【鉴于军团招募萌新较多，特出此文供萌新参考】

评价说明：

车辆属性评价分为三个档次：下限，均值，上限。评分从D到S

D：完全不推荐，自寻死路向。比如丘吉尔GC？

C：坑车，手感恶劣且无明显优势。比如小鸭子。

B：普通车辆，属性均衡或某些方向有优势，大部分车辆属于该档次

A：优秀，可考虑保留涂油等，能够在班长房甚至高1级房中有较好表现，如KV1

S：神车，涂油神器，如V-IV号等。

其中，下限是指车辆在完全新手的手中发挥的属性能力

均值表示车辆在通常情况下遇到的玩家水平和相应的配件、技能档次（不考虑涂油情况）

上限指车辆在具有合理配件、较高车组成员，且经验丰富主打该车的玩家手中的极限水平。

具有一定优势或特色的车辆将有简评和介绍，其他车辆将仅提供评分。

目录

[S系坦克 1](#_Toc35988145)

[S系TD【老三系】 1](#_Toc35988146)

[1线TD：★★★★★ 1](#_Toc35988147)

[2线TD：★★★（★★版本更新后加强） 4](#_Toc35988148)

[S系HT线： 6](#_Toc35988149)

[1线HT：★★★☆（额外☆来自257工程） 6](#_Toc35988150)

[2线HT：★★★★ 12](#_Toc35988151)

[S系3线HT：★★★★ 16](#_Toc35988152)

[S系零碎的HT： 18](#_Toc35988153)

[S系LT线：★★★ 22](#_Toc35988154)

[S系MT线： 26](#_Toc35988155)

[S系1线MT：★★★★ 26](#_Toc35988156)

[S系2线MT：★★★ 31](#_Toc35988157)

[S系的其他银币MT： 34](#_Toc35988158)

[S系金币MT： 36](#_Toc35988159)

[S系火炮： 41](#_Toc35988160)

[S系火炮线：★★ 42](#_Toc35988161)

[D系坦克 45](#_Toc35988162)

[D系TD： 45](#_Toc35988163)

[D系1线TD：★★★ 46](#_Toc35988164)

[D系2线TD：★★★ 50](#_Toc35988165)

[金币TD： 56](#_Toc35988166)

[D系HT与线路上的MT： 61](#_Toc35988167)

[D系1线HT：★★★★ 62](#_Toc35988168)

[D系2线HT：★★★ 66](#_Toc35988169)

[D系3线HT：★★★ 72](#_Toc35988170)

[D系金币HT： 74](#_Toc35988171)

[D系LT： 79](#_Toc35988172)

[D系银币LT： 80](#_Toc35988173)

[D系金币LT： 84](#_Toc35988174)

[D系MT： 87](#_Toc35988175)

[D系1线MT：★★★ 87](#_Toc35988176)

[D系2线TD……啊不是，MT：★★ 92](#_Toc35988177)

[D系的金币MT们： 96](#_Toc35988178)

[D系火炮 104](#_Toc35988179)

[M系坦克 107](#_Toc35988180)

[M系TD 107](#_Toc35988181)

[M系1线TD：★★★ 108](#_Toc35988182)

[M系2线TD 114](#_Toc35988183)

[M系的一些金币TD： 120](#_Toc35988184)

[M系HT 122](#_Toc35988185)

[M系1线HT：★★★★ 123](#_Toc35988186)

[M系T57重坦线：（2线HT） 129](#_Toc35988187)

[M系金币HT： 134](#_Toc35988188)

[M系LT 137](#_Toc35988189)

[M系金币LT： 143](#_Toc35988190)

[M系MT 144](#_Toc35988191)

[M系MT线： 144](#_Toc35988192)

[M系金币MT 150](#_Toc35988193)

[M系SPG 157](#_Toc35988194)

[F系坦克： 160](#_Toc35988195)

[F系TD： 161](#_Toc35988196)

[F系银币TD线： 161](#_Toc35988197)

[F系金币TD： 166](#_Toc35988198)

# S系坦克

## S系TD【老三系】

### 1线TD：★★★★★

指SU85、SU100、SU152、ISU152、704工程、268工程

该线是推荐新手的TD线。整体评价优秀。但268工程在目前版本中常规大口径TD的地位并不突出，所以通常建议玩家停留在ISU152或704工程。

新版本ISU152的152炮被替换，穿深属性有小砍，但相应的704的白板期更加好过，因为这门中152可以在704上搭配输弹炮控。而目前的260穿AP也足够横行8-9级房，在10级房由于金币弹为290穿，可能不能很好击穿重坦正面，但也无伤大雅。

#### SU85：

优秀的反坦克炮，高隐蔽系数搭配伪装网在新手手中也很难被点亮。但视野的缺陷让他很难在残局发挥优势，也限制了该车的上限。

评分：B、A-、A

白板期的76炮125穿已经基本够用，中期可以直接用122炮喷人，基本没有明显的白板期。是非常适合新手的车。由于没有特别的优势，不作为保留车辆推荐。

配件：输弹。剩下可选通风、炮控、伪装网。

#### SU100：【推荐保留】

优秀的反坦克炮。与SU85基本一致的车体为其带来优秀的隐蔽。同样很难被点亮。350的视野在6-7级还是有一战之力，所以具有一定的保留价值。此外，该车的580血量也很适合完成某些倍数个人任务。

评分：B、A、A+

白板期可以使用SU85的长85炮，但完全体使用100炮还是122需要自行斟酌一番。100炮的火控精度和DPM较高，而122炮能够更快地收走同级或低级车（同级MT一般血量在750左右，122大概率两发，而100炮可能要3-4发）

配件：输弹、通风。可考虑配合炮队镜提高防守能力。也可安装炮控

#### SU152：【可选保留】

7级神教。由于大口径主炮和IS底盘，该车的隐蔽系数有所下降。但是大口径的152炮配合250穿的HEAT弹能够让他在7-8级房具有相当的威慑力，面对9级车也能糊出不错的伤害。但视野和隐蔽均不如SU100……这是发生了什么？

评分：B+、A、A

HE是萌新也能打的好弹种，如果没有必要，后面的哪些122炮基本可以不研发了。而熟练使用HEAT能够打出很高的输出。视野缺陷十分要命。

配件：输弹、通风、炮控。

SU152的大喷子在现在版本到底有多强呢？这个我说不清。

但是我那天开着9级小福煦被天外飞来的一发152糊了1080血之后，我就有点想买个1080Ti了。听说降价了？

#### ISU152：【可选保留】

以前是季老师的代言人，现在……没了季老师还是152。隐蔽差机动一般视野基本没有，炮弹还有点乱飞，但是就是一炮750。没别的了。

评分：B、A-、A-

白板有152大喷子，中间可以用与IS-3类似的BL-9S。比SU152更差的机动限制了它的性能。不过炮盾面积较大偶尔有惊喜。仅仅是偶尔。进攻能力更差所以伪装网或许能够带来蹲坑的优势，也可以考虑炮队镜？

配件：输弹、炮控。可选通风或伪装网、炮队镜。

我强调一遍，没什么是一发152解决不了的。

重复，没什么是一发152解决不了的。

如果有，就喊2684过来。

#### 704工程：

标准版季老师，使用IS-3的车体，侧面有大面积的间隙，正面则有一个较大的炮盾，远距离还是有一点点防御力的。视野隐蔽机动稍微获得了一点提升。但9-10级的压力更大了。

评分：B、A-、A-

在有了一门中152之后，704的白板期性能获得了提升。原先的704安装季老师后甚至装不上输弹机。而现在704可以用中152搭配输弹和伪装网或炮控。

配件：输弹机、炮控。可选通风或伪装网或炮队镜。

中152是对704白板期的巨大提升。

实在是太友好了。

当然，得多打一波经验。

由于版本变更，329穿的金币弹目前在10级房的地位开始动摇，所以……704已经不复当年的火力了。

#### 268工程：

不是很突出的10级车，隐蔽比704略差，使用IS-7的底盘。侧面间隙装甲，正面有一定防御力，但还是很容易被金币弹乱穿。现在野队已经看不见这辆车了……

它有可靠的395HEAT、也有还不错的隐蔽系数。但实在抵不过楼下的2684太过显眼……

其实细数起来，395穿的TD也就268和113G，以及金福煦。然后是420的白兔。

所以其实268也有游戏顶尖的穿深。

但是还是太平庸了。

评分：B、B+、B+

配件：输弹机必备，剩下的，通风、炮控、伪装、炮队自个挑吧。

### 2线TD：★★★（★★版本更新后加强）

指SU100到SU100M1到SU101到~~SU-12254到~~263工程。再到外挂型亲爹2684。

~~这条线的俯角都比较堪忧，而在263之前都比较脆皮。但7-9级的隐蔽系数相比之下比较优秀，装甲的劣势不是很大。对新手不太友好。~~

版本更新后，SU100M1的装甲和火力得到明显提升，火炮穿深从175提升到200+是巨大的变化（也让野队的59渐渐少了）。

SU101失去了曾经超高射速的100炮（曾经是8级140的火力），但获得了更高穿深和单发的122炮，是得是失不太好说，但101目前是全系最纠结的一个了。

2684到底多BUG？天知道。

#### SU100M1：【可选保留】

~~20的隐蔽系数已经比较高了，但7级TD拎着100炮有点尴尬，183/235的穿深有时候也挺难受。俯角更难受。360的视野只能算是说得过去吧。~~

车体装甲获得了大幅度提升，现在100M1有资格出现在78级房的中前线刺激一下了。当然，装甲不是你的本职，输出才是。

评分：~~C、B、B+~~ B、B+、A（装甲的改进大幅提升了下限，而火炮强化是个明显提升）

~~白板是175/235的100炮，完全体提升了射速精度。要是真不在乎这点射速提升硬用白板炮好像也没什么大不了的。战斗室有一点点装甲，但是没俯角也没啥大用。~~

现在，顶级100炮的高穿深炮弹还是有明显优势的，射速也获得了提升。而最重要的，现在战斗室和车体都可以卖一下了（别太浪，会被金币弹抽乖）

配件：输弹机、通风。可选伪装或炮队镜。

#### SU101：~~【可选保留】~~

~~380的视野是TD中最高的了。事实上……8级只有它和T28原型车两个380视野的银币TD。而它原本的顶级炮是100炮，拥有330穿的HEAT、很好的火控和很高的DPM。新的122炮虽然穿深更高，但火控DPM的缺陷更是要命。~~

~~不过100炮的金币弹银币蛋贵的要死就是了。（122炮的俯角比100炮低了0.1度哦）~~

100炮的射速遭遇平衡（锉刀），而122炮的性能优势变得明显。整体上，这辆车的改动不算明显，但失去了速射100炮使得它不再具有保留价值。

评分：~~B、B+、A~~- B-、B、A-。因为100炮的削弱导致其下限丢失。而122的火力是否足以弥补这个缺陷尚且存疑。

白板期如果先走了1线可以用一门175的122炮卖萌。而这门122有着可怕的高射速，更可以……全程HE。别说是我教你的。顶级推荐用~~100~~ 122炮，不过会多赔点钱。好好利用380的视野啊。

配件：输弹、通风、炮队镜。输弹、炮队、伪装网。

#### ~~SU-122-54：~~

~~54底盘的TD，隐蔽优秀，视野非常优秀。带上高光去恶心对面MT也是一把好手。但是先被自己的俯角恶心个半死，然后被射界恶心到全死。不过，高射速、高穿深、没有白板期（可以用100炮打330穿的HEAT冒充140），还是有一定优势的。~~

~~评分：B、B+、A-~~

~~白板用100炮大概还能剩下接近一吨的载重上配件。完全体后的机动性允许它伴随MT进攻。只要克服射界俯角的缺陷，这辆车还是有不错的发挥的。~~

~~配件：输弹机必备。122炮需要安装炮控弥补瞄准时间的缺陷。剩下的空间可选高光、炮队镜或伪装网（不推荐）。~~

#### 263工程：【推荐保留】

降级反而是巨大的提升。除了穿深略微低下导致需要配合HE来对抗高级坦克，以及敞篷有被灌顶的风险之外，263是一辆完美的9级TD（HT？）

~~虽然没了隐蔽，但是装甲厚重，火力强劲。尽管俯角射界依然尴尬，但是这是少数几个可以顶着对面火力反推回去的TD。嗯，我就说说。~~

263现在可以藏住首下硬顶对面的火力了。无论是300、340、375都可以用战斗室硬抗，微调车体姿势也可以抗住更高穿深的炮弹。263最可怕的地方在于，只要藏住了首下，它的上半部分就是毫无破绽的。无论是面对萌新还是老鸟。

评分：~~B、A-、A~~ B+、A、A+

配件：输弹、高光、炮控？

这辆车的炮不是核心，核心在于装甲，所以，其实它没有白板期。不要脱离队友的掩护，以免侧翼被舔。只要正对敌人，只要首下藏好，你随便怎么打……

#### 2684：【保留吧，别废话了】

版本之子有好多，但是版本的爹就它一个。

当对面TD没死光，你可以默念自己能输出。

当对面TD死光了，请自觉开启无双光环。

2684的首上对340以下穿深的任何炮弹都有良好的免疫能力（但并不意味着不会被穿，只能说，你至少让对手会很头疼）。这足以保证它面对中坦、重坦时的明显优势。略微保持一点距离而不要直接顶上去，因为顶牛会导致你的首上等效下降。

2684强大的核心来自于机动和装甲的平衡。任何跑得和你差不多快的车，不会有能够击穿你的主炮，而能够击穿你的坦克，没法跑得和你一样快。虽然WOT不能Hit-Run，但机动允许你合理地选择战场，规避威胁最大的敌人。

而之后，那些无法规避你的敌人就需要面对152的制裁了。

## S系HT线：

S系有3.5个HT线，受限于版本原因，S系T10之后的10级HT暂未刷新成功，所以……为国服象征性地默哀一秒。并祝愿王总身体安康。

### 1线HT：★★★☆（额外☆来自257工程）

S系的1线HT是从KV1 – KV1S – KV85 – IS – IS-3 – 257工程 – IS-7的原始线路。

当然，不久之前，IS-3的后面是T-10再到IS-7……当然，稍微久一点之前，T-10曾经是IS-8……当然，更久一点之前，KV1S是6级的霸主……再往前一点……算了，沉痛的历史不想说。

这条线给3.5分的主要原因是，KV85、IS、IS-3都是还不错的重坦，KV1、257则是手感相对优良的高性能坦克。但是尴尬的地方就在于，IS-7到底是个啥啊？

#### KV1：【推荐保留】

KV1是S系非常经典的一款重型坦克，也是十分适合推荐给新手玩家的车辆。可靠的炮塔装甲，搭配三种风格不同、威力强劲的主炮，让KV1成为萌新手里的主力坦克，老鸟涂油的小玩具……

我很愿意花一点篇幅吹一吹KV1，最重要的原因就是它有三种玩法：

57神针版本：装备改版后名为57mm Proj.413的57mm速射炮，以1.9秒左右一发的射速泼洒112/185穿深绣花针的KV1，可以依靠装甲与火力，毫不退缩地面对同级任何敌人正面平推。当然请适当规避一下高穿深的炮弹，以及某些涂油党的丁丁弹。

85经典版本：85炮是KV1的标准顶级炮，120的银币蛋穿深，160的单发伤害，稳定可靠的手感，使得它成为卡点伸缩、固守防御的主力。

122榴弹版本：122炮具有140穿深的HEAT弹，以及61穿深的HE弹，无论是同级房金币弹秒杀TD，还是高级房HE无脑糊脸，都有不错的手感。得益于低速而稳定的底盘，KV1的122炮是抛射手感最好的一款低级喷子，也是不少丧尸涂油的首选武器。

（你以为我会告诉你们三个KV1组队配上三种主炮会有多丧失么？）

当然，吹完了还是得吐槽，KV1是S系重坦经典的瞎子开创者，310的视野让它在平原地形非常尴尬，而不算很快的机动性也不允许它做出什么奇怪的骚操作。所以，它就是一辆经典而普通的重坦……虽然稍微有一点点强势。

评分：B+、A、A。

因为KV1的视野和机动的短板，它在老鸟手中和大神手中的差别并不明显。所以它的上限不高。但装甲火力的平衡使得它更适用于新手，即使是没什么经验的萌新，也能用它打出不错的表现。

KV1在近期版本的最大缺陷是更新了57神针，新的57炮需要独立研发，而不能从T-28上继承而来，使得新手在刚刚点亮KV1时缺少可靠的主武器。但还好，KV1的57神针只有2300的经验需求，所以当萌新换下智障的76炮之后，就可以开始用KV1加入主力坦克的行列了。

顺便一提，KV1是S系重坦、火炮的开端，也是全游戏中，常规重坦的典范（坚固炮塔、还算靠谱的车体，有用的侧面以及还行的火力）。推荐萌新慢慢享用KV1的作战手感，并试试把三种主炮都体验一下，以确定自己未来的倾向。

#### KV1S：【这啥坑啊，老子的6级KV1S哪去了！】

在KV1S还是6级车的时候，大家亲切地称呼它1S，并经常讨论175穿390伤的大口径122主炮到底有多强，能不能穿59这样的话题。当时它是一辆略脆，但火力强大到吓人的6级涂油神器。

但随着KV1S降级为5级，尽管它依然保留着良好的机动性，但装甲贫弱，火力遭遇大砍的它已经无法成为一辆靠谱的坦克了。

玩家可以把它理解成一辆削弱了火力和装甲，但视野和机动略有提升的KV1来使用。（所以这货为啥不是个MT呢）

个人觉得，如果KV1S的顶级炮是一门57神针，或许它还有不错的发挥，可惜现在，122榴弹炮和机动性实在是不搭……跑得快打不准有啥用啊？

评分：C、B、B+。

在大神的手中，或许它略强的机动性，和340米的视野可能会有所帮助，所以我试探性地给了B+的上限。

或许把他当作KV1的僚机是个可选的可能，也许略微激进的风险走位对抗MT也是不错的选择，但整体上，KV1S并无突出之处。

难受啊，我想要老1S回来。

#### KV85：

KV85是KV1S的替换车，关于1S的历史我们就不浪费时间了，直接看看85这辆车。

170或者175mm穿深的顶级炮，100或者122mm可选。但是，122mm炮仅有3发每分钟的射速，也就是尴尬的1170的白板DPM……所以相比之下，100炮是更好的选择。

170/210穿深对于一辆6级车绝对是够用的，甚至可能有点过剩。但致命的问题在这里：

KV85的俯角只有3度。

3度。

3度。

作为一辆重坦，3度的俯角无论如何都是不及格的，垫俯角需要机动和调整的时间，但前线的时间只能用装甲和生命来换。而KV85的装甲仅仅和KV1一致，炮塔虽然略硬有着弧形炮盾，可头顶还有个大包包。

这些问题叠在一起就导致KV85无法像老1S一样成为6级霸主（虽然老1S的DPM也挺尴尬的）。总而言之：

评分：C、B-、B。

虽然对老1S的怀念让我很难公正地评价85这辆车，但事实如此，KV85虽然有着还可以的火力，说得过去的装甲，合格的机动性。但是俯角真的是致命的缺陷。就如同曾经50120的6度俯角6度仰角让他成为天坑一样，KV85的3度俯角，我实在无法给他合理的评价。

请萌新们祈祷自己在平原地形驾驶这辆坦克吧。任何山地都是致命的。

#### IS：

IS是老HT线上的一个闪光点。它虽然平庸，但是并不弱势。

122炮曾经有螺闩/楔闩的两个不同的名称，分别表示了不同的炮尾锁固方式，也是射速差异的来源。

当然，现在我们似乎看不到这个名字了，现在122炮只有D-2-5T和D-25T的区别了。蛋25疼和蛋二十五疼都是蛋疼来着。

IS拥有7级HT里较为优秀的机动性，良好的俯仰角（6度俯角），如果使用100mm主炮，则有7度俯角，更加优秀。100mm蛋10疼主炮具有良好的持续输出能力以及可靠的火控手感，而122mm主炮则以略强的单发伤害成为7级重坦里特殊的那一个。（隔壁IS-2你看什么看，老子是你祖宗！）

前置炮塔的HT偏向突击而非防守，倒车伸缩的操作对于头顶有个大包的IS也不怎么是个好选择。所以利用机动性推进，并借助大口径主炮的输出能力压制对方是最佳的选择。

但同时也要注意，虽然纸面上IS侧面是90mm，但实际上车体上半部大面积是100mm厚度的，利用有角度的侧面防御敌人是个不错的选择。虽然他不算坚固，但也并不很脆。

评分：B-、B+、B+。老规矩，视野限制了上限

配件：输弹、炮控、通风。

同样的，S系HT一贯的低下视野成为IS的限制条件。但它对新手还算友好不是么？

此处强调一下：S系重坦的履带载重都较强，所以IS可以直接使用白板履带搭配顶级炮塔，以及来自KV85的D-2-5T主炮，之后就具有基本成型的战斗力。这总共只需要12200的经验，十分友好。

顺便，请务必研发出所有火炮再购买IS-3，以减少IS-3的白板期时长。

#### IS-3：【可选保留？】

IS-3是很多老玩家的第一辆8级重坦。可靠的炮塔，8级基准的穿深（225/265已经成为某种衡量标准），良好的机动性，侧面大面积的间隙装甲，都是IS-3的特色。

IS-3拥有苏维埃特色雪蟹炮塔，正面装甲足以抵抗10级TD的火力。

当然，俯角只有5度，火炮DPM不高（BL-9的主炮射速甚至不如IS），以及车体装甲略显脆弱是比较明显的缺陷。

但尽管如此，IS-3也足以正面碾压低级车辆，车体正面的装甲板可以抵抗175以下的穿深。而如果玩家经验丰富，面对不同的弹种变换姿势将为IS-3带来更好的防御，比如45度角倾斜冲锋可以对抗各类HEAT弹……

这也是在昔日的77模式里，IS-3比WZ111等300穿出场更有优势的地方。可惜随着版本更新……

总而言之，卖头是IS-3的主要打法，其次是卖侧面，最坏的情况下，就露出首上和对面换血吧，至少单发390不算很吃亏？

评分：B-、A-、A-。

配件：输弹、垂稳、通风。输弹、垂稳、水套。输弹、锤稳、炮控

注意，IS-3的弹药架位于车体首上正面，如果弹药架损伤率明显，可以考虑使用水套挽救自己。

77模式的消失使得IS-3从推荐保留的地位，下降到可选保留。但不可否认，这是一辆经典的8级重坦，也是很多同级重坦的对标。多次装甲结构的调整让IS-3的相对防御力略有上升，但请记住，这是辆突击坦克而非防御坦克。

（突击坦克的意思是，打不过，卖头防守，打得过，一波乌拉）

顺便，IS-3白板即可直接不更换炮塔不更换履带装配顶级主炮122mmBL-9（基佬九），并可以装备全部主要配件。但是请记得后期要更换炮塔和履带哟。

白板炮塔防御略弱，无法免疫250+的穿深，而顶级炮塔虽然可以免疫大多数炮弹，但头顶有一条铁皮只有20mm，面对手稳炮准的老手会被三倍碾压。但总体上，除非迫不得已，没人会选择舔-3的铁头的。

（有人记得IS-3当年可以跳420的裤裆么）

#### 257工程：【推荐保留】

257具有奇特的装甲结构，侧面底部的装甲有着巨大的倾角，车体正面则有大倾角的首上，倒三角的首下，以及还算不错的炮塔装甲。

与IS-3基本一样的操作手感，5度的俯角，良好的炮塔，而S系最大的短板，眼瞎，则被9级车的高等级压制。现在，257的顶级炮塔拥有高达390的白板视野了。（S系瞎子们笑出声来）

整体打法与-3差不多，虽然可以进行文艺倒车（有需要解释的么？），但考虑到30mm的脆弱后盖，我们还是谈谈别的吧。

面对不懂事的萌新，257可以用45度左右的大侧面面对他们，用履带后方的大角度侧面免疫伤害。但是会打的老手早就把你首上糊碎了……

总之，卖头和突击是核心，必要的时候防御。思路简单粗暴就是最好的打法。

评分：B+、A-、A。

配件：输弹、通风、锤稳。输弹、锤稳、高光。

高光HT是我个人比较倾向的选择，主要是为了在恶劣地形推进的时候至少能稍微反抗一下。不过如果日常组队，可以选择通风替代高光，以提高综合能力和手感。

同样的257和这条线的其他车辆一样，它可以不更换履带就装配顶级火炮和炮塔。

#### IS-7：【能停在257么？升级干啥？】

IS-7多个版本经过了多次加强，无论是改进了火控、改进了装甲（有么？）、改进了建模（还我天线！）、改进了血量，都不能掩盖一个惨烈的事实：

-7的履带真的要命啊。

尽管有着游戏最硬的炮塔、堪比中坦的单位功率，但缺少高穿深的金币弹是个致命缺陷。

10级HT谁的穿深最J儿丢人？

KRV：是-7。

-7：是KRV。

KRV：我铁头。

-7：我也是铁头。

KRV：我弹夹炮。

-7：……

KRV：我12度俯角。

-7：……

KRV：我履带没踩屎。

-7因为言辞过于激烈已被踢出群聊。

-7的303穿深APCR弹荣获2684最爱重坦称号：2684掏出金币弹闭着眼穿-7首上，-7要瞄头包。2684跑得比-7快，转向比-7灵活，DPM还比-7高，最重要的是打完还不一定掉血………………

而铁头，面对闭着眼糊的4005、183、五重、各种火炮……你说你-7还能怎么样呢？

老老实实去MT线追杀对面140吧。如果你追得上的话。

评分：B-、B+、B+。

配件：输弹、通风、锤稳。输弹、锤稳、高光。

如果给-7一个340穿深的金币弹，或者把-7的履带阻尼还原到正常水平，-7都有希望成为优秀的HT之一，但可惜的是，都没有。

曾经萝莉40t还是9级车的时候，我测试过用两个萝莉推着-7肉侦的打法。萝莉弥补了-7的机动性缺陷，-7弥补了萝莉的装甲缺陷，还具有可靠的爆发。当年普罗霍诺夫卡的1线我们能推得对面LT鸡飞狗跳……

可惜都是过去了。

### 2线HT：★★★★

S系2线HT是指 KV1 – T150 – KV3 – KV4 – STI – IS-4的车辆线。

如果说，1线HT继承了KV1炮塔坚固、火力强劲（122炮）的特点，那么2线HT则继承了KV1车体坚固、侧甲牢靠的特性。2线HT在同级重坦中具有偏高的装甲厚度，但受限于车体形状，并不能保证绝对的可靠性。

2线HT虽然评分比1线略高，但主要得益于该线上少数几辆优势车辆。整体上，该线较为依赖玩家的基本功，以及对敌方车辆火力的了解程度。

#### T150：【推荐保留】

T150是6级重坦的一个顶峰（当然也是因为6级的其他重坦要么脆皮要么狗喷子，要么法鸡逗比，要么三联坑，要么……额，好像没了）。

T150拥有90mm的正面装甲，前部突出部甚至高达120mm，尽管首上倾斜区只有75，但角度弥补了装甲缺陷，使其反而更加坚固。当它以40度角度面对敌人时，可以达到最大等效，车体正面与侧面均超过120mm，免疫5级大部分主炮的炮弹。当然，根据局面的需要，玩家也可以用厚实的侧面装甲倒车伸缩，90mm的侧甲绝不会让你失望的。

（有人问我为啥都是90mm，却不是45度对敌？车体首上可也是有角度的哟）

同时，T150的炮盾厚达100+100mm，免疫6级几乎所有的炮弹。当然，头包是个小弱点，请注意遮挡。

总之，装配有经典107mm中钓鱼竿的T150，可以取代当年KV1S的地位，成为6级的小霸王，167/219的穿深哪怕走到8级房也不是很慌，吊打小朋友也没什么压力。300的伤害虽然秒杀是没什么机会了，但打个同级车也就两三发的事儿~

（我忘说打法了？同级你买履带，低级你直接推，高级你卖个头，8级你黑枪不好么？）

评分：B+、A、S-（A+）。

给它S-是因为曾经我的军团里有个这玩意三环的大丧尸。那是真丧尸啊。

但瞎依然是T150的主要缺陷，这个上限是有水分的请冷静。330的视野，低劣的机动都限制了它的发挥。

配件：输弹、通风、炮控。

炮控为了弥补顶级炮的瞄准时间，当然，新手可以忽略通风，更改为工具箱。

白板期略长，因为需要换履带、炮塔还有炮，虽然次级85炮可以用KV1S出，但我其实建议先出它来为KV1S略微减少一点白板期。毕竟，T150还有57神针和122榴弹炮可以用，至少能当个强化版KV1。

这是6级房里少数还算强势的重坦了哦。顺便，那门107炮可是传家宝，能一直用到8级白板的。

#### KV3：

KV3讲起来其实是T150换了个头。（好像还拉长了车体什么的）

车体装甲从90提升到了全面120，白板头和KV3形状类似，完全体炮塔则变大了一点点，没有了头包的弱点，但高级车的金币弹或者银币蛋有较大概率打穿你的脸蛋。遇到8-9级车请小心卖头。同级房问题不算太大。

因为车体侧面的装甲没有提升，所以它虽然可以倒车伸缩，但要更加小心了。它的最优等效出现在炮管架在前导轮上的时候，也就是60度左右，前侧均有160左右的等效，能防一下同级MTLT，但对TD和重坦用处不大，请伸缩卖侧面。

由于会进入89级房，它的生存环境更加恶劣了。炮也没有明显提升，机动还是一样的差……

评分：B-、B+、B+

卖肉在高级房是没前途的，所以，评分自然而然地不高。不过还能同级卖头、卖腿还算能用？

这辆车无需更换履带就可以换炮塔和炮，但会导致没有额外负重装备配件，所以腿还是要换的。

来自T150的107mmZis-6可以一直用到出顶级炮为止，100mm炮和次级122炮DPM过低没有更换意义。而107和顶级122可以按个人喜好切换，两者差别不大，请按手感选择。我个人比较喜欢107，因为火控会略好一点点（两者火控其实完全一样，不过107弹速快一丁点儿，而DPM大概差几十点，没什么区别）

KV3可以为隔壁的IS打出顶级炮来，反过来也同理，它们的通用性挺高的，不过毕竟KV3没有白板期（107算顶级炮的一种），所以也许会更好打一点。

提醒双线同出的萌新，请提前规划好两辆车如何给相同的火炮分配经验，以免发现这边打了一半经验那边也是一半的尴尬事儿。

顺便，关于发动机通用性，KV1的顶级发动机是T150的白板，所以如果你KV1不点发动机，直接出T150，会白送你KV1的发动机的。那个同样也是KV1S的前置条件，也是KV2的顶级发动机。

顺便，电台通用性自行研究。

#### KV4

KV4是KV线的最后一个了，啥，你说KV5？金币车死一边去。

KV4的纸面装甲高得有点吓人，正面180，侧面150，屁股还有90，这让它几乎不怕低级小车的绕杀，因为他们只能打穿尾部装甲……而尾部？扭扭屁股就行了。

KV4的打法同KV3和150类似，依然是卖卖侧面，谨慎卖头，碾压低级车。就不吐槽了。

需要提一下，KV4的完全体炮塔顶部的那个包，其实是同样结构的一个炮塔，装甲厚度与其主炮塔完全一致，而由于曲面的原因，无论是主炮塔还是头包都必须瞄准弧度最小的地方，所以……正脸反而是最脆的。

（KV4的车体正面190+的等效，炮塔却只有180，因为没有角度，所以，KV4需要炮塔和车体一起摆角度。这也是鼠式坦克的基本操作，可以用KV4练练看）

在最佳情况下，KV4可以达到车体全面免疫225穿，炮塔免疫200穿（真丢人）的厚度，所以遇到萌新IS-3（为啥我说225穿是标准，懂了吧？），你可以让他打你车体……同时由于车体过长，你可以摆出一些很有迷惑性的角度，让对方看起来你的车体侧面比正面更加诱人。

但老鸟会打脸。

评分：C、B-、B。

苏瞎子的视野，KV系的机动，贫弱的单发伤害，限制了KV4的上限。

配件：输弹、通风、垂稳或炮控（因为机动一般，炮塔转的慢，平时都在卡点伸缩，炮控和锤稳基本没区别了）

KV4的白板期建议使用107炮过度，因为122炮在KV4上的DPM比107差，金币弹穿深也低一点儿。至于银币蛋175还是167，真的没啥区别了。

不过，KV4可以用白板履带白板头直接强行点亮顶级107超长钓鱼竿（它有多长自己看吧），所以建议萌新预留44000全局给他。（IS-3同理，但是我忘了说？）

KV4有100吨哦。可以伸出腿绊对面E50一jio。

#### STI：【可选保留】

STI，人称大头，S系俯角的最后良心，换了炮塔8度俯角，不换就……6度。

顶级炮塔是9级车里最硬的，10级车都不会对你的狗头（手动狗头）有兴趣，连头上的包都有240左右的等效（最新的建模削弱了这个包，以前它有280+的）。白板炮塔炮盾两边的脸蛋儿略脆，不过面积不大，中距离卖头也还算有保障，但白板头皮是个大弱点，只有30mm，顶级就不愁了。

顶级炮是一门IS-4和T10通用的122炮，拥有440的单发伤害，340的金币弹穿深。虽然在ST-I上这门炮的手感略差，但俯角和卖头是好文明。

虽然我说了很多头，但ST-I的车体也十分坚固，正面有230+的首上，裤裆200+，那个很诱惑的驾驶员舱甚至比首上其他地方更硬一点儿。不过因为肩膀的问题，它不适合倒车伸缩，会降低肩膀的等效。但正对敌人的时候可以稍微扭一扭车体。

评分：B+、A-、A+。

由于最近头包被砍，它的上限下降了一点儿。不过老手会合理地用俯角掩盖头包的弱点。而8度俯角是真的舒服。

配件：输弹、锤稳、通风。或输弹、锤稳、炮控。

无论如何，我都推荐在购买ST-I之前，先在IS-3上把122mmBL-9打出来。当然你也可以砸全局，问题不大（毕竟很多-3玩家也是砸的全局基佬九）。

白板期最大的痛苦是头脆、眼瞎、俯角差。请安心蛋痛。

不过换了炮塔（需要换履带）之后，即使是BL9也可以一战了，所以，问题不大。

#### IS-4：

IS系的最后守护者了。

IS-4的迷点在于首下厚达160，附加的两块履带板那里更是有180的厚度……等效吓死人诶。

但首上只有140，等效尴尬甚至不如ST-I。

炮塔虽然结实，但和很多S系车，比如IS-3，比如白板STI一样，头皮非常脆，只有30mm，而由于IS-4比较低矮，会被对面D系的高富帅摸头杀……

甚至还会被点满了幸运一击的火炮灌顶……心累啊QAQ

车体和ST-I差不多，可以考虑下文艺倒车伸缩。（什么有萌新问什么是文艺倒车，就是菊花顶墙伸缩啦，正常的倒车伸缩是正面顶墙的）

（什么你问为啥ST-I不倒车伸缩？ST-I直接正面对敌就把对面推平了啊）

总之，这车感觉像是个白板的ST-I。

不过还好122炮现在不需要手打了，ST-I会出……想史前玩家可是要用122蛋25疼打出顶级122炮的……

评分：B-、B+、B+。

据说这门122是S系122里手感最好的。

我挺想测试一下，但我出门就被对面E100按在了墙角摸头…………非礼呀！！！！

### S系3线HT：★★★★

S系3线HT是最新出现的HT线，即：

KV1 – KV1S – KV85 – IS – IS-M – 705工程 – 705工程A。

我刚刚说了，1线继承了火力炮塔、2线继承了车体防御，那么，3线就继承了KV线倒车伸缩的特点。

（你看啊，用57炮推进的KV1后来成了乌拉的IS-3，用122炮糊脸的KV1后来成了KV-152和XX203，用白板76小水管挨揍的KV1成了后来的KV3，那用85炮打伸缩的呢？705A：https://tb2.bdstatic.com/tb/editor/images/face/i_f25.png?t=20140803。705：https://tb2.bdstatic.com/tb/editor/images/face/i_f25.png?t=20140803。IS-M：https://tb2.bdstatic.com/tb/editor/images/face/i_f25.png?t=20140803）

由于这条线是我新近打出来的，个人实力提升让我打得不错https://tb2.bdstatic.com/tb/editor/images/face/i_f25.png?t=20140803或许会导致我评价溢出。

#### IS-M：

IS-M的履带不错，白板就能装得下头和顶级炮，还有一吨的剩余用来刷上输弹锤稳和通风。

等效超过200的车体正面，坚固的顶级炮塔，后置炮塔还能倒车伸缩……

当然，因为侧面前部有弧度，请在倒车伸缩时，将车体两侧的肩膀藏在建筑物后面。

5度俯角偶尔可以卖个头。整体上还行。不过，主要问题在于这门炮的穿深在银币车里有点丢人？银币蛋212，金币弹240的穿深略显尴尬，在面对某些厚度恰到好处的玩意儿的时候（看什么看，说的就是你，四重）有点茫然。

当然，同级车基本无压力。安稳倒车伸缩就好了，必要的时候，也许你需要的不是金币弹，而是……HE。（我一直觉得，61穿，530杀伤的HE是S系122的神器，而IS-M的HE还更高一点，有68穿……）

评分：B-、B+、A-。

老规矩，视野影响上限。穿深也影响萌新体验。老鸟也不怎么爽就是了。

白板履带可以直接出顶级炮和炮塔，所以换不换履带见仁见智。

打好伸缩就行了。偶尔卖个头。没什么好吐槽的。白板D-25T和顶级D-25BM都建议携带适量的HE。金币弹？价值不太大，但请带上一点儿，212和240的差别……嗯，240可以稳穿-3，212不能。

#### 705工程：【可选保留】

顶级炮塔的头皮是个假弱点，请放心卖头。

由于白板炮太过尴尬，建议用257点出它的中122以过度。（白板IS-M的240穿你8级用用就算了毕竟还有T32的235给你垫底，9级你还用就过分了）

当然你如果走-7先出了顶级炮，那更好，你可以凭空省下来61000的经验。

顶级炮不多说，-7的130舰炮。用在-7身上挺尴尬，但在一个9级车手里，还算不错。303的APCR相比E75的128也不显逊色，490的单发绝对够狠了。

由于车体侧面有个三角区，它倒车伸缩有可能被打弱点，所以，面对低级坦克，你可以选择直接前导轮看人（炮管架在前导轮的外侧，然后藏首下），这是你等效最佳的时候，恰好在265附近，可以基本免疫低级车的金币弹。（-3因为言辞过于激烈退出讨论组）

白板头虽然样子丑了点，但装甲其实不差，所以卖头无妨。

不过，由于车体上盖厚度只有40mm，在面对某些大喷子糊脸糊炮管糊炮盾的时候，可能会比较惨烈，甚至有起火风险，也可能被火炮灌顶……

虽然火炮没办法讨论，但面对4重这种东西的时候，你可以选择利用地形抬起首上，诱使对方糊车体。这样虽然你暂时没法打到对面，但可以避免起火、发动机损坏、驾驶员阵亡等风险，而且对面射速比你差太多了，挨完一发，倒车回来揍回去也是无妨。

评分：B+、A-、A。

705的机动性，其实还行？侧面还有黑洞，炮塔也不错，基本是一个倒置的IS-3的形状。490的单发是个小亮点，所以，在老手的手里打伸缩换炮都还是不错的。

配件：输弹、锤稳、通风。输弹、锤稳、内衬。输弹、内衬、通风。

内衬啊，泪。

白板履带虽然可以撑住中122，但顶级炮塔换上之后就没法上配件了，所以请记得换腿。

为了节约经验，建议先点亮IS-7。你就不用愁这货的炮了，只要51000经验换履带炮塔，你就是完全体出门。发动机不通用，看个人喜好选点。

#### 705A：

一门弱化版本的152炮。单发650是小事情，但金币弹只有317有点难受。

虽然比隔壁303好点，比隔壁的隔壁的300好点，但面对同级某些怪物有点纠结。

40mm的首上会被3倍碾压。请谨慎。

首上虽然坚固但会被300穿碾压。请谨慎。

总之，就安心倒车伸缩吧。必要的时候顶个牛？我记得顶牛的705A都没啥好下场，但被顶的那个也舒服不到哪儿去，毕竟一发650呢。

虽然金币弹不太行，但850的HE挺好的。你可以装作自己是火炮，比如查查155的改进型之类的？至少我建议你面对2684的时候用HE糊。

评分：B-、B+、A-。

穿深是个老大难啊。

S系重坦怎么肥四？有装甲的没穿深，有穿深的头皮脆，炮塔硬的履带废，履带好的等级低？闹哪样呢？钱全给MT花了？

### S系零碎的HT：

KV2、T-10以及其他金币重坦。

#### KV2：【可选保留，娱乐保留】

152神教的威名人尽皆知。如果不知道？请开地狱猫、犀牛、莱茵、埃米尔、各类LT、50100和KV2单挑。

（曾经77还活着的时候，军团某丧尸的KV2在77里糊晕了对面的LT和50100，两发打了差不多两千输出……）

KV2的配件有两个选择，一种是152神教，携带大量的HE弹，用91穿910杀伤的炮弹破坏对手游戏体验。建议萌新在对各类坦克装甲和弱点有所了解之后选用。同时也可以使用136穿的金币弹，虽然穿深在同级不高，但700单发绝对够本。一发秒杀TD毫无压力。

不过152炮控稀烂，射速要命……没糊中，没糊穿你就要了命。请手稳。

对于用KV2练车的选手（比如出火炮或者T150），107炮是个还不错的选项。和T150类似，射速甚至更快一点（丧心病狂！）。

当然大家都会嘲讽你KV2上107是个咸鱼。

不过你有个邪道可以走：你可以先用107糊对面一发HE，然后再切换成AP弹……对面有可能（因为看外形、听炮声、以及装填插件会暴露你）会以为你是152炮打了低伤然后大胆过来强杀你，于是你可以用107AP给对面一个Surprise Mother XXXX。

然后还是会被队友骂咸鱼。

KV2的装甲基本是KV1的翻版，但头更大了，所以炮盾下方露出了75厚度的垂直钢板。有信仰的KV2和没信仰的KV2在互相糊HE的时候，就可以用这75mm厚的装甲赌一把谁死谁活……哦，你血量860，也许还要赌一下伤害？

评分：B-、B+、S（152）。B、A-、A（107）。

真的，信仰充值够了你就是S，不够你就B+。

配件：输弹、通风、炮控（152）。107可以将炮控替换为工具箱之类的。

白板期你可以啥都不换，直接点出152来吐痰。只要5800经验哦。

#### T-10：【可选保留】

T10曾经是IS-7的前置。更早以前，它叫IS-8。

不换履带你会发现就算用BL9你的载重都尴尬，只能上输弹机加锤稳。

白板和完全体炮塔都有被蹭头皮的风险，完全体头皮更小一点儿。

无论白板还是完全体，炮塔的下沿都略有点脆，会被金币弹穿，不过通常卖头不会有风险。

T10的机动性还不错，极速可以到50，推重比和履带都还不错？（如果我没记错的话），而顶级炮122M62-T2是IS-4和ST-I的同款，靠谱，给力，440单发，258银币蛋，340金币弹，揍他丫的。

这是辆典型的突击坦克，和IS-3相似，车体比较脆弱，弹药架同款前置。注意卖头。

评分：B-、B+、A。

400的裸视野是个不错的优势，可选带高光在必要时协助MT。

可以走MT线当自己是个中坦。

配件：输弹、锤稳、通风。输弹、锤稳、高光。

白板有IS-3的122BL9。白板头和完全体头一样重，换不换履带都能上BL9。

但不换履带，你就带不动通风了。

由于后续车辆还没出，国服更新苦手……所以，没啥好说的了。

#### 零零碎碎的金币车：

S系金币重坦是真的多。

5级：

丘吉尔L：这是个二傻子，因为炮塔只有88，正面标着176但只有机枪口周围一圈的钢板是176的，其他都是60多的脆皮。最要命的是，履带后面有车体，断腿会掉血。

傻丘的S系坑。（它的57炮是6磅Y系版，只有75的单发伤害）

不过穿深还行，至少打起来不费钱？

评分：C、B-、B-。

机动尴尬。350视野5级倒不算瞎，但你太慢了，极速28要视野干啥啊

KV220：有实验型和L型。都一样。

KV1的白板头，所以只有90的厚度，炮盾后面空心甚至更脆。但车体正面120，侧面100，非常靠谱，能骗一骗不知道打头的萌新。

炮是76mmZis5，但是却有99的银币蛋穿深和121的金币弹，不知道为什么KV1的就只有86穿……如果能骗到萌新，它很结实。骗不到，你脸会被打肿。

评分：C+、B+、B+。

至少它机动还能看，而且车体是实打实的。虽然瞎。

6级：

只有一台244：

244的炮是T3485的顶级炮的改名版（避免通用，这样你就得花钱研发了）。

穿深144/194，伤害180。很标准，很朴实。1900的DPM，5度俯角，整体上还不错，而且火控手感挺好的。装甲与IS类似，有120的正面，炮塔则只有100mm……勉强还行。机动不快但还能看。整体上是个比较朴实的重坦。

但是已经是比较好用的S系HT了。不想买252的可以用它练练成员。

评分：B-、B+、B+

7级：

IS-2柏林和IS的属性基本一样，虽然发动机功率下降，但履带适应性提升，所以机动性相差不大。没什么好吐槽的，就是个涂色的IS。涂装对HT没什么用，所以，评分一致：

B-、B+、B+。

还行，可以买来练练成员啥的。不过7级车进9级房……银币车没办法，金币车还这样就有点不爽了。

KV122：其实，就是老KV1S的样子。

不过提了一级，射速和IS相似（略差一点），机动比IS略好，装甲脆。由于等级问题没法涂油，还要进9级房，炮弹威慑下降了，装甲还不够硬，那就头疼了，情况和现在的KV1S一样。

评分：C+、B、A-。

视野和机动的略微提升，稍微补了补上限。不过，基本差不多。

10级：（你问8级哪去了？8级太多了在下一层）

260：260是-7的改进型。你问有没有能组合S系HT优势的车辆？有，260。它有-7的铁头，-7的首上，侧面黑洞，122炮的穿深提升到260/340，拥有和IS-4类似的手感。这辆车完美弥补了所有S系顶级HT的缺陷……除了头皮还是30mm会被摸。

不过它车体略高，所以，摸头概率下降了。同时，机动相比-7略有提升。

虽然我260基本不开出门……

评分：B+、A-、A。

10级车说一下配件：输弹、锤稳、通风。或者通风换高光。

#### S系8级金币车：

因为毛熊特色，S系8金……也很多。

IS-6与IS-6B：两个一样。万年不加强。虽然它122射速是8级重坦里最快的（似乎？）但是，217穿的金币弹真的丢人。

车体装甲可以碾压6-7级的小车，但是会被8910级车乱穿。就算不乱穿金币弹也乱穿。炮塔虽然还行，但是炮盾两边金币弹也能穿，顶盖30……

机动尴尬，视野尴尬，请多带HE。遇到E75请跑路。幸运的是，你现在遇不到ELC了。（ELC的梗请大家解说一下）

评分：C、B-、B。

注意，-6有分房保护不会进10级房。

KV5：万年不加强的小伙伴。中107炮。它和-6出现的意义就是让你回忆6-7级车的主炮。机动比KV4快，但装甲……炮塔更大了，胸口有俩不等大的那什么，通讯兵都被打成终结者了。那个头太大了是真的要命。不过我不说，有人会意识到KV5有7度俯角么？

40迈的100吨钢铁可以砸死对面不少倒霉蛋。打不过就撞死他！

评分：C、B-、B。

同样，KV-5有分房保护，不会进10级房。

难兄难弟之后来讲点开心的：

IS-3A：据说未来会有自动输弹机，但现在还是单打一。-3的秃头版，看着更丑一点。射速比-3略快，还有270的HEAT，银币蛋是APCR，221穿，看起来都还不错。不过，IS-3A的单位功率不高，而火控更差，虽然瞄准时间一样，但扩散系数差了许多。所以手感远不如-3靠谱。

