опыта . . . . .	42
Установка модулей . . . . .	21	<b>Свободный опыт</b> . . . . .	<b>43</b>
<b>Боекомплект</b> . . . . .	<b>23</b>	<b>Игровая валюта</b> . . . . .	<b>44</b>
Типы снарядов . . . . .	23	Кредиты . . . . .	44
Пополнение боекомплекта . . . . .	24	Золото . . . . .	44
<b>Ремонт техники</b> . . . . .	<b>25</b>	Конвертация валюты . . . . .	44
<b>Случайный бой</b> . . . . .	<b>26</b>	■ <b>Продвинутый уровень</b> . . . . .	<b>45</b>
Стандартный бой . . . . .	27	<b>Премиум аккаунт</b> . . . . .	<b>45</b>
Встречный бой . . . . .	27	<b>Исследование техники и модулей</b> . . . . .	<b>46</b>
Штурм . . . . .	27	Исследование модулей	
<b>Боевой экран</b> . . . . .	<b>28</b>	для текущего танка . . . . .	46
<b>Управление в бою</b> . . . . .	<b>29</b>	Дерево исследований . . . . .	47
Справка . . . . .	29	<b>Оборудование и снаряжение</b> . . . . .	<b>49</b>
Передвижение . . . . .	29	Оборудование . . . . .	49
Стрельба . . . . .	29	<i>Установка оборудования</i> . . . . .	49
Автоприцел . . . . .	29	<i>Демонтаж оборудования</i> . . . . .	50
Камера . . . . .	29	Снаряжение . . . . .	50
Боекомплект/Снаряжение . . . . .	29	<i>Установка снаряжения</i> . . . . .	51
Управление боевым чатом . . . . .	30	<i>Выгрузка снаряжения</i> . . . . .	51
Радиальное меню приказов . . . . .	30	<b>Внешний вид техники</b> . . . . .	<b>52</b>
		Камуфляж . . . . .	52

Эмблемы и надписи . . . . .	53	Создание роты . . . . .	70
<b>Экипаж</b> . . . . .	<b>54</b>	Управление ротой . . . . .	70
Казарма . . . . .	55	Роспуск роты . . . . .	71
<i>Перемещение танкиста в Казарму</i> . . . . .	55	<b>Магазин</b> . . . . .	<b>72</b>
<i>Рекрутирование танкиста в Казарме</i> . . . . .	55	Покупка техники . . . . .	72
<i>Демобилизация танкиста</i> . . . . .	56	Покупка модулей . . . . .	74
<i>Смена документов танкиста</i> . . . . .	57	Покупка снарядов . . . . .	75
<i>Расширение Казармы</i> . . . . .	57	Покупка оборудования и снаряжения . . . . .	76
Специализация и основная специальность . . . . .	58	<b>Склад</b> . . . . .	<b>77</b>
<i>Быстрое обучение экипажа</i> . . . . .	58	Продажа техники . . . . .	77
<i>Ускоренное обучение экипажа</i> . . . . .	59	Продажа модулей . . . . .	79
<i>Переобучение экипажа</i> . . . . .	59	Продажа снарядов . . . . .	80
Навыки и умения . . . . .	60	Продажа оборудования и снаряжения . . . . .	81
<i>Выбор навыка или умения</i> . . . . .	60	<b>Чаты</b> . . . . .	<b>82</b>
<i>Сброс навыков и умений</i> . . . . .	61	Общий чат . . . . .	82
Послужной список . . . . .	62	Боевой чат . . . . .	82
<i>Звания</i> . . . . .	62	Тренировочный чат . . . . .	82
<i>Достижения</i> . . . . .	62	Чат взвода . . . . .	82
<b>Виды боёв</b> . . . . .	<b>63</b>	Чат роты . . . . .	82
Тренировочные бои . . . . .	63	Голосовой чат . . . . .	82
<i>Присоединение к тренировочной комнате</i> . . . . .	63	Служебный канал . . . . .	83
<i>Создание тренировочной комнаты</i> . . . . .	64	Пользовательские каналы . . . . .	83
<i>Изменение настроек</i> <i>тренировочной комнаты</i> . . . . .	66	<i>Поиск и присоединение</i> . . . . .	83
<i>Удаление тренировочной комнаты</i> . . . . .	67	<i>Создание пользовательского канала</i> . . . . .	83
Взвод . . . . .	67	<i>Удаление пользовательского канала</i> . . . . .	83
<i>Присоединение к взводу</i> . . . . .	67	Список контактов . . . . .	84
<i>Выход из взвода</i> . . . . .	68	<i>Поиск и добавление игроков</i> <i>в список контактов</i> . . . . .	84
<i>Создание взвода и подготовка взвода к бою</i> . . . . .	68	<i>Удаление игроков из списка контактов</i> . . . . .	84
<i>Роспуск взвода</i> . . . . .	68	<i>Просмотр информации об игроке</i> . . . . .	85
Рота . . . . .	69	<i>Создание частных каналов с игроками</i> . . . . .	85
<i>Поиск и присоединение к роте</i> . . . . .	69		

## Приступая к игре

Этот раздел описывает процесс установки и обновления игры, игровые настройки и схемы управления.

### О World of Tanks

World of Tanks — это массовая многопользовательская онлайн-игра, полностью посвящённая бронированным машинам середины XX века.

Продвинутая система развития позволит вам испытать любую из машин, представленных в игре, включая уникальные модели тяжёлых, средних и лёгких танков, а также САУ и ПТ-САУ, до мельчайших деталей воссозданные по реально существовавшим прототипам. Ваш арсенал внушителен — более 200 стальных машин, которые проектировались и выпускались в Германии, Советском Союзе, Франции, Великобритании, Китае и США с 30-х по 50-е годы XX века. Большое количество карт с открытой местностью и плотными городскими застройками позволят не только насладиться многообразием пейзажей, но и применять тактические уловки, исходя из конкретных боевых условий.

В World of Tanks вы получите уникальную возможность плечом к плечу сражаться с поклонниками стальных гигантов со всех уголков планеты!

### Системные требования

Объём загружаемого клиента составляет около **4 ГБ**. Убедитесь, что ваш компьютер отвечает следующим системным требованиям для клиента игры:

#### Минимальные системные требования:

- **Процессор:** Intel от 2,2 ГГц или аналогичный AMD
- **Оперативная память:** минимум 1,5 ГБ для Windows 2000/XP, 2 ГБ для Windows Vista/7/8
- **Свободное место на диске:** около 9 ГБ
- **Видеокарта:** с поддержкой шейдеров модели 3.0 и объёмом памяти не менее 256 МБ (GeForce 6800GT или Radeon X800), **DirectX 9.0c**
- **Аудио-карта:** совместимая с **DirectX 9.0c**
- **Скорость соединения:** не менее 256 Кбит/с.

#### Рекомендуемые системные требования:

- **Процессор:** Intel Core 2 Duo 2.5 ГГц или аналогичный AMD Athlon TM 64 X2 5600 + 2.8 ГГц
- **Оперативная память:** минимум 4 ГБ
- **Свободное место на диске:** около 9 ГБ
- **Видеокарта:** GeForce 260/ ATI HD4870 и объёмом памяти не менее 1ГБ, **DirectX 9.0c**
- **Аудио-карта:** совместимая с **DirectX 9.0c**
- **Скорость соединения:** не менее 1024 Кбит/с или выше (для работы голосовой связи).

## Регистрация и установка

Стать частью World of Tanks совсем не сложно!

1. Зарегистрируйтесь по адресу <https://worldoftanks.ru/registration/ru/>.
2. Загрузите и запустите игру.
3. При входе в игру введите адрес **электронной почты** и **пароль**, использованные при регистрации.
4. Нажмите **Войти!**



! Для восстановления пароля используйте [функцию восстановления пароля](#). Для решения других вопросов отправьте сообщение в [Центр поддержки пользователей](#).

## Обновления

Обновления загружаются и устанавливаются автоматически при входе в игру вспомогательной программой, предназначенной для скачивания обновлений и запуска игры. Вам больше не нужно искать обновления и устанавливать их вручную, World of Tanks сделает всё за вас!

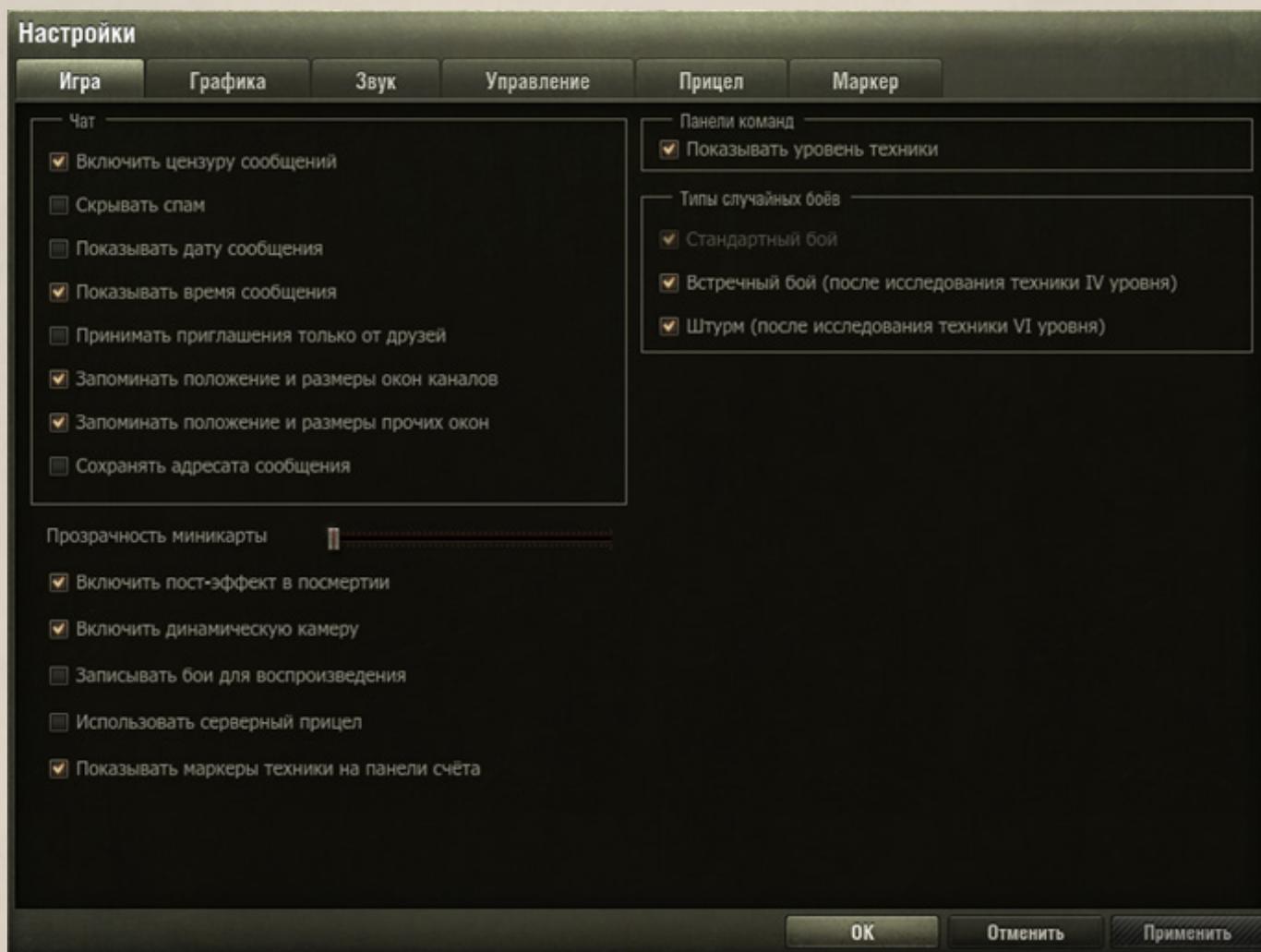
После того как установка обновлений будет закончена, нажмите **Играть**, чтобы приступить к игре.

## Настройки

В окне «Настройки» вы можете изменить различные функции в игре по своему усмотрению.

### Игра

Используйте данные настройки, чтобы включить отображение даты и времени сообщений, включить цензуру сообщений в чате, подключить возможность сохранения адресата для автоматической отправки сообщения во время боя, а также запомнить положение и размеры окон в игре. Здесь вы также можете настроить панели команд на экране Боя, прозрачность миникарты, пост-эффект в посмертии, активировать серверный прицел и подключить/отключить некоторые типы боёв. Панель для настройки Gametrix появляется только после подключения вибронакидки.



### Чтобы изменить настройки игры:

1. Нажмите Меню > Настройки > Игра.
2. Измените нужные опции и нажмите **Применить**.
3. Нажмите **ОК** и вернитесь в игру.

! Выберите опцию «Записывать бои для воспроизведения», чтобы просматривать проведённые вами бои после их окончания. Подробнее смотрите [«Запись и просмотр боя»](#).

! Выберите опцию «Использовать серверный прицел», чтобы точно определять текущее положение прицела и точнее целиться.

## Графика

Графические настройки позволяют изменить качество графики и текстур, установить полноэкранный режим, вертикальную синхронизацию и сглаживание, необходимое разрешение экрана и прочие опции.



### Чтобы изменить графические настройки:

1. Нажмите Меню > Настройки > Графика.
2. Выберите необходимый монитор из списка доступных (если подключено два и более мониторов).
3. Установите нужное разрешение.
4. Выберите «Полноэкранный режим».
5. Настройте яркость экрана.
6. Для максимальной производительности установите качество графики в положение Низкое или Среднее.
7. Выберите иные необходимые параметры.
8. Нажмите **Применить** > **ОК** и вернитесь в игру.

**!** Автоопределение графики помогает выбрать оптимальные настройки, соответствующие текущей конфигурации системы. Чтобы применить автоматические настройки, нажмите **Автоопределение**, а затем **Применить** > **ОК**. Настройки графики автоматически будут обновлены до оптимальных.

### Чтобы настроить яркость изображения:

1. Выберите опцию «Полноэкранный режим». Изменение настроек яркости экрана доступно только в полноэкранным режиме.
2. Переместите слайдер Гамма, чтобы уменьшить или увеличить яркость изображения.
3. Нажмите **Применить** > **ОК**. Приложение перейдёт в полноэкранный режим и выполнит корректировку яркости.

**!** Режим цветовой слепоты позволяет заменить красный и оранжевый цвета на экране Боя. Остальные цвета не заменяются.

### Звук

Звуковые настройки позволяют вам изменить общий уровень громкости, громкость музыки, голосовых сообщений, техники, эффектов, интерфейса (кнопок, всплывающих подсказок и т.д.), окружающей среды, говорящих игроков и чувствительность микрофона. Также на данной вкладке вы можете проверить и изменить настройки голосовой связи, используемые в игре.



### Чтобы изменить звуковые настройки:

1. Нажмите Меню > Настройки > Звук.
2. Переместите слайдер на желаемый уровень громкости напротив нужного параметра.
3. Измените иные необходимые параметры.
4. Нажмите **Применить** > **ОК** и вернитесь в игру.

## Управление

В данном меню вы можете назначить удобные для вас клавиши для различных игровых функций, изменить чувствительность мыши или включить её инверсию, а также регулировать положение камеры и настройки миникарты.



### Чтобы настроить управление:

1. Нажмите Меню > Настройки > Управление.
2. Измените необходимые параметры. Для просмотра полного списка параметров используйте полосу прокрутки.
3. Нажмите **Применить** > **ОК** и вернитесь в игру.

**!** При необходимости настройки управления можно восстановить до исходных. Чтобы применить исходные настройки, нажмите кнопку **По умолчанию**, а затем **Применить** > **ОК**. Настройки управления автоматически будут обновлены до начальных.

## Прицел

Настройки прицела помогут вам выбрать наиболее подходящие вам индикаторы прицела, перезарядки, состояния и сведения как в аркадном, так и в снайперском режиме стрельбы. Также вы можете выбрать центральный маркер и маркер орудия по своему усмотрению.



### Чтобы настроить параметры прицела:

1. Нажмите Меню > Настройки > Прицел.
2. Перейдите на закладку «Аркадный» или «Снайперский», чтобы настроить отображение прицела в соответствующем режиме.
3. Измените необходимые параметры.
4. Нажмите **Применить** > **ОК** и вернитесь в игру.

! Чтобы настроить яркость отображения индикаторов, переместите слайдер напротив нужного параметра до желаемого уровня.

## Маркер

Настройки маркера помогут вам выбрать наиболее подходящий вид представления информации о технике на поле боя. Вы можете настроить обычный режим отображения информации и альтернативный. Для переключения между режимами во время боя используйте кнопку **Alt**.



### Чтобы настроить параметры маркера:

1. Нажмите Меню > Настройки > Маркер.
2. На закладках «Противники», «Союзники», «Уничтоженные» настройте отображение маркера для обычного и альтернативного режимов.
3. Нажмите **Применить** > **ОК** и вернитесь в игру.

## Список клавиш управления

Чтобы правильно и быстро реагировать на любую ситуацию в бою, досконально изучите клавиши управления танком. Вы можете либо изменить клавиши по своему усмотрению (смотрите «[Управление](#)»), либо использовать настройки игры по умолчанию.

### В режиме боя

<b>F1</b>	Вызвать справку на экране Ангара и Боя
<b>W, A, S, D</b>	Движение: <b>W</b> : вперёд <b>A</b> : влево <b>S</b> : назад <b>D</b> : вправо
<b>R/F</b>	Автоматически двигаться вперёд/назад
<b>X</b>	Зафиксировать корпус (для САУ и ПТ-САУ)
<b>ЛКМ</b>	Выстрелить
<b>ПКМ</b>	<b>Удержание:</b> выключить слежение башни за маркером орудия <b>При наведённом на противника прицеле:</b> включить автоприцел <b>При отсутствии цели в прицеле:</b> выключить автоприцел
<b>E</b>	Выключить автоприцел
<b>C</b>	Перезарядить кассету
<b>LShift</b>	Включить/выключить снайперский (или артиллерийский) режим
<b>Space</b>	Остановиться для выстрела
<b>Клавиши 1-6 (верхний ряд)</b>	Переключаться между типами снарядов (1-3), использовать снаряжение (4-6)
<b>Q</b>	<b>Удержание:</b> Включить голосовую связь
<b>Ctrl</b>	<b>Удержание:</b> Отобразить курсор и активировать другие клавиши управления
<b>Ctrl + ЛКМ</b>	<b>На миникарте</b> Отправить сообщение союзникам: «Внимание на квадрат!». Указанный квадрат будет подсвечен на миникарте.
<b>Ctrl + ПКМ</b>	<b>На миникарте (для САУ)</b> Перейти в артиллерийский режим с прицеливанием в точку на карте
<b>Ctrl + Tab</b>	Скрыть/показать списки команд
<b>Alt</b>	Переключаться между обычным и альтернативным режимом отображения маркеров техники
<b>Z</b>	Отобразить радиальное меню приказов
<b>V</b>	Скрыть все элементы боевого интерфейса (панели состава команд, миникарту и т.д.)
<b>Ctrl + PrtScr</b>	Сохранить скриншот в папке игры
<b>Insert</b>	Переключить режимы клавиатуры Logitech
<b>Esc</b>	Выйти в главное меню игры

### Камера

Скроллинг или PgUp/PgDn	Отдалить/приблизить камеру
Клавиши вверх/вниз/влево/вправо или движение мыши	Вращать башню и/или камеру

### Миникарта

=	Увеличить масштаб миникарты
-	Уменьшить масштаб миникарты
M	Скрыть/показать миникарту

### В режиме чата

Enter	Войти в режим чата. Отправить сообщение.
Tab	Переключиться между отправкой сообщений своей команде и всем игрокам
Esc	Отменить набор текста и выйти из режима чата

### Быстрые команды

Клавиша	Сообщение в чате
T	<b>Если в прицеле союзник:</b> <имя союзника>, следуй за мной! <b>Если в прицеле противник:</b> Поддержите огнём по <имя противника>
F4	Защищайте базу!
F5	Никак нет!
F6	Так точно!
F7	Нужна помощь!
F8	Перезаряжаюсь!

