

КОНФА АНОНОВ | ДИСКОРД ТРЕДА. - <https://discord.gg/VnxXgEJ>

Здесь анон кооперируется для прохождения рейдов, ходит в пвп, бугуртит, да и просто обсуждает игру.

Что делать?

1. - Пройди обучение.
2. - Читай описание предметов. Это важно.
3. - Выцеливай пушки, колеса, бочки и другие опасные модули. И смотри по ситуации, иногда проще сломать противнику кабину или отстрелить первыми колеса, а не оружие.
4. - Ставь бочку под кабину. Делаешь дыру из двух рам и толкаешь ее туда. Туда же имеет смысл запихивать боекомплекты и генераторы.
5. - Не верь полоскам на карточках оружия.
6. - Экспу дают за рубилово, в захвате толку нет. Единственное что дает победа - белую детальку, если ты поехал за металлолом, и чуть больше ресурсов, плюс топливо если стоит бочка и/или бак и она/они в целости и сохранности.

И помни, "Голова камаза должна быть в жопе".

Небольшой сборник **платиновых** вопросов и ответов.

В. - Где добыть новые детали?

О. - Детали конструкции и брони открываются за прокачку у всех фракций. Вооружение и модули создаются на фракционных станках или покупаются на рынке.

В. - За что дают опыт?

О. - За отстрел деталей, убийства, помощи при убийстве. Убийство противника засчитывает все оставшиеся детали. В данный момент механика такова, что за убийство насыпают сильно больше, чем за ассист.

В. - Почему иногда дают по 5-6 тысяч опыта, а потом по 800?

О. - Потому что каждый день дают бонус на получение опыта на 400%, с лимитом в 60к.

В. - Почему я получил более 2000 опыта, а фракции прокачало всего на 1200?

О. - В данный момент стоит кап в 1200 на прокачку у фракции без 400% бонуса. Увеличить можно за счет перков водителя и/или за счет установки декоративных вещей (сумки, трубы, фары и т.д.). С ними можно разогнать до 100%.

В. - Как сделать самоуничтожение?

О. - По умолчанию клавиша "Backspace"

В. - Я только начал, что лучше скрафтить?

О. - Оружие, конечно же, потом модули для усиления оружия (охладитель, боеукладки) или кабину. Ну и дальше сам смотри, чего не хватает.

В. - Как назначить оружие на разные кнопки?

О. - В нижнем правом углу есть пиктограмма пушки. Нажми на нее и настрой управление оружием и модулями по вкусу. Значение кнопок меняется в настройках управления.

В. - Где посмотреть “кап” на металлолом/провода?

О. - Перейди по кнопке “В бой” в выбор сражения и наведи курсор на интересующий тебя ресурс.

В. - Выпало ежедневное задание на пушку, можно его как-то сменить?

О. - Да. Прямо на иконке задание, в правом верхнем углу, есть кнопка “Обновить”. При помощи нее ты можешь заменить одно ежедневное задание в день на любое другое.

В. – Играю недавно, и у меня нет денег чтобы арендовать станок, где заработать?

О. - Продавай топливо (установи бочку и топливный бак (создается у механиков на синем станке), побеждай в PvP и фарми топливо (важно чтобы бочка с баком остались целы), можешь продать немного белого хлама, меди или лома. Ну а потом пошло-поехало, торговля синькой и т.д.

В. - Остается ли аренда станка после смены фракции и как часто можно менять фракцию?

О. - Остается, но крафтить можно только на активной фракции, саму фракцию можно менять раз в 24 часа. Если начать крафтить на станке, а потом сменить фракцию, крафт продолжится, и ты потом сможешь спокойно забрать деталь.

В. - Если установить больше одной бочки, будет больше топлива?

О. - Нет. Бочки не стакаются, но бабахнет сильнее. Но можно поставить бочку и бак. Установка синей и белой в единичном экземпляре даст больше бензина. 5 с белой и 10 с синей.

В. - Что делать с белым хламом?

