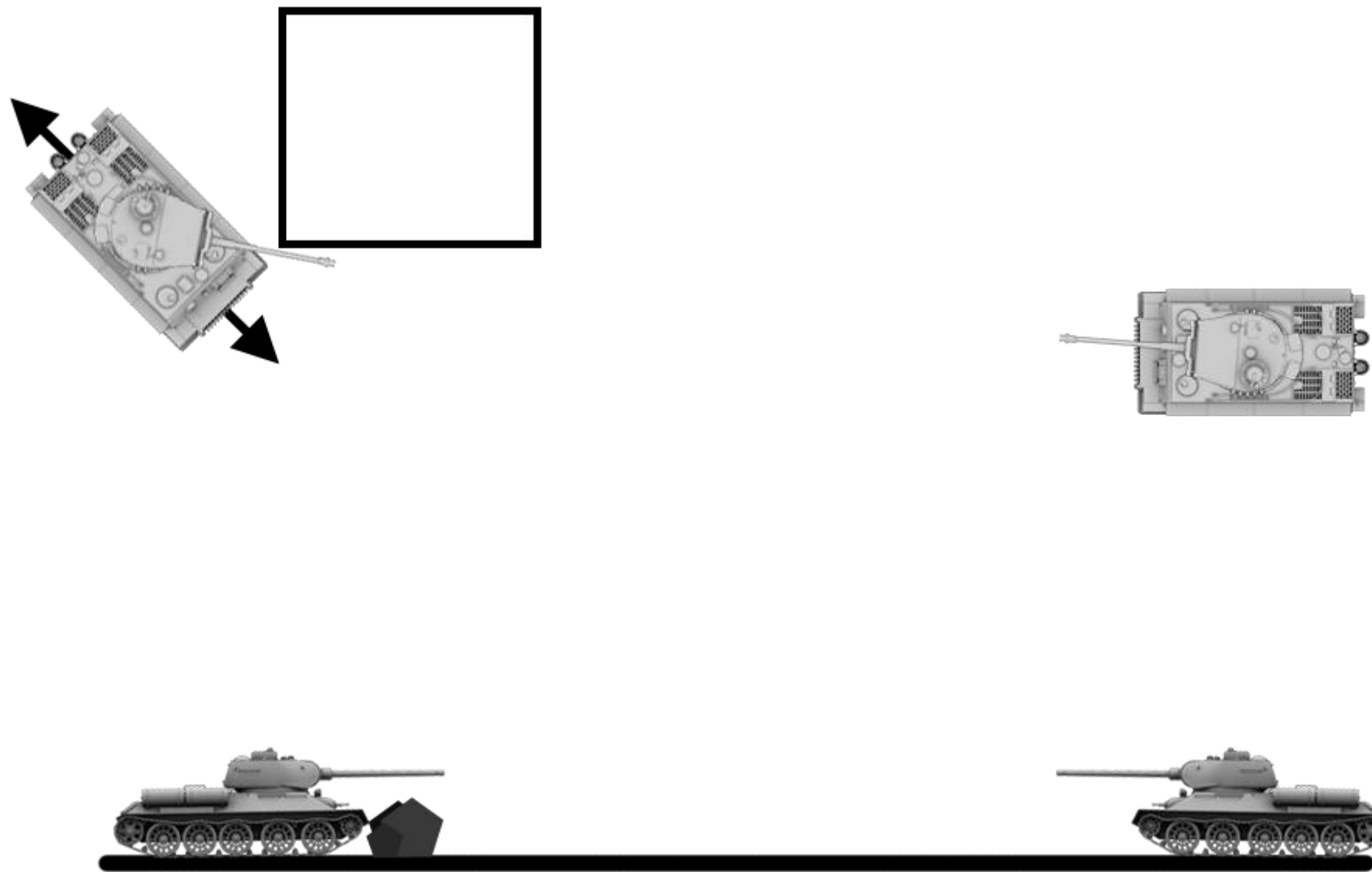