**В режиме воспроизведения записи боя**

<b>Стрелка вправо</b>	Перемотать запись боя на 20 секунд вперёд
<b>Стрелка влево</b>	Перемотать запись боя на 20 секунд назад
<b>Стрелка вверх</b>	Увеличить скорость воспроизведения записи боя
<b>Стрелка вниз</b>	Уменьшить скорость воспроизведения записи боя
<b>Ctrl</b>	Увеличить скорость перемотки записи боя в два раза
<b>Home</b>	Перейти к началу записи боя
<b>End</b>	Перейти к концу записи боя
<b>Пробел</b>	Поставить на паузу / возобновить воспроизведение записи боя
<b>ЛКМ</b>	Переключиться между собственной камерой танка и свободной камерой

## Базовый уровень

Если вы готовы немедленно начать бой, то просто выберите танк в Ангаре, нажмите **В бой!** и вступите в отчаянную схватку с противниками!

Если же вас интересуют дополнительные возможности игры, потратьте несколько минут на то, чтобы ознакомиться с данным разделом. Тут вы найдёте все необходимые сведения о том, как подготовиться к бою, включая выбор техники, рекрутирование экипажа, загрузку снарядов и установку модулей, ремонт техники после боя. Кроме того, вы познакомитесь с типами случайного боя и узнаете, как эффективно управлять техникой на полях сражений, просматривать статистику боя и использовать многие другие полезные функции.

После того как вы детально изучите базовый уровень, переходите к продвинутому уровню, где описываются ещё более сложные и захватывающие возможности игры World of Tanks!



В этой главе:

- [Ангар](#)
- [Выбор техники](#)
- [Виды и типы бронетехники](#)
- [Характеристики техники](#)
- [Рекрутирование экипажа](#)
- [Модули](#)
- [Боекомплект](#)
- [Ремонт техники](#)

## Ангар

После входа в игру вы попадаете в Ангар. Чтобы просмотреть описание элемента интерфейса Ангара, наведите курсор на выделенную область.



## Выбор техники

Для того чтобы вступить в бой, вам необходимо выбрать технику. Вся доступная для выбора техника представлена на панели техники в Ангаре.



Вы можете просматривать список техники, прокручивая панель техники вперёд–назад при помощи колёсика мыши. Если у вас в Ангаре много танков, вы можете настроить режим отображения панели техники.

Для настройки используйте фильтры слева от панели техники, которые появляются автоматически, если панель не помещается на экране целиком. Можно сделать сортировку по нации, типу техники или показать только основные танки.

Танки могут иметь разные статусы.

### ■ Чтобы выбрать танк:

Щёлкните по нужному танку на панели техники. Выбранный танк отобразится в основном окне. Справа будут указаны характеристики танка.

### ■ Чтобы рассмотреть выбранный танк со всех сторон:

Щёлкните по танку в Ангаре и, удерживая левую кнопку, подвигайте мышью. Чтобы приблизить или отдалить танк, используйте колёсико мыши.

### ■ Чтобы установить танк в качестве основного:

Щёлкните по танку правой кнопкой мыши и выберите «Отметить как основной». Выбранный вами танк будет отмечен как основной и перемещён в начало панели техники.

**!** Танк не может участвовать в бою в следующих случаях:

- Танк с неполным составом экипажа. Смотрите подробнее [«Рекрутирование экипажа»](#).
- Танк повреждён в предыдущем бою. Выйти в бой на таком танке можно только после ремонта. Смотрите подробнее [«Ремонт техники»](#).

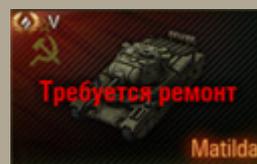
### Статусы танков



**Танк готов к бою.** Выбранный танк должен иметь состояние готовности к бою.



**Танк в бою.** Данный статус может возникнуть при досрочном выходе из боя. Следует дождаться окончания текущего боя, прежде чем отправляться в следующий на данном танке.



**Требуется ремонт.** Танк сильно повреждён в бою и требует ремонта. Отправиться в следующий бой на этом танке вы сможете только после ремонта.



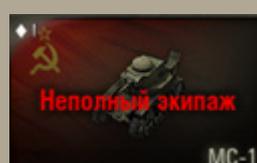
**Основной танк.** Лента в правом нижнем углу означает, что вы выбрали данный танк в качестве основного. Танк будет перемещён в начало карусели танков.



**Элитная техника.** Танк, для которого исследованы все доступные модули и ветки развития. Обозначается специальным значком.



**Танк не был в бою сегодня.** За победу на таком танке начисляется больше опыта (бонус указан рядом с иконкой).



**Неполный экипаж.** Данный статус может появиться, если вы высадили в Казарму или демобилизовали одного из членов экипажа.

## Виды и типы бронетехники

В World of Tanks бронетехника различается по видам и типам.

### Виды бронетехники

В игре существуют следующие виды техники:

- **Лёгкий танк** — быстрый и манёвренный. Прекрасный разведчик.
- **Средний танк** — баланс манёвренности и бронейности. Может выполнять различные функции на поле боя.
- **Тяжёлый танк** — хорошо бронированный с мощным оружием, но низкой скоростью и манёвренностью.
- **САУ** — высокая бронейность, способность стрелять из укрытия, но тонкая броня.
- **ПТ-САУ** — огромная огневая мощь, малая степень заметности и толстая лобовая броня. Идеален для ведения боя на большом расстоянии.

У каждого вида бронетехники есть свои сильные и слабые стороны. Это позволяет менять игровую стратегию в зависимости от выбранного вида техники и делает игру ещё более увлекательной. Смотрите подробнее [«Тактика»](#).

Каждый вид техники в World of Tanks имеет уникальный маркер. Такой маркер используется для обозначения вида бронетехники на мини-карте, на экране Боя, а также в Ангаре, Магазине и на Складе. Маркер помогает отличить один вид бронетехники от другого.

Существует два режима отображения маркеров: обычный и альтернативный. Каждый из режимов можно настраивать. Для переключения между режимами во время боя, нажмите и удерживайте **Alt**. Смотрите подробнее [«Маркер»](#).

### Типы бронетехники

В игре вы столкнётесь с различными типами техники:

- **Базовый танк.** Танк, доступный для всех игроков с самого начала игры. Базовый танк предоставляется бесплатно с полным экипажем. Таких танков вам будет предоставлено по одному для каждой нации. С базового танка начинается дерево исследований техники каждой нации. После осуществления всех исследований для базового танка вы сможете исследовать другие виды бронетехники.
- **Стандартная техника.** Техника, которую можно приобрести за кредиты после того, как все необходимые модули исследованы. Опыт, заработанный на таком танке, закрепляется за ним и может быть направлен на исследования только этого танка.
- **Премиум техника.** Танки и САУ, которые можно купить за золото в любой момент игры. Премиум техника не нуждается в исследовании, но и дополнительные модули для такой бронетехники исследовать нельзя. Опыт, заработанный на такой технике, можно перевести в свободный опыт (подробнее смотрите [«Свободный опыт»](#)). Также на премиум технике доступен режим ускоренного обучения экипажа (подробнее смотрите [«Ускоренное обучение экипажа»](#)).
- **Элитная техника.** Техника, для которой произведены все доступные исследования. Такая техника получает возможности премиум. Такая техника получает возможности премиум техники. Также для элитной бронетехники становится доступен режим ускоренного обучения экипажа и перевод собственного опыта в свободный опыт.

### Маркеры техники



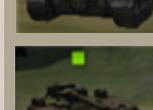
Лёгкий танк



Средний танк



Тяжёлый танк



САУ



ПТ-САУ

 **Смотрите также:**

- [Покупка техники](#)
- [Премиум аккаунт](#)

## Характеристики техники

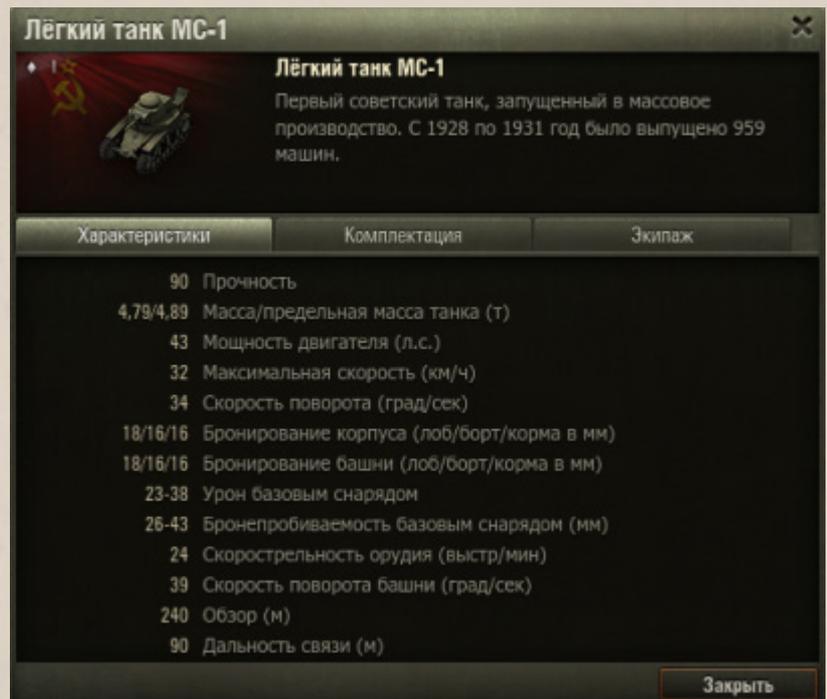
При выборе техники обратите внимание на технические характеристики. Это поможет вам выбрать машину, наиболее соответствующую вашим игровым целям.

Характеристики текущего танка находятся справа от изображения танка в Ангаре.

**Чтобы посмотреть краткую информацию,** наведите курсор мыши на нужную технику на панели техники.

**Чтобы просмотреть полную информацию о технических характеристиках, комплектации и экипаже данной техники,** щёлкните правой кнопкой мыши по нужной модели на панели техники и выберите «Информация».

Ниже перечислены основные характеристики, на которые следует обратить внимание при выборе техники.



**Прочность.** Измеряется в хит поинтах и определяет устойчивость машины к повреждениям.

**Масса/предельная масса (т).** Влияет на манёвренность. Лёгкие танки благодаря своей манёвренности имеют преимущество по сравнению со средними и тяжёлыми.

**Мощность двигателя (л.с.).** Определяет способность к набору скорости.

**Максимальная скорость (км/ч).** Определяет максимальную скорость движения машины.

**Скорость поворота (град/сек).** Определяет скорость поворота корпуса техники.

**Бронирование корпуса (лоб/борта/корма в мм).** Определяет устойчивость корпуса к повреждениям.

**Бронирование башни (лоб/борта/корма в мм).** Определяет устойчивость башни к повреждениям.

**Урон базовым снарядом.** Измеряется в хит поинтах. Зависит от типа установленного орудия и снарядов. Чем мощнее орудие, тем больший урон будет нанесён противнику.

**Бронепробиваемость базовым снарядом (мм).** Максимальная толщина брони, пробиваемая стандартным бронебойным снарядом.

**Скорострельность орудия (выстр/мин).** Способность орудия производить определённое количество выстрелов в минуту. Измеряется в выстрелах в минуту. Орудия с высокой скорострельностью имеют преимущество на ближних дистанциях, а орудия с низкой скорострельностью больше подходят для стрельбы на дальние расстояния и снайперского режима.

**Скорость поворота башни (град/сек).** Определяет, как быстро будет поворачиваться башня.

**Обзор (м).** Определяет дальность обзора для обнаружения целей.

**Дальность связи (м).** Определяет дальность связи между техникой.

**!** В настоящее время ряд характеристик техники не соответствует реальным историческим прототипам. Многие характеристики (например, скорострельность или скорость поворота башни) сознательно пропорционально изменены у всех типов техники для обеспечения динамики игры.

## Рекрутирование экипажа

Экипаж нужен для управления техникой. В состав экипажа могут войти командир, механик-водитель, наводчик, заряжающий и радист. Состав экипажа зависит от типа техники. Более подробную информацию об экипаже смотрите в главе «[Экипаж](#)».

**Смотрите также:**

- [Казарма](#)
- [Специализация и основная специальность](#)

**!** При неполной комплектации экипажа техника не сможет участвовать в бою.

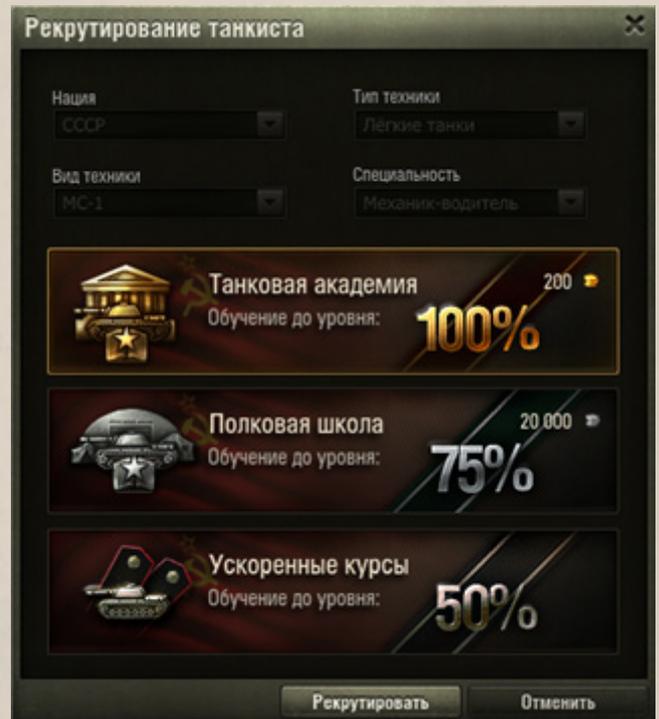
Чтобы рекрутировать новобранца для текущего танка:

1. Щёлкните левой кнопкой мыши по свободному слоту нужной специальности на панели экипажа.



2. Выберите «Рекрутировать». Появится окно рекрутирования танкиста.
3. Выберите нужный тип обучения. Подробнее смотрите «[Специализация и основная специальность](#)».
4. Нажмите **Рекрутировать**. Стоимость выбранного типа обучения будет списана с вашего игрового счёта. Новобранец появится в списке экипажа.

**!** Вы также можете рекрутировать членов экипажа в Казарме. Подробнее смотрите «[Рекрутирование танкиста в Казарме](#)».



## Модули

Модули представляют собой сменные части, необходимые для функционирования техники. Каждый из таких модулей имеет набор параметров. Полный комплект модулей определяет все технические характеристики техники: скорость, скорострельность, время наведения, радиус обзора и т.д.

Вы не сможете выйти в бой, если на вашей технике не установлен хотя бы один из модулей.



**Смотрите также:**

- [Исследование техники и модулей](#)
- [Покупка модулей](#)

! Каждый модуль имеет массу. Суммарная масса всех модулей не должна превышать грузоподъемность установленной на технику ходовой.

! Большинство САУ и ПТ-САУ имеют 4 модуля: орудие, двигатель, ходовую часть и рацию. Для такой техники башня замене не подлежит.



### Орудие

Орудия обладают разными значениями бронепробиваемости, наносимого урона, скорострельности и точности.



### Башня

Башни влияют на общую прочность и броневую защиту техники, её радиус видимости и устанавливаемые модели орудий.



### Ходовая часть

Влияет на проходимость, скорость поворота и общую грузоподъемность.



### Двигатель

Влияет на динамические характеристики бронетехники.



### Радиостанция

Влияет на дальность радиосвязи между танками команды в бою.

## Установка модулей

Вы можете установить на технику только предварительно исследованные и приобретённые модули, смотрите [«Исследование техники и модулей»](#) и [«Покупка модулей»](#).

После того как вы исследовали и приобрели желаемые модули, вы можете установить их на технику через панель модулей в Ангаре.

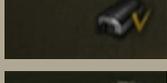
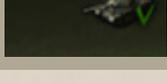


Панель модулей содержит **список улучшенных вариантов каждого модуля**, доступных для данного танка. Для просмотра списка щёлкните по иконке интересующего вас модуля на панели.

**!** Замена модулей возможна только на полностью исправной технике. Снятые модули поступают на Склад.

#### Чтобы купить и установить модуль на текущий танк:

1. Щёлкните по нужному типу модуля на панели. Появится список всех доступных улучшений для данного модуля.
2. Выберите модуль из списка улучшений. Убедитесь, что модуль исследован и доступен для покупки.
3. Нажмите **Купить**. Выбранная модель улучшения будет куплена и установлена на текущий танк. Указанная стоимость будет списана с вашего игрового счёта.

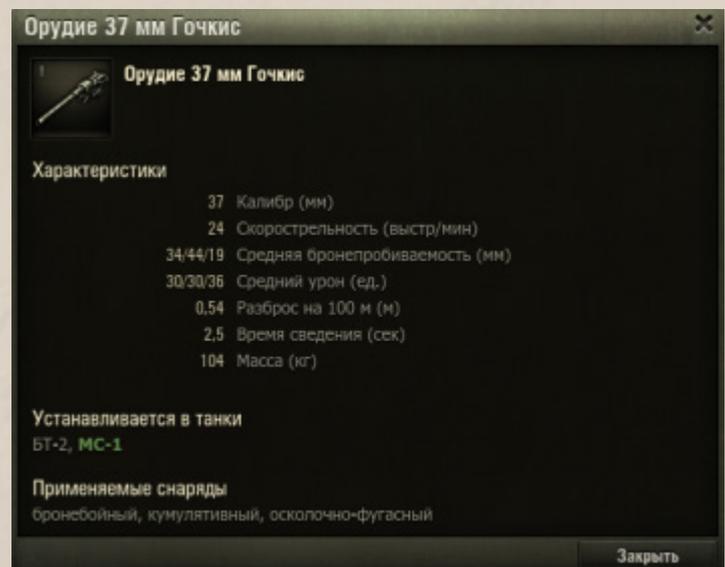
	Модуль не исследован. Необходимо исследовать модуль.
	Модуль исследован и доступен для покупки. Рядом указана стоимость.
	Модуль приобретён вами ранее и находится на Складе.
	Модуль установлен на текущий танк.

