

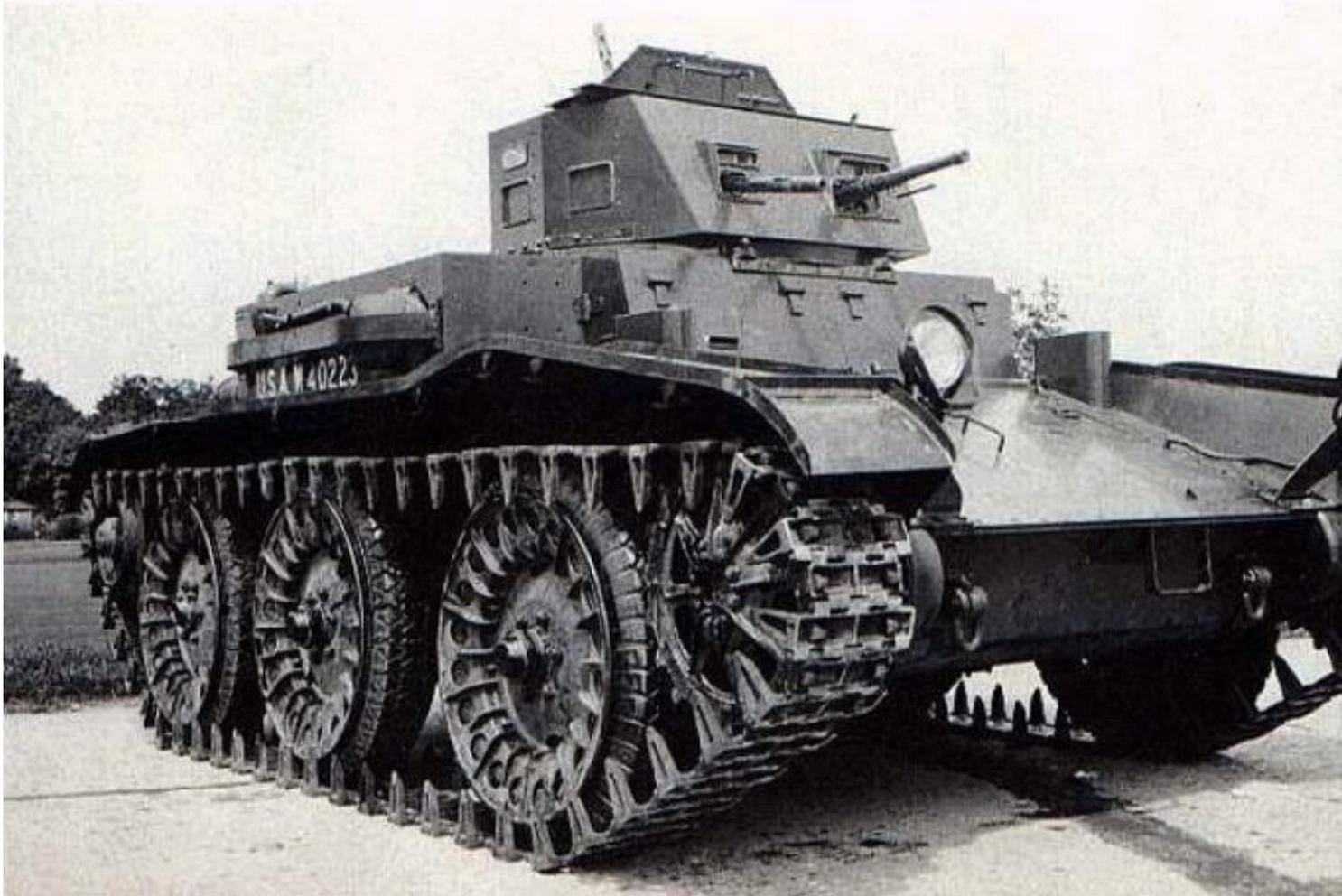
World of Tanks: Обзор подарочного американского легкого танка 2 уровня T7 Combat Car



В сегодняшнем обзоре предлагаю рассмотреть боевые характеристики подарочного американского легкого танка T7 Combat Car, а так же возможную тактику игры на нем.