而且缺个成员练成员都难受。

不过至少还能打的穿人。

评分：C+、B-、B+。

IS-5：其实是T10（IS-8）的原始版本。炮和IS-3A一样，火控也差不多。视野360高了一点点没什么意义。这次它发动机功率和-3一样了，但是……履带适应性大幅下降。什么鬼啊都是？头是T10的白板头，底部一圈弧度不够硬，但是在8级房还不错。

评分：C+、B-、B+。和楼上一样。不过，因为4人车组，成员舒服了一点儿。

KRT-1：虽然这货的头看着和-3一样，但是，它头皮50mm哟！无敌哟。老样子，炮是和楼上还有楼上的楼上一样的。它的机动比-3好，首上与112形状类似，可以抗住260左右的穿深，还算不错。

所以它比楼上俩要强一点儿，尤其是装甲。

评分：B-、B+、A-。

KV4-K：KV4的车体，不过首上横梁削弱到140了。炮塔后置，可以玩倒车伸缩，侧面125，但卖履带的时候足够摆出无敌姿势来（老样子，炮架在前导轮上）。炮盾厚度加强到230是不错的，头顶的包则是200mm左右。所以如果你靠右侧建筑卖侧面，你可以藏住包，藏住车体，并利用你右置的主炮。

无论是火控还是机动，它都比KV4强一点。KV4同款钓鱼竿，227/289是真的给力。当然，只是强一点儿，核心是后置炮塔。。

评分：B-、B+、A-。

（我突然发现了一辆叫做T-103的隐藏TD，不过，它似乎在国服没有出现，它看起来是个圆头大耳又丑又脆，但是有一门IS-4的122炮。而且还有8度俯角。我不知道要不要吐槽它。不过我好像已经吐了）

最后是当前版本的8级核心重坦：

252：它有着超大倾角的130mm首上，可以弹开几乎所有炮弹。头皮也有55mm。不过首下比较脆，而且炮盾较大的一侧空心，另一边则没有遮住脸蛋，只有250左右的厚度，有被同级金币弹击穿的风险。

它的主炮看起来和-3一样，但是，单发伤害提升到440是明显的提升。

总之，这是目前S系金币重坦里扛把子的一个。

（别在大口径TD面前装蒜。人家打你炮塔是不讲道理的，尤其是10级大爷们）

买回来涂油不错的。

评分：B、A、S-。

## S系LT线：★★★

S系LT比较简单，只有一套：

T50 – MT25 – LTG – LTTB – T54LT – T100LT

从LTTB开始，S系LT就具有一定意义上的装甲，LTTB具有迷之跳弹的车体形状，54LT具有削弱的54车体和圆形炮塔，100LT的扁平形状就……

S系的LT在8级以上开始成型，高机动，不错的隐蔽，偶尔有惊喜的装甲。中低级的LT以速射火力为特色，兼具尚可的隐蔽与机动，是还有一定价值的线路。但综合考虑LT对个人技术的要求，我们将其在推荐级别上略微下调。

#### T50：

T50不是一辆很突出的LT，90/130的45mm主炮在5级房算是勉强合格，进入高级房会很困扰。虽然隐蔽不错达到了31%，但考虑到萌新技能受限，并不能很好发挥实力。

机动并不特别突出，也不像当年502那样优雅灵活。总之……就是个朴素的小LT。

评分：C-、B、B+

LT没什么好说的。萌新评分低大家都懂。

不过飞快的射速是个小亮点？但单发伤害偏低，DPM只能算是正常水平。

配件：我建议所有的低级LT都可以备个通风玩，然后加炮队伪装。

毕竟通风便宜，有用，而另外俩能拆。

#### MT25：

如果它当年的40连发机炮还在，我会给他一个可选保留。

但可惜现在是个咸鱼。

三门主炮，76、57、45，穿深单发依次降低，DPM反而上升，综合下来57炮可能是个还行的选择，但57神针居然没有189的APCR？？？真J儿给苏维埃丢人。

履带适应性挺好，推重比也不差，整体上机动性还行。25吨的车体偶尔可以撞一下对面的小车。

但隐蔽系数略微下降，视野却没有明显提升，这让MT25的综合能力略有些尴尬，前排点亮的活不好做，反而更像是恶心对面LT的老鼠屎。

带个炮队镜前期抢个草丛还是可以的，利用DPM（如果你选45mm炮，还可以和对面不少车怼一下射速的）和眼车挣命吧。

评分：C、B-、B

总之，S系的中间等级LT都挺奇怪的，好像有点不太聪明的亚子。

配件：炮队、通风、丧心病狂可以带个输弹机哦。

#### LTG：【可选保留】

LTG的隐蔽是个小亮点，丑萌（？）的外形或许有人会喜欢？低矮的车体在机动时比较安全。

当然，缺陷明显：7级只有360的视野，甚至不如某些重坦。（T29：手动滑稽）

主炮是T3485的那门炮，但是，不通用。白板炮就是3485的低级85炮，但是，还是不通用…………

DPM不高，推重比还行但履带有点黏。

这是个射速削弱，但是机动提升，而且移动不掉速的E25。当然，进9级房。

灵活一点懂不懂？360的视野把眼位让给隔壁的LT懂不懂？啥？就你一个LT……默哀。

评分：C+、B+、A-

由于机动和隐蔽的特性，LTG具有一定的发挥能力，请不要把他当成侦察车，会瞎。

配件：通风、炮队、输弹机。或者输弹换成伪装网、锤稳都可以。

你问为啥不带高光？360的视野你带个头的高光啊。

#### LTTB：【可选保留】

虽然LTTB可以研发T54，但是，这样会练出一个雪白雪白的白板54……

（题外话，S系MT的研发：

S系MT的配件交错通用，甚至还和隔壁HT借用火炮，比如，A44的107是T150的家传，416如果点亮，IS就不用研发白板的100炮，而430工程II的顶级炮（请别用那个废物，白板的射速又快火控又好金币弹穿深一样）可以给T54过度用（对，54也有个好用的炮），而如果走T44线，T44可以研发出T54的过度小100炮，而44自己用的准顶级炮则是IS、416的那个100……）

回到LTTB：

LTTB的车体装甲只有90mm，炮塔也一样，所以正面挨揍必然会被穿。但扭扭车体偶尔有点惊喜。

LTTB终于纠正了S系LT眼瞎的大问题，380的视野勉强能用了，但是……隐蔽掉到了30以下。同时履带还是很黏。强化型85炮170/216的穿深不能说多好，但勉强能用，毕竟你不像-6需要直面E75，同时这个85炮的火控还可以。

评分：C、B、A-

视野提升让它终于成了个正统的LT，现在，你们可以掏出高光给他了。

配件：通风、高光加上炮队镜输弹机锤稳都可以。

通风也可以换锤稳来冒充MT。

#### T54LT：【推荐保留】

我刚刚说了冒充MT？54LT不需要冒充，它就是MT。

虽然穿深是9级MT里最低的了，但是双APCR的配置，良好的火控系数，移动不掉隐蔽，加上相当不错的机动性，使得54LT可以成为9级非常可靠的一辆眼车。

尽管它不需要冒充就是MT，但作为MT它仅能发挥8级的水平。但这也意味着有对抗低级中坦、重坦的本钱：炮塔。

180mm的炮塔虽然数据不好看，但是卖头时还算可靠（亲，别和对面TD吹牛逼），面对8级的银币蛋还可以探出来看看，毕竟有弧度可以跳弹。但两边脸蛋附近其实只有160mm，所以……你如果卖久了会尴尬。

当然，本职是LT，180的炮塔足够让你追着对面LT揍它，30吨的体形加上车体80mm的厚度，撞对面小车毫无压力。

评分：B、A-、A+

配件：MT方向：输光垂。LT方向：输通光。总之就是个锤稳和通风的区别。

顶级炮得自研，但是，白板175穿也够用了，而且你打金币弹不好么？反正都是235……

#### T100LT：

车体低矮、隐蔽优秀、推重比高得吓死人（但是履带一般）。

装甲虽然讲起来是180的头，但是被打中了很难跳弹，因为弧度不够大，也不是雪蟹炮塔。所以主要依靠低矮和快速来存活。（蟑螂好像也是这样想的？）

视野只有390，和54LT一样，但隐蔽明显提升。

主炮还是100mm，单发伤害只有300，而穿深230/248在面对10级车会比较痛苦，尤其是被907抓的时候。

但是在907点亮你之前它已经亮了估计一分钟了。

如果不能掌握好隐蔽机动和时间差，就很难玩好100LT，对地图的抢点时机、草丛距离等要有良好的把握。这是一辆对个人经验要求很高的激进LT，风险比其他几辆常规LT高出很多来。

评分：B-、A-、S

不是真正的LT专精玩家很难发挥100LT的隐蔽机动的优势，但如果发挥好，那就是无解的。

配件：通风、高光、炮队镜。

那个没什么用的100炮就别老想着输出了……你的队友有的是炮弹。

#### 不存在的金币LT：

S系没有高级金币LT，虽然练成员不爽，但是不用写攻略还是让我很开心的（个屁啊）。

低级LT里，S系有BTSV这样灵活高速的小飞碟，也有租借的瓦伦丁重坦LT，但是整体上，S系没什么突出的金币小车，所以……今天到此为止了

## S系MT线：

S系的MT线……有点多，而且还乱，想要整理成有序结构很头疼。

大致上是这样几条：

140与62A线，从T34—T-3485到T43、T44、T54的路线

430U线：这个其实是个新分支，从T44转出430再到430U

430-II线：不解释了。

在几个版本之前，430是430-II线的顶级车，具有10级射速最快的105炮。但是现在版本变动越发复杂， 很多以前的老经验不太适用于练车党了。

### S系1线MT：★★★★

S系1线MT是指从T-34 – T-34-85 – T-43 – T-44 – T-54的路线，在此之后可以研发T-62A或者140工程，这两个10级车我们将一起讨论。

这条线是比较适合新手的标准MT线路，T-34与T-34-85是比较经典的两辆坦克，在其相应的等级中有不错的表现。T-44和T-54则是比较经典的车型，44在加强后也有不错的表现。当然，T-43是个小坑。

这条线也基本奠定了MT的基调：相对可靠的炮塔装甲、优良的机动性、不错的视野，以及速射型主炮。玩好这条线基本就可以对游戏中MT的主要责任和地位有一定的了解，也是向新手玩家优先推荐的MT线路。

#### T-34：【可选保留】

T-34是S系最为经典，也是二战中生产量最大的坦克。

在游戏中，T-34提供了S系的MT与LT的研发路线，早期版本中甚至也可以由它研发出SU85，当时，一辆KV1一辆T-34就可以练出S系所有顶级车来……当然，现在，TD线需要独立研发了。

T-34有57神针和76mm主炮可选，但76炮的DPM过低（仅为57的一半出头），所以，57神针是主要推荐的主炮。

装配57神针的T-34拥有2300的无装DPM，搭配高达8度的俯角，良好的火控系数，具有非常不错的游戏体验。当然，350的视野是个明显的弱点。

虽然T-34装甲薄弱，但依靠一定的角度，以前导轮对敌的情况下，还是可以获得80mm以上的等效厚度的，对低级小车具有不错的抗性。尽管如此，T-34依然不是以正面对抗见长的车辆，主要还是以游走侧面，以高射速偷袭对手的方式为主进行打击。毕竟站桩是KV1(57mm)才干的出来的缺德事儿。

T-34是比较可靠的5级速射型MT，速射火炮在各种场景下都有不错的发挥，金币弹穿深也很足够，当然，请小心大口径的105、122喷子，和他们站桩很可能会吃亏，灵活一点。

评分：B、A-、A+。

受限于350的视野，以及不算优秀的隐蔽（游戏内14左右），T-34的上限不高。不过速射炮对新手还是比较友好的，就算是像二战苏维埃坦克手一样被政委乌拉也问题不大，一波推上去总能打掉点血的。

配件：通风、炮控、炮队镜（中远程）。通风、输弹、炮控（完全狗斗）。

事实上即使没有输弹机它的射速也略有溢出，无法完全缩圈，所以对远距离目标需要冷静瞄准。狗斗的话就闭着眼自动锁定就可以了。打重坦可以随手换金币弹。

T-34的顶级炮塔和57炮可以不更换履带就装备，并可以装配配件。

但白板炮塔的话，57炮射速会下降，所以务必更换炮塔。

整体上，白板期不太长，炮塔、主炮和过度炮总共也就不到6000经验，还是比较轻松的，发动机则可以从S系TD线的SU100中自动研发出来。

#### T-34-85：

以前我是留着3485涂油的，但是随着8级金币车的逐渐增强（111、112加强装甲，252横空出世等），3485的高级房生存环境比较艰难，虽然357分房能挽救一下，但我还是把它从可选保留降级。

和T-34一样，无需更换履带即可安装顶级炮塔顶级炮，还有一吨多的冗余。（但是履带都能提升地形适应性，具有更好手感，还是建议换的）

7度俯角的顶级85炮，194mm穿深的金币弹，5.75的装填时间，2.3的火控，基本能够带来接近高级MT的火控手感。虽然炮塔还是脆但形状略有改进。总之别卖头？

这辆车就是典型的游走支援MT的打法，主要依靠不错的火控偷人，尽量避免近距离作战。

评分：B-、A-、A-。

相比T-34，火炮由速射变为单发是不是提升？不好说，但火控手感明显更加优秀了。综合能力还算不错。

配件：输弹、通风、炮队镜。输弹、锤稳、通风。

隐蔽还是一般，拉开距离黑枪还不错。6级MT里特别优势的不多，3485是少有的比较均衡的MT。

白板期可以选用122榴弹炮，或者KV1的短85炮。IS可以研发出它的85炮，不过，意义不太大。一共需要两万多的经验过度白板期。

#### T-43：

T-43是这条线上比较尴尬的一个坑。火力相比T-3485没有明显变化，使用的是相同的顶级炮，射速略有提升但不明显。

俯角增强1度，装甲提升30mm，车体等效提升到120，看着美好，但这是7级房，7级车，环境非常恶劣……而且需要换炮塔和履带才能用上3485的炮。

个人觉得如果像隔壁C系T-34-1那样给一门100mm主炮作为顶级炮，对T43是个巨大的提升，可惜没有，于是玩家就只能用194穿的85炮和8级车9级车谈笑风生。嗯，你甚至不能稳穿111的裤裆。

评分：C-、B-、B。

视野、隐蔽都一般，火力还尴尬，机动不突出，综合来看就很纠结了。

配件：虽然我想说看着上……通风、输弹、炮队镜或者干脆小三件吧。

这是整条线上最惨烈的坑了。非常惨烈。

更换发动机和履带就进入完全体，总共15000的经验，但是，完全体还是废柴啊。6级到7级的变化是很大的，主要还是国服8金过度泛滥的问题。

#### T-44：【可选保留】

T-44在升级了全新的100mmLB-1主炮后，190/247的穿深为其在高级房的输出能力提供了必要的保障。而车体、炮塔装甲的全面提升也让它拥有了更加可靠的生存能力。

同样，达到通用标准的视野，略有提升的隐蔽系数，相比前代坦克具有了巨大的提升和改进，也为玩家带来了不错的游戏体验。

这门全新的100mm主炮使得T44的评级从无推荐变为可选保留。

T-44是S系高级MT的起点，7度俯角的主炮和200mm以上厚度的炮塔使得卖头成为它的主流打法，380的视野也允许做出一些前线侦查的举动。

短暂卖头并利用火控偷炮是需要掌握的基本功，傻站着卖头必然会被高穿深金币弹教做人。车体装甲不算很坚固，但必要的时候也可以骑坡卖首上跳一下弹。

评分：B-、B+、A-。

从没有什么提升是比15mm的穿深提升更加靠谱的了。

配件：输弹、锤稳、通风。输弹、锤稳、高光。输弹、高光、锤稳。

白板期比较长，履带和炮塔需要三万多的经验，之后的过度100炮可以在IS-3或者416等车辆上研发，但顶级炮还需要19000的经验。

如果已有100炮的过度，那么三万经验的白板期过后就有了基本的战斗能力。请不要急着点亮122炮。

那个122是真的没啥用……

#### T-54：【推荐保留】

曾经的城管，如今……如今也还不错。

T54无需更换履带即可装配顶级炮塔和顶级炮，两门100mm顶级炮推荐选择54自研的D-10T2S，虽然看起来纸面火控下降，但其实车体移动的散布系数略有提升，实际手感其实会更好一点，还多了一度俯角。

当然，如果是纯黑枪玩法也可以选用D54主炮，但那样是对T54综合能力的浪费。穿深其实没有区别，因为大部分时间是在打金币弹。

T54的主要核心依然是卖头和游走，但偶尔依靠车体装甲进行近战也是可选的，120mm首上在扭动车体时可以达到220-240的等效，对低级车还是有一定抵抗力的，选用D10T2S主炮，2700的DPM在近战中也有不错的发挥。

评分：B、A、A+。

相比曾经D10T2S既有射速又有火控，瞄准还更快，最新的改动使得54的两门主炮都有可取之处……当然其实是削弱。所以评分无法到达S级。但依然是相当不错的9级MT，在战斗中也可以弥补顶级MT的缺失。

配件：高光、输弹、锤稳。高光、通风、输弹。

现在，高光是必选的配件了，因为你有相当大的概率进入10级房，并需要成为10级MT的候补。如果己方的光头MT（140、430这样的）或者侦查车（查查、LT等）处于劣势，T54可以拯救一下团队。

虽然你是全能的，但你不是万能的，更不是最优秀的，所以，谨慎一点。

#### 140工程：

140和62A是一对？

在430工程退出比赛之后，140、62A、907三兄弟成为S系的100小分队。

140具有极高的DPM，3000的白板DPM搭配输弹机可以超过3400，更是有非常优良的火控、视野和隐蔽，成为全能型MT。

在战斗中，140具有全部MT的功能，侦查、输出、支援、卖头卡点、偷袭游走，样样全能，所以也对玩家的综合技术提出了更高的要求，毕竟，你需要负责更多的战场责任了。

140的炮塔顶盖比较脆弱，需要注意不要长时间静态卖头，而首上的大倾角在必要的时候也可以强行抗线（一个小经验，俯角压到最低的时候，你的首上刚好是69度，距离强制跳弹只差一度，所以扭一下车体就可以），但还是有被高穿深HEAT吊打的风险。

火控是140的突出之处，移动和旋转散布都非常优秀，也有极好的移动射击的体感。

评分：B+、A+、S-。

10级的新车越来越多，会让140的地位逐渐被动摇，但要塞模式中，140、907、62A依然是MT的主流选择，也说明的140的优势所在。

配件：高光、输弹、锤稳。

不会点灯的140不是好的140，不会输出的也不是，不会游走的也不是，不会卖头的也不是。所以，请自觉默念自己全能，并出现在最需要你的地方。

55的极速以及6度俯角是140相比62A的主要优势，抢点会更快一步，卖头会更加舒服。

#### T-62A：

与140基本是一对。

62A具有更硬的炮塔、更好的静态火控（但移动也并不差），但车体略为脆弱，甚至不如T54坚固，和140的弱点区刚好相反。

所以，如果140卖头的时候不慎露出点首上还可以跳弹的话，62A的车体露出去就会被稳穿。所以，对卖头技术的要求更高了。

但同样，62A也可以实现基本全部的战术任务，因为它和140的核心属性相差不大，视野、隐蔽、火力都比较相似。但62A更偏向静态防御，完全可靠的炮塔装甲在面对MT时完全不慌甚至还有点想笑，当然被大管子盯上就不一定还笑得出来了。

评分：B+、A+、A+。

由于机动和俯角的缺陷，62A的上限比140略低一点点，但其实只是一点点……

配件：与140一致。

同样的， 你也需要完成MT的全部任务，虽然机动略差，但依然具有游走支援的能力，同时，炮塔装甲允许你在暴露的情况下稍微贪一下。

### S系2线MT：★★★

2线MT是 T-34 – A-43 – A-44 – 416工程 – 430II的路线。由于缺少顶级车（天知道国服还有没有更新的机会了），这条线总觉得缺了点啥。

无论是机动MT还是后置炮塔还是扁平黑枪还是有限射界，2线MT都有非常独特的地方，与常规车辆不同，所以对玩家要求也高了一点儿。于是，评分下降一颗星。

但请注意，这条线的特色车辆都非常奇妙而突出，所以具有更微妙的玩法，有兴趣的玩家可以体验一下。

#### A-43：【可选保留】

A-43是S系MT里少见的高机动中坦，高推重比、速射小口径主炮是它的主要特色，火控系数也比较优良。

但隐蔽尴尬是没法说的。

所以这个车还是需要比较风S的打法，浪起来、跑起来是它的核心，然后再躲起来黑几炮。只有5度俯角让它略有些难受，但55的极速在6级MT里是真的不多见，可以和克伦威尔一起飚车的MT可没几个哟。

评分：B-、A-、A

大海啊你全是水，43啊你浪断了腿。

配件：输弹、通风、炮控。

更换成57炮会减轻重量，白板期可以安装配件。之后请更换履带炮塔。

T-34已经为你研发了所有主炮。请享用速度提升型T-34的手感~

#### A-44：

我在想，S系7级是不是有点问题。为什么MT这么坑？

A-44拥有7级MT里口径最大、威力最强的主炮（122喷子不算炮），但尴尬的火控是非常要命的。107炮只能在近距离贴身作战中发挥优势，所以，很多时候A-44其实……是在肉侦？

A44的隐蔽很差、炮塔也脆，但车体正面的装甲相对比较坚固，如果真的咬牙浪起来去肉侦，还是可以恶心一下对手的？不过弹药架前置、发动机前置会让你自己更难受。

黑枪就面临着隐蔽、俯角、后置炮塔的三重头疼，顺便火控还很差……

所以这是这条线上最坑的一个倒霉蛋了。

3度俯角107炮你不会想死么？

评分：C-、B-、B。

没俯角啊没俯角，妹夫叫啊妹夫叫。

配件：请带个水套。别问我为什么。之后你带输弹炮控请随意。

火控稀烂，但机动还行，如果走了T150线，那么你就有107炮可以用了。需要换履带才能装配107炮，所以白板期你可以用57神针安装配件进行战斗，俯角还能好一点？

#### 416：【推荐保留】

为什么同样是3度俯角，416就是不错的车呢？

416掏出330穿的金币弹笑了笑。416掏出201穿的银币蛋笑了笑。416看了看自己和907相当的火控甚至笑出声来。而这时候对面还没发现416到底藏在哪个草丛里。

24%的隐蔽系数了解一下？这可是比100LT还能藏的隐蔽。

这是辆8级最为优秀的TD，而由于MT的身份逃过了视野锉刀的416工程，甚至是8级最强的TD？以隐蔽著称的莱茵也只有22的隐蔽系数，视野更是只有360……

而等同于10级主炮的金币弹为140提供可靠的输出能力，正面碾压各种顶级坦克火力可不是所有8级车都能拥有的。2500的DPM在8级车里也算是不错的水平了。

总之，带上炮队镜往草丛一钻，你就可以黑枪黑到天荒地老。当然，15米草后黑枪原则请记好（开炮瞬间，15米以内的草丛会损失70%的隐蔽系数加成，所以请保持和草丛的距离）

由于车体低矮，它还可以侧贴一些高大的D系坦克，但别被碰撞蹭死了。

最后，只有左右75度的射界是416的一个缺陷，所以它其实是个TD哦~

评分：B、A、S-。（我想给它A+，但有些416的涂油狗真的是大丧尸啊）

配件：高光炮队伪装网输弹机，请自选。

不需要炮控或是锤稳，因为这是个TD，不是MT，射界限制会导致移动射击手感奇怪，所以大部分时间的静止开炮的。

白板是175穿的D10T。（T44因为言辞激烈退出讨论组）压力不太大，但是不换履带会没有载重，所以……可能需要全局砸个13800经验出履带。然后换顶级炮和炮塔。

顶级炮也可以用在4302上，并且比4302的顶级炮更好。

#### 430工程II：【可选保留】

请用白板炮。请用白板炮。顶级炮火控火力都非常尴尬，区区18点银币蛋穿深差异不足为虑，毕竟都在敲金币弹。

白板炮在430II上的火控比416上还略有削弱，而隐蔽也相应有所削弱。

但同时，装甲的大幅提升使得430II可以出现在前线，利用后置炮塔倒车伸缩甚至可以让10级重坦都对你无可奈何。

老样子，倒车伸缩请将炮管架在前导轮上，此时侧面强制跳弹。

相比416，4302从黑枪变成了前线作战，所以，隐蔽系数从416的变态级别降低到与140等车辆相似的优秀级别。

它依然可以黑枪，但同时也具有前排风S的可能，玩家如果能灵活选择战术会发挥出不错的战斗力。

当然，依然不是全向炮塔，左右90度，移动车体会导致开镜视角变化，所以……需要适应一段时间。

评分：B、A-、A+。

配件：高光、输弹、通风。

通常战术是在前线找到一块石头，顶住，然后倒车露出大侧面和炮塔输出，再顶回去。

（我会告诉你，所有的S系坦克，炮塔都比车体宽，所以炮塔下方，被杂物箱贴图覆盖的地方，其实只有90mm是通用弱点么）

白板炮打到老就对了。可以说没有白板期，还是很友好的，白板炮塔也足够倒车卖头了。

嗯，不能骑坡卖头，你没俯角。

### S系的其他银币MT：

主要是430工程和430U，以及线路上很冷门的一辆KVB……啊不，KV13。

因为无法凑成完整的线路，所以放在这里单独讨论。

#### 430工程：【推荐保留】

430工程曾经是S系的10级MT之一，由430工程II型研发而来，当时拥有S系射速最快的100炮，甚至比907的射速更快。但火控一般，是一辆倾向于近距离狗斗的车辆。

不过随着版本更新，430工程被降级到9级，更改了研发线路，从T44研发而来，并更换了主炮。现在，430工程是一辆地位比较特殊的9级中坦，在拥有同级MT中最为坚固的炮塔的同时，也有良好的车体防御和隐蔽系数。

430的122炮是最新出现的一门主炮，其火控性能甚至比T54的100mm主炮更加优秀，而单发伤害则更像是一门顶级MT的105炮。良好的履带适应性也为430工程提供了不错的机动能力。

整体上，这是一辆偏向狗斗和近距离作战的坦克，380的视野不能算优秀，但也可考虑携带高光提供一定的视野的补充，以在必要的情况下完成MT的本职工作。但更多的时候，430还是在前线卖头输出，或和对面的MT魔力绕圈圈。

430的侧面具有很大的角度，当然在实际视角下被杂物箱掩盖了很难看清。实际上430的侧甲上方有50度的内倾，下方则是80mm被履带保护的车体，具有相对不错的侧面防御，必要的时候可以用大角度的侧面勾引一下对面的火力。

但是需要注意的是，430首上两侧的三角部分只有40mm，虽然有极大的角度不怕大部分MT的小口径火炮，但会被自己的主炮三倍碾压直接击穿，所以在面对大口径主炮时，依然建议卖头作战。

评分：B、A、A+

虽然装甲、火力的综合平衡具有相当不错的作战能力，但不得不注意的是，430的视野只有380，在同级中不占明显优势，而主炮的金币弹穿深270，面对高级房的一些恶劣局面时会比较困扰，所以上限扣到了A+。

配件：输弹机、通风、锤稳。输弹、高光、锤稳。

前者是狗斗和输出的配置，后者是普通MT的标配。如果视野技能比较足，可以考虑选择高光配置以达到通用MT的作战水平，但直接用380+38的420左右视野作战的话，就不是很有意义了。

没有白板期是这辆车很友好的一点，履带没有研发必要，因为不带来履带适应性的提升。

#### 430U：

被称为S系新儿子的十级MT。

火控系数和907相当，比起140和62A则略逊一筹，但考虑到122mm主炮的单发优势，火控的损失是可以接受的。

履带和430一样，非常优秀，所以虽然推重比只有14，但机动性依然不错。

拥有几乎完美的炮塔防御，正面300mm的正脸，较大的头包也有257mm，另一侧虽然只有177mm，但面积很小而且有倾角，整体上，炮塔可以完美防御同级MT、HT的银币蛋，金币弹也需要仔细瞄准才能击穿。

160mm厚度的首上配合55度的倾角，使其成为S系MT中正面防御最为可靠的一辆，在面对很多MT的时候可以直接顶牛然后微调车体就能防御对手的炮弹。（能卖头打死的就别顶上去了啊）

现在很多玩家将430U视为907的克星，主要就是考虑到了车体和炮塔装甲的优势。但不可忽视的是，430U的DPM相对比较低，2700的DPM可以说只是比9级车略强，在对抗同级速射MT的时候，射速上的缺陷让它并不适合近距离换血，还是需要比较冷静稳重的打法的。

评分：B+、A、S-

与10级MT相符的通用属性，优势的装甲，不错的机动和火控共同构成了430U的高评分来源。

配件：输弹、高光、锤稳。

10级MT的任务比较重，压力也很大，高光可以作为残局翻盘的本钱，也是执行战术任务的必备条件。400米的标准视野加上高光也足以应对大多数情况了。

某些意图不明的人偶尔会把它和121做对比，毕竟都是122炮，但430U的火控、机动、隐蔽都完全碾压121，装甲就更不用说。只在DPM方面略逊一筹，请不要被忽悠了。

#### KV13：

KV13和其他7级S系MT一样，是个坑。

来自3485的顶级85炮，放在7级车手里总会缺点东西。而加强型KV底盘虽然有120mm的装甲，但考虑到同级车普遍150+的穿深，真的是基本扛不住什么炮弹。而如果一辆7级MT要靠装甲才能碾压低级车……也实在是尴尬了点。

顺便，炮塔也挺脆的……炮盾大面积中空，整个头部的厚度基本就是100mm上下，就算叠起来也才200出头，面对高级车的银币弹……啪唧

履带还不错，一个很滑稽的事实是，这辆车的机动性（履带更好）和隐蔽性能比隔壁纯粹MT设计的T43还好上一点儿。

可以说，这其实是一辆跑得快的244工程？

对5-6级穿深不高的小车，可以用装甲直接碾压他们，但面对同级和高级坦克还是需要谨慎应对，尽量避免正面对抗。

评分：C、B、B

相比之下比T43还是强上一点儿的。

配件：输弹、炮队镜、工具箱。是的，我建议你用它当HT玩。

如果玩家想要从KV85或者A43跨线研究的话，可以稍微考虑一下点亮这辆车。

从KV13研究IS和A44需要的经验比较少，即使加上KV13自身的经验也不过十万出头。而分别直接研发IS和A44也需要累计十万多的经验。

如果玩家之前只走了一条线的话，KV13是个可选的分支选项，不过如果A43和KV85都已经点亮，那么建议还是分别用85和43练车。毕竟这样你可以少打一点7级的这个坑……

（从KV85研发IS需要49480经验，从A43研究A44需要56200。

而从KV13研究上述二者则只需要22400+22200的经验，再加上研究KV13本身的需要53300或65700的经验。整体上相差不大。

但是也请注意，用KV13打44600的总经验，还有炮塔和履带的17550经验，比起用6级车打会辛苦很多。所以请玩家自行权衡。）

### S系金币MT：

S系金币MT其实不太多？不过装甲密档里隐藏了很多奇怪的车辆，什么44100M之类的……这些不存在的坦克就不在讨论范围里了。

S系金币MT罗列一下：

5级：玛蒂尔达L。

6级：3485鲁迪（狗车），3485M

7级：似乎有4485和44122？但这两个我在游戏中从来没见到过？应该是隐藏坦克，不讨论了。

8级：T54原、T44-100、STG以及T44-100M型这个奇怪的玩意儿。

9级：没有。（对，T55A是东德的坦克，虽然是毛熊出品，但是，那是德国的）

10级：907、T-22、T-62ASport（此处手动滑稽）

#### 玛蒂尔达L：

我很惊讶我车库里居然有这个车。

玛蒂尔达L是英国援助的坦克，不过在玛蒂尔达的基础上改装了76mm主炮，并重做了炮盾。整体防御没有变化，而火力上……76炮的穿深只有86，可以说是个削弱吧。

所以作为一辆5级车，既没有机动、也没有火力……

但是，这货……有14度的俯角喔！14度喔！14度！！！！

除了R系小车，以及埃米尔之外……这就是最好的俯角了。

嗯，比埃米尔I和埃米尔II都好。

但是俯角的特色并不能说明什么，穿深、装甲、机动的综合尴尬让它不是很好用，也是个比较奇怪的坑车。

评分：C-、B-、B-

配件：5级的这坑货就别配件啥的了……随便塞点通风炮队算了。

#### T34-85鲁迪（Ludy）

大家喜闻乐见的狗车，主要特色是用一条狗取代了通讯兵。

然后，视野提升了5米，履带提升了，火控提升了，载弹量提升了……不过发动机削弱所以机动性差不多。

所以说通讯兵不如狗啊。

整体上是个略有加强的3485，和3485的评分基本一致，打法也差不多，请参见3485节。

评分：B-、A-、A

上限略提升一点点。其实就是给金币车一个面子。请无视就好。

配件：通风、输弹、炮队镜。

由于火控提升，狗车射击手感更好了。

#### T-34-85M：

3485的改进型之一。

正面装甲提升30mm其实没什么太大变化，而相应的机动性还下降了不少，履带也变差了，车辆的手感变得更肉。

但是火控提升、隐蔽提升、射速获得了大幅增强。

所以相比T-34-85的标准型，这辆车理论上更近战了，但装甲其实没什么优势，也扛不住同级的主炮，所以……请接着游走输出。

整体上是变成一个更慢一点的火力点，射速提升算是个小BUFF。

评分：B、A-、A-。

对新手友好一点，因为装甲火控和射速都是看得见的。

配件：通风输弹炮队镜。

老样子，黑黑枪，打打炮，必要的时候上去换血。

#### T-54原型车：

54底盘，44炮塔的组合车辆。54底盘带来了更好的装甲和履带，但相应的，隐蔽略有下降。

火控、射速都有一定的提升，可以说是44的升级版本。

由于底盘达到120mm60度倾斜，54原可以在战场的前线和同级MT、HT好好较量一下，而190mm穿深的主炮也基本满足同级作战的要求。

不过，炮塔并没有提升，所以卖头反而没有太大的意义。

一般我会选择用54原和对面的MT狗斗，然后用车体装甲教对面做人。不过后来大家都切出了金币弹，于是就变成了在欢声笑语中一起换血。最后通常是我笑到最后，然后带着100多的血皮回去黑枪。

“狗斗，中型坦克的事，能叫换血么？”

评分：B+、A-、A-。

下限提升来源于装甲和火力的提升。没啥好说的了。

配件：狗斗配置，输弹通风锤稳。

（我最近都改用44100了）

#### T-44-100：

新版本的强势坦克之一。

主要优点在于良好的火控和机动。

这辆车在高手的手里会发挥出不错的综合作战能力，而对新手来说，火控的手感也还是不错的。

推重比达到了22，而履带适应性则与S系顶级MT相当，机动手感甚至超越了各类10级MT，与不少LT相当。火控系数则与顶级MT接近，所以综合下来具有很好的性能。

打法依然是MT的标准打法，黑枪、侦查、游走、偷袭。没什么好说的，只能说，44100是一辆很舒服的车。

评分：B-、A、A+。

机动的地位被这辆车强调了一遍。一些大丧尸用这辆车的高机动高火控打的很华丽，但不可否认，机动优势是很难掌握的，所以，新手评分不高。

配件：高光、通风、锤稳。

因为机动好，带上高光可以在必要的时候抢点，也能够做一些游走防御的任务。如果不带高光，就浪费了前期的机动优势了。

#### STG：

STG看起来像是416的兄弟，但其实完全不同。

STG拥有大口径122炮，6度的俯角，平均等效200mm的炮塔，以及全向射界。

但是这辆车的视野和隐蔽都不如416，而炮塔装甲的布局也不是很合理，导致在面对220+以上的穿深时很容易被打穿。车体防御也很脆弱，100mm的正面没有大角度，而车体上部是30mm和20mm的顶盖装甲，被大口径主炮直接碾压……

火控也一般、射速也不行，机动性也不是很好……我说，这车是什么情况啊？

安安稳稳黑枪？黑枪也不怎么好黑，炮不行啊！

评分：C、B-、B+。

如果它的炮塔拥有更好的防御，哪怕像44那样只有两侧能够跳弹也会好上不少，而现在，我开重坦遇到它都是自动锁定……

配件：输弹、锤稳、炮控。或输弹、锤稳、通风。

122炮的火控很差，可以考虑双控或者通风锤稳来维持火控。

#### 907工程：

907是10级特种车之一，也是游戏中综合评价最高的MT。

907的火力其实与140和62A相当，虽然射速略快一点，但火控则差一些。

其他属性与140相近，或略有提升。

在430改为9级车之后，907、140、62A共同组成了苏维埃光头小分队。

907的优势主要在于，除了不错的炮塔装甲，车体装甲的结构也比较诡异。首上是一块弧度很微妙的主装甲，对AP和APCR有良好抗性，直接顶牛查狄伦是907的拿手好戏（对，我就是那个被顶的查查，我……我5发穿了2发）

而首下两侧都是间隙，只有中间的一块是有实体模型的，所以打907的首下也很困难。车体侧面则与430类似，上部有倾角，下方有履带。

907的车体正面对AP与APCR有良好抗性，扭动车体有很高的跳弹概率。而侧面则比较适合抵抗HEAT，聪明的MT玩家会针对不同的对手选择不同的姿势。

而907最让我印象深刻的地方是……它的前后导轮是突出在实体之外的。当907以侧面对敌的时候，907的前后导轮被击中不会掉血，所以断腿掉血只有二选一……（从那天要塞我断907前导轮断了三十秒都没掉血之后，我开始打后导轮，然后……还是tm不掉血！！！！！！！啊啊啊啊啊啊）

其实907后导轮的前半截是可以断腿掉血的，但是得仔细调地方。

总之，907是个装甲诡异程度有所提升的S系顶级MT，在高风险区域具有更好的生存能力，其实，也并没有特别强势，但奈何这车卖得贵，玩它的大神也很多，于是907就渐渐被神话了。

评分：B+、S-、S。

由于装甲的提升，907具有更好的综合生存能力，所以评分相比140有所提升。

配件：高光、输弹、锤稳。

#### T-22

T-22是S系10级MT里装甲最为诡异的一个，侧面是80mm55度倾斜的侧甲，正面是110mm65度倾斜的主装甲，首下只有三角形的区域有实体。

当T-22以大角度卖侧面的时候，几乎是无解的。与907一样，T22的侧面很难被断腿掉血，也具有相当不错的生存能力，炮塔更是没有弱点的光头。

但可惜的是，T22的射速在最近的几个版本被大幅削弱了，一辆100mm炮的中坦，其单发装填时间甚至比同级一些105炮、120炮都长，导致DPM仅有可怜的2400点，甚至不如9级车。

于是T22在实战中的表现就相对一般，尽管别人打它不怎么掉血，它……也没见着怎么把敌人打掉血啊！

履带也遭到了削弱，空有20+的推重比，加速手感却和其他MT相似，所以……整体上这辆车是S系10级金币车里最尴尬的一位了。

但是，安安稳稳倒车伸缩（或者文艺倒车伸缩），和对面重坦一点点换血，还是不错的，它可以用45度的角度进行文艺倒车，难度很低。新手如果抽奖弄到一台T22还是可以玩玩看的，但是不值得特意购买它。

评分：B+、B+、A-。

没有火力是致命缺陷。所以，它的上界很低，毕竟打不出输出就什么都不是，缺乏威慑力的T22目前也很难有特别显眼的发挥。

配件：输弹、高光、通风。

不选择锤稳是考虑到这种靠装甲混日子的坦克……应该去城里近距离讨论人生。

而高光则是在悲催的时候当个静默眼。

当然，也可以选择通用的输弹、高光、锤稳，或者纯狗斗的锤稳通风输弹机的配置。

## S系火炮：

S系仅有一条火炮线（当然还有来自KV2的S51分支），S系火炮由于从6级开始装备大口径主炮，在7-9级属于相对比较有用的火炮类型。

但需要注意的是，目前游戏中火炮的地位在逐渐下降，而新手对局势判别不稳定的情况下，S系火炮较小的射界会成为限制新手发挥的主要缺陷。

所以S系火炮相对的推荐指数不高。对于新手，这里还是推荐M系和D系火炮，尤其是M系火炮，在具有较大的口径的同时，也有不错的射界，相对比较适合新手发挥。

由于这是第一次提及真正的火炮（之前的金币小火炮其实是抛物线TD来着），所以稍微提一下火炮的玩法：

火炮使用Shift键进入上帝视角，然后可以用G键切换为弹道视角。

主要是选择合适的炮位，S系火炮射程通常都达到1400米以上，所以对射程要求不高，但Y系等高抛榴弹炮则对距离有一定的要求。

此外，因为火炮需要长时间的预瞄，所以建议玩家在对地图走位，双方交火点以及玩家的动作习惯有了解之后再深入研究火炮的玩法。前期请随意。

另外是，火炮开炮后，对手是可以看见火炮的弹道的，所以请在开炮后略微机动，以避免被对面按图索骥就地推倒……

最后，火炮需要的经验非常多，也是练车非常缓慢的，如果玩家想要尽快出高级坦克，火炮不是建议的选项。

### S系火炮线：★★

S系火炮线从SU122A开始，经过SU8、SU141、SU142、212工程升级至261，此外也可以选择从KV2升级S51再进入SU142。

由于只有一个S51路线特殊，而风格也相差不大，所以为了简化起见，将S51加入讨论，不再分线路。

S系火炮在5级就拥有152mm主炮，但实际伤害不高，而进入6级以后开始装备真正的152（单发600），到7级之后则以203mm主炮为核心火力。在当年，203主炮拥有单发超过1100的高伤AP弹，对8级车辆都有巨大的威胁，也被称为斯斯大大林林之锤。（和谐需要）

但随着火炮变动，AP弹的丢失导致各系火炮地位下降，S系火炮的单发伤害也从1850削弱到1050，可以说是非常忧伤了……

S系火炮相比其他系的一个好处是可以装备转速表，汽油3000块，转速表一直用，可以说即节约又好用，不过请不要一直开转速表，会损坏发动机。机动的时候打开，停车输出的时候观赏就好。

#### SU-122A：

S系的5级火炮，拥有122炮和152炮。其中，152炮是5级车里弹震（俗称眩晕、脑残光环、原谅标记、头顶草原等）时间最长的，但也就是11秒和10.5秒这样的差距……

而DPM就相当低了，半分钟一发是同级最慢的射速……整体上没什么优势，也就是个普通的小火炮。可以选择用白板122炮，射速快了很多，DPM也上升了。

S系标配：门缝射界。15度射界让你难受到想哭，但别急，后面还有更狭窄的……

评分：C-、C、C。

没有特色的低级玩具。

配件：火炮通用规则：输弹、通风、炮控必带。如果因为敞篷和弹夹而无法装备其中之一的，替换为炮队镜和伪装网。无其他选择。

毕竟你就是个远程输出。

没什么好说的，122炮白板就蹭蹭，152也就蹭蹭，请优先敲对面脆皮车比如Sfl IVc这样的玩意儿。

#### SU-8：

SU8开始真正意义上拥有152炮，因为现在152炮的射速提高到了可以接受的水平，20秒一发的152大礼包还是不错的。

但其实也就那样，射界17度。

射界低于30度基本就意味着只能对一个方向提供支援，所以……需要预判。

评分：C+、B-、B-

射速提升到标准水平。

配件：输弹、炮控、炮队镜。

152炮在上一级就点亮了，可以直接装，但载重会全满。不过对火炮来说问题不大，如果玩家不打算上配件，那么可以连履带都不要了。

#### SU-14-1：

斯大林之锤。1941年这货就在锤德国鬼子了。

单发1050的203主炮正式具有实质性的火力输出，也是同级最大口径的火炮。

但选择203就意味着射速受到严重的限制，DPM会降低到只有1100，也就是一分钟才能砸出去一发弹，如果炮术不佳，也可以选择升级版的152炮，射速更快，700的单发在同级也不差，持续支援能力会更好。

注意，射界仅有8度。8度射界……tan8 = 0.14，所以，你只能对一条线提供火力支援了……甚至如果路线宽一点你都没法完全覆盖……

评分：C、B、B。

如果熟练掌握203主炮，那么一次稳定可靠的毁灭打击对战局是有巨大帮助的。毕竟7级房的整体血量也就在一万不到的样子，一发击穿就是十分之一，就算没穿也有500左右的输出了。

但对萌新……很不友好。

配件：略。同上。

#### S51：

钢铁领袖的另一只锤子。

从KV2研发而来，所以可以跳过低级火炮的苦难，毕竟KV2打九万经验和火炮打六万经验哪个更难？当然是火炮更难……

射界一样，但射速略快了一点点。

一个小优势是，S51可以用白板履带装配203主炮，而且白板的152炮是直接附赠的无需研发。这样算起来还是赚了点？相当于用KV2过了白板期。

评分：C、B、B。

同样的，203装填慢，152单发低，请自行斟酌。

配件：略。

#### SU-14-2：

校车？

142有着60吨的体重，可以用屁股顶对面过来作死的小车了。

另外，它终于不是敞篷了。

另外，它的203终于有用了。

领袖的大锤子。

203的射速获得了提升，但152射速反而下降了。所以，玩家只能扛着203过日子了。

射界一如既往的狭窄。

评分：C+、B+、B+。

由于可选通风，它好用了很多，而203的射速略微提升是个好消息。

配件：通风、输弹、炮控。

需要换履带，不然没载重上配件了。另外，203炮比152炮轻哦。

#### 212工程：【可选保留】

作为锤子的终极版本，212拥有9级大口径主炮中最快的射速，最好的DPM。

射界一如既往的狭窄。

但是载重很良心，可以直接白板履带配上全部配件。

203在8级开始正式投入使用，而9级发扬光大，35秒左右投放一发1050单发的HE还是有不错的威慑力的。

顺便，这车也可以通风。

评分：B-、B+、A-。

9级最好用的火炮之一？虽然火炮也没几个就是了……与M系的5355具有不同的风格，212的火力更准，5355射界更大。

配件：同上。

不需要研发发动机和履带就可以直接出261，不过如果保留这辆车的话，把履带发动机都更换之后会有很好的机动。

#### 261工程：

261突然就没了203炮。

改成了更加精准的180mm主炮。在过去，这门主炮拥有1100伤害的AP弹，穿深高达360，是可以对敌人造成致命打击的火力。

但如今，单发900的HE……在10级车里很不起眼了。毕竟人家TD的152HE也有1100了。

机动性是261最后的希望，它是10级火炮里跑得比较快的一个。所以，也许利用机动转场能够带来不错的发挥。但也仅仅是也许。

评分：C+、B、B+。

火炮改动之后261是最大的输家。曾经它用AP当TD，如今，TD用HE当火炮了……白瞎了这超长的管子。

配件：略。

转速表、汽油、饮料。261的极限机动和火力。

没了~

# D系坦克

鉴于加上楼主有三个人投票D系……那么我们就乳得一下。

D系坦克也是老三系之一，具有两条TD线，三条HT线，两条MT线，一条LT线和一条火炮线。

D系坦克的优势分布主要在8-9级，此时，玩家可以体验到高性能的大口径反坦克炮，拥有良好护甲的重型坦克，火控良好的中型坦克，以及口径巨大威力可靠的自行火炮。

但与之相对的，6-7级的D系坦克相对不够突出，处于中游水平。

与之前S系一样，我们从TD开始。

## D系TD：

D系共有两条TD线，一线TD以白兔为终极坦克，其装甲随着等级逐渐获得提升，与之相对的，隐蔽、机动逐渐削弱。

而二线TD则是以蟋蟀15（曾经的大白云）为终极坦克，其全系都较为脆弱，但在8-9级获得了良好的隐蔽，并有相应的大口径主炮可用。

D系TD是比较推荐新手使用的，与S系TD逐渐偏向前线不同，D系TD以高可靠性的远距离支援为特色，也是很值得体验一番的。

### D系1线TD：★★★

D系1线TD是从三号突击炮G型 – 四号坦克歼击车 – 猎豹 – 猎豹2 或 斐迪南 – 猎虎 – E100坦克歼击车 的路线。

在5-7级，1线TD具有相对不错的隐蔽和机动能力，而在8-10级，隐蔽削弱但火力获得了提升。除了6级的四号坦克歼击车因为穿深缺陷而体验不佳之外，其他车辆都是较为不错的。