**!** Если для установки выбранного модуля не хватает грузоподъёмности, то в списке модулей в Ангаре появится соответствующее пояснение. Установить слишком тяжёлый модуль нельзя.

**Чтобы просмотреть полную информацию о модуле**, щёлкните правой кнопкой мыши по интересующему вас модулю на панели модулей, в Магазине или на Складе. Откроется диалог модуля.

В диалоге содержится следующая информация:

- **Общие сведения.** Название и тип модуля, а также характеристики, влияющие на поведение модуля.
- **Совместимые танки/снаряды.** Информация о танках/снарядах, совместимых с данным модулем. Текущий танк выделен зелёным цветом.



**Чтобы просмотреть краткую информацию о модуле**, наведите курсор мыши на модуль на панели модулей, в Магазине, в дереве исследований или на Складе. Появится всплывающая подсказка, которая содержит следующую информацию:

- **Общие сведения.** Название, уровень и тип модуля, а также характеристики этого модуля.
- **Количество модулей.** Общее количество купленных и доступных на вашем Складе модулей данного типа.
- **Бронетехника.** Название техники, на которую установлен этот модуль.

## Боекомплект

Прежде чем вступать в бой, убедитесь, что в вашу технику загружено достаточно снарядов, чтобы не остаться безоружным в гуще сражения. Размер боекомплекта зависит от калибра орудия, текущей башни и общей массы техники. Смотрите подробнее [«Пополнение боекомплекта»](#).

### Типы снарядов

В игре представлены следующие типы снарядов:



#### Бронебойные (ББ)

Высокая бронепробиваемость, умеренно наносимые повреждения. Снаряды данного типа были просты в производстве, надёжны, имели довольно высокую пробиваемость, хорошо действовали против гомогенной брони.



#### Осколочно-фугасные (ОФ)

Небольшая бронепробиваемость, большие повреждения. Малые шансы пробить броню для средних калибров, но зато повышенная возможность разорвать гусеницу по сравнению с ББ. Чем больше калибр снаряда, тем больше область наносимых повреждений. Хорошо бронированные танки и САУ устойчивы к действию осколочно-фугасных снарядов. Однако попадание снарядов крупного калибра может вызвать разрушение легкобронированной техники и повреждения тяжлобронированных танков.



#### Подкалиберные (БП)

Высокая бронепробиваемость на ближних дистанциях, умеренно наносимые повреждения. По силе наносимых повреждений сравнимы с бронебойными снарядами, но легче пробивают броню. Подкалиберные снаряды имели значительно меньший вес по сравнению с обычными бронебойными снарядами, что позволяло им разгоняться в стволе орудия до существенно больших скоростей. Использование подкалиберных снарядов позволило значительно повысить бронепробиваемость имевшихся орудий, что в свою очередь дало возможность даже устаревшим орудиям поражать более современную, хорошо бронированную бронетехнику. Подкалиберные и кумулятивные снаряды не могут использоваться одновременно, так как требуют различной начальной скорости снаряда (разной длины ствола: короткие стволы для кумулятивных и длинные для подкалиберных). Поэтому одни орудия могут стрелять только подкалиберными, а другие — только кумулятивными.



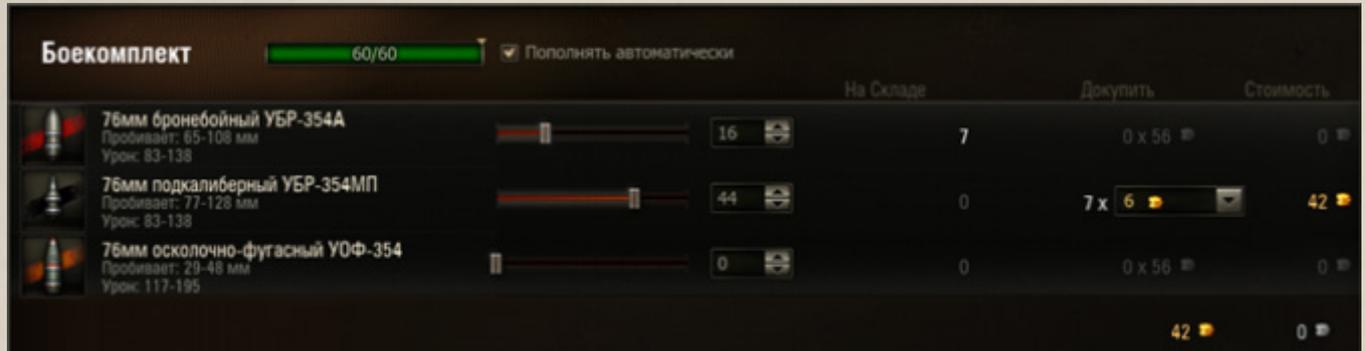
#### Кумулятивные (КС)

Высокая бронепробиваемость, умеренные повреждения. При столкновении снаряда с броней происходит подрыв взрывчатого вещества. При этом металл облицовки расплавляется и обжимается взрывом в тонкую струю, летящую вперёд с очень высокой скоростью и пробивающую броню. Пробиваемость кумулятивного снаряда не зависит от скорости снаряда и одинакова на всех дистанциях. Данный тип снаряда не может использоваться одновременно с подкалиберными снарядами.

## Пополнение боекомплекта

Чтобы пополнить боекомплект:

1. Нажмите кнопку **Обслуживание** в Ангаре или щёлкните по иконке снаряда в Ангаре. Откроется окно обслуживания.



2. Перетащите слайдеры рядом с нужным типом снаряда, чтобы изменить соотношение и выбрать необходимое количество снарядов каждого типа.

3. Отметьте «Пополнять автоматически», чтобы автоматически восстанавливать число снарядов в боекомплекте после каждого боя.

4. Нажмите **Принять**. Боекомплект пополнен. Стоимость снарядов списана с вашего счёта.

Снаряды располагаются в слотах и загружаются в боеукладку последовательно. Исходный порядок размещения снарядов можно изменить. Таким образом вы сможете менять порядок переключения между типами снарядов во время боя.

**Чтобы изменить порядок переключения между снарядами во время боя,** щёлкните по слоту со снарядом и выберите нужный тип снаряда.

**Чтобы просмотреть характеристики снаряда,** щёлкните правой кнопкой мыши по нужному типу снарядов в Ангаре или в окне обслуживания.

На Складе 70	Запас снарядов данного типа на Складе.
Докупить 0 x 35	Количество снарядов данного типа, которые можно докупить за кредиты.
5 x 2	Премиум снаряды, которые можно приобрести за золото или кредиты. Стоимость одного снаряда в выбранной игровой валюте указана в выпадающем списке. Общая стоимость приобретаемых снарядов указана в графе «Стоимость».
47	Количество загруженных снарядов каждого типа.

**37мм броневойный УБРТ1**

**37мм броневойный УБРТ1**

**Характеристики**

- 37 Калибр (мм)
- 26-43 Бронепробиваемость (мм)
- 23-38 Урон (ед.)

Используется для стрельбы из орудий  
37 мм Гонкис

Закреть

! Вы также можете купить дополнительные снаряды в Магазине. Смотрите [«Покупка снарядов»](#).

## Ремонт техники

После окончания боя вы снова возвращаетесь в Ангар. Ваша техника, скорее всего, будет повреждена или разбита. Ремонт техники осуществляется в окне обслуживания.

Чтобы произвести ремонт:

1. Нажмите кнопку **Обслуживание** в Ангаре.



2. Нажмите **Ремонтировать**. Техника будет отремонтирована, стоимость ремонта будет списана с вашего счёта.
3. Отметьте «Ремонтировать автоматически», чтобы ремонтировать технику автоматически после каждого боя.
4. Нажмите **Принять** > **Заккрыть**.

Используя окно обслуживания, вы также можете:

- Пополнить боекомплект выбранными типами снарядов, а также настроить автоматическое пополнение боекомплекта.
- Закупить необходимое снаряжение, а также настроить автопополнение снаряжения.



**Смотрите также:**

- [Пополнение боекомплекта](#)
- [Установка снаряжения](#)

## Случайный бой

После того как вы выбрали технику и подготовили её к бою (смотрите «[Выбор техники](#)»), у вас есть возможность попробовать свои силы с опытными бойцами в бою.

В World of Tanks вы можете принять участие в одном из трёх захватывающих типов случайных боёв:

- Стандартный бой;
- Штурм;
- Встречный бой.

Каждый из типов случайного боя отличается условиями победы в битве, количеством баз на карте и ролью каждой из команд.

Выбор типа боя, карты и участников осуществляется случайным образом.

**Чтобы начать случайный бой**, нажмите кнопку **В бой!** или выберите «Случайный бой» в меню «В бой!». Вы попадаете в комнату ожидания боя, а вслед за этим — на экран загрузки боя.



### В этой главе:

- [Стандартный бой](#)
- [Встречный бой](#)
- [Штурм](#)
- [Боевой экран](#)
- [Управление в бою](#)
- [Режимы стрельбы](#)
- [Прицел и маркеры орудия](#)
- [Захват базы](#)
- [Тактика](#)
- [Режим посмертия](#)
- [Результаты боя](#)
- [Достижения](#)
- [Запись и просмотр боя](#)



Экран загрузки случайного боя содержит следующую информацию:

- название типа боя;
- название и предварительный просмотр карты, выбранной для боя;
- условия победы в битве;
- списки обеих команд, включая имена игроков, модели и иконки техники;
- случайные подсказки по тактике ведения боёв;
- полосу загрузки боя.

Экран Боя появится после того, как завершится загрузка. Сам же бой начнётся после того, как истечёт 30 секунднй отсчёт времени до начала боя.

### **Стандартный бой**

В бою принимают участие две команды, каждая из которых имеет свою базу.

Стандартный бой продолжается до захвата базы противника или до уничтожения всех танков противника.

### **Встречный бой**

Встречный бой отличается от стандартного наличием на карте единственной нейтральной базы, которая располагается между исходными позициями команд. При этом ни одна из команд не имеет собственной базы.

Встречный бой продолжается до захвата нейтральной базы одной из команд или до уничтожения всех танков противника.

Нейтральная база представляет собой круг, в центре которого находится флагшток. Для захвата такой базы необходимо набрать 100 очков захвата.

Очки захвата нейтральной базы начисляются по тем же правилам, что и очки захвата базы противника (смотрите «[Начисление очков захвата](#)»).

#### **Отличие нейтральной базы от базы противника:**

- Нейтральная база изначально не принадлежит ни одной из команд.
- Захват базы приостанавливается, если на территории нейтральной базы находятся танки обеих команд. При этом очки захвата, набранные до появления второй команды на территории нейтральной базы, сохраняются.

### **Штурм**

Штурм отличается от стандартного боя наличием всего одной базы, которая принадлежит обороняющейся команде.

#### **Для победы в данном типе боя:**

- Обороняющаяся команда должна удерживать свою базу или уничтожить все танки атакующей команды.
- Атакующая команда должна захватить базу или уничтожить все танки обороняющейся команды.

! Если после истечения времени боя база обороняющейся команды не захвачена и на поле боя присутствует техника обеих команд, победа в битве присуждается обороняющейся стороне.

! Вы можете отключить некоторые типы боёв в меню **Настройки > Игра > Типы случайных боёв** (смотрите «[Игра](#)»).

## Боевой экран

После загрузки боя вы попадёте на экран Боя. Именно тут вы будете проводить большую часть своего игрового времени.

! В зависимости от типа битвы экран Боя может иметь незначительные отличия.

Чтобы просмотреть описание элемента интерфейса, наведите курсор на выделенную область экрана Боя.



## Управление в бою

Чтобы управлять техникой во время боя, используйте специальные клавиши управления. Полный список клавиш управления смотрите в разделе «[Список клавиш управления](#)».



**Смотрите также:**

- [Настройки](#)
- [Список клавиш управления](#)

### Справка

Окно справки содержит краткую сводную информацию по основным функциям, доступным во время боя.

- Нажмите **F1** для вызова справки на экране Боя.
- Нажмите **Esc** или нажмите **F1** ещё раз, чтобы скрыть окно справки.

### Передвижение

- Используйте клавиши **W, A, S, D** для движения.
- Нажмите **R/F** для включения режима автоматического движения.
- Нажмите клавишу **R** два раза, чтобы автоматически двигаться вперёд с максимальной скоростью.
- Нажатием клавишу **F** два раза, чтобы автоматически двигаться назад с максимальной скоростью.

### Стрельба

- Используйте **левую кнопку мыши** для выстрела.
- Нажмите **Пробел** для короткой остановки и выстрела.

### Автоприцел

- Щёлкните **правой кнопкой мыши** на цели, чтобы включить автоматический прицел.
- Щёлкните **правой кнопкой мыши** вне цели либо нажмите **E**, чтобы отключить автоприцел.

### Камера

- **Подвигайте мышью** или используйте **стрелки на клавиатуре**, чтобы управлять камерой.
- Прокрутите **мышь вперёд/назад** или нажмите **PgUp/PgDn**, чтобы приблизить или отдалить камеру.
- Удерживайте **правую кнопку мыши**, чтобы вращать камеру независимо от башни.

! Башня с установленным в ней орудием следует за камерой с некоторым отставанием. Маркер положения орудия указывает, куда направлено орудие в данный момент.

### Боекомплект/Снаряжение

- Нажмите **клавишу 1–3** для смены текущего типа снаряда.
- Нажмите **клавишу 4–6**, чтобы задействовать нужное снаряжение. Выберите повреждённый модуль или члена экипажа, выбывшего из боя, который вы хотели бы починить/вернуть в строй.

! Однократное нажатие **клавиш 1–3** приведёт к тому, что орудие сперва выстрелит уже заряженным типом снаряда, а затем перейдёт на новый. При двойном нажатии начнётся перезарядка на выбранный тип снарядов, которая займёт стандартное время перезарядки.

! Если снаряжение задействуется автоматически или работает на протяжении всего боя, то над изображением такого снаряжения нет цифры.

### Управление боевым чатом

- Нажмите клавишу **Enter**, чтобы активировать чат и/или отправить сообщение.
- Нажмите **Tab**, чтобы переключиться между получателями сообщений (отправлять можно своей команде или всем участникам боя).
- Нажмите **Esc** или щёлкните левой кнопкой мыши вне чата, чтобы закрыть чат.

### Радиальное меню приказов

- Нажмите и удерживайте **Z**, чтобы отобразить радиальное меню приказов.
- Выберите нужную команду соответствующей клавишей или движением мыши.

### Миникарта

- Нажмите «=», чтобы увеличить масштаб миникарты.
- Нажмите «-», чтобы уменьшить миникарту. Функция доступна только если миникарта была увеличена.
- Нажмите **M**, чтобы скрыть/вернуть на экран скрытую миникарту.

### Отправка жалобы

Если вы считаете, что действия другого игрока являются оскорбительными или каким-либо образом нарушают правила игры, вы можете пожаловаться на игрока.

Для отправки жалобы:

1. Нажмите и удерживайте **Ctrl**.
2. Щёлкните правой кнопкой мыши по имени игрока на панели состава команд.
3. Выберите Пожаловаться > соответствующий тип жалобы.

! Каждый игрок может отправить не более пяти жалоб в день.

### Выход из боя

Вы можете покинуть поле боя в любой момент:

1. Нажмите **Esc**.
2. Выберите «Вернуться в Ангар».
3. Нажмите **Да**.

! Если вы преждевременно покинете поле боя, ваша техника будет автоматически уничтожена после окончания битвы.

## Режимы стрельбы

В игре существуют три режима стрельбы: аркадный, снайперский и артиллерийский. Выбор режима зависит от конкретной боевой ситуации, вашей стратегии, а также от вида техники.

**!** При переключении между снайперским и аркадным режимом камера всегда смотрит в ту же точку, что и до переключения.

### Аркадный режим

Аркадный является основным режимом, существующим для всех танков. Этот режим удобен для динамичных танковых боёв на ближних и средних дистанциях.

### Снайперский режим

Снайперский режим есть у всех видов техники, кроме САУ.

Перейти в снайперский режим можно одним из следующих способов:

- Прокрутите колёсико мыши без паузы на три щелчка вперёд.
- Нажмите **LShift**.

Выйти из снайперского режима можно также несколькими способами:

- Прокрутите колёсико мыши без паузы на три щелчка назад.
- Нажмите **LShift**.



### Артиллерийский режим

Этот режим доступен только для САУ.

- Чтобы перейти в артиллерийский режим, нажмите **LShift**.
- Для выхода из этого режима нажмите **LShift**.

Вы также можете перейти в артиллерийский режим с центрированием камеры на определённой точке на карте. Для этого, удерживая **Ctrl**, щёлкните правой кнопкой мыши по нужной точке на миникарте.



## Прицел и маркеры орудия

Используйте блок прицела для того, чтобы определять расстояние до цели, целиться, определять разброс снарядов, положение орудия и др.

Прицел находится в центре боевого экрана. Изменить отображение прицела можно в настройках. Смотрите [«Прицел»](#).



**Расстояние до цели.** Определяет расстояние до объекта (техники или элемента ландшафта).

**Иконка техники.** Показывает силуэт техники.

**Уровень техники.** Показывает уровень техники в прицеле.

**Модель техники / Имя игрока.** Отображает модель машины или имя игрока в прицеле (зависит от настроек маркера).

**Индикатор прочности цели.** Показывает состояние цели.

**Прочность цели.** Показывает точное значение прочности цели (в процентах или HP).

**Маркер типа техники.** Отображает тип техники в прицеле (см. [«Маркеры техники»](#)).

**Индикатор направления обстрела.** Показывает направление, с которого вас обстреливают.

**Индикатор перезарядки орудия.** Определяет степень перезарядки или готовности орудия. После выстрела подождите, пока орудие перезарядится и сектор перезарядки снова станет зелёным. Теперь можно стрелять снова.

**Количество снарядов.** Количество оставшихся снарядов. Если снарядов менее трёх, то количество отображается красным.

**Прицельный маркер.** Обозначает цель. Если контур танка подсвечен, значит этот танк находится в прямой видимости и может быть поражен выстрелом из орудия прямой наводкой.

**Индикатор прочности игрока.** Определяет состояние вашей техники и её прочность.

**Разброс орудия.** Определяет радиус разброса снарядов. Снаряд не всегда летит точно в цель: у орудия есть определённый разброс, отмечаемый маркерами разброса, который увеличивается при движении танка, при вращении башни, при выводе из строя наводчика или при повреждении орудия.