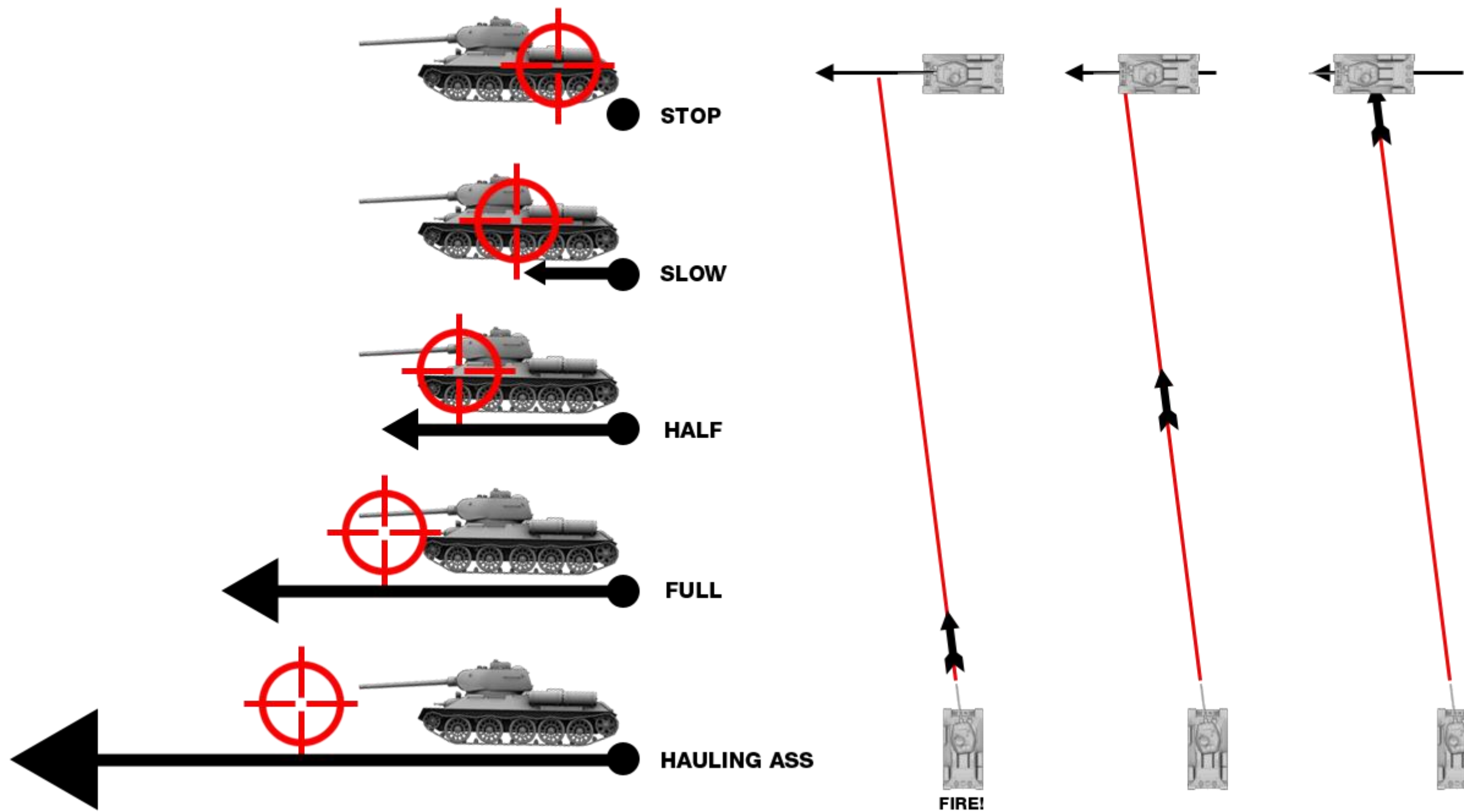