#### 三号突击炮G型：【可选保留】

曾经D系只有一台三号突击炮，直接由追猎者研发而来，后来不知道官方抽了什么风又拆分成了三突G和三突B。

三号突击炮常常被大家戏称为三兔子或者三号兔姬炮。一般默认都是指5级三突G。

三兔子具有良好的隐蔽系数、可靠的火力（105榴弹炮或者75mm主炮可选）。同时，良好的机动性使得它具有在战场上提供灵活支援的能力。

当然，视野的削弱（310m）和载弹量不足（75炮仅有36发）成为限制三兔子的主要缺陷，不过，玩家也可以考虑使用105榴弹炮来变为更加丧尸的打手……注意，三突G的所有主炮都有完全相同的火控手感，1.7秒的缩圈时间绝对会让玩家理解到什么是精准的德国工艺。

而如果是真正的大丧尸，甚至可以选择次级75炮，在损失了单发伤害的情况下，获得10度的极限俯角，具有极好的体验。（但在高级房对金币弹的需求就更大了）

评分：B、A-、A+。

除了视野的缺陷之外，三突G几乎是完美的。当然，在你打空过一次炮弹之后可能就不会这么想了。

配件：输弹、通风、炮队镜或伪装网。105炮可拆除输弹更换为伪装炮队。

速射型75炮可以持续断腿来对敌人造成连续打击，所以输弹机是个不错的选择。而105则逮一发就回本……

白板期使用两门白板炮，第二门穿深和俯角更好，但更沉重了。在更换履带之后可以自行选择配件和主炮。

#### 四号坦克歼击车：

俗称四姐。

其实四姐有着比三突更好的隐蔽、更加优秀的主炮、更好的视野，但在59横行的阶段，一门主炮能否有效击穿59正面是个要命的标准，而现在，能否击穿R系肥宅、C系111、112的裤裆也成为同样要命的要求。

但现在环境对四姐其实不算恶劣，综合看起来，四姐也不算是一台太过弱势的车辆，不过穿深垫底这个事实实在是没法洗了……

如果玩家熟练掌握弱点，并合理使用金币弹，四姐可能还有不错的上限来着？毕竟，350的视野和6级最佳隐蔽在手啊。蹲好坑黑好枪还是不错的。

短88在加强后性能超越75炮，是个巨大的提升了。

评分：B-、B+、A。

除了穿深低对新手不太友好之外，四姐也许还行。当然，考虑到TD经常面对恶劣任务，也必须考虑金币弹穿深的问题。

配件：与三突一样，输弹通风加炮队镜。

白板期比较惨烈只有白板的白板炮可以用……所以，4000全局出个履带你至少可以是个高级版三兔子啊。

#### 猎豹：【可选保留】

猎豹是我个人很喜欢的一辆车，良好的火力和机动，搭配上一个偶尔能跳弹的炮盾，火控也很舒服，远距离黑枪很精准。

当然，从猎豹开始，1线TD的隐蔽开始大幅度下降，猎豹的隐蔽系数就已经无法与优良沾边，只能说及格线附近，需要谨慎地选择作战距离了。

顶级105主炮拥有优良的火控、穿深不错而且衰减很小的金币弹，在远距离输出时相当优秀，喜欢无限断腿的玩家也可以选择D系传家宝长88（88mmL71主炮），不过火控性能会略有损失。

不要去前排作死是给猎豹的唯一忠告。

评分：B、A-、A。

244穿的金币弹至少在火力上是可以接受的，DPM与单发伤害都还不错。

配件：输弹、通风、伪装网或炮队镜。

白板请一直用75炮，直到打出长88为止。中88的俯角只有5度会非常难受的。

先出长88再出履带。

#### 斐迪南：

真的不建议出这货哦。

从猎豹研发斐迪南需要77500的经验，但如果从虎P研发的话，就需要150000了。

斐迪南现在也被称为废铁男，曾经它以200mm的装甲在8级房还能卖萌，但现在，高穿深火力越来越多，200mm的正脸会被抽得很惨……而机动很差、射速与猎豹2一样更加难受……

总之，它是辆试图靠装甲吃饭，结果脸被人打肿的倒霉蛋……

最后，它的火力与猎豹2完全一样，但火控更差了，机动也废了（对，我没想通多了个成员，多了那么多体重，为啥火控会更差啊喂？）。

除了血量优势和1.5度的俯角优势，斐迪南还有啥？

评分：C、B、B+。

隔壁的猎豹2甚至有点想笑。

配件：同上，安稳输出吧，你去前线想干啥？

白板期极其蛋疼，换105炮没载重装配件，用长88火控尴尬。就算它研发猎虎能比猎豹2省下来两万经验，但是碎掉的键盘就会更多……

#### 猎豹2：【推荐保留】

看完斐迪南，快对猎豹2 表白。

更好的火控、更好的机动、差不多的隐蔽、甚至还有更好的装甲！是的，更好的装甲，战斗室拥有150mm60度倾斜的装甲，足以抵抗同级的大部分火力（被300穿概率性击穿请自己面壁）

无论是远距离黑枪、中距离卖头、近距离……额，近距离还是算了吧，猎豹2可以胜任绝大多数需要火力支援的场景，128炮的高单发优势也可以让它和小口径MT一炮换一炮（别和390之类的HT换血，划不来，你血少）。

评分：B、A-、A+。

新手只要能卖头，猎豹2就打出一半的特点来了。如果还会跑路机动，那就是全部优势。

配件：输弹、通风、炮队镜。

不选择伪装网是因为猎豹2 可以在前线卖头，等三秒钟出炮队压制视野的优势也许会大一点。

虽然可以用白板履带安装128炮，但这样会导致你没有任何额外的载重了。请首先研发履带，然后再研究128炮。

发动机可以明显提升猎豹2的机动性。不过白板期装备的话会导致负重增加于是无法安装配件和更换火炮。

#### 猎虎：

猎虎拥有不错的DPM、偶尔有用的炮盾装甲，但隐蔽、机动的缺陷，以及两边脸蛋的明显弱点（是的，250mm垂直就是弱点）。

正面或许能抗一下7级车的炮弹？

总之，猎虎的手里只剩下了那门长128炮了，以及？2100的换血用HP？

远程黑枪是猎虎的核心，近距离作战会因为沉重迟缓的机动被各种调戏。但在合理距离上，128炮560一发的伤害会狠狠打击对手的。

评分：B-、B+、B+。

慢、脆（？）、亮是三大核心缺陷。

配件：输弹、通风、高光。

390的视野可以选择高光了……这样你被对面点的时候也许还能挣扎一下？

发动机还是猎豹和猎豹2 的，这个传承啊……

白板期的128炮其实和完全体区别不大，毕竟……490和560只有一点点距离（此处From B站 Import 鬼畜区配音）

#### E100坦克歼击车

虽然名为坦克歼击车，不过考虑到德国人的命名风格，有厚重装甲的反坦克炮被成为突击炮，所以……白兔的名称由此而来。

170mm的大口径主炮，420mm的游戏第一穿深，1050的单发伤害，你还要什么？

想方设法用420搂对面一发就行了。

不过实际上，你经常面对的是残血的对手，灵活的MT，卖个头就缩回去的LT，腆着个13脸过来作死的H……慢着，最后那个别走！

对于白兔这样的超大口径TD，威慑力是比输出更重要的因素，在劣势线路适当暴露自己以威慑敌人不敢进攻，或反过来藏得更深等对面强杀的时候Surprise……如果你还想自己不亮就远远打黑枪，那么你就会面临对手基本都是残血才被你收个人头没肉，或是残局对面四个你一个的场面……

评分：C-、B-、B+。

虽然穿深很好，火力很足，但在新手手里，1050基本就收个400、500的残血，反而没什么优势，射速慢会失去很多射击机会。

配件：输弹、通风、炮控。

总而言之，你想方设法砸个1050的满伤，这场就满足一半了，如果来上两发，你就完成了自己的责任……

而实在不行，你一个人看守一条线路也是可以的……毕竟，你其实是个HT？

### D系2线TD：★★★

2线TD是哪个版本新出的来着？？？？？

2线TD是指从Sfl IVc – 犀牛 – 埃米尔 – RhmBWT（莱茵） – IVWT（四运） – E100WT 啊不对，蟋蟀15 的线路。

在当年白云是银币车的时候，这条线也叫做白云线，不过现在嘛……

从8级开始，2线TD具有相对良好的隐蔽和火力，同时89级具有全向炮塔、高精度的128炮以及大口径150炮可选，具有相当不错的火力支援能力，可以作为团队后盾以及火力支点。

但整条线的装甲都极度脆弱，保鲜膜护甲几乎是百分百会被击穿（没打穿的话对手会气得砸墙），还有被大口径HE一发入魂的风险。（看折腾，挨火炮，一发入魂真霸道？）

莱茵和四运的全向炮塔是这条线的突出特色，没有白板期的这两个TD也有着相对不错的战场表现。当然，在白云替换之后，蟋蟀15成为一辆没什么太大意义的10级车了……

#### Sfl\_IVc：（防空履带车？）

顶级炮拥有90度仰角而被称为防空炮或者防空履带车。

而奇妙的外形也被称作澡盆、烧烤架等等……

不过，需要注意的是，对天空开炮并不会打死自己，因为坦克主炮的有效距离是720米，超出这个距离的炮弹会自动消失。（我不太确认这个720米是实际距离还是只算水平？不过，总之你是打不死自己的）。

顺便一提：机枪射程400米，坦克炮射程720米，火炮炮弹射程仅受自身弹道影响。但这三种武器的区分方式不明……也许是用30mm作为分界线？

脆皮、大馅、没隐蔽、没视野，除了机动还不错已经炮说得过去之外，没有任何特色了。

顶级炮是D系长88的削弱版本，有注意武器名称的玩家会注意到，88炮有三个命名版本，在坦克上名叫KwK（莫名有点萌？），在TD上叫做PaK，而在IVc上则是Flak。而IVc的Flak似乎是防空炮的意思？原谅楼主对德国工艺不太熟。

但尽管如此，短88才是最适合IVc的主炮，因为长88的射界仅有10度，而短88则有24+24的射界。对于一个脆皮大馅生存能力堪忧的车，更大的射界至少可以让你有机会打出一发反击。

而短88炮145穿的银币蛋，194穿的金币弹，对于5级车来说绝对够用了，基本没有无法击穿的困扰。

（白板75炮和短88有85度的仰角，而长88则是90度）

如果玩家和楼主一样作死，就会发现IVc的机动在城市作战时很有用，17的单位功率以及良好的履带为IVc提供了这条线上仅次于蟋蟀15的机动性。当然，仅限硬地。（所以需要城市巷战花式作死啊）我还记得这辆车的毕业场是在齐格菲防线，我用IVc在城市里和对面各种MTHT谈笑风生。

话说回来，这车除了机动和炮，一无是处。保鲜膜装甲、智障隐蔽……

评分：C-、B-、B-。

由于版本变动，TD视野丢失，IVc现在是谁都能蹭一下的大饺子。

配件：炮队、伪装、输弹机。

练车没什么好说的，白板炮的139/174的穿深在5-7级房还可以用，之后用白板履带换上中88就可以过日子了。顶级炮没有任何研发意义，除非你想看一下游戏里天空最中间那个贴图陷阱（我这么一说你们是不是会更想点了？不过85度的仰角也能看到的）。

顺便，这辆车如果你不用顶级炮，那么履带就不用点了……

#### 犀牛：

和IVc一样的薄皮大馅，而更惨的是，机动还没了……车体更加沉重，发动机却更差，心疼元首一秒。

犀牛使用正版的长88作为顶级主炮，在6级TD里，203的穿深可以说是非常优秀了，仅次于F系TD以及某Y系天坑。

虽然中88拥有更好的火控，但考虑到分房压力，长88还是最佳选择。而且也不像IVc那样会有射界的损失。

受限于尴尬的隐蔽和装甲，犀牛需要更加远离战场来保证自己的生存，所以也对玩家的要求更高。不过，精准的德国工艺允许玩家对前线提供有效的火力支援，前提是……得对地图足够了解。

评分：C、B、B

与IVc一样的困扰。

配件：输弹、炮队、伪装

和IVc一样的配置。

需要注意的是，你可以用白板履带承载配件和短88，但无法更换顶级炮，所以……请记得点个履带。

毕竟你不能带着短88在8级房过日子啊。

#### 埃米尔：

人称15响的埃米尔，因为顶级炮只有15发炮弹……

更尴尬的是，顶级炮还没有金币弹，只有231穿的银币蛋。

而如果你用白板炮……虽然炮弹够了，但是300的单发伤害，169/227的穿深……就没什么好讨论的了。你的隐蔽机动甚至比你的上一级更差了……

这辆车唯一出彩的地方是15度的俯角，可以在山坡顶上微微微微露出一点点炮塔尖儿打人。

全身上下50mm的装甲，我希望你不要直面对面的肥宅和KV2。最好也别被T49盯上了。

15发炮弹你是带HE呢还是不带HE呢？带几发HE呢？12秒一发只要三分种你就没炮弹了，之后该干啥呢？

评分：C-、B-、B-。

这次上限是被尴尬的载弹量限制了。而如果是用白板炮……猎豹看了看自己的105炮并对你扔了个滑稽。

配件：输弹、炮控、炮队镜。

顶级炮极其尴尬的载弹量需要你每一发都非常慎重。所以，带上炮控吧。

370的视野允许你带个炮队和对面互相亮，请不要想着自己不会亮的好事情，你隐蔽只有11%诶。

白板炮也许是个可用的选择？不过考虑到大部分情况下玩家也活不到打完15炮的时候……毕竟我埃米尔的最高输出也就3746。

#### RhmBWT：（莱茵）

全称莱茵金属-博西斯武器运载车。所以简称莱茵。

恭喜你渡过了整条线的白板期。IVc、犀牛和埃米尔上吃的苦都可以让对手给你补回来了。

隐蔽、火力和全向炮塔成为莱茵的核心优势。

高达22%的隐蔽系数配合伪装技能足以做到百米静默不亮，全向炮塔允许莱茵在静止模式下打击多个方向的敌人，最重要的则是火力的明显提升：

经典的德国128炮、丧心病狂的150mm大口径主炮都是不错的选择。对于喜欢远程支援的玩家，128炮精准可靠的火力投送能力可以有效打击对手，而150炮则在中距离上对敌人造成致命的伤害。

虽然有很多人说150炮用于进城伸缩……但其实这是错误的玩法。150炮并不影响莱茵优秀的隐蔽能力，所以，150炮更适合在掩体附近的草丛里等待时机，并在开炮后立刻撤离。

128炮则适用于持续性的火力打击，所以就需要更加靠后的掩蔽场地。

但请注意，虽然150炮弹速较慢（645m/s的AP和516m/s的HEAT），但并不意味着无法进行远程输出，334穿深的HEAT在远距离上掌握好预瞄距离，依然能够有效命中敌人，对于那些跑直线的耿直boy就更不用说。楼主就曾用150炮淡定看着1390（那时候还是8级的）灭点之后跑直线跑了五秒钟之后被我一路判断轨迹一发带走。

顺便，150炮更轻，会让机动性略有提升。

评分：B、A、A+

在视野没有削弱之前，莱茵绝对有实力进入S级。但现在……默哀。

配件：输弹、伪装、炮队镜，或者输弹、炮队、炮控。

没有白板期是莱茵的最大优势，但白板履带无法装备输弹机，对输出能力是一个轻微的削弱。不过履带研发也很便宜就是了。

完全体之后玩家可以自行选择128或者150炮，而后面的四运也同样提供了两种火力风格。

实际上，曾经的白云也有128和150两种主炮可选，可惜……

#### IVWT：

四运，莱茵的升级版本。使用四号坦克的底盘，于是车体正面被强化到80mm，并具有更好的机动性。但相应的，隐蔽受到削弱，虽然15%的隐蔽依然不错，但相比莱茵就明显差了一截。

四运的顶级炮与莱茵一样有128和150可选，但长128炮的560单发伤害是个明显的提升，相比之下，150炮固定的射速和火力，以及金币弹不变的穿深就成了比较尴尬的问题。

所以四运玩家一般都会选择560单发的长128炮作为标准的TD作战（但不排除有丧尸选择150……甚至用150打HE……）

与莱茵一样，IVWT适合在后排黑枪输出，而150的单发威慑力在9级车中已经不算很明显（一发半管血和一发三分之一血的差距很大的）。所以，安安心心提供火力支援就好了。

注意，四运的车体正面俯角最差，而车体背面仰角最差，这个可以在游戏中观察建模就看出来，四号坦克的车体略微突出干扰了坦克炮炮管和炮尾的俯仰角。所以，用侧面对敌是四运的基本操作。必要时也可以倒车从山顶上探头出去打人……嗯，别被对面152喷到就好。

评分：B、A、A。

相比莱茵，四运提升了火力和机动，却削弱了隐蔽，而视野没有变化，这导致生存力下降。

配件：输弹、炮控、炮队，或者输弹、炮队、伪装。

白板期的四运可以使用来自莱茵的150炮，这样你就有足够的载重来安装配件。而更换履带之后，就可以研发长128炮作为主要火力是用。

由于曾经150炮是白云的顶级炮，很多玩家会在四运上点亮这门150，但现在已经没有必要了……所以四运可以跳过加长型150炮。

#### 蟋蟀15：（蛐蛐）

白云的替换车，刚刚替换的时候，蟋蟀15有着超越MT的机动性，倒车速度也有20，更有着良好的火控。开局和查查一起抢点不是开玩笑的。

可惜现在，蟋蟀15的机动、火控都被大幅削弱，它依然可以开局抢点，但是没法退回来，火控也没法在遭遇战中提供快速的火力打击。顺便，24度的旋转速度真的不是在开玩笑么？

这门长长长150炮具有惊人的高弹速，银币蛋270的穿深也不能说差，可惜金币弹334真的非常尴尬……而火控，它只能打固定点位的目标……

不说数据可能不是很直观，蟋蟀15旋转炮塔的扩散系数高达0.384，而相比之下，4005的炮塔旋转扩散也仅有0.288，前一级的四运使用150炮扩散是0.153，用128炮则只有0.115……更不用提大部分重坦0.096左右的扩散……

也就是说，你扭头的圈，可能比隔壁140全速飞奔的圈还大……

这一刀可以说是把蟋蟀15彻底砍没了。

我就不说隐蔽只有11这样的问题了，一个TD，炮不准，你有什么用呢？

顺便，蟋蟀15的150炮射速比前面四运的射速还慢……你真J儿丢人。

蟋蟀15的转速是24度。和楼下的重坦7201一样差……30度的四运、38度的莱茵、36度的埃米尔面带滑稽。

评分：C+、B、B。

由于要命的扩散，玩家需要长时间的预瞄和预判才能有效打击敌人，可以说只能守株待兔。对于飞奔中的敌人毫无打击能力……

配件：输弹、炮控、炮队镜。

尴尬的是，蟋蟀15还有纸面上非常好看的缩圈时间，1.5秒的瞄准速度多么诱人……个屁啊，你想，你扩散是别人的三倍，所以，你就需要额外一个瞄准周期来缩圈（瞄准速度的意思是，过这么长的时间，你的瞄准圈就缩小到原来的e分之一，近似是三分之一的样子）。

数据化的说：

四运的瞄准时间是2.1秒，蟋蟀15是1.5秒。

如果四运需要N\*2.1秒的时间来缩圈，那么蟋蟀15就需要(N+1)\*1.5秒，我们可以轻松地算出来，N=2.5的时候两个车瞄准时间一样长。嗯，就是说，如果四运需要瞄准5秒，那么蟋蟀15就也需要5秒……大家可以想想看，一辆TD停车输出的时候，你一般瞄准要多久？

#### 仅供纪念：E100WT（银币版）

昔日的白云拥有6连发弹夹，200mm的车体装甲（但是别忘了头20mm）。

作为一辆顶级TD，白云曾经拥有游戏里最为稳定可靠的破坏力，以及被破坏力。

一个弹夹带走同级所有坦克是理所当然的事情，一场战斗炮被打坏三次也是理所当然的事情（当年修理箱可是一次性的）。炮术大师曾经是白云的必修技能，446米安全距离也是白云玩家的必修课。

在萌新手中，白云是脆皮大馅的送肉车，在大神手中，白云是暴力输出的割草机。

从没有一辆车能够像昔日的白云那样两极分化，10秒内打出3360点理论输出，但有着一分钟的冷却期……

而另一种全程150炮打HE的白云则是损人不利己的改进型丧尸：2.5秒一发150mmHE弹，在能够让对面白云一脸蒙B的时候，还能让对面摆角度的重坦怀疑自己被针对了（这狗白云就为了糊我侧面四发HE？），现在的玩家面对打HE的五重有多头疼，当年被白云糊了四发HE的就有三倍多一点的头疼（不是四倍是因为单发950还是差了点）。

嗯，还有最后的加强型丧尸：用128炮打HE。700的HE糊重坦没啥感觉，但是白云内战的时候就………………

对，楼主曾经是改进型丧尸，本来准备教对面128白云做人的时候，发现它是个加强型丧尸……

关于白云的评分，我们在后续讨论金币TD时再进一步吐槽。本层仅供怀念被吃掉的银币白云。

### 金币TD：

D系的金币TD似乎挺多的：

5级四兔子、

6级大麦克斯

7级E25、斯太尔WT

8级天蝎、酒瓶子、88虎

以及10级的白云。

此外还有猎虎H这个可能是特种车的玩意儿，不过我并没有在野队遇到过这辆车。

##### 四号突击炮：

四号突击炮可以理解成一辆具有分房保护的白板三兔子。

我喊他死兔子好了。

中75炮的110穿110单发伤害相比三兔子略有下降，不过射速更快，所以DPM相差不大，61发的载弹量也绝对够用。俯角仅有6度，比起装备同样主炮的三兔子的10度俯角还是有一定差距的。

隐蔽系数相比三突略差，不过没什么明显差别……

当然优势是分房保护，最高只会进6级房，对于涂油老手来说也许是个好消息。

现在个人任务会赠送这辆车，由于一级任务难度较小，绝大多数玩家可能都已经弄到手了……没有的话也不必花钱购买，这并不是一辆值得氪金的车。

因为和三兔子太像了。

评分：B-、B+、A

发动机削弱了，所以并不像三兔子一样灵活，在格斗距离上的表现相对差一点。中75虽然可用但也不是特别出彩。

配件：输弹、通风、伪装网。

#### 大麦克斯：

在TD视野被普遍削弱的版本，大麦克斯的400视野成为值得玩家一用的金币TD。

在6-8级房，400米视野都是最为优秀的那个级别，可以和8级LT一较高下。而还算能看的隐蔽系数，也允许大麦克斯在稍微有点风险的草丛蹲坑静默。当然，机动性的缺陷让你只能当个防守眼，而不是前排作死……

最后，15度俯角，169穿的银币蛋，和埃米尔一样可以卖个战斗室出去。

评分：B-、A-、A+。

虽然有着机动性的缺陷，但碾压级的视野可以在战斗中发挥出独特的优势。不过脆皮大馅会导致残局能力下降，对玩家的要求很高。

配件：输弹、高光、伪装网。炮队、高光、伪装网。

这是少数几个我不选择输弹机的坦克之一，因为比起火力，暴力提升视野可以让我在更危险的路线上单独行动，不再依赖队友。炮队镜能够为大麦克斯带来安全的点亮距离，高光则是用于自保，在机动时有机会发现敌人的部署。

#### E25：

蟑螂、苍蝇拍、元首的半自动步枪。7级房的涂油神器。

它有分房保护不会进入9级房。不过最近似乎版本变动取消了分房保护？我不太确定这一点。毕竟我昨天组队的时候被12244带进了9级……头疼

E25是一辆完全强化型的7级三兔子。360米视野，极好的机动性，DPM赶超10级车的75炮，以及极好的隐蔽性共同组成了这辆可以合体E75的金币车。

速射火力是E25最大的优势也是最明显的特点，组队的E25可以完全封锁一条路线，并对不小心暴露的敌人带来毁灭性的打击……是的，断腿断到你死为止。

由于装甲脆弱，E25需要玩家对地图和走位有一定的了解，避免暴露在风险地行中。同时，也需要玩家熟练掌握双方的视野和隐蔽，避免一开炮就被亮，一黑枪就报警，刚进草丛自动被毁……

毕竟如果你不能持续输出，你的DPM就是在说笑话。

评分：C、A-、S

两极分化是E25的主要特点，没有隐蔽技能、没有良好走位的E25就是一辆大号的5级车，75炮也很难有效打击敌人。

而隐蔽在前线，持续输出并且还不会被发现的E25则让对手头皮发麻，和你发现有只蟑螂从你的桌子上爬过去然后找不到了一样可怕。

（是发现房间里有蟑螂可怕，还是知道房间里有蟑螂却找不到更可怕呢？）

配件：输弹、通风、炮队镜。或者，输弹、通风、伪装网。

如果有团队配合，上述两种配件的E25可以组合起来加入战斗，一辆负责侦查，另外一辆输出。

而且配件可拆，所以可以和好友商量着来。

请不要和同级的其他TD组队……因为分房不同，节奏也不一样。

可以和E25配合的小车可以考虑1357，但请注意分房问题。

#### 斯太尔WT：

其实它比埃米尔更适合作为莱茵的前置车辆。

88mm主炮，后置炮塔，脆皮鸡。

隐蔽能力甚至比莱茵更好，360的视野在7级车里不算太差。而不错的机动性则允许你到处乱跑，然后用8度俯角架炮输出。

请注意，车体正面俯角8度，但车体两侧有突起导致有一些角度只有2度俯角，建议玩家在时机允许的情况下用侧面或者菊花对敌。

朴素的黑枪支援型TD。没什么好说的，找好草丛，蹲好，黑枪。对面扑上来了就赶紧跑吧（手动滑稽）。

评分：B-、A-、A+。

全向炮塔，高隐蔽，但到底是哪里限制了斯太尔的上限？因为DPM不是很高……以及88炮的威慑力不足。

配件：输弹、炮队、伪装网。

没什么好说的，标准蹲坑TD的配件。

#### 猎虎88L/71：

我刚刚说了88炮威慑力不足？请帮我收回这句话……

在88虎身上，这门射速爆炸的88炮就是一切。

390米视野，250mm的战斗室，DPM接近2800的88炮。以及尴尬的机动、悲催的隐蔽……然后被金币弹吊起来打。

88虎有分房保护，不会进入10级房。

这门高射速的无限断腿88炮曾经是88虎成为打钱利器的主要原因。射速快，能断腿，炮弹便宜，银币蛋穿深足，这几条在游戏的早期版本还是不错的优势。但现在金币弹泛滥，重甲车辆频繁出现，加上天蝎这样的高穿128炮横行，导致猎虎的火力优势不再明显，反而是机动和隐蔽的缺陷越发严重。

在熟知双方穿深的情况下，88虎可以利用掩体卖头（战斗室）输出，在面对低级车时也可以直接站桩带走。首上150mm倾斜装甲可以抵抗200的穿深，首下则有160-180mm的等效厚度。这在面对同级车的情况下是不够的，所以还是请尽量避免和敌人近距离作战。

顺便，现在修理箱可以无限使用，所以，88虎想要连续断腿的机会也小了很多。

总之你就安稳远程黑枪吧……时代变了，大人。

评分：B-、B+、B+。

390的视野是个小亮点。但除此之外，真的没什么了。能让你连续断腿对面还不修的局面已经不多见了啊。

配件：输弹、高光、通风。

你要不试试用脸皮和视野肉侦？

#### JPZ-4/5：

人称酒瓶子的8级TD。

良好的隐蔽、良好的机动，以及还算不错的银币弹穿深是酒瓶子的主要优势。

但与之相对的，尴尬的视野、纸糊的装甲、单发和DPM不佳，以及金币弹穿深不足是很要命的问题。

如果它有良好的火力，也许它可以成为8级的E25，但一辆没炮塔的TD，输出能力还尴尬的时候，就真的没什么好说的了。

利用机动到处偷鸡黑枪打输出是这辆车的主要打法，定点打输出你抢不过同级的TD，机动输出比不上同级的MT。最后你只能到处找地方黑枪。

评分：B、B+、A-。

比起88虎，也许现在酒瓶子是个更好的选择。至少，装甲确实没什么用了。

但为什么不选择天蝎呢？

配件：输弹、通风、伪装网。

360的视野你要是78级房还可以带个炮队镜。但你进9级和10级房啊兄得。

#### 天蝎：（天蝎G只是自带涂装而已）

（天蝎的战斗室内侧右边有妹纸贴图诶）

其实这是辆扛着128炮的MT。

车体侧面的俯角7度，正面5度，屁股2度，记得找角度。

DPM还能看，机动性良好，全向炮塔，一门128炮在10级房也还是挺好用。以上就是天蝎的全部优点。

然后，没有隐蔽、没有装甲，炮控其实不算很好，但也还够用。

总之，这是个远距离打黑枪，跑路也方便，迫不得已的时候当MT搞点骚操作的TD。

机动强化型莱茵？

评分：B、A、A+

总之你一发490，穿深246，还有311穿的金币弹。你有理。

其实你火力没莱茵强，因为射速差了很多，但是血量和机动的优势，让你至少在金币TD里还不错。如果萌新想打钱，买个天蝎总之不会有太大问题。

配件：输弹、炮队、伪装。

拉开距离黑枪。拉不开了？默念你是黑豹，你有40吨车体，你至少可以撞对面LT。别撞重坦啊ヽ(●-`Д´-)ノ。

#### 猎虎H：

似乎这玩意在特殊活动的时候卖过？我真的不太确定。

装备128炮，视野削弱的白板猎虎。至少这玩意比起88虎火力是有明显提升的。现在大家都讲究单发制胜，不搞什么细水长流的玩意儿。

评分：B、A-、A。

视野370？

总之你就安稳用主炮爆对面狗头就行了。猎虎怎么打，你就怎么打，而且你分房还有优势来着。

配件：输弹、炮控、通风。

#### E100WT：

现在白云卖到了1388？KZW你脸还要不要了？

一炮遮百丑说得就是这玩意。

改动后的白云车体只有80mm了，所以，全身上下都没装甲。然后游戏里倒数第一的隐蔽系数……嗯，4005倒数第二？

除了一门弹夹128炮一无是处。

但是，弹夹128炮都有了还要什么自行车？2秒一发560是打人不疼还是怎么滴？

60秒装弹怎么了？逮住机会就是2800的输出啊。

嗯，对于萌新玩家，建议以一场打穿一个弹夹为小目标。

请选择那些被逼到死角或者开阔地，跑不掉的目标……不然你探头出去了，可能你的对手后撤了，换上来一个五胖子。

评分：B-、B+、A+。

萌新手里薄皮大馅，还不一定能吃到肉，不过弹夹炮至少容错率是够的，你直接送出去不被4005一炮带走的话，至少5发穿个一两发吧？

配件：炮控、炮队、伪装网。或者炮队、炮控、高光。

伪装网是固定增加隐蔽，你如果需要心理安慰就带上。

内衬防不住击穿的HE，所以你该死还得死。

然后弹夹敞篷车没有输弹和通风，你说还能带啥吧？

## D系HT与线路上的MT：

接下来是D系的重坦。

作为主要取材于一战末到二战结束的D系坦克，游戏中车辆的真实建模、高还原度和收藏意义成为D系坦克吸引玩家的主要因素。

但史实坦克的设计与性能并不完全符合游戏的特点，D系重坦在中期并不具有特别突出的优势，而顶级坦克则都略有一些缺陷，导致游戏体验并不十分友好。

不过，E系列的图纸坦克，鼠式原型车等图纸或试验性车辆，具有独特的优势，也很适合玩家体验。在9级阶段，D系坦克具有优良的装甲和可靠的火力，是其战术地位最高的阶段。

D系HT主要分为3线，最早的老鼠线，后来的E100线，以及最近改动的VK7201线。需要注意7201的前置车辆4502其实曾经是老鼠的前置车……

由于车辆研发路线包含多种坦克，这里我们将四号等MT也列入在HT线中，以便于玩家查阅。

### D系1线HT：★★★★

以最为著名的D系末日战车——鼠式坦克——为代表的D系1线HT是很多老玩家的经典回忆。

随着版本变动，小老鼠和米老鼠的修改，让这条线的整体强度获得明显提升。

1线HT从IV-H号坦克开始，经过3001(P) – 虎式P型 – VK10001(P)猛犸 – 鼠式原型车 – 鼠式坦克。

整条线路具有经典的厚重装甲，4号不谈，3001P具有大面积160mm的炮塔装甲，虎式P具有200mm的正面主装甲，猛犸则是8级重坦里出名的坚固……

不过，通用的首下弱点、脸蛋垂直区以及头包等弱点，也限制了这些坦克的实战能力，低下的机动性也非常要命……

总之，这是一条比较适合新手入门，以优雅而缓慢的姿态去送死的坦克线路……

#### IV-H：【涂油？】

经典的四号坦克，因为版本改动，四号坦克从原来的一辆拆分为A、D、H三种。

5级的IV-H具有高性能主炮，更具有无需更换履带的优势。105榴弹炮或75长管炮分别适合偷鸡秒杀或者远程输出。

装配75mm主炮的IVH适合远程火力打击，以精准的德国工艺作战，不过DPM相对不高，在面对换血时略显尴尬。所以请保持距离，只有必要的时候打近战……

而105榴弹炮的IVH则用于中近距离作战，大口径的MT依靠装甲在前排的高风险区域机动，寻找合适的机会以给对面坦克的侧后装甲致命打击。

而面对脆皮MT的时候，105榴弹炮的HEAT弹也足以击穿其正面，造成350的恐怖单发伤害。而且，实在不行你还有HE可以用。

别和高级车硬碰硬……你的装甲并没有什么用……不过机动还算不错，推重比18左右还是比较灵活的。

评分：B-、B+、A-。

灵活的喷子炮其实是四号和M4的主要优势，灵活使用不同弹种，可以很好地打击敌人。良好的10度俯角手感会很好。（奇怪为什么我记得侧面应该影响俯角的啊……但是看数据现在是全面10度了）

配件：输弹、通风、炮控。输弹、通风、炮队镜。输弹、通风、高光。

使用105炮可选炮控，75炮的话随意……其实105炮也可以用不带炮控。

此外，如果不想换履带，可以用输弹、高光、炮控的配件，刚好能够支持白板履带顶级炮。

白板75和中75差别不大，所以可以直接慢慢打，没什么明显的白板期。顶级炮还是中75请玩家自己体会。

涂油狗当然是直接105了~

#### VK3001P:

谁是短88加强的最大受益者？当然是这货了。

白板直接研发短88，只要9500经验立刻成为有实战能力的黑枪MT。

对，D系MT不黑枪干啥？

白板炮塔大面积80mm，炮盾附近160，完全体炮塔则是大面积160，小面积200+……在遇到你确信不打金币弹的对手时可以卖头，不然就等着脸被抽肿……

短88在这辆车上火控一般，所以需要耐心瞄准。白板炮塔俯角10度，顶级炮塔8度，差别不大，考虑到装甲提升，还是建议后期换头的。

18的推重比是个小优点，88炮的单发是个小优点，除此之外就没什么特色了。

评分：B-、B、B+

隐蔽比较差，370视野则还算不错，88炮火力挺好打打输出没问题。

没了。

配件：高光、输弹、通风？

没有锤稳所以上个通风用用吧。6级车其实没什么讲究的。

9500全局点短88就可以了，然后慢慢打吧。记得履带要点不然上不了炮塔。

75顶级炮相比短88没有优势，曾经75的穿深略高所以选75，不过现在用不到了，短88可以打天下了。

#### 虎P：

终于有个真正的HT出现啦。

虎P具有200mm的正面，看起来优势很大，但是首下和肩膀弱点明显，炮塔更是和3001P一样的160mm……所以，也许你运气好的时候能跳一发。但是想用装甲抗线？醒醒。

在面对低级车的时候可以藏好裤裆然后站桩，记得摇头保护头顶的包。然后遇到有火力的大哥，请怂一点。让什么T29啊、120吨啊之类的玩意儿上去抗。

不过必要的时候，虎P也依然可以作为抗线的主力车辆，毕竟大不了换血……

长88能有效击穿同级坦克，对8级坦克也有一定的打击能力，不过240的单发说不上是什么大威胁……总之能划水就划水吧，不行就卖命去！

萌新会被虎P吓人的炮塔所威慑，不过，有经验的老手都会直接打脸，大部分7-8级车的穿深都足以击穿虎P的脸蛋……

评分：B-、B+、A-。

其实380视野的虎P挺好的，主要是没有核心装甲，也不像老虎一样射速够快，于是就显得有点尴尬。还不能上锤稳，很不爽。

配件：输弹、通风、高光。

你其实是个非常慢的MT？算了吧……

曾经白板虎P贼难受，短88 的也有，105的也有，75炮的也有……

不过现在统一用短88没什么大问题。

换上短88带个输弹机踹个高光就可以出门了。然后就一路刷到完全体就行。

请别用虎P研发斐迪南，除非你是不想走D系TD线的1-7级……毕竟研发斐迪南要双倍经验啊。

#### VK10001P（猛犸）：【可选保留】

肥硕的车体，厚重的装甲，缓慢的机动，一门440单发的128炮。

嗯，还有400米防黑视野。

带个高光，带上输弹，带上锤稳，安心肉侦？

小角度摇头避免对面打脸蛋，用前导轮看人（就是从你的视角看过去敌人、前导轮和你的炮在一条线上），然后找个掩体藏裤裆。稳如poi。

倒车伸缩，用单发换血，仗着1700的血量去作死，都很适合你的。

128炮虽然是弱化版本，不过在8级房里依然有良好的威慑力。220穿的银币蛋也基本够用。

评分：B+、A、A+。

装甲、视野、火力平衡的一个慢车。

新手用他挨揍换血，老手用他伸缩卡位，丧尸则用它去捅草丛里的LT。（那天我用1357被一个猛犸从草丛里撵出去了……没有8级TD，猛犸一路爬过来都没怎么掉血）

配件：高光、输弹、锤稳。

因为没有炮塔可以选，请直接出履带，然后换炮，然后发动机。

就是个慢悠悠的玩意儿。新车简单友好

#### 鼠式原型车：【可选保留】

几乎和老鼠一样厚重的坦克，良好的车体和炮塔装甲。

只要学会炮塔和车体都摆角度（最好的角度是炮管摆在车体机枪口的上方，然后车体用前导轮看人），你就是9级最硬的崽儿。

然后被四重喷哭。因为HE打炮塔会溅射首上坏发动机……然后起火。

除了遇到喷子，摆角度之后全面等效320+的车体和炮塔装甲可以让你随意碾压低级坦克，只要别被打裤裆和头顶的包就好……

必要的时候肉侦。毕竟肉侦鼠是最强侦察车来着？

评分：B+、A、A+。

配件：高光、输弹、锤稳。

这辆坦克适合玩家提前了解鼠式坦克摆角度的方法，在熟练之后，玩家甚至可以在平原地形抵抗同级的大部分火力，具有良好的抗围观能力。

和猛犸一样，鼠原也没有什么研发点，履带，主炮，发动机。不过主炮可以与75、4502P通用，所以玩家也可以在其他车上预先研发。

#### 鼠式：

作为多年经典的老班长，鼠式坦克拥有游戏中最高的血量，以及最为厚重的全面装甲。200/185/160的全面车体装甲，加上侧面厚重的履带和间隙，可以在最恶劣的局面下维持生存。

鼠式的核心技巧是炮塔和车体交错摆角度。将炮塔和车体先摆成大约60度角，再用这个夹角的中间去面对敌人，可以达到车体等效350+，炮塔等效340+，并且首下也有320+的厚度，足以对抗游戏中大部分坦克的火力。

厚重的装甲和血量也允许老鼠直接通过风险地区，甚至强行点亮敌方的侦察车或后排的TD。

当然，玩家应谨慎使用自己的血量，在战斗前期尽量不要掉血，可以使用倒车伸缩等方式卡位防守，不需要刻意换血输出。我的意思是说……遇到那些卖头的、短伸缩的、卡点卖萌的、风S走位的7100大神的时候，你就可以出去站在平地上和他换血了。不信你去问问职业战队的选手，谁愿意开个907在100米距离上和带着一帮小弟的老鼠刚正面？

评分：B+、A、A。

配件：

肉侦鼠：高光、通风、输弹或内衬。

防御鼠：输弹、通风、内衬。

进攻鼠：输弹、通风、工具箱。

按玩家需要自行调整，如果有多辆老鼠组队也可以分别选用不同配件以起到丰富的战术效果。

### D系2线HT：★★★

经典的D系重坦线路，包含虎式、虎王、E75和E100四辆主要重坦，而研发路线上则可以从虎P转向研发，也可从VK3001H到VK3601H再直接研发虎式坦克。

为了将所有车辆包含在内，此处顺序选择VK3001H – VK3601H – 虎式 – E75 – E100的顺序对这条线路进行分析。

#### VK3001H：

D系仅有的一辆5级HT，但是装甲却非常脆弱，50mm的车体与80mm的炮塔装甲几乎没有任何防御能力，甚至有被HE弹击穿的风险。

此外，还有一门独特的S……嗯，S13炮让这辆车变得和这门炮的名字一样S13……（请理解为了防止名字变成\*\*这里把字母B拆开了）

与D系大部分5级车一样，VK3001H有105榴弹炮和75炮可选，低级过度炮则包含50mm口径的白板炮、短短75炮、短75炮、中75炮、长75炮、以及顶级的75mm锥膛S13炮……

顶级锥膛炮的157/221的穿深在5级房里是非常优秀的，金币弹也可以轻松打击6-7级的高级坦克，所以这样说起来，VK3001H其实是个TD。

慢着，D系有啥车不是TD的么？

玩家可以抱着这一门高穿深的锥膛炮在远离前线的场地冷漠地黑枪，请千万不要对自己的重坦皮有什么误解，你甚至还没有四号坦克靠谱……

没有机动、没有装甲、没有隐蔽的三无产品对大部分玩家来说都是很不友好的，所以，六字真言，爱玩玩不玩Gun。毕竟这是德意志最后良心E50的前置路线，不爽？不爽你也得坑一把。

评分：C-、C+、B-。

如果不是一门炮，这就是和DW2一样的坑货。

不过抱着S13炮黑枪还是略有那么一点点用处的，至少你可以用金币弹抽爆KV1的狗头。

配件：输弹、炮队、伪装？省点钱不好么带什么配件……

请务必先走一下四号坦克的线路（就是上面的1线HT），不然，白板期的你将会享受到AP没有别人HE穿深高的游戏体验……43穿的75炮，或者67穿的50炮能打的穿自己不？

四号坦克线路会为这辆车提供过度用的7.5cmKwK 40L/43，110的穿深就差不多能在5级混混日子了，然后顶级炮可以自己选择是锥膛炮还是105……

#### VK3601H：

比起3001H，3601的装甲翻了倍，从50mm提升到100mm，炮塔则依靠炮盾和双层钢具有大面积160mm的厚度（但是中间空心只有100mm）。不过考虑到6级车压力相对较小，160mm的炮盾也勉强可以接受就是了。

车体侧面60mm，正面100mm，其实有效厚度与KV1差不多，所以依然是D系通病，只能黑枪。

而黑枪就有锥膛S13炮或者短88可选，在曾经短88金币弹只有171穿深的年代，玩家只能选S13炮，不过现在，是要220的单发伤害呢，还是要221的金币弹穿深呢？玩家可以自己斟酌了。

不过考虑到这玩意大部分时候还是在黑枪，锥膛炮的高精度以及略好一点的DPM，以及好不少的穿深也许会让你在8级房里过的舒服一点儿。

评分：B-、B+、B+。

和前一辆一样的病，缺少一些重坦的核心能力，不过炮盾厚度相对不错，所以在6级房还可以卖个头的。

配件：输弹、通风、高光？输弹、通风、炮队镜？

这辆车的370米视野在6级房里相当不错，不过，对于萌新玩家推荐选择炮队镜。因为可以拆。

白板期的锥膛炮可以一直用到老，重量很轻还可以上配件。不过，玩家可能得多带几发金币弹。

如果一直用S13炮的话，这辆车可以不更换履带就直接换炮塔，并装备全部配件。

#### 虎式：【可选收藏】

二战的经典名车，毛熊的虎式恐惧症让这辆车在很多历史资料中非常出名，而德国的高水平车组也打出过很多经典战役。德国著名坦克手卡尔尤斯老爷子，二战的时候开老虎，战斗结束了游戏里也对虎式坦克情有独钟，据传卡老爷子的虎式有上千场的战斗经验（我是说游戏里的），并具有超过65%的胜率。

当然，卡老爷子玩的最多的坦克是什么？是59。

历史归历史，游戏归游戏。

WOT中的虎式坦克由于装甲脆弱，机动尴尬而并不能列为7级的优秀坦克。但1500的总血量，以及装备长88炮时2200+的DPM，使得换血和黑枪成为老虎的主要打法。

炮塔其实依然很脆弱，大面积160mm，但形状诡异导致偶尔能跳弹，比起虎P的大饼脸还是强出不少，经常会有一些惊喜的跳弹。

历史上的虎式常常会利用摆角度来对抗敌人的火力，不过游戏中100/80的装甲并不足以抵抗7级常见炮弹的穿深，所以，倒车伸缩成为虎式开始的主要近战姿态。

依靠宽大的履带，以及80mm厚的侧甲，虎式可以用大角度的侧面吸收伤害。姿势依然是主炮架在前导轮上对敌。不过请注意你的首上会在此时露出来一块，所以注意打完就开回掩体里避免被乱穿。

大部分情况下，虎式依然是以中距离的黑枪为主，并在必要的时候利用血量压制敌人的坦克。合理的卖血是驾驶虎式坦克的主要技巧之一。

评分：B、A-、A。

血量是虎式的主要优点，虽然卖血打法自己很蛋痛……

配件：输弹、通风、高光，或者输弹、通风、工具箱。

最大化加强虎式88炮的射速，以在换血中具有优势。长88的DPM比很多8级车都高，只要逮住机会和对手站桩，至少能把自己血量赚回来。

别同时站桩对面一群车啊喂。

白板期很难受。甚至有过白板期石乐志的虎式安装105喷子炮在9级房里报复社会……

不过，由于虎式可以从虎P研发而来，玩家也可以用虎P过白板期……总之都不怎么爽。

从虎P研发虎式需要的经验会更少，如果玩家不想出50M线的话，可以放弃之前的3001和3601，直接从虎P点亮虎式。

虎式的发动机看心情点亮，和虎王、75通用，并且是75的白板发动机。如果一直用650马力的凑活着过直接出75也不是不可以。

#### 虎王：

白板炮塔只有100mm，所以会被乱穿……

不过完全体炮塔有185mm的正面，虽然垂直，但是有一个还不错的炮盾，所以可以小幅度地卖头。需要注意炮塔顶部只有40mm，会被122炮三倍碾压击穿……

和虎式一样，倒车伸缩是主要技巧，由于首上有150mm，而且还有相当不错的倾角，虎王的首上有220+的等效，在面对银币蛋和MT火力的时候，还可以稍微浪一点。但会被300穿教做人。