T7 Combat Car был подарен всем игрокам, зарегистрировавшимся до выхода обновления 0.8.9 в честь получения компанией Wargaming награды "Golden Djoystick". Новый танк появляется в ангаре при первом входе в игру после обновления игрового клиента. Далее мы подробно остановимся на его характеристиках, а пока заглянем в историю.

Below is the convertible combat car T7 with its tracks installed at Aberdeen Proving Ground on 16 August



T7 разрабатывался в 1937 году как гусенично-колесная машина с пулеметным вооружением для американской кавалерии. То есть по сути своей являлся слабобронированной противопехотной машиной. В 1937 году был выпущен опытный экземпляр. Танк проходил испытания на полигоне в течение двух лет, однако в 1939 году кавалерия отказалась от него в пользу машин на полностью гусеничном ходу.

В игре танк представляет собой машину со слабой броней, относительно низкой максимальной скоростью, низким пробитием, низкой точностью и малым обзором, однако с хорошей динамикой и просто-таки колоссальным боезапасом и высочайшей скорострельностью.



Динамика и скорость

Максимальная скорость T7 Combat Car составляет 48 км/ч - это не так много, но вполне достаточно, хотя на 2-м уровне есть более быстрые танки. С полностью обученным экипажем до максимальной скорости танк разгоняется быстро благодаря двигателю мощностью в 262 л. с. На первый взгляд это не много, но на самом деле следует принимать во внимание то, что масса танка составляет всего 10 тонн, в итоге получается 26 л. с. на тонну, такой показатель встречается в игре крайне редко.

Благодаря такому соотношению лошадиных сил на тонну T7 Combat Car имеет отличные динамические характеристики. Скорость поворота на гусеницах составляет 44 град/сек, а башни - 43 град/сек, что тоже является отличным показателем. Такая динамика позволяет вести стрельбу из укрытия, а в случае обнаружения резко перекатиться в другое место, кроме того, можно успешно закрутить почти любого одинокого противника на своем уровне.

Бронирование

Броня у T7 Combat Car, скорее всего, является самой плохой на уровне. Бронирование корпуса составляет 15.9/12.7/6.4 мм, а башни 12.7 мм "в круг". Понятно, что такая броня пробивается абсолютно всеми орудиями, поэтому выживаемость танка в бою чрезвычайно низкая. На танке нет таких мест, от которых снаряды могли бы ricochetить, поскольку корпус его практически квадратный, однако иногда случаются непробития, но это скорее исключение. Однако стоит помнить, что в запасе у этой машины 150 единиц здоровья, а на втором уровне средний урон составляет примерно 30-40 очков за выстрел, поэтому с одного выстрела уничтожить T7 Combat Car может разве что артиллерия. Так что получив попадание, следует тут же найти укрытие, иначе возвращение в ангар неминуемо.

Из-за тонкой брони очень, очень часто случаются ранения экипажа - практически каждое попадание выводит из строя того или иного бойца, поэтому чтобы хоть как-то понизить шансы контузии рекомендую возить с собой большую аптечку, но о снаряжении мы поговорим чуть позже.

Вооружение



На вооружении у T7 CC имеется довольно странный пулемет "Browning MG caliber .50 HB, M2". Странный, потому что с одной стороны бронепробиваемость снаряда составляет всего 22 мм с разовым уроном в 8 единиц, с другой стороны скорострельность этого орудия поражает - 98 выстрелов в минуту. В боекомплекте имеется 1100 снарядов, при этом у танка кассетный механизм заряжания и с одной обоймы выстреливается 50 снарядов, после этого происходит достаточно долгая перезарядка.

Орудие, по понятным причинам, не обладает высокой точностью, при этом стрельба на дальние дистанции не имеет смысла, так как бронепробиваемость низкая. Однако, в ближнем бою с одной обоймы есть возможность отправить в ангар любого противника на второго или третьего уровня, поскольку потенциальный урон с 50 выстрелов составляет 400 единиц.