О. - Копи, нужен в крафте синьки

.

В. - Как работает рынок?

О. - Есть два столбца - в верхнем цена, по которой продают вещи игроки, в нижнем запрос на покупку за определенную цену. Если выставить свою цену ниже, чем последний запрос, то деталь уйдет по последнему запросу с максимальной ценой. Если выставить цену, выше чем последняя в продаже, то деталь уйдет в очередь.

В. - Зачем нужна выставка?

О. - Туда можно выкинуть свои сохраненные чертежи, чтобы они не занимали место в основных, похвастаться красивой машинкой или дать возможность осмотреть ее другим, если хочешь что-то поменять в ней. но не знаешь что.

В. - А мат фильтр можно отключить?

О. - Можно, в чат введи /filter 0

В. - Что дает левиафан?

О. - Приносит медь – за каждую победу 15 ед. Но не более 75 ед. за раз. За поражения не происходит ничего. Имеет смысл дойти до него побыстрее. Медяха лишней не бывает. Но стоит помнить формулу: первый левиафан имеет 50% от общего ОМ вашей пати, второй - 75%, третий - 100% соответственно. Потому стоит учитывать этот фактор и собирать левиафана исходя из среднего ОМа, который требует при сборе в чате для похожа на него. Сейчас это примерно 6к ОМ.

В. - Что дает клан?

О. - Ничего, в общем. Клантэг перед ником, отдельный чатик, в котором кто-нибудь иногда собирается в рейды или в пвп, и возможность участвовать в клановых войнах (КВ) ради урана, который нужно для крафта реликтового оружия.

В. - Есть клан анонов?

О. - Есть. Вот тебе полный список:

BQC - клан с олдфагами, которые играют еще с ЗБТ. Главный **БЕШОНЫЙ НАХУЙ** тред сидит именно здесь. В клан ведется набор. Клан-лидер: Derkatah

YOWA - в связи с вводом КВ клан перепрофилировался в киберкатлет и теперь в 2 состава вечерами играет на метаутюгах против Легендарных Левиафанов. На данный момент в клане нет слотов. Клан-лидер: RusskiyMir.

DOGE - спокойный клан ананасов, который иногда ходит в рейды или в ПВП. Клан-лидер: Brednik.

LGBT - что странно для такого клантега, без дронов(хотя возможно, кто-то втихую будет ими подрачивать). В данный момент клан активно возрождают. **MAKE LGBT GREAT AGAIN**.

Клан-лидер: Pierdalay

ОМСК- свежий клан, который уже забит до отказа. Клан-лидер: BooGuy

В. - Какое оружие лучше ставить?

О. - Какое угодно. Что-то где-то лучше заходит, что-то хуже. А вообще лучше запастись несколькими комплектами разного вооружения, для разных нужд.

Рапира - Неплохая штука для средней дистанции, взрывной урон имеет небольшой сплеш и наносит урон сразу нескольким деталям, довольно медленно поворачивается. Не рекомендуется к использованию одной штукой. К использованию в количестве двух штук тоже не рекомендуется.

Синтез — плазменный излучатель. Механика стрельбы *очень* интересная: при нажатии кнопки происходит выстрел очередью синих плазменных шариков. Постоянных очередей нет, каждый раз надо нажимать снова. Можно обмазываться макросами и дробить. Имеет царский урон, но скорее всего, это понерфят.

Вектор – хороший синий пулемет, но по факту заходит только в PvE: собрав 4 вектора с охладом уже можно довольно смело ходить в тяжелые рейды. В PvP же их слишком часто срывают с 1 залпа чем угодно.

Кувалда – маленькая коробочка Сатаны, имеет охуевший урон и такой же разброс, вблизи очень опасная штука.

Малыш 6Ф - башенная пушка для средней дистанции, относительно своих старших собратьев довольно хрупкая, но имеет неплохую скорострельность и урон.

Судья – прямой апгрейд белой пушки, чуть больше урон, чуть меньше боекомплект.