虎王依然以中远距离的输出为主，在城镇作战中，也一般不会作为最前的坦克，而是掩护己方的-3、WZ等铁头车的侧翼，打一打辅助。

但必要情况下，虎王也可以承担起带线的职责，精度不错的顶级105炮在操作得当的情况下可以两发换对面122一发，以此来获得血量优势。同时用倒车伸缩的方式防御。

评分：B-、B+、A-。

相比虎式，虎王的装甲偶尔可以带来惊喜，但血量和DPM在8级房里已经不突出了。

配件：输弹、通风、锤稳。

使用88炮可以直接白板履带装顶级炮塔，从而提高生存能力。

中105作为过度意义通常不大，一般建议用88炮一直打到完全体为止。

#### E75：【可选保留】

曾经是德意志重坦最后的良心，锡城8线和IS-4谈笑风生。

不过现在随着VK4502P加强，以及鼠原新车的出现，75从推荐保留下降到可选保留。（实际上D系9级的三个HT都相当不错，火力、装甲都比较突出）

完全体的E75拥有128mm主炮，车体装甲可以在摆角度的情况下完全免疫300mm左右的穿深，即使是首下也有超过250mm的等效厚度。（-6哭晕在厕所）炮塔被加强之后，也足以抵抗同级和高级的银币蛋，猪鼻炮盾则能够有效抵抗金币弹的火力。

作为虎王的升级车辆，E75继承了这一线的经典倒车伸缩的防守姿势，120mm的侧面装甲则表现出更好的防御力。而490的高单发伤害使得E75可以直接与对手换炮而不会吃亏。

同时，灵活的机动性是75的主要特点，虽然推重比不高，但履带比较顺滑，转向速度也很快，在近距离作战中不会特别畏惧MT的贴身。

评分：B+、A、A+。

上限降低是因为喷子炮的数量增加，以及APCR弹种面对目前某些丧尸时会比较难受。

配件：输弹、锤稳、通风。

也可以考虑通风替换高光以在独立作战时更有优势。

白板期漫长，履带炮塔和顶级炮一共要超过十万经验，等于是用虎王再练了一遍E75，而且分房还非常恶劣。另外白板炮塔是虎王的头，会被各种乱穿，请谨慎驾驶。

不过在用四万全局替换履带和炮塔之后，E75也基本具有了同级房里作战的能力，可以利用装甲抗线慢慢打了。

如果从其他线路预先点亮E75的顶级炮的话，会对白板期很有帮助。不过考虑到D系三个9级HT都公用这门炮……怎么着都是得打这一波经验的。

#### E100：

人称铁面游侠的E100，当然大家都知道意思是脸是铁皮做的，会被炮弹乱穿（此处手动滑稽）。

巨大肥硕的250mm正脸是E100的弱点。在史前版本没有泛滥的金币弹的时候，E100还可以用脸嘲讽一下，但现在， E100甚至会被111的三百穿打惨。

与鼠式坦克一样，E100需要用炮塔摆角度来避免被乱穿脸蛋，但是脸实在太大，导致100扭头回来打人之前，自己脸皮会先被打……于是就非常绝望了。

侧面厚重的裙甲使得E100不畏惧各种大喷子，纸面上120mm的侧面装甲，其实是由120mm主装甲，40mm的宽大履带，以及60mm厚度的侧面裙甲构成，可以放心大胆地摆角度卖侧面。遇到五重的时候，甚至可以给它个垂直侧面随便打（然后五重糊了你一脸）。

E100将D系中置炮塔倒车伸缩的战术发挥到了极致，但除此之外，E100真的没什么拿得出手的了……哦，还有一门靠谱的150炮。

毕竟你是10级重坦中最高单发了。

评分：B-、B+、A-。

150炮是最后的荣耀了，打稳，打准，哪怕挨两炮也得把150稳稳地扔出去。

配件：输弹、通风、锤稳。也可以考虑通风换内衬。

这门150炮只有E100有，不过数据是与四运的150完全相同的。334穿深的金币弹是D系传家宝，从8级莱茵到蟋蟀15再到E100，用的都是同款炮弹。

### D系3线HT：★★★

虎P – VK4502PA – VK4502PB – VK7201的路线。

曾经4502A和4502B都是老鼠的前置车，而且因为装甲脆弱而被分别称为米老鼠和小老鼠。

不过后来有个版本大幅度加强的VK4502(P)B的装甲，让它一跃成为9级最强HT。

但现在的这个版本里4502PB的装甲又被锉了一刀……总之大家都懂的，毛熊平衡法嘛。

#### VK4502（P）A：

一辆炮坑毁一车的典范，白板是短88，过度是长88，完全体是中105，总之就是比虎王的差了一截……

除了火炮之外，这辆车的其他属性都比虎王略强，车体装甲似乎在最近版本获得了加强，从120提升到150？现在它的车体与虎王相当，角度还好上那么一两度，对220以下的穿深都有还不错的防御力。当然首下是万年弱点。

总之这是一辆机动加强型的前置炮塔虎王，可惜没有虎王的长105炮，200/244的中105炮在面对9、10级车时非常无力。而装甲又缺少核心防御，炮塔正面185会被高级坦克乱穿。

不过14+的推重比是一个小亮点，短程机动手感不错，可惜极速38……

总而言之，这辆车是个各项属性都略差了一点点的倒霉货。主炮差了几十点穿深无法对抗高级车，装甲和虎王一样失去卖头的能力，机动比重坦强但是追不上MT……

玩家如果能合理利用属性扬长避短，4502A或许还有一战之力，但可惜的是，你通常是被对手扬长避短的那一个。虎王和10001P可以用高穿炮弹和你藏住首下刚正面，S系重坦可以和你卖头，R系肥宅甚至恰好是你打不穿的250mm厚度的代表……

评分：C、B-、B+

用装甲去压制MT，用机动去调戏HT，然后被对面的TD打成了狗。

配件：高光、通风、输弹。

带上高光和通风去前线稍微压一下视野可以有效提高胜率。以上。

白板期得换履带，不然你带上长88也没有配件用。然后就是朴素的换头换炮了。记得更新发动机以获取14+的推重比。毕竟发动机可以用到4502PB上，现在研发至少不算亏。

炮可以和虎王通用，也是猛犸的白板炮，所以如果你用虎P点亮了猛犸你就可以直接跳过这辆车的顶级炮的研发。当然，你也可以用虎王来研发这辆车的主炮。

#### VK4502(P)B：【可选保留】

D系的9级重坦一如既往地可靠。

曾经这辆车的首下和首上都是200mm，可以花式卖萌抵抗同级火力，车体正面等效高达280+。但是随着版本变动，现在4502PB的首下被削弱到170，等效也下降到了250左右，就……差了点意思。

白板头也有220的厚度，至少面对8级车不是很虚。完全体之后炮塔265mm，基本上被打的风险不大。但需要注意的是脖子地方是220mm的垂直装甲，近距离顶牛的时候有被打穿的可能。

标准的D系9级128主炮，DPM两千左右，标准数据，不用多说了。

4502PB依靠后置炮塔和坚固的正面装甲作战，既可以倒车伸缩，也能藏首下卖车体，必要的时候利用120mm的侧面，摆摆角度也能很好地防御同级HT的火力打击，但是别被TD、火炮或者高级车盯上了。

评分：A-、A、A+。

由于车体正面相当坚固，4502PB比起E75或者鼠原有着更好的生存能力，所以对新手相对比较友好。即使走位不慎出现在风险地区，也不会很容易暴毙。但机动性低下限制了它的上限，纯粹依靠装甲过活是很难一直赢下去的。

配件：高光、输弹、垂稳。或者输弹、垂稳、通风。

4502PB有着400的视野，当肉侦HT或是传统HT都有不错的发挥。

白板期可以直接安装顶级发动机，以及来自虎王的长105炮，然后还有两吨的空间塞配件。所以在这里推荐玩家至少应走通虎王线再走4502线，以获得过度用的主炮。

之后换头换炮不解释。75、4502、鼠原都使用相同的128主炮，可以在一辆车上研发。

#### VK7201（K）：

银币版的7201，装备强化型128炮，单发伤害提升到560，但穿深与普通128相差不大。

老鼠、7201、E100的主炮依次递进，单发伤害、穿深都依次提升，也带来了略有差异的战术定位。

7201拥有良好的正面装甲，大面积等效在280以上，但10级房里金币蛋是基本操作，所以防御性能并不特别完美。与倒车伸缩卖侧面相反，7201应选择卖车体正面作战，以接近垂直的角度将车体正面直面敌人，从而避免被打穿炮塔座圈部位。

（7201的炮塔座圈不仅是垂直的160mm弱点，同时还是弹药架……）

炮塔正面有硕大的炮盾，车体还有120mm的防窝弹装甲，卖头时非常安稳可靠，7度俯角也是相当不错的。

评分：B、B+、A-。

如果炮塔座圈不是弹药架，这辆车的评分可以提升一级。如果炮塔座圈不是弱点，这辆车可以成为10级倒车伸缩的大丧失。可惜锉D系是ZZZQ。

配件：内衬、通风、输弹。也可选配高光或垂稳。

### D系金币HT：

D系的金币HT好像并不多。

这里会特别提一下B2。因为是4级小班长。而且还是新手充值送车。

5级：似乎有一辆6501？不太确定。

6级：131金币虎。

7级：VK4503，虎王H，白虎。

8级：狮子、VK16801、VK10001P

10级：VK7201

#### B2（B2 740F）：

似乎是缴获的法棍面包。

这辆金币小车只有一个优势：

绝对只进4级房的分房保护。永远都是班长（其实B1排在你前面）

装甲是B1的标准装甲，侧面60，正面45-60，背面55。至少比DW2强了不少。

除此之外就没什么用了。

请安心找个地方倒车伸缩卖萌就好了。炮塔特别脆，45左右，穿深特别低，50多的银币蛋穿深。

总而言之是被吊打用车。

我似乎从没见过用它涂油的选手。不过全方位免疫I号C的金币弹……嗯，可以恶心一下对面娱乐的老玩家。

评分：C、C+、C+。

咋了你还想给这玩意上配件？算了吧，反正开出去也没意义。

而且车组成员智障，两个通讯兵，一个车长一个驾驶员，连练成员都没得选。

安心扔车库收藏就行了。

#### VK6501：

这似乎并没有在游戏里实装。应该是隐藏车，只是被我从装甲密档里扒拉出来了而已。

全面80mm的装甲，一门还不错的75炮（就是白板75炮），108穿，110标伤，1500的DPM，5级HT的标准水平。然后机动尴尬。

不过考虑到装甲均匀，以及还有不错的360米视野，应该还是个涂油的好伙伴。

然而因为并不是实装坦克，不再讨论。

#### 金币虎（131虎、217虎）

其实和日本虎的属性一样，完全白板的虎式坦克。

装备短88，拥有均匀的100mm正面装甲和80mm侧面，还行的机动性（勉强能跑到40迈）。

由于DPM达到了1900，血量也有950，在6级房里还不错，可以体会一下吊打（勉强吊打）T-34和KV-1的感觉吧。

视野370是这三辆车（131、217、虎扶桑）的小优势，所以高光能为你稍微带来一些战术优势，不过并不能点灯，只能说是用于自保。

评分：B-、A、A。

虎式降级就是好事情，你不用直面IS，也不要纠结白板期，还不怕被对面9级车打，岂不美哉？

配件：输弹、通风、高光。或者输弹、炮控、高光。也可选择输弹、炮控、通风。

很可惜，没垂稳。更可惜的是，金币虎系列的炮塔旋转散布都有点差。

如果玩家比较冷静，对自己的火力和装甲掌握熟练，这辆车还是可以用来涂下油的。

#### VK4503：

4503还卖不卖了？哦，好像特贵商城还有卖。

这辆车其实就是一台车体正面获得倾角的虎式坦克。

但在火控获得大幅增强的同时，DPM遭到削弱。此外，机动性小有提升（虽然推重比下降，但履带阻尼减少），炮塔更换为虎王的白板头。

总之，在7级房里，150左右的首上首下装甲偶尔还是能有一点惊喜的，但火控提升确实不错。除此之外，就没什么好吹的了。

评分：B-、B+、A-。

其实，遇到的核心问题和虎式一样，9级房里头皮发麻。有人好像跟我说过它有分房保护？这个我不能确认来着。

配件：和虎式一样，输弹通风高光？输弹炮控高光？输弹通风炮控？

总之就那么回事，抽奖中了的话还可以，花钱买就没意义了。

#### 虎王H：

长88版的完全体虎王，扔在7级。似乎有卖过一段时间？还是超测过？

总之，装甲好得一塌糊涂（毕竟7级），DPM低得惨不忍睹（1600多），但火控不错，机动还行。

如果有机会搞一台，你可以体验虎王吊打IS了。（能打得过么？是个问题）

评分：B、A-、A。

降级就是大BUFF。元首万岁。然后进了9级房。被75爸爸教做人。

配件：同上，还是不能配锤稳大差评。

#### 白虎：

一辆电影《白色虎式》中的车。当然《白色虎式》也被称作《金色的T-34》，因其中苏联主角一句：我看到了坦克之神，他驾驶着一辆金色的T-34……

坦克之神手里只有锉刀谢谢。

其实电影中的虎式用IS扮演，所以从外观上看像是虎P，并且负重轮不是交错的。

但游戏中的白虎是一辆火控获得显著提升，DPM高达2900的恐怖速射丧尸。

然而可惜是短88，穿深145。

评分：B+、A-、A。

穿深限制了发挥，但4秒一发220的火力真的吓人。更别提还有1700的血量。

可惜绝版了。

配件：同上。

#### 狮子：

我们终于可以谈一谈能买到的玩意儿啦。

狮子曾经是个大坑，装甲稀烂，没俯角，就靠一门穿深不错的主炮混日子。

不过现在，狮子的俯角提升到10度，车体装甲略有加强，最重要的是，被打首下终于不起火了！

现在狮子的DPM依然是8级垫底的行列，但穿深优秀，在10级房里也还能打得动人，所以就勉强回到还能打的水平。

然而机动性低下，除了炮塔之外很难抵抗高级车的火力，DPM特别低，火控也只能说普通水平。其实并不是很推荐玩家驾驶它。

尽管狮子的主炮手感很稳。

评分：B+、A-、A-。

新手只要老老实实找个山地卖头就对了，平地卖头也可以，但尽量不要近战，也不要平地站桩。DPM和机动性的双重惨烈会爽到你的。

配件：输弹必备，剩下的请从通风、高光、锤稳、炮控中选两个。

可以选择炮控的原因是，狮子本来就慢，移动扩散确实不大，而同时缩圈速度不快可以考虑用炮控弥补。

（400米视野哦）

#### VK16801：

一辆炮塔前置的鼠式原型车。

车体稳固可靠，藏住首下，摆个小角度，车体就能大概率抵抗300穿，但炮塔的大饼脸还是会被穿，炮塔侧面仅有160，也很难像老鼠一样摆出无敌脸蛋来。

评分：B、B+、A-。

机动迟缓，火力也就标准水平，普通坦克？

配件：输弹、通风、锤稳。

安安稳稳一发换一发。没什么好吐槽的玩意儿，不推荐购买。

#### VK10001P：【可以买一个？】

就是银币10001P的金币版本，所有属性几乎不变，但火炮替换为单发伤害490的128炮，不过DPM下降，一发要装填15秒的样子。

可以用来练练成员，或者新手拿来体验一下挨揍的感觉。

炮更狠，单发优势对新手来说或许更友好一点，也有很多丧尸用来涂油。但考虑到迟缓的机动，以及重坦的天生缺陷（很难对抗高级车），并不能提高上限了。

评分：A、A、A+。

略，参考10001P。由于没有白板期，更友好。

配件：输弹、通风、锤稳。

由于火控被削弱，锤稳很重要，一发一发换血，手稳就不会亏。

#### VK7201：

金币7201，相比普通7201，就是多了一门150炮。

于是就可以用高达750的单发伤害混日子了。

比起E100，7201没有大饼脸。比起7201K，7201还有个不错的主炮。

其实，就是7201的车体，然后直接黏了一个E100的主炮上去，数据完全没变。但对于伸缩换血，偶尔卖头的HT来说，高了200点单发伤害是个重要的提升。

评分：B-、A-、A+。

生存力和火力都挺好，除了慢一点，首下比较容易被打，炮塔座圈有弹药架之外，没什么不好的……

配件：输弹、通风、锤稳。

## D系LT：

D系的LT线当年可是很微妙的。毕竟有山喵、萝莉爆、正太爆、脑癌爆、印度爆、原型爆和还是爆的爆爆系列。

以及楼主有一个史低胜率的黑豹侦察车……嗯，大概是三十场17左右，后来打到43场提升到25%……然后就替换了。

后来这条线被修正，在8级5LT时代，这条线中的黑豹侦因为太过智障被删除，更换为掷弹筒SPIC，8级增加Ru251。当时，251因为其独特的高穿深HE、良好的DPM、不错的机动成为尚可一战的8级LT，并让132泪流满面。

题外话：史前LT时代，是：AMX-1-3-9-0 对阵！WZ-1-3-2！（酒馆老板音）。当年，1390以6连发大弹夹的高爆发配合特别恶劣的火控，勉勉强强的机动混迹在8级77和要塞还有领土中，逮住对面后脑勺就是1440的爆发。而132则是依靠良好的机动、优良的火控、85炮高DPM或100炮高穿打黑枪，赌命的时候就和1390玩追杀，CQC撞上去然后用85炮打HE糊1390脑门。

但8级LT增加之后，论狗斗CQC，有T54LT装甲机动火力大平衡，论远程输出有251打黑枪DPM更好，而且记得251的HEAT弹速甚至还飞快，论丧心病狂还有152老流氓T49。然后132就默默没救了。

再后来10级LT时代，1390被削弱爆发进入9级，T49、54LT和251直接进入9级，而132……还在8级混日子，视野还被锉刀（默哀）。

在现在的10级LT版本（区别与外服的轮式版本），D系LT在机动视野与火力输出方面略有优势，但装甲脆弱，隐蔽相对略低，所以野队中出场比例不高。但综合下来，无论是RU251还是莱茵爆都不算特别弱势的车，在机动性方面甚至是同级LT最佳。可惜，机动的细微差别不足以成为改变性的因素，在现在追求生存力和破坏力的游戏环境中，跑得快，不一定赢。

### D系银币LT：

银币LT就一条线：

VK1602豹 – VK2801 – SPIC – HWK12 – Ru251 – 莱茵豹。

不过，这条线还可以研发印度豹和豹原，一般推荐玩家从HWK12研发豹原，而不要从SPIC出印度豹，这样，至少总体上需要打的经验会少一点。

#### VK1602豹式（萝莉豹）

这其实是一辆放大的山猫，在继承山猫的MK103之外，还有一门5cm的主炮可选。（如果我没记错，曾经萝莉豹是没有这一门5cm炮的，只有DW2上的那门废物50炮，穿深67？）。

萝莉豹的机动性与山猫相当，甚至在转向上略有提升，隐蔽系数也相差不大。如果使用MK103作为主炮，其驾驶手感与山猫相似。

但问题在于，MK103的火力对于4级车是致命的，但面对5级车，弹夹容量即使提升到12发，总的理论爆发30\*12=360也并没有特别强力的威胁，你依然只能对TD和LT造成打击，面对MT和HT就比较尴尬了。此外，弹夹结构从5\*2变为4\*3，射击手感和精度也有一定损失。

而面对6-7级主力坦克，MK103的穿深不足，杀伤力也不够。所以，也许更换为5cm主炮，选择持续性输出是个更加优秀的选择？但130的金币弹穿深也没好到哪去就是了。

体重21吨，也许，你应该试试踹在对面LT的脸上。M系的M7因为曾今是MT而比你重。除此之外，所有的5级LT你都可以随便撞着玩。

而高级LT中，S、M、D的6级LT略重而不适合撞击，7级的LT你也可以随便撞……我的意思是，总之你也打不过他们，不如撞上去一起死。

评分：B-、B+、A-。

不是个涂油的好选择，缺陷在于爆发和穿深不足。在进入高级房的情况下很乏力，面临的恶劣局面比山猫更多。

配件：通风、炮队、伪装。或者通风、高光、炮队。

低级通风便宜好用，炮队伪装免费拆卸。对于钱多人……umm，就上个高光玩玩吧。

因为白板期有MK103可以玩，白板履带也带的动配件，所以，白板期不算困扰。完全体之后是否要更换主炮，玩家可以自己体会。

顶级电台可以不点，有大量的车辆通用，随便在谁身上研发都行。

#### VK2801（正太豹）：

2801的体重提升，隐蔽下降，但由于履带性能提升，发动机功率增加，其机动性反而比萝莉豹更好。380的视野在6级LT中是顶尖水平。

所以，这辆车怎么打？当然是仗着视野不错去肉侦了（滑稽）。

当年白板期可是要用5cm的坑货炮过的，67穿的6级车怕不是失了智。但现在，白板期100穿的5cm炮虽然还是很尴尬，但至少打得穿自己了……

完全体之后，75炮其实没好到哪去，132穿的银币弹还行，可惜金币弹没有明显提升，在面对8级车时非常无力，打7级车可能也好不到哪去。

想不开就去肉吧……

评分：C-、B-、B+。

也许有大手子能用得好这车的视野和机动？

配件：高光、通风，剩下一个选输弹、伪装或者炮队镜都行。

通风加高光至少能维持住视野优势，这样肉侦也许还能多赚点经验。

考虑到顶级炮其实也没多大用，不如优先更换发动机和炮塔，以获得良好的肉侦体验。可以用白板履带装备顶级炮塔、发动机和配件，但无法更换主炮。

赶紧出SPIC是正经事。

#### 黑豹侦察车（脑萎缩豹）：（仅供回忆）

黑豹侦察车是个天坑，在肥硕的黑豹车体上，安放了一个微小的炮塔，被大家称作脑萎缩豹等脑部神经系统病变类豹子。

问题在于它隐蔽是黑豹的级别，机动也不怎么样，7级车装着一门没什么用的短管炮，穿深低到爆炸……

嗯，除了我当年用黑豹侦跳了白兔两发HEAT弹之外，就没什么好吹的了。

嗯，当年7级LT是进10级房的。

嗯，大概就是这么个意思吧。

哦，最后，当年是在那个海边小镇的地图上（这个地图后来还被移除了），连续跳了同一个白兔兄弟两次。但如果我没记错的话，那一场应该……也没赢。

#### SPIC：投石机？

SPIC当初是黑豹侦察车的替换车，在大家体验了黑豹的坑货之后，一辆有着3连发弹夹炮，还不错的机动和隐蔽的车真的挺好的。虽然它弹速低下到吓人（630米每秒的速度），但至少可以近距离三联洗脸……而且还有250穿的HEAT，相当良心。

【以上内容不适用于当前版本】【我就想当年一下】

现在，SPIC的炮弹还是飞得很慢，火控还是一般，穿深削弱到210，弹夹被移除。

头疼。哦，对了，DPM也很差。头疼x2。

于是，这辆车目前也就不算是个什么有特色的东西了，隐蔽和视野勉强还行，就老老实实静默蹲坑吧，而且还没法黑枪……

评分：C+、B-、B+。

考虑到视野390，隐蔽也还行，这辆车也许能当个不错的侦察车。但主炮基本是废了。所以就……就这样吧。

还我弹夹！

（M41斗牛犬：楼上加一！）

配件：由于SPIC可选垂稳，所以，高光、通风、垂稳。

顶级炮和白板炮的性能其实完全一样，除了瞄准时间略有提升。而那一点点银币弹穿深的变化并不是影响因素。研发就朴素的换履带换炮塔换发动机，最后点一下主炮就行了。

想用SPIC研究印度豹是个很有压力的事情哦。毕竟没了三连射，SPIC现在就是个卖萌的家伙。而考虑到印度豹也就只能研发豹原，那，为什么不用HWK12研发呢？

#### HWK12：

从这一级开始，D系LT的视野优势开始显现。410的视野是这辆车的突出特色，比起同级LT380-390的视野，410的视野配合高光具有良好的压制作用。

隐蔽、机动还有火力火控相比前一级提升，至少250的HEAT回来了。但630的弹速依然阻止这辆车玩远程作战……于是就还是一辆老老实实点亮的LT。仅在必要的时候，掏出HEAT和对面贴身换血用。1900的DPM偶尔还是有点意义的。

不过，HWK12虽然是后置炮塔，却可以获得10度俯角，而顶级炮塔在调整俯角的时候，会看到炮塔顶部的炮尾模块自动升降（滑稽），所以我一直好奇为啥它白板炮塔也有10度俯角……

评分：B-、B+、A-。

视野和隐蔽的改进让这辆车在战场上的意义变得略显重要，压制敌方LT，抢占眼位是它的主要目的（也就是破坏对手的游戏体验）。你如果用得好投石机，那么也许1900的DPM也会是你的好助手。

所以也许你需要用复仇女神练练手？

配件：高光、通风。然后剩下一个选择炮队、伪装可以。

也可以选择炮队、高光、伪装的纯侦察配件，用来实现完全的视野和隐蔽压制。

白板发动机和白板炮塔可以安装炮队和伪装，但更换发动机或者炮塔都会导致重量提升无法安装配件。

所以，履带、发动机、炮塔的研发顺序很重要。（最后再研发炮塔，白板炮塔的400视野其实也够用）

曾经可以用8级的Ru251研发豹原，所以会轻松一点，现在，HWK12相对而言并不算很有优势。但比起楼上豹原一线全坑，尤其是阿三豹脆皮大馅……Ummm，也还行吧。

#### RU251：（可选保留）

410米视野，良好的机动性，不错的的隐蔽系数，搭配在9级车上还可以一战的90mm主炮，以及弹速提升到1100左右（HEAT弹速比APCR略快哦），让251在9级LT中还算有一定的地位。

251良好的火控允许它在侦察和黑枪之间取得平衡，10度俯角总不会让你失望，而实在不行跑路还可以跑得很快……毕竟有70的极速来着。

熟练掌握视野是玩251的主要要求，游走侦察之余，借助双草黑枪也是不错的选择。但请别蹲在最后黑枪，你研发路线的隔壁就是豹1原型车，为什么不用那个呢……

评分：B、A-、A。

视野、隐蔽、火控、火力都达到了9级LT中的优秀水准，使得251在合理的战术下发挥良好。嗯，合理的战术就是说，你别和对面T54LT玩狗斗……也最好别被T49舔一口152。

配件：高光、通风、垂稳。

考虑到输出会成为251的主要能力之一，垂稳可以有效改进251的打击能力。高光通风是LT标配了。

当然，你也可以选择炮队镜、伪装网等侦察配件。

白板期就可以配上述配件，然后还能更换顶级发动机。

履带会略微影响机动性，是否研发就看使用者的心情了。

#### RhmPW（莱茵豹）：

莱茵豹在10级LT中，主要就是靠机动性混日子。比起100LT，莱茵豹有着更好的履带，在转向和软地中的表现更好。比起132和谢里登，莱茵豹的推重比更高，而履带也不会相差太明显。

但莱茵豹的火力、隐蔽、主炮性能，其实都只在10级LT的中间水平，隐蔽还要略差一点（仅比谢里登稍强），所以，平均下来，莱茵豹就变成没什么特色的一辆LT了。

13105有弹夹，100LT藏得深，谢里登有152（虽然没什么意义）。而剩下132-1和莱茵豹哭作一团。

而考虑到105炮的谢里登比起莱茵豹的火控有显著提升，那么，为什么不选择谢里登呢？反正视野都是一样好，隐蔽也是差不多差，机动性上只是极速有区别，其他手感都一样，谢里登的DPM甚至还高了接近500点……

评分：B-、B、A-。

总之，就那么回事的LT。你说它差其实也没差到哪去，说好却找不出什么亮点来。可能是因为隔壁的3个LT都太过耀眼，于是就衬托得莱茵豹和132比较尴尬了。

配件：高光、通风、垂稳？

我其实见过走邪道的选择带伪装网，就是靠着极速更高开局强行去风险眼位蹲坑。但后来，对面的100LT摸了过来，双方50米互相强亮，各自逃命的时候……100LT比莱茵豹少吃了一半的炮弹。

### D系金币LT：

D系的高级金币LT其实只有一辆：M4190。

而5级以下的小车嘛……我们特别指出一辆II号J型吧。哦，还有38H735(f).

#### 38H735(F)：

这其实是F系哈其开斯H35的德国版本。

强调这辆小车是因为它拥有2级车里相当不错的装甲：

一门37mm主炮，DPM1050，穿深41/64，对于2级车来说还算不错。但最大的特色在于，这辆小车拥有全方位40mm的装甲，包括侧面和背面，在面对23级房里的小机枪小水管的时候，有着奇妙的优势……

嗯，快乐挨揍的优势。

330的视野是2级车里最好的，一般同级车都在280-320左右，所以，带上炮队镜会略有帮助。

评分：B-、B、B。

屁股比正面结实哦。

配件：炮队镜。

带什么配件啊喂！裸奔去。

如果抽奖弄到了一个这种小玩具，不妨在低级房排队三分钟进去涂个油……

#### II号J：（二姐）

一辆德国佬脑洞大开的产品：轻坦套上重坦皮？

正面80mm，侧面50mm，小角度情况下可以抵抗90mm穿深的炮弹，对3、4级的小车来说都非常有威慑力。

但尴尬的地方在于它的机枪金币弹也只有46穿深……完全打不穿自己。

和前面提到的38H一样都是享受挨揍快乐的小家伙，不过，2J抗揍的能力更强一点，在3级房里可以直接平推。（别和对面TD较真啊）

评分：B、B+、B+。

机动性、穿深都没有，这辆车在萌新手里和大佬手里都是一样的体验。

不过，如果玩家熟练掌握双方装甲和火力，2J可以规避自己打不穿/能打穿自己的坦克，然后在另一个方向上大开杀戒。

（楼主的IIJ胜率76？）

配件：通风、炮队、伪装网？

如果这货打折到15块以内，可以买一个玩玩。享受3级房里的快乐。

注意，2J有分房保护不会进5级房，所以不要和其他车组队。

#### M4190/M4190GF：

M4190和M系的T92LT一样，是目前8级LT中最好用的……ELC 90？虽然隐蔽更好，还有弹夹炮，但火控、DPM、穿深还有视野都无法和这两个相比，在综合性能上就差了一点点。

4190装配一门短管90炮，弹速830，穿深182/250，单发伤害240，DPM则达到了2300左右。

由于8级LT被普遍削弱，现在4190却反而成为优秀的眼车。400米视野，中等的隐蔽系数，以及不错的履带适应性，使得4190可以在各种地图上花式乱窜然后用90炮扔个弹头过去……

此外，4190的HE弹穿深达到了102，在LT内战的时候，320的单发伤害就更有威慑力了。

4190的火控系数接近顶级MT，搭配8度俯角，1.8的瞄准时间，无论是中距离输出还是近距离伸缩都没什么压力，250的金币弹也基本能打穿常见目标的装甲。远程黑枪的话，需要注意弹速和炮弹下垂的影响，但这些影响也不完全是负面的，下垂的炮弹会更容易击穿首上的倾斜装甲，打111、T54之类的车会很舒服。

唯一需要注意的问题是，4190（以及M系的M41）的弹药架非常脆弱，而位置布局也很恶劣（就在车体正面），所以，请别和对面坦克玩平地站桩……（楼主站桩一个800血59，被连续打坏两次弹药架，果断暴毙）

评分：B-、A、A+。

对于新手来说，4190不算很好的隐蔽系数导致生存力下降，但熟练掌握地图和关键点位之后，4190相比同级LT更加优秀的视野和火力会为你带来前期的优势。记得合理的使用HE弹，你甚至可以冒充140。

配件：高光、输弹、垂稳。或者高光、通风、垂稳。或者高光、输弹、通风。

分别对应通用、侦察和黑枪、抢点和侦察三种不同风格的打法。

不带高光的话那就是个咸鱼了。

不选择炮队镜是考虑到隐蔽一般，蹲草的风险其实比跑起来乱窜更大。

（一个小提示：后缀GF的车是自带涂装的，基础隐蔽值更高，不能再加涂装，但受到隐蔽技能的加成更高。所以，学满伪装的车组在自带涂装或者普通涂装的4190上，隐蔽系数是恰好一样的。但如果配合饮料、通风以及紫装和紫补给，那么就是自带涂装的车隐蔽更好一点点。但差别不大。）

## D系MT：

D系MT最终分为两条线：50M线和豹1线。但在这两条线路上分别有着复杂的分支，最终构成了诡异复杂特别乱的D系研发线路。

首先，4号H研发出3001P，但随后转为HT线路。3001H是重坦，但随后研发出黑豹并最终研发E50M。

另一边，三号坦克研发不三不四再到3001D、3002DB、印度豹、豹原、豹1，而这条豹1线又可以从LT研发……

所以，对于只想点亮顶级坦克的玩家，最佳升级路线是：

走LT线（山猫、萝莉豹的线路）研发出豹原，再出豹1。

走TD线（黄鼠狼2、黄鼠狼3），研发出火炮、1线TD、2线TD。

走DW2线研发3001H，最终研发E50M、虎王、E100。

走四号A型研发四号H，研发虎P，以及后续的两个重坦。

以上线路在5级以前可以随意替换（毕竟5级以下随便坑），但高级阶段需要谨慎选择。

但这个研发方案会遗漏虎式（如果你从黑豹出虎王的话），此外也会跳过印度豹线路的前置。

所以，D系MT的线路介绍，我们选择了如下的研发方案：

3001H – 3002M – 黑豹 – 黑豹2 – E50 – E50M

III/IV号坦克 – VK3001D – VK3002DB – 印度豹 – 豹原 – 豹1。

这样可以包含所有的高级坦克。但关于二线MT，依然建议从LT研发。

同样的，中间有分支跳转的话，会为大家提供相应的研发建议。

### D系1线MT：★★★

D系1线MT是指3001H – 3002M – 黑豹 – 黑豹2 – E50 – E50M的研发线路，这条线路上也同时可以点亮D系的虎式、虎王坦克。

但缺点在于前期需要过DW2这个大坑，以及黑豹2目前在8级房中比较劣势，所以，评分为三星。

#### VK3001H：

由于已经在重坦线路中有过介绍，不再重复。请自行翻阅前文。

#### VK3002M：

黑豹的前置车辆，标志性的倾斜装甲为这货带来了还能看的装甲……嗯，正面130等效，侧面40mm……其实并没有什么用。

机动性还可以，极速55，推重比16，履带还不错……但在恶劣地形下很迟钝。不过，8度的俯角以及还不错的主炮手感可以让你当个高级版本的三兔子黑枪，840的总血量在必要的时候还可以稍微抗一下揍？

但总之没什么特别的特色，小口径主炮火控不错，DPM也达到平均水平，但隐蔽略差，生存能力一般。空心炮盾在面对67级车的时候可以稍微卖头，遇到8级车或者高穿深的TD就有被爆头的风险了。

评分：B-、B+、B+

看了一圈没觉得这车很强，但说弱好像也不太弱。然而6级里有特色的MT太多了，真的没必要在意这货。

配件：输弹、通风、炮控？

75炮射速快，可能需要炮控压一下，但也不是特别有意义。隐蔽视野都一般，也就别想着侦查了，请默念自己是TD。这样想起来，炮控换伪装网也不错？

白板期就可以替换上顶级主炮，150/194穿的标准75炮，可以在前一级的3001H上研发，然后还有载重配输弹机等配件。之后就还是个朴素的黑枪狗啦。

#### 黑豹：

其实黑豹和3002M是同款，不过3002M是原型车？

车体略有提高，所以隐蔽象征性地下降了一点点（反正不下降你也不高），然后，装甲机动都没有太明显的变化，倒是多了一门长长长长75炮。

然而长75炮的火控并不好，只是因为198/244的穿深使得它有了黑高级车正面的本钱。所以黑豹可以象征性地捅一捅8级重坦的正面，然后被59欺负的时候好歹还能还手。

然而敌人是不会介意被你一发打个135的，换血都换不稳。

更换炮塔的黑豹有1300的8级MT级别的血量，于是打法也很简单，黑枪，然后必要的时候去换血。45吨的体重也许你可以象征性地撞一下别人，但是机动性一般，你并不能保证能撞上，所以……不如就安心站桩。

如果黑豹能得到正面站桩换血的机会的话，表现还是不错的，但单发伤害实在太低，很多时候换血的质量并不高，因为所有敌人都会和你伸缩……前面说的站桩，一般发生在最后只剩你一两个车的情况下……

评分：B、B+、A-

一门高穿深主炮还是挺好的，而且380的视野看着还行。确实有不少玩的很大的黑豹在战斗中表现不错，但隐蔽差、装甲薄、体积大，在8级车眼里就是一块大肉。

配件：输弹、通风、高光？或者高光换炮队、伪装、炮控都可以。

白板期可以直接更换炮塔和主炮，然后载重就用光了。

所以也许可以考虑用白板75炮打出履带再换长长75。

【注意，顶级炮塔比白板炮塔更轻】

【注意，白板炮塔比顶级炮塔更硬】（仅仅象征性地硬一点点）

一个冷笑话：黑豹的白板炮塔和3002M看起来差不多，但实际上比3002M脆多了。

黑豹可以研发虎王，但会比虎式直接研发要多花费3万经验。

如果之前没有走过虎式路线的话，玩家可以用黑豹研发虎王，来直接获取长88炮，可以为你的黑豹2还有其他车辆省略一点点白板期……也就一点点。

#### 黑豹2：

黑豹2在近期版本中获得了E50曾经用过的长长长88作为顶级炮。

高达261的金币弹穿深终于补足了黑豹2曾经的一个主要问题：长88凿不穿敌人正面。

现在，银币蛋223穿，金币弹261穿，至少达到了同级重坦的标准，于是黑枪更舒服了。

当然，DPM就没有长88那么高了。

这门顶级长88在静止黑枪的时候手感挺不错的，扩散小，精度高，缩圈快，打APCR弹速高达1438……于是你就是辆削弱型天蝎？

从3002M开始，这条线的机动性逐渐下降，因为发动机没有提升，而车辆变得更重了，装甲也没怎么变……然后你就更像一个远程输出了。

评分：B-、B+、A-

由于390的视野和还不错的长长88，黑豹2现在其实手感还行？

但是老问题，隐蔽差、机动弱、装甲薄、体积大……甚至换血都被削弱了，你现在不一定换得过前一级的黑豹……

配件：输弹、通风、锤稳？

或者通风换成炮队镜吧。个人并不建议黑豹2配高光，不如用炮队镜当个防守眼。

白板履带白板头，加上黑豹的长长长75，就只剩下个输弹机的格子了。

然后慢慢挣扎换履带换头换炮，不过，由于长88良好的通用性，你也可以在虎式、虎王等其他线路上提前研发，稍微减少一点黑豹的白板期长度。

而那门昂贵的长长88炮，可以最后再慢慢折腾。

【黑豹2的白板炮塔是真的吃……藕】

#### E50：【可选保留】

嗯，德国人终于在二战快输的时候想起来通用坦克方案了。这时候，苏联人的T-34改成SU85、SU100了，KV改成SU152了……甚至游戏里都出STI了，德国图纸车E50出现了……

E50可能是唯一一个能看的D系高级MT，它把精准的德国工艺和厚重的装甲发挥到了极致，车体正面首上甚至有概率抵抗300穿，而炮塔的着弹面积也非常小。

与此同时，E50装配了9级MT中最精准的主炮：一门精度0.3，APCR弹速达到1500，同时火控系数接近10级MT的105炮。

此外，这玩意还有相当不错的履带，甚至比10级的E50M表现更好，在实战中的表现就是……玩家会发现用E50撞人比E50M更容易。

优势很多，但劣势也很明显：隐蔽很差，车体很高，近距离战斗中炮塔并不可靠，于是依然更倾向于远距离作战。但E50的炮弹穿深衰减比较严重，400米距离上，金币弹的穿深会衰减到235，打重坦会略显尴尬。

不过也有丧心病狂的涂油狗们把E50开出了E75的味道，卖首上，倒车伸缩，卡墙换炮然后CQC，看起来像是……一台加强了机动和装甲还有主炮的9级虎王？

最后，因为E50是D系MT里少有的具有良好装甲的坦克，善用你正面的首上装甲，藏好你的首下，别被人打脸。

其实楼主没留E50，而是留了另一台以高精度高火控混日子的9级MT……

评分：B、A-、A+。

如果E50能够有一个优雅的雪蟹炮塔，这就是9级最强MT了。（430U：滑稽）可惜没有，近战中遇到那些手很稳，不怕你CQC的老手，第一发断腿第二发抽首下，然后……

配件：输弹、锤稳、通风。偶尔有带内衬玩撞击的大丧尸，我也不拦着啊。

白板期格外漫长：

你需要先用长长长75打出履带然后安装长长88，然后换头，然后研发这门非常昂贵需要59400经验的顶级105炮。

然后你就可以去涂油了。

哦，还有个发动机，可以显著提升机动性。

#### E50M：【为什么不回去买E50呢？】

设计师能有多偷懒呢？

答：什么都不改，把金币弹变成银币蛋，然后配个330穿深的金币弹。你就获得了一辆新的10级车。

嗯，象征性地提升一下发动机的功率，然后暗搓搓地把履带适应性砍了。让你觉得纸面上有提升，实际上手感反而下降……

APCR变为10级的APCR，在远距离黑枪也不会衰减穿深了，400米穿深只损失10点。此外，这辆车和E50几乎毫无区别。

然而，分房环境会变得更加恶劣，战术职责变得更严苛，你还有直面大口径HE、被顶级MT黑、被LT调戏等风险，CQC战术在现在的10级房也并不好用……

其实50M和E50完全相同。上面一条说的打法你都能用，但……都没有原来那么舒服了。

评价：B-、B+、A-

等级提升却啥都不提升，面临更恶劣的局面，10级房还有各种远比你更诡异的MT，于是……就成了个跑得快的黑枪车了。

配件：输弹、通风、高光。 或者锤稳、通风、高光

迫不得已配上高光，这样，至少在出现你和对面查狄伦对位的时候，你还有机会肉死他？

我后悔卖掉E50了。

### D系2线TD……啊不是，MT：★★

2线MT是III/IV号坦克 – VK3001D – VK3002DB – 印度豹 – 豹原 – 豹1的路线。

这条线装甲都比较尴尬，3/4号坦克稍微好一点点，剩下的基本都是被同级车乱穿。与之相对的就是机动性还算不错，3001、3002都有良好的加速能力，履带也不算差。

但这条线尴尬的问题就是：顶级车可以从LT出，那为什么不直接从豹原开始玩呢？

所以，两星的意思是，请走隔壁LT线好吧。

#### III/IV号坦克（不三不四）：

一辆3号和4号坦克的结合体，车体形状怪异，分成明显的上下两节，上面是80mm厚度，下面60mm，整体上防御能力比4号略强。而顶级炮塔就是4号的头……总之很脆，车体正面在面对低级LT时偶尔有惊喜。

因为没有4号的小喷子，不三不四在涂油党手中也不见保留。高达55的极速和23的推重比很不错，所以在追杀LT的时候表现还行。

但大部分时候你还是在黑枪就是了。

评分：B-、B+、A-。

机动性是个好事情，但不三不四并没有可以和机动性搭配的好火控，全速飞奔的时候圈会飞起来。但跑得快确实会让你获得更多的黑枪机会，抢肉的时候也能快人一步。

配件：输弹、通风、炮队镜？

如果不打算专门保留涂油，低级车也可以不安装配件裸装出门，白板履带就恰好可以装上顶级炮塔和顶级炮，所以……没什么不对的。

#### VK3001D：

和不三不四一样，3001D的机动性很突出。此外，370的视野对于一辆6级MT来说还算不错，于是就有了带高光炮队出去作死的可能。

但3001D的75炮火控稀烂……

你一定不会想在全速飞奔的时候开火的。

而3001D仅有60mm的首上装甲，等效大概在80-90的样子。勉强抗一下4级LT？

而且这货长得还很丑。

所以活该竞标失败只能当图纸车。

我依然不觉得它相比3002M有什么优势。

评分：C+、B-、B+。

如果地图上真的有些跑得快就能占到便宜的点位，也许对3001D来说是个好消息。但实际问题是，这些点位并不算多……而且6-7级的LT作为竞争对手的话，3001D的装甲脆弱得让人想哭。

配件：炮队镜、输弹、通风？或者就炮队伪装加通风吧。

和不三不四一样，3001D可以用白板履带带上完全体炮塔和顶级炮。

然后还有0.3吨的负重，恰好可以带上伪装、通风和炮队镜。

#### VK3002DB：

在短88升级后，这辆车有了真正意义上的顶级炮。装上短88的3002DB可以说是另一种风格的黑豹：

一辆具有高机动和高单发伤害的黑枪车。

同样的，完全体后高达20的推重比，60的极速，可以很方便地寻找黑枪位，然后用短88砸一发金币弹过去。

DPM在同级车中不差，1250的血量也不低，而火控相比3001D有了一定的提升，对于一辆黑枪车来说是个好消息。

但短88的穿深还是稍显不足，黑MT的时候还不错，遇到一些稍微硬一点的重坦，就比较难受了。

评分：B、B+、A-。

嗯，又是德意志特色的黑枪坦克。但你可以通过跑得快来获取更舒服的黑枪位置。

配件：高光、输弹、通风。

380的视野可以带高光混日子，自点自打没问题，但一般只能打一发……因为隐蔽实在不好。

白板期只能用长75，然后换履带、炮塔，最后掏出短88来。短88当然也可以自己找其他车渡过就是了。

#### 印度豹（阿三豹）：

一辆典型的黑枪车。

隐蔽不怎么好，顶级的9cm主炮相比长88穿深、火控和DPM都有提升，212/259的穿深黑枪还是比较舒服的。

机动性不像前面几辆那样突出，在8级MT中也就是一般的水平，不过俯角达到了10度，配合这个形状诡异的炮塔，卖头、黑枪都还是不错的。炮塔厚度90，但是有相当的面积和130mm厚度的炮盾重合，并且还有怪异的跳弹角度，短时间卖头的话大部分人都会犹豫怎么打你。