**Маркер положения орудия.** Определяет, куда направлено орудие. Обратите внимание, что орудие, камера и корпус техники не всегда «смотрят» в одном направлении.

## Захват базы

Базой считается круг радиусом 50 м, в центре которого находится флагшток с флагом.

Базы противников находятся на противоположных концах карты. Нейтральная база, как правило, находится посередине карты.

**!** Условия победы и количество баз отличаются для разных типов случайного боя. Смотрите также [«Стандартный бой»](#), [«Встречный бой»](#), [«Штурм»](#).

### Начисление очков захвата

Каждый танк, который находится в пределах базы противника или в пределах нейтральной базы (для режима «Встречный бой»), получает очки захвата с фиксированной скоростью. Если в зоне несколько танков одной команды, их очки суммируются. База считается захваченной, когда накопилось 100 очков захвата.

Очки начисляются по следующим правилам:

- Если танк покинул базу, его очки захвата обнуляются.
- Если танк получил повреждения, его очки обнуляются, захват не прекращается.
- Если танк уничтожен, его очки обнуляются, захват базы прекращается.
- Присутствие в зоне базы «танков-хозяев» не мешает захвату (если вы сумеете выжить и продержаться достаточно для захвата время).

**!** В режиме цветовой слепоты флаги-индикаторы баз меняют цвет. Смотрите также [«Графика»](#).



## Тактика

Победа в бою может быть достигнута только в результате совместных усилий всех игроков команды, каждый из которых играет свою особую роль на поле боя и является частью общей стратегии команды.

Захватывайте базы, прорывайте оборону, атакуйте скоординированно, сообщайте союзникам координаты артиллерии противника и, конечно, не забывайте охранять свою базу!

Ниже приводятся основные тактические принципы для разных видов бронетехники, которые помогут вам эффективнее добиваться побед.

### Тяжёлые танки

Двигайтесь вперёд, расстреливая технику противника. Вы можете остаться прикрывать САУ или служить резервом.

### Средние танки

Маневрируйте, бейте тяжёлые танки и ПТ-САУ в борта и корму, лёгкие — куда получится. Вы можете прорываться и уничтожать САУ противника или охранять свои гаубицы.

### Лёгкие танки

Прежде всего, лёгкие танки — превосходные разведчики, способные быстро отыскать и нейтрализовать артиллерию противника. Кроме этого, их мобильность и большой радиус обзора позволяют быстро находить технику противника и передавать её координаты союзникам. Тактика управления лёгким танком состоит в маневрировании. В лёгкий танк достаточно сложно попасть, так же как и сложнее заметить, если танк не стоит на месте. А если противник увлечётся, можно захватить его базу.

### ПТ-САУ

Поражайте технику противника, стреляя в снайперском режиме издалека. Старайтесь маскироваться за кустами и наносить удары с фланга. Почувствовав опасность, сразу меняйте позицию. Истребители танков — идеальное средство защиты. Их мощные орудия позволяют поражать технику противника с дальней дистанции, а толстая лобовая броня гарантирует высокий уровень фронтальной защиты.

### САУ

Это неповоротливые, медлительные машины с огромной огневой мощностью. Снаряд артиллерии летит по параболе, так что можно вести огонь из-за укрытия. Займите хорошую позицию, бейте тяжёлые танки в уязвимую крышу (а лёгкие и средние танки в любую точку) и надейтесь, что танки противника до вас не доедут. Если же противник всё-таки прорвался, переходите в аркадный режим и надейтесь, что вы перезарядитесь быстрее, чем противник пробьёт вашу слабую броню.

### Деревья

- Если вы решили повалить дерево, имейте в виду, что успех тарана зависит от массы техники.
- Если дерево повалить не удалось, танк останавливается.
- Повреждений от столкновения с деревьями (как и с подбитыми танками) танк не получает. Кусты танк не таранит.
- Поваленные деревья не служат препятствием для проезда, но влияют на видимость техники.

### Ландшафт

В игре также учитывается влияние типов ландшафта на скорость передвижения техники:

- По асфальту и по дорогам техника движется с максимальной скоростью.
- По траве, по земле и пашне — со средней.
- По болотистой местности — очень медленно.

### Базовые тактические советы:

- Стрельба на ходу очень неточная.
- Борт и корма танков бронированы хуже.
- Чем ближе к противнику, тем проще пробить броню.
- Движущийся танк более заметен, чем неподвижный.
- Танк не виден за зданиями, ландшафтом и подбитой бронетехникой, в то время как поваленные деревья и кусты не скроют вас от противника.
- Кусты и деревья делают танк менее заметным.
- При падении с большой высоты танк может разбиться, а при погружении в воду — утонуть.

## Режим посмертия

Если ваша техника была уничтожена до окончания боя, у вас есть выбор: либо вернуться в Ангар, выбрать другой танк и вступить в новый бой (смотрите «[Выбор техники](#)»), либо остаться на поле боя и наблюдать в режиме посмертия за тем, как ваши союзники сражаются до победного конца.

После уничтожения вашего танка включается режим посмертия и боевой экран темнеет. Выключить пост-эффект в посмертии можно в настройках игры (смотрите «[Игра](#)»).



В режиме посмертия вы можете пользоваться чатом, а также миникартой, например, посылать союзникам сообщения: «Внимание на квадрат!».

### Управление в режиме посмертия:

- Чтобы переключаться между остающимися на поле боя союзниками и следить за ходом битвы с их точки зрения, щёлкните правой кнопкой мыши.
- Чтобы вернуться к предыдущему танку из просмотренных, щёлкните левой кнопкой мыши.
- Чтобы выбрать танк союзника и следить за боем с его точки зрения, удерживайте **Ctrl** и щёлкните левой кнопкой мыши по имени игрока на панели состава команды.
- Чтобы послать сообщение «Внимание на квадрат!», удерживайте **Ctrl** и щёлкните левой кнопкой мыши по квадрату на миникарте.
- Чтобы выйти из битвы, нажмите **Esc** > **Вернуться в Ангар** > **Да**.

## Результаты боя

По окончании сражения появится окно результатов боя с перечислением командных и личных достижений. Здесь вы можете увидеть, сколько кредитов и опыта вы получили в данном бою (смотрите «[Начисление опыта](#)» и «[Кредиты](#)»), оценить количество уничтоженных, повреждённых и обнаруженных машин противника, а также посмотреть список полученных в бою наград.

Статус	Кредиты	Опыт
Без премиума	46,725	3,964
С премиумом	70,088	5,946

На закладке «Подробный отчёт» можно увидеть детальную статистику боя: количество произведённых выстрелов и попаданий, нанесённый урон противникам и союзникам, очки захвата и защиты базы и другую полезную информацию.

Статистика	Кредиты	С премиумом
Произведено выстрелов	Начислено за бой	70,088
прямых попаданий	Штраф за урон союзникам	0
осколочно-фугасных повреждений	Компенсация за урон от союзников	0
пробитий	Автоматический ремонт техники	0
Нанесено урона	Автопополнение боекомплекта	(1,288) (42)
Получено попаданий	Автопополнение снаряжения	0 0
пробитий	Итого:	45,437 (42) 68,800 (42)
осколочно-фугасных		
не нанёсших урон		
Потенциальный полученный урон		
Урон союзникам (уничтожено/повреждений)		
Обнаружено противников		
Повреждено противников		
Уничтожено противников		
Урон по вашим разведанным		
Очки захвата базы		
Очки защиты базы		
Пройдено		
0.77 км		
<b>Время</b>	<b>Опыт</b>	
Начало боя	Начислено за бой (рекорд)	1,982 198 2,973 297
1:10 PM	за первую победу в день	x2 x2
Продолжительность боя	Штраф за урон союзникам	0 0
5 мин 11 с	Итого:	3,964 198 5,946 297
Время в бою до уничтожения		

## Достижения

Информация обо всех ваших боевых достижениях представлена на экране «Достижения». Экран состоит из четырёх разделов:

- **Сводка.** Сводная информация о ваших основных достижениях.
- **Награды.** Описание и условия получения всех боевых наград.
- **Статистика.** Общая боевая статистика.
- **Техника.** Статистика по каждой боевой машине.



В этой главе:

- [Сводка](#)
- [Награды](#)
- [Статистика](#)
- [Техника](#)

### Сводка

В разделе «Сводка» представлена сводная статистика ваших основных достижений:

**Личный рейтинг.** Показатель вашего боевого мастерства. Зависит от следующих параметров:

- количество проведённых боёв;
- процент побед;
- процент выживаемости;
- процент попаданий;
- средний урон за бой;
- средний опыт (без учёта преимущества от премиум аккаунта и бонусов). Смотрите также «[Премиум аккаунт](#)».



**Основные показатели боевой эффективности.** К ним относятся:

- количество проведённых боёв;
- процент побед;
- средний урон за бой;
- средний процент попаданий по технике противника;
- количество знаков классности «Мастер»;
- максимальное количество противников, уничтоженных за один бой;
- средний опыт за бой;
- максимальный опыт за бой.

**Значимые награды.** Наиболее значимые из присуждённых вам наград.

**Ближайшие награды.** Награды, к получению которых вы максимально приблизились.

## Награды

В разделе «Награды» представлен полный список наград, которые можно завоевать в игре. Все награды, которые вы уже получили, подсвечены.

Вы можете настроить текущее представление раздела при помощи фильтров:

- **Все.** Отображены все награды, существующие в игре.
- **Уже получены.** Отображены завоеванные вами награды.
- **Ещё не получены.** Отображены только награды, которые ещё предстоит завоевать.

Чтобы просмотреть подробное описание и условия получения награды, наведите курсор на изображение награды.

Некоторые награды имеют вспомогательные индикаторы:



### Индикатор количества медалей.

Количество завоеванных медалей одного типа. Появляется рядом с наградами, которые можно получать многократно.



### Индикатор рекордной серии.

Рекордный показатель для данной награды (например, рекордная серия попаданий).



Индикатор прогресса получения награды. Визуальное представление прогресса получения награды.



## Статистика

В разделе «Статистика» представлены:

- ваша общая боевая статистика;
- количество боёв на всей вашей технике с разделением по типам, нациям и уровням.



## Техника

В разделе «Техника» представлена вся техника, на которой вы участвовали в боях.

Чтобы оценить ваши достижения на определённой технике:

1. Выберите танк из списка в разделе «Техника».
2. Перейдите на закладки «Статистика» и «Награды»:
  - **Закладка «Статистика»** содержит подробную боевую статистику по выбранной машине.
  - **Закладка «Награды»** отображает все награды, завоёванные на выбранной технике.



## Запись и просмотр боя

У вас есть возможность не только оттачивать свои боевые навыки непосредственно в боях, но и анализировать проведённые бои после их окончания. Используя функцию записи, вы сможете:

- воспроизводить запись боя нужное количество раз;
- перематывать запись вперёд и просматривать определённые фрагменты боя;
- переключаться между свободной камерой (вид танка со стороны) и камерой танка;
- выбирать скорость воспроизведения записи.

**Чтобы записать бой**, выберите Меню > Настройки > Игра > Записывать бои для воспроизведения.

После окончания боя в папке с игрой появится папка Replays, которая содержит файл записи боя в формате .wotreply. Имя файла записи включает название карты, на которой происходил бой, и название танка.

### Чтобы просмотреть запись боя:

1. Закройте клиент игры после окончания боя.
2. Откройте папку Replays > .wotreply.

Клиент игры будет автоматически запущен, и начнётся загрузка карты, на которой происходил бой. Регистрироваться на сервере при этом не нужно. После загрузки карты начнётся воспроизведение боя. Воспроизведение записи остановится автоматически после окончания боя.

Во время просмотра боя вы можете переключаться между двумя типами съёмки:

- Съёмка собственной камерой танка, которая позволяет воспроизводить запись, но не позволяет менять точку обзора.
- Съёмка свободной камерой, которая позволяет менять точку обзора и поворачивать камеру на 360 градусов.

! Подробную информацию о воспроизведении записи боя смотрите в разделе «[В режиме воспроизведения записи боя](#)».

## Опыт

Опыт зарабатывается на поле боя, причём вы получаете очки опыта даже за проигранную битву, если сумели проявить себя отчаянным бойцом!

Боевой опыт используется для исследования модулей и развития техники (смотрите «[Исследование техники и модулей](#)») и, соответственно, для продвижения в игре.



**В этой главе:**

- [Начисление опыта](#)
- [Свободный опыт](#)



Информация о количестве очков опыта указана в Ангаре рядом с кнопкой

Исследовать.

! Боевой опыт закрепляется за техникой, на которой был заработан, и может быть направлен на исследование только этой техники.

! Владельцы премиум аккаунтов получают на 50% больше опыта, и, соответственно, имеют возможность быстрее осуществлять модернизацию своих машин. Подробнее смотрите «[Премиум аккаунт](#)».

! Боевой опыт, заработанный на элитной бронетехнике, можно перевести в свободный опыт. Подробнее смотрите «[Свободный опыт](#)».

### Начисление опыта

Опыт начисляется по результатам боя по следующим показателям:

- общая активность команды в бою;
- активные боевые действия: стрельба в некотором радиусе от противника, а также стрельба противника в некотором радиусе от игрока;
- обнаружение противника (за САУ больше, чем за обычный танк);
- критическое повреждение техники противника (учитывается разница в уровнях);
- уничтожение техники противника (учитывается разница в уровнях);
- выживание к моменту окончания боя;
- захват базы противника. Подробнее смотрите «[Захват базы](#)».

## Свободный опыт

567 ★

Информация о количестве свободного опыта указана рядом с кнопкой **Перевод опыта**.

Обычный боевой опыт, заработанный на элитной и премиум бронетехнике, можно перевести в свободный опыт. Свободный опыт можно использовать для исследования любых модулей и веток развития для любой техники, исследованной игроком. Причём, сперва для исследования будет расходоваться обычный опыт, прикрепленный к конкретной технике, а если собственного опыта танка недостаточно, будет использован свободный опыт.

Кроме того, за каждый бой вы получаете небольшое количество свободного опыта, который составляет примерно 5% от всего заработанного боевого опыта. Вы можете продолжать накапливать свободный опыт либо перевести боевой опыт в свободный и, таким образом, быстрее развивать желаемые танки.

### Чтобы перевести опыт в свободный опыт:

1. Нажмите **Перевод опыта**.
2. Выберите танк (элитный либо премиум), с которого хотите перевести опыт.
3. Укажите сумму опыта для перевода.
4. Нажмите **Перевести** > **Перевести**. Перевод боевого опыта в свободный будет осуществлён. Указанная стоимость будет списана с вашего игрового баланса.



! Перевод опыта в свободный доступен только для элитной и премиум бронетехники.

! Конвертация опыта производится за золото.

## Игровая валюта



Валюта в игре представлена кредитами и золотом. С информацией о состоянии вашего баланса можно ознакомиться в правом верхнем углу экрана.



*В этой главе:*

- [Кредиты](#)
- [Золото](#)
- [Конвертация валюты](#)

### Кредиты

Кредиты — это основная игровая валюта, которую вы зарабатываете в боях, получаете за продажу модулей и техники или вымениваете за золото. Кредиты могут быть потрачены на ремонт техники, покупку модулей и другие игровые нужды. Штрафы в игре также оплачиваются в кредитах.

**Кредиты начисляются по результатам боя по следующим правилам:**

- за участие в бою (учитывается уровень техники);
- за победу в бою (учитывается уровень техники);
- за нанесённые противнику повреждения;
- за обнаружение противника (за САУ больше, чем за обычный танк).

**!** За повреждение или уничтожение техники союзника взимается штраф в кредитах. Уведомление о количестве списанных кредитов отображается в Служебном канале и в окне результатов после боя.

### Золото

Золото — это дополнительная игровая валюта, которую вы получаете только в обмен на реальные деньги. Золото используется для покупки премиум контента, премиум боеприпасов и оборудования, премиум аккаунтов. Вы также можете восполнять недостаток кредитов, покупая их за золото.

Купить золото вы можете при помощи кнопки **Купить золото**, которая направит вас на сайт World of Tanks. Следуйте инструкциям, указанным на сайте, чтобы пополнить ваш игровой счёт.

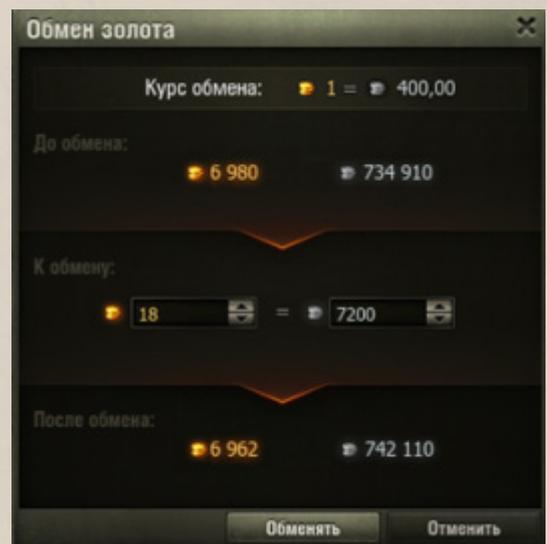
### Конвертация валюты

При необходимости вы можете восполнить недостаток кредитов, купив их за золото.

**Чтобы обменять золото на кредиты:**

1. Нажмите **Обмен золота**.
2. Укажите количество золота, которое хотите обменять.
3. Нажмите **Обменять** > **Обменять**. Ваш игровой счёт пополнится на указанную сумму кредитов.

**!** Кредиты не могут быть конвертированы в золото.  
**!** Золото не может быть выведено из игры и конвертировано в другие виртуальные или реальные внеигровые валюты.



## Продвинутый уровень

Если вы уже овладели основами игры и готовы проникнуть глубже в возможности танковой вселенной, этот раздел специально для вас.

Здесь вы научитесь исследовать модули и технику, управлять экипажем, участвовать в продвинутых видах боёв, покупать и продавать бронетехнику и комплектующие, использовать чаты и каналы.

## Премиум аккаунт

Если вы серьёзно настроены на развитие парка своей техники, вам стоит задуматься о приобретении премиум аккаунта. Такой аккаунт позволит вам зарабатывать на 50% больше опыта и кредитов за бой и, соответственно, быстрее развивать бронетехнику.

Премиум аккаунт можно приобрести за игровое золото. Срок действия премиум аккаунта может составлять 1 или 3 дня, неделю или месяц, полгода или год.

Для того чтобы купить премиум аккаунт:

1. Нажмите **Купить премиум**.
2. Выберите срок, на который хотите приобрести премиум аккаунт:
  - на 12 месяцев (360 дней)
  - на 6 месяцев (180 дней)
  - на месяц (30 дней)
  - на неделю (7 дней)
  - на три дня (72 часа)
  - на день (24 часа)

3. Нажмите **Купить > Купить**. В системном канале появится сообщение об успешном приобретении аккаунта, а также дата окончания действия премиум аккаунта. Соответствующая сумма в золоте будет списана с вашего игрового счёта.