Оса – хрупкая ракетница. Поворачивается из стороны в сторону на небольшой угол, делает залп из двух ракет, около 200 урона за каждую. Хорошее оружие, но требует скилла для стрельбы, плюс ее нужно прятать либо под кабину, либо за нее. Хорошо себя показывает в потасовках и на фарме левиафанов.

Взрыв-палка – одноразовая штука с дичайшим уроном, Точный удар в кабину может ваншотнуть. Используется как фан оружие, в количестве 4-10 штук, либо можно поставить одну, если завалялась лишняя единичка энергии. Идеально подходит для записи MLG-style webm.

Мили оружие, шнек и циркулярка - Схожие по применению, но имеют разницу в весе и площади нанесения урона.

А когда уже дойдешь до фиолета, сам примерно поймешь, что тебе нужно, а что нет. Ну и просто не забывай проверять выставку и проверить все пушки там, дабы понимать, подходят они тебе по стилю игры, или нет. Обо всем остальном можно смело спросить в треде.

В. - Какую кабину лучше взять?

О. - Отталкивайся от желаемого стиля игры и бюджета

1. Егерь/Крепыш - отличная кабина для новичка. Имеет удобные точки крепления на капоте и крыше, 8 энергии, хорошую скорость и прочность. Крепыш выдавали за 1 бакс в бандле, отличается только текстуркой.

2. WWT1 - Те же 8 энергии, но более высокая грузоподъемность. В редких случаях падает, как награда за бой. Можно скрафтить за 300 лома, но делать этого не стоит. Кабина проигрывает Егерю по скорости и удобству установки на крафт, а Докеру по энергии и грузоподъемности. В основном используется для постройки арт-крафтов

3. Газель (она же Докер). - Мы взяли интервью у главного газелиста треда:

Итак, что же можно сказать про кабину Докер? Начнём с достоинств. Первое - это самое большое количество энергии из всех белых кабин, при этом ОМ 250. Для педобирских сборок на дронах и пушках это немаловажный плюс (можно поставить генератор на 1 единицу и энергии и вклеить сразу 2 пушки). Второе - самый большой запас прочности среди беляков. Можно отыгрывать танка в песочнице, если бы не некоторые недостатки. А теперь, кстати, и о них:

- Обвесить экранами Докер довольно сложно из-за формы и точек сварки.

- Скорость - это не про нас. Докер вполне заслуживает звание песочного Камаза.

- Силуэт по сравнению с Егерем довольно высокий. Противники на Осах, пушках и ПТУРах будут вам несомненно рады.

Подытожим. Докер - это кабина для тех, кто хочет из низкоОМных машин выжать всю мощь, но при этом готов пожертвовать скоростью и манёвренностью.

4. Кастет - кабина багги с 7 единицами энергии. Отличается высокой скоростью, а также низкими значениями прочности и грузоподъемности. Имеет очень маленькие размеры. Отлично подходит для постройки бешоных крафтов на низких уровнях, или же дроновозок, благодаря мобильности. Выдавали всем участникам ЗБТ и Боевого тестирования. Можно спокойно купить на рынке за небольшие деньги.

5. Рык - официальная кабина **БЕШОНЫХ**. Отличается самой высокой скоростью, но малой миксимальной массой и грузоподъемностью (можно увеличить при помощи перка водителя и двигателей) и прочностью. Имеет 9 энергии. Идеально, как и Кастет, подходит для сборки мили-, дробо- и дроноебо- крафтов. Очень компактная кабина с удобными точками крепления.