但如果你一直卖，那总会有炮弹打穿你的空心炮盾的。

如果没有必要，请避免和敌人近战。如果被迫近战，扭一扭车身的话，大倾角的首上偶尔会为你带来惊喜。但也仅仅是偶尔罢了。

评分：B、B+、A-。

由于高穿深的主炮，印度豹的黑枪还不错。不过在10级房里可能就尴尬了。

配件：输弹、通风、锤稳。

一个朴素的极限黑枪配置。请不要试图点亮，你的机动根本没法活着回去……

一个冷笑话是顶级炮非常轻，甚至比短88还轻，如果你能用短88打出9cm炮，那就不用换履带了。

而另一个冷笑话是，如果你先用LT点亮了原型豹，你甚至都不需要研发9cm主炮。

而豹原甚至还会为你自动提供顶级发动机……

那干嘛要出印度豹呢？

#### 豹1原型车（原型豹、圆形豹、豹原等）：

豹原：一辆跑得很快、穿深很高、10级主炮、还有8度俯角，但火控比较尴尬，如果用白板炮塔装105炮，火控会烂到你想哭的车。

请务必记得先研发完全体炮塔。

使用90炮，豹原有良好的火控和还不错的DPM。

使用105炮，火控会下降、DPM会下降，但你会获得268/330的主炮穿深。

但如果你用白板炮塔直接装105炮，你会获得：稀烂的DPM、稀烂的火控……

然后你就还是个黑枪车罢了。

别试图卖头，你头会被打肿。请保持距离，因为你隐蔽也一般……

评分：C+、B-、B。

脆皮就算了，炮控还比较一般，这就很难受了。而且DPM也只有2300。90炮倒是有2500的DPM，你用259穿去打10级车？

配件：输弹、锤稳、通风。输弹、锤稳、炮控。

千万，千万不要用白板炮塔装顶级炮。

之前的冷笑话说到哪了？豹原的105mmL7A1比9cm炮轻哦。

所以，研发路线是这样的：

白板9cm炮和白板头：安装输弹机，安装锤稳。然后负重满了。

你研发了顶级炮塔。然后发现负重不够……

于是你换了履带……

然后再点亮顶级炮……

但如果你耐得住寂寞：

你可以白板炮直接打出顶级炮，顶级炮塔。

然后安装输弹、锤稳、炮控。

而如果你想耐得住寂寞却没成功：

你用白板炮打出了顶级炮，然后换上了。

然后开始享受史诗级的稀烂火控……

然后……就没有然后了。

#### 豹1：

你能体会到熬出头的感觉么？

现在你获得了一辆火控良好（但仅限静止不动），机动上佳，DPM达到2800，并且还有410视野和相对不错的隐蔽的车。

但也就那么回事儿，可以让你更舒服的黑枪，更舒服的游走，并且遇到4005这样的天敌。

豹1的火控非常好，瞄准快，炮塔旋转扩散很低，但车体移动的扩散非常严重，所以不能像140这样的S系坦克一样游走输出，而更偏向于定点打击。

65的极速可以很方便地到处找黑枪位，而9度俯角黑枪也很舒服。

而如果真到了万不得已的时候，就用410的视野配合高光去当一下眼车吧。

我曾经在某个军团里遇到一位老哥开着140跟我说豹1不去点灯……然后现在那个军团已经解散了。

评分：B、B+、A-

豹1当TD会很舒服。如果不被己方140催着去当眼的话。

虽然偶尔有豹1跳了白兔弹的传闻出现，但请千万别去作死。

配件：高光、锤稳、输弹。或者放弃高光换通风也可以。

### D系的金币MT们：

D系的金币MT相当多……我是指，一辆车可以出三个不同名字但是实际上一模一样的玩意儿……

但除了少数车辆之外，大部分都是坑。

5级：V-IV号坦克（V-IV实验型坦克是同款车），III号K型，突郎III，IV号液力实验型，T25

6级：V号黑豹（A号黑豹是同款车），IV号炮塔升级型

7级：黑豹伪装M10（伪装豹）

8级：58号M型（58号实验型，施瓦茨58 都是一个玩意儿），黑豹88，

9级：T55A

这些车里，既有涂油神器V-IV，也有77猪车58号，还有咸鱼的88豹，没人开的土狼3等诸多乱七八糟的玩意儿……

#### V-IV号坦克（以及兄弟车V-IV实验型）：【涂油推荐】

V-IV号坦克，和V-IV实验型除了外形上似乎差了个挂在屁股上的负重轮之外，没有任何区别……当然也许价格不太一样？

当年这两个车还是6级车，并且是6级车里的大坑货，虽然有分房保护不进8级房，但是贫弱的穿深尴尬的装甲……我们等谈到黑豹A的时候再细说。

后来这辆车被砍了一刀主炮，然后降级到5级，瞬间就变得强势起来，而KDW不知道为何脑洞大开，又复制了一组属性不变的6级车版本……总之一通骚操作之后，我的号上凭空多了一辆V-IV号坦克。

——————

V-IV一般大家喊它四五号，或者也有喊不四不五的。

良好的机动性、良好的火控、不错的视野、不错的车体装甲、高达520的血量，顺便还有分房保护不会进7级被吊打，这些特性共同组成了这辆5级神车。

85mm，45度倾斜的车体装甲具有130左右的等效，在中远距离上对同级车炮弹的防护能力很好（因为距离近的话，对面会打你50mm的脸）。365的视野在5级车中出类拔萃，10度俯角适配任何地形，而最重要的是，这辆车拥有不逊于10级MT的火控系数：

纸面上1.88的瞄准时间和.35的精度，而隐藏数据则是与62A、超征、140等同级的0.077的炮塔旋转扩散，以及0.115的移动扩散。唯一的缺陷就是炮弹的弹速略差，削弱后的中75炮的穿深和DPM都有所下降，但分房等级降低之后，6级车里也很少有能硬抗158APCR的坦克不是么？

可惜缺陷依然是有的：

隐蔽系数一般，DPM只能算中等水平，炮塔装甲格外脆弱在近战中不能无伤。

所以在战斗的前期应该利用视野和装甲的优势，在中远距离削弱敌人，并在中后期选择近战，520的血量也基本可以换血干掉大部分敌人了（你如果遇到一个用57神针全程金币弹和你在墙角换血的KV1的话，那默哀）。

（但你365的视野、55的极速，是怎么被KV1堵住的？）

评分：A-、S-、S+

分房环境掩盖了这辆车隐蔽不足的问题（因为你可以用远超同级车的视野来弥补隐蔽缺陷），而良好的通用作战能力则是这辆车的最大优势。哪怕在新手手中，一辆跑得快、打得准、还有高血量做后盾，换血也不会很亏。

而如果遇到三台V-IV组队涂油……你会发现比在十级房里面对三个2684还要困扰，毕竟那时候你还有火炮、4005、大口径TD的支援，更不会出现双方视野差距超过20%的完全碾压。

配件：高光、通风、输弹。

#### III号K型：（删号K）

一辆可以玩到你想删号的玩意儿。

装甲：最硬的地方是车长塔（90mm），其他地方30-50mm，被乱穿。

火控：朴素的稀烂火控，车体一动圈就会乱飞（车体移动扩散高达0.345）

穿深：103/139的AP与APCR，5级房里都很头疼……

机动：推重比低，履带也一般，极速40，毫无特色……

行了别看了，为什么要纠结这货呢？它名义上是4级的三号坦克改装了一门炮，但改装之后，火控、机动都大幅削弱……于是就还是一只咸鱼。

评分：D、C、C+。

唯一的好处是隐蔽系数还不错，于是可以当个蹲坑TD。

然而你穿深不够。

配件：伪装网、输弹机、通风。或者别装配件，也别开出门……

#### 突郎III：（土狼3）

突郎3有一门改进型中75炮，比起普通的75炮，穿深提升到113/160（正常的中75炮是110/158，所以其实没什么变化）。

这辆车的火控比删号K还是有很明显的提升的，达到了同级的平均水平，所以，黑黑枪什么的还可以。

除此之外，这辆车就没什么能说的属性了，也就是一辆相当一般的5级金币小车。

评分：C、B-、B-。

由于视野稀烂，这货没什么战术地位。

配件：伪装输弹通风？或者还是三件套出门吧，这辆车没什么值得上配件的意义。

#### IV号液力型：（四号液力）

IV号液力型最大的特色是尾部圆润光滑。

听说有某些大丧失就喜欢看这个。但本帖不开车。以上。

依然很脆皮，50mm的正面装甲并不能为你提供生存能力。

主炮是普通的中75，110/158的那个。火控和突郎不相上下，就是都很普通的意思。机动也就那么回事。

除了外形特色之外毫无意义的车。

评分：C、B-、B-。

懒得吐槽这货了，和突郎的问题一样，瞎、慢、脆。

配件：看楼上的突郎。

#### T25：

其实就是斯柯达T25来着。

改进型II型中75炮：穿深116/167的玩意儿。（所以说德国佬二战活该gg啊，你一门炮到底要出多少个版本？）

机动很好，极速60，推重比也高，就是履带略差一点，转向什么的会比较迟钝。

然后就还是之前的吐槽一套：

火控很差。装甲没有。隐蔽一般。视野白给。

不过毕竟机动好，到处乱窜的话，比起蹲坑黑枪的MT还是好上不少的？

评分：C+、B、B。

因为机动比起前面两个坑货好，所以就给提一点点评分吧。

配件：三件套？

#### A号黑豹（与V号黑豹）：

这里我们要好好提一提当年KDW的黑历史了：

曾经，V-IV号是6级车，有分房保护，只进67级房。但还是太弱。

后来，毛熊把V-IV的炮换了，扔到5级房去，变成了现在大家熟知的涂油神器。

但在国服，KDW给那些用V-IV号的玩家生造了一辆车，就是现在这个A号黑豹和V号黑豹。官方解释是：因为变成5级车了，价格下降了，为了避免玩家损失就复制了一份。

玩家大怒，纷纷吐槽我要V-IV。

于是KDW做了件好事：所有车库里有A号黑豹和V号黑豹的玩家，就再送一辆V-IV或者V-IV实验型！现在大家没意见了，并都表示很开心。

直到有人发现：A号黑豹和V号黑豹的分房保护不见了？？？？？？KDW咋回事啊？

————————————————————

顺便，一个奇妙的故事是，给玩家送V-IV号和V-IV实验型的时候，正好当时有活动送临时的这两个车给大家体验，结果在KDW一番操作之后……

临时变永久了。

我的V-IV就是这么来的。

————————————————————

除了血量820，以及主炮为长75炮（150/194穿深的那个，也就是三兔子、E25的那个）之外，这辆车和V-IV没有任何区别。

但5级房里优秀的属性，进入6级房之后，就只剩下黑枪了：

365的视野在6级车中不算突出，85mm的首上装甲并不能抵抗5-7级车的火力，偏低的隐蔽现在也无法依靠视野来弥补了。

于是，这辆车的表现就变得尴尬起来，只能当个黑枪炮塔。

现在，它还没分房保护了，黑枪都不一定黑得动8级车……

不过似乎这辆车现在是非卖品，仅有当年就有V-IV的老玩家才能保留这玩意儿。

评分：B-、B+、B+。

其实就是分房毁掉了这辆车。所以在下放5级之后，V-IV很强势，但6级的A号黑豹，因为分房保护还失踪了，变得更加惨烈了。

（以此类推，虎式下调到6级，虎王下调到7级，猎虎变成8级车，你就会发现D系其实挺强的）

配件：伪装、输弹、通风。

高光救不活你了。

Tips：分房和属性需求：

5级车的视野一般在310-350之间，而穿深一般是100-130左右，金币蛋在140-180。于是一辆视野365，装甲等效130左右的车，在5级房很有优势。

6级车视野在340-370之间，穿深则普遍提升到130 – 170，金币蛋提升到150-220。在这个级别，视野365，等效130，就是平均水平。

7级车视野通常350-380，穿深飞跃到150-200，金币蛋180-250，这时候A号黑豹进来就会被吊起来锤。

8级车视野380-390，穿深180-230，金币蛋230-300，而更惨烈的是，8级车的等效装甲开始提升到200mm级别，A号黑豹194穿的金币蛋啊…………默哀。

等级越高，视野的差距就越小，而隐蔽、火控、装甲就逐渐成为突出属性。这也是低级房和高级房的主要区别。所以我们总会推荐新手玩家循序渐进。

#### IV号炮塔升级型：

四号升级型是个装了黑豹炮塔的四号坦克。

并且主炮升级到长75炮。

火控、视野都还算不错，炮塔120mm的厚度偶尔能有一点惊喜，8度俯角也不算差。但可惜的是机动性堪忧，并且还没有分房保护。

这就是另一个TD。

评分：C+、B-、B。

与楼上一样，分房很恶劣，优势不明显，而机动性差，用户体验就更不友好了。

配件：输弹、通风？然后炮队镜？定点黑枪？

#### 黑豹伪装M10：（伪装豹）

就是个白板黑豹，长75炮，全身上下套了一层5mm厚的铁壳。

因为外形和实际装甲是不同的（毕竟伪装了嘛），所以有奇怪的跳弹概率，炮塔的等效厚度也不错，只是炮盾空心而已。

所以其实是一辆厚重一点的白板黑豹，分房保护，不会进9级房。

但就算是8级也够惨烈了，毕竟……跑不快。

火控相对优秀，装甲勉强不错，视野一般，穿深不够……就是伪装豹的主要情况。

如果它能够在战斗中伪装成敌方坦克的话，或许还可以获得额外的加分。但，并不能，红色的轮廓和头顶的红色MT标记会出卖你……

而且交错式负重轮是藏不住的。于是历史上：1辆被击毁，3辆被缴获……

评分：C、C+、B。

没啥好吐槽的。血量和装甲的提升，也与高1级的分房相抵消，75炮的穿深就那么回事，打8级车，看脸吧。

配件：通风、输弹、炮队镜或者伪装网？

#### 58号大家族：

一大堆58号都在这里，除了贴图不太一样，以及有些型号车灯地方的油箱稍微有一点点影响俯角之外，没什么区别：

58虽然推重比不算很高，但履带适应性非常好，车体旋转也很快，是一辆相当灵活的MT。

10度俯角，良好火控，穿深也够用，可惜的就是会进10级房被各种锤。

在同级房里的表现其实还行？

装甲纸糊，侧面油箱，前半截弹药架，所以近战要特别小心。车体和炮塔顶盖都是30mm，角度很大，偶尔有跳弹的惊喜，也仅仅是偶尔……

评分：C+、B、B+

我的58系列的胜率和数据其实都不错，因为每辆车都只打了十几场，借助新车的保护没有进10级房……而且现在高级房的环境非常诡异，于是……坑。

配件：通风、输弹、垂稳。

朴素的黑枪配置。

#### 黑豹88：（88豹）

其实看起来和黑豹2差不多：

推重比和履带适应性有所提升，但极速下降（整体上机动相差不大）

DPM略有提升，但炮塔旋转的火控下降，于是火力上相差不大。

隐蔽有一点点差别，但都是灯塔。

于是就这样了。

在装甲密档上，黑豹88的炮管会穿模，但我觉得这应该仅仅是装甲密档自己的bug……

总之就是个金币版本的黑豹2。

评分：B-、B+、B+

极速和火控变差了，于是象征性低扣一点上限吧？

配件：高光、输弹、通风、垂稳。四个里面选三个就行。

#### T55A：（对，记住这货是D系的）

个人任务会送的一辆车。也是个人任务车里手感最好的一个了。

T55其实是在T54基础上的改进型，55A又是55的改进型？总之都是苏维埃光头。

极速50，推重比不高但履带还行，火控不错，DPM勉勉强强。所以，其实是一辆S系光头，只是套上了D系的外壳而已。

车体装甲比54要脆，和59差不多，不要有用车体吃炮弹的幻想，老老实实卖头就好了。（也是D系车里少数可以卖头的玩意儿，毕竟太多D系的车都是平板脸）

俯角5度是个问题，请找好能卖头还能打到人的地形。

总之这就是个T54差不多的东西，比起54来，火控有提升，装甲和俯角则下降，是个更偏向黑枪的MT，不过必要的时候也可以执行侦察任务。

评分：B-、B+、A

俯角是得扣分的。火控更好是好事情，但装甲砍了就有点难受了。

是个可以和T54一起组队愉快玩耍的9级车。

配件：高光、输弹、垂稳。如果是组队玩家，可以高光换通风。

毕竟单野还是有必要去当个眼的。

## D系火炮

最后来看看D系的火炮。

D系的低级火炮有两个分支，而野牛II的分支还可以从TD研发。

由于目前火炮的穿深削弱和AP、HEAT弹种被移除，口径小于122的火炮没有眩晕。所以推荐玩家从黄鼠狼II研发野牛II，再直接点亮蟋蟀。

D系火炮动物园：

（野牛）– 蟋蟀 – 野蜂 – 黑豹火炮 – 虎P火炮 – 虎式火炮 – GWE。

这条线上，从8级开始就使用210口径主炮，但射界、缩圈等属性相对一般。直至10级GWE才因为等级因素控制住了主炮的火控。

所以，虽然D系火炮目前综合表现不错，但并无突出的特色。至少在楼主的手里，D系火炮玩得不太开心（因为太普通了）

#### 蟋蟀

由于5级火炮分为两种，一种是主教、AMX105、122炮SU122A为代表的速射小口径火炮。一种是SU122A(152)，M41和蟋蟀为代表的大口径弹震支援火炮。所以我们在比较车辆的时候通常将他们分开比较。

蟋蟀的综合火控、DPM在第二种中是最好的，当然，10度的射界也是最小的。

白板150炮的射速更快、DPM更高，但火控相应地有所下降，而且弹震时间更短了。如果是新玩家没有良好的车组，那么直接选择白板炮可能会更好，可以用更快的射速赌信仰。

毕竟低级房里大家都跑得很快，火控好一点也不见得就能砸得中目标。不如多扔几个炮弹过去。而弹震这个东西在低级房里用处不太大。

评分：C-、B-、B。

没什么好说的，熟练车组用顶级炮，萌新用白板炮，能不能打的中，都是看信仰。

配件：不建议装备配件。但可以选配输弹、炮控和伪装网。也可以将伪装网换成扭杆以跳过履带的研发

需要先研发履带，然后点亮主炮。或者用扭杆（强力弹簧）跳过履带的研发。

顶级发动机和黄鼠狼3的白板发动机通用，所以无需研发，只要点亮黄鼠狼3就可以（而黄鼠狼3是莱茵的必经之路）。

电台是一直通用到9级的，所以可以随意选择合适的时机点亮。

#### 野蜂：（曾经的跑跑蜂？）

楼主已经不记得为什么野蜂有跑跑蜂的外号了。如今它的机动性并不突出，42的极速和13的单位功率只能说是普通水平。

相比蟋蟀，野蜂射界和火控略有提升，弹震时间也明显延长。最明显的特点是它有着同级火炮中最高的单发伤害，但同时也有着最差的DPM、最差的火控和射速……

所以野蜂其实在6级火炮中并没有明显优势。以上。

评分：C、B-、B

配件：炮控、输弹、扭杆或伪装网。

与前一辆车一样，可以用扭杆跳过履带的研发。

发动机与犀牛相同，可以考虑在犀牛上研发，也可以在野蜂上为犀牛点亮。

#### 黑豹火炮：

在曾经火炮的HE没有削弱的时代，黑豹火炮是推荐保留的级别。

现在，别留火炮了。

黑豹火炮拥有7级火炮中最大的射界，以及不错的机动性，DPM也比较高。尤其是52度的大射界对全场的支援能力很好，可以对多个路线提供支援。

黑豹的单发伤害是7级150-155级别中最低的，所以对玩家的命中率有一定要求，不过它的火控系数在7级车中也名列前茅。整体上，黑豹火炮是155mm口径级别的最佳选择。

评分：C+、B、A-。

如果玩家能掌握好射击节奏，22秒一发的火力支援还是有不小的价值的。

配件：输弹、炮控、伪装网。

由于黑豹底盘的良好负载能力，黑豹火炮没有更换履带的必要。

完全体履带仅仅提升了旋转速度，对火炮来说并不重要。

#### Gw虎(P)：虎P火炮

动物园的口径开始暴涨。

虎P火炮的白板期即可使用170mm口径的主炮，拥有良好的火控和DPM。

而如果更换为完全体的210mm主炮，单发伤害和眩晕时间提升的同时，其火控和DPM都有明显的下降。因此一般建议玩家继续使用170主炮作战。

而210mm主炮可以在下一级的虎式火炮上研发。

评分：C+、B-、B+。

因为170mm口径恰好是8级车辆中最合适的选择，DPM、单发伤害都还可以接受，所以虎P火炮的表现其实还行。而如果改用210主炮，则可以使用强大的单发威力震慑敌人。

配件：输弹、炮控、扭杆。

170炮比210炮更重，所以……扭杆吧。

#### 虎式自行火炮：虎炮

这就不多说什么了，装上210的主炮，然后怼人就可以。

9级火炮中，S、M、D三系都有可靠的大管子，虎炮和212比较相似，单发更高一点，而火控稍差。

评分：C+、B、B+。

配件：同上

因为发动机电台什么的都是通用的，而主炮也是研究的必经之路，所以……

没什么好说的，履带不用点，发动机和虎王通用，电台是德国通用标准。然后就专心出大E就行了。

#### GWE系列：大E

大E的火控仅次于261，甚至比查查火炮都略强（因为良好的火控系数）。

而单发伤害则排在中间，92是1300，GC是1200，大E是1100，之后是261的900……

所以综合下来，GWE是最适合做火力打击的火炮，火控和精度的优势足以弥补单发略低的缺陷，而1100的单发在揍某些特别重的家伙的时候，比261的900单发会强很多。

评分：B-、B+、A-。

曾经GWE因为没什么特色而成为10级火炮中的垫底，毕竟当时大家的单发伤害都不太差，261打得准，查四炮有弹夹和炮塔，T92一发一条命，GC能高抛灌顶。

但是现在，261打得准但不怎么疼，查三炮一个弹夹过去只眩晕不掉血，T92没了AP也就是一发600，GC灌顶却砸不穿顶盖。

于是GWE还不错的精度、还不错的火力、还不错的DPM就突然成了10级火炮中很适合持续支援的东西了……

这其实是个冷笑话的。

配件：输弹、炮控、内衬？

带个内衬其实是为了让你在被对面火炮反的时候不会很容易死，因为大E的装甲还是能抗住HE的。所以内衬能让92的一发650下降到400，也许就是一条命。

# M系坦克

M系是老三系之一。M系坦克的特色主要是高大的车体，相对优良的火控，优秀的俯角，以及比较开阔的视野。

M系拥有游戏中最硬的重甲TD（T110E3和T95），火控最好的顶级MT（大巴顿），高DPM高爆发的近战HT（T57），以及口径最大的LT和SPG（T49、M551谢里登、T92）

同时，在中高级阶段，M系也有不少性能优良的坦克，比如涂油党常用的T67、7级最强重坦T29等。

M系共有1条HT线路，2条TD线路，1条MT线路，1条LT线路，1条火炮线路，以及一条混合的LT->MT->HT的线路。

在本帖中，将线路以顶级坦克的特点进行分类。

## M系TD

M系TD共有两条线路，一条是E3线，从7级开始E3线失去炮塔，但随着等级提升获得了更可靠的护甲。

另一条是E4线，E4线一直具有炮塔，45级的TD具有LT的特性，67级则偏向MT，8910级的T28原、T30、T110E4则更像是重坦而非TD，在实战中也经常作为HT发挥作用。

M系的两条TD线可以互相研发，E3线中，M10可以研发M18地狱猫，从而进入E4线路，而E4线中，T28原可以研发T28从而转到E3线上。

综合来说，我们推荐玩家选择T67研发M18，然后直到T28原再分别将两条线路的顶级TD点亮。

这样玩家可以体验到5级高机动、高隐蔽的侦察型涂油TD T67，6级的游走黑枪M18、8级铁头重坦28原，以及后续的全部车辆。

### M系1线TD：★★★

为了优先推荐更好的车辆，我们将E4线作为M系1线TD来进行介绍。

这条线上，有涂油神车T67，有昔日的神车（如今被砍了个半死）M18，有8级重坦T28原，原10级重坦T30，以及让E100泪流满面的E4君。

T67 – M18地狱猫 – T25/2 – T28原型车 – T30 – T110E4

整条线上，除了最后的E4之外，都有着高达10度的俯角，因此能够胜任复杂地形的作战。但与之相对的是，整条线的火控相比常规TD都略差了一点，导致驾驶体验略有下降。

由于顶级TD持有穿深爆炸的APCR弹（375穿），E4也被视为火力最好的重坦……但可惜的是，E4并没有完美的装甲。

#### T67：【推荐保留】

T67的强势主要在于高到爆炸的隐蔽系数。如果选择白板炮塔，T67有着高达22的静止隐蔽，与T100LT相当。而更换顶级炮塔后，视野增加到340米，但隐蔽略有削弱，下降到20。即使如此，20的静止隐蔽也足以在5级房里找个草丛藏到天荒地老，黑枪黑到对面泪流满面。

而除了隐蔽系数，T67还有极好的机动性，30的单位功率和61的极速，可以允许T67快速支援地图的各个位置，并从防线的弱点偷袭敌人的侧翼。在特定的地图上，T67也可以开局阶段就进入风险眼位，利用隐蔽的优势，借助炮队镜完成视野压制。

5级房里遇到什么最可怕？当然是开阔地图中遇到三个顶着个人任务完美图标组队的T67。在对方阵营里，你会被吊打。在己方阵营里，你抢不到肉。

当然，脆弱的装甲，低下的视野，贫弱的单发伤害也导致T67在新手手中很难发挥相应的实力。

最后提一下，T67的高机动、高隐蔽可以允许它适应LT的作战职责，但炮塔的旋转速度很慢，所以需要尽量避免狗斗。

评分：B-、A-、S

这是辆上下限差异巨大的车。即使是经验很丰富的老玩家，在驾驶T67时也经常会因为偶尔的走位失误而损失血量。此外，T67想要发挥最大威力，丰富的车组技能也是必不可少。一些单车场次数千场的T67是真的非常可怕。

而萌新手里的T67？不过是一发HE就送走的事儿。

配件：输弹、伪装、炮队镜。或者高光、伪装、炮队镜。

伪装网是让T67格外难缠的核心配件，而炮队镜则能够允许T67开局藏入一些高风险眼位获取优势。

白板的T67就有足够的载重安装配件，57炮虽然单发伤害不高，但穿深不错，射速很快，利用白板炮塔的高隐蔽黑枪也毫无问题。

之后研发履带、炮塔，更换主炮即可。

发动机、电台等配件可以在其他车辆上研发，或者直接用T67点亮也无妨。

#### M18地狱猫：

地狱猫在游戏中经历了一次大砍，于是其推荐系数从《推荐保留》调整为《不推荐》。

M18依然有良好的隐蔽、相当不错的推重比，以及高达72的极速。

而相比T67，作为升级型坦克的M18额外获得了一门“不历史”的90mm主炮，使其拥有与6-8级各类坦克正面对抗的本钱——243的金币弹穿深即使面对8级坦克也毫无畏惧。

但在史前版本中，M18有着优良的火控系数，良好的机动性和倒车速度。但在某个版本的TD大削弱之后，M18被一刀砍了个半死。

在这次削弱中，M18的移动散布被削弱到0.35，而炮塔旋转散布则高达0.19……（KV2是0.27的移动散布和0.15的炮塔旋转散布）

与此同时，地狱猫的倒车速度从18削弱到12，成为能开出来却缩不回去的倒霉蛋。

于是我们再也见不到当年那种从角落里窜出来突然给你一炮，然后缩回去你还追不上的地狱猫了……

评分：C+、B、B+。

现在地狱猫依然有良好的隐蔽和机动，并且黑枪的表现也尚可，但缺少了必要的火控，于是在恶劣局面下的作战能力受到了限制。现在地狱猫的灵活性受限，对新手的游戏体验也不能算是优秀了。

配件：输弹、炮队、伪装。

由于火控的问题，地狱猫移动开火的能力大幅下降，现在地狱猫依然是以定点输出为核心，所以伪装网的价值会更高一点。

玩家也可以视情况安装高光。

如果从M10狼獾研发地狱猫，玩家可以直接点亮76炮，这门炮的手感相比顶级90炮略强，但仍然比较尴尬。

发动机和电台有良好通用性，可以在M系的中坦甚至是火炮上研发。

所以玩家直接按照最朴素的研究路线即可：履带、炮塔、主炮、发动机、电台。

地狱猫可以从M10或者T67研发，但如何抉择就看玩家的个人爱好了。

#### T25/2：

T25/2是这条线上的“MT”。因为它有着类似MT的装甲（一个偶尔有惊喜的炮盾），类似MT的机动（15的单位功率，56的极速，但履带比较差），类似MT的火力（一门普通的90炮，火力相比同级MT略强），以及类似MT的全向炮塔。

T25/2是这条线上首个可以卖头的坦克，不过除了炮盾之外，炮塔依然非常脆弱，所以卖头也仅限于偷炮而不要去作死抗炮弹。

一个需要注意的点：T25/2顶级炮塔上面的那个顶盖是个假的贴图，不仅没有装甲模型也没有碰撞模型……就是说，只是看着有而已。准星瞄准上去的时候甚至都不会有轮廓提示。（偶尔有一些人会说自己打顶盖有伤害，那其实是因为角度问题炮弹打在了顶盖下面的炮塔模块上）

T25/2的火控相比地狱猫明显提升，但由于车体轻小，依然不能达到优良的水平，只能说还能看。算是同级MT的平均水平？

T25/2被称为MT主要是因为它良好的视野，380米的视野和18%的隐蔽系数（白板炮塔，顶级炮塔隐蔽大幅下降了）让它有游走支援的资本，也可以和高级MT较较真。

需要注意，T25/2的白板炮塔其实比顶级炮塔的表现更好，因为隐蔽有所提升，而视野和火控相差不大，白板炮的火力与顶级炮也没有明显差距（只有穿深差了十点）。

评分：B-、B+、A

视野、隐蔽、机动和火控都比较平衡，高穿深的金币弹在面对高级车时还偶尔有一战之力。玩家可以把它当作一辆比较有特色的7级MT使用。但是血量相比MT偏低，所以容错率略有下降。

配件：高光、输弹、伪装网。或者高光、炮队、输弹机。

380的视野已经有安装高光的价值，在7级房里会有还不错的表现。伪装炮队的区别主要是看玩家选择更激进的前线还是后排。

关于研发路线，推荐玩家一直使用白板炮塔和白板主炮，携带适量的金币蛋进入战斗。然后研发发动机和履带，最后再考虑替换炮塔和主炮。

顶级炮塔和顶级炮可以在完全研发之后体验，用3%左右的隐蔽替换50点血量，是得是失就请大家自己体会了。

#### T28原型车：（T28P）【可选保留】

在最近的版本中，T28P和T28的机动性获得了加强，极速提升到了28，是个巨大的改变。（当年可是只有18的极速的）

虽然单位功率依然非常低，履带也比较迟缓，但至少28的极速是能够赶到战场的……比起曾经在大地图上X都吃不到热乎的，还是有明显的变化的……

T28P的本质是一辆重坦，虽然大家现在都知道T28炮塔两边的脸蛋是等效只有200左右的弱点（炮塔两侧垂直部位，以及旁边弧度不太大的地方都可以穿），但如果利用地形减少暴露时间的话，T28P的实际装甲表现比起8级的很多常规重坦都要优秀。

T28P的车体是整块203mm厚度的装甲，机枪口是个小弱点，实战中被打中的概率不高，整体防御能力还是不错的。因此利用墙角是T28P的常见作战姿势，有一定角度的战列舰伸缩是最适合T28P的：

将车体与墙面形成45度角，炮管正对目标，这时候炮管、炮塔和车体侧面都会恰好藏在建筑物的背后，而只露出首上和炮塔两侧的大角度区域。

对于经验不够丰富的对手，他们很可能会被炮塔外侧的弧度骗到，然后提前开炮被炮塔的大角度弹开。而如果对手忍住了一直不开炮，可以前后晃动车体，再配合扭头来改变炮塔的角度，乘着对面反应不过来上去就给他一发。

这个姿势适合所有首上平直且厚重，并且前置炮塔的坦克，尤其适合一些炮塔相对比较脆弱（但不是脆成50B那个级别的那种脆弱）的坦克，比如……没有比如了我说的就是T28P自己……

在把T28P当作重坦驾驶时，它良好的DPM、超高的穿深、还算优良的火控、10度俯角、以及左右正负143度的射界（总射界达到286，就是屁股后面有一小块自己看不到），都可以完全胜任重坦的作战任务。当然，1150的血量比重坦少了一截……

所以整体上这是一辆以城市巷战为主，冒充重坦为核心，专注近距离换血和敲爆对面狗头的TD，297穿的APCR就是给那些自以为是的光头车一个惨痛教训而生的（我是说，爆59的狗头，以及正面击穿111的炮盾……）。

当然，进了高级房的话……尴尬的隐蔽可能让你活得很困难，但至少你比同级的重坦炮更狠一点，在城市里混日子吧。

评分：B-、B+、A-。

这是一辆重坦。而且是穿深足够、火力强劲、装甲还不错的重坦。因此对新手还算友好。但是只靠装甲混日子最终是没什么前途的，毕竟，残局里大家看你就是个8级的小肉块……还是跑不快的那种

配件：输弹、通风。然后？内衬？高光？炮队镜？

对于一辆城市作战的重坦式TD，伪装网是没什么太大意义的，内衬倒是可以让你减少被火炮糊哭的概率。至于高光和炮队，如果你还想在极端奇怪的情况下利用一下自己的380视野？那请。

T28P的发动机和主炮都和T28以及T95通用，因此玩家可以在T28P之后转向去T28，会跳过T28的很多白板期。

但从T25/2上研发来的T28P，就需要用90炮打出过度的105炮了。这是个漫长而尴尬的过程，因为对于8级TD来说，无论是170/258的90炮，还是198/245穿深的105炮，都是不及格的……

而顶级炮，则昂贵到需要58000经验。

如果玩家不想要研发T28的话，可以跳过T28P的履带，白板履带就足以支撑全部的配件和顶级火炮了。

（T28P研发T28需要：71000经验+15900的履带 = 86900，而如果从T25AT研发T28，则是需要87000……你看，微妙的设计）

（楼主废话T28P这么多，是因为楼主的T28P好像是全服第47？但是这车我早就卖了……）

#### T30：

T30曾经是M系的10级重坦，排在T34之后（当年M系的科技树是T29-T32-T34-T30？）

但后来T30变成了TD，而T34去当了金币车。

T30有着M系标志性的铁头，10度俯角，以及一门DPM和火控都比较尴尬的155炮。但是750的单发伤害，以及相当不错的穿深，倒是可以在近距离作战中威慑一下对手，如果有坡卖头的话，就可以更安心地瞄准了。

说到卖头，T30的炮塔顶盖是38mm厚，会被120mm以上口径的主炮三倍碾压并直接用AP/APCR击穿，因此，和重坦卖头需要谨慎……特别是面对车身高大的D系坦克之类的。

这个弱点在T34和T29的炮塔上也有体现（因为他们仨是同款炮塔），但30作为9级车，面对大口径主炮的概率更大……也就更惨烈一点。

T30的火控很尴尬，而且是三门主炮一样尴尬，所以实际作战中的瞄准手感比起T28P来是有些下降的，意味着玩家需要在更靠近前线的位置作战。于是变相地导致了生存力下降。

所以玩家必须尽力保证击穿，利用155炮的单发威力尽快换取优势局面。如果局势迟迟无法打开，你会发现无论是救场还是翻盘……都和你T30没什么关系。而且隐蔽系数堪忧的T30，也确实只能作为重坦作战……9%的静止隐蔽，基本就是被平地点亮的节奏了。

最后的最后，30虽然炮盾厚重可靠，但实际也就是279厚度的炮盾，后面还有一定面积是空心的……而两边脸蛋等效在280-320左右，面对真正高穿深的顶级坦克，一定别长时间卖头。特别是开炮之后……记得后撤。

评分：C+、B、B+

T30就是一辆山地作战的重坦。但可惜的是，在9级阶段，仅有山地作战能力并不能为团队带来足够的战术优势了。火控不足的缺陷使得30难以作为黑枪TD提供有力的支援，只能在前排打生打死……

配件：输弹、通风、炮控。或者通风替换内衬，减少卖头时被糊HE的风险。

白板期使用来自T28P的120炮就可以了，火力还可以接受，DPM甚至还略高一点点。

然后研发履带和顶级炮就好。

发动机不通用，60马力的差别可能并不值得32000经验，但这样想来，22500的履带也完全可以用扭杆代替……这样剩下的经验就离顶级炮不远了，等155点亮（和T95通用），就抱着750的单发去前线愉快地锤对面重坦吧。

#### T110E4：

E4是M系重坦和TD的中间件，既有TD的主炮，也有类似重坦的半向炮塔（左右90度）。

但是E4同时也失去了M系特色的高俯角，仅有6度俯角的它让很多刚刚购买E4的玩家非常不适应，而脸蛋、头包、炮盾的厚度都只有240-260，实战中也非常容易被同级甚至低级坦克击穿……

相比之下，部分区域等效达到340的车体正面反而更加坚固一些……

E4的主要优势就是炮塔和高穿深的炮弹，因此在阵地的前线伴随重坦进攻是比较合适的战术。而脱离队友掩护的情况下，E4的炮塔并不能很好地面对绕杀，2700的DPM在10级车中也绝对算不上优秀。

6度俯角，13%的隐蔽，E4通常只适合出现在城市地形中，在己方重坦的身后和侧翼作战，队友先挨揍，E4去报复。只有在迫不得已的情况下，E4才会选择远程黑枪。而155炮的APCR弹速也仅有1000出头（1088），打远程目标其实并不算非常好用。

评分：B-、B+、A-

E4是比较依赖盟友的一辆车，而远程黑枪时，炮塔旋转散布高达0.23，也很难有效提供火力支援。所以前线的队友质量会很影响E4的发挥，在和其他重坦一起组队的情况下，E4的表现会更好一点。

如果是野队，队友很少能够配合E4交替作战，有时候对面一辆重坦开上来，老鼠和E4一起倒车……这就非常尴尬了。

配件：通风、输弹、炮控。或者炮控替换内衬也可。

### M系2线TD

M系2线TD是E3线，即：

M10 – 杰克逊 – T25AT – T28 – T95 – T110E3

这条线路中，5、6、7级的坦克并没有太多特色，因此玩家可以考虑从E4线路跳过。

如果玩家跳过了567级，那么从8级开始，整条线路都是低速、重甲、高输出的TD类型，比较适合玩家体验。

而56级TD其实是MT、7级TD则是脆皮的远程黑枪车，与顶级线路的风格还是有比较大的区别的。

#### M10狼獾：

狼獾是T67的对位坦克，但是与T67略有差异。M10具有更明显的视野优势，但隐蔽和机动略有下降。

M10拥有5级车中优秀的370米视野，隐蔽系数也达到了MT的水平，可以在必要的时候选择略微保守的点位作为静默眼。但受限于机动和隐蔽，M10不适合在开局阶段就进入激进点位，如果真的迫不得已需要对抗对面的侦察车（比如对面有个视野型的T67），那么选择反制眼位会更加合适。

当然M10作为TD，远程输出是它的本职，利用标准的76mm主炮，128穿，2250的DPM可以有效制裁5级房里的各类坦克，在遇到高级车的时候，177穿的APCR弹也有一定的还手能力。

至于装甲，车体正面等效50左右，炮塔在60-120之间浮动，只能说可以防御一下HE和机枪。卖头的话，两边脸蛋和炮盾中心也有被击穿的风险，所以需要谨慎。

受限于16度每秒的炮塔转速，M10很不适合仓促应对近距离作战，突然出现在侧翼的敌人会让你毫无反应的机会。但在做好准备的情况下，有炮塔的TD可以在近战中表现良好。

当然，一定要谨慎应对5级的大口径主炮，比如KV1的122炮或者各类105小喷子，虽然装甲能大概率抵抗HE，但是被金币弹一发糊死也是很常见的。

评分：B、A、A+。

对于新手很友好的一点就是在五级房里找个草丛打开炮队镜，370的基本视野至少可以保证你不会被随便黑。当然上限不够高是因为机动性比较尴尬，48极速和17的推重比全被粘稠的履带拖累了……

配件：高光、输弹、炮队镜。或者输弹、炮队、伪装网（适合新手）。

侦察配置可以将M10的370视野发挥到极限，对于控场很有帮助。如果能狠下心来不开炮只点亮，新手也可以用炮队伪装为一整条线路提供视野支撑。

不更换履带炮塔就可以安装顶级炮，以及输弹、炮队、高光的配置。

但是炮塔是研究杰克逊的必经之路。

所以，研发顺序是主炮、发动机、履带、炮塔。

需要注意，安装炮队镜伪装网输弹机的话，白板履带载重不够，可以先下了伪装网再换炮。

M10可以研发M18地狱猫和M36杰克逊，是都走还是只点一个，就看玩家自己选择了。因为如今地狱猫不够强势，M36是个不错的选择？但是这样没法出E4了……

#### M36 杰克逊：

是的，它是M18地狱猫的两倍……

比起地狱猫更慢、更迟钝，比前一级的M10也差了点机动，但是这门90炮终于能合理地安放在28吨的车体上了！

在地狱猫被大砍之后，M36杰克逊接起了M系6级反坦的大旗。符合标准的火控，160/243穿深的90mm主炮，370米视野……所以，这是辆性能良好的6级MT。

当然，极速偏低的M36并不能像昔日地狱猫那样成为游荡在战场上的幽灵，它可以作为MT伴随进攻，可以在常规点位提供黑枪支援，可以在必要的时候顶着炮队镜点防守眼位，但并不能在残局中放对面全队的风筝……

白板炮塔隐蔽更好，顶级炮塔火控略强，个人推荐使用白板炮塔。

评分：B-、B+、A。

这是一辆朴实无华的MT。90mm主炮在TD中不算突出，但在6级MT里就是鹤立鸡群。把自己当成一辆MT，是杰克逊最重要的战术思路。

（关于炮塔TD当MT，我的意思是，MT去哪你去哪，MT上了你跟着，MT打起来了你去帮忙输出，反正有炮塔你可以随便打。但是绝对不要绝对不要绝对不要第一个上……）

//吐个槽，重要的话为什么要说三遍呢，因为两遍的话可能负负得正。

配件：与前一级相同。输弹机必备，然后炮队镜、伪装网、高光三选二。

TD的配件就是这么简单……输出，然后照顾下视野或者隐蔽。反正炮控没有用……

白板期不要上输弹机，带炮队、伪装，然后把顶级90炮安上去。载重刚刚好够。

然后换履带，上配件。顶级炮塔可以不研发，因为掉隐蔽……

#### T25AT：（我们终于有个常规TD了）

T25AT是整个M系TD线路中唯一一辆5级以上的常规TD。

对，我是说，T28、T95、E3这种是乌龟……

T25AT有着标准的TD隐蔽（19的静止隐蔽和11的移动隐蔽），M系标准的105炮（就是T29的那一门），无论是火力、单发伤害、穿深其实都在7级TD中属于中上的水平。而作为无炮塔TD，移动火控略差是个小问题，0.115的火炮旋转扩散算是合格，1.7的瞄准时间就是实打实的优势了。实际使用中会发现这门顶级主炮的手感还算可以。

极速和推重比都不错，可惜履带一般，所以转向迟缓，被贴身之后很要命。一定要保持距离安稳输出。

最后，装甲，这辆车火炮偏右，有个很不错的炮盾，在中远距离上，炮盾有机会救你一命，跳开一两发致命的炮弹，但是在近距离的情况下，炮盾两边的直板车体也就抗一下HE了。

这是辆很朴实的黑枪TD，当然，M系家传的10度俯角会让你黑枪也还算舒服。

评分：B-、B+、A。

整体上其实还行，不过野队中出现的比较少，大部分玩家都直接走了T28原而没有玩过这辆车。在所有7级常规TD中，T25AT是个不错的选择。

配件：输弹、通风、伪装网。或者扭杆、输弹、通风（跳过履带）

标准黑枪TD的配置，如果105炮在你的手里真的表现尴尬，伪装换炮控也不是不可以。不过1.7秒的瞄准时间真的没什么需要优化的必要了。

可以直接点亮顶级主炮然后安装，这时候你还会剩下0.2吨的载重。如果带扭杆，你就能上配件……不带扭杆的话……

就得去点个履带了。

#### T28：

历史上，T28其实就是T95……因为T95的外侧履带可以拆卸，拆卸之后就变成便于运输的T28（但不能实战？）

T28的正面是254mm的垂直车体，但是被硕大的炮盾覆盖，因此在远距离上可以有效防御各类炮弹（前两天我用Strv 103B和T28在300米距离上对射，我打了十发才穿了四发……当然最后T28死了，因为120mm炮会被103B强制跳弹……），不过距离拉近之后，少部分高穿坦克有机会强行打穿T28的正脸。

因为被击穿的概率不大，T28可以在一些容易暴露，却不会被偷袭侧翼的远距离地形上作战，典型的位置是锡城的123线铁路，安斯克的外场等。

注意，T28 的俯角只有5度，T28在选择地形时要稍微注意，不要选择太过起伏的丘陵地带。但适当的掩体也能有效提升T28的生存力，所以如何平衡这一点就看玩家的选择了。在有高穿深对手的情况下，选择掩体可能会更加重要。

在最近版本里，T28的机动性被加强，极速提升到22，可以勉强跟上重坦的脚步了。但旋转速度一如既往地稀烂，所以务必注意别被对面小车贴身。你是必死无疑的……

哦对了，T28隐蔽良好，所以……高级房你蹲着的话，也很难被发现……

评分：B、B+、B+

T28是少数几辆有着装甲和隐蔽双保险的坦克，因此即使偶尔失误也比较容易存活。但机动性低劣，如果不慎暴露在开阔地形，那么连逃命的可能都没有……

如果能熟练掌握双方的火力，T28可以顶着对手的火力强攻，但是现在HE弹实在是太多了一点，而120炮在高级房的威慑力又不太够……

配件：输弹、通风、内衬。

不选择伪装网的意思是，这辆车……本来也很难冲到容易被发现的地形上去。

而且比起不亮，不如选择在亮了之后顶着对面的枪林弹雨多活一会儿……

嗯，内衬可以换伪装网，没问题的。

白板期你可以用105炮，然后没有配件，在高级房里划水……

然后更换履带，研发顶级120炮。你当然可以用扭杆，但是扭杆省下来的那一万多经验也帮不了你什么，这辆车本来就很慢，练车，也很慢……

#### T95：（铁乌龟）【可选保留】

可选保留针对那些有挨揍爱好的玩家……

T95有着全游戏中最可靠的正面装甲，304的纸面厚度，以及斜上方两侧45度的倾角，可以完全抵抗游戏中所有炮弹……就算是420穿也有打不穿的可能。

当然，炮盾左右两侧靠下的部分是垂直的，真被近距离细瞄的话，还是有机会打中然后击穿的。

至于头顶的包，谁想不开了去对着95的正面细瞄头包啊？

当然，95的顶盖只有38mm，是个很致命的弱点，如果敌人在高出俯射的话，很容易打穿95的顶盖，也有被大口径火炮一发入魂的风险（现在这个风险小了很多，因为火炮穿深大砍了）。

95还有一门靠谱的155主炮，得益于迟缓沉重的车身，T95的这门155炮火控良好（我是说，哪怕对面也和你一样慢，你的火控也挺好的），而因为全程都在慢慢爬，T95可以安安稳稳地开出来，停车，瞄准，看对面怂不怂。

面对卖头、倒车伸缩、有掩体保护的车辆，T95的HE弹比金币弹更好用。游戏里没有任何人会有兴趣和95正面换血的，如果95打HE和你换的话，更恶心。

机动性在最近版本中提升到20km/h，通常可以跑到18。很慢，要有耐心，慢慢走，不要急。

一个小细节：T95在稍微有点角度的情况下，很容易被AP/APCR弹从前导轮的地方打进去断腿掉血，所以要尽量保持正对敌人。

评分：B+、A-、A。

真的就是个铁乌龟。顶着对面火力肉侦是T95常干的事情，而18%的隐蔽，藏草丛的话也很好躲到最后。

但是因为残局95就是肉，你必须得尽快打出优势，那最好的办法就是去平推对面咯。

配件：输弹、通风、内衬。输弹、工具箱、内衬

这是真的非常嘲讽火炮，还会被4005、五重以及各种车喷HE的乌龟。内衬是绝对有必要的。如果通风替换成工具箱，T95可以减少被对面HE持续断腿的时间，从而提升肉侦的效率。

因为即使是野队，队友也会自觉伴随95推进，95其实不太常遇到被绕的局面……真被绕的话，找个墙壁把屁股藏起来，侧面厚重的间隙装甲、两米宽的厚履带都能救你一命，然后等队友帮你解决问题。

因为白板履带连120炮都带不动，白板期还是很有必要上个扭杆，或者直接全局点履带。

155炮可以在T30上出，两条线一起走的话会比较舒服。然后发动机和T28通用。

#### T110E3：

E3的正面装甲其实比T95更厚重，但首下的弱点面积很大，如果敢像95那样平地开车，会被断腿抽首下一气呵成直接送走……

E3的头顶那个包，是个纸面厚度275，却有着很大角度的诡异小炮塔。因此下面一点点的等效是330，上半截则高达370+，就连E3自己都不会考虑去打那个包的，能放心大但抽E3头包的车，只有那些手持395HEAT、420HEAT的超大口径TD……

当然E3也有弱点，它的车灯后面有一小块战斗室的凹陷，等效仅有100-200，如果两台E3顶牛，能找到这个弱点的就能把对面锤得像个傻子，对面甚至到死都找不到自己是哪里被打穿的。

其他车当然也能打这里，不过你都被E3顶上了，它打你乱穿，你打它嘛，有一半击穿率就不错了。

E3和E4一样持有游戏中最高穿深的APCR弹，375穿的APCR虽然弹速不算太快，但暴揍各种坦克的正面还是很开心的。你可以有效地教育各种自以为是的卖头车做人……

因为隐蔽不高，E3很多时候是找个掩体藏了首下就和对面站桩，实在不行就顶上去。不过如果顶到一半被断了腿，那就只剩下尴尬了。

E3的俯角恢复了正常，现在E3有着8度俯角，虽然不如10度俯角那么完美，但在山地里找个地方卖头输出总是没什么问题的。或者在劣势情况下，选择一个能够死死卡住敌人进攻路线的地方强行防守，也是不错的选择。

