

Hogyan lehet felkészülni egy kampányra? (2024. február-március)

Tartalom

0. Bevezetés	2
1. Beállítások	2
2. Tartalékok.....	3
Kiegészítés (7v7 CW).....	3
3. Felszerelések	4
Leírás.....	4
Light – Könnyű tank	4
Medium – Közepes tank.....	4
Heavy – Nehéz tank	4
TD – Páncélvadász.....	4
Bounty – Jutalom felszerelések (rózsaszín).....	5
Bond – Kötvényes felszerelések (lila).....	5
Experimental – Kísérleti felszerelések (sárga).....	5
4. Field Modification – Harctéri módosítás.....	6
5. Legénység.....	6
Kiegészítés (7v7 CW).....	7
6. Direktíva	7
7. Lőszer	7
8. Festés	8
9. Önértékelés	8
Kiegészítés (7v7 CW).....	8
10. Mentalitás – Modok.....	8
Kiegészítés (7v7 CW).....	8
11. A kampány menetének ismerete (7v7).....	9
+1. Plusz tartalom.....	9

0. Bevezetés

Az alábbi dokumentumban azokat a dolgokat **(játékfunkciókat)** fogom pontokba szedni, melyek egy jobb klánban alapértelmezettek, egy kampányra készülő klánnál kötelezőek (volnának). *Természetesen nem minden játékos és klán van ugyanazon a szinten, és így az elvárások is jellemzően mások, de egy stabil pont, ha ezen leírás tartalmát valaki megfogadja; sőt, ha tud javítson is a saját lehetőségeihez mérten rajta.*

Természetesen az itt írtak nem csak a klánjátékosoknak vannak fenntartva: **minden játékos találhat olyan információt, melyről korábban nem tudott, normál játékokban is előnyt kovácsolhat belőle.**

1. Beállítások

Az általános fülön **be kell kapcsolni**:

- Vízszintes stabilizálás mesterlövész módban
- Látótáv indikátorok a térképen legyenek bekapcsolva
 - (mind a 4: rendertávolság, látótávolság, felderítési távolság, proxy spot távolság)
- Az önjáró löveg által tűz alá vett terület megjelenítése
- Sérült modulok javítási idejének megjelenítése
- A járművek életerejének megjelenítése a csapat paneleken (Mindig 'vagy' Alt lenyomására)
- A járművek életerejének megjelenítése a kistérképen (Alt lenyomására)
- Bővített kistérkép funkciók engedélyezése: Mindig

Az általános fülön **erősen ajánlott bekapcsolni**:

- Taktikai nézet engedélyezése
- Parancsnoki kamera engedélyezése
 - Ez a kettő együttesen lehetőséget ad a játékosoknak, hogy a csata passzív részében külső nézetből figyeljék a pályát, s ezáltal észrevegyenek átmozgásokat fák, házak és kerítések kidöntése közben. Egy kiemelkedő játékos/taktikus kezében meccsdöntő információk átadása lehetséges ezzel!

Az általános fülön **ki kell kapcsolni**:

- Optikai effektus engedélyezése mesterlövész módban
- Dinamikus kamera engedélyezése

Az általános fülön **választható**, sok esetben előnyt jelenthet:

- Csak a Shift gombbal lehet átváltani mesterlövész módba (laptopon nem játszunk egér nélkül)
- x16 és x25 engedélyezése
- Szerver oldali célkereszt bekapcsolása
 - Csak akkor, ha hozzá vagyunk szokva, és/vagy nem zavaró.

Mesterlövész fülön (célkereszt):

- Értem én, hogy mindenkinek van preferenciája, de a **Jelző** legyen **Diagonális**: Ez segít abban, hogy ha lövést kapunk be vakon, akkor a lövegünket pontosan a lövés iránya felé tudjuk fordítani, és vakon megbízhatóbban tudunk válasz lövést leadni.
- A löveg jelölő "páncél-átütés indikátor"-al legyen ellátva, mert ha tudjuk is minden tank páncélját fejből, akkor is hasznos.
- Az arty játékosnak legyenek bekapcsolva a Tüzérség alfül alatti opciók és ezek jelentését értse is.

- Körvonalazás opció alatt ajánlott a leegyszerűsített típust használni (ezzel elkerülve, hogy a 3D-s álcának a moduljait lőjük, melyek nem hitboxok)

Grafika fölön **kikapcsolva vagy 0 értékre állítva:**

- Extra effektek minősége
- Extra effektek mesterlövész módban
- Feljavított rombolási fizika
- Lánc talp és kerék effektek engedélyezése
- Lánc talp és kerék nyomok engedélyezése
- Talaj tesszeláció (mesterlövész módban)
- Lombozat átlátszósága
- Fű jelzése mesterlövész módban

Jelölő fölön:

- Tartósság jelző bekapcsolva, és **Megmaradt életerő** vagy **Megmaradt életerő/Összes** legyen kiírva.
- Alt - (Alternatív)-ra az ellenfelek nevét érdemes lehet megjeleníteni, attól függően, hogy aki a fókuszot mondja mi alapján jelzi azt a tagoknak.

Csata értesítések fölön:

- Lövés irányjelző: **fejlesztett**, ez a diagonális célkereszttel a pontos vak-lövésekben segít.
- Csata esemény: Majdnem minden látható kell, hogy legyen: a csata szempontjából fontos, információ közléshez is kellhet
- Log: Minden, és mindig megjelenítve
- Pálya határ: Mindig kiemelve

2. Tartalékok

Úgy lehet nekiállni kompetitíven játszani, ha megvan rá az anyagi keret, ez esetben valamennyi kredit-tartalék (nem kell sokra gondolni 2-3 millió bőséggel elég tud lenni), de ehhez az is kell, hogy a megfelelő felszerelések már elérhetők legyenek a garázsban, esetleges kérésre pedig a tankra helyezhetőek (Ehhez kell pár leszerelő-készlet, vagy kb 100-200 gold, és ha kötvényes felszerelésekről van szó, akkor 600-1000 kötvény is).

Mindemellett fokozottan használva vannak a pótkaják és a nagy elsősegély- és javító készletek, így azokból érdemes előre felporciózni magunkat (amikor akciósak).

Emellett érdemes Harctéri módosítás által egy másodlagos setupot is megcsinálni, melyben nem pótkaja, hanem automata tűzoltókészülék van (a választás pedig a taktikus/játékos lehetősége felvett pozíció alapján).

Kiegészítés (7v7 CW)

Mivel a klán akkor tud könnyebben, más klánokhoz viszonyítva előnyösebben haladni, ha a játékosok nagyobb mennyiségben rendelkeznek tier 10-es meta, vagy legalább jól használható tankokkal, így ezek megvásárlásával, felszerelésével, legénységével az esemény előtt foglalkozni kell! Előnyt élveznek a nehéz, közepes tankok és a páncélvadászok, a taktikustól függően pedig a meta könnyű tankok.

3. Felszerelések

Leírás

Kompetitív játékra a tankunkat a csapathoz igazítjuk, prioritizálva a taktikus, illetve a vezetőség kérését. Amennyiben rendelkezésre állnak erőforrások érdemes mindent maximalizálni, könnyű tank esetén a felderítés & álcázás, a többi tank esetén pedig sebesség, túlélés és tűzerő terén.

Light – Könnyű tank

- 1. slot: **CVS (parancsnok látási rendszere)**,
- 2. slot: **távcső/periszkóp**
 - Távcső esetén: minimum 480 méter látótáv (kivétel EBR: minimum 445 méter)
 - Periszkóp esetén: minimum 445 méter látótáv aktív és 510+ méter passzív spotra
- 3. slot:
 - **kipufogó rendszer**
 - **töltésgyorsító**
 - szellőzés (pl.: EBR-ra)

Medium – Közepes tank

- 1. slot:
 - **turbó**
- 2. slot (speciális):
 - **fejlesztett edzés**
 - szellőzés
 - távcső
- 2-3. slot (nem speciális)
 - **töltésgyorsító**
 - stabilizátor

Heavy – Nehéz tank

- 1. slot:
 - **fejlesztett edzés**
 - fejlesztett/módosított konfiguráció
- 2. slot (speciális):
 - **turbó**
- 2-3. slot:
 - **töltésgyorsító**
 - stabilizátor
 - szellőzés

TD – Páncélvadász

- 1. slot:
 - **töltésgyorsító**
 - fejlesztett forgási mechanizmus
 - fejlesztett célzórendszer
- 2-3. slot:
 - fejlesztett edzés
 - turbó
 - szellőzés
 - (ami 1. slotba nem fért, de kell)

Bounty – Jutalom felszerelések (rózsaszín)

A legtöbb ilyen felszerelésnek van alternatívája kötvényes verzióban, ez alól kivételek:

- **kipufogó rendszer: Könnyű tankokra kötelező felderítő és rejtőzködő setuphoz**
- fejlesztett célzó rendszer: Mesterlövés tankok esetében priorizált az alaphoz képest

Van alternatíva, de csak korlátozott mértékben:

- turbó: Ha a tankon nem áll rendelkezésre mozgékonyág speciális slot, akkor ez egy jó alternatíva, ami jobb a sima turbónál.

Bond – Kötvényes felszerelések (lila)

Ezek a felszerelések abszolút a többi felett állnak a saját specifikus bónuszaik tekintetében. A meta tankokat érdemes ezekkel felszerelni (kísérleti felszereléssel kombinálva), így kaphatjuk meg a legkompetitívebb setupokat,

A legfontosabbakat kiemelve:

- Chieftain, Super Conqueror, CS-63 vagy egyéb rendelkezésre álló legjobb nehéz (közepes) tankra a lila turbó (fejlesztett kompresszor) egy kötelező elem a pozíciók gyors eléréséhez.
- A legkompetitívebb nehéz vagy közepes tankokra lila fejlesztett edzés
- Modulérzékeny tankokra (lásd: Obj. 279e) fejlesztett konfiguráció erősen ajánlott
- Könnyű tankokra lila (kísérleti) távcső

Experimental – Kísérleti felszerelések (sárga)

Lehetőség szerint érdemes kombinálni ezeket a lila felszerelésekkel, vagy ha egy tankra kimondottan előnyök a tulajdonságok, akkor azon alkalmazni.

- A fejlesztett edzés helyettesíthető a „Túlélőképesség-növelő csomag” -al nehéz tankokon, ha ez utóbbi 3-as szintű, vagy közepes tankokon, ha legalább 2-es szintű.
 - A fejlesztett konfigurációnak pár passzív hatása elvész, ha a kettő felszerelésből (f.edzés+f/m.konfiguráció) akarunk egyet csinálni.
 - Lehetőséget ad, hogy a közepes tankok kockázat nélkül pótkajával játszanak.
- A turbó helyettesíthető a „Mobilitásjavító rendszer” -el lassú nehéz tankokon és páncélvadászokon, ha az legalább 2-es szintű.
 - A fejlesztett forgási mechanizmus technikailag a tank forgási sebességét hivatott megemelni, tehát ez a felszerelés nem helyettesíti a stabilizátort *(Röviden: a szórás csökkentés csak azért van beépítve, hogy a nagyobb forgási és maximum sebesség miatt ne legyen rosszabb a tank szórása, mint ha ezen felszerelés nélkül volna, az esetek többségében nem ad számottevő előnyt a szóráshoz)*
- A lassú nehéz tankokon és pár extrém pontatlan közepes tankon hasznos lehet a „Tűzvezető rendszer”, de más tulajdonságok prioritást élveznek, így ennek a használata kompetitív játékokra nem ajánlott.

4. Field Modification – Harctéri módosítás

A meta tankok esetében elvárt a maximális szint kihúzása (*Random mellett erre lehetőség van speciális események keretében is, mint osztag, előrenyomulás, Roham, Tournamentek*)

Ha nem lehetséges, hogy egy-egy tankon 8-as szintre fejlesszük, akkor az alábbi szintek fontosak, ezek közelében érdemes a maradékot még az esemény előtt kifarmolni:

- 1-es szint: A másodlagos fogyóciikk setup (tűzoltó készülék vagy pótkaja, illetve üzemanyagos setuphoz)
- 3-as szint: Itt nyílik meg a másodlagos setup összeállítási lehetőség.
- 6-os szint: Ez adja a 2. speciális slotot, mely lehetőséget ad közepes tankokon a Fejlesztett edzés bónusszal való használatára, vagy a nehéz és páncélvadász tankok tűzerejének/mozgékonyságának javítására

5. Legénység

Egy kampányra vihető tank alsóhangon is **minimum 2 teljes skilles**. (Ez alatt a saját csapat ellen dolgozol.) Ugyanakkor sokkal inkább ajánlott/elfogadott a **3+ skilles legénység**.

A 10-es tankok legénységei nagyrészt örökletesen az adott tankba vannak kényszerítve (kivételesen a nyereménytankok), ezért minden esetben győződjünk meg róla, hogy nincs feleslegesen elfoglalt perk vagy skill valamelyiken (*például egy Obj.140 töltője ne rendelkezzen "helyzetfelismerés" skillel, mert a rádiós a parancsnok személye*).

A legénység képzésének a szintjei

- **1. sor:**
 - **Bajtársak:** minden tagon kell, hogy legyen a teljes hatáshoz (ha 1 tagon rajta van, akkor is aktiválódik, de nem nyújtja a teljes hatást)
- **2. sor (kivételesen tűzéréség):**
 - **Felderítő** és/vagy **Helyzetfelismerés** (Ha a parancsnok a rádiós, akkor a helyzetfelismerés a prioritás). +2% illetve +3% bónuszt adnak a látótávra.
 - **Pillanatkép.** Toronymozgás közben növeli a pontosságot
 - **Sima utazás.** Mozgás közbeni növeli a pontosságot
 - **Biztonságos elhelyezés**¹ és/vagy **Megérzés**² (Érzékeny lőszerrekesz esetén az előbbi fontosabb)

¹ A 'Biztonságos elhelyezés' skill 2 töltővel rendelkező tank esetén csak az egyik tagon kell, hogy rajta legyen, ugyanis nem ad semmilyen bónuszt, ha több tagon van kihúzva.

² A 'Megérzés' skill a 2 töltővel rendelkező tankok esetén mindkét töltőre kell, vagy csak a skill fele érvényesül. Ha lehetőség van rá (nem csak 1 lőszerrel használjuk a tankot), akkor ajánlott a használata! Táras tankokra (kivételesen autotárasokra/olaszokra) erősen ajánlott

A fentiek mellett vagy után kötelező specifikus tankosztályoknak:

- Könnyű tank
 - Célmegjelölő
 - **Álcázás** (minden tagon) **fontosabb, mint a Bajtársak**
 - Javítás és Tűzoltás (minden tagon, EBR-ra fontos)
- Közepes tank, Páncélvadász, Tüzérség
 - Mesterlövész
 - **Javítás** (minden tagon)
 - **Álcázás** (minden tagon)
 - Megérzés (minden töltőn)
- Nehéz tank
 - Mesterlövész
 - **Javítás** (minden tagon)
 - Tűzoltás (minden tagon)
 - Megérzés (minden töltőn)

Ezen felül persze fejleszthető a legénység, de az már egyéni preferencia.

Minden tagra szükséges skillek 100%-on azok teljes hatásához: Bajtársak, Álcázás, Javítás, Tűzoltás.

Kiegészítés (7v7 CW)

Várható, hogy a legtöbb játékos nem tartja naprakészen a legtöbb tankját, nincs mindegyikbe jól képzett legénység se.

Ugyanakkor minden tankhoz rendelkezésre kell állnia egy legénységnek, mert nem mehet azzal az idő csaták közben, hogy valaki a legénységét pakolgatja egyik tankból a másikba.

Ebben a verzióban némileg megengedhetőbb lehet az elvárás, de továbbiakban is **kötelező legalább 1 skill 100%-al minden tagon**, de minél több, annál jobb.

6. Direktíva

Ajánlott minden meccsben javítani ezzel valamit a tankon. Könnyű tankokon kötelező!

A tűzoltás és álca skillek helyettesíthetők direktívával, ha a legénység nem rendelkezik velük³.

Érdemes az évközi események alatt felraktározni és ekkor használni őket.

7. Lőszer

Itt a józan paraszti ész határain belül **ajánlott főként prémium lőszert használni**, mert előnyt ad.

DE! Ne legyen a tankban csak prémium lőszer!

- Legyen megfelelő mennyiségű repesz, zavarni/csipegetni jó pozícióban álló tankokat, ha ki kell löni épületeket, le kell dönteni messziről fákat vagy vak lövéseket kell leadni (jobban észrevehető a robbanás).
- Fontos, hogy azon tankokban, ahol a prémium lőszer HEAT (közepes és nehéz tankok), abban legyen alaplőszer is, hiszen tudjuk, hogy egy kerítés, lánctalp vagy rétegelt páncél fel tudja venni ezeket a lövedékeket.

³ Fontos: a direktívák nem adnak a 100%-ra húzott skillek-el egyenlő hatást/bónusz, mert nem érvényesül rajtuk a legénység alapképzettségének százalékos bónusza!

8. Festés

Minden tankon legyen álcafestés, mert ad egy csekély álcaértéket, ami **kell!**

9. Önértékelés

Ha valamelyik tankunkat kéri a taktikus, de nem érezzük, hogy azzal jól tudunk játszani, akkor jelezzük felé. Hasonlóan, ha a fentebb írt **3 – 5. pontok** nem teljesülnek az adott tankra, azt is jelezzük, és ne helyezzük a csapatot szándékosan hátrányba.

Kiegészítés (7v7 CW)

Érdemes előre meghatározni kinek mennyi, és milyen tankja áll rendelkezésre a garázsban, azokból csapatokra bontva setupokat összeállítani és így nekiindulni a napnak (2 órás játékidőnek), hogy a lehető legkevesebb csereberéléssel és magyarázással – a garázsban időt spórolva – a legtöbb játékot tudja a csapat játszani. Bizonyos – szélsőséges – esetekben a **3. – 5. pontokban** sorolt szabályok elhagyhatók.

10. Mentalitás – Modok

Ellentétben minden más játékmóddal, a cw-ken minden csata előtt ismert az ellenfél ereje, így az xvm egy abszolút haszontalan eszköz. Mindamellett, ha valaki mégis használja, de a klánja (taktikus) nem kíváncsi az ellenfél statisztikai adataira, akkor random számértékek bemondásával **NE züllessze és rontsa el a csapat hangulatát** (főként amennyiben az ellenfél jobb), **mert ez a játékban nyújtott teljesítményre is rányomja a bélyegét.**

Ha valaki részt vesz egy kampányon, és használ valamilyen mod-ot, akkor legalább 20x nézze át, hogy amit használ valóban engedélyezett-e, de a legjobb a tiszta játék. Végtelenül kellemetlen a klánnak, mikor kibannolnak tőlük egy játékost a kampány után (a felhasználóra nézve pedig akár végzetes is lehet: elvesztheti a felhasználói fiókját), ezért óvakodjunk ettől.

Kiegészítés (7v7 CW)

Ellenben a normál CW-vel nem ismert előre se a pálya, se az ellenfél klán. Ennek ellenére továbbiakban is óva intenek minden taktikust attól, hogy modokra, és ellenfél játékos statisztikákra támaszkodva építsen taktikát.

Nagyon fontos, hogy nem mindig megoldás a játék gyors lejátszása: pontszerzéshez legalább 2 tankot ki kell lötni a vesztes oldalon is.

Mivel a játékmód ezúttal (2024 tavasz) Csata ütközet lesz, tehát egy semleges bázis lesz elérhető, teljesen felesleges teljesen passzív setupokon gondolkodni, mert akkor az ellenfél nyeri meg a játékot sima foglalással (**Győzelem esetén nincs szükség 2 kilőtt tankra!**)

Mivel a prioritási időben (kiválasztott 2 óra) játszó csapatok összekerülhetnek azon kívül játszó csapatokkal, és ezeknek a meccseknek a prioritási időn kívül nincs jelentősége, **van értelme a lehető legerősebb setupokkal saját időzónán kívül szívatni más csapatokat.** Morálisan ez egy megosztó lépés, és várhatóan ellenszenvet fog kiváltani sok klánból/játékosból, de nem elkerülhető, ugyanis egy remek mód a többi klán akadályozásához.

Ha egy klán ténylegesen részt akar venni az eseményen, **kötelező külső kommunikációs felület használata**, melyre a **Discord** és/vagy a **TeamSpeak** is egyaránt alkalmas (utóbbi esetén egy írásbeli felület meghatározása is elengedhetetlen, hogy a napi hiányzók helyettesítése megoldott/megoldható legyen a csaták előtt).

11. A kampány menetének ismerete (7v7)

Ezt jobb esetben a vezetőség tisztázza, de sokszor elmarad, vagy vannak értetlenkedők, akik nem figyeltek. **A legrosszabb (és legkínosabb), ha maga a vezetőség sincs tisztában a szabályzattal!**

Én ajánlom minden csapatnak a setupok előre meghatározását, és azok közti dinamikus váltást a kampány során.

Habár idén már lehetőség van a tankok javítására az osztag fölön belül (megfelelő jogosultságok mellett⁴), óva intenek minden klánt, amely több csapattal játszik ennek direkt használatától, vagy csak nagyon alaposan átbeszélés után ajánlom.

Érdemes egy plusz (tapasztalt, és az eseményhez értő) embert ráállítani a tankok javítására több csapat esetén, ezzel elkerülve a klánon belüli, csapatok közti konfliktust, valamint ezzel is csökkentve a taktikusok feladatát a csaták között. Ugyanez a személy tudja a szintek visszaállítását is kezelni.

A szóbeli kommunikáció elengedhetetlen mind a kampány előtti megbeszéléseken, mind az esemény alatt és után. Fontos, hogy a játékosok számon/fejben tartsák mely tankjaik vannak kifagyva.

+1. Plusz tartalom

Az alábbi linken érhető el [skill4tu](http://skill4tu.eu/) felszerelésekkel, legénységgel és harctéri módosításaival foglalkozó oldala:

Ugyanezen az oldalon 10-es tankokra elérhető egy Felszerelés ajánló ([Dakillzor](#) munkája), ezt is ajánlom megtekintésre, esetleg lekövetésre klán szinten.

A kampány nagyrészen egy korábbi struktúrára épül, szóval várhatóan a pontok hasonló sebességgel fognak majd nőni a tavaly nyárihoz.

Ez azt is jelenti, hogy ha egy klán naponta kb ugyanannyi pontot hoz el, és a korai napok alapján látszik, hogy ez nem elég bizonyos célokhoz, akkor abból a helyzetből csak rendkívül magas teljesítmény emeléssel lehet feltörni, ami az egyéni személyes Fame pontot illeti.

⁴ Elvárt rang a használatához: Parancsnok, Másodtiszt, Személyzeti tiszt, Harctéri parancsnok.