COBERTURA



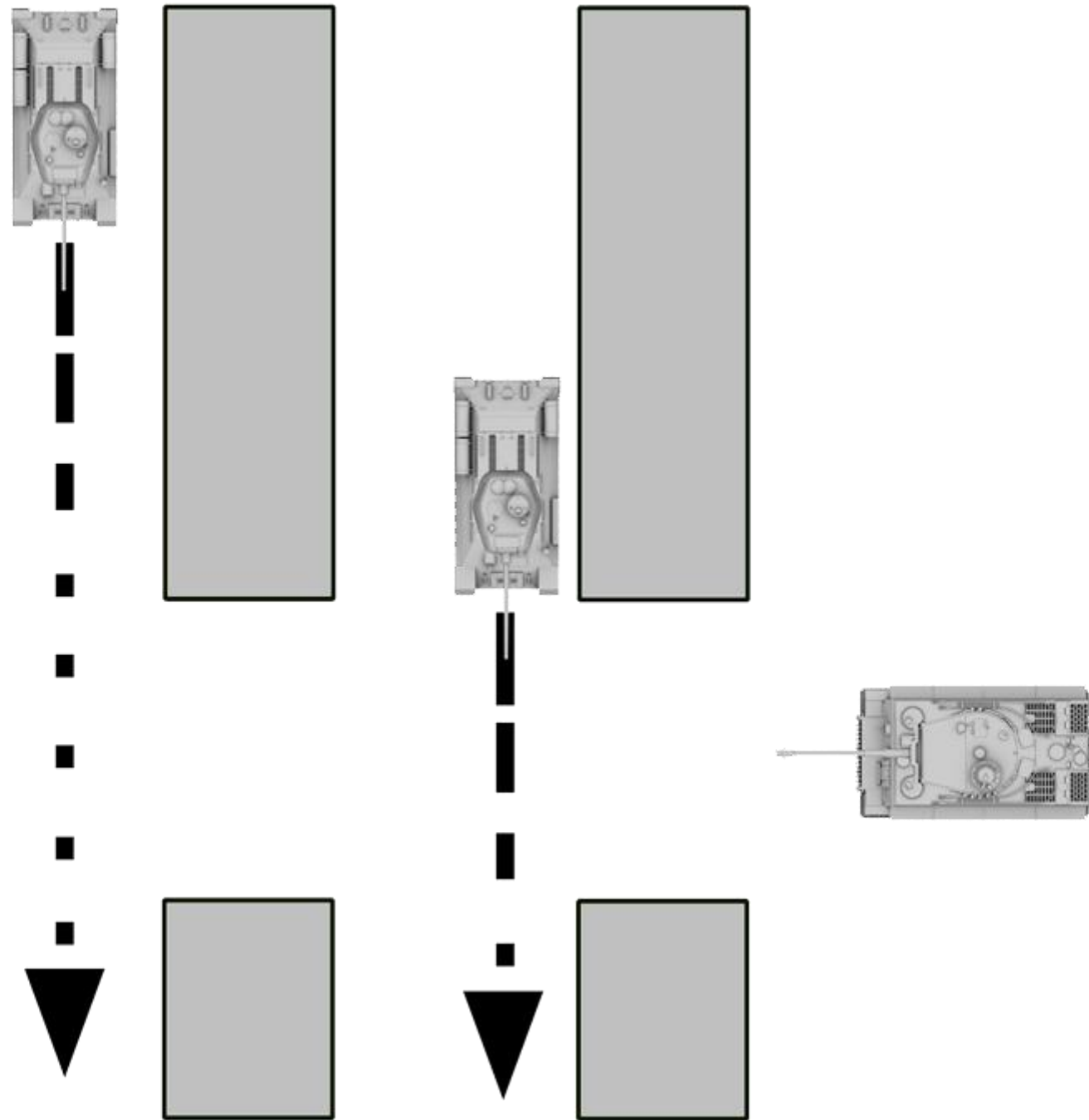
Si bien esto es algo demasiado básico, veo muchos jugadores que no lo hacen. En el momento de estar batallando, usen las coberturas, ya sean estructuras, colinas, terrenos irregulares, etc. Usen lo que puedan para cubrirse de los disparos enemigos y de la artillería. Salgan de la cobertura cuando quieran hacer el disparo, y una vez hecho, vuelvan a cubrirse hasta recargar el otro disparo. Pueden también usar rocas bajas, o algún otro obstáculo, para cubrir el casco del tanque, y solo mostrar la torreta, que por lo general, es mas dura (en algunos tanques). Pero tengan en cuenta que esta estrategia no los cubre de la artillería, a no ser que tengan otro tipo de cobertura que los proteja de la misma (ejemplo, una montaña).

CALCULEN SUS DISPAROS



Al disparar, no es que ni bien tocamos el click del mouse aparece el proyectil penetrando el blindaje del tanque enemigo... No. Cuando se dispara, el proyectil tiene una trayectoria con un recorrido, que se hace más largo a cuanto más lejos estemos del objetivo. Para esto hay que tener en cuenta 2 factores: La velocidad en la que se encuentra el objetivo, y la distancia. En la imagen se muestra donde apuntar dependiendo la velocidad en la que se encuentra el objetivo, desde una distancia media. No es gran cosa, pero más o menos calculen donde dispararle al enemigo.