但是务必注意，E3的侧面非常脆弱，如果你没有队友，那么你的生存时间就等于对手开到你身边的时间了。

评分：B、B+、A-

E3的机动略有提升，而顶级主炮的穿深和威慑力也足以让它成为合格的TD，不过在面对多方向的交叉火力时，E3并不能很好地保存自己。而高级房的环境也不允许E3带头冲锋，因此表现略有下降。

配件：输弹、通风、内衬。也可以通风替换为高光、工具箱等。

虽然E3的厚脸皮允许它选择肉侦，但并不是总能活下来的。保守一点，找好掩体，露出头来和对面刚正面才是比较正确的选择。（当然，如果你真找到个查查或者13105的尸体挡住了首下，那推着这玩意往对面阵地爬过去真是最完美的了）

### M系的一些金币TD：

M系的金币TD一共只有两台:

T28概念型，以及蝎子。恰好是两辆很有特色的7级TD。

这两台TD一台是7级TD中最硬的，一台是7级TD中最脆的。

蝎子是台朴素的金币车略过不提。

T28C是个人任务的第二台车，对于大部分游戏经验足够的玩家，都可以完成这一阶段的个人任务并直接获得T28C。事实上，我一直认为个人任务恰好就是游戏中玩家档次的分类：

I阶段未完成是萌新阶段。

I阶段完成之后，对各个车型就有了大体的了解，算是入门了游戏。

II阶段完成呢，基本就对个人风格和地图的细节有一定了解，会有自己擅长或是不擅长的车型，这是可以自称老手的级别。

III阶段是个人技巧熟成的阶段，比如短伸缩、比如狗斗时候什么时候锁定什么时候开镜、比如常见的侦察点位等等战斗的技巧都比较娴熟。这个级别的玩家，让他驾驶他熟练的坦克去他常去的点位，至少是可以放心的，只要他不作死，那么就还算可靠。如果他在稀里哗啦地掉血，那肯定是发生了什么奇怪的意外。

IV阶段完成，这个阶段的玩家基本都熟练掌握了所有车型，可以完成符合他车型的作战任务，也就是说，这个阶段的时候你终于可以放心把后背，把侧翼交给他了。

还有最后一个阶段，IV阶段精英，一般我只在少数大神的身上看到挂着这个标记，因为没有什么实质性的收益（奖励那点银币其实没啥好说的），他们很多时候都是顺手完成的……

#### T28概念型：（T28C？）

M系的三台T28，我个人喜欢把他们命名为T28C(Conception)、T28P（Prototype）以及T28。

好了话说回来，我们来谈谈T28C：

T28C装备一门削弱版本的105炮，穿深为181/224，单发伤害320，相比T29的198/245，其实这个数据不算很难看，对于7级车来说，也算得上够用。不过因为AP弹穿深衰减相当严重（400米衰减到151穿），合理使用金币弹是这辆车的基本要求了。并且也因此不太适合打钱。

主炮火控比较一般，散布系数0.173，很难看，也确实不准，俯角4.4度也是惨烈得不行，不过+-30度，总共60度的大射界是非常舒服。考虑到它这一身厚皮，在稍微靠前的地方，暴露时间稍微长一点点然后耐心瞄准的话，问题不算太大。

装甲是这辆车比较优势的地方，正面203mm、侧面102mm，在稍有角度的情况下，抵抗同级甚至高级车的火力都还算不错。两个机枪塔是明显的弱点，所以务必不要长时间暴露。

（一个小技巧，这辆车在确认对手穿深低于230的情况下，将炮管扭到角度最大看着对手，用墙壁挡住自己一侧的机枪塔，可以安安稳稳和对手站桩。你的前导轮、车体侧面看起来会非常诱惑，但实际上是等效超过230mm的厚重装甲）

隐蔽和机动都是不太能看的，29极速，13推重比，粘稠的履带，然后14的静止隐蔽……这就是个迟钝的乌龟。

整体上，这辆车对于对手的要求比对自己的要求更高，我是说，要求对手的坦克穿深足够低……在对抗7级的各类HT、MT和TD的时候，它的表现相当爆炸，就是不要脸地和对面站桩。但面对高级坦克，对面掏出金币弹就直接闭着眼打……

评分：B-、B+、B+

偶尔开出去玩一下还可以，7级娱乐，高级蹲坑的TD。新手可以用它提前体验一下T28小乌龟的感觉，不过记住，千万不能仗着装甲就在无掩体的地形下长时间暴露。有的是能教你做人的车……

配件：输弹、工具箱、炮队镜。

输弹和工具箱不解释了，选择炮队镜，是因为这台车基本都是在靠近前线的地方作战，偶尔就会有靠着掩体一边挨揍一边强亮对面的时候。

楼主的这台车有87%的胜率（就打了十几场），胜率都是和老虎啊、T29啊、88虎啊、59啊这样的车近距离站桩站出来的，所以这台车在我手里有高达1.87的装甲特性，甚至比T95的1.58要高……就是说，打我的炮弹，平均2.87炮才能击穿一发……

顺便再说点废话，同样是重车，更灵活的可以获得更好的装甲特性，比如T28P有炮塔，在挨揍姿势的方面就比T28有更多的选择，T28C，则是因为左右30度，高达60度的大射界……

#### M56蝎式：（蝎子）

这就是和T28C完全相反的另一个极端了：

极端脆皮、极限隐蔽，然后配上相当不错的机动性。

与T28C一样，蝎子有着60度的巨大射界，此外，它还有10度俯角、28的推重比、良好的静止火控（当然移动起来，圈就爆了）。

而装甲……1/1/1就不多说什么了。（蝎子：呸！我炮盾可是有5mm厚的，炮管和履带还有10mm呢！）

蝎子的主炮是一门M系改良型90mm炮，AP穿深219，HEAT穿深275，对于一辆7级TD，这个数据是格外优秀。而同时，0.096的主炮扩散系数，1.9的瞄准时间，高达22%的静止隐蔽，意味着这是一台蹲坑黑枪可以蹲到天荒地老的车（亮了你就海枯石烂了）。

但也要注意，虽然推重比很高，但极速只有45。跑路、转场都没有问题，开局想去仗着隐蔽抢点？洗洗睡吧。老老实实全程黑枪，并偶尔看局面选择较为保守的点位静默是个不错的选择。

评分：C、B+、A-

这样一辆容错率几乎为0的TD，对于新手其实相当不友好。不过，考虑到良好的隐蔽机动，用它黑枪涂油的玩家却真的可以黑出一片天？

配件：伪装、输弹、炮队镜

配件没什么好选的，藏好，黑枪，并用炮队镜先亮对面摸过来的LT就好。

走极限隐蔽配置，这台丧尸可以达到接近60的静止隐蔽，这是真的有个草蹲着不动，就会50米才能亮的级别了。而且它不像LT、MT那样需要兼顾视野火控等数据，因此更容易堆出隐蔽来。

但问题来了，藏到最后，没有输出，不能换血，不能冒险，你就得绝对依赖队友的侦察和控场了。

## M系HT

接下来我们来谈谈M系的HT。M系有一条半的HT线，分别是T110E5线和T57重型坦克线（曾经，因为有一辆名叫T57的2级小火炮，T57重坦还是需要特别强调一下的，但现在这辆火炮被移除，因此……T57就是T57了）。

E5线是完整的重坦线，从5级开始，T1重坦 – M6 – T29 – T32 – M103 – T110E5。不过如果玩家对游戏的历史有兴趣，那么其实曾经这条线的后半截是T32 – T34 – T30……楼主一直好奇的一点是，如果我当年给T30装了垂稳，那么T30变成TD之后，垂稳是不是还在？

T57线则是比较新版的一条线路，而且也经过了几次变动：

最早的时候，T57线可以从霞飞 – T37 – M41斗牛犬 – T49 – T54E1 – T57研发，或者选择M7中坦（对的，当年M7是中坦，而且是5级最好用的一个） – T21 – T71 – T69 – T54E1 – T57研发。

不过随着版本变动，LT升级改变了T49的等级，然后新增了T71CMCE和T71DA两辆车，于是……现在就成了这个样子：

M7（LT） – T21 – T71DA – T69 – T54E1 – T57重型坦克。

### M系1线HT：★★★★

1线HT我们选择古典的T110E5线路：

T1重坦 – M6 – T29 – T32 – M103 – T110E5。

需要一提的是，T29也可以从小飞象研发，不过这样会导致T29的白板期没有90mm主炮过度，白板会更漫长一点。小飞象的细节我们会在后续的MT线路中讨论，此处略过不提。

这条线是经典的M系重坦线，从5级开始，高大车身，良好俯角的特性就体现得淋漓尽致，同时，7级的强势重坦T29、8级重坦T32都具有良好的表现，无论是比赛还是实战都有很不错的发挥。

不过在最近版本中，顶级重坦T110E5的观察塔遭到削弱，战斗表现不再特别出彩，因此，一般推荐玩家练车到7级或者8级，并保留T29和T32娱乐。如果有收藏爱好，可以选择出完全线。

即使因为9、10级坦克相对不算优秀，这条线因为T29的良好手感和极佳的战斗表现，也会有相当高的推荐评分，比较适合新手体验M系坦克的乐趣。

#### T1重型坦克：（小面包？）

T1重坦是一辆正面装甲83-95mm，侧面装甲51mm，格外高大肥硕的一辆重坦。由于没有炮盾间隙装甲，T1的炮塔是102mm的弧形装甲，在面对高穿深炮弹时表现比较尴尬。

不过，因为M系特色的10度俯角，以及还算不错的瞄准时间和标准水平的扩散系数，T1在实战中短暂卖头输出的表现还是相对不错的。此外，M系的76炮有着128的银币弹穿深和177的金币弹穿深，在5-7级房中都尚有一战之力，接近2000的DPM也是相当优秀的水平了。

在中距离上，T1通过摆角度可以获得约120mm厚度的车体等效，抵抗同级车辆的银币弹问题不大，所以在5级房里，T1勉强还可以作为重坦参与战斗。不过进入高级房的话，缺少重点防御装甲、车体过于高大的T1就显得相当尴尬了。

总之，寻找斜坡卖头是最核心的打法，除非你真的确认对面打不穿……否则不要出现在平地上。

奇妙的是，T1重坦的单位功率高达16，所以小范围的机动手感会非常好，特别是在城市中，所以顺便一提：T1的两个前导轮是突出车体的，在城市巷战中，你可以把前导轮伸出去骗一下萌新，断腿不掉血，然后秒修之后出去换血。

评分：B-、B、B+

这其实是辆比较缺少重坦要素的HT，毕竟炮塔装甲不够强是个比较尴尬的问题，重坦总是需要在前线作战的，特别是5级这个HT重要性很高的阶段。

配件：输弹、工具箱。考虑到是低级车，带个炮队镜吧，其他配件也没什么意义。

工具箱是为了更好地实现之前提到的卖前导轮的战术，这个打法在对抗5级那些105小喷子、122大喷子等等打HEAT，射速比较慢的车会比较有效，至于遇到57神针的KV1？其实你的DPM不比它差太多（手动滑稽）

更换履带会大幅提高履带适应性，所以，研发路线是：

履带、中发动机、炮塔、顶级炮、完全体发动机。

发动机和M6完全兼容，因此可以在这里研发。而电台可以放在M6上研发。

#### M6：（大面包?）

面包家族还有一个金面包是M6A2E1……

M6是一辆加强了视野，装配了一门90mm主炮的改进型T1。其实他们俩的外形几乎完全一样。

在装配90炮时，M6拥有良好的火控表现，0.115的炮塔旋转扩散搭配2.21的瞄准时间，在静止输出的情况下表现很好。而90炮高达243的金币弹穿深，也为M6远程输出提供了必要的保障……我是说，你隐蔽稀烂车体高大还没装甲，就别总想着到前线打生打死了。稍微怂一点没错的……

除此之外，M6的实际表现和T1基本没有区别，你依然可以使用T1经典的前导轮骗炮弹的技巧……

评分：C+、B-、B+

虽然有一门火控更好的90炮，但毫无提升的装甲和生存能力，在高级房中更难保持作战性能了。当然，90炮黑枪总是没什么不好的……

配件：输弹、通风、工具箱？

或者和前一级一样，带个炮队镜混日子。

因为发动机可以在T1上研发，所以，核心问题是这几门炮了：

76mmM1A1是T1的顶级炮。M1A2可以和6级两个谢尔曼，以及7级T20通用，如果走了不止一条M系坦克线路，可以在中坦上研发这门高级76炮。

然后更换履带，更换炮塔，安装顶级炮。

需要注意，如果你换装76炮，白板期将无法安装其他配件了……

而与T1一样， 顶级履带的机动性提升相当明显，所以，推荐在点亮M6之后，用5000全局研发履带，然后换装炮塔和顶级炮即可。

#### T29：（推荐保留）

我们终于可以来到这这辆7级最强的HT了。为了慎重一点，还是说，最强的银币HT吧。

T29是一辆典型的把俯角和炮塔装甲发挥到极致的重坦，当然，还有7级车中优秀到过分的380米视野。

除了一个厚度达到279的硕大炮盾、10度的俯角和380米的视野之外，其实T29的其他数据在7级HT中并不能算是格外优秀，105炮的火控绝对称不上好，甚至可以说是恶劣，0.173的炮塔旋转扩散其实会让圈变得格外尴尬，同时1750左右的DPM也说不上好。车体装甲在130-160左右，不过角度奇怪的话偶尔能抗一下炮弹。

但奈何这是辆最舒服的卖头重坦，借助10度俯角，T29几乎可以在任何山地地形下自由发挥。而作为7级车，分房等级也允许它规避恶劣的地形，因为这个阶段的团队总血量不高，T29完全可以在山地线路上打出优势来保证团队的胜率，而不像更高级的房间里，班长重坦时常会迫不得已去防守某些不适合自己发挥的点位。

除了105炮之外，T29还可以选择90炮，90炮的穿深略有下降，但火控和DPM有明显提升，对于喜欢持续输出的玩家来说，90炮可能是更好的选择。

总之，战术很明确：选择一条能够持续卖头输出的线路，然后一路卖头防守、卖头输出就可以了。炮塔两边的耳朵是间隙装甲，被打中也不会掉血。

但是需要注意，T29的炮盾是279的厚度，只有中间空心，两边脸蛋等效则达到了290+，在面对大部分炮弹时都不用担心，不过仍然有少数300穿、330穿之类的高穿深炮弹有机会击穿T29的炮塔正面。

此外，T29的头皮是38mm的厚度，在面对120mm和更大口径主炮的时候，有被AP弹三倍碾压摸头的风险。

评分：B+、A、S-

至少在大部分玩家手中，能卖头的重坦都发挥不差，不过毕竟一辆7级HT有进高级房的风险，245的金币弹穿深偶尔会成为困扰T29的一个主要问题。另一个问题是，新手如果走位不慎，暴露了车体的话，那么……默哀。

配件：输弹、通风、垂稳。

如果选择105炮，可以将通风替换为高光或者炮队镜。如果选择90炮，那么也可以将垂稳拆除替换高光或炮队。

携带视野配件是为了提高T29在班长房里的表现，地图上有很多点位适合一辆高视野的卖头重坦去强行卡点，能够为团队带来战术优势。而如果选择标准配件的话，作为常规重坦的表现会更可靠。

（真的觉得自己比较吃嘲讽的话，也可以带个内衬保命）

白板炮塔和完全体炮塔的硬度是一样的，白板就可以放心卖头，但是火控和视野会比较差。

如果从M6研发T29，你可以在M6上研发90炮来度过白板期。而如果从小飞象研发，那么我建议你用T20来为T29点亮90炮再购买T29……毕竟76炮的T29实在是太滑稽了。

因为白板炮塔就可以卖头，白板期并不难受，然后更换履带，研发105炮，最后再更换炮塔即可。如果是90炮玩家，也可以最后再研发105炮。

#### T32：（可选保留）

作为T29的后继，T32把炮塔硬度发挥到了极致。完全体T32的炮塔硬度普遍达到了380mm以上，甚至大面积超过400mm，是游戏中少数几辆可以探着头和顶级TD谈笑风生的车。

不过，因为火炮的贫弱，105炮穿深不足的问题在T32身上就变得格外严重了，面对高级重坦，完全打不穿是个非常困扰的大问题。

90炮的金币弹穿深虽然略高，达到258，但是单发伤害不足又成了新的问题。

因此T32需要选择能够击穿对方装甲的路线，根据双方车型，T32可以视情况选择去MT线压制对面的中坦，比如锤一下59、碾压一下T54之类的。只有在你确定重坦线上不会遇到某些重甲怪物（E75？四重？小老鼠？），才可以选择去重坦线卖头。

不过同时，T32高达400米的视野，比T29更好的火控，使得T32在战术选择上更加丰富。当T32选择带上高光，去MT线路上教对面MT做人的时候，就显得格外丧心病狂了。

但是，注意了，T32的白板期非常要命，白板炮塔非常脆，也没有足够的负重安装105炮……请自己思考一下怎么度过白板履带和白板头的漫长的白板期。

评分：B、A-、A+

由于视野的优势，T32在很多时候表现还不错，比如烈焰丘陵中间卖头的时候还能顺便点灯，马利诺夫卡抢山之后可以在山顶开视野等等。但是穿深单发都不太够是个有点恶心的问题，有时候你就只能探着头干看着。

配件：高光、输弹、垂稳，或者高光、通风、输弹。

选配高光是为了不浪费400米视野，对于8级HT，堆一点视野，黑枪的时候也许就能多蹭点经验，而如果运气好进入8级房，多出来的那几十米的视野很可能就是你残局发挥的本钱了。

白板期可以考虑上扭杆，然后全局换炮塔。之后再研发履带安装配件。发动机可以和T29通用……因此，核心问题就是14500的履带经验，和21400的炮塔经验了，个人建议，请屯点全局。

（楼主的T32胜率为64，全是在MT线上打出来的，等效170+的车体对抗同级MT的时候，有时候还是很有优势的）

#### M103：

M103的顶级120炮可以不要研发，因为和T110E5共用。这门炮和前一个120炮的扩散系数完全一样，瞄准时间和穿深的轻微提升并不值得浪费60000经验。

个人建议，请不要研发M103，留在T32即可。

M103的一个主要问题是装甲不足。

虽然炮塔装甲纸面达到了254，但是顶盖是个巨大的弱点，而两边脸蛋虽然等效还行，可是依然不足以在实战中抵抗340左右的穿深。炮塔装甲的缺陷使得103不能像T32那样放心大胆的卖头，但战术职责又经常要求它正面对抗E75等9级重坦，然后被对面摸头皮……

（白板炮塔比完全体炮塔脆得多，完全体炮塔等效320左右，白板就只有190到230的等效了）

如果能够谨慎卖头，选择稍高的地形来避免炮塔顶部被击穿，M103还是可以有相对不错的表现，这门金币弹穿深达到340的10级120炮至少可以有效对抗同级的各类坦克，如果进了10级房，就安安稳稳远程输出吧。

（一个尴尬的问题是，视野居然还下降了一点……）

评分：B-、B+、A-

一辆不适合卖头的M系重坦就已经相当尴尬了。而俯角还只有8度了……

配件：输弹、垂稳、通风。或者通风替换内衬也可。

白板履带的载重很充足，足够带上顶级炮塔和前一门120炮，然后还有一吨的载重安装配件。

因此玩家只需要用25000经验研究120炮，然后就可以愉快地打打黑枪什么的了。等炮塔换了之后，在必要的情况下，M103也还可以到前线卡一下点。注意避免近战，别被顶牛然后摸头了。

#### T110E5：

在上一个版本，E5被称为高达，因为它的车长塔被一度加强到280mm厚度，考虑到弧度的话，甚至足以抵抗330左右的同级金币弹。再搭配E5良好的火控，厚重的炮塔装甲，8度的俯角，高达能够把对面的MT吊起来打，使得它一度成为顶级联队、要塞中的主力车辆。

但版本更新之后，E5的车长塔被一刀砍到170-210mm，等效厚度从330+变成了230左右，于是能够被同级的银币弹随意击穿……这就非常尴尬了。

现在的E5只能依靠还算不错的火控玩一玩伸缩，2500的DPM连站桩输出都别想，至于卖头，那个包能被打到哭……

顺便，T110Ex系列的车体底盘形状都比较诡异，但是打首下的两侧总是没错的。近距离的话，也可以压下炮管用高穿深的金币弹强行击穿E5的首上。

评分：C+、B、A-

这个包加强了又削弱，削弱了又加强，加强了再削弱，实在没想通毛熊是在搞什么。当年，E5的8秒装填时间，可是会被当成10级车修履带时间的基本要求的……

配件：输弹、通风、垂稳。或者垂稳替换高光。

0.077的炮塔旋转扩散肯定是足够好，但0.173的车体扩散够不够好就不好说了，玩家可以自己尝试一下，来确定是否需要垂稳补充火控。

当然，最后的建议，M系的这条HT线，停留在T32就足够了。

### M系T57重坦线：（2线HT）

这条线历经坎坷：之前就说过，T57线经过了很多次变动， 从最早的T69研发，到后来出现T49和M41斗牛犬，再到现在又……改回去了。

而就算T57这辆车本身，也是曾经强到爆，然后在楼主9级T54E1打了一半经验的时候……大砍一刀……头疼。

这条重坦线的中后期以高爆发的弹夹炮为特色，相比F系更适合游走输出的特点，T57重坦线的弹夹车则比较依赖队友的掩护和支撑。不过，T57爆炸的输出能力，绝对能够让你体会到一梭子就把本钱赚回来的感觉。

本文中，以目前的标准研究路线：

M7 – T21 – T71DA – T69 – T54E1 – T57进行讨论。

#### M7：

【我们先回顾一下曾经，因为M7是我少数几辆曾经用来涂油的神车】

史前版本中，M7是一辆MT，拥有380米的视野，良好的机动性，一门很优秀的57mm主炮。由于极好的视野和机动，以及还算不错的隐蔽和火力，这辆车可以在5级房里充当眼车、MT、火力输出、肉侦炮灰等多个职业……

【然后看一眼现在】

然后现在M7只有白板炮塔了。而且，非常丑。

我重复一遍：非常丑！

M7现在是一辆轻坦，视野削弱到360，14的隐蔽系数，不过，依然保留了曾经的57mm主炮（QF6磅炮），虽然DPM遭到大砍，但是还能在LT中略微看一下……

凭良心说，在5级LT里，M7还算能看，在使用57炮的时候，170mm穿深的金币弹偶尔也有很不错的输出能力。但是视野的削弱使得它表现并不出色，对于普通玩家来说，涂油的难度大幅提升了。

评分【曾经】：B、A、A+

评分【现在】：C+、B-、B+

视野降低，火力削弱，而隐蔽系数在同级LT中也不算优秀（ELC：滑稽？），于是就是现在这样了。

配件：高光、通风、炮队镜。

如果选择57炮，就不需要再配输弹机了。其实，低级LT也就是这么个搭配了。

研发很简单：1880经验点出57炮，就可以用这个57炮在战场上游荡了。良好的金币弹穿深是你花式作死的保障。

当然，如果新手玩家囊中羞涩，57炮的银币蛋穿深也比75炮高啊对不对？

发动机可以大幅提升推重比，履带可以略微提升机动性，不过考虑到这辆车暂无保留价值，跳过研发配件直接去下一级T21也是不错的选择？

#### T21：【可选保留】

T21其实是一辆……强化型的M7？

在搭配了改进型76mm主炮之后，T21拥有更好的火力表现，并且视野提升到380，对于一辆6级LT来说，算是优秀的水平了。

最重要的是，T21拥有良好的火控（与907恰好相当，并且瞄准时间还更短），以及10度的俯角，再配合不错的隐蔽和机动，在实战中，T21无论是侦查、游走还是输出都有不错的表现，属于一辆综合性能良好的LT。

当然，T21的极速不高（仅有57），开局抢点的时候可能会落后一步，所以一般建议玩家在开局阶段略微保守一点，借助自己良好的视野和火力来拓展优势，而到了战斗的中期，T21可以选择作为LT提供视野支撑，也可以选择当一辆略有些保守的脆皮MT，用76炮好好抽一下对面MT和LT的脸。

当然，因为LT的DPM远低于MT，纯粹黑枪是不可能为你带来战术的优势的，跑起来，浪起来。

评分：B-、B+、A。

整体其实还不错，就是可能需要打金币弹？在6级房里当MT可能让T21的发挥更好一点。

配件：高光、通风、锤稳（是的T21可以上锤稳）

白板炮的瞄准时间长了点，但是差别不大。可以优先更换履带，这样你就能带的动配件了……白板期可以只用高光混日子？

发动机可以考虑跳过。

#### T71DA：【可选保留】

这辆就是正统的T71，当年LT最高8级的时候，T71和M41斗牛犬是M系两个7级LT。

随着M41升级到8级并废掉，T71DA成为现在7级弹夹LT的火力担当……

6发弹夹，145穿深的APCR，210穿的HEAT，对于一辆7级LT来说，这个火力是相当不错的，打稳打准的情况下，10秒就能倾泻出900点输出，无论是收同级LT还是削对面HT的屁股都很靠谱。

但是与高爆发的弹夹对应的是，T71DA的火控并不算很好，绕后之后，必须得减速停车来保证命中率。不然飞了一发的话，就得被对面的LT撵着跑了。

此外，T71DA的车体更加高大，带来了390米的良好视野的同时，隐蔽系数则仅有14%，在LT的内战中，隐蔽系数的缺陷会让T71DA的生存力明显降低。因此，常规眼位其实并不非常适合T71DA，开局抢点、中场狗斗偷袭、残局用弹夹炮削对面脆皮车是这辆车的主要打法。

评分：B、B+、A

7级火力最强的弹夹眼车，什么你说1357？来来来站住别跑我们站桩啊！

配件：高光、通风、锤稳。

弹夹LT，没什么好纠结的。

白板期用白板炮打金币弹也是不错的选择，177穿的APCR在7级房还能一用？然后研发履带、顶级炮、发动机就可以了。

发动机和T71CMCE通用。

#### T69：【可选保留？】

考虑到是8级少有的弹夹车，我给了个可选保留。

终于从LT进化成MT了。

T69作为一辆奇妙的弹夹MT，有一个外形奇怪并且还算结实的炮塔，但是在HEAT面前不能依靠跳弹来抵抗了，所以别在300穿面前作死。

当然你如果遇到59？那就漏点头皮和它对射吧。

和所有摇摆炮塔坦克一样，T69的炮塔座圈（俗称围巾）是通用弱点，卖头的时候务必要谨慎，只要露出炮塔的上半部分就可以了。

在换装顶级主炮之后，T69可以在6秒内完成960点伤害输出，在近距离作战中这个威慑力还是很强的，当然，弹夹炮的命中率，181/250穿深的击穿率都是需要玩家自己思考的问题了……

T69的视野达到了400点满值（是的楼主一直认为裸视超过400的称为溢出），但考虑到尴尬的隐蔽，不算高的极速，T69最好别把自己当标准的视野型MT，开局伴随己方眼车抢点的时候帮忙打一梭子输出就够了，点灯这种事情交给专业的车辆去吧。

建议老老实实伴随己方车辆作战，弹夹车必须依靠队友的掩护才能渡过装填的真空期。

评分：B-、B+、A-

因为这门弹夹炮，T69还算说得过去。但在实战中，T69的弹夹炮的火力总觉得不是很足，还是比较依赖队友的掩护。那种理想中队友挨一轮揍，你再上去补刀打输出的事情真的不怎么遇得到。

配件：高光、锤稳、炮控。或者通风、锤稳、炮控。

因为主炮的瞄准时间长达2.9秒，T69最好带上炮控。经常组队的玩家可以选择通风来提高实际输出能力，普通单野的玩家呢，就带着高光必要的时候自己看线吧。

白板期是昔日T71的炮，175穿的APCR、210穿的HEAT。APCR手感很好，不过，只有5发弹？奇妙了……

白板履带可以直接安装顶级炮，但是只能使用白板发动机，并恰好剩余200公斤的负重用来安装锤稳、炮控加高光。

如果想节约经验，那就不管发动机和履带直接出下一辆车就行了。但是需要提醒玩家，履带加发动机都替换的话，可以提高这辆车大约40%的机动性，要不要为了这个机动的提升而消耗数万经验呢？

【TIP：T69的两个升级的发动机和M44通用，可以在M44上点亮它，M44只要点亮，就有白板发动机可以提供给T69升级用】

#### T54E1：

T54E1是仅有的一辆没有HE的高级坦克。虽然对于弹夹车来说，HE的价值不算很高，但再看一眼T54E1绝对说不上好的255穿APCR金币弹，那就有些头疼了。

在面对敌方高级坦克的正面装甲的时候，T54E1经常陷入怀疑人生的状态，而在需要救家打断、收割残血等情况的时候，没有HE弹也会让你一脸茫然。

但是必须指出，这门短装填仅有2.22秒，单发伤害达到390的105炮，在吊打低级MT、屠杀脆皮等任务中表现良好，如果被T54E1偷了侧面，那一梭子下去……和被T57、50B、小福煦等坦克抽的体感是一样的酸爽。

对于T54E1，一个重要的技巧就是断腿，并且断腿加掉血。不在前一级讨论是因为105炮的模块伤害才足以有效打断履带。而APCR的弹种也适合在断腿之后继续击穿车体。

此处顺便一提：HEAT不容易断腿掉血的原因是，HEAT在打中履带之后被引爆，到击穿车体之前的这一段距离中，每飞行10厘米，穿深衰减5%。这个10厘米是以游戏中建模的尺寸计算的，而不是按装甲厚度计算。所以，一条装甲厚度只有20mm，但尺寸达到了1米的大履带，是可以让HEAT弹的穿深先扣除20mm，再减半……然后才能碰到车体。

与前一级一样，54E1有着400米的视野，但隐蔽和机动进一步削弱了，43的极速，9%的隐蔽，让它更像一辆重坦而非MT。与此同时，炮塔装甲的外形也有所变化，而厚度也下降了……因此连卖头都成了奢望。

所以，黑枪是第一条出路。跟着己方重坦，冒充小型T57是第二条出路。

评分：C+、B+、A

是的，评分上限提升了，因为……在抓住机会的情况下，这门105炮是真的很给力。但相应的，在新手手中，54E1因为机动装甲隐蔽全面下降，容错率更低，而主炮的穿深不足，会让萌新玩家面临很多奇怪的场景，比如，对面来了个四重。

配件：通风、锤稳、炮控。（跳过履带的研发，可以选择扭杆锤稳炮控）

从54E1开始，这条线的定位变成装甲一般的重坦，在队友可靠的情况下，前排输出是最好的选择。在局势明朗之后，可以选择短距离的机动绕到敌人的侧后来快速输出。

白板履带可以安装顶级炮，然后选择扭杆加锤稳炮控就可以安安稳稳混日子了。

发动机来自M103、T32、T29等车辆，可以在另一条HT线上研发，顶级发动机不需要刻意研发，直接点亮M103即可。

#### T57重型坦克：

我们终于来到了这条线上唯一一辆重坦。

T57作为一辆弹夹HT，却拥有高达3100的DPM，通风加兄弟连的情况下，DPM可以堆到3300，也就是仅有23秒的长装填。而23秒的CD时间……甚至还不够对面常规重坦打出第三发炮弹来。

所以在最恶劣的情况下，一边挨打一边装弹都是可以接受的，T57的DPM在重坦中，仅次于通风加输弹的超级征服者（以及FV215B）【以及酋长MK7】｛是的酋5000没你DPM高｝。在双方摊开了站桩的场面下，T57足以让所有重坦头疼。

但反过来，如果稍有掩体，T57尴尬的炮控，极慢的倒车速度，都会成为致命的缺陷，而无法完全发挥火力优势。

因此T57玩家必须熟练断腿来阻止敌人逃脱，并且，安安稳稳站桩输出，甚至必要的情况下略微延长射击间隔来完全缩圈，以保证主炮的命中率和击穿率。因为无论如何，你都是一辆打完4发之后就要回去思考人生的车，任何安稳输出的时机，要么是用自己的命，要么是用队友的命换来的。

与所有摇摆炮塔的坦克一样，T57的后脑勺是弹药架，脖子是通用弱点，而车体正面也并不十分坚固。不过炮塔的装甲结构相对可靠，在稍远一点的距离上，只露出火炮的高度来输出的话，炮塔可以稍微抵抗一下远程的火力。

当然，T57的主要打法就是伴随在己方重坦身边，在对手把炮弹都打完之后，T57再爬出来狠狠地甩上四发弹。不过考虑到双方的装填时间，以及T57迟缓的倒车速度，玩家可能需要斟酌一下是否真的要打满4发弹，还是见好就收打上两三发就退走？

评分：B-、B、A

组队的T57是非常强势的，不过玩家需要知道，T57的机动性并不很好，35的极速不足以跟随突击重坦的脚步。诸如五重、E100、超征和7201这样的车辆是比较适合成为57的好伴侣的。

一辆负责掉血，两个爆发输出的T57，可以在单线型的道路上打出非常好看的输出。不过游戏中这样的场面发生的并不多，来自侧翼和远处的火力将会限制57的输出能力。而且，默契的队友并不好找。

配件：通风、锤稳、炮控。

没什么好说的，弹夹输出车的标配了。

### M系金币HT：

M系的金币重坦其实只有下面几个，当然，贴皮车本帖中不做重复。

5级：T14

8级：T34、M6A2E1、T26E5、克莱斯勒K GF（对，没有无色版本的克莱斯勒）

（我差点就忍不住想把超潘加入到重坦列表中来了）

#### T14：

T14是M系仅有的一个5级金币HT。虽然纸面装甲不硬，但角度比较大，因此在略有角度的情况下，车体和炮塔都能达到110mm左右的等效厚度，借助地形还能稍微有一点防御力。

但是仅有92mm的AP弹穿深、127穿的金币弹在实战中可能都不能打穿自己的装甲。

不过推重比还算不错，然后搭配10度俯角卖个头也还能看？

前提是别进高级房……

评分：C、B、B。

穿深不足，装甲一般，炮塔的厚度也不够保险。但俯角还行……总之就这样吧。

配件：上个输弹机算了……这辆车并不算什么很有特色的东西。

#### T34：

曾经的9级银币重坦，后来和T30一起双双被移除HT线，一个去当TD了，一个火控稀烂来当金币车了……

T34有着良好的俯角、靠谱的铁头，120炮的穿深火力都相当不错。

但是坑在火控稀烂、DPM极低（和狮子一样的悲剧DPM）、机动性也不怎么能看……然后还会在10级房里被高级车调戏。

只要玩家能容忍这尴尬的火控，那么考虑到T34的248穿银币蛋、400的高单发，打钱还算是个能看的选择。

但是恕我直言……我忍不了这个圈儿。

评分：B-、B+、B+

总之是一辆安稳卖头卖到老的车，但是小心被高穿深炮弹打脸，或者被HEAT蹭头皮。

配件：输弹、锤稳、炮控。

（我甚至想给这货上四个锤稳冷静一下）

#### M6A2E1：

面包家族的最后一辆（5级T1是小面包，6级M6是大面包，这个是金面包）。

金面包作为一辆主装甲加强型的8级金币车，有分房保护，使用T29、T32的顶级105炮，198/235的穿深对于一辆不进10级房的车来说还算能用。但这辆车的火控比较一般，机动也很迟缓……哦，DPM也不高。

当然，金面包的主要特色是厚重的车体装甲：正面被190mm厚度，45度倾角的主装甲完全覆盖，首下和首上都是同样的厚度。炮塔因为缺少倾角而略显脆弱，但即使是脖子和脑门的弱点地区，也有230mm的等效……

所以这辆车其实是免疫自己的金币弹的。当然也免疫低级小车的金币弹。只是会被300穿怒穿首上而已……

当然，与其他两个面包一样，金面包的侧面非常脆弱，而且面积很大，炮塔侧面也很容易被穿。千万不要被对面交叉火力打击，你会死的很快。

评分：B-、B、B

总之是一辆只能正面对敌的坦克，偶尔看情况中距离卖个头就好。隐蔽稀烂机动尴尬生存能力全靠正面装甲，在现在大家普遍打金币弹的环境中……还是挺惨的？

试试去碾对面MT吧，毕竟MT的金币弹也不能打穿你的正面，只要别被绕就好。

配件：输弹、通风、锤稳。

#### T26E5：

这就是一辆装配90炮的T32。

但这门90炮是强化版本，银币弹穿深有230，，金币弹穿深259，双APCR弹种。对于打钱玩家，用银币弹基本就足够了。（T32哭晕）

火控良好，2100左右的DPM相当不错，10度俯角也还可以，但是履带比较一般，机动不会像纸面数据那样好。

它有着T32的同款炮盾，但炮塔两边的脸蛋会比较脆，不能像32那样在近距离还对着大白兔肆无忌惮地卖头，适当保持距离，既可以发挥自己的火力优势，又能让对手打头的时候被跳弹跳到怀疑人生。

总之是一辆很朴素的卖头重坦，火炮的手感会比T34这样要命的玩意儿好很多，不过单发和穿深都不如T34，算是卖头偷炮小分队的一员？

评分：B、B+、A。

有视野，有炮塔，有俯角，有火控的四有好青年，算是M系8级重坦中少数几个可以一用的东西。可惜就是主炮的威慑力不足，一发240实在是不疼不痒，偶尔进高级房还会很惨烈……

配件：高光、通风、输弹。输弹、通风、锤稳。

高光配置是走近距离探头的邪道，在8级房里发挥会不错。标准配置就是输弹通风锤稳了。

#### 克莱斯勒K：

一辆冷门而且难看的玩意儿。

面包外形的车体，后置炮塔，6度俯角，是个光头。

火控倒是挺好，DPM也算不错，就是得进10级房，105炮的穿深会让你头冷……而且俯角不够卖头还很难受。

车体装甲可以防御一下8级车的银币弹，等效在240左右。

半球型炮塔的厚度还算不错，最薄的地方等效也接近290，可以在中远距离上有效防御300穿。但近战的时候，你会被对面用高穿深炮弹直接凿穿254mm厚度的炮盾。

这辆车的发动机达到了1200的功率，单位功率高达20？履带也不算很差？然而极速为啥只有35……小范围的机动还算顺畅，跑长途就要命了。

总之这是一辆“不是典型的美国坦克制造的设计方案”（游戏说明原文）。

评分：B-、B、B+

其实你如果用它倒车伸缩的话，101mm厚度的侧甲还是很舒服的。只是可能不太符合M系坦克的玩法……

配件：输弹、通风、锤稳。

没什么好解释的。

## M系LT

M系一共是有一条半的轻坦线，其中，M7 – T21 – T71DA – T69 这半条已经在重坦线中介绍了，所以不再讨论。

此处仅讨论 霞飞 – T37 – T71CMCE – M41斗牛犬 – T49 – XM551谢里登线路。

这条LT线的主要特色就是很朴素的脆皮MT式的轻坦，主要特点是高机动、高视野、良好火控（152是特殊玩具不讨论），然后脆皮、然后隐蔽尴尬。

对于开LT也喜欢打输出的玩家来说，M系LT是个不错的选择，在走位上更加保守，然后利用其良好的火控和俯角来偷炮。

#### 霞飞：

曾经的M系顶级LT，分房最高可以进入10级，有着6级甚至7级LT的数据……不过在M系LT线路改动，以及LT分房调整之后，霞飞变成了一台普通的5级LT：

霞飞拥有良好的火控（0.077 / 0.125），10度俯角，还算不错的DPM，不过因为LT的原因，霞飞的穿深略显不足，96的银币弹在5级房已经有点尴尬，而143的APCR穿深真的就比较难看了。

至于隐蔽和视野，15%的隐蔽和360米的视野，只能说是够用。

而机动性方面，M系一贯优秀的履带，以及霞飞27的推重比保证了它可以在战场上飘得很开心（当然对面打你的时候……高大的车体打起来也很开心）。

整体上，霞飞因为隐蔽和视野的缺陷，而并不适合成为一台静默侦查的坦克，相比之下，利用良好的机动性四处游走，借助地形卖头点亮，并偶尔打打黑枪。

评分：C、B-、B+

装甲纸糊，隐蔽尴尬，身材还有点发福……霞飞并不能算是优秀的5级LT，只能说，尚可？

配件：高光、通风、炮队镜。或者炮队、伪装、高光。

前者是适合比较激进侦查的玩家，借助高光和通风游走侦查，偶尔静默。

后者呢，就是选择在地图的眼位一蹲……

当然，还有穷人版配置是炮队、伪装、通风……毕竟低级通风5万一个相当便宜。

白板期可以选择炮队伪装加高光的配置，或者炮队通风加高光。

然后，白板炮和顶级炮的扩散是完全一样的，所以可以不急于更换主炮。

研发顺序是：履带、发动机、炮塔、主炮。

考虑到发动机对霞飞机动性的提升很明显，建议玩家不要跳过发动机的研发。

霞飞虽然可以研发M41火炮，不过从霞飞点亮M41需要31500的经验，相比从4级火炮研发M41的13150或者13180经验高了太多。

#### T37：【可选保留？】

T37相比霞飞仅仅是提升了主炮的射速和穿深，然后隐蔽反而更加下降了。

370米的视野和13%的隐蔽让T37的侦查能力变弱了，也因此更偏向于MT而非LT。

与之相对的，T37的DPM提升到1900，主炮的穿深提升到126/160，至少银币蛋稍微好用一点儿了。

然后和霞飞一样，T37两门主炮的散布系数完全一样，并且比霞飞略有一点点提升，更适合当个远程输出的MT了？？？

顺便一提，T37的外形就是当年的大头飞……

评分：C、B、B+

因为T37更像是MT而非LT，可能在一些玩家的手里发挥会更好，当然，别把它当成眼车。

配件：高光、通风、炮队镜。高光、通风、伪装网。伪装网、炮队镜、高光。

虽然可以当成MT在前排作死，但是我依然建议玩家输出的时候在后排稳一点……

顶级发动机是M41斗牛犬的白板发动机，所以，如果你不想浪费经验，可以等到M41的时候再出。但470到600的功率提升还是很明显的，点不点就看玩家的选择了。

T37的白板期只有0.1吨的额外负重，所以，只能选择高光加通风，或者高光伪装网、高光炮队镜的配置。然后，发动机、炮塔、主炮按顺序研究即可。

#### T71CMCE：

T71CMCE是M系LT线路改动之后新增的坦克，作为M41斗牛犬升级到8级之后线路的补足。

T71CMCE违背了M系高火控的原则，它的火控系数相比前一级略有下降，不过依然在7级坦克中名列前茅。

然后，视野提升到390米，但隐蔽进一步下降到13%。390的视野在侦查中表现良好，但13%的隐蔽会让你点亮了敌人之后自己也讨不了好……于是，你还是一台黑枪MT？

曾经M系的76炮有着175穿的APCR，但在LT改动之后，这门主炮的穿深变为145/210，并且弹种为APCR/HEAT。与前几级的问题一样，穿深略显不足。

因此，T71CMCE还是一台MT？

评分：C、B-、B

T71CMCE的弹种改变导致了其表现略有下降。而它依然无法完成LT的常规任务。

配件：通风、锤稳、高光。

考虑到T71CMCE的火控下降，可以考虑为其安装锤稳。

当然，延续之前LT的配置，选择炮队、高光、通风等配置也依然可以。

值得一提的是，T71CMCE的白板履带就足以负载全部配件和顶级主炮，如果不介意那一点点履带适应性的损失，可以选择用白板履带安稳练车了。

发动机和T71DA通用，可以自行考虑是否研发。而顶级炮则是研究斗牛犬的必经之路，所以，也没什么好说的。

#### M41斗牛犬：

曾经斗牛犬是个7级LT，拥有10连发的76炮，穿深175/210，单发伤害150。弹夹短装填2秒，长装填30秒。是一台能够在十来秒里把对面噼里啪啦一顿打然后跑路的车……也是当年很多8级LT、脆皮MT、甚至高级脆皮MT（说你呢豹毙）的噩梦。

当然，当年的斗牛犬还有另一个外号，飞头小王子，它的弹药架放在车体的正面，并且血量只有150点……而微妙的是，10级MT的105炮，模块伤害也恰好是150点。

【说到这里我就得提一下当年的经历了，楼主开着斗牛犬，3台斗牛犬组队进10级房（别忘了当年LT可以进+3分房的），然后，我们开开心心去追杀对面落单的查狄伦——————五秒之后，查狄伦带着剩下的两发弹走了，地上是三个斗牛犬的炮塔……】

————————————————分割线—————————————

那么以上是曾经，而现在，斗牛犬被提升到8级，弹药架血量提升到了220点，虽然还是一如既往地容易黄，但是至少不会爆了……

现在的斗牛犬的弹夹炮被移除，而76mm主炮的单发伤害被提升了一点点，提升到170点。

和T37、霞飞一样，M41斗牛犬的火控称得上优秀，而且两门主炮的散布系数一样，顶级炮研发的优先级并不高，你甚至可以用白板主炮打到点亮T49为止。

然后，斗牛犬的隐蔽系数有一点象征性的提升（提升到14%），视野提升到400米，成为一台偶尔可以当成眼车的8级LT了。

当然请记住，你还是个脆皮MT……点灯、游走、侦查、黑枪是你该做的事儿。

评分：B-、B、B+

斗牛犬的火力在8级车里算不上优秀了。而除此之外，在其他8级LT都开始正式参与侦查任务的时候，斗牛犬的隐蔽就成为比较要命的缺陷，特别是你将会开始进入10级房……接受正义的制裁……

配件：高光、通风、锤稳。

无论怎么说，400米的视野至少可以在游走侦查的时候提供优势，这是8级LT里最高的视野了。毕竟你作为一台LT不能完全放弃侦查能力的。

斗牛犬的顶级炮并没有研发的必要，因为数据相比白板炮并没有明显的提升。

如果选择白板履带的话，可以选择高光、通风、炮队镜的配件，可以支持顶级炮塔、顶级发动机和白板炮……

#### T49：【推荐保留】

作为一台以152大喷子出名的LT，人称飞奔的神教，其实T49的核心反而是那门……90炮。

喷人虽然格外地爽，但请玩家们注意，90炮拥有极其优秀的火控系数（0.058/0.096），在远程输出时表现良好，而212穿的APCR和250穿的HEAT，对于一辆9级LT来说也属于够用的水平了。

而如果你选择了152大喷子，那么需要注意的是，T49的车体移动扩散还是0.096，只有主炮旋转扩散增长到了0.364。所以，如果你擅长FPS游戏的话，可能左右摇晃的键盘瞄准技巧会让你开152的时候得心应手。

（我是说，利用车体移动来瞄准，而非扭炮塔来瞄准。甚至……你可以通过旋转车体来瞄准）

TIPS：这里有个设置的细节：对于大部分车体旋转和炮塔旋转相当的车，建议玩家把游戏设置中的“狙击模式下平衡稳定”打开，这样可以保证你在驾驶坦克时，可以一边乱跑一边瞄准指定的目标。

而当开T49的时候，就恰好与之相反，关闭狙击模式下平衡稳定，视角就会和车体一起移动，如果你做到了上面说的通过车体瞄准的话，就可以减少主炮的扩散了。

T49如果选择90炮的话，就是一辆继承了之前M系LT特色的侦查、输出的MT型坦克，而如果选择152……那就看你是不是是个丧尸了。

由于独特的152主炮，很多T49玩家选择当个喷子而非LT，但也需要注意，T49是一台拥有410米视野，并且隐蔽系数是M系LT中最高的（18%）传统侦察车。所以，如何平衡喷人以及点灯，就是玩家自己考虑的问题了。

