

На данный момент в игре World of Tanks присутствует всего четыре типа боев: случайные, где вы играете на случайной карте со случайными игроками, тренировочные бои, где вы отрабатываете свои навыки, ротные, где вы играете за свою роту, и клановые, где вы можете играть с друзьями в одной команде в клане. Основным режимом в игре считают стандартный бой, встречный бой и бой-штурм, где нужно стараться штурмовать противников. В настройках игры вы сможете настроить свой предпочитаемый режим боя.

### **Случайные бои**

#### **Стандартный бой в WOT**

Стандартный бой — это самый первый режим, который ввели создатели игры. До новой версии 0.7.4. разработчики приняли решение добавить два новых режима: «Штурм» и «Встречный бой». В случайных боях «Встречный бой» - это был единственным режимом на то время для такого типа боя.

#### **В чём же состоит суть игры?**

Балансировщик должен был собрать две совершенно разные команды по 15 игроков в каждой на любой карте, которая им выпадет. У каждой команды безусловно должна быть такая база, которую не найдут противники. Цель данной игры состоит в том, что нужно захватить флаг противников и уничтожить все боевые машины. Если обе команды одновременно захватили две базы, или уничтожили так же всю боевую технику за 15 минут – тогда в игре должны объявить ничью. Если одновременно захватили и уничтожили команду – тогда уже объявляется уничтожение.

Стандартный режим разработчики внедрили почти во все игровые карты, а «Штурм» и «Встречный бой» только в некоторые.

#### **Взводы**

В игре есть возможность для друзей, которые хотят играть в одном бою и в одной команде. Взвод может состоять из двух или даже трёх игроков. В игре вы сможете общаться со своей командой с помощью специально встроенной голосовой связи. Благодаря взводу и конечно же самим игрокам исход боя может очень круто измениться, как и для противников, так и для союзников.

### Штурм

В этом режиме одна команда должна охранять базу союзников, а другая должна суметь захватить базу противников. База, которая охраняется, намного выигрывает: очень хорошая позиция на высоте; если один игрок из команды выжил на протяжении 10 минут и команда выиграла, то тогда зачисляется победа (при том случае, если у вас не захвачена база). У противников всё практически аналогично, не забыв во внимание то, что им доступен выбор направления удара. И конечно, охранять базу им не нужно, потому что просто у них её нет.

Этот режим присутствует на таких картах, как: Линия Зигфрида, Карелия, Песчаная река и Эрленберг.

### Встречный бой

Режим «Встречный бой» похож немного к случайным боям: нужно уничтожать всю технику противника или захватить их базу. Но, есть один момент: на две команды дается только одна база. Каждая из команд респаунится на краях карты, и на одинаковых точках, где они респаунятся находится одна единственная нейтральная база.

Хорошо, что скорость захвата в сравнении со стандартным боем уменьшили у три раза. Когда вы будете находиться в зоне захвата, где будут две команды (количество и численность большой роли не играет), захват будет остановлен, но при том полоска захвата будет продолжать мигать. Время боя стандартное – 15 минут.

Этот режим присутствует на таких картах, как: Линия Зигфрида, Малиновка, Мурованка, Перева, Песчаная река, Руинберг

’  
Степи

’  
Химмельсдорф

’  
Эль-Халлуф

’  
Энск и Священная долина.

Известно такое соотношение выпадение режимов: 50 % — Стандартный бой, 25 % — Штурм, 25 % — Встречный бой. Если отключиться один режим – тогда вероятность выпадения двух оставшихся приравнивается к 2:1.

### **Тренировочные бои в World of Tanks**

Вы можете тренироваться перед большими боями, вкладка для тренировки находится под вкладкой «В бой!». Множество параметров в этом режиме вы сможете редактировать под те, которые хотите: режим, карту, продолжительность боя, описание боя и конечно же делать комнату приватной или оставить открытой. Количество участников ограничено по стандарту: 15 игроков на 15, + еще есть «резервные» места.

Кредиты и опыт вы конечно не получите, но за то вам всё равно придётся платить за использованные снаряды или снаряжение. Ремонт после тренировочного боя бесплатный. И конечно же результаты боя в тренировочной комнате никак не влияют на общую игровую статистику.

### **Командный бой**

Командный бой — это специальный игровой режим, где игроки сражаются к победному концу командами по 5-7 человек.

### **Основные правила**

Бой максимум может продолжаться только 10 минут.

Тип боя — только «Стандартный бой». Другие типы боя специально были отключены.

Вы будете сражаться на следующих картах: «Ласвилль», «Монастырь», «Прохоровка», «Рудники», «Руинберг», «Степи», «Химмельсдорф», «Энск», «Утес».

В каждой команде должна быть техника не больше 8 уровня, и общей стоимостью 42 очка. 1 очко стоят только танки первого, начального уровня, а дальше по возрастанию — 2-2, 3-3 и т.д.

В этом бою стандартной командой считается команда с семи игроков. Можно, конечно же, играть с 5 или 6 игроками, но из-за них каждый участник, который не смог присутствовать в бою теряет 1 игровое очко.

### **Ротные бои**

Ротные бои — специальный вид боя, который отличается от других тем, что роту может создать только командир роты, а все остальные игроки могут разговаривать только с помощью голосовой связи. В команду набирают бойцов по количеству баллов, если их достаточно — тогда его принимают, если нет — тогда набор должен продолжаться.

Когда все бойцы в роте уже подготовились, тогда рота должна по правилам отправиться в лобби, где для них подберут команду-противника. Алгоритм подбора состоит в том, что в лобби должны быть хотя бы четыре команды, если не брать во внимание то, что в ротах и в ротных боях баланс команд нигде и ни в чём не учитывается.

После того, как заканчивается бой, каждая из команд получает специальный опыт после боя за уничтожение танков, засветов и др.

Но стоит принять во внимание тот факт, что команда победитель кроме своего

выигранного опыта и средств получает неплохой процент от средств команды-противника, поэтому у команды-победителя процент выигрыша очень большой, а команда, которая проиграла в бою – теряет множество опыта и собственных средств.

В ротных боях существует всего четыре уровня сражений: юниорская рота, средняя рота, чемпионская рота и абсолютная рота. В каждой из них вы сможете играть только с техникой определённого уровня и с минимальным/максимальным количеством очков техники.

### **Клановые бои в World of Tanks**

Клановые бои — это специальный режим игры, в котором некоторые правила похожи к ротным боям(особенно похоже в абсолютных ротах), но конечно же с заранее определенной картой. В клановые боя могут играть и участвовать только те, кто состоит в клане. Все бои происходят по чёткому регламенту и сражаются за провинции, специальные участки на глобальной карте. Бои за провинции имеют несколько этапов, и в конце команда, которая выиграла все заранее спланированные бои, будет сражаться с командой-хозяином провинции за право овладеть данной территорией.

Клан-хозяин провинции будет получать прибыль с этой зоны только до тех пор, пока этой провинцией не овладеет другая, более сильная команда.

С помощью браузера осуществляется подбор для организации боев за игровые фишки на глобальной карте.

#### **«Туман войны»**

В этом режиме присутствует такая фишка, как «Туман войны». Это значит то, что все игроки которых не обнаружил противник на продолжении всего боя, не будут в дальнейшем отображаться в списках команд. Если же игрок всё-таки смог нанести противнику какие-нибудь повреждения, но он не был обнаружен, то тогда его техника отображаться не будет, а только один ник.

### Блокировка техники в ангаре

Если во время того, как вы сражались в клане и у вас уничтожили всю технику, то тогда она блокируется на некоторое время на высадки, в зависимости от уровня и класса техники. Если у вас танк первого уровня, тогда вам не стоит опасаться, вас не заблокируют. В других режимах нет блокировки техники, и вы можете спокойно на них играть.

## Режимы игры в разработке в WOT

### Исторические бои

Это бои, где присутствует разделение на нации, технику и модули. Также будет разделения на годы производства техники, которая участвует в сражениях. Есть планы по созданию исторических карт, а также специальных достижений.

### Гаражные бои

Перед тем, как вступить в бой у игрока есть право выбрать несколько танков со своего ангара. Если во время боя танк, на котором он ехал уничтожили противники – он благополучно меняет его на любой другой, который выбрал заранее в своём ангаре.

### Бои 30 на 30

Еще в начале старта игры World of Tanks, разработчики давали обещания делать бои 30 на 30. Но, как говорилось ранее на формах игры, это плохо влияет на производительность игры и клиента, и также поступают большие нагрузки на главный игровой сервер. К сожалению, данный режим находится пока только на стадии рассмотрения.