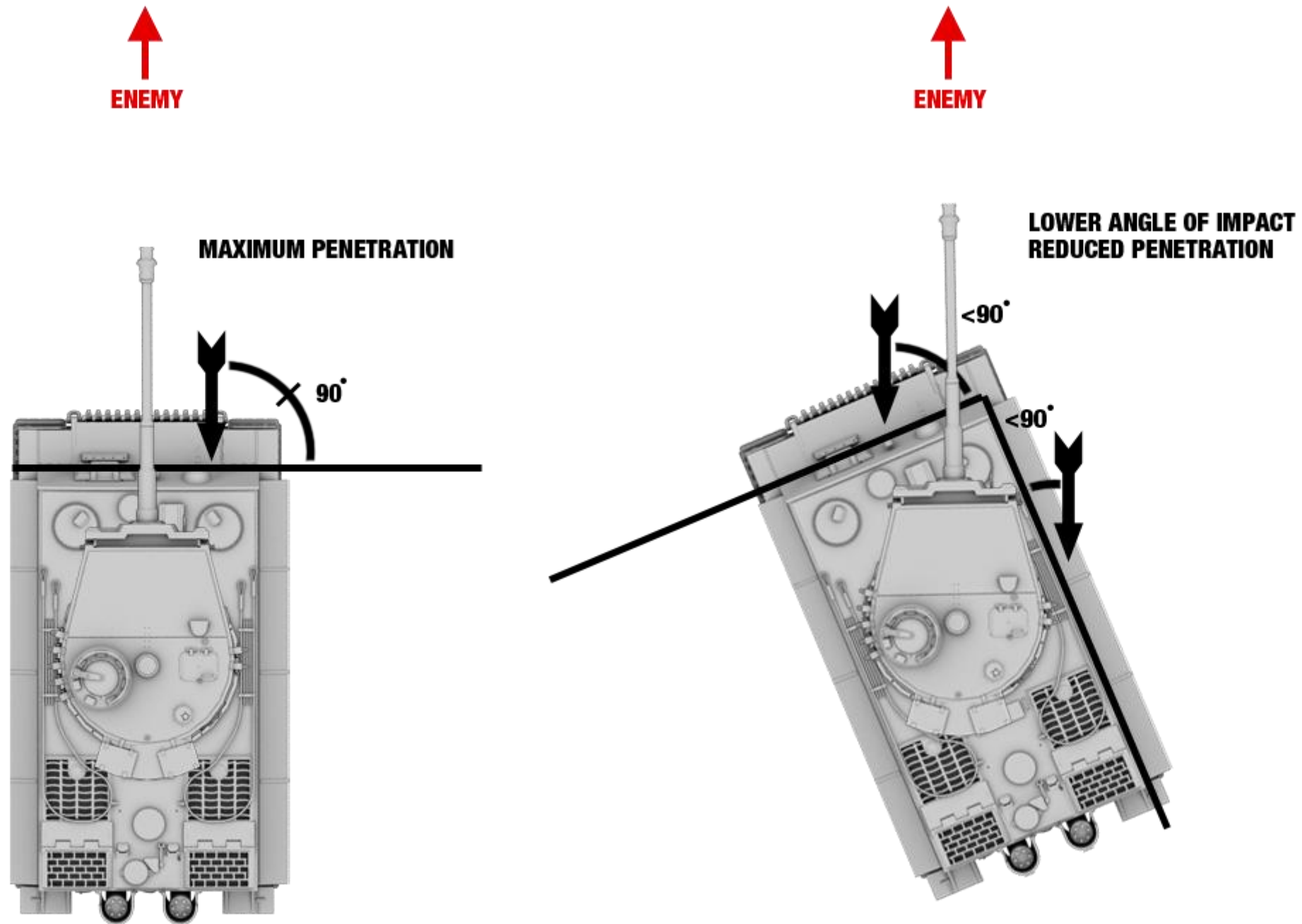
CAMBIAR DE COBERTURA



Cuando necesitamos cambiar de cobertura (por ejemplo, de un edificio a otro) y no queremos arriesgarnos a que nos pongan un corchazo en las costillas al pasar, debemos tomar velocidad. O sea, no aceleren de una, como muestra la imagen de la derecha, porque van a salir lentos y se las van a poner doblada. Lo que tienen que hacer, como muestra la imagen de la izquierda, es tomar distancia (sin salir de nuestra cobertura) y acelerar de una para tomar más velocidad y que al enemigo no le dé tiempo de reaccionar.