评分：B、A-、A（90），B-、B+、A（152）

在大丧尸或者信仰满分的玩家手中，152的表现不会差于90炮，但对普通玩家，这里依然建议用90炮练车。

当然，推荐保留的理由就是这门152大喷子……

配件：高光、通风、锤稳（90）。高光、锤稳、炮控（152）

T49的白板履带也足以支持顶级炮塔和顶级炮，并有充足的载重量安装配件。

#### XM551谢里登：

作为M系的顶级LT，其实，谢里登也被称为高速豹1。

事实上，在考虑到谢里登105炮极好的静止火控（0.048/0.115），搭配390的单发，良好的弹速和瞄准时间的情况下，谢里登事实上比豹1的表现更加优秀。

当然，因为分房的提升，谢里登已经不再适合使用152炮作战了，想要用152娱乐的话，建议还是回到9级用T49吧。（152炮安装在谢里登上时，因为车体旋转扩散比T49更差了，所以其实表现反而不如T49了）。

谢里登有着420米的视野，以及达到及格线的17%的隐蔽，在侦查任务中，谢里登至少比MT要强出许多来。（虽然显然比不上100LT和13105，但至少比查查要强）

而如果考虑到谢里登的黑枪输出能力，其实它算是一辆不错的综合型10级LT。（100LT偏静默、生存和游走侦查，13105偏输出和爆发，谢里登则平衡了侦查和输出能力）

评分：B-、B+、A

你可以把谢里登当成一辆跑得飞快的豹1，而且，至少你还有不错的隐蔽可以让你黑枪。当然，别忘了你是个LT，如果战术需要，该去点灯还是可以去一下的，只要别和对面100LT玩摸草丛就好。

配件：高光、通风、输弹机。高光、通风、锤稳。高光、通风、伪装网。

谢里登良好的火控可以不安装锤稳，不过如果你真的需要，那也不是不可以。

伪装网是用来帮助你成为黑枪LT的好东西，而且，可以让你在静默的时候不怕摸上来的100LT。

### M系金币LT：

#### T92LT

M系仅有一辆金币LT，就是喜闻乐见的小92。

92LT有着整个游戏中最好的履带适应性，达到了0.288 / 0.384，相比之下，大家常说的C系磁悬浮履带（62式），以及手感达到10级MT标准的T44-100，两辆车也不过是0.479/0.575而已。

再搭配上92LT高达35的推重比，可以说，92LT是游戏中最为灵活的LT。

（游戏中，加速度的计算公式是：推重比 / 履带阻力 – 坡度重力，所以，履带阻力低等效于推重比高）

然而可惜的是，92LT的极速仅有60，这限制了它开局抢点以及长距离机动的表现，60的极速一票极速过70的快车面前就不太能看了。

除了机动之外，92LT具有极好的火控（0.048/0.077的双扩系数），10度俯角，400米视野以及21%的基础隐蔽。这些数据使得92LT在它刚加入游戏时成为7级最强金币LT。

不过后来版本更新，92LT获得了额外的160点血量（从840点提升到1000点），然后扔进了8级里……这个就有点尴尬了，毕竟175/210穿的76炮打高级车是很苦恼的。

所以现在92LT是一辆以静默为主，游走输出为辅的轻型坦克，毕竟有着极好的火控，92LT还是很可以在飞奔中和对面的LT互相扔石头玩的。这也是少数几个能够一边作死一边输出的坦克之一。

评分：B、A-、A+

无论如何，400米视野以及21%的隐蔽就保证了92LT是一台合格的侦查车，而在此基础上的火控和短距离机动性都属于附加的增益了。可惜火力不足限制了92LT在高级房的发挥，如果依然是7级车，那么它可以有S级评分，而现在……

配件：高光是必备的。剩下的，输弹、锤稳、通风、炮队、伪装，任选两个吧。

上述配件能组合出：炮队伪装的蹲坑侦察车、输弹锤稳的飞奔激光炮MT、通风输弹的暴走黑枪狗、输弹伪装的蹲坑小TD、或者其他稀奇古怪的东西来……

## M系MT

M系有一条完整的MT线路（大巴顿线路），以及T57线路上的T69和T54E1两台特殊的弹夹MT。

除此之外，M系还有数量极多的金币MT，主要来自于品种丰富的馒头大家族……

M系MT的主要特色的良好的俯仰角、良好的视野，此外，高级MT也有相对可靠的炮塔装甲以及极好的火控，这使得他们在复杂地形下有着更好的表现。

### M系MT线：

M系MT线是M4谢尔曼 – < 小飞象、M4A3E8谢尔曼 > – T20 – M26潘兴 – M46巴顿 – M48A5 的线路。其中，小飞象可以研发出M系7级重坦T29，M4A3E8则可以向上研发6级TD杰克逊。

为了便于大家阅读，此处将小飞象和M4A3E8谢尔曼放入同一条线路进行讨论。

整条线路中，5-6级MT拥有良好俯角，并有76炮或105小喷子可选。而7-8级车则主要以90mm主炮搭配穿深良好的炮弹（AP/APCR）提供可靠的火力输出。9级和10级MT则包含了游戏中射击表现极好的105炮，高弹速、高火控使得大小巴顿成为游戏中十分可靠的移动火力点。

#### M4谢尔曼：（小馒头）

从M3微波炉升级而来的M4谢尔曼在二战中和德国佬的虎豹大战可以在经典电影《狂锉》……啊不对《狂怒》中欣赏。

谢尔曼的白板炮塔比顶级炮塔硬得多，因为白板头的炮盾不是空心的。

作为一辆保有量很大的5级MT，谢尔曼拥有76炮和105炮两种风格的主炮可选，其中，105炮的101mm穿深HEAT弹在低级房涂油有着良好表现，但它的火控明显比同为105喷子的IV号H型要弱上不少。

而选配76炮时，谢尔曼的DPM仅有1500点……这个数字实在是有点太难看了点儿。

所以大部分情况下，我建议玩家选择105小喷子优雅地喷对面一脸，而谢尔曼高达12度的俯角就允许你在各种山地中缓缓地露头、缓缓地瞄准、缓缓地偷一发然后缩回去。而105炮的装填时间稍长，因此还比较容易做到开炮后灭点再探头。

尽管隐蔽比较尴尬，但谢尔曼有着370米的视野（顶级炮塔），对于低级房来说，视野的价值高于隐蔽的价值（因为还有大群的330米视野的倒霉蛋呢），所以谢尔曼偶尔也可以借助视野来压制敌人。

评分：B-、B+、A

谢尔曼的火控是相当差的，这是个不能不吐槽的缺陷，所以建议在简单的地形下卖头作战。（我是说，那种只要直线开上去卖头，打完一炮就缩回来的地形）

配件：高光、通风、输弹机。或者炮队、通风、高光。当然，为了省钱，你可以把高光换成伪装网。

在安装105喷子炮的时候，谢尔曼可以考虑不安装输弹机。在这种配置下，谢尔曼选择规避近距离作战（因为HE弹说不准几发能打死人），而完全倾向于远程输出，利用105小喷子远远地敲人。

M4谢尔曼可以研发小飞象或者M4A3E8，其中小飞象因为可以点亮T29而成为很多玩家的首选。

M4的发动机和多种坦克通用，不在此赘述（可以在火炮、重坦甚至TD上研发）。

白板履带载重过低，所以请尽快安装顶级履带（也就2100经验而已），然后研发并安装105喷子炮成为一个远程职业即可……

白板炮塔视野仅有330，所以请不要在白板头上浪费侦查配件。

#### M4A3E8谢尔曼：（大馒头）

大馒头。这辆谢尔曼的火控相比小馒头有所提升，并且在安装76炮时，DPM达到了2200点。这样长76终于不是废物点心了。

当然，仍然选择105喷子也是个可用选项，但从现在开始你可能要面对8级车的重装甲以及高血量，105喷子是否还是一如既往地好用呢？

选择76炮时，大馒头依然有着12度俯角，370米视野，并且金币弹的穿深177对于6级车算是够用，可以算是一台朴素的MT吧。

值得一提的是，虽然大馒头和小馒头看起来外形一样，但大馒头的炮盾有177mm的厚度，而两边脸蛋只有很小的面积会被AP击穿，两侧是极大的跳弹角度，在面对6级车的时候，你可以试着卖个头。

评分：B-、B+、B+

除了炮盾厚了点，以及顶级炮的DPM、穿深和火控提升之外，这和5级小馒头没什么区别……

配件：炮队镜、输弹机、通风。

使用76mm顶级炮的时候大馒头的DPM还算不错，因此搭配输弹通风可以让你至少能够在最恶劣的局面下换个血。由于分房提升，高光的价值有所下降，建议用炮队镜把视野撑到满。

从谢尔曼研发杰克逊需要消耗51900的经验，而如果你走常规TD线路，那么杰克逊只需要21850的经验……这就是跳槽的代价啊。

如果你不需要用大馒头研发杰克逊，那么就可以用白板履带打天下了。白板履带足以在安装顶级主炮顶级炮塔顶级发动机之后还有充足的负重上配件。

#### 小飞象：

小飞象其实是个重坦。小飞象的白板炮塔厚度是152mm，而除了炮塔厚度之外，它还有个177mm厚度的炮盾……因此在卖头的时候，它可以大概率免疫高级坦克的炮弹，至于偶尔被灵性地击穿，那只能是你被打脸了。

但白板炮塔就意味着你只能安装105喷子炮，并且视野仅有330米。而顶级炮塔和大馒头一样，虽然厚度下降，但177mm的炮盾还在，是否换头是需要好好斟酌一下的。

除了炮塔之外，小飞象的车体正面是101mm厚的倾斜装甲，首下看似弱点其实厚度甚至达到了139mm……在借助掩体摆个角度扭头的时候，小飞象的正面对6-7级车有着相当不错的压制能力，，不过也别太迷信装甲，被TD凿穿也是小飞象的日常。

评分：B、A-、A-

白板炮塔105炮，探头作死糊对面莱茵可能是你的日常。偶尔去追杀一下LT也许也不错？但别浪，你是MT。

哦对，你的极速只有35，你也浪不起来……

配件：输弹、通风。剩下的看心情选吧。毕竟隐蔽视野机动都不好的重甲车也确实没啥好说的。所以，上个扭杆？

从小飞象研发T29要55500的经验，比起从M6研发的42600略多。而且会导致T29的白板期没有那门很好用的90炮可以选。

需要注意的是，因为小飞象更沉重，白板履带不足以支持105炮……所以，你需要优先点出顶级履带来。或者把最后一个配件位置上个扭杆或许不错。

#### T20：【可选保留】

T20有一门在7级MT里还算不错的90炮，火控也还可以接受。不过DPM低到了5级车的水平，只有1600点，所以，避免任何形式的近战吧。

T20具有良好的隐蔽和视野，56的极速在转场的时候也表现良好，所以你把他当成低级豹毙是个不错的设定，而且因为低级MT不需要承担过多的战术职责，T20走走打打就可以打得很开心，而不像10级黑枪MT每天都纠结己方侦察车挂了之后是不是该自己去点灯……

如果你咬着牙用76炮打金币弹，那么DPM可以达到2200，但你能不能蹭掉9级车的油漆就不关我事了。

评分：B-、B+、A

静默、游走、黑枪、偷炮，一辆脆皮MT的日常。但考虑到7级MT普遍稀烂，T20却是其中稍有的优秀MT了……毕竟那门90炮的243穿APCR在搭配10度俯角的时候，黑枪是相当有趣的。

配件：高光、输弹、锤稳。

MT的标配，无需多说。

T20的白板期相当漫长，尤其是前期只有76炮的时候，在面对高级坦克时格外无力。不过熬出90炮之后，你就可以开始当个合格的黑枪狗了。

研发顺序：履带、炮塔、90炮、发动机。

顶级发动机和T252以及T25AT通用。

#### M26潘兴：

接下来我们说说潘兴：

完全体的潘兴，10度俯角，400米视野，不过DPM不算很高，90炮的DPM为1800，勉强算是8级MT的平均水平。

火控相对来说还可以，而且考虑到很多时候潘兴是卖头输出，稍微多等一下瞄准也不是很大的问题。但问题是潘兴的炮塔实在说不上很可靠，空心的炮盾只能抵抗200mm的穿深，面对8级车的大部分金币弹都会被直接打脸，只有炮盾和炮塔交叠的地方可以抗一下揍，所以你在远程输出的时候还算能看。

所以对于潘兴玩家，合理利用你400米的视野以及10度的俯角十分重要，400米视野允许你对同级的大部分重坦进行视野压制，而俯角则是你在各种恶劣地形下偷炮的本钱。而在某些地图上，卖头偷炮、卖头点灯可以同步完成，探头点亮敌人的同时利用你良好的俯角和炮控揍他一发……

评分：B-、B+、A

因为是8级MT里的顶尖视野，潘兴至少比较容易蹭到点亮，也比较容易提前发现远处的敌人。此外，良好的俯角为它提升了一波评分。

配件：高光、锤稳、输弹。

因为潘兴的火控真的算不上特别优秀，锤稳还是比较重要的。而高光和输弹的价值自然不必多说。

白板头非常脆，所以请不要用白板炮塔卖头。

但白板期就可以使用来自T20的90mm主炮，并且安装全部配件，黑枪至少还算比较舒服。之后更换履带炮塔即可。

发动机在T25AT、T252上都可以研发。

顺便：105小喷子的潘兴、105小喷子的巴顿、D25T的IS-4是三个高级大傻子。请别告诉我你用小喷子作死…………

#### M46巴顿：【推荐保留】

通常它被称为小巴顿，而10级的M48A5被称为大巴顿。

小巴顿获得推荐保留的理由是它的10度俯角、良好火控（比62A略差，相对来说优于140）、410米的高视野以及达到2700的DPM。

上述属性共同组成了它极好的火力支援能力，并且在局势恶劣的时候有视野来为其提供翻盘点。

但需要注意，小巴顿的顶级炮塔因为炮盾覆盖面积过小，在近距离上防御能力很差，并不能避免被同级坦克的高穿深炮弹击穿。不过如果距离稍远，卖头欺负一下低级车，以及看脸跳一下高级车的炮弹还可以。

2700的DPM在9级MT的顶级炮中是最高的（但61式用顶级炮塔配90炮的话DPM可以达到邪门的3000……），所以大多数情况下，小巴顿在换血方面总能获得优势。对于DPM比你低的车，你可以用高DPM和它2发换1发。对于高DPM的车，则相反，利用105炮的390单发和它250、240之类的换炮。

但总之，中远距离的作战是比较适合小巴顿的，贴身换血这种事情，最好还是留给有一定装甲的奇怪玩意儿。

当然，尴尬的问题也有，小巴顿的顶级炮是AP/APCR/HE的弹种，其金币弹就是10级车的银币弹，穿深不足的问题时常会困扰你……所以在高级房里，合理选择自己的对手吧。

评分：B、A-、A+

因为穿深不足，以及隐蔽比较差，小巴顿无法进入最高评价的档次。它和E50、斯柯达T50共同争夺9级最佳MT的榜首，但奇妙的问题是，这三台MT都不是全能型MT。而全能的MT嘛，T54面带滑稽。

配件：高光、输弹、锤稳。

如果对自己的火控有信心，锤稳换通风也可以。

如果不需要点亮协助，高光换通风我也不拦着你？

白板期的小巴顿就是一辆潘兴，所以没什么好多说的……而使用潘兴的90炮依然可以为你带来良好的穿深，毕竟90炮的金币弹穿深甚至比105炮还高一点点……

但惨烈的问题是，白板期的小巴顿无法安装配件。所以……白板期把高光拆了换成扭杆或许会让你好过一点。

顺便一提，白板头虽然纸面数据是100mm的厚度，但实际上有200mm的炮盾。

研发顺序：

上扭杆、换装潘兴的90炮、换装中发动机、研发105炮、研发炮塔。然后研发履带，拆扭杆换高光，研发顶级发动机。

如果不打算保留小巴顿，那么可以跳过发动机的研发。

#### M48A5：

这是大巴顿了。

在加强炮塔装甲之后，拥有9度俯角（是的大巴顿少了一度，并且其屁股方向没有俯角，是朝天的2度，所以请不要菊花对敌），并且火控和62A相同的大巴顿成为一辆优秀的卖头黑枪狗。

0.077/0.096的顶级火控、1.9秒的极限瞄准时间，420米视野，以及这个在300米以外非常难打的头（280mm 到 600mm之间浮动），让大巴顿非常适合卖头和偷炮。并且其APCR的弹速为1478m/s，非常适合远距离输出，即使是HEAT，弹速也达到了1173米。

当然，仅有8%的隐蔽让大巴顿成为一个非常容易亮的灯塔，千万不要站在平原上打输出，脆弱的车体装甲会让你瞬间变成废弃灯塔。

但8%的静止隐蔽要不要学伪装技能是个复杂的话题，在这里，我不得不提醒诸位，蟋蟀15的隐蔽系数甚至还不到8%呢（惊讶不？蟋蟀的静止隐蔽居然只有7%）。

评分：B-、B+、A

因为实在太过灯塔，而10级房里无法完成多样战术任务的MT会让团队陷入劣势，大巴顿的评分因此而略有下调。

四处游走偷炮，并在必要的情况下卖头游走点灯是个不错的选择。

配件：高光、输弹、锤稳。通风、输弹、锤稳。

虽然火控真的很好，但加上锤稳并不会有错。考虑到高级房输出环境更差，锤稳会让你更好把握机会。

当然，你可以放弃高光而完全成为一台黑枪MT，通风、锤稳、输弹的大巴顿，在满视野技能的情况下，也依然有着464米的视野。并且因为装填手兼任通讯兵，它堆满视野的时候比S系MT会更轻松一点。

### M系金币MT

M系有着海量的金币MT，这些金币MT包括5级的大量谢尔曼变形车，6级的狂怒和雷电，7级菜篮子，8级的潘兴变形车和超潘，以及10级的几台特殊的MT。

这些车罗列如下：

5级：公羊II、M4A2E4、M4改进型

6级：狂怒、雷电

7级：T23E3

8级：超级潘兴、M46猛虎、T95E2、T25PN

10级：T95E6、M48A2、M60

#### 公羊II：

一辆以M3底盘改造的MT，隐蔽和视野都不太能看，俯角也仅有7.5度。但它安装了DPM很高的57炮（6磅炮），DPM达到了2100点左右，算是个打输出的好手。

另外，公羊2在静止时，火控非常优秀，因为其主炮的旋转扩散为0.077，达到了10级MT的水平。但考虑到这门速射炮实在是射速太快，主要的问题其实是炮弹乱飞……相信S系的T34玩家也有着相似的体会。

评分：C、B-、B

330米的视野，12%的隐蔽，脆弱的装甲，除了一门速射炮之外没什么意义了。倒是能让我回忆起当年开M7（那时候还是MT），用57炮涂油的日子。

配件：通风、炮控、炮队镜。

真的你不需要输弹机……

#### M4A2E4：

一台白板M4，75mm主炮穿深比较低，DPM一般，而且火控很差。

但它有着370米的视野，极速达到了52（虽然推重比和履带不算很好），所以偶尔你能带个高光作死？考虑到低级房里视野比隐蔽更有用，370米视野应该是个不错的优势。

然而火力实在贫弱，金币弹127穿能不能搞得定KV1都不好说，就别说在6-7级房的场面了。

评分：C+、B-、B

因为视野的问题，如果真有涂油大佬，那……就用V-IV号反推他吧。

配件：高光、伪装、炮队镜？或者高光通风伪装网？

370米视野的优势发挥出来，然后剩下的就随意吧。

#### M4改进型：

看起来和M4A2E4是同样的75炮？但实际上，在M4改进型上，这门主炮的火控相当好，属于5级MT中的顶尖水平：0.077/0.173的扩散，在静止的时候火控优秀到令人惊讶。

而除此之外，它还有370米的视野，以及普通M4的标准隐蔽系数。

顺便，因为M4改进型有着极大的首上倾角，它可以在摆角度的情况下，完成对110mm穿深的全方位免疫……这允许你去碾压一下低级车，但炮塔是你的公共弱点。

评分：B-、B+、B+

如果不是这门炮火力实在弱了点，M4改进型还是可以用来涂油的。但现在它实在是只能全程金币弹混日子……

配件：高光、通风、输弹机。

#### M4A3E8狂怒：

有着冷色调涂装。履带更好，发动机则是白板的M4A3E8。并没有什么特殊的地方，除了……也许有一套电影中的特殊车组？

评分：B-、B、B，参见M4A3E8。但小心，狂怒的俯角少了2度，只有10度了……而且隐蔽也更差了。

配件：略。

#### M4A3E8雷电：

你以为它和楼上一样是个贴皮的M4A3E8？

不，它贴了一圈装甲。

雷电的车体装甲获得了大幅度增强，这包括车体正面装甲提升到127mm、侧面增加了30mm厚的间隙装甲。

其车体正面的厚度甚至比小飞象都强出不少，而炮塔正面则是一块178mm的炮盾。从正面看，雷电的主装甲达到了大面积170mm等效的水平，在6级车中算得上优秀。

安装装甲的代价是其机动性大幅下降了。因为其多了额外6吨的总重量，而发动机只有500功率。

不过，相应的，雷电的主炮扩散仅有0.096，这让它的火控手感还算不错，DPM虽然略低了点，但3秒一发的76炮还算可以接受。

评分：B、B、B+

装甲提升对新手很友好，这样你就不容易豹毙了（对我没打错字）。并且，正面127mm加上等效，你可以好好气一下对面穿深不够的家伙，比如，黑枪的E25？

配件：输弹、通风、高光。

#### T23E3：

因为炮塔周边的一圈护栏，T23E3被很多玩家称为菜篮子。

菜篮子的装甲就是普通MT的水平，比T20略好一点点。

装配了一门改进型76mm主炮，银币蛋穿深149，金币弹穿深190，穿深不太够，但分房保护使得它不会进入9级房。此外，T23E3有着良好的火控，380米的视野，以及不算太差的隐蔽、相对不错的履带适应性和56的极速。

这些属性使得T23成为一台速度尚可，视野隐蔽良好，并具有一定的输出能力的小车……

然而除了这些，T23E3也没什么好说的了。毕竟这门76炮威慑力太弱了点，一发115，蹭人也不是很疼。

评分：C+、B-、B+

76炮的DPM算不错，2200的DPM，火控俯角都还行，但在7级车中总觉得差了点什么，可能这就是7级车里最低的单发数据了……

配件：高光、输弹、锤稳。

M系7级有锤稳的哦。

#### T26E4超级潘兴

超潘的车体正面覆盖了两层38mm厚的间隙装甲，并因此可以免疫大部分8级车的银币弹，对300穿也有良好的抵抗力。

而炮塔正面则是88mm厚度的间隙、102mm的炮盾，以及后方的炮塔主装甲，其等效厚度也足以抵抗同级坦克的火力。

但超潘正面的间隙装甲并没有完全覆盖其车体和炮塔，其炮塔顶部的观察窗，以及炮塔底部未被间隙装甲覆盖的部分成为了主要弱点。当然，那两个液压管其实是贴图，不过因为后面就是车长塔，所以才被当成了弱点。

超潘的侧面装甲非常脆弱，因此需要避免侧面对敌，也要避免露出炮塔侧面。而焊接了大量黑豹装甲的超潘，在机动性方面完全不能看，9.8的单位功率，以及和-7有一拼的稀烂的履带……

此外，超潘的火控也完全算不上好，只能说，因为它实在太慢而让玩家无法意识到圈在扩散……

顺便一提：超潘的主炮曾经穿深只有170，但DPM很高，但后来版本变动的时候将其银币蛋穿深提升到了192mm，代价是DPM大幅下降了。

现在超潘至少打银币蛋还算省钱，而分房保护也使得超潘的收益比较有保障。

评分：B、B+、B+

这其实是一台只有正面装甲的重坦，什么摆角度什么倒车伸缩都和你没关系，你就安安稳稳正面对敌，并偶尔卖头就好了。

尽量别贴身，因为近距离的时候，弱点显眼，而且机动性让你会被绕。

配件：高光、输弹、锤稳。

#### M46猛虎：

一辆火控良好，白板头的小巴顿？

良好的火控，还不错的单位功率，390米视野，还能看的隐蔽系数，以及10度俯角就是这台车的全部特点了。

它就是一辆主炮手感更好的潘兴，但和超潘一样，它的DPM不算很高，1850的DPM恰好是8级MT的平均水平。

0.077/0.115的火控看起来很眼熟，这个数字绝对是极好的了。毕竟……豹1的数据也不过是0.077/0.192啊对吧？

评分：B-、B+、A

因为火控很好，猛虎的手感还算不错，但可惜它没有分房保护，在10级房里……那就有点尴尬了。

配件：高光、输弹、锤稳？

当然，你可以考虑锤稳拆了换通风。

#### T95E2：

95E2的2000点DPM很高，9度俯角很不错，火控也不算差，400米视野也很优秀。然而头顶的那个硕大的包毁了这一切。

要命的隐蔽系数和脆弱的装甲，显眼的弱点，使得95E2被各种揍啊……

然后就没有然后了。

这是台利用俯角打黑枪的MT，别去作死卖头。而且它的机动性也算不上好。

车体正面的倾角很大，偶尔有惊喜，但别抱太大希望。

评分：C+、B、B+

如果它装上潘兴的头，那这就稳了。可惜不是……它的头看起来是M60的那一款。

配件：通风、输弹、锤稳。

你非要上高光去前面游走点灯我也没太大意见，毕竟你有56的极速呢。但我想……别死太快比较好。

#### T25PN：

这就是台综合了M系8级MT各种特点的车。

还不错的火控（0.096/0.125）、1900+的不错的DPM、一个200mm厚的炮盾，达到平均水平的隐蔽系数，以及390米的视野。

而一个小细节是，这台车的履带很顺滑，加速性能相当不错，虽然推重比略低但还能跑得挺快。

此外，M系通用的10度俯角为25PN卖头提供了良好的条件。这样你看，特点就说完了，游走，黑枪，卖头，点灯你都可以，只要别被人抽了车体就行。

评分：B-、B+、A

这算是8级M系MT里比较有趣的一个。而且，它还真的可以去当一下标准的MT了。

配件：高光、输弹、锤稳。

MT的标配。

#### T95E6：

这是个大号的T95E2。主炮改为T110E5的那门120炮。

我不是说这门炮不好，但银币弹为AP导致它的弹速不是很快。而且这门120炮的火控也不算很好……

不过得说明的是，这门炮的HEAT弹速和AP一样……所以也许你该考虑下全程金币弹了。

顺便，2750的DPM恰好是10级MT的平均水平。

然后，410米视野，9度俯角，炮塔装甲的形状有所优化，但奈何脑瘤要命咧……于是隐蔽稀烂，卖头的时候包被打得一头包……

评分：C、B-、B

单位功率也很低，隐蔽很差，装甲也不够，这就比较尴尬了……而且，火控也不是很好。

配件：输弹、通风、锤稳。

安稳黑枪可能是你最后的活路了。

#### M48A2：

一台M48的车体，安装楼上T95E6炮塔和主炮的东西。

但不知道为什么，在M48A2上，这门炮的火控大幅提升，达到了0.077/0.115的水平，也因此可以舒服地打黑枪了……

10度俯角，400米视野，稀烂隐蔽。极速不够快，因此总而言之你就是个黑枪MT嘛。

但2780的DPM比楼上是好了点，也就……好了一丁点儿。

评分：C+、B、B+

评分有所提升是因为这辆车的主炮手感更好一点。但不得不提的是，手感好的MT很多，而且可能人家战斗的表现更全面，还没有脑瘤……是的我说的就是 62A。

配件：高光、输弹、锤稳。或者高光替换成通风。

当个黑枪狗是个不错的选择。请继续下去。而且，你的灯塔还不像M48A5那样有420米……

#### M60：

M60是一台装甲、隐蔽、DPM、火控都比大巴顿略有下调的MT。美利坚民主灯塔说得就是它。

手感和大巴顿几乎一模一样，但大巴顿安稳卖头的时候，M60正在护着它的头包……而你和大巴顿站一起的时候，大巴顿有微小的概率没亮？

在机动性方面，M60略强一点，这包括更好一点儿的履带适应性，快了3km/h的极速。但这并不足以改变两台车相同的黑枪定位。然后，大巴顿比你黑得稳。

评分：B-、B+、A-。

它和大巴顿基本可以互相替代，所以，如果真的需要，你可以换着打。但大巴顿能去前线作死，M60可别了吧。

配件：通风、输弹、锤稳。或者高光、输弹、锤稳。

和大巴顿一样，没什么好说的~

## M系SPG

M系的火炮就一条线……所以，简单明了。

M41 – M44 – M12 – M40/43 – M53/55 – T92。

整条线上的火炮以优良的射界、高威力的大口径主炮为特色，顶级火炮拥有全游戏最大的口径240mm。

当然，除此之外……就没了。

#### M41：

一个令人惊讶的事实是，M41拥有优良的隐蔽和机动性：这包括56的极速、15的单位功率，以及16%的隐蔽系数。这至少允许你舒服地换地点架设火力。

但我不能理解的是……为啥155mm主炮的单发伤害是550，而隔壁SU122A的152mm主炮单发600？

隐蔽系数算是最高的，机动性算是最好的，如果能跑来跑去找好炮位，那么M41的表现还算可以。

当然，站桩用155炮敲对面脑壳也没问题，接近40度的射界会很舒服。

评分：B、B+、B+

火炮嘛，就这样了。隐蔽好的SPG或许能在残局搞出点事儿来，但550单发的HE，究竟能干啥就不知道了。

配件：低级火炮你随意。输弹炮控伪装网？

其实你只要点亮电台然后出下一级就好了……其他所有配件都省略即可。

#### M44：

安装了加强型155炮，顶级炮精度更高，射速更快，瞄准时间更短。

但相比M41，它的隐蔽系数大幅下降了。不过机动性依然算得上优良。而且，还有左右30度的大射界可以让你安稳站桩，不用左右晃悠。

总之火炮不干点灯的活，你就用主炮敲人就好了……

评分：B、A-、A-

顶级炮19秒一发的射速带来了良好的砸人能力，虽然550的单发还是不怎么疼就是了……

配件：略。火炮配件不需要多说。

顶级炮更轻，所以，你完全可以用白板炮直接打出顶级炮，然后电台发动机什么玩意儿的都不点。不过考虑到低级房里通讯半径可能是个大问题，看需要点一下电台吧。

说起来，M44的电台居然只有9Kg重……是手提电台？？

#### M12：

在M12上，主炮的单发威力提升到了700。但代价是机动性出现明显的下滑，现在，M12的极速仅有38Km/h，转场可能是件非常困难的事情了。此外，M12的射界……左右14度，不能说门缝，但也不算很好就是了。

不过，用700单发的主炮敲人，绝对不是个坏事儿对吧？

在7级火炮这个阶段，S系火炮拥有203的大口径，但射界没有。Y系拥有良好的机动性（十字军SP的倒车），但口径不够……剩下仨倒霉蛋看着自己700/680的单发，安安稳稳当个混助攻，偶尔打点伤害的咸鱼就好了……

评分：B-、B-、B

155的主炮是这个等级的标配。

配件：输弹、炮控、伪装网或扭杆。

因为顶级炮的重量更大，如果想快速过车，跳过所有的发动机和履带用扭杆是个不错的选择，毕竟对于M12这样的慢速火炮来说，机动性真的没啥好说的了。

因为顶级电台可以在地狱猫上点亮，如果可以，最好还是换上。但通常不建议用火炮出电台，毕竟火炮打经验实在是比较慢。

#### M40/43：

4043拥有203炮，射界也略微增大了一些达到了左右18度，在8级火炮要么困扰于单发不足，要么困扰于射界门缝的时候，M4043的优良射界以及良好的单发伤害，算得上是一门表现不错的火炮了。

4043的203主炮载弹量很少，只有16发。40秒一发持续不断地砸人的话，也就是十分钟的事儿……虽然现在真的很难有打十分钟以上的局面，不过进了某些慢节奏的地图，最好炮弹谨慎点砸。

在4043上，203mm主炮的DPM比起155炮来更高，所以一般推荐使用顶级主炮。

评分：B、A-、A-

良好的射界和火力的平衡是4043比较出色的地方，属于能够提供有效伤害输出，并且还能打着比较舒服的火炮。

配件：输弹、炮控、扭杆？

和上一级一样，机动性并不是主要因素，因此放弃履带和发动机的研发会为你省下一笔经验。

电台、发动机有良好通用性，你可以在地狱猫、狼獾以及各种低级火炮上发现他们。

然后掏出203的大管子输出吧。

#### M53/55：【可选保留】

5355是一门有炮塔的火炮，并且是M系火炮中仅有的两台可以安装通风的火炮之一（另一台是曾经是TD的3级火炮T18）。

203mm主炮搭配60度的大射界，以及相当不错的机动性，使得5355具有很好的火力打击能力。它既可以在原地就覆盖很大面积的场地，也可以快速转场，56的极速和18的单位功率允许5355在地图的各个地方乱窜。

机动性和火力的平衡使得5355能实现很多顶级火炮都无法完成的战术任务。毕竟，10级火炮中跑得快的261和查三炮，单发都比你差了不少。

此外，5355有20发的载弹量，基本不会出现炮弹不够用的情况。

评分：B+、A-、A+

兼具大口径和高机动的火炮可不好找，还有良好射界就更是难得了。能够在地图上多点架炮，并甩上一发1050单发的HE可是个好活儿。

配件：通风、炮控、输弹。扭杆、炮控、输弹。

白板期因为履带负载的问题无法安装配件，如果你不要通风，也可以用扭杆、输弹加炮控来混日子。

发动机和M48A5通用，如果你先走了M系MT线，那你可以省下三万的经验了。

顺便，电台也是9Kg的手提电台……这……也太奇妙了。

#### T92：

作为游戏中口径最大的车辆，T92的HE伤害达到了1300点，和五重相差不大。

但92机动相当迟缓，甚至比大E还略有不足，荣获10级火炮最慢称号。其射界也仅有左右12度。比起门缝261好了不少，却好不到哪去就是了。

与261一样，92也深受炮弹不足的困扰，16发HE弹在实战中也就是恰好够你砸满10分钟而已。不过因为射速比较慢，92至少不像261那样经常需要光着膀子（弹药打光）去肉侦……

评分：B-、B、B

速度缓慢的92基本只能定点支援，这对玩家的首次炮位选择有一定的要求。不会有多少人愿意在实战中开着推重比仅有8的T92以不到三十的时速慢腾腾转场的……

配件：输弹、炮控、伪装网。

# F系坦克：

因为有较多玩家投票法兰西……所以……我们来乳法。

因为众所周知的原因，在地图巴黎上，驾驶大部分F系坦克会获得胜率-5%的Debuff。

我的意思是，F系高级坦克主要以高爆发、高机动、装甲脆弱并搭配弹夹炮为特色。这些特点导致F系高级坦克较为嘲讽，比较依赖队友的掩护，并在地形复杂，视野开阔，适合游走穿插的地图上有较好的表现。而巴黎……是个城市图诶。

同样，我们从TD开始，然后是HT、MT、LT最后火炮。

F系的特色是：大量的高级弹夹车，少数坦克拥有格外坚固的车体正面装甲（甚至炮塔正面的装甲），但侧面极端脆弱。以及……祖传的稀烂的履带适应性。

所以，F系最重要的车组技能就是如履平地……

F系的13105、查狄伦25T、AMX30B都从查狄伦12T（原AMX1390）上分支而来，导致无法为他们单独训练车组成员。所以推荐在F系适当投放一些任务获得的女车组，而女车组额外的技能加成会更快学习技能，非常适合查狄伦和13105这些极端依赖车组成员的坦克。

顺便，F系的高级坦克对车组和玩家的要求都很高，高度嘲讽和极低的容错率使得F系坦克并不适合新手上手。但大家都知道一句话：一代版本一代神，代代都有查狄伦。

## F系TD：

F系TD仅有一条线，即以AMX福煦B为代表的弹夹爆发TD线路。

这条线上，高级TD具有较为坚固的正面装甲，良好的机动，以及在短时间内爆发的威慑力。但其穿深较低，弱点明显，侧面非常脆弱，对玩家的走位和时机判断有较高的要求。

### F系银币TD线：

F系TD线路是S35CA – ARLV39 – AMXAC 1946 – AMXAC 1948 – AMX50福煦 – AMX50福煦B。

#### S35CA：【可选保留】

S35CA是一台隐蔽良好（21%），火力强劲，并且三门主炮各有优势的TD。但因为车体过小，装甲脆弱的同时，其主炮火控也相应地略有削弱，并且DPM不算很高。

因为视野削弱，该车从【推荐保留】下调到【可选保留】。

它具有三门各有特色的主炮：76炮、90炮、105炮。

其中，76炮具有最为均衡的性能，这包括良好的穿深（171/239），三门炮中最好的火控（但也不算很好），以及尚可的DPM。

而选择105炮则具有5级TD中最为优秀的单发杀伤力（综合考虑穿深和单发伤害的情况下），其AP弹穿深165，单发伤害300，而APCR弹则穿深提升到223，单发伤害居然也提升到了330点。两发一台同级车，三发一台高级车，以及一炮带走自己……当然，105炮的火控稀烂，瞄准缓慢，需要一定的信仰了。

90炮作为顶级炮，但并不是最为推荐的主炮。这门90炮的穿深仅有135/175，是三门主炮中最低的。虽然DPM比起76炮略高，但火控也不太能看……

所以我个人会推荐使用105炮或白板76炮进行战斗，而如果你是个全程金币弹涂油的丧尸，那，105炮会满足你对当年SU85的107炮的怀念的。

最后，S35CA曾经有着400米视野，但现在视野仅有340米，不再像当年那样可以带个高光当丧尸了。而S35CA的机动性也非常差，可以说，就靠这门炮混日子了。

评分：B-、A-、A+

9度俯角，44度射界，105炮的威慑力，76炮的高穿深，搭配与三兔子不相上下的高隐蔽，你还要什么自行车？这就是个纯粹的后排黑枪的大丧尸，还有个偶尔有一点点惊喜的炮盾。（真的，只是偶尔偶尔偶尔有惊喜而已，那是个空心炮盾）

配件：输弹、炮控、炮队镜/伪装网。

这是少数需要炮控提升火控的TD之一。虽然其主要问题是主炮旋转扩散太差，但还是装上炮控尽力弥补一下吧。

白板期的负重不足，因此请选择白板炮安装伪装网去黑枪。

在换装履带之后，你可以继续用白板炮黑到老，并按需要研发105炮。

那门90炮实在不怎么好用，但在后一级上，它卡在了升级路线上。考虑到ARLV39实在是不太能看，请用S35CA把这门90炮也顺便点出来吧。

点出来，但是别用。

发动机和前一级通用，不过换了也提升不大，毕竟S35CA的机动性……不怎么样。

#### ARLV39：

这是辆隐蔽尴尬，白板期难受到吞翔的TD。您见过6级TD用3级炮当白板主炮的没有？

两门75炮的俯角有10度，但火力贫弱到不能看。而换装105炮或者90炮之后，其俯角仅有6度，射界14度（左右7）……差不多能体会到丘吉尔GC的感觉了。

综合考虑主炮的DPM和威力之后，105炮依然是ARLV39的首选顶级主炮，而90炮DPM过低，虽然瞄准时间变快，但火控有所下降，整体上优势不大。

ARLV39主要缺陷是隐蔽相对较差（16%），至于那个脆弱的机枪塔、要命的履带包车体（正面断腿会掉血）就不多说了，装甲根本没有……

顺便一提，ARLV39有着17的单位功率，但履带很差，直线加速的表现良好，转向或者在软地里就要命了……比起S35CA，机动性提升还算明显，但这个机动是用来转场而非近战的，近距离的时候，你会发现转向能力几乎为0。

评分：C、B、B+

105炮的威慑力在进入8级房的情况下已经不算很明显了，而较小的射界和俯仰角，明显的弱点成为了比较要命的缺陷。

配件：扭杆、输弹、伪装网。输弹、伪装、通风。通风、炮控、输弹机。

扭杆可以助你跳过极端要命的白板期，并用105炮当一台传统TD。而在换装105炮，并安装输弹、通风的情况下，这辆车的DPM和火力在6级TD中还算不错，如果你能善用那个俯角的话。

因为105炮在S35CA上即可研发，严格来说，ARLV39的白板期仅有这条履带而已。在换了履带（或上扭杆）之后，就可以用105炮混日子了。

请注意，务必研发顶级90炮，但是别用，那门90炮是给后面的1946准备的。

#### AMXAC1946：

1946其实看起来就是法兰西版本的猎豹。如果没有那对碍事的头包的话。

1946的顶级炮可以在90和100炮之间挑选，但这里推荐选用90炮。

其实这也是F系TD线路截至目前的特色（也是后面将会说到的F系HT线路前期的特色），每个车最佳的主炮其实是第二级主炮而非顶级主炮。

这门90炮会有更好的火控和DPM，穿深相比顶级100炮也差距不大。

但是现在，1946的隐蔽变得格外尴尬（仅有10%），几乎是一台民主灯塔了。隐蔽甚至比起其原型车猎豹的13%还要差，这只能怪法兰西脑抽的观察塔……

不过从1946开始，F系高机动的特点有所体现，1946的顶级发动机有着850的马力，带来了18的单位功率，配合其50的极速，在大范围跑路的时候还算不错。但一如既往的稀烂履带会让你在软烂地形下举步维艰，所以，请老老实实在硬地上走路。

评分：B-、B、B。

隐蔽的缺陷是1946比较要命的地方，7级TD里有没有比它隐蔽还差的？没有，它垫底。

配件：输弹、炮控、通风。

注意，白板履带非常强劲可以带的动所有配件……以及90mm主炮。

但顶级履带会提升机动性，特别是地形适应性会有大幅提升，如果你舍得这一万多经验的话，还是点吧。

顶级发动机或许可以不急着点亮，因为它是9级TD和重坦的白板发动机，会自动研发，但我建议你至少换一下第二级的发动机……会对机动性带来显著提升。

而这门顶级100炮，你可以自己选是在这里研发，或者在1948的身上点亮。

#### AMXAC1948：

1948开始拥有弹夹装填系统，但代价是你无法安装输弹机了。

1948有单发和弹夹两种玩法，并有90炮（单发）、100炮（单发）、120炮（弹夹）三个选择。

其中，90炮的火控最好，DPM也最高，比较适合白板期一直使用。

顶级的120mm弹夹炮将从8级开始一直使用到10级，这门弹夹炮具有257/325的穿深，3连发，短装填2.7秒。

如果你能逮住机会狠狠地敲对面三发的话，可以对敌人造成惨痛的打击。但考虑到1200的总伤害甚至不足以带走MT，请一定要确保自己打完之后有队友掩护你退回来。

从现在开始，F系TD的正面有了一定的抗弹能力，150mm大倾角的装甲可以抵抗230左右的穿深，能够有概率抵抗同级车的银币弹。但在300穿面前别作。而侧面55mm的装甲实在是脆弱得要命，千万别被HE抽了侧面。

1948的隐蔽略有提升，13%，但依然不算好。而其头顶三个大包实在是显眼，所以在近距离作战的时候，务必保证在掩体后面等待时机再冲。没有人会打不中你的头的。

评分：C+、B+、A-

三连发的弹夹炮在有队友协同的情况下，能够在城市巷战中发挥巨大的威力，但6度的俯角，20度的射界阻止了你在复杂地形下作战。

作为一台TD，弱点显眼，却又有近战弹夹爆发，是挺矛盾的事情，合理选择你的接敌距离吧。

配件：通风、炮控。工具箱？伪装网？

弹夹车没什么好说的，工具箱和伪装网其实恰好反映了两种不同的战术风格：远程输出，或者近战爆发。

也许白板期的90炮就适合黑枪，而顶级炮最好安稳近战吧。

同样，履带非常给力，白板期就可以上顶级炮。

#### AMX50福煦：【可选保留】

人称小福煦，仅有一门120mm弹夹炮可用，短装填2.4秒，4连发。

由于良好的机动性和正面装甲，小福煦日常出现在城市中作为贴脸打输出的典范，逮住机会就给对面一波素质四连。而正面厚达180mm，等效接近300mm的装甲使你有着碾压低级车的本钱。但还是要注意，侧面脆弱、头顶弱点明显，不要死得太难看……

由于硕大的顶盖仅有30和20mm（前面30，后半截20），非常容易被火炮一发入魂，这也是你玩巷战的核心理由之一。

至于剩下的就不用我多说，祈祷你身边的重坦队友能掩护你活着打完一个弹夹并退回来吧。

评分：B、A-、A

近战，等装填，逮住机会冲出去爆发，然后活着回来。有些时候别贪打完4发弹，毕竟3\*2.4=7.2，有些射速快的车有机会还手的话你就亏了。

数清楚面前敌人的数量，1-2人的时候协助队友强攻，3-4人的时候就要保守一点。更多的话……更多的话大概你们正在被对面平推。

配件：通风、炮控、工具箱。

你当然也可以用伪装网打黑枪，但是意义不大，在远程黑枪的时候弹夹车很难完成一整轮爆发，反而不如近战顶脸。

没什么好研发的，白板履带就都够了，顶级履带更顺滑。

发动机和50120通用，850-1000的提升有多大？反正你是玩近战的……

#### AMX50福煦B：

福煦B、福六炮、金六福。

在白云不见了之后，金六福是仅有的顶级弹夹TD了。（低级弹夹TD？你看看AT7？）

36秒的长装填，2秒短装填，6发弹夹，2400的爆发输出。很吓人，但穿深不太够。对于一台10级TD，325的穿深还是有些难受的，尤其是面对现在10级房出现的一些怪物车（430U、2684）的时候，你甚至很难击穿他们的首上装甲。这就有点难受了。

而福煦B的装甲在10级房里算不上好，还容易被灌顶……你依然是一台在城市巷战中打爆发的车，所以掌握好第一发断腿的技巧吧。

考虑到10级房里大家DPM都相当高，福煦B日常在打到第四发弹的时候挨揍，是咬着牙打完六发，还是打一半就撤退，这是个艰难的抉择。

隐蔽依然很差，机动依然爆炸，正面却容易被同级的高穿炮弹凿穿了。

评分：B-、B、B+

因为没有炮塔，福煦B不能像白云那样玩远程打击。贴身近战的话，队友的掩护，以及数清楚对手的人数就很重要了。有些走邪路的福煦B或许会在MT线上强行换血，但小心被断腿之后火炮灌顶-1300。

穿深不足的问题经常困扰福六炮，325穿打不穿-7首上，有概率被430U跳弹，老鼠摆角度跳你六发这样的日常……就不多说了。

配件：炮控、通风、内衬？工具箱？

内衬能让你在面对4005或者183或者五胖子的时候多抗一发么？大概不能。

工具箱能让你在对面打死你之前修好履带么？也许吧……

顺便，福煦B的DPM有3100，其实比起T57的射速来也不差太多。

### F系金币TD：

F系有3台金币TD，FCM36Pak40、AMX105突击型、以及AMX50福煦155。

因为3级的FCM36是一台奇妙的涂油小车，我们在这里也单独讨论一下。

#### FCM36Pak40：（开山刀）

人称开山刀的涂油小TD，我也不知道这个昵称是哪里来的。

它成为涂油神器的原因是其高达400米的视野，这也体现出毛熊当年稀烂的游戏平衡……

而除此之外，3秒多一发的76炮，98/126的穿深，110的单发伤害，还不错的隐蔽系数让它成为一台良好的防御型TD。

而为什么说是防御TD？因为它极速24，单位功率仅有6.55……T95还有8.8的单位功率呢！搭配F系祖传的稀烂履带，你不会想用它去搞什么作死的事情的。安安稳稳黑枪涂油就是了。

评分：B-、A、S-

如果这辆车有12的单位功率，40的极速，那3级房就别活了。但400米的视野在3级房里实在是压倒性的优势。

配件：输弹、高光、炮队镜。

带炮队镜是因为3级房里存在很多隐蔽相当好的小车，不过如果考虑到地图也不怎么大的话……其实换伪装网也可以。

#### AMX105突击型：

F系的一台常规型8级TD，DPM不高（仅有2100），但穿深达到了260/310，单发390，并且有着相当好的静止火控。（虽然跑起来圈还是很大）

此外，105突的隐蔽极好（仅仅比莱茵略差），单位功率高达26，极速55，这让它跑路相当快，四处支援打黑枪的能力也很优秀。

它的正面有着巨大的倾角，在用8度俯角探头输出的时候，有着相当优良的防御能力，但它的车顶观察塔太过脆弱，并且测距仪是有伤害模型的，会被花式击穿。因此在被打的时候大幅度倾斜车体，可以有效提升测距仪的倾角，祈祷对面的AP会被75度强制跳弹吧。（是的这个鬼测距仪有80mm厚，并且，45度倾角……）