По истечении срока действия вы сможете продлить премиум аккаунт, нажав **Продлить премиум**, или играть в стандартном режиме.

Количество времени, оставшегося до истечения срока действия премиум аккаунта, указано рядом с кнопкой покупки премиум в Ангаре.



*Смотрите также:*

- [Золото](#)
- [Виды и типы бронетехники](#)



## Исследование техники и модулей

Исследуйте новые модули и танки, чтобы расширять свой арсенал техники, продвигаться в игре и получать больше возможностей на поле боя. Для развития используйте опыт, накопленный в боях (смотрите [«Опыт»](#)).

Существуют два способа исследования модулей и техники:

- **Исследование модулей текущего танка.** Развитие происходит путём исследования и приобретения модулей для текущего танка.
- **Исследование техники в дереве исследований.** Дерево исследований позволяет увидеть общую картину исследований техники.

**В этой главе:**

- [Исследование модулей для текущего танка](#)
- [Дерево исследований](#)

**!** Не допускается приобретение новых, высокоуровневых танков за кредиты без предварительного исследования, а также переход на дерево другой нации.

### Исследование модулей для текущего танка

Чтобы исследовать модули для текущего танка:

1. Перейдите в Ангар.
2. Нажмите **Исследовать**. Откроется окно исследований модулей. В окне отобразится фрагмент дерева исследований, который показывает все возможные улучшения модулей для данного танка и следующие за текущим танки в дереве своей нации.

**Смотрите также:**

- [Установка модулей](#)
- [Покупка модулей](#)



3. Щёлкните левой кнопкой мыши по зелёной плашке на нужном модуле.
4. Нажмите **Да**. Указанное количество очков опыта будет вычтено из вашего игрового опыта, а исследованный модуль станет доступен для покупки.



**Чтобы купить и установить исследованный модуль на текущий танк в окне исследований:**

1. Щёлкните левой кнопкой мыши по жёлтой плашке на исследованном модуле.
2. Нажмите **Купить**. Указанное количество кредитов будет списано с вашего игрового счёта, а модуль будет куплен и установлен на текущий танк.

Исследованные модули можно также приобрести в Магазине или на панели модулей в Ангаре. Подробнее смотрите [«Установка модулей»](#) и [«Покупка модулей»](#).

Танк получает статус элитного после исследования всех модулей. Смотрите [«Виды и типы бронетехники»](#).

- ! Для просмотра подробных характеристик модуля щёлкните по нему правой кнопкой мыши и выберите «Информация о модуле».
- ! Для перехода к Дереву исследований выбранной нации щёлкните по флагу нации.

Модуль, недоступный для исследования.

Модуль, доступный для исследования. На зелёной плашке указано необходимое количество опыта.

Исследованный модуль, доступный для покупки. На жёлтой плашке указано необходимое количество кредитов.

Исследованный модуль, имеющийся на Складе.

Исследованный модуль, установленный на технику.

### Дерево исследований

Дерево исследований представляет собой всю технику данной нации, начиная с самого базового танка до наиболее сложных машин, и позволяет увидеть общую картину исследований, проследив прогресс перехода от одной машины к другой. Дерево исследований располагается на экране исследований.

**Чтобы исследовать модуль определённого танка:**

1. Нажмите **Исследования**. Откроется страница с деревом исследований для всех наций.





2. Выберите нужную нацию, нажав на флаг СССР, Германии, США, Франции, Великобритании или Китая. Откроется дерево исследований для выбранной нации. Доступная для исследования техника выделена зелёными плашками с указанием необходимого для исследования количества очков опыта.

3. Щёлкните по нужному танку левой кнопкой мыши. Откроется окно исследования модулей, в котором отображён фрагмент дерева исследований. Ветка дерева содержит все возможные улучшения модулей для данной техники. Доступные для исследования модули выделены зелёной плашкой с указанием стоимости исследования.

**Смотрите также:**

- [Покупка техники](#)
- [Покупка модулей](#)

4. Щёлкните по нужному модулю правой кнопкой мыши и выберите «Исследовать» или щёлкните по зелёной плашке на модуле левой кнопкой мыши.

5. Нажмите **Да**. Указанное количество очков будет вычтено из вашего игрового опыта, а исследованный модуль станет доступен для покупки.

6. Чтобы купить и установить исследованный модуль на текущий танк, щёлкните левой кнопкой мыши по жёлтой плашке на исследованном модуле.

7. Нажмите **Купить**, чтобы приобрести и установить данный модуль на текущий танк. Соответствующая стоимость в кредитах будет списана с вашего игрового баланса.

! Чтобы установить модуль на танк, нужно не только исследовать, но и купить его. Смотрите также [«Покупка модулей»](#).

! Чтобы воспользоваться исследованным танком, его нужно купить. Смотрите [«Покупка техники»](#).

В окне исследований можно исследовать и приобретать не только отдельные модули, но и саму технику.

#### **Чтобы исследовать и купить определённый танк:**

1. Нажмите **Исследования**. Откроется страница с деревом исследований для всех наций.

2. Выберите нужную нацию, нажав на флаг СССР, Германии, США, Франции, Великобритании или Китая. Доступная для исследования техника выбранной нации выделена зелёными плашками с указанием необходимого для исследования количества очков опыта.

3. Щёлкните по нужному танку правой кнопкой мыши и выберите «Исследовать» или щёлкните по зелёной плашке на танке левой кнопкой мыши.

4. Нажмите **Да**. Указанное количество очков будет вычтено из вашего игрового опыта, а исследованный танк станет доступен для покупки.

5. Чтобы купить исследованный танк, щёлкните левой кнопкой мыши по жёлтой плашке на исследованном танке.

6. В окне покупки техники нажмите **Купить**, чтобы приобрести данный танк. Соответствующая стоимость в кредитах будет списана с вашего игрового баланса, а новый танк появится на панели техники в Ангаре и на Складе. Подробнее смотрите [«Покупка техники»](#).

## Оборудование и снаряжение

Чтобы улучшить различные характеристики вашей техники и, соответственно, результативность на поле боя, используйте оборудование и снаряжение.



В этой главе:

- [Оборудование](#)
- [Снаряжение](#)

### Оборудование

Оборудование представляет собой узлы танка, которые используются для улучшения тех или иных характеристик. Оборудование оказывает постоянное воздействие на танк. Его воздействие может зависеть от определённых факторов (например, танк должен быть неподвижен для активации действия Маскировочной сети или Стереотрубы).



Смотрите также:

- [Золото](#)
- [Покупка оборудования и снаряжения](#)

Каждый танк имеет свой список устанавливаемого оборудования. Этот список может зависеть от национальной принадлежности танка, его типа и модели, а также от его уровня.



Техника более высокого уровня получает доступ к более продвинутому оборудованию.

Оборудование может быть простым и сложным. Смотрите «[Демонтаж оборудования](#)».

### Установка оборудования

Приобретение и установка оборудования возможна только на полностью отремонтированный танк. Каждый танк имеет три слота для оборудования.

#### Чтобы приобрести и установить оборудование на текущий танк:

1. Войдите в Ангар.
2. Щёлкните по слоту оборудования и выберите нужный тип оборудования.
3. Нажмите **Купить**. Выбранное оборудование будет куплено и установлено на текущий танк. Соответствующая сумма в золоте или кредитах будет списана с вашего игрового счёта.

	Ящик с инструментами +25% к скорости ремонта	500,000
	Усиленные приводы наводки +10% к скорости сведения	500,000
	Стереотруба +25% к радиусу обзора из неподвижного танка, но не более 500 м	500,000
	Просветлённая оптика +10% к радиусу обзора, но не более 500 м	500,000
	Средний противоосколочный подбой +20% к абсорбции повреждений от взрывов и тарана	200,000
	Орудийный досылатель среднего калибра -10% к времени зарядания	200,000
	«Мокрая» боеукладка Класс 1 +50% к прочности боеукладки	200,000
	Улучшенная вентиляция Класс 2 +5% ко всем умениям всего экипажа	150,000



При установке сложного оборудования нажмите **Установить** в окне подтверждения установки.



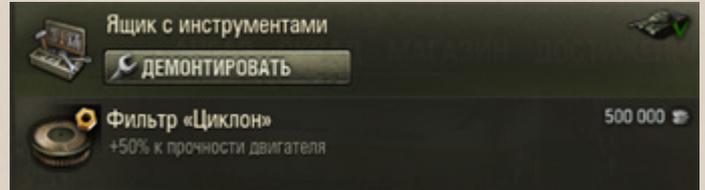
Вы можете также купить оборудование в Магазине. Смотрите «[Покупка оборудования и снаряжения](#)».

### Демонтаж оборудования

Оборудование бывает простым и сложным. Простое оборудование можно свободно устанавливать и демонтировать. Демонтаж сложного оборудования возможен только с его разрушением или за золото (в таком случае оборудование будет сохранено).

#### Чтобы демонтировать простое оборудование:

1. В Ангаре щёлкните по слоту, содержащему оборудование, которое вы хотите демонтировать.
2. Нажмите **Демонтировать**. Оборудование будет демонтировано и помещено на Склад.



#### Чтобы демонтировать сложное оборудование с его разрушением:

1. На панели оборудования щёлкните по слоту, который содержит необходимое сложное оборудование.
2. Нажмите **Уничтожить** > **Уничтожить**. Оборудование будет уничтожено.



#### Чтобы демонтировать сложное оборудование без разрушения:

1. На панели оборудования щёлкните по слоту, который содержит необходимое сложное оборудование.
2. Нажмите **Демонтировать** > **Демонтировать**. Оборудование будет демонтировано и помещено на Склад. Соответствующая сумма в золоте будет списана с вашего игрового счёта.

**!** Вы сможете быстро снять как съёмное, так и сложное оборудование перед продажей техники. Смотрите также «[Склад](#)».

### Снаряжение

Снаряжение представляет собой набор предметов, которые могут применяться в бою для улучшения некоторых характеристик техники или экипажа.

Снаряжение можно применять только один раз за бой, после чего снаряжение будет израсходовано и недоступно до конца боя. Также некоторые виды снаряжения могут действовать на протяжении всего боя.

Ассортимент доступного снаряжения зависит от национальной принадлежности и типа танка. Танк может быть свободно укомплектован любым видом снаряжения. Снаряжение не подлежит исследованию и обмену.



### Установка снаряжения

Каждый танк имеет три слота для снаряжения.

**Чтобы загрузить снаряжение на текущий танк:**

1. Войдите в Ангар.
2. Щёлкните по слоту снаряжения. Откроется окно обслуживания.
3. В поле «Снаряжение» щёлкните по слоту, в котором хотите разместить снаряжение, и выберите нужный тип снаряжения.
4. Нажмите **Принять**. Текущий танк будет автоматически укомплектован данным снаряжением. Соответствующая сумма в золоте или кредитах будет списана с вашего игрового счёта.

**!** Чтобы одновременно применить все изменения, внесённые вами в окне обслуживания, нажмите **Принять > ОК**.

### Выгрузка снаряжения

**Чтобы снять снаряжение:**

1. Войдите в Ангар и щёлкните по слоту снаряжения. Откроется окно обслуживания.
2. В поле «Снаряжение» щёлкните правой кнопкой мыши по снаряжению, которое вы хотите снять.
3. Выберите «Выгрузить на Склад».
4. Нажмите **Принять**. Снаряжение будет помещено на Склад и станет доступно для установки на технику в Ангаре и окне обслуживания.



**Смотрите также:**

- [Покупка оборудования и снаряжения](#)

**!** Выгруженное на склад снаряжение не нужно покупать при повторной установке на танк.

## Внешний вид техники

В Ангаре внешний вид техники можно изменять с помощью камуфляжа, а также нанесения различных эмблем и надписей на корпус.



В этой главе:

- [Камуфляж](#)
- [Эмблемы и надписи](#)

### Камуфляж

На технику можно нанести камуфляж, чтобы снизить её заметность в бою. Камуфляжи бывают трёх типов: летний, зимний и пустынный, и используются на картах соответствующего типа. У вас есть возможность загрузить на один танк три разных типа камуфляжа, которые будут меняться автоматически при смене карты. Камуфляж может быть нанесён на определённый промежуток времени или навсегда.

При переходе в режим изменения внешнего вида экран Ангара меняется. Вы можете сразу увидеть, как будет выглядеть выбранный вами камуфляж непосредственно на танке!

#### Чтобы нанести камуфляж на технику:

1. Нажмите **Внешний вид**.
2. Выберите зимний, летний или пустынный тип камуфляжа.
3. Выберите камуфляж. Стоимость нанесения указана рядом с выбранной расцветкой.
4. Выберите продолжительность использования камуфляжа.
5. Нажмите **Принять** > **Купить**, чтобы сохранить ваш выбор и вернуться в стандартный режим отображения Ангара. Стоимость нанесения будет списана с вашего игрового баланса.

#### Чтобы удалить нанесённый камуфляж:

1. Нажмите **Внешний вид**.
2. Щёлкните по «х» на миниатюре текущего камуфляжа.
3. Нажмите **Удалить** > **Заккрыть**. Текущий камуфляж танка будет удалён.



### Эмблемы и надписи

Вы можете нанести на технику разнообразные эмблемы и надписи, которые не дают никаких игровых преимуществ, но позволяют изменить внешний вид танка на ваш вкус.

#### Чтобы нанести на технику эмблему или надпись:

1. Нажмите **Внешний вид**.
2. Перейдите на закладку «Эмблема №1», «Эмблема №2», «Надпись №1» или «Надпись №2».
3. Выберите эмблему или надпись из списка.
4. Выберите продолжительность использования эмблемы или надписи. Стоимость нанесения будет указана внизу окна.
5. Нажмите **Принять > Купить**, чтобы сохранить ваш выбор и вернуться в стандартный режим отображения Ангара. Стоимость нанесения будет списана с вашего игрового баланса.

! Надписи, доступные для нанесения на технику, зависят от нации, которой принадлежит машина.

! Доступные эмблемы одинаковы для всех наций.

#### Чтобы удалить нанесённую эмблему или надпись:

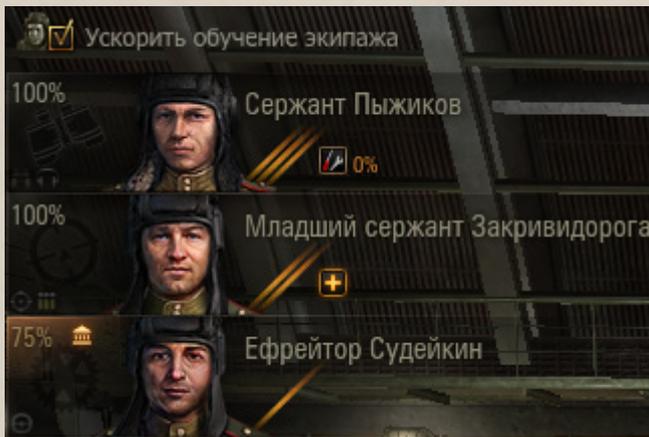
1. Нажмите **Внешний вид**.
2. Перейдите на вкладку эмблемы или надписи, которую вы хотите удалить.
3. Щёлкните по «х» на миниатюре выбранной эмблемы или надписи.
4. Нажмите **Удалить > Заккрыть**. Выбранная эмблема или надпись будет удалена.

## Экипаж

Экипаж нужен для управления техникой. В состав экипажа могут входить командир, механик-водитель, наводчик, заряжающий и радист. Каждый танк имеет свои характеристики, соответственно, и численность членов экипажа у танков бывает разной (от 2 до 6 человек).

Экипаж не только обеспечивает функционирование бронетехники, но также может способствовать улучшению характеристик и боевых качеств, смотрите «[Специализация и основная специализация](#)» и «[Навыки и умения](#)».

При выборе техники её экипаж отображается на панели экипажа в Ангаре. Примерно так может выглядеть панель экипажа.



- Уровень владения основной специальностью
- Основная специальность танкиста
- Танкист достиг 100% уровня владения основной специальностью. Теперь член экипажа может приобрести навык или умение.
- Звание танкиста
- Навык или умение танкиста. Степень владения навыком/умением указана рядом с маркером навыка/умения.

! При неполной комплектации экипажа вы можете рекрутировать новобранца для текущего танка на панели экипажа. Более подробную информацию смотрите в разделе «[Рекрутирование экипажа](#)»

Чтобы заменить члена экипажа другим танкистом:

1. Щёлкните левой кнопкой мыши по слоту нужной специальности на панели экипажа.



2. Выберите танкиста (танкист должен быть соответствующей специализации и нации).
3. Выбранный танкист появится в списке экипажа.

! Обратите внимание:

- Если из строя выведены все члены экипажа, танк считается уничтоженным, несмотря на прочие обстоятельства.
- Вернуть раненого члена экипажа в строй можно при помощи снаряжения Малая аптечка или Большая аптечка. Подробнее смотрите раздел «[Снаряжение](#)».
- Все бонусы от специальности выведенного из строя члена экипажа пропадают.

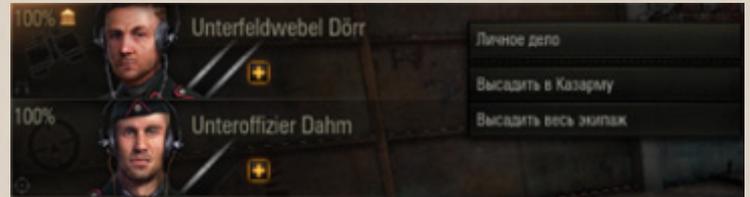
## Казарма

В Казарме находятся все доступные вам танкисты. Здесь вы можете осуществлять разные операции с членами экипажа, включая рекрутирование, обучение и т.п. Вы можете свободно перемещать танкистов из танка в Казарму.

### Перемещение танкиста в Казарму

Чтобы переместить танкиста из танка в Казарму:

1. Щёлкните правой кнопкой мыши по нужному танкисту на панели экипажа.
2. Выберите «Высадить в Казарму». Выбранный танкист окажется в Казарме.



Также переместить танкиста в Казарму можно одним из следующих способов:

- Зайдите в Казарму и нажмите **В Казарму** рядом с нужным танкистом.
- Щёлкните правой кнопкой мыши по нужному танкисту в Ангаре и выберите «Личное дело». Нажмите кнопку **В Казарму**.

Чтобы переместить весь экипаж в Казарму:

1. Щёлкните правой кнопкой мыши по любому танкисту на панели экипажа в Ангаре.
2. Выберите «Высадить весь экипаж».

### Рекрутирование танкиста в Казарме

Чтобы рекрутировать танкиста в Казарме:

1. Щёлкните по закладке «Казарма» в Ангаре.
2. Щёлкните по свободному слоту в Казарме. Появится окно рекрутирования танкиста.