Еще одной особенностью вооружения является то, что T7 Combat Car не имеет возможности выбирать снаряды, то есть доступны только бронебойные и альтернатив нет никаких, даже голда для этого танка не предусмотрена.

Обзор и маскировка



Коэффициент заметности у T7 CC такой же, как и у большинства танков 2-го уровня, каких-то выдающихся параметров в этом отношении он не имеет. Лучше всего вести бой из укрытия или из кустов, при этом стараясь быть незамеченным, поскольку бронирование не позволяет играть на передовой или вытанковывать урон.

T7 Combat Car не имеет хорошего обзора. Радиус, в котором эта машина может засветить противника составляет всего 280 метров, поэтому в роли светляка этот танк работать не может. Однако, стоит понимать, что такой обзор характерен для большинства техники 2 уровня, поэтому этот показатель не следует считать самой слабой стороной этой машины.

Дальность связи так же не высока, поэтому если Вы уедете от союзников далее, чем на

325 метров, то пропадете из их поля зрения. Поэтому всегда лучше держаться чуть позади более бронированных союзников.

Тактика ведения боя



Более всего танк приспособлен для боев на ближней и средней дистанции. Самым оптимальным вариантом является поддержка союзников на второй линии, то есть не идти в числе первых. Тем не менее, лучше всего орудие этой машины проявляет себя именно в ближнем бою, поскольку возрастает как шанс попасть по противнику, так и шанс пробить его броню. С другой стороны на ближней дистанции танк более всего уязвим, поэтому в ближний бой стоит вступать либо с уверенностью, что враг будет отвлечен на союзника, либо если нет другого выхода.

Как уже писалось, оптимальным вариантом будет ведение боя на средней дистанции из-за спин союзников, из укрытия или из кустов. Таким образом мы уменьшаем шансы быть обнаруженным, а в случае обнаружения имеем возможность спрятаться от огня противника или уйти на перезарядку. Так же на средней дистанции имеется шанс, что противник просто не попадет по танку. При этом вести огонь стоя на одном месте следует только в случае, если танк еще не обнаружен, в остальных случаях следует постоянно передвигаться, тем более, что динамика это позволяет. На время перезарядки следует найти укрытие, а если его нет, попытаться отступить как можно дальше в тыл, а после перезарядки вновь становиться на вторую линию.

На дальних дистанциях танк вообще бесполезен, поскольку орудие имеет огромный разброс и из очереди по противнику попадают только одиночные снаряды, которые с большого расстояния не наносят урона. Поэтому дальние дистанции подходят только для ухода на перезарядку или организации засады с целью дожидаться, когда противник подойдет ближе.

В целом при игре на T7 Combat Car нужно придерживаться следующим рекомендациям: В начале боя определиться с направлением, по которому мы будем поддерживать союзников. При этом приоритет нужно отдавать тому направлению, где как можно больше укрытий - это могут быть города, деревни и скалистые местности. Открытыми ландшафтами лучше всего пренебречь. Если по выбранному Вами направлению поехало мало союзников, или Вы видите, что они не смогут ни сделать засвет, ни наносить урон, ни, тем более, вытанковывать урон, то лучше поехать в том направлении, куда поехало большинство более бронированных союзников, поскольку, когда слабые союзники будут продавлены и разбиты, очередь отправляться в ангар неминуемо Вас настигнет. После того, как в зоне видимости появились противники, следует не выезжая из-за спин союзников выбрать позицию, откуда стрелять будет лучше всего, но так, чтобы дистанция до противника была как можно короче. В городских условиях можно выскочить из-за угла здания, разрядить весь пулемет и укатиться на перезарядку. Когда фланг продавлен, едем в тыл врага уничтожать артиллерию, после чего по ситуации добивать оставшихся врагов или вставать на захват. Если во время продавления Вами одного фланга противник прорвал другой, то тоже действуем по ситуации - оцениваем, выгодней ли прорвать текущий фланг или лучше пожертвовать танком и сбить захват, дав тем самым союзникам время на прорыв.