6. Виверна - кабина Скитальцев. Имеет 10 энергии, среднюю скорость и среднюю же грузоподъемность. Главным минусом является ее форма, благодаря которой к ней нельзя прикрепить ни одно орудие, и его приходится либо ставить на раму, что не всегда удобно, либо на решетки, а их мало. Практически все попытки построить что-то симпатичное на виверне сводя к одному результату - крафт в форме фаллоса. Но помимо формы, кабина имеет малый размер, а потому ее не так сложно спрятать в броне, либо внутри арт-крафта.
7. Камаз (он же Дальнобой) - Имеет 11 энергии, не самую высокую скорость, но приличную грузоподъемность. Очень высокая в профиле кабина, отчего ее сложно закрыть броней.
8. Зубодробитель (в народе *Зуб* или *Дрочитель*) - Синяя кабина волков. Обладает 11 единицами энергии, грузоподъемностью, чуть ниже камаза, но при этом низким силуэтом (для грузовых кабин), удобными точками крепления и более высокой скоростью. Главное преимущество дрочителя в том, что за него очень удобно прятать оружие, особенно если поставить сзади крафта тракторные колеса. На данный момент является самой популярной кабиной как в PvE, так и в PvP
9. Горбун - эпическая кабина волков. Имеет 12 энергии и конскую грузоподъемность в 20 тонн. Перк — увеличение скорости сведения орудий на 100% при полной остановке машины.
10. Пилигрим - синяя кабина ученых. 10 энергии, грузоподъемность и размеры Зуба(но при этом форма хуже), предельная скорость 70 без двигателя и 80 с двигателем(как у Медведя). Полезность сомнительна.
11. Квант - эпическая кабина ученых! Часто называют Рыком 2.0, хотя в ней больше от Виверны. 11 энергии, чуть длиннее Рыка, скорость 90/100(как у Кастета), имеет абсолютно специфичный перк: если не получать урона в течение 10 секунд, урон энергетического оружия выше на 20%.

Кабины за донат:

1. Ярость и Медведь - Обы варианты являются прямыми апгрейдами Егеря. У обоих выше параметры, 10 ед энергии да и в целом отличия по цифрам не велики. Ярость чуть быстрее и более легкая, Медведь рассчитан на более тяжелую и медленную машинку. Единственное что сильно их отличает, это точки крепления, у миши они как на Егере, у ярости нет точек на крыльях и меньше на капоте.
2. Панцирь - ЭТО ЖЕ ТАНК! **ТААААНК!** Имеет 11 единиц энергии, 18 тонн грузоподъемности (самый высокий параметр среди синих кабин) и очень низкий силуэт. Правда, широкая и длинная. Можно купить в наборе за ЧЕТЫРЕ ТЫСЯЧИ ШЕКЕЛЕЙ, либо на рынке примерно за одну тысячу кредитов. Из кабины получаются отличные машины на гусеницах, потому что гусеницы почти полностью закрывают кабину по бортам.

В. - Какие колеса лучше выбрать?

О. - Они разные, все отличаются сцеплением, грузоподъемностью, прочностью и размером. Хорошим решением будут колеса с цепями или гоночные. Относительно рано доступны, легкие и довольно прочные. Но если ты мусорщик (если нужна грузоподъемность), то забей на это и ставь двойные. Стоит отдельно выделить колеса лафета, имеющие устойчивость к взрывному урону(точная устойчивость неизвестна, но она довольно конская, предположительно — около 80-90%) и убанский внешний вид(который при некоторых условиях может выглядеть стильно). Аналогично с колесами ученых "Лунар", у которых 50% сопротивление взрывам и огню.

В, - Что за наборы они там продают?

О. - Эти наборы облегчают старт, досрочно открывая доступ к некоторым деталям конструкции, но пользуйся осторожно, если надумал взять. Попутно увеличивают лимит деталей до 55, что обычным игроком достигается примерно на 20 уровне прокачки. Почти все донат крафты нужно переделывать под реалии игры, ибо у них чересчур много Очков Мощи для своего вооружения, из-за чего их слишком высоко кидает в боях. Да и само вооружение либо подобрано криво, либо требуется усиления.

В. - Уникальные детали pay-to-win?

О. - Таки нет, это просто 3 кабины, 1 двигатель, 4 хове́ра, отличающиеся от обычных только моделькой и набор красочек. Все детали из донатных наборов, кроме портретов, можно потом спокойно купить на рынке.

В. - Складываются ли эффекты от радиатора и охладителя?