3. Выберите нацию, специальность, тип и модель техники, для которой хотите рекрутировать танкиста.
4. Выберите уровень обучения. Подробнее смотрите «[Специализация и основная специальность](#)».
5. Нажмите **Рекрутировать**. Новобранец появится в Казарме. Стоимость обучения будет списана с вашего игрового счёта.

! Для быстрого поиска танкиста с учётом нации, техники и других параметров, используйте фильтры, расположенные на панели в левой части окна Казармы.

### Демобилизация танкиста

Чтобы демобилизовать танкиста, находящегося в Казарме:

1. Перейдите на закладку «Казарма» в Ангаре.
2. Для поиска нужного танкиста используйте фильтры, расположенные слева. Выберите нужную нацию, тип и модель танка, специализацию и специальность танкиста. Список будет отсортирован по заданным вами параметрам.
3. Нажмите **Демобилизовать** рядом с нужным танкистом.
4. Нажмите **ОК**. Танкист будет демобилизован и навсегда исчезнет из Казармы.



Также демобилизовать танкиста можно следующим образом:

1. Щёлкните правой кнопкой мыши по нужному танкисту в Ангаре и выберите «Личное дело».
2. Нажмите кнопку **Демобилизовать**.
3. Нажмите **ОК**. Выбранный танкист будет демобилизован и станет недоступен для участия в боях.

### Смена документов танкиста

У вас есть возможность изменить изображение, имя и фамилию любого из танкистов:

1. Щёлкните правой кнопкой мыши по нужному танкисту в Ангаре и выберите «Личное дело» либо щёлкните правой кнопкой мыши по танкисту в Казарме. Откроется Личное дело танкиста.
2. Перейдите на закладку «Документы».
3. Выберите новое изображение, имя и фамилию.
4. Нажмите **Поменять документы**.
5. Нажмите **Сменить**. Личные данные выбранного танкиста будут изменены. Указанная сумма будет списана с вашего игрового счёта.

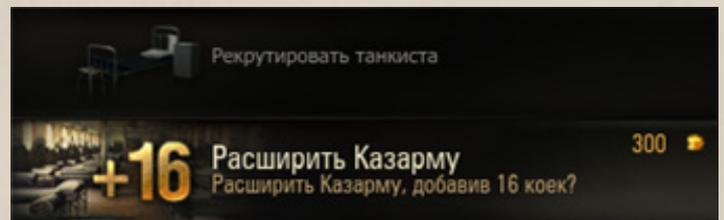


### Расширение Казармы

Все танкисты в Казарме располагаются на койках. Количество коек ограничено, поэтому при отсутствии свободного места вы не сможете рекрутировать новых членов экипажа.

#### Чтобы расширить Казарму:

1. Щёлкните по закладке «Казарма» в Ангаре.
2. Прокрутите список танкистов и выберите «Расширить Казарму».
3. Нажмите **Расширить**. В Казарме появятся 16 дополнительных коек. Стоимость будет списана с вашего игрового баланса.



## Специализация и основная специальность

Каждый член экипажа с самого начала имеет основную специальность и специализацию по танку.

Специализация представляет собой знание определённого танка, которое необходимо танкисту для управления данным танком. Специализация задаётся во время рекрутирования, но позже её можно сменить на другую посредством переобучения. Смотрите [«Переобучение экипажа»](#).

Основная специальность представляет собой квалификацию танкиста. Специальности бывают следующие: командир, наводчик, механик-водитель, радист и заряжающий.

После каждого боя танкист получает некоторое количество опыта. Суммарный опыт, заработанный во всех боях данным танкистом, представляет собой уровень владения основной специальностью. Повышение уровня владения специальностью положительно влияет на различные характеристики танка в бою.

При рекрутировании танкиста уровень владения основной специальностью по умолчанию равен 50%. Повысить уровень можно как в битвах, так и с помощью быстрого обучения. Смотрите [«Быстрое обучение экипажа»](#).

Если член экипажа совмещает несколько специальностей (например, одновременно является командиром и наводчиком), то эффективность совмещаемых специальностей зависит от уровня основной специальности танкиста.

### Быстрое обучение экипажа

Чтобы улучшить характеристики танка, вы можете повысить уровень вашего экипажа при помощи быстрого обучения. Этот вид обучения предназначен для ускоренного овладения основной специальностью. При рекрутировании можно сразу обучить танкиста до уровня 50%, 75% и 100%.

Для быстрого обучения экипажа:

1. Откройте Личное дело танкиста.
2. Перейдите на закладку «Обучение».
3. Выберите уровень обучения, до которого хотите обучить танкиста.
4. Нажмите **Обучить**. Стоимость выбранного обучения будет списана с вашего игрового баланса.

! По достижении 100% владения основной специальностью вам будет предложено выбрать навык или умение для танкиста. Подробнее смотрите [«Навыки и умения»](#).

### Основные специальности:



**Командир** влияет на дальность обзора. Уровень командира влияет в целом на навыки всего экипажа. Чем выше навык командира, тем с большей отдачей работает весь экипаж.



**Наводчик** влияет на точность, скорость сведения прицела и уменьшения разброса. Опытный наводчик точнее целится.



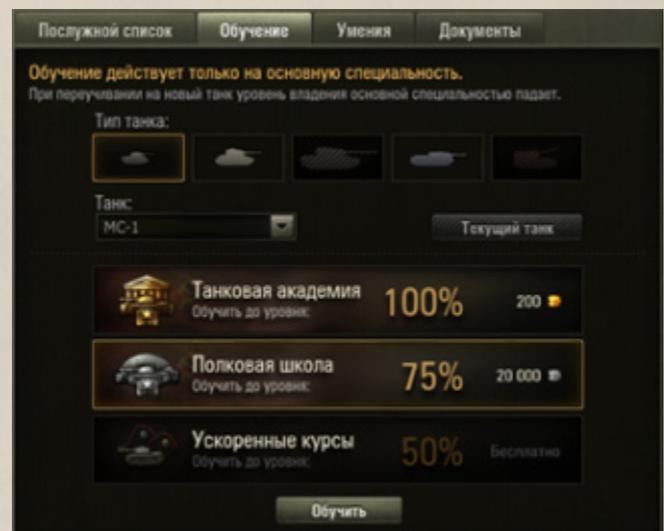
**Радист** влияет на дальность связи. Квалифицированный радист способен поддерживать связь на большей дистанции.



**Механик-водитель** влияет на скорость. Опытный механик эффективнее использует мощность двигателя.



**Заряжающий** влияет на скорость перезарядки орудия. Умелый заряжающий быстрее осуществляет перезарядку.



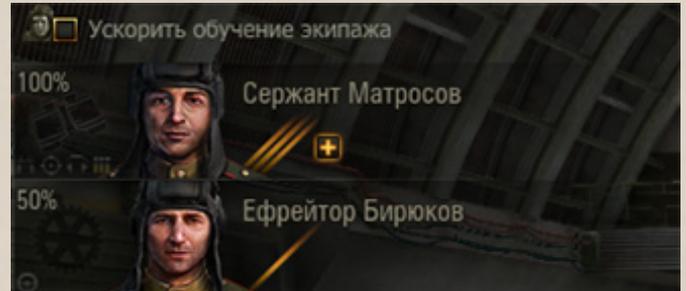
### Ускоренное обучение экипажа

Премиумная и элитная техника обладает режимом ускоренного обучения экипажа. В этом режиме весь опыт, заработанный на конкретном танке, идёт на обучение экипажа.

Режим ускоренного обучения можно активировать в Ангаре при выборе текущего танка.

**Чтобы включить режим ускоренного обучения для текущего танка:**

1. Выберите в Ангаре элитный или премиумный танк.
2. Над панелью экипажа выберите опцию «Ускорить обучение экипажа».
3. Нажмите **Включить**. Весь опыт, заработываемый на данном танке, будет направлен на обучение экипажа.



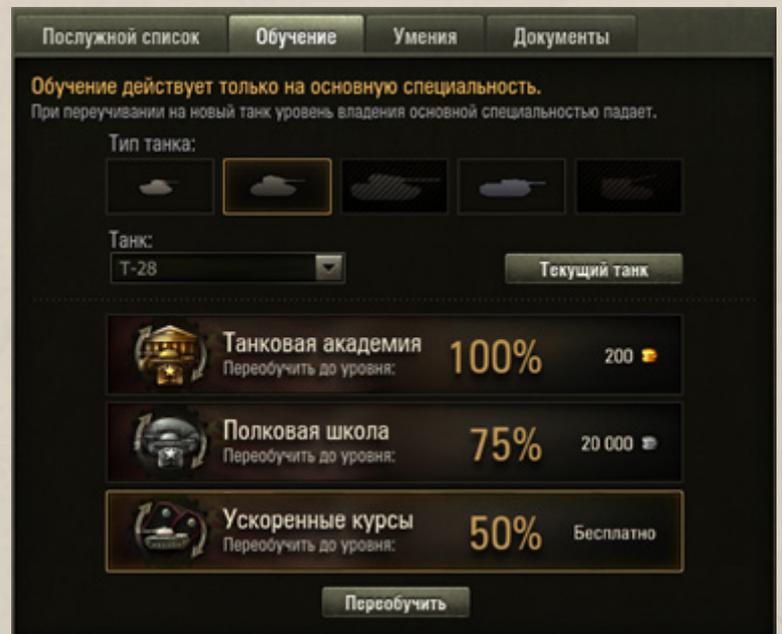
**!** Чтобы снова начать накапливать опыт, необходимо отключить опцию ускоренного обучения.

### Переобучение экипажа

Изменить основную специальность танкиста нельзя. Однако вы можете обучить танкиста новой специализации. Специализация определяет вид и тип техники, для которой обучен танкист. Переобучение танкистов может быть произведено только на ту технику, которую вы исследовали или приобрели заранее. Уровни, до которых можно переобучить танкиста, зависят от типа техники.

**Для переобучения танкиста:**

1. Откройте Личное дело танкиста.
2. Перейдите на закладку «Обучение».
3. Выберите вид и тип техники, на которую вы хотите переобучить данного танкиста.
4. Выберите один из трёх видов быстрого обучения.
5. Нажмите кнопку **Переобучить**. Характеристики танкиста изменятся в соответствии с выбранными параметрами.



**!** При переобучении танкиста уровень основной специальности снижается. Навыки и умения перестанут действовать до того момента, пока уровень основной специальности вновь не достигнет 100%.

## Навыки и умения

Кроме основной специальности и специализации танкист может получать также дополнительные навыки и умения.

Существуют четыре умения, которые доступны всем танкистам, независимо от основной специальности. Остальные навыки и умения зависят от основной специальности танкиста. Если танкист совмещает несколько основных специальностей, например, командир, наводчик и заряжающий, то ему для изучения доступны все умения и навыки данных специальностей.

Вы можете изучить все навыки и умения, доступные для основной специальности. Однако изучение будет происходить по очереди, не более одного умения или навыка одновременно.

### Умения, которые доступны всем танкистам:



#### Пожаротушение

Ускоряет тушение пожара.



#### Ремонт

Ускоряет ремонт повреждённых в бою модулей танка.



#### Маскировка

Снижает общий уровень заметности техники.



#### Боевое братство

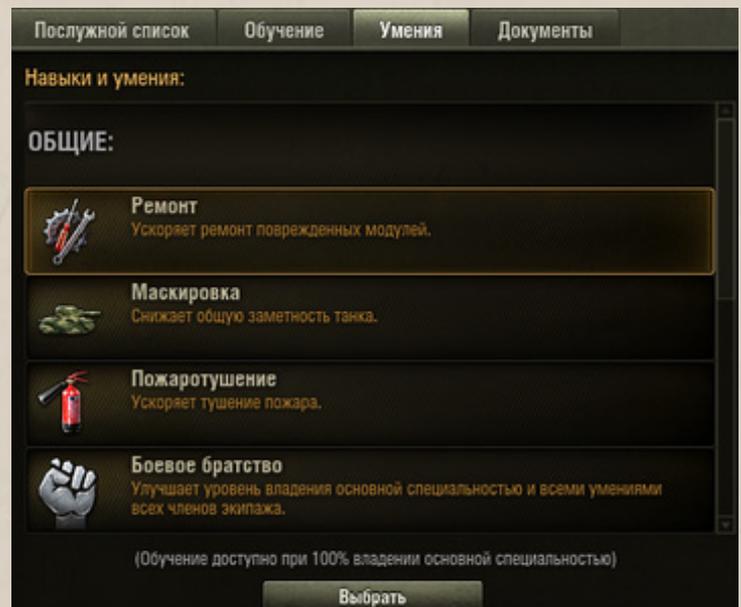
Улучшает уровень владения основной специальностью и всеми умениями всех членов экипажа.

**!** Навыки можно использовать в бою только после достижения 100% уровня. Умения начинают действовать сразу и развиваются постепенно.

### Выбор навыка или умения

Для выбора навыка или умения:

1. Откройте Личное дело танкиста.
2. Перейдите на закладку «Умения».
3. Выберите навык или умение.
4. Нажмите **Выбрать**. Выбранный навык или умение отобразится в Личном деле в поле навыков и умений.



### Сброс навыков и умений

Навыки и умения изучаются последовательно, не более одного навыка/умения одновременно.

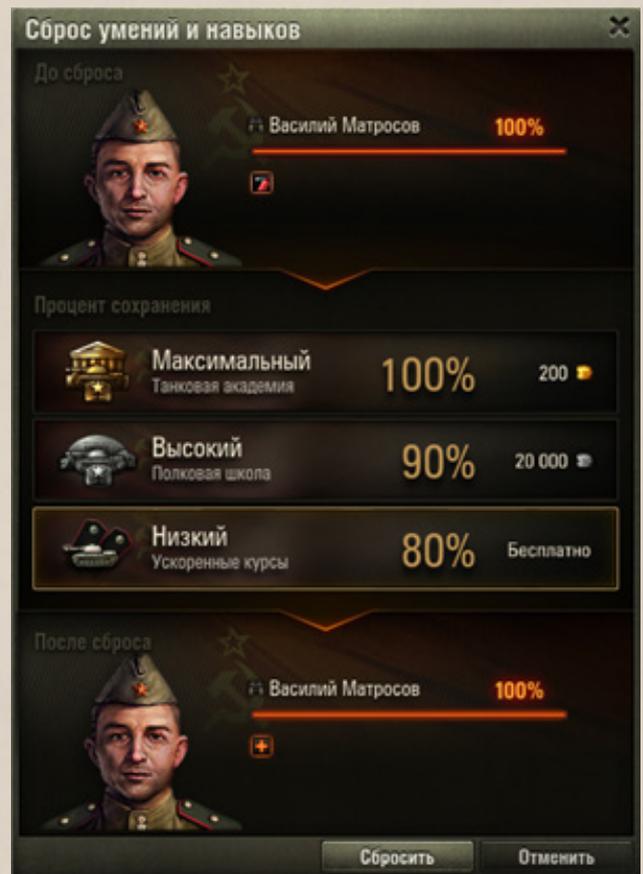
Если вы хотите изучить новый навык или умение, то вам необходимо сбросить текущий навык/умение. Позднее вы сможете восстановить сброшенный навык/умение.

Если танкист приобрёл несколько навыков/умений, то при сбросе аннулируются все полученные навыки/умения.

При сбросе можно выбрать процент восстановления уровня владения навыком/умением.

#### Чтобы сбросить навык/умение:

1. Откройте Личное дело танкиста.
2. Нажмите **Сбросить**.
3. Выберите процент сохранения владения навыком/умением.
4. Нажмите **Сбросить** > **Сбросить**. Умение/навык будет сброшено. Стоимость будет списана с вашего игрового счёта.



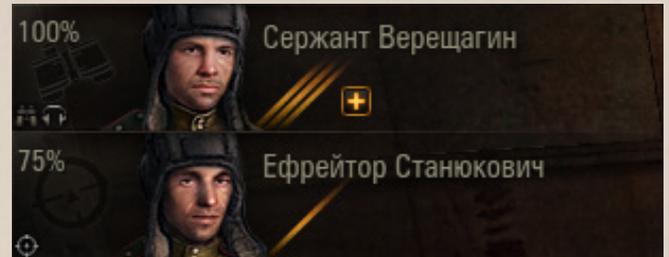
## Послужной список

В игре ведётся статистика всех боёв для каждого из танкистов. Проявив себя в бою, танкист может быть награждён. Ему могут быть присвоены различные награды, а также звания. Подробнее смотрите главу [«Достижения»](#).

### Звания

Все танкисты в игре имеют звания. Стартовое звание зависит от специальности танкиста.

Танкисты удостоиваются очередного звания за повышение уровня основной специальности, навыка или умения. Смотрите подробнее [«Специализация и основная специальность»](#).



### Достижения

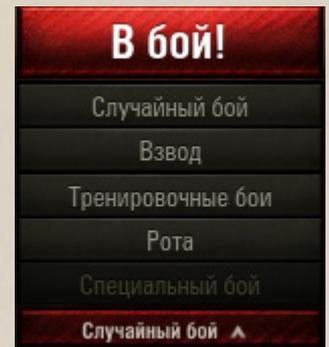
Чтобы ознакомиться с достижениями танкиста:

1. Откройте Личное дело танкиста.
2. Перейдите на закладку «Послужной список». В послужном списке указаны все достижения данного танкиста, включая медали и статистику по боям. Подробнее смотрите главу [«Достижения»](#).



## Виды боёв

В World of Tanks существует несколько видов боёв. Вы можете испытать свои силы в случайном бою против случайных противников, сражаться в составе команды, а также оттачивать мастерство на тренировочных полигонах. Выбор боя происходит в меню «В бой!»



■ **Случайный бой.** В зависимости от типа случайный бой ведётся до уничтожения всех танков противника, захвата базы противника или захвата нейтральной базы. Подробнее смотрите [«Случайный бой»](#).

■ **Тренировочные бои.** Данный вид боёв используется для тренировки различных боевых навыков, но за участие вы не зарабатываете опыта и кредитов. Подробнее смотрите [«Тренировочные бои»](#).

■ **В составе взвода.** Такой бой отличается от стандартного тем, что вы участвуете в сражении в составе взвода — компании, состоящей не более чем из 3 игроков. Подробнее смотрите [«Взвод»](#).

■ **В составе роты.** Отличается от боя в составе взвода большим числом игроков (до 15) и возможностью выбора уровня роты в зависимости от уровня вашего танка. Подробнее смотрите [«Рота»](#).

## Тренировочные бои

В тренировочных боях вы можете вместе с вашими друзьями отточить навыки боя и тактику.

Тренировочный бой отличается от случайного тем, что за участие вы не зарабатываете опыта и кредитов, достижения не присваиваются, ремонт производится бесплатно, а игровая валюта тратится только на снаряды и снаряжение.