Ahora, si somos medios lentos, nos la van a poner igual... a no ser que el que nos tire sea más noob que nosotros 🤡.

INCLINEN SU ARMADURA

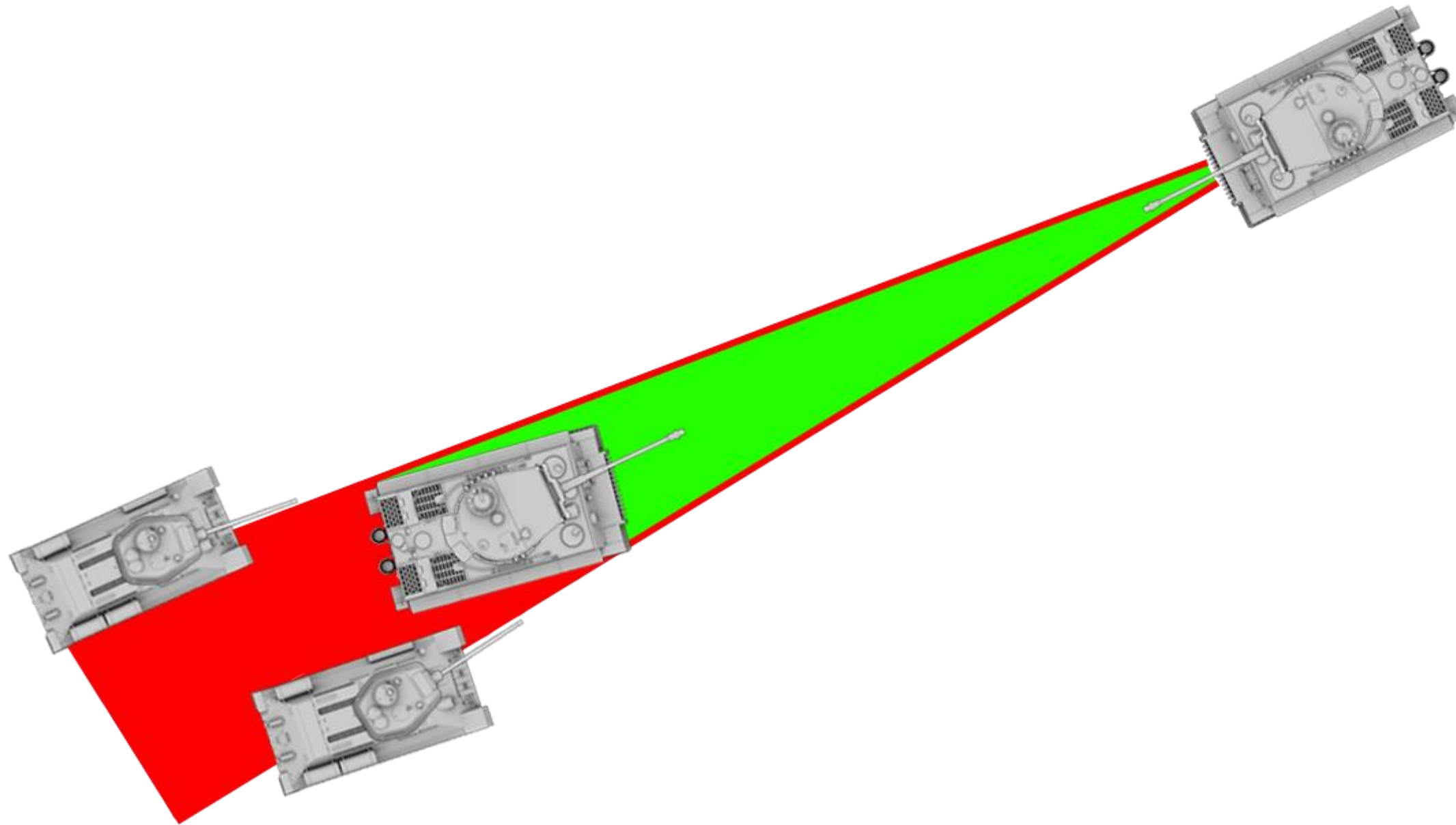


Cuando estén bajo fuego enemigo, y no les queda otra que plantar cara, inclinen su vehículo a unos 25° más o menos, para que haya más probabilidad de rebote. Sobre todo si son muy cuadrados, como muestra la imagen del Tiger.