О. – Складываются. Например - при установке радиатора на 25% наш перегрев будет составлять 125% от стандартного. Каждый следующий радиатор напрямую увеличивает шкалу перегрева, т.е. с двумя на 25% будет 150%.

Охладители работают по другому. Например - у нас есть время охлаждения равное 3 секунды, установка охладителя мощностью 50% сократит время охлаждения до 2 сек. Следующий охлад на 50% сократит время охлаждения с 2 до 1.5 секунд. Ну и так далее.

Фиолетовые радиатор и охладитель имеют особые перки. Охладитель лучше работает, когда машина стоит на месте, а радиатор на скорости 30км/ч.

В. - Что лучше, радиатор или охладитель?

О. - С обновления 0.7.4. были переработаны радиатор и охлад. Теперь они имеют приблизительно равные прибавки к ДПСу и придется решить самому что важнее, длительность стрельбы или более быстрая перезарядка. Радиатор по прежнему является необходимым модулем для фиолетового пулемета "Уравнитель".

В. - Какой двигатель лучше поставить?

О. – Ну смотри, у кузова и двигателей есть три параметра:

Мощность, Ускорение, Максимальная скорость.

Мощность - тяга двигателя, отвечает за то как машина рвет с места.

Ускорение - отвечает за скорость разгона машинки до ее максимально возможной скорости.

Макс. скорость - тут все понятно, отвечает за максималку, которую может выдать машинка.

Теперь о самих двигателях.

У двигателей есть такая особенность, что его установка заменяет врожденный двигатель и может увеличить макс скорость машинки на 10 км/ч. Т.е у нас есть кОмаз с максималкой в 55 км/ч и если мы установим двигатель, который позволяет взять максималку больше или равную в 65 км/ч, то наш кОмазик будет ехать 65 км/ч. Тут важно помнить про мощность двигателей и кабин, они тоже заменяются, установка легкого двигателя в кОмаз никак не повлияет на мощность, только увеличит максималку и макс. массу. А установка двигателя мощного, например, позволит разогнаться только до 60 км/ч, но даст 300 добавочной мощности.

Из этого примера следует, что установка в горбуна синего двигателя или фиола психов, снизит его мощность, но все еще даст максималку. (возможно баг) Ах да, потеря двигателя

заставляет работать врожденный двигатель вместо установленного. А еще все статьи придется смотреть в таблице, раздел "Скорость".

В. - Какова механика нанесения урона?

О. - В игре есть 5 типов урона, пули, мили, взрыв, энергия и огонь, о последнем не заморачивайся, ибо всего два с половиной оружия в игре ими обладают и они совсем для задротов.

Пули - дробовик, пулемет, дроны, турели. Не имеют времени полета снаряда, урон проходит сразу, но у этих оружий сильно падает урон с расстояния. Исключением будет легендарный шестиствол "Жнец": механика стрельбы как у автопушки, но урон как у пули. Об автопушках ниже.

Взрыв - пушки, автопушки, гранатометы, ракеты (всех трех типов), фиол дроны и турели, копыя. Взрыв образует невидимую сферу при попадании в деталь, урон в сфере падает от центра к краям, тем самым цепляя несколько деталей. Исключением будет фиол пушка "Палач". У нее разрыв снаряда происходит через 2-3 клетки от центра попадания, тем самым позволяет либо наносить урон сразу в кабину, либо не наносить вообще. У автопушки тоже имеется взрывной урон, как и время полета снаряда, но сама сфера гораздо меньше.

Мили - пилы, шнек, бампера. В механике тарана участвуют следующие параметры. Масса, скорость, наличие бамперов и точка попадания. Удар в кабину в большинстве случаев летален. Удар в детали может много отломать, а может ничего, это будет зависеть от наличия бамперов, массы и скорости противника. Иногда может случаться так, что багги весом в 4т ваншотнет 20т камаз, потому что у багги стоял таран, а у камаза была открыта кабина. Пилы и т.д наносят урон сами по себе, если они соприкасаются с противником. Таранить ими опасно, потому что они довольно хрупкие, но таран пилой гораздо больнее чем бампером, потому что идет прибавка от пассивного урона в довесок.