### В этой главе:

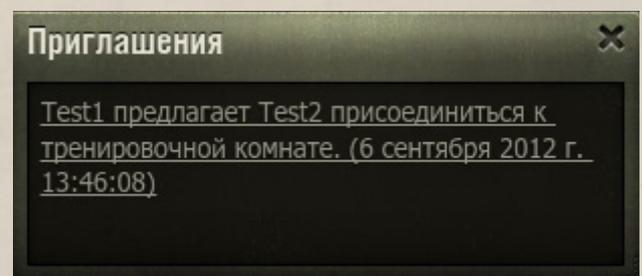
- [Присоединение к тренировочной комнате](#)
- [Создание тренировочной комнаты](#)
- [Изменение настроек тренировочной комнаты](#)
- [Удаление тренировочной комнаты](#)

## Присоединение к тренировочной комнате

Вы можете присоединяться к тренировочным комнатам, созданным другими игроками, или создавать свои. Чтобы участвовать в тренировочных боях, созданных другими игроками, вам придётся удалить свою тренировочную комнату.

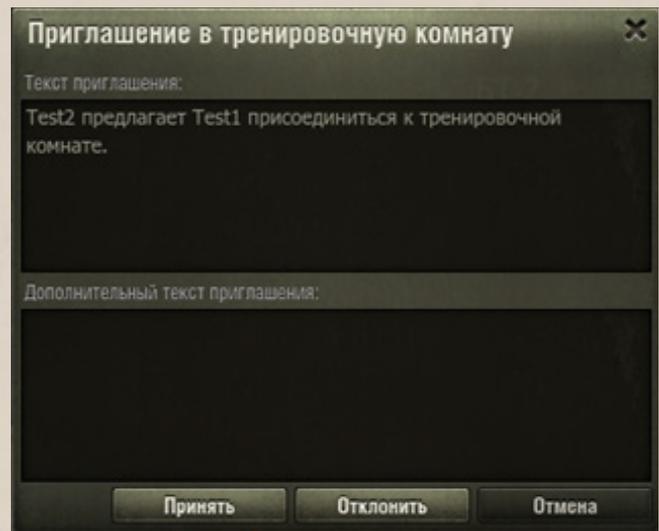
Существует два способа присоединения к комнате, созданной другим игроком:

- По приглашению. Приглашения в тренировочную комнату приходят в канал приглашений. При получении приглашения подсвечивается кнопка .
- Самостоятельно присоединиться к нужной тренировочной комнате (в том случае, если доступ в данную комнату открыт).



### Чтобы принять приглашение в тренировочную комнату:

1. После получения приглашения щёлкните по кнопке канала приглашений . Откроется окно канала со ссылкой на приглашение. В этом окне вы увидите имя игрока, отправившего вам приглашение в тренировочную комнату.
2. Щёлкните по ссылке для просмотра приглашения.
3. Нажмите **Принять**. Вы присоединитесь к соответствующей тренировочной комнате и будете находиться в списке ожидания, пока Командир не распределит вас в команду. Чтобы отклонить приглашение, нажмите **Отклонить**.



### Чтобы самостоятельно присоединиться к открытой тренировочной комнате:

1. В меню «В бой!» выберите «Тренировочные бои». Появится экран тренировочных боёв со списком тренировочных комнат.



2. В списке щёлкните по нужной комнате. Вы присоединитесь к выбранной комнате и будете находиться в списке ожидания, пока Командир не распределит вас в команду.

### Создание тренировочной комнаты

Вы можете самостоятельно создать тренировочную комнату и пригласить своих друзей потренироваться вместе! При создании тренировочной комнаты вы становитесь её Командиром. В качестве Командира вы можете распределять игроков по командам и управлять тренировочной комнатой.

**Чтобы создать тренировочную комнату:**

1. В меню «В бой!» выберите «Тренировочный бой».
2. Нажмите **Создать комнату** на странице тренировочных комнат. Появится окно создания комнаты.

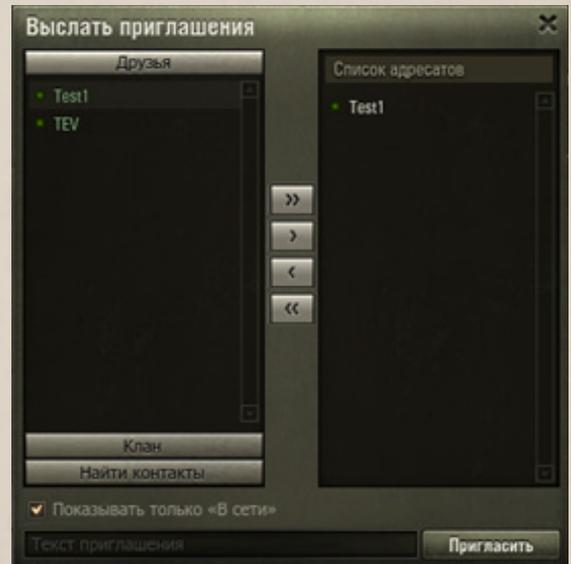


3. Выберите карту из списка. Выбранная карта отобразится справа.
4. Укажите длительность боя.
5. Отметьте «по приглашениям», чтобы сделать комнату закрытой для общего доступа.
6. Введите краткое описание тренировочной комнаты (например, какие боевые навыки будут отрабатываться).
7. Нажмите **Создать**. Будет создана тренировочная комната и соответствующий чат. На экране будет указана выбранная вами карта, название боя и другие заданные вами параметры.



**А теперь вам предстоит набрать команду для игры:**

1. Нажмите **Пригласить...** Появится окно приглашений. Вы можете пригласить игроков из вашего списка контактов (смотрите «[Список контактов](#)») или найти и пригласить любого игрока, который находится в данный момент онлайн и не занесён вами в список игнорирования.
2. Чтобы пригласить игроков из списка контактов, перейдите на закладку «Друзья» и, используя стрелки, добавьте игроков в список адресатов.
3. Чтобы найти и пригласить игроков не из списка контактов, перейдите на закладку «Найти контакты».
4. Введите имя или начальные буквы имени нужного игрока и нажмите **Искать**.
5. В результатах поиска щёлкните по имени нужного игрока и нажмите . Игрок будет добавлен в список адресатов.
6. Повторите шаги 1-5 для всех игроков, которых хотите пригласить.
7. Введите текст приглашения.
8. Нажмите **Пригласить**. Приглашения будут разосланы всем выбранным вами игрокам.



**!** Чтобы удалить игрока из списка рассылки, щёлкните по имени игрока в списке адресатов и нажмите .

Игроки, принявшие ваше приглашение, будут находиться в списке ожидания (нераспределённых игроков). В бою могут участвовать только игроки, распределённые по командам. Командир комнаты распределяет игроков по командам.

**Чтобы распределить игроков по командам:**

1. Щёлкните по имени игрока в списке нераспределённых игроков и, удерживая левую кнопку мыши, перетащите в нужную вам команду. Таким же образом распределите всех игроков.
2. Чтобы начать бой, нажмите **Начать бой**. Подробнее об управлении в бою смотрите «[Управление в бою](#)».

**Изменение настроек тренировочной комнаты**

**Чтобы изменить настройки комнаты:**

1. Нажмите **Настройки комнаты** на экране тренировочной комнаты.
2. Выберите другую карту. Выбранная карта отобразится справа.
3. Измените длительность боя.
4. Отметьте «по приглашениям», чтобы сделать комнату закрытой. Чтобы сделать бой доступным для всех игроков, отключите опцию «по приглашениям».
5. Нажмите **Изменить**.

## Удаление тренировочной комнаты

Тренировочная комната существует определённое время. Если по истечении этого времени бой не начался, то комната ожидания уничтожается. Однако вы можете удалить комнату вручную до истечения этого срока.

Чтобы удалить свою тренировочную комнату, нажмите **Удалить комнату** на экране тренировочной комнаты.

## Взвод

Еще один вид боя — сражение в составе взвода. В отличие от стандартного боя, игроки в составе взвода не распределяются случайным образом, а воюют за одну команду. Однако вы не можете самостоятельно выбирать карту и противников. Максимальное количество игроков во взводе — 3. Можно создать свой взвод или присоединиться к уже существующему.



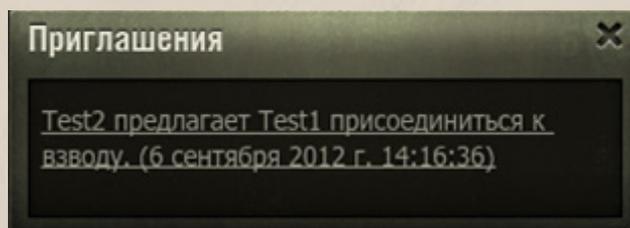
### В этой главе:

- [Присоединение к взводу](#)
- [Выход из взвода](#)
- [Создание взвода и подготовка взвода к бою](#)
- [Роспуск взвода](#)

## Присоединение к взводу

Чтобы принять приглашение во взвод:

1. После получения приглашения щёлкните по кнопке канала приглашений . Откроется окно канала со ссылкой на приглашение. В этом окне вы увидите имя игрока, отправившего вам приглашение во взвод.
2. Щёлкните по ссылке для просмотра приглашения.
3. Нажмите **Принять**. Вы присоединитесь к соответствующему взводу, на экране появится чат взвода (смотрите «[Чат взвода](#)»). Чтобы отклонить приглашение, нажмите **Отклонить**.



Чтобы участвовать в бою в составе взвода:

1. Откройте окно чата взвода.
2. Смените статус на «Готов!». Ваш текущий танк будет зарезервирован для участия в битве в составе взвода.
3. Чтобы выбрать другой танк или произвести иные действия перед боем, смените статус на «Не готов!».
4. После того как все участники взвода выставят статус «Готов!», командир взвода может нажать кнопку **В бой!** и поставить взвод в очередь ожидания боя.



## Выход из взвода

Чтобы выйти из состава взвода:

- Нажмите **Выйти из взвода** в чате взвода.
- В меню «В бой!» выберите «Покинуть взвод».

## Создание взвода и подготовка взвода к бою

Чтобы создать взвод:

1. В меню «В бой!» выберите «Взвод». Появится окно приглашения во взвод и чат взвода.
2. Выберите из списка контактов игроков, которых хотели бы пригласить во взвод. Также вы можете воспользоваться кнопкой **Найти контакты** для поиска игроков, которых нет в вашем списке контактов. Для удобства воспользуйтесь опцией «Показывать только «В сети»».
3. Воспользуйтесь стрелками, чтобы добавить или удалить игроков из взвода.
4. После заполнения списка адресатов введите текст приглашения.
5. Нажмите **Пригласить**. Игроки из вашего списка адресатов получают приглашение во взвод.



Чтобы подготовить взвод к бою:

1. Дождитесь, пока все игроки примут ваше приглашение во взвод и выставят статус «Готов!».
2. Измените свой статус на «Готов!».
3. Нажмите кнопку **В бой!** в Ангаре, чтобы отправиться в битву в составе созданного взвода.

## Распуск взвода

Чтобы распустить взвод:

- В окне чата взвода нажмите **Распустить взвод**.
- В меню «В бой!» выберите «Покинуть взвод».



## Рота

Рота представляет собой команду игроков до 15 человек. Суммарный уровень бронетехники в роте может меняться в зависимости от выбранного вами уровня роты, но не может быть ниже 20. В зависимости от суммарного уровня техники роты могут иметь следующие статусы:

- **Юниорская.** Суммарный уровень техники в такой роте не должен превышать 40. Максимальный уровень средних и тяжёлых танков — IV, лёгких танков, САУ и ПТ-САУ — III.
- **Средняя.** Суммарный уровень техники в такой роте должен быть 40-60. Максимальный уровень средних и тяжёлых танков — VI, лёгких танков и САУ — IV.
- **Чемпионская.** Суммарный уровень техники в такой роте должен быть 60-90. Максимальный уровень танков — VIII, САУ — VI.
- **Абсолютная.** Суммарный уровень техники в такой роте должен быть 90-150. Максимальный уровень всех типов бронетехники — X.

Вы можете либо присоединиться к уже существующей роте, либо создать собственную.

### Поиск и присоединение к роте

1. Выберите «Рота» в меню «В бой!». Откроется окно, где будут отображены все существующие роты. В этом же окне находится чат.



2. Воспользуйтесь поиском либо прокрутите список рот, чтобы найти подходящую роту. Обратите внимание на уровень выбранной вами роты. Используйте фильтр, чтобы отображать роты только необходимого вам уровня.
3. Щёлкните по названию роты. Появится окно личного состава, где отображаются все игроки, записавшиеся в данную роту.
4. Чтобы присоединиться к роте, щёлкните в окне личного состава роты. Откроется окно роты, и вы окажетесь в списке игроков, ожидающих распределения. Подождите, пока Командир распределит вас для участия в следующем бою за выбранную роту, и поставьте статус «Готов!».

! Вы можете присоединиться к закрытой роте только по приглашению.

Если вы решили не участвовать в боях в составе данной роты, нажмите **Выйти из роты**. Окно роты будет закрыто, и вы покинете данную роту.

### Создание роты

1. Выберите «Рота» в меню «В бой!».
2. Нажмите **Создать роту**. Появится окно приглашения в роту и чат роты.
3. Выберите необходимый уровень роты.
4. Выберите из списка контактов игроков, которых хотели бы пригласить в роту. Также вы можете воспользоваться кнопкой **Найти контакты** для поиска игроков, которых нет в вашем списке контактов. Для удобства воспользуйтесь опцией «Показывать только «В сети»».
5. Воспользуйтесь стрелками, чтобы добавить или удалить игроков из списка адресатов.
6. После заполнения списка адресатов введите текст приглашения.
7. Нажмите **Пригласить**. Игроки из вашего списка адресатов получают приглашение в роту.



### Управление ротой

Управление созданной вами ротой осуществляется через окно роты. Здесь вы можете добавить краткое описание роты, общаться со своими соратниками в чате либо подготовить роту к бою.

#### Чтобы подготовить роту к бою:

1. Нажмите на кнопку **Рота**, чтобы открыть окно роты.



2. Отметьте опцию «Открытая рота», чтобы сделать роту доступной для всех игроков.
3. Чтобы пригласить игроков, воспользуйтесь кнопкой **Пригласить**.
4. Выберите игроков из Очереди для участия в следующем бою. Используйте стрелки для добавления/удаления игроков. Следите за тем, чтобы общий уровень техники, отображенной для боя, соответствовал уровню роты.
5. Нажмите **Готов!**, чтобы изменить свой статус.
6. Когда все выбранные для боя игроки выставят статус «Готов!», нажмите кнопку **В бой!** в Ангаре. Рота отправится в бой.

### **Распуск роты**

Для того чтобы распустить роту, нажмите **Распустить** в окне роты.

## Магазин

В Магазине вы сможете приобрести технику, модули, снаряды, оборудование и снаряжение за кредиты или золото (за золото приобретаются только премиумная техника и снаряды).

При недостатке игровых средств вы всегда можете обменять золото на кредиты. О том, как это сделать, смотрите подробнее «[Конвертация валюты](#)».



### В этой главе:

- [Покупка техники](#)
- [Продажа модулей](#)
- [Покупка оборудования и снаряжения](#)
- [Покупка снарядов](#)

### Покупка техники

Вы можете купить исследованную или премиумную технику. Подробнее смотрите «[Исследование техники и модулей](#)». Премиумная техника не нуждается в исследовании.

**!** При покупке техники проверяется наличие свободных мест (слотов) в Ангаре. Если свободных слотов нет, вы не сможете приобрести новый танк.

#### Чтобы купить слот:

1. Щёлкните по «Купить слот» на панели техники в Ангаре.
2. Нажмите **Купить**. Дополнительный свободный слот появится на панели и станет доступным для размещения бронетехники. Соответствующая сумма в золоте будет списана с вашего игрового счёта.

#### Для того чтобы купить технику:

1. На панели техники в Ангаре щёлкните по слоту «Купить танк» либо перейдите в Магазин.

The screenshot shows the 'Магазин' (Store) interface. On the left is a sidebar with filters for 'Бронетехника' (Armored Vehicles) and 'Показывать' (Show) options. The main area displays a list of tanks with their level, stats, and price. The tanks listed are:

Название	Уровень	Цена
Лёгкий танк БТ-7	III	37 000
Лёгкий танк Т-127	III	850
Лёгкий танк А-20	IV	134 000
Лёгкий танк Валентин II	IV	1 000
Средний танк Т-34	V	356 700

Below the last item, there is a 'Не исследован' (Not researched) label.

2. Щёлкните по закладке «Бронетехника». Появится экран со списком техники.

3. Чтобы найти нужную технику, отсортируйте список по следующим параметрам:

- По нации (Все нации, СССР, США, Германия, Франция, Великобритания или Китай): в меню нации выберите нужную нацию.
- По типу техники: отметьте нужный тип в меню «Тип техники».
- В поле «Показывать» отметьте «Неисследованную технику», чтобы включить в список неисследованную технику.
- Отметьте «Технику в Ангаре», чтобы включить в список танки, имеющиеся в Ангаре.

4. Щёлкните по выбранному танку.

5. Нажмите **Купить**. В окне покупки вы можете также:

- Приобрести дополнительное место в Ангаре для нового танка.
- Загрузить базовый боекомплект.
- Выбрать уровень обучения экипажа.
- Купить танк без экипажа.

6. Купленный танк появится на панели техники в Ангаре и на Складе. Стоимость покупки будет списана с вашего игрового счёта.

Также технику можно покупать в окне исследований. Подробнее смотрите «[Дерево исследований](#)».



**Смотрите также:**

- [Исследование техники и модулей](#)
- [Продажа техники](#)

**Покупка: БТ-2**

---

**Лёгкий танк БТ-2**

Разработан на базе танка Christie M1931. Выпускался на Харьковском паровозостроительном заводе. Всего в 1932–1935 гг. было выпущено 650 БТ-2 и 1884 БТ-5.

Купить БТ-2 3 500

---

Купить дополнительный слот 300

Загрузить базовый боекомплект 0

---

**Подготовка экипажа [танкистов: 3]**

**Танковая академия** 600

Обучение до уровня: **100%**

**Полковая школа** 60 000

Обучение до уровня: **75%**

**Ускоренные курсы** 50%

Обучение до уровня: **50%**

Купить танк без экипажа

---

**Итого:** 300 3 500

---

Отменить
Купить

## Покупка модулей

Вы можете сразу купить и установить нужные модули на текущий танк в Ангаре (смотрите «[Установка модулей](#)»), или же приобрести их в Магазине без непосредственной установки на текущий танк. Помните, что вы можете приобретать только заранее исследованные модули (смотрите «[Исследование техники и модулей](#)»).

Чтобы приобрести модули в Магазине:

1. Перейдите в Магазин.
2. Щёлкните по закладке «Модули».



3. Выберите нужный тип модуля, используя фильтр «Модули».
4. Выберите танк, на который хотите установить нужный модуль:

- Один из ваших танков, чтобы просмотреть список модулей, доступных для конкретного танка.
- «Мою технику», чтобы просмотреть все модули данного типа, доступные для всех ваших танков.
- «Всю технику», чтобы просмотреть полный список доступных модулей.