Esto es cuestión de física, si ustedes dejan el tanque a un ángulo de 90° (recto) el proyectil los va a penetrar con más fuerza. En cambio, si lo inclinamos, el disparo tiene la probabilidad de "resbalar" con la inclinación, creando el efecto de rebote.

Pero tengan cuidado de no inclinar demasiado el tanque, porque les van a penetrar los laterales.

USEN A SUS ALIADOS PESADOS COMO ESCUDO

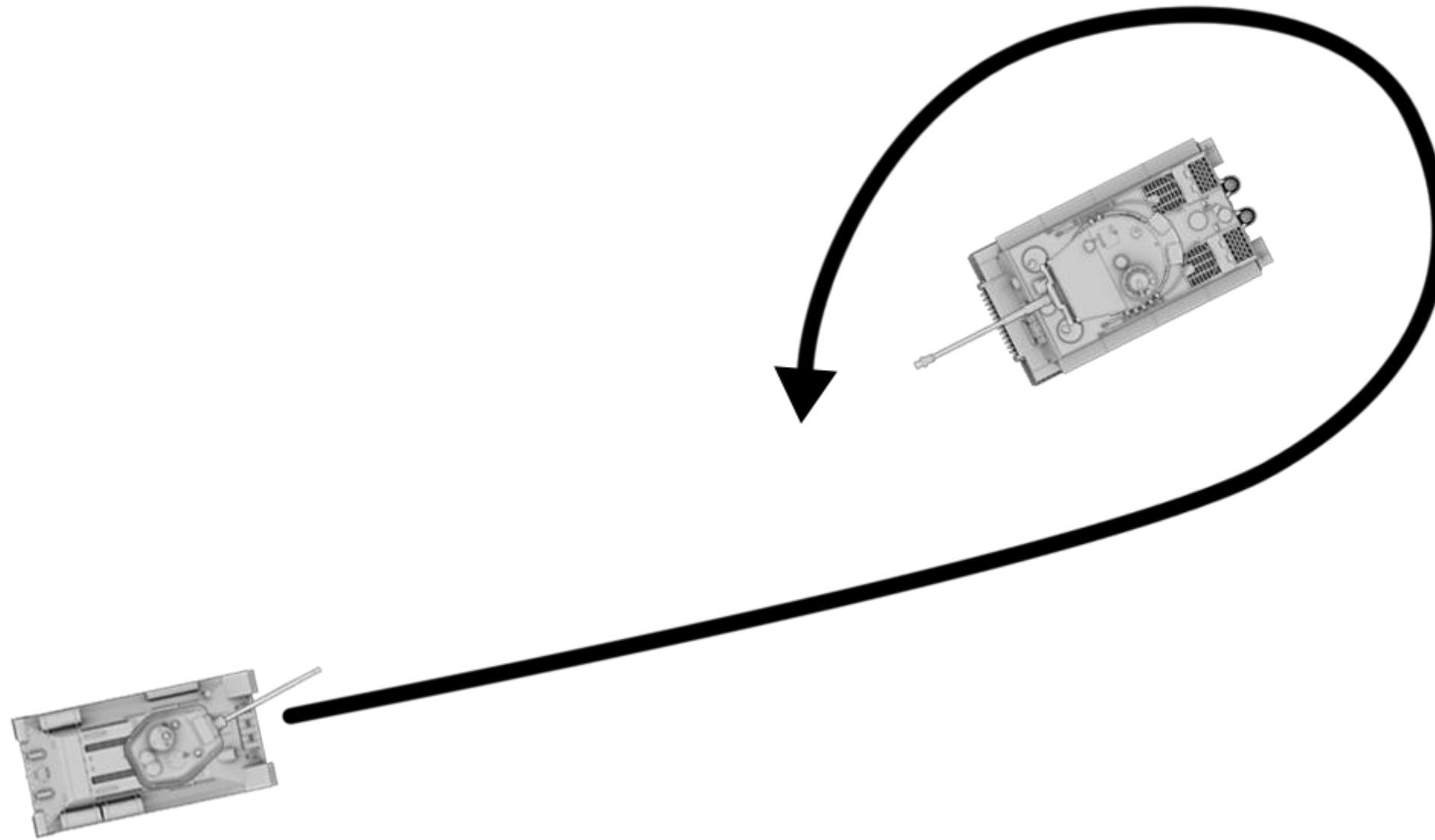


Usen a los aliados resistentes como protección frente al fuego enemigo, pero ayudándolo. Pongamos de ejemplo dos T20 y un Tiger 2. El Tiger II le va a hacer frente a 2 Pershings, ustedes, como T20, usen al pobre Tiger de escudo, proporcionándole apoyo de fuego.