Энергия - плазменные излучатели "Синтез" и "Квазар", гатлинг-лазер "Аврора" и тесла-пушка "Искра". Синтез — выпускает при выстреле несколько плазменных шаров, имеющих немалый урон. Квазар — это вообще ПУШКА, только с двумя отличиями: снаряд летит медленнее и идеально прямо. Аврора — лазерный миниган, сам по себе наносит не очень много урона, но его перк, разогревающий детали (нагретые детали получают на 50% урона больше), хорошо комбинируется со всем остальным. Искра — при стрельбе поражает все цели в конусе перед собой, но урон небольшой, имеет жестокий перк на снижение скорости движения орудий и снижение скорости перезарядки на 50%.

Огонь - огнемет и лужи от "Мандрагоры" и "Дикобраза" Как они работают, я не помню, знаю лишь то, что снаряд Дикобраза оставляет лужу которая дамажит по всем деталям с которыми соприкасается, в том числе и хозяину оружия. А огнемет наносит урон шариками, и по сути является безумной смесью дробовика и автопушки, плюс прожигает крафт насквозь. При том даже свой (на выставке есть машина с огнеметом, спрятанным внутри). Оба оружия наносят урон на ближней дистанции.

Также урон от всего оружия падает с расстоянием, но заметить это сложно, потому что карты маленькие, лучше всего заметно на дробовиках и пулеметах. У этого правила есть три исключения. “Вихрь”, “Сверчок”, “Тошнитель”. У них урон растет с расстоянием – впрочем, это написано в описании оружия.

Также, урон от разрыва снаряда не будет падать при увеличении расстояния, но само оружие может не доставать до цели, при совсем уж охуевших дистанциях.

В. - Не могу пройти средний/сложный рейд с рандомами, что делать?

О. - Есть несколько вариантов решения твоей проблемы:

1. Скооперируйся с аноном. Для этого тебе нужно зайти в дискорд тред и просто написать там (ссылка есть в верхушке FAQ).
2. Собери пати через чат. Лёхи и Васяны из чата проходят рейд в 95% случаев, а вот Лёхи и Васяны из рандома только в 60% случаев. Choose your side.
3. "Я тру-аноним и не хочу ни с кем кооперироваться". Ну что же, тогда страдай с изотопными лёхами.

В. - Что за смешивание красок и декора?

О. - Декор и краски раньше падали в боях, вместо белых вещей с низким шансом. Чаще всего конечно падали белые.

Теперь краски и декор можно получить из ящиков, которые крафятся на станках механиков.

И краски, и декор можно смешать. Для этого тебе потребуется 10 единиц красок/декора одинаковой редкости + ресурсы + кредиты. Количество ресурсов и кредитов меняется, в зависимости от редкости, смешиваемой краски, и по факту равны производству одной детали на станке (для фиола нужны 250 лома, 750 проводов, 150 меди и 20 кредитов).

Но помни, смешивать эвентовые краски и декор нельзя (сюда идут колонки, утки, знаки СТОП и все в таком духе). Ну и при смешивании для TEST YOUR LUCK и выставление на продажу стоит учитывать, что средний шанс соснуть около 50%. К тому же цены на краски и декор немного пидорасит. Те же синие краски, кроме шмеля и полночи, гуляют в диапазоне от 120 до 300 каждую неделю. А фиолетовые и оранжевые краски можно продавать по 2-4 недели, а то и дольше.

Подробное описание фракций.

Бешеные

ЛЮБИШЬ ВЗРЫВЫ И СКОРОСТЬ? ДРОВОВИКИ И ДРАЙВ? ЛЮБИШЬ ВОЕВАТЬ НА ТАКОЙ БЛИЗКОЙ ДИСТАНЦИИ, ЧТО МОЖНО РАЗГЛЯДЕТЬ СТРАХ В СВЕЯЩИХСЯ ГЛАЗАХ ПРОТИВНИКА? ТОГДА ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!