5. Щёлкните по выбранному модулю.

6. Укажите количество модулей для покупки и нажмите **Купить**. Приобретённый модуль появится на Складе и будет доступен для установки на панели модулей в Ангаре. Стоимость модуля будет списана с вашего игрового счёта.



**Смотрите также:**

- [Исследование техники и модулей](#)
- [Продажа модулей](#)
- [Установка модулей](#)

## Покупка снарядов

Вы можете докупить необходимое количество снарядов при пополнении боекомплекта в Ангаре (смотрите [«Пополнение боекомплекта»](#)) или же в Магазине.

### Чтобы приобрести снаряды в Магазине:

1. Перейдите в Магазин.
2. Выберите закладку «Снаряды».



3. Выберите в меню нужный тип снарядов.
4. Укажите, для каких орудий вы хотите приобрести снаряды:
  - Для орудия, установленного на определённом танке.
  - Для всех моих орудий, чтобы просмотреть все снаряды, доступные для ваших орудий.
  - Для всех орудий, чтобы просмотреть все снаряды для всех орудий.
5. Щёлкните по типу снаряда, который хотите приобрести.
6. Укажите количество снарядов.
7. Выберите игровую валюту (смотрите [«Игровая валюта»](#)).
8. Нажмите **Купить**. Приобретённые снаряды появятся на Складе. Стоимость покупки будет списана с вашего игрового счёта.



**Смотрите также:**

- [Типы снарядов](#)
- [Пополнение боекомплекта](#)
- [Продажа снарядов](#)

## Покупка оборудования и снаряжения

Вы можете купить и установить нужное оборудование/снаряжение на текущий танк непосредственно в Ангаре (смотрите «[Установка оборудования](#)» и «[Установка снаряжения](#)»), или же приобрести в Магазине и установить на один из танков позднее.

**Чтобы приобрести оборудование или снаряжение в Магазине:**

1. Перейдите в Магазин.
2. Выберите закладку «Оборудование» или закладку «Снаряжение».



3. Воспользовавшись фильтрами, выберите:

- Нацию танка, для которого хотите приобрести оборудование.
- Нужный танк, чтобы отобразить список оборудования/снаряжения, подходящего для данного танка.
- «Мою технику», чтобы отобразить оборудование для всей вашей техники.
- «Всю технику», чтобы просмотреть список оборудования, доступного для всей бронетехники.

4. Выберите нужный вам тип оборудования/снаряжения.

5. Укажите необходимое количество единиц оборудования/снаряжения.

6. Выберите игровую валюту (смотрите «[Игровая валюта](#)»).

7. Нажмите **Купить**. Приобретённое оборудование/снаряжение будет помещено на Склад и станет доступно для установки на технику в Ангаре и окне обслуживания. Стоимость оборудования/снаряжения будет списана с вашего игрового счёта.



**Смотрите также:**

- [Оборудование и снаряжение](#)
- [Продажа оборудования и снаряжения](#)

## Склад

Все приобретаемые вами образцы техники, модули, снаряды, снаряжение и оборудование перемещаются на ваш Склад. Затем вы можете использовать их по своему усмотрению. Например, на Складе вы можете продать необходимое количество техники и комплектующих.

! Продажа техники, снарядов, оборудования и снаряжения осуществляется только за кредиты.



В этой главе:

- [Продажа техники](#)
- [Продажа модулей](#)
- [Продажа снарядов](#)
- [Продажа оборудования и снаряжения](#)

## Продажа техники

Вы можете продать любую принадлежащую вам технику либо на панели техники в Ангаре, либо со Склада. В день можно продать не более 5 танков.

Чтобы продать танк со Склада:

1. Перейдите на Склад.
2. Щёлкните по закладке «Бронетехника».

Нация	Найдено: 26	Цена
Все нации		
<b>Бронетехника</b>		
Тип техники:		
<input checked="" type="radio"/> Все типы <input type="radio"/> Лёгкие танки <input type="radio"/> Средние танки <input type="radio"/> Тяжелые танки <input type="radio"/> ПТ-САУ <input type="radio"/> САУ		
Показывать:		
<input checked="" type="checkbox"/> Технику, требующую ремонта <input checked="" type="checkbox"/> Технику в бою		
Модули		
Снаряды		
Оборудование		
Снаряжение		
	Лёгкий танк МС-1 4,87/0,5 т; брони: до 18/16/16 мм; оружие: 37 мм	751 215
	Лёгкий танк БТ-2 10,26/11,5 т; брони: до 15/13/10 мм; оружие: 37 мм	1 750
	Лёгкий танк Т-26 9,30/10,2 т; брони: до 15/15/15 мм; оружие: 37 мм	1 850
	Лёгкий танк Т-46 14,45/17 т; брони: до 22/15/15 мм; оружие: 37 мм	19 745
	Лёгкий танк Т-50 13,33/14,85 т; брони: до 37/37/37 мм; оружие: 57 мм	510 190

3. Чтобы найти нужный танк, отсортируйте список по нужным параметрам.
4. Нажмите на танк, который хотите продать.
5. Выберите необходимые опции в окне продажи. Перед продажей техники вы можете:
  - Высадить экипаж в Казарму или демобилизовать всех членов экипажа.



Смотрите также:

- [Покупка техники](#)
- [Демонтаж оборудования](#)
- [Перемещение танкиста в Казарму](#)

- Демонтировать сложное оборудование без разрушения. Сложное оборудование может быть демонтировано для повторного использования и отправлено на Склад только за золото.
- Продать или выгрузить на Склад определённое количество снарядов и единиц оборудования/снаряжения.

- ! Количество кредитов, которое вы получите после продажи техники, отображается в строке Получено.
- ! Итоговая сумма, которая будет списана с вашего игрового счёта, отображается в строке Потрачено.

6. Нажмите **Продать**. Танк исчезнет из списка на Складе и будет продан. Соответствующая сумма будет зачислена на ваш игровой счёт.

### Чтобы продать технику в Ангаре:

1. Перейдите в Ангар.
2. Щёлкните правой кнопкой мыши по нужной бронетехнике на панели техники и выберите «Продать».
3. Выберите иные необходимые опции в окне продажи. Итоговая сумма, которую вы получите после продажи техники, отображается в строке Получено.
4. Нажмите **Продать**. Танк будет продан, соответствующая сумма кредитов будет зачислена на ваш игровой счёт.



## Продажа модулей

Вы можете продать любой принадлежащий вам модуль, за исключением модулей, которые установлены на вашей технике в данный момент.

### Чтобы продать модуль:

1. Перейдите на Склад.
2. Щёлкните по закладке «Модули».



3. Выберите нужный вид модулей, используя фильтры.
4. Нажмите на нужный модуль.
5. Укажите количество модулей для продажи и нажмите **Продать**. Указанное количество модулей исчезнет из списка на Складе и будет продано. Соответствующая сумма кредитов будет зачислена на ваш игровой счёт.



*Смотрите также:*

- [Модули](#)
- [Покупка модулей](#)

## Продажа снарядов

Чтобы продать снаряды:

1. Перейдите на Склад.
2. Щёлкните по закладке «Снаряды».

Нация	Найдено: 11	На Складе	Цена
37мм броневойный УБРТ1 Урон: 23-38	134	0	
45мм броневойный УБР-240А Урон: 35-59	298	7	
45мм броневойный УБР-243СП Урон: 37-61	140	18	
57мм броневойный УБР-271К Урон: 64-106	21	28	
45мм подкалиберный УБР-240ПА Урон: 35-59	24	400	
45мм осколочно-фугасный УОФ-240А Урон: 47-78	23	7	
3,7см броневойный Pzgr 36 Урон: 27-45	150	0	
2см броневойный Pzgr 39 Урон: 8-14	160	2	

3. Воспользовавшись фильтрами, выберите нужные снаряды для продажи.

4. Нажмите на нужный тип боеприпасов.

5. Укажите количество снарядов и нажмите **Продать**. Снаряды исчезнут из списка на Складе и будут проданы. Соответствующая сумма будет зачислена на ваш игровой счёт.



*Смотрите также:*

- [Боекомплект](#)
- [Покупка снарядов](#)

## Продажа оборудования и снаряжения

Чтобы продать оборудование или снаряжение:

1. Перейдите на Склад.
2. Щёлкните по закладке «Оборудование»/«Снаряжение».



3. В фильтре укажите интересующие вас параметры.
4. Нажмите на нужный тип оборудования/снаряжения.
5. Укажите количество единиц оборудования/снаряжения и нажмите **Продать**. Оборудование/снаряжение исчезнет из списка на Складе и будет продано. Соответствующая сумма будет зачислена на ваш игровой счёт.



**Смотрите также:**

- [Оборудование и снаряжение](#)
- [Покупка оборудования и снаряжения](#)

## Чаты

Канал, или, другими словами, чат — это отдельная комната для разговоров. В чатах вы можете общаться с другими пользователями, смотреть информацию о других игроках, получать приглашения и уведомления.

Вы можете по желанию изменить некоторые настройки чатов, воспользовавшись настройками меню. Смотрите «[Игра](#)».

### Общий чат

Общий чат доступен всем игрокам сразу после входа в игру.

- Чтобы открыть чат, нажмите кнопку **Общий** в Ангаре.
- Чтобы отправить сообщение в чате, наберите ваше сообщение и нажмите **Отправить**.

! Также в общем чате вы можете найти ответы на часто задаваемые вопросы (FAQ). Для вызова окна справки войдите в общий чат и нажмите клавишу **F1**.



*В этой главе:*

- [Общий чат](#)
- [Боевой чат](#)
- [Тренировочный чат](#)
- [Чат взвода](#)
- [Чат роты](#)
- [Голосовой чат](#)
- [Служебный канал](#)
- [Пользовательские каналы](#)
- [Список контактов](#)

### Боевой чат

Боевой чат позволяет вам общаться с другими игроками во время боя. Подробнее смотрите «[Управление боевым чатом](#)».

### Тренировочный чат

Сразу после создания тренировочной комнаты на экране появится закладка тренировочного чата, где вы сможете участвовать в обсуждении с другими участниками тренировочной комнаты.

### Чат взвода

После создания взвода на основном экране появится закладка чата взвода. Здесь вы сможете общаться со своими товарищами по взводу. Также, воспользовавшись кнопкой **Пригласить**, вы сможете открыть окно приглашения во взвод.

### Чат роты

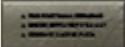
После того как вы создали собственную роту или присоединились к роте другого игрока, вам становится доступным чат роты. Используйте данный чат, чтобы открыть окно роты и общаться с участниками вашей роты.

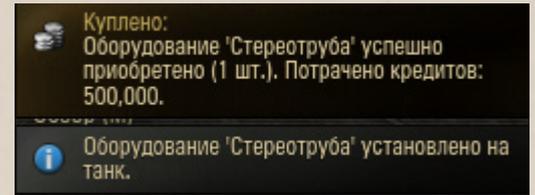
### Голосовой чат

Когда вы играете в составе взвода или роты, у вас есть возможность переговариваться с членами вашей команды, если к вашему компьютеру подключен микрофон и вы настроили голосовой чат в настройках игры (смотрите «[Игра](#)» и «[Звук](#)»). Чтобы включить голосовой чат, удерживайте **Q**.

### Служебный канал

Служебный канал содержит сообщения, которые информируют вас о важных игровых событиях. В этот же канал будут выводиться результаты ваших последних боёв.

Чтобы открыть служебный канал, нажмите . Если у вас есть новые уведомления, кнопка подсвечивается.



### Пользовательские каналы

Пользовательские каналы — это каналы, созданные игроками. Такие каналы создаются как альтернатива массовому общему чату.

#### Поиск и присоединение

Чтобы найти и присоединиться к каналу:

1. Нажмите **Каналы**.
2. Выберите закладку «Поиск и присоединение».
3. Введите название (или начальные буквы) канала, к которому хотите присоединиться, и нажмите **Искать** или **Enter**. Все найденные варианты отобразятся в списке результатов поиска.
4. Выберите нужный канал и нажмите **Присоединиться**. Вы присоединились к выбранному каналу. Закладка канала появится внизу рядом с общим каналом.

Чтобы отключиться от канала, щёлкните «x» на закладке канала.

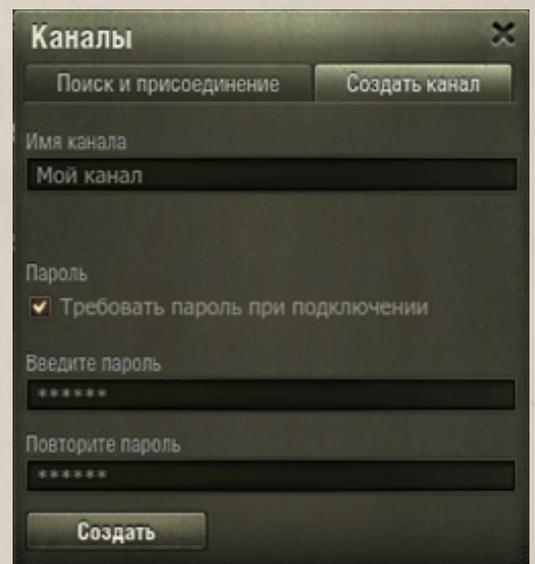


#### Создание пользовательского канала

Чтобы создать канал:

1. Нажмите **Каналы**.
2. Перейдите на закладку «Создать канал».
3. Введите имя канала.
4. Чтобы задать пароль при подключении к вашему каналу, отметьте «Требовать пароль при подключении».
5. Введите и подтвердите пароль.
6. Нажмите **Создать** или **Enter**. Созданный вами канал появится рядом с Общим каналом внизу игрового экрана. Этот канал станет активным, а вы появитесь в списке участников канала.

Чтобы отключиться от канала, щёлкните «x» на закладке канала.



#### Удаление пользовательского канала

Пользовательские каналы удаляются автоматически через 24 часа, если никто не появляется в канале.

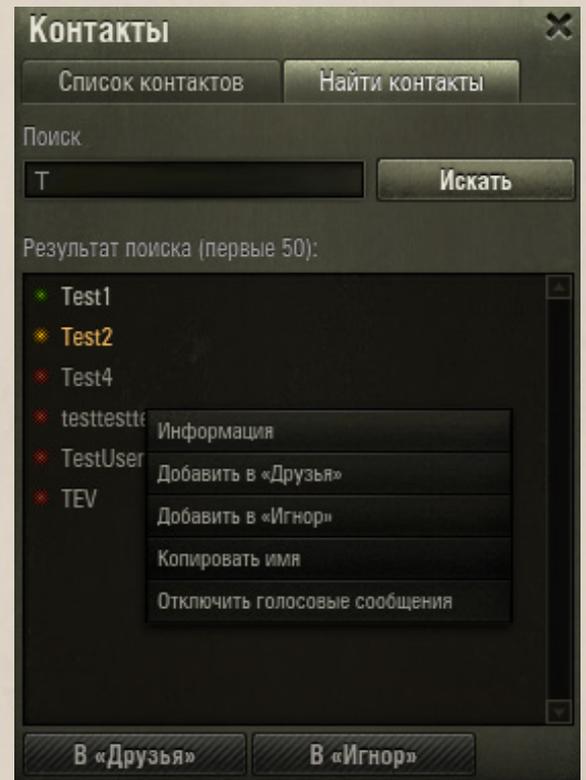
## Список контактов

Список контактов позволит вам видеть и управлять списком ваших друзей и игнорируемых пользователей в игре. В окне контактов вы можете искать пользователей и просматривать информацию об игроках, добавлять и удалять пользователей в список друзей или игнорируемых пользователей, создавать приватные каналы с игроками и др.

### Поиск и добавление игроков в список контактов

Чтобы найти и добавить игрока в список друзей или игнорирования:

1. Нажмите **Контакты**.
2. Перейдите на закладку «Найти контакты».
3. В поле поиска введите имя (или начальные буквы имени) нужного игрока и нажмите **Искать** или **Enter**. Появится список пользователей, удовлетворяющий вашим параметрам поиска.
4. Чтобы просмотреть информацию об игроке, щёлкните по имени игрока правой кнопкой мыши и выберите «Информация».
5. В результатах поиска выберите имя нужного игрока и нажмите **В «Друзья»** или **В «Игнор»**. Выбранный контакт появится в вашем списке друзей или игнорирования.



! Также добавить пользователя в список друзей или игнорирования можно:

- При просмотре информации об игроке, нажав **Добавить в «Друзья»** / **Добавить в «Игнор»**.
- В чатах, нажав правой кнопкой мыши на имя пользователя и выбрав «Добавить в «Друзья»» или «Добавить в «Игнор»».
- В бою, выбрав «Добавить в «Друзья»» или «Добавить в «Игнор»» в контекстном меню необходимого игрока на панели команд.

### Удаление игроков из списка контактов

Чтобы удалить пользователя из списка друзей:

1. Нажмите **Контакты**.
2. Щёлкните по нужному контакту правой кнопкой мыши.
3. В открывшемся меню выберите «Удалить из «Друзей»». Игрок будет удалён из списка друзей.

**Чтобы удалить пользователя из списка игнорируемых:**

1. Нажмите **Контакты > Игнор**.
2. Выберите в списке нужный контакт и щёлкните по нему правой кнопкой мыши.
3. В открывшемся меню выберите «Удалить из «Игнора». Игрок будет удалён из списка игнорируемых пользователей.

### Просмотр информации об игроке

Вы можете просмотреть данные об игроке при добавлении в список контактов (смотрите «[Поиск и добавление игроков в список контактов](#)») или непосредственно в списке контактов. Чтобы просмотреть информацию, щёлкните правой кнопкой мыши по имени нужного игрока и выберите пункт меню «Информация».

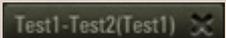
### Создание частных каналов с игроками

Приватный канал — это канал для личного общения двух игроков. Любой игрок может создать приватный канал для общения с другим игроком. При этом автоматически создаётся канал с названием «игрок А - игрок Б» и оба игрока подключаются к данному каналу. Этот канал открывается в отдельной закладке.

**Чтобы создать приватный канал:**

1. Нажмите кнопку **Контакты**.
2. Щёлкните правой кнопкой мыши по нужному контакту из вашего списка.
3. Выберите «Создать приватный канал». Создастся канал для общения с этим пользователем.

**!** Также вы можете создать приватный канал при просмотре информации об игроке. Для создания канала воспользуйтесь кнопкой **Создать приватный канал**.

**Чтобы покинуть канал, щёлкните «х» на закладке канала**  .

- Приватный канал перестаёт существовать после того, как из разговора вышел (закрыв закладку канала) последний игрок.
- Создание приватного канала невозможно, если игрок находится в списке игнорирования.
- Запрос на создание приватного канала отклоняется, если второй игрок отключён в данный момент от сети.