Si están más experimentados, y la situación se los permite, pueden esperar a que el enemigo dispare contra el Tiger y ustedes salen para flanquearlos. Pero teniendo cuidado de los demás enemigos.

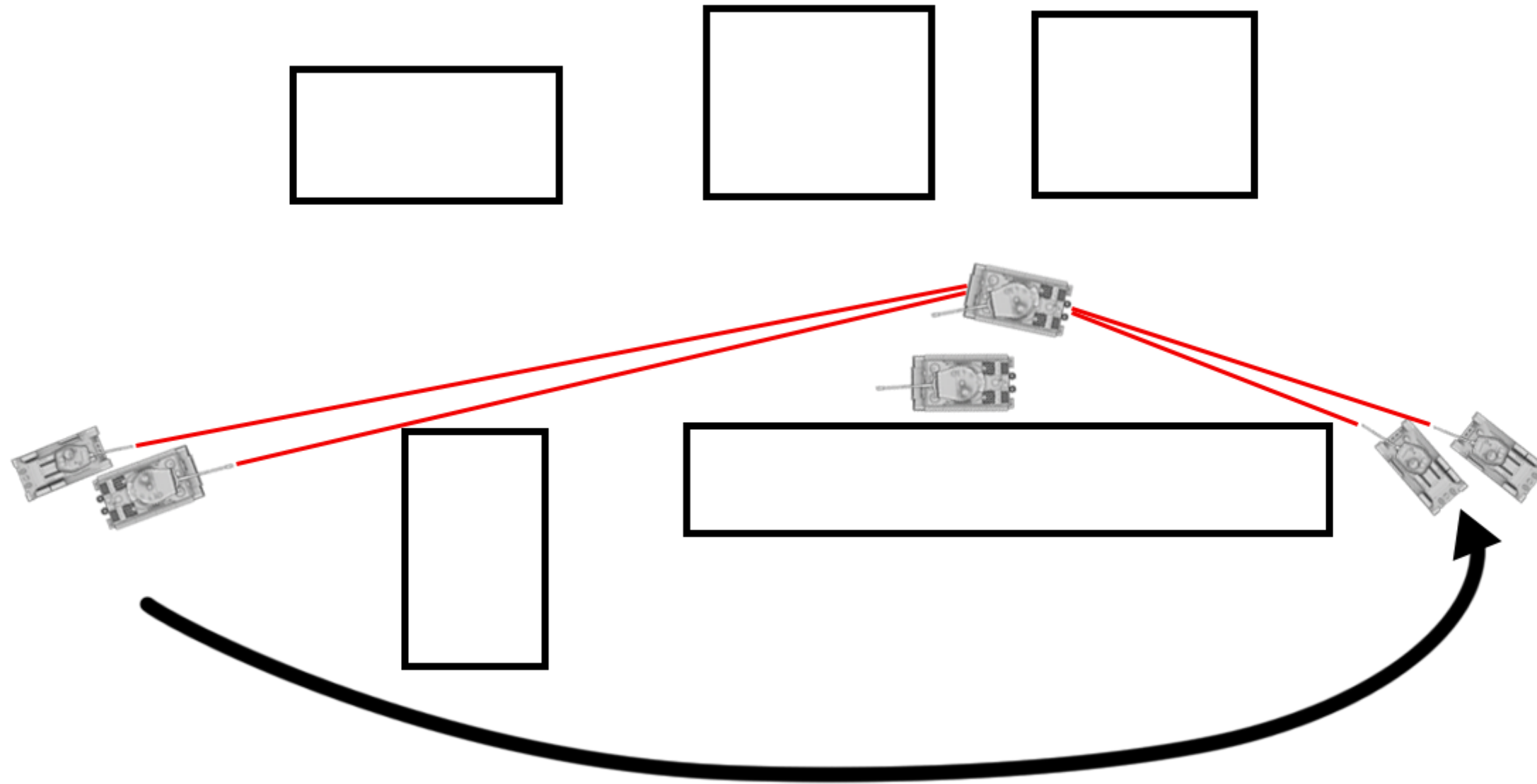
Tampoco pretendan usar a un ligero de escudo porque ahí ya tienen un problema de razonamiento 🤪

FLANQUEA AL ENEMIGO