Если кратко, то они о лёгкой броне, скорости и ближнем бое.

Старт игры за эту фракцию непростой. В связи с наплывом любителей больших пушек, неправильная игра может обойтись чуть ли не моментальной смертью. Впрочем, если ты часто играешь на быстрых и хлипких машинках, то быстро освоишься.

Броня состоит из хлама, дает мало количества хп в кабину, но мало весит. Масса является важной частью построения машинки.

Малое количество хп компенсируется скоростью, если же хп совсем мало, но хочется скорости, то можешь создавать гибрида из деталей Психов и скитальцев/мусорщиков. Главное – не перегнуть палку, иначе можно потерять плюс данной фракции.

Из вооружения есть дробовики, НУРСы и мили оружие.

Если дробовики предназначены для стрельбы в упор, то с НУРСами такое не прокатит, сплеш урон и малое количество хп у оружия плохо сочетаются – может случиться так, что сплешем отобьешь себе оружие.

Хрупкость конструкции обязывает тратить много деталей на закрытие пушки и создавать более грамотное построение брони.

Что касается мили оружия, то оно заходит не везде. “Циркулярка” имеет отбитую модель нанесения повреждений, а именно форму диска. Большой размер самой пилы не позволяет устанавливать их рядом друг с другом. Итогом является то, что из синего мили лучше ставить “Шнек” от мусорщиков. А вообще, мили это отдельная тема.

В данный момент делать труЪ-бешеную повозку - удел эстетов. Чаще всего комбинируют с деталями других фракций, чтобы не умирать с одного залпа противника.

Скитальцы

Если кратко, то они о средней броне, балансе между мобильностью, живучестью и ведением боя со средней дистанции.

Один из самых стабильных стартов. Ввиду того, что основное вооружение это пулеметы, можно дойти до эндгейма вообще не меняя оружие. Большая живучесть позволяет простить ошибку в позиционировании, но её всё ещё недостаточно для впитывания урона. Также имеет очень убогую по конструкции кабину с хорошими стататами.

Броня имеет округлые формы, что является как минусом, так и плюсом. Из плюсов – можно делать неплохие арт крафты при наличии фантазии. Из минусов – сложно навесить всего и побольше. Благодаря тому, что броня дает приличное количество хп, постройка гибрида из разных фракций может не понадобиться. Скоростные показатели не позволяют тягаться с багги, но мобильности хватает для того, чтобы уйти из-под огня или зайти с тыла. Также имеют довольно прочные ковши, не такие прочные, как у мусорщиков, но относительная легкость и прочность делает их чуть ли не обязательными к получению в количестве хотя бы одной штуки.

Основное вооружение это пулеметы и автопушки. Если с пулеметами все понятно, заходят почти везде и всегда, то автопушки являются довольно спорным оружием. Чтобы раскрыть ее потенциал, нужно научиться грамотно стрелять из нее и вникнуть в механику нанесения взрывного урона. Грамотное использование дает огромный дпс, но зайдет он не везде и не всегда. Медленная скорость поворота делает хозяина автопушки беспомощным в ближнем бою, но благодаря особенности механики позволяет вести бои почти на любой дистанции, кроме мили, конечно же.

От себя добавлю, что с автопушкой можно и в мили, но только если их освоить.

Мусорщики

Вкратце: зачем уходить из-под огня, если его можно впитать? Своеобразные “танки”. А иногда и в прямом смысле слова. Медленные, тяжелые, неповоротливые и огромные. **А ещё у них есть пушки. Много пушек.** Как обычно, со своими pros and cons..

Имеют неплохой старт. Оружие с солидным разовым уроном позволяет неплохо фармить экспу. Жирная тушка имеет огромное количество хп, минусом всего этого является кабина “Дальнобой”, которая имеет размеры второго спутника Земли, низкая мобильность не позволяет фланговать, **детали фракции огромны и квадратны.**

Броня имеет огромное количество хп (лучший показатель хп к ОМ в игре), но из-за огромного размера деталей, делает машину легкой мишенью, хотя при грамотной конструкции может впитать очень много урона.