评分：B-、B+、A-

这台TD有着相当好的隐蔽和不错的主炮，可惜的是装甲虽然倾角足够，但形状不算很好，实战中还是有被击穿的概率。而如果纯黑枪的话，比起8级的其他TD不算特别突出。这算是个强化型的JPZ4-5？

配件：输弹、通风、炮队镜/伪装网。

#### AMX50福煦155：

福三炮。

这是正统的F系155大TD，除了主炮之外与福六炮一模一样。

这门155炮的DPM偏低（仅有2300），短装填长达5秒，火控也全面削弱。但作为155口径主炮的荣耀，它有着顶尖的395穿HEAT，以及293穿的AP弹种，搭配750的单发伤害，可以有效制裁一些卖头、卖脸、摆角度作死的同级车。

但由于爆发的间隔过长（甚至不能算是爆发，五秒一发和单发车都差不了太多了），以及长装填长达48秒，福三炮在实战中的表现并不特别理想。当然，有丧尸们选择用它去和2684讨论人生，对此我不做评价，毕竟2684的火控和机动比你好一条街……你们互相伤害去吧。

评分：B-、B、A-

比起福六炮来，395穿是个根本性的改变，但奈何DPM和火控的削弱是另一个意义上的根本性改变。两台车的手感完全不同，不过被火炮灌顶的时候是一样酸爽就是了……

现在你可以在贴身作战中制裁那些重甲坦克了，但因为间隔太长，三发过后，很可能你就面对着对面强攻而你看戏的尴尬场面了。

配件：通风、炮控。剩下的选啥？工具箱？伪装网？炮队镜？高光？

考虑到福三炮比起福六炮来，远程黑枪更舒服，也许带上伪装网会好一点点。

但你的隐蔽实在是不怎么好……

## F系重坦线：

F系包含两条重坦线，分别是以50B为顶级的弹夹重坦线，和以AMXM4（1954）为顶级的重甲重坦线。

其中，AMX50B线路的高级重坦安装弹夹主炮，并在某次版本更新后提升了俯仰角，而成为表现良好的中远距离火力支援型HT。

与之相对的，1954线路的重坦具有大口径主炮或小口径速射炮两种风格，有着坚固的正面和炮塔装甲，搭配良好的俯仰角，很适合中近距离的卖头作战。

在这里，我们为了保证线路的连贯性，优先介绍新出的单发HT线路，之后介绍弹夹HT线路。

此外，为了减少线路混乱，这里把雷诺G1放入重坦线介绍。

值得一提的是，F系HT、MT之间的主炮具有良好的通用性，（因为LT改版，LT的主炮不再和HT、MT通用了），而低级主炮经常使用在高级坦克之中。

### F系单发HT线路：

F系单发HT为：BDRG1B / 雷诺G1– ARL 44 – AMXM4(1945) – AMX65T – AMXM4(1951) – AMXM4(1954)。

其中，7级HT AMXM4（1945）可以分支研发出AMX50100，即进入弹夹线路。

这条线路的风格在脆皮和装甲靠谱之间反复横跳，5级脆皮，6级诡异地硬、7级脆皮、8级白板头吓死人完全体被人锤、9级10级又变为正面硬得吓人……

所以在8级之前，玩家可能游戏体验不会很好，但在9-10级，依靠极好的正装甲、良好的俯角和多样化的主炮，还是会有不错的表现的。

#### BDRG1B：（别挡人滚一边、别挡路滚一边）

从别名就知道，这辆车在5级HT里是个倒霉蛋。

这台车的车体装甲外形和KV1有点类似，都是分为上下两节中间夹了个大倾角，但第一是它60mm的首上比不上KV1，第二是首上的面积太大，第三是车体被履带包裹，意味着正面打前导轮就会断腿加掉血。

（F系和Y系的低级重坦悬挂都有这个问题，是车体两侧一圈轮子把履带包起来的，这叫什么悬挂来着？）

而此外，BDR的炮塔装甲也非常脆弱，80mm的正面，面积过小的炮盾，硕大的观察塔（当然观察塔也是80mm的）。

这一身防御对于3级车来说还不错，对于4级车就是及格线，对5级车来说……你还不如装甲削弱到40mm然后速度加快一倍呢。

而说到速度，极速30，推重比11，履带一如既往地差……就没什么好说的了。

最后，火力，一门90炮穿深良好（135/175），单发良好（240），然而DPM只有1500，火控也还是稀烂，两门白板75炮也实在不怎么能看……哦，它俯角8度？然而还是没什么意义……

评分：C-、C+、B-

机动也差，装甲也差，火控也差，DPM也差，传说中的四无好车？哦它视野还不如KV1……这，啧？

配件：输弹、通风、炮控？输弹、工具箱、炮控？

5级车上不上配件其实意义不大对吧。

也可以为了剩下研发履带的2000经验而选择带扭杆，我觉得没毛病。

#### 雷诺G1：

这是一台新出的MT，因为处于重坦研发线路而在此介绍。

这台车是装甲全面削弱，顶级炮替换为105小喷子的BDR，然而惨烈的问题是，削弱了装甲却没提升机动……

机动尴尬，75炮穿深不足，装甲等于没有，并且白板头还是小鸭子的那个头……我真的不知道该怎么吐槽这台车好。

这辆MT有着和HT一样差的机动性，和LT一样差的装甲，搭配小鸭子的炮塔，你要不要体会一下5级小鸭子？

简单来说这就是台毫无特色全是缺陷的倒霉蛋，它汇集了小鸭子、BDR、B1等各类坑货的综合坑点，并配了一门没什么用的105喷子。

哦，如果你用75炮的话，你的主炮火控还可以，你只要忍受一下129的金币弹穿深，以及……还是史诗级稀烂的车体移动扩散就好了。

评分：D、C-、C

一台没有机动、没有装甲、没有视野、没有火控是四无好车……啧，F系5级这两位选手是怎么回事儿？G1甚至还更惨一点……

配件：我不想给这车上配件，也绝不推荐各位去走这条MT线出重坦……

但还是通风、输弹、炮队镜吧。

从它研发ARL44会多花一点点经验，但差别不大。

#### ARL44：（挨人抡44）【可选保留】

ARL44最为有趣的事情是它有3门90炮，我们就暂时称为短90、中90和长90吧。

三门90炮的火控依次下降，DPM也依次下降，与之相对的是，穿深依次提升。长90有着212的银币弹穿深，位列6级HT之首，金币弹穿深高达259，甚至可以让你去锤8级主力的正面。当然，代价是这门90炮的火控下降到了和105炮一样的程度，DPM也仅有1500点。

而ARL44的105炮则有着1700的DPM，如果你全程金币弹（这门105炮的金币弹单发伤害330，银币弹单发伤害300，而且金币弹还是APCR……），可以让你的DPM提升到1900。

当然，最为平衡的主炮是中90，即这门名为90mmF3，也是10级MT查狄伦的白板主炮（楼主那天在野队遇到一个用90炮的查查，我907抗了一发潜在240吓我一跳……）。这门90炮有1700的DPM，170/243的穿深，以及在6级HT里还算不错的主炮扩散。穿深、火力、火控都还算不错，唯一的问题就是打8级车得上金币弹。

楼主个人的建议是：练车用中90，丧尸用105全程金币弹。而这门长90，就适合囊中羞涩打不起金币弹还非要和对面59刚正面的玩家了（你都打不起金币弹你还刚8级车是什么鬼啊）。

ARL44有着同级重坦中最好的正面装甲，120mm、45度倾角，在利用俯角卖头（哦对哦，ARL44俯角10度来着），或是略有角度的情况下，首上等效能够超过180，有效抵抗同级各类主炮的银币弹，甚至偶尔能抗一下高级车的火力。但别太狂妄，你还是夹心履带，和BDR一样会被断腿掉血……

而且，ARL的炮塔较为脆弱，正面110mm，炮盾很小，周围一圈则是30mm（有两块履带板的地方是40mm），会被三倍碾压击穿……如何让对面打你首上不打脸是个大问题……

最后，ARL44推重比还算不错，极速37，履带一如既往地法系特色……

评分：B、B+、A-

良好的火力（105炮）、俯角、穿深（90炮和105炮的金币弹），还行的正装甲，让它至少能在5-6级房里和T150一样刚正面，而在高级房里也能用良好的穿深砸穿敌人的装甲。并且，对于新手来说，用105炮打金币弹，只要穿三发你这场就……死得其所了诶？

配件：输弹、炮控、扭杆。输弹、通风、炮控。输弹、通风、扭杆。

虽然三门顶级炮都不在研发路线上，但我建议玩家至少应该点出那门90mmF3，也就是前文中的中90。

白板履带可以负载顶级炮塔加中90，但不够安装配件了。所以可以考虑装扭杆。而且因为白板头又丑又重还脆……白板期也得用扭杆才能上配件。

当然，顶级履带也就4000经验，请随意。

这台车的白板期很朴素，玩家可以考虑用6000全局赶紧点出完全体头来，然后再用短90打打金币弹混日子出中90。中90也不过是15000的经验，要不，再砸点全局？

顺便一提，这台车比起下一级的1945要强出太多，所以强烈建议玩家在该车上点出所有主炮，因为这些炮都会向后通用，如果用1945练的话，你会疯掉的。

#### AMXM4(1945)：

F系有一排用年代编号的坦克：1945、1946（TD）、1948（TD）、1951（HT）、1954（HT），不过二战是哪一年结束的来着？

1945的主炮推荐选用长90。这里给出三个理由：

1：长90、105、中90的扩散完全一样，仅有瞄准时间的差别。

2：长90相比中90更高的银币弹穿深可以让你不要在频繁进入8级房时太费钱，而且，你开始需要面对同级某些非常结实的坦克了（120吨系列）。

3：长90相比105炮更优秀的金币弹穿深，以及略好的瞄准时间，允许你在怒怼高级坦克正面的时候更有点底气，而且，90炮黑枪精度更高一点。

当然，105炮和中90不是不能用，中90打金币弹和长90相差不大，DPM略高，火控还有提升，在8-9级房里也依然表现不错，就是非常费钱。

105炮全程金币弹，223穿深，330伤害，DPM达到了2100，其实也还行。不过223穿在打8级车的时候不算舒服，打9级就更难受了点。

1945废弃了BDR和ARL上履带车体三明治的悬挂系统，因此你不会再被正面断腿加掉血了。然而，1945也丢弃了ARL优良的车体防御。1945的车体正面仅有90mm，等效在130-150左右。炮塔装甲也和车体相近，100mm的正面，等效嘛，120？顶盖40mm，122炮表示舒适……所以我只能说，抱歉。

哦对了，更舒适的事情是，1945的侧面装甲也是40，你看到这货冒充虎王玩倒车伸缩？低头看一眼自己主炮的口径吧……

而此外，1945的俯角非常诡异，车体正面的俯角为10度，但侧后俯角仅有1度……10度俯角的区域大约有左右60，实战中还算够用。

评分：C-、C、B-

大幅削弱的装甲，同样惨烈的机动性，没什么特点的黑枪型主炮，我能说点啥呢？我只能说大概1945年二战结束了法兰西就开始瞎搞了吧。

配件：输弹、通风、炮队镜（中90）。输弹、通风、炮控（105或长90）。

白板炮塔、白板履带，顶级发动机，中90炮，刚好可以安装前面的配件。

随后更换履带炮塔，继续使用中90或者长90即可。更换为长90或者105的话，建议安装炮控以弥补更长的瞄准时间。

同样，请记住用ARL44练出主炮，别把有限的生命浪费在用AMX1945点主炮上……

#### AMX65T：

AMX65T是少数推荐使用白板炮塔的坦克之一。（还能回忆起其他几个是谁么？小飞象？T25/2？）

65T的白板炮塔纸面厚度250，但实际等效在275（炮盾两边靠外的一点点面积）、260（炮塔底部的脖子部位）、290（两边眉毛？）、310（炮盾两边的大倾角）等多个数字之间乱跳，实战中击穿难度很大。

当然，需要提醒各位，这个炮塔的炮盾只有主炮上下的那个突出的方盒子，其他地方都直接是主装甲，所以面对300穿要不要卖头？对面不管不顾闭着眼糊你头怎么办？这是个问题。

此外，60mm的头包是个小弱点，不过距离稍远就不是很好打，玩家也可以自己有意识地用炮管护包。

而如果你用完全体炮塔……

我在装甲密档上看了半天都没找到哪里是250mm的，最后用装甲筛选器筛选250mm厚度，也是好一通找，才发现是脖子的那一条（对，就是那个大斜面下面到车体的一点点）是250mm……这有一厘米厚没有？

而除此之外，完全体炮塔的正面是220mm略有倾角的平面，俯角拉到最低是280的等效，正常角度等效也就250上下，更别提那个硕大的头包了。

顺便一提，白板炮塔俯角10度，完全体炮塔8度，你懂该怎么选择了吧？

车体装甲和50120类似，100mm厚度，175左右的等效。侧面是80mm（履带上方）和60mm（履带后的部分），总之还是很脆弱，尽量不要露出去。

白板头可以安装90炮或者100炮，90炮就是大家熟悉的这一门，而100炮是和50100通用的。用白板头的话，DPM会比完全体炮塔略低，瞄准时间也会差一些，所以一般推荐使用90炮，毕竟90炮的DPM，火控好得多，相对而言可以弥补因为不用顶级炮塔带来的DPM损失，当然，100炮也可以用，火控也不差，DPM也没丢太多。

而如果你上顶级炮塔，那么你就有一门穿深为218/252的120炮，单发400，DPM仅有1800……这就非常诡异了，毕竟100炮的穿深是232/263，90炮是212/259，你说你这顶级炮是个什么鬼设定呢？

评分：B-、B、B（白板头）、C、C+、B-（顶级炮塔）

白板头比顶级炮塔更结实俯角更好，白板主炮比顶级炮穿深火控DPM都更高，这就是奇妙的F系8级重坦……

配件：输弹、通风、锤稳。

如果你的65T选用白板头、100炮、次级发动机，你可以直接安装上述配件而无需更换履带。

如果你选用90炮，那么你可以安装顶级发动机。

如果你既想要顶级发动机，又想用100炮，还想上配件，那就得换履带了。

当然，也可以通风换扭杆。

注意：100炮和AMX50100通用，如果你走了双线，50100出100炮会更舒服一点，毕竟65T这个奇怪的玩意儿，少打一点是一点。

千万别用顶级炮和顶级炮塔啊。

而且顶级炮不向后通用，完全可以跳过，不要浪费这46000的经验……65T打经验本来就头疼。

#### AMXM4（1951）：【推荐保留】

恭喜你熬出头了。

我是说，这辆鬼车的白板头恰好是楼上AMX65T的白板头，在你熬过这个白板头之前……你就是9级的大坑货……

换装完全体炮塔之后，8度俯角，全面不低于300mm的炮塔正面，60mm不怕三倍碾压的头皮，卖俯角时可以完全隐藏的头包，搭配车体正面320等效的主装甲，让你成为一台骑坡卖头让对面头皮发凉的9级重坦。

极好的正面装甲给了你偶尔和10级车作死的本钱，借助地形，你可以卖头调戏10级相当多的重坦和中坦，但也注意炮盾和首上偶尔有被击穿的概率。这就是典型的“对面打我头疼得要死，我抗了一大半却还是掉血也头疼的要死”的装甲。

当然，正装甲的提升，带来的是侧后和顶盖的削弱。1951的侧面仅有60mm，角度稍微不对就会被击穿，只要不是70度跳弹，你就会被AP和APCR击穿。只要角度小于79度，你就会被大量10级MT、HT的340左右穿深的HEAT击穿……（HEAT的跳弹角度是85度）。

而40mm的车体顶盖和炮塔后半截的盖子，让1951有被火炮灌顶的风险，而且，这倒霉蛋的车体还相当硕大……

最后，首下是通用弱点，但首上首下交界处那块240的钢板好不好穿嘛，就比较奇妙了……偶尔会抗上一发银币弹……

而且，这货的首下可是120mm厚度，60度倾角的，等效至少达到了220，我建议8级小伙伴们见到这货立刻切换金币弹。

1951有两门主炮，两门炮DPM相差不大。

120炮的穿深和火控更好，127炮则有470的单发伤害以及610的HE。

其中，120炮穿深257/315，单发400，比起50B就是金币弹的穿深低了10点无伤大雅。而127炮的穿深242/270，这个数字倒不能算特别差，你要考虑到E50的金币弹也是270来着。不过127炮是双AP的弹种，弹速偏慢，是个比较难受的点了。如果选用127炮，携带相当数量的HE会帮你解决一些恶劣的局面……比如，同车内战？

如果安装120炮，1951的炮塔旋转扩散为0.077，顶尖水平。而127炮的旋转扩散0.115，也不算差。主要问题是1951的车体扩散非常恶劣，所以尽量减少移动，静止卖头输出……然后被火炮敲爆。

同样，推重比良好，履带稀烂，极速40，不算快，转场没啥希望，近距离也比较迟钝，但还好能及时赶到战场。

评分：B+、A、S-

这辆车的主要缺陷在于略显迟钝，而且比较依赖地形。在合适地形卖头卡点，那真的是非常丧心病狂了。但如果没有斜坡，正对的情况下，首上的绝对厚度还是不太够的。在找个掩体藏住肩膀的情况下把头探出去，炮塔扭到极限的时候，车体正面等效恰好300mm。（IS-7：MMP？）

配件：输弹、通风、锤稳。

1951在安装白板炮、白板履带、顶级发动机和顶级炮塔的时候，负重刚好可以安装配件，因此可以不研发履带和顶级炮而直接出10级车。

甚至你保留这台车的时候，都可以是白板炮、白板履带、顶级炮塔这样的配置，毫无问题……还很开心。

当然，为了娱乐你可以保留这台1951慢慢玩，慢慢出炮和履带，然后用127炮打天蝎。（我本来想写打天下的，但是自动给我弹出了天蝎，我想想好像也没问题，那就今日乳德吧）

#### AMXM4（1954）：

1954把1951的首上装甲从靠谱提升到了丧病。220mm，55度倾角，370的等效厚度，你甚至可以去和E3E4交流一下……

对，他们打你穿的概率一半对一半，不管你恶不恶心，E3E4肯定是被恶心到了。

但代价是什么呢？代价是首下的面积更大了，而且，300厚度的炮塔并不能稳固抵抗同级坦克的主炮，你还会有被TD击穿的风险，那些日常全程金币弹的坦克（超征、50B、大白兔、E3、E4）偶尔会不讲道理直接打脸，你就比较难受……

1954的主炮是120炮或130炮二选一。

两门炮的DPM都不高，和上一级提升不大（也就提了几十点？）。

120炮的银币弹穿深提高到264，金币弹还是315，基本没区别。火控很好，但超征比你火控更好，DPM还爆炸。

而130炮因为有560的单发伤害而显得比较特殊，火控比起上一级的127炮有所提升，弹种依然是双AP，250/280的穿深，你打五重的时候没有尴尬过么？

同样，对于130炮的玩家，建议全程金币弹的同时，携带相当数量的HE……可是问题来了，你就30发载弹量……

评分：B-、A-、A

1954几乎和上一级的1951完全一样，血量提升300点到2200，装甲算不算提升不好说，首上更硬首下更大。除此之外，就是127炮升级成了130炮。

然而在10级房里，日常面临穿深不足，以及敌人穿深过高的困扰，1954的生存环境显然不如上一级的1951了。

此外，390的视野，有点尴尬，你车体这么高大为什么瞎呢……

配件：输弹、通风、内衬。输弹、通风、锤稳。

其实，输弹通风内衬锤稳四选三就好，比如你觉得自己DPM实在低得不行，干脆放弃治疗不带输弹机……我觉得好像也还行？

（别放弃治疗啊，你的DPM也就比IS-7稍微低了点，你们银币弹都是250穿，你单发560还高不少呢！IS-7：……我从未觉得自己的303APCR如此优秀过）

顶级炮需要研发，不过120炮不也挺好？

这台10级车的实战体验不如9级那么丧尸，9级会给你一种开着有炮塔T95的感觉，而10级嘛……你怎么说还是比E100的大饼脸舒服太多。

### F系弹夹重坦：

弹夹重坦是AMX50100 – AMX50120 – AMX50B三台。从AMXM4（1945）研发而来，这其实才是曾经的F系重坦线路，也是非常早期的线路了。

这三台车全部机动良好，装甲脆弱（主要是炮塔装甲脆弱），并搭配火力强劲的弹夹主炮。

由于T57火控被削弱，50B开始担起10级支援重坦的重任，四处游走，伴随进攻，爆发输出然后跑路就是F系日常了。

#### AMX50100：【可选保留】

因为7V7模式没有收益，而从推荐保留降级到可选保留。

50100是第一台有着弹夹主炮的重坦，6发100mm炮弹可以带来1800的短期输出，可以短时间内带走一台8级车。

而同时，50100有着380米视野，良好的推重比和极速，以及9度的俯角。这使得它在四处转场的同时还比较容易抓到输出机会，给敌方坦克一轮致命打击。

然而高爆发对应的缺陷是漫长的CD时间，50100的100炮长装填时间为50秒，短装填也长达2.73秒。长装填过长让50100经常错过好打的活靶子，而短装填不够快，也让它在抓对面重坦的时候，被反击得也挺疼。

在昔日的77模式中，50100作为团队爆发的核心出场，其目的就是在己方重坦抗住伤害之后，配合己方的集火带走敌人一到二台8级车然后就可以自由发挥死活不论了。

而在野队中，50100不容易寻找到愿意为你抵抗伤害的重坦，让你舒舒服服打完6发弹的机会也就不是那么多了。

于是因此而出现使用90炮的50100玩法，其目的就是依靠90炮较快的长装填时间，把它当成四处游走偷炮的中坦来使用。

90炮和100炮DPM相近，但长装填只有35秒，也就是同级重坦装弹三轮的时间。算是削弱了爆发增加了稳定性。

90炮和100的火控是完全一样的，如果玩家用100炮打得不爽，不妨回来用用90炮。

评分：B-、B、A。

一台风格独特，专注爆发而几乎没有防御力的重坦，能不能把握机会，能把握到几次机会，就很能体现玩家的技术差距了。

配件：高光、锤稳、炮控。通风、锤稳、炮控。

高光配置的50100单人作战的能力更好，偶尔能点亮远处的敌人。而通风配置使得50100输出手感有所提升，适合伴随己方坦克近距离作战。

白板期推荐玩家选择长90炮，然后可以在白板履带上安装顶级发动机，以及高光、锤稳、炮控的配置。

等履带研发之后，就可以用100炮了。这门100炮和AMX65T、AMX30原、AMX50120、查狄伦25A、查狄伦25T通用，非常建议玩家用50100点亮这门炮。

#### AMX50120：

50120经历过一次史诗级加强：它的俯仰角从正负6度提升到俯角9度，仰角11度。

于是曾经不低头也不抬头的平视坦克现在终于能适应多样化的地形了。

50120有90炮、100炮和120炮三门主炮可选，而最奇妙的是，这三门炮的火控数据是完全一样的。

不过，90炮在50120上DPM较低，所以不再推荐。相比之下，120炮和100炮是两个各有特色的选择。

120炮和100炮的长装填时长一样，但120炮为4发弹，总伤害1600，100炮为6发弹，总伤害1800。除了伤害上的差距，120炮的短装填为3.33秒，100炮为2.73秒。

100炮和120炮的主要区别是，120炮可以有效带走8级HT，并且10秒的总爆发时间可以让你最多只挨一发揍。

100炮则是在14秒左右的时间里打出1800的伤害，1800伤害打同级的MT就更稳定一点，毕竟T54血量是1650，大部分9级MT的血量也都是1600-1700之间。

而玩家一定要注意，实战中真的不容易出现对面一台满血的MT拼着要被你打1600来上来刷你120炮的50120，也不会有8级的HT顶着你100炮还手就为了多打一炮伤害……所以，还是看个人的体验了。

双方重坦混战的时候，你凑上去给对面4发弹，或者给对面6发弹，其实嘲讽度都是一样的……而效果嘛，其实也一个意思。

评分：C、B-、A-

比起50100在8级房里的快乐，50120就不是那么舒服了。敌人单发伤害的提升，DPM的增加、火控的改良，都意味着弹夹车爆发的优势下降。而同级车血量的提升也让50120不能保证稳定击杀，打完一梭子，对面残血车上来和你拼命了，你不尴尬么？

配件：高光、锤稳、炮控。通风、锤稳、炮控。

和50100一样，但高光的价值是不是还有这么高就不好说了。50100在8级房里可以欺负350视野的瞎子，而50120在9级房里，可就没那么容易遇到低视野的坦克了。

无论是高光配置还是通风配置，你都必须更换履带才能使用120炮。

在这之前，你可以用白板履带搭配顶级发动机、100炮来冒充改良型50100，35秒的长装填比起50100来还是强了很多的。

#### AMX50B：

人称大B哥的F系重坦。

50B的车体正面被大幅强化，即使在如今金币弹泛滥，顶级TD肆虐的情况下，50B的首上依然相当可靠……可靠的理由是对面会打你脸而非打车体。

50B炮塔非常脆弱，100mm的厚度，面积还特别大，除了炮管周围的突出炮盾因为角度原因很难打之外，50B的头是非常脆弱的，所以卖头？卖脸？你在想桃子？

当然，除了炮塔，50B的车体两边肩膀是50mm的，如果你发现那里漏出来了，也可以打打看。而50B的首上角度很大，非常容易达到70度强制跳弹，也因此无法被轻易击穿。

但如果你是高穿深的HEAT弹种，打50B其实可以更随意一点，车体也是很容易击穿的。（不过考虑到如果跳了一发你就有被对面50B追着打的风险，我建议你还是打脸吧）

50B车体侧面仅有30mm，任何车都可以随意击穿，也非常容易被HE弹满伤带走。

因此50B要尽量避免近身作战，保持距离四处游走支援是你的核心打法。而因为主炮的弹种为AP/APCR/HE，50B可以全程金币弹用APCR当一台远程支援的输出TD。

最后，局面恶劣的情况下，请咬着牙贴身近战换血，别想着别人打你不穿这种好事情，你唯一的选择就是冲出去，冲得足够深入足够贴近（别顶牛啊，就贴到几十米距离就好），让对方绝对跑不掉的时候再去换血。

事实上我在野队里看到好多弹夹车（50B、查查、T50之类的），打一炮缩一下打一炮躲一下，好像就能躲掉对面炮弹似的。然后对面打你还是乱穿，你打对面说不定还被你自己晃飞了一两发。

还有那种对面在有掩体的地方，你弹夹车上去，对面露出一点点了你就停车开炮，然后对面还手，后退，你发现打不到了还得往前再开，人家又装好第二发弹了，你生生把一台弹夹车打成了单发车，最后人家打你四发你也打人家四发，你还是脆皮，你火控还差，你说谁吃亏？

我真的得告诉大家，别怕被打，别怕掉血，能用换血解决的问题别让对面用伸缩卖头把你玩死了。

评分：C-、B、A+

一台高机动的弹夹车在大神手中威力还是很可怕的，突然出现打你1200-1600然后跑路，就像是一台飞奔的大白兔或者4005。而在新手手里，就像我刚刚说的，弹夹车打成了单发车，四发打完你就没弹……这？相当于每打4炮就死装填手坏弹药架的单发车？

由于顶级房环境恶劣，50B在10级房里反而更加惨烈，而如果是在357分房的情况下，对面5A可能在带队丧病，而你却在卖小弟打输出……这就……

F系坦克当班长，全队直接火葬场？

配件：高光、炮控、锤稳。高光、通风、锤稳。通风、炮控、锤稳。

锤稳是必需品，炮控、高光、通风三选二即可。在技能较多的情况下，通风可能会更有用一点。

虽然50B一般在后排作战不是很依赖高光，但考虑到实战中偶尔会发现己方后路崩盘这样的情况，高光有时候能够稍微帮你一下，至少在对面重坦打后路的时候，你能提前准备好打打输出。

当然，通常推荐是通风、炮控、锤稳的配置。

### F系金币重坦：

F系只有两台高级金币重坦：

FCM50T和AMXM449。

（注意了，那台4级班长B2可是被德国缴获的，所以……是D系车哦）

#### FCM50T：（肥肠面50桶，防沉迷50天）

FCM是一台机动型8级重坦，有着18的推重比和50的极速，搭配400米视野以及一门火控勉强还行的90炮……

这门90炮穿深212，单发240，并且DPM还算比较高，所以很多玩家把FCM当成游走支援的高速MT来玩。但也要注意，FCM虽然视野极好，但隐蔽仅有4%，是重坦水平。所以别在有草丛的地方和对面比拼隐蔽系数。借助掩体，和对手互亮还是不错的选择。

虽然是F系传统的脆皮鸡，但FCM的侧面有80mm，必要的时候倒车伸缩卖履带偶尔能为你带来惊喜。不过也要注意，炮塔很脆，容易被HT的炮弹击穿，倒车伸缩调戏下59之类的还行，别和三百穿啊、122啊之类的东西较劲，你头皮40mm的……

FCM的正面和侧面有着8度俯角，但背面仅有1度，虽然是前置炮塔，但不适合反向的倒车伸缩。我是说，就别费那个劲扭车体了……

评分：C-、B-、B+

这台车有分房保护，不会进10级房。在8级房里，中近距离和59单挑还是非常有优势的，火控、穿深、DPM都很好。这就是台为了压制8级MT而准备的车。

但玩视野隐蔽什么的你就会豹毙。而且你是个脆皮车，在新手手中真的就要防沉迷了……

配件：高光、输弹、锤稳。

带高光是为了不浪费400米的视野，如果运气好进了个小房间，400视野能打得一票6-7级车抬不起头来。

但也别浪，FCM的隐蔽系数点不过90%的LT，真进了开阔地图，反而不是很合适。

#### AMXM449：

如果刚刚的FCM是机动型HT，M449就是一台典型的正装甲极好的重坦了。

M449的炮塔相当坚固，头皮也有60mm不会被三倍碾压。而此外，它的车体正面等效在240mm以上，能够有效防御同级HT的银币弹，并能够几乎免疫大部分同级中坦的火力。

M449装配100mm主炮，就是50100的那个100炮……火控不算好，DPM也不是很高，但在用好10度俯角卖头的时候，还是相当难缠的。

注意它的首下也非常坚固，等效也在220以上，可以说正面防御在8级车里相当可靠了。但侧面55mm，而且肩膀在有角度的时候就很容易被穿，所以别摆角度，直着出去就好。

M449虽然有着1000马力的发动机，单位功率也有14，但因为履带非常差而导致机动性比较一般，40的极速基本是跑不到的。所以老老实实当个重坦就好。

评分：B-、B+、A

唯一的缺陷是449会进10级房，它没有分房保护了。在10级房里这车的装甲就不太够看，但好在100炮穿深还算充足，232/263的穿深不会很头疼。

配件：输弹、锤稳、通风。

重坦的朴素配置。

卖头、卡点、伸缩、对炮，就该如此。

#### 索玛XX：【特别补充】

因为索玛这台车在之前一直属于超测坦克，实际上从未实装过，也未有发售过，因此楼主一直没列入这个鬼东西。

然而……咳？这波骗氪可以的。

所以我们来谈谈这货（顺便蹭热度）：

首先这是一台不符合F系弹夹车装甲特色的坦克，它的炮塔装甲等效在215-220之间，炮塔座圈（脖子）的等效为150-180（摇摆炮塔的通病），车体正面等效230。可以说是一台比较结实的重坦了，整体装甲水平至少达到甚至略微超过虎王（喵王：喵喵喵喵？今日乳德？）。

这台车的装甲并不具有压制性的优势，正面的弱点面积还是很明显的，但奈何这是一台弹夹重坦，5连发弹夹，2.25秒的短装填，36秒的长装填。以及F系100炮标准的232/263的穿深，对于8级车来说还是有比较强的威慑力的。

因此这也是8级房里首次出现前排弹夹车，会对战术局面带来一定的改变。

此外，索玛的火控和爆发比起50100都有所提升，0.134/0.192的双扩比起50100强了太多。而10度的俯角也允许它在各种地形下完成火力支援的任务。

最后是机动，索玛的机动性相当差，这可能是它作为一台弹夹车的主要缺陷，12.5的推重比，37极速，以及法兰西稀烂的履带，可以说是跑不起来也转不了场。但需要注意的是，它有着20的倒车速度，墙角伸缩打完一轮就缩回去的话，还真的不是很好抓。

评分：B+、A+、S

考虑到目前这台车的保有量不高（高昂的售价导致这台车的玩家水平都比较成熟，毕竟愿意在现在国服花几百块买车的都是真爱粉了），这辆车目前的数据曲线比较OP。

但话说回来，一台有爆发，有一定装甲的弹夹重坦，实战中的表现都不会太差。如果不是机动性拖了后腿，它真的很可能成为8级的大丧尸。

而现在，它至少相当于8级房的T57（它的火控比T57好太多了）

配件：通风、锤稳、炮控。也可以考虑通风换高光

弹夹重坦的标配，追求极限火控和爆发就够了。

最后说一下，这就是台8级T57，残局的能力不算很好，在近战爆发中混日子是最适合你的。1450的血量也足够换血了。熟练掌握首发断腿的技巧打满5发，基本就能打爆对面，然后怂大哥身后就好。

真的，这就是个弹夹版的虎王……而弹夹车，众所周知对面如果排队的话是肯定拦不住你的。

200+的价格有点贵了。如果降价到200以内，这台车值得一买。而F系恰好也缺一个能给弹夹车练成员的金币车。

## F系LT与MT线路：

到了大家喜闻乐见的F系LT与MT了。

因为F系的线路开局稀疏，所以将LT和MT合并在同一节中，以方便玩家阅读。

F系的LT线路经过数次调整。

最早的年代，F系LT的路线是：AMX-ELC – AMX12T – AMX1375 – AMX 1390 – 洛林40T – 查狄伦25T。

后来，洛林40T调整为8级金币车，9级替换为查狄伦25A。

后来，F系新增了30原和30B两台MT。

后来，1390升级到9级，F系LT线路新增8级LT查狄伦12T，新增10级LT13105……

所以你们知道为啥我1390打了600多场了吧。

所以在本节中，我们将首先开始LT和金币LT的介绍，然后补充F系的4台高级MT，最后是一些稀奇古怪的金币MT。

### F系LT线路：

F系LT为AMXELC – AMX12T – AMX1375 – 查狄伦12T – AMX1390 – AMX13105。

整条线路中，从6级开始装配弹夹主炮，在早期版本，F系的LT弹夹炮均为6连发，不过随着版本改动，F系LT的弹夹被削弱到4发……爆发伤害更少，但空窗期更短，这算是好消息还是坏消息？

画个重点：随着LT的版本改动，现在低级LT可以安装锤稳了。

画个重点：随着LT的版本改动，现在低级LT可以安装锤稳了。

画个重点：随着LT的版本改动，现在低级LT可以安装锤稳了。

#### AMXELC：

ELC在史前版本安装过1390的90炮，单发240，穿深170/243，对8级车也有巨大的威慑力（对的史前LT是+3分房的）。

然而随着版本变动，ELC的主炮被削弱，穿深下降到120/150，就不如当年那么丧心病狂了……

现在的ELC有两种安装主炮的方式：

选择75炮，获得1500左右的DPM，火控也还算能看（但依然算不上优秀，主要是车体太轻，车体的扩散达到了0.18……要命），同时全向射界，俯角5度。

选择90炮，DPM下降到1100，装填时间长得吓死人，火控更是稀烂，但单发240的炮在5级房打人还是挺疼的……那代价是什么呢？代价是射界变成了左右15度。

ELC的最大优势是22%的隐蔽系数，搭配伪装网蹲个草丛你就是个丧心病狂的5级TD……

除此之外你就没啥好说的了。

评分：B-、B、B+

原来的长90主炮的穿深被大砍，实战的表现就不如原来那么可靠了。150穿的APCR打个6级车有时候都会费劲……

但好在低级LT不需要承担战场职责，蹲好打黑枪也差不到哪去？虽然你火控是真的稀烂……

配件：炮队、锤稳、炮控（90炮）。炮队、锤稳、输弹（75炮）。炮队、伪装、通风（破产玩家特供配置）

真的，ELC的火控就是有锤稳也救不活……没救。

白板履带足够安装配件了，所以可以最后再考虑履带的事儿。白板75炮的穿深实在是尴尬，不如试试全程HE（手动滑稽）。

然后就没有然后了。

#### AMX12T：

12T是F系LT线路上第一台拥有弹夹主炮的LT。

当然，由于LT的版本更新，12T的弹夹炮从6连发削弱为4连发，但好处是它现在可以安装锤稳了。是得是失还在两说。

12T的弹夹主炮是一门75mm主炮，单发135，穿深144/202，对于一台6级LT来说绝对够用，火力属于上乘水平。而同时，它有着18%的隐蔽系数，以及27的单位功率（和法兰西特色稀烂履带），至少点灯侦查的活勉强可以一做。

还要一提的是，12T因为摇摆炮塔的缘故，其俯仰角并不算很好，仅有-6 +12的俯仰角，在近距离用爆发吃肉的时候，要注意俯仰角的影响。

总之，12T是一台机动性尚可，隐蔽良好，有一门高火力的弹夹炮的低级LT。在6级这个LT大概率当MT用的等级，火力良好的弹夹炮是个不错的加分项。

评分：C、B、B+

由于视野不足，12T并不是一台十分优秀的眼车。相比之下，它更适合逮住机会来打爆发。然而血量偏低的它容错率并不很高，因此评分也就不算优秀了。

配件：高光、通风、锤稳。炮队镜、锤稳、炮控。

根据车组的技能水平来选择配件，技能较好的车组选择高光通风锤稳，如果车组比较一般，建议选配炮队镜来增加视野，锤稳和炮控来提高爆发的稳定性。

当然，你继续用高光通风锤稳的配置过车也可以：

白板履带可以在高光、锤稳、通风的配置下安装顶级炮、发动机和电台。当然，履带会更粘一点儿。如果选择后一种配置，那么履带就必须更换了。

发动机不具有通用性，但250到330的动力提升还是比较明显的，6300的经验也其实并不算多？

最后，12T可以研发6级火炮AMX13F3AM，但需要花费6万多的经验，而从火炮研发则只需要3万。

但考虑到现在F系的4-5级小火炮失去了特色的APCR弹种（是的，当年F系火炮是坦克世界里仅有的使用APCR金币弹的火炮），威力也比较尴尬，其实是可以考虑多花这几万经验用12T出火炮的。

#### AMX1375：

相比12T，1375几乎没有数据上的明显提升，但实际上，1375的履带适应性获得了加强，主炮的火控也提升到了较为优秀的水平。因此在手感上，1375比起12T要强出许多。

但主炮依然是这门75炮，144/202穿。但考虑到7级LT也不用满脑子想着和对面E75交流人生，202穿的APCR也还是可以用的。就是有点费钱。而且同级的其他LT穿深比你更惨烈……

比起12T，1375的致命缺陷是仰角从12度变成了9度。而在炮塔朝后的时候，由于被车体正面阻挡，仰角会更差一点变成6度。因此，需要更加注意地形的影响。

评分：C+、B+、A-

由于火控和履带的提升，1375的手感其实还算不错。但对于一台日常和8级车交流的7级LT，1375的火力就显得贫弱了一些，即使是弹夹炮，在面对8级LT和MT的时候都比较难受。而4连发伤害加起来凑不齐600点，甚至打不过低级LT这就比较过分了。

配件：高光、通风、锤稳。

火控和视野的提升让1375不再需要纠结其他配件了。当然，车组不足的话，可以考虑通风替换成炮控或者炮队镜来弥补视野和火控不足。

白板履带现在真的背不动了。所以白板期考虑使用扭杆替换通风，然后直接安装顶级炮就好。因为顶级炮是在12T上研发的。

然后更换履带、发动机、电台（F系电台通用性极好，自己考虑在哪个车上随便研发一下就行了）。

#### 查狄伦12T：

一台LT升级后增加的新车。

这台12T的顶级炮是一门单发威力提升的75炮，但我没想通的是，白板75炮为啥金币弹穿深仅有182？这是要命啊。

查狄伦12T的履带尚可，火控一般（相比1375明显下降了一截），机动性算不上有什么提升。整体上，这货唯一的改进就是获得了一门单发威力加强的主炮……

170的单发能让12T在10级房里混日子么？好像不太够诶。

这就是为啥8级LT普遍表现尴尬的问题，视野不足，火力贫弱，装甲没有，血量不够，还会被高级LT教育……

评分：C、B-、B

因为分房变得过于恶劣，就算是弹夹炮也不足以产生足够的威慑力了。680的弹夹输出甚至抵不上高级车的两发弹。而点灯的话，380的视野，还不如换59去呢……

我个人建议低级LT在顶级房里选择静默和防守眼位，只在必要的情况下带着送死的心态去激进点位侦查。真的，查狄伦12T等8级LT不一定有59适合点灯……

配件：高光、锤稳、通风。

白板履带足够安装配件了，然后就是慢慢爬坑研发顶级炮、发动机和履带。

这台车需要打上整整60万经验才能毕业……因为它需要研发后面的三台9级车……真是要命。

当然，当年这个60万经验的任务是1390做的。

楼主的1390点亮了洛林40T（对，当年9级的MT是这个），然后保留了下来打77，又研发了30原……终于LT改版，1390凭空升级成9级车，我又肝了个13105出来……打了整整600场。

妈耶。

#### AMX1390：【可选保留？】

9级LT没有弱者。给可选保留加了个问号，是因为F系实在是找不出额外的车组给9级保留车了。

查狄伦、13105、AMX30B，三台顶级车都会吃掉F系为数不多的车组成员，再多留一组给1390？太奢侈了实在不合适。

在1390是8级LT的时候，因为8级LT就是封顶，给它单配一组成员还可以接受，但现在10级LT出场了，9级LT保留的价值就不大了。

1390的弹夹炮提升为90mm，穿深为205/248，单发伤害240。4连发。

最重要的是，现在1390的炮弹是双APCR的配置，两种APCR的弹速都是1163，不算快，但手感相当不错。

除此之外，22秒长装填，2.21的短装填，配上一轮960的总输出，打打爆发还算是不错的。毕竟就算一发断腿，剩下三发也能打个720呢。

剩下的，1390其实和这条线上的其他LT没太大区别，都是靠着弹夹混日子的爆发型LT。

评分：B-、B+、A-

如果12T真的是一点点肝上来的话，你的1390至少会有一套2.5技能起步的车组……所以，还算好？

配件：高光、通风、锤稳。高光、锤稳、炮控。

1390的90炮瞄准时间有点长，所以通风换炮控也许是个有意义的选择。

但如果你有一套高技能车组的话，通风对LT的收益会更大，毕竟，LT的生命是视野和隐蔽。

白板履带可以安装通风高光锤稳的配置，并有足够的载重安装顶级90炮。

履带和发动机可以有效提升机动性，然而需要消耗额外的五万经验，是否需要研发，就看玩家觉得白板的机动性够不够用了。

#### AMX13105：

F系这条LT线，在XVM的战力榜上一直不太好看（基本都在90%-95%上下浮动），但到了13105，换装105炮，单发威力显著提升之后，13105荣登10级XVM第13名。仅次于那些大家耳熟能详的强势坦克，并且其战力分数达到了111%，也就比100LT少了2%而已。

13105的全部优势都在这门爆发力很强的105炮上了：2.73短装填，一发390，短短的5秒时间就给对面削掉1200左右的血量，对脆皮车的威胁会更大。此外，由于LT的火控一贯优秀，13105的这门弹夹炮三扩系数是0.115/0.144，远胜于查狄伦的0.153/0.163……（查狄伦：有本事来站桩啊小老弟？）

不过也要注意，13105的主炮穿深为234/280，APCR/HEAT的弹种在面对一些顶级MT的时候很难保证稳定的击穿率，而如果一轮没打穿，尴尬的空窗期就会让你非常难受了。

13105和100LT分别是两条不同风格的眼车类型，但整体上，他们俩和当年132与1390的爱恨情仇是相似的。但100LT的装甲更好，13105的爆发则更适合去调戏脆皮MT，所以只是相似不是相同——100LT用隐蔽和生存能力压制13105和其他坦克，13105则靠着游走加爆发恶心对面的MT。二者之间的战力差距恰好就如同当年的907对查狄伦……

评分；B、A、A+

顶级LT的高火控基准使得这门105炮的手感还算不错，远远优于查狄伦25T这个倒霉蛋儿。但LT的穿深缺陷使其很难对抗重甲车辆，对付某些装甲比较结实的MT也不能算是优势对局。

但13105有着良好的战术通用性，无论是在近战中打爆发，还是正常的静默点灯，都表现良好。

配件：高光、锤稳、通风。

弹夹车没有输弹机，因此这就是朴素的标配了。没什么好说的。

### F系金币LT：

F系的金币LT就俩：AMX1357和ELCEVEN90。

#### AMX1357：

这是一台将弹夹炮发挥到了极限的金币LT：8连发的小口径57炮，单发伤害90，一个弹夹的总输出是720。这个伤害足以把大部分低级车直接打成豹毙……

而在同级内战中，跑得飞快的1357冲上来就给你丫的一梭子噼里啪啦一阵乱打，然后扭头就跑，你会发现还不一定追得上。

1357的主要亮点就是这门短装填仅有1秒，长装填仅有15秒的57神针，而这门炮居然还有0.096/0.125的优良火控（至少对于一台弹夹车来说，这个火控相当不错了）。良好的火控使得1357在开火前的瞄准时间很短，草丛里探出头来很快就可以开始射击。

此外，1357还有着390米的视野，这只能说是LT改版的遗留问题了。搭配来自高级LT的车组，1357甚至可以反向压制8-9级轻坦。

但该吐槽的还是得吐的：1357的致命缺陷是载弹量严重不足，仅有56发炮弹，也就是7个弹夹。对于一个理论射速就达到22发每分钟的坦克来说，56发炮弹也就是全火力输出三分钟而已……而且单发伤害也比较低，实战中很容易出现打光炮弹的局面。

评分：B+、A+、S-

炮弹不够，以及穿深不足以对抗高级坦克，是1357不能获得更高评分的主要缺点。但除此之外，一台高机动高视野还有高爆发的LT，你觉得还需要什么自行车儿？

配件：高光、通风、锤稳。

不用解释了。

#### ELCEVEN90：

在IS-6好不容易逃脱了AMXELC的阴影之后……

ELC90最丧心病狂的一点就是它比AMXELC还要高一点儿的隐蔽系数……而它极小的车体可以在任意一个草丛蹲到天荒地老，即使被点亮也很难被打中。

虽然ELC引人瞩目的是那门三连发的弹夹炮，2.5秒短装填，240单发伤害，穿深175/215，但实际上这门炮火控稀烂，瞄准时间也长得吓人，几乎和5级ELC的炮有得一拼……所以-6你怕个鬼啊喂。

一个冷笑话是这个ELC居然有9度俯角……umm，也许是用来蹲草丛打黑枪的俯角吧。

评分：B-、A、S-

火控差是ELC90的减分项。但考虑到它诡异的隐蔽和还算能用的主炮，至少实战中表现还行。

但ELC90有概率在10级房里对抗敌方的顶级眼车，这时候就不那么有趣了。

配件：高光、通风、锤稳。或者高光、炮控、锤稳。

是否需要为了更好的火控而选择炮控是个问题。

但作为一台眼车，安装通风可能依然是最佳的选择。

### F系高级MT：

四台高级MT将在这里一起讨论：

AMX30原、AMX30B。

查狄伦25A、查狄伦25T。

#### AMX30原：【可选保留】