Экипаж

Экипаж T7 Combat Car состоит из 4 человек: командир (он же наводчик), механик-водитель, радист и заряжающий. Тот факт, что командир выполняет 2 роли делает этот танк не самым лучшим тренажером для американской техники. Кроме того, слабая броня способствует частым контузиям экипажа. Если Вы хотите оставить этот танк в ангаре не только для коллекции, а еще и для фана, то необходимо определиться с теми умениями, которые будут изучаться каждым членом экипажа. К сожалению, танк настолько своеобразен в использовании, что не понятно, какие умения выкачать в первую очередь. Ремонт ему не нужен, поскольку погибает он очень быстро и скорость ремонта, скорей всего, никак не отразится на его выживаемости. Шестое чувство и маскировка? Возможно, но маскировка не нужна, поскольку ни роль снайпера, ни светляка этому танку не подходит. Остаются только боевое братство, либо персональные навыки. В каком порядке их изучать - дело Ваше, но набор примерно таков:

Командир (наводчик): мастер на все руки, орлиный глаз, плавный поворот башни, боевое братство

Механик-водитель: король бездорожья, плавный ход, виртуоз, боевое братство

Радист: радиоперехват, изобретатель, ретранслятор, боевое братство

Заряжающий: отчаянный, боевое братство

Оборудование и снаряжение

В силу все тех же особенностей танка, подобрать оптимальный вариант сборки оборудования достаточно не просто, тем более, что выбор оборудования для машин низкого уровня весьма ограничен. Поэтому с одной стороны можно усилить обзор и навыки, с другой нивелировать слабую защиту, либо искать нечто среднее между тем и другим. Взвесив все "за" и "против" каждого модуля, можно прийти к следующему:

- Просветленная оптика: немного увеличит обзор танка, что позволит раньше обнаружить противника, однако вести огонь на дистанции обзора все равно будет неэффективно.

- Противоосколочный подбой - снизит повреждения от фугасов и "сплешей" артиллерии, но большой практической пользы вряд ли принесет, разве что Т7 СС с ним будет сложнее брать на таран.

- Улучшенная вентиляция - даст прирост к навыкам экипажа, что в принципе поднимет все характеристики танка, однако без "Боевого братства" ощутимой пользы все равно не будет.

- Усиленные приводы наводки - по-настоящему нужный модуль, поскольку реально уменьшит время сведения после остановки.

Остальные модули либо бесполезны, либо совсем не доступны танку второго уровня, поэтому следует комбинировать сборку из вышеперечисленных, исходя из своего стиля игры.

Снаряжение. Стандартный набор не совсем уместен, хоть ремкомплект и необходим и аптечка тоже. Ремкомплект можно взять "малый", а вот аптечку лучше "большую", поскольку контузии экипажа часты, а "Большая аптечка" не только способна вылечить сразу нескольких членов экипажа, но еще и понизит шанс их контузии. Огнетушитель практически бесполезен, поскольку танк горит редко, а в случае возгорания выгорает практически весь, так что вместо него следует по возможности взять 100-октановый бензин или кока-колу, что еще немного повысит боевые характеристики танка.

По поводу снарядов: поскольку альтернатив никаких нет, придется довольствоваться полным боекомплектом бронебойных снарядов.

В целом мы имеем один плюс этого танка - он бесплатный и с ним добавляется еще одно место в ангар. Для заработка игровой валюты он не подходит в силу своего низкого уровня, в качестве тренажера для экипажей он тоже не очень хорош, потому что функции наводчика выполняет командир. А еще этот танк достаточно затратный, поскольку для достижения приемлемых боевых качеств нужно покупать дорогое оборудование и дорогостоящие расходники. Единственная цель, с которой его захочется оставить в ангаре - это либо мания коллекционирования, либо редкие покатушки для "фана", поскольку практической выгоды от этого танка мало, чего и следовало ожидать от подарочной машины.

Если у Вас есть замечания, дополнения или предложения, прошу оставлять их в комментариях к статье

Если Вам понравился обзор, поделитесь ссылкой со своими друзьями в социальных сетях, кнопки которых расположены ниже

Спасибо и удачи в рандومه!