В качестве основного вооружения выступают крупнокалиберные пушки. Их есть два типа:

1. - Курсовые. Являются неким аналогом снайперской винтовки. Отличная точность хорошо сочетается с ведением огня с дальней дистанции. Хороший разовый взрывной урон позволяет вскрывать противнику слои брони и отрывать колеса.
2. - Башенные. Имеют больший урон чем курсовые аналоги, платой за это идет точность орудия. Вести бой с дальней дистанции уже не выйдет из-за базового разброса, фиолетовая и легендарная пушки имеют огромное количество хп, что позволяет лезть на рожон и вести бой со средней или ближней дистанции. Но большие хитбоксы делают их легкими мишенями, исключением является фиолетовая башенная пушка, являющаяся своеобразным читом. Маленький размер, огромный хп пул, солидный урон делают из нее чуть ли не лучшее оружие у этой фракции.

Так же имеют РК - Ракетный комплекс с самонаводящимися ракетами. Злая штука и кара всех новичков. Против опытных игроков почти бесполезна из-за ряда нерфов. Само оружие представляет из себя залп ракет, которые летят довольно долго и их можно сбить из пулемета\дробовика (да из чего угодно, если попадешь). Но большой радиус взрыва доставит немало хлопот при удачном попадании.

Волки

Эндгейм фракция, открывается после получения 10-го уровня Мусорщиков..

Если кратко, то они о ведении огня с дальней дистанции и поддержании оборонительны. Броня чуть легче и почти такая же прочная, как у мусорщиков. Кабина имеет лучшие показатели в сравнении с “Дальнобоем”, плата за все это в виде того, что дойти до этой фракции можно не скоро, если вы упоротый, для здравомыслящих желающих она продаётся на рынке.

Используют разные виды вооружения, начиная от призываемой машинки с пулеметом и заканчивая артиллерийской установкой.

Машинка пусть и довольно тупая, но недавно им подняли урон на 100%, и теперь они дамажат лучше, чем летающие дроны и где-то уровне турелей. Сильно отвлекает противника и создает шумиху.

В эпиках мы имеем всего два вооружения, оба разные по гейплею и хорошо комбинируются друг с другом.

“Кавказ”. Пулемет с самонаведением – оружие, которое не требует от владельца ничего. Вообще ничего. Просто поставил на машинку и забыл. Имеет свой радиус наведения, который можно увеличить радаром, но до определенного момента. С кавказом работают радиаторы и охладители, но из-за специфики прицеливания разница почти не будет заметна.

ПТУР - крайне сложное в использовании оружие. Было понерфлено в 0.7.40 и теперь является чуть ли не самым дешевым фиолетом на рынке и абсолютно бесполезной хуйней в бою(в 0.8.0 ПТУР стал деталью для крафта “Цунами” — легендарной курсовой пушки Степных Корги и подорожал) Медленно поворачивает, сбивается даже даунам из пушки, наносит по 70 урона по колесам.

Мандрагора - беспомощна в ближнем бою, нет возможности вести огонь прямой наводкой (есть некий баг, позволяющий поставить мандрагору для стрельбы прямой наводкой, ныне исправленный, однако старые чертежи с горизонтальной Мандрагорой еще работают). Имеет осатаневшую область поражения и дальность. Может выдать просто вагон дамага, если попадет, что является чистейшим рандомом. Плюс на месте попадания появляется огненная лужа, которая дамажит противника, который на ней стоит. Это позволяет взрывать баки и генераторы под днищем, контролировать местность и перекрывать на короткое время проходы. Также хорошо подходит против борьбы с группами противника численностью в 3-5 человек. Хорошая штука, чтобы начать пинать противника сразу после начала боя. Требует знания карт и сооружение башенки из деталей, для увеличения обзора.