

## Сценарій для обговорення гайду на об'єкті 430У

Усім привіт, ви на каналі exSmoke, і сьогодні ми будемо обговорювати сильні й слабкі сторони такого танку, як об'єкт 430У. Ця машина являє собою гібрид СТ та ТТ на базі середнього танку, із доволі солідним озброєнням у вигляді 122мм гармати, що являє собою топову гармату такого танку, як т10 (9 рівень), але з підвищеними ТТХ, як для танку 10 рівня з стандартними 440 урона з пострілу. Я маю на увазі саме швидкість заряджання, що у розгоні складає приблизно 8 секунд, та кінцеву точність, 0,36 на 100м при стандартному варіанті обладнання (досилатель, турбіна, загартування). Проте якщо звернути увагу на приховані параметри, а саме на точність при повороті корпусу чи башти, можна зрозуміти, що час зведення буде складати приблизно 3-3.5 секунди, що доволі багато, як для СТ.

Саме тому, я почав експериментувати з обладнанням, щоби знайти саме те, що буде давати максимальний комфорт із сторони нанесення урону. Мій вибір пав на такий варіант ( система підвищеної точності ТЗ, стабілізатор, досилатель). Саме цей варіант обладнання дав змогу отримати точність 0,32 на 100м та зменшити час зведення гармати до 1.9-2 секунд. Загальна кількість ХП даної машини складає 2000 одиниць, із загартуванням +- 2200 одиниць, що є середнім показником серед подібних машин. По мобільності дана машина має 16 кінських сил на тону та 18 (із турбиною), котрих достатньо, щоб танк приїжджав на позицію не найпершим, але й не останнім. З приводу маскування, воно нам не буде потрібне, бо машина взагалі грає на середній ближній дистанції, що складає 50-300м, однак, саме мій варіант обладнання, дає можливість грати комфортно на даній машині й на більшій дистанції. З приводу обзору на 420м, ваш варіант розігнати його до 445м ( максимального в грі) й забути про цей параметр танку.

Наступним хотілося б звернути увагу на коліжн модель даної машини. Як ви бачите у нас доволі не погане ВЛД, що дає можливість доволі ефективно танкувати звичайні снаряди ( ББ або підколи), проте вже із голдовими снарядами однокласників, трапляються складнощі. У нас наявні фальш борта, від котрих можна непогано танкувати ( від стінки, укриття тощо), однак не треба передовертати, бо можна отримати по баку чи по боеукладці. Хотілося б звернути вашу увагу на башту, котра являє собою стандартну литу башту радянського танку, із 300мм лобової броні та доволі непогано броньовані лючки 220 та 340мм, що не завжди пробиваються противником.

Хотілося б відвести окрему увагу, такому факту, що наші баки розташовані спереду з правого боку, танка, що дає можливість вам підпалити дану машину за 1-2 чи 3 постріли. І якщо ми подивимося від 3 лица, то можна зрозуміти, що при грі на даній машині треба приховувати, саме ліву частину танка, де вони й розташовані. Також баки розташовані й рівно над 2 колесом з кінця з обох сторін. Щодо боеукладки, то вона розташована по середині башти на рівні корпусу, у задній частині башти та по лівій стороні, якщо дивитись з лобу на танк. Тобто, якщо ви граєте на цій машині вам треба приховувати праву сторону танку, щоб не отримати крит по боеукладці. В додаток при танкуванні, супротивник може попасти по середині танка, якщо калібр буде доволі великий, це може закінчитися підривом боеукладки...

Давайте перейдемо до польової модернізації, в цьому випадку для себе я обрав в 1 слоті ліву сторону, бо об'єкту 430У доволі часто критують внутрішні модулі, а саме боекомплект й баки, за для того, щоб танк не став просто шматком каміння, я й обрав саме ліву модернізацію. У другому слоті польової модернізації, зменшуємо кінцевий розкид на 0.01 (права сторона), щоб збільшити кінцеву точність машини. У третьому слоті польової модернізації, обираємо швидший

хід назад + трішки швидший ремонт (ліво), бо ми будемо битися у ближньому бою. У четвертому слоті польової швидкості зведення (права), щоб невілювати мінуси машини. У 5 слоті більшу кількість кінських сил (права), за для того, щоб танк краще їхав й трішки більше наносив урона з тарану.

Наступним, що хотілося б обговорити це навички екіпажу. Тут безпосередньо стандарт, а саме бойове братерство, ремонт, далі навички на точність (концентрація, плавний хід, плавний оберт башні), в заряджаючого обов'язково інтуїція, бо в нас ББ та Кумулятивні снаряди, які мають різну нормалізацію. У командира в мене стоїть навичка Екстремальні умови, щоб при отриманні урону збільшувалися ТТХ машини на деякий час. Гострий зір, за для того, щоб розігнати обзор машини до максимального 445 метрів ( в моєму випадку 437м). Інші навички можете ставити на своє бажання, але не забувайте машина грається агресивно.

Як я вже згадував раніше в нас є снаряди, а саме ББ, кумулятивні та фугасні. ББ пробиває 252мм, та летить із швидкістю 940 метрів на секунду, кумулятивний снаряд пробиває 340мм, і летить із швидкістю 920 метрів на секунду, фугасний снаряд пробиває 68мм та летить із швидкістю 940 метрів на секунду й наносить підвищений урон, а саме у середньому 530 одиниць урона з пострілу при пробитті.

#### Сценарій для обговорення бою на об'єкт 430У

Як ви можете побачити мене закинуло на мапу «Степи», на якій я буду грати саме на 1-ому варіанті обладнання ( максимальний комфорт, із ведення вогню, про що згадував раніше, коли розповідав вам про даний варіант обладнання в ангарі). На разі ми потрапили у бій із 8 рівнями та у сетапі супротивника маємо по 1 важкому танку: т110е5, тайгер-маус, та преміум його восьмого рівня, також наявні середні танки: паттон, об'єкт 430У, проджетто 65т та інші, що у свою чергу можуть поїхати на 1-2 лінію. Ми вирішили разом із взводним поїхати на 1-2 лінію, щоб швиденько продавити її та вийти на рубіж центральної канами, піджати аж до самої бази супротивника.

Чому саме так, бо на квадратах Ф, Г, 8-9-0 з нашого респауна доволі складно пройти танкам супротивника, адже наші ПТ-САУ зможуть відстрілювати їх на під'їзді й на відході, тому це буде така собі точка стримування. І я вважав, що на цьому моменті команда супротивника буде повертатися до своєї бази.

Спершу у нас засвічується його 8 рівня. Змінюю за рахунок навички заряджаючого «інтуїція» снаряд з кумулятивного на бронебійний, та швидко звівшись, роблю перший постріл, у бортову частину із пробиттям. У той же час тайгер маус намагався нанести нам шкоду, проте він лише пошкодив праву гусеницю мого танку. Його також мав змогу нанести мені шкоду, але також лише влучив у ту ж саму гусеницю й зупинив мене, проте отримав ще одне пробиття від мене бронебійним снарядом до того. Мій третій постріл був превентивним та мого союзника вирішальним, для його восьмого рівня це була вирішальна крапка у даній битві, він вже спостерігав за цим боєм з лави глядачів.

Наступним нашим так сказати «СМАКОЛИКОМ» став тайгер маус, це доволі непогана машина, котру можна зараз купити у боновому магазині, проте проти 10 та 11 рівнів, він не має шансів.

Ми швидко із взводним його забираємо й нього поступила пропозиція, щодо повернення через наш бік назад на базу на 8-9-0 лінію, щоб переграти супротивника, однак я відхилив її й запропонував продовжити рух, щоб піджати центральне пригір'я на якому з самого початку полюбляють

відстрілювати танки ПТ-САУ супротивника. Пояснив я це тим, що можна буде зараз підловити супротивників, які з початку бою, ще не змінили позицію. Під час піджиму, я отримав постріл від удеса 08, який знаходився у дальніх повалених деревах по ліву сторону. За допомогою фугасних снарядів, я доволі швидко й ефективно приборкував су 130 ПМ та німецького борсика, котрі розбігалися по сторонах, як кури у курятнику.

На цей момент я подивився на мінікарту й моє передбачення, щодо повернення танків супротивника з флангу 8-9-0 лінії збулося, до нас повернулися паттон танк, та t110e5, паралельно отримуючи шкоду від моїх союзників під час перекатів, я отримував шкоду по розвіданим (асист) у свою скарбничку.

Тут хотілося б зазначити, що на цей момент бою, мною вже нанесено здебільшого 5000 урону та 2700 асисту по розвід даним, це доволі не поганий результат. У наступний момент, коли до мене піджав ворожий t110e5 я намагався повертати башнею у обидві сторони, проте все одно отримував шкоду, скоріш за все я міг би переїхати вже на центр. Щоб вже з іншої сторони розводити його на постріл й паралельно підсвічувати, однак для цього вже не було часу і я отримую фатальний постріл із пробиттям від німецького борсика й став глядачем.

Отже на останок хочеться наголосити, що під кожну машину у нашій грі про танки, можна підібрати оптимальний варіант обладнання, навичок (екіпажу) та польову модернізацію, що у свою чергу дасть можливість прибрати слабкі сторони машини, у нашому випадку об'єкта 430 У, та отримати справжнє задоволення від геймплею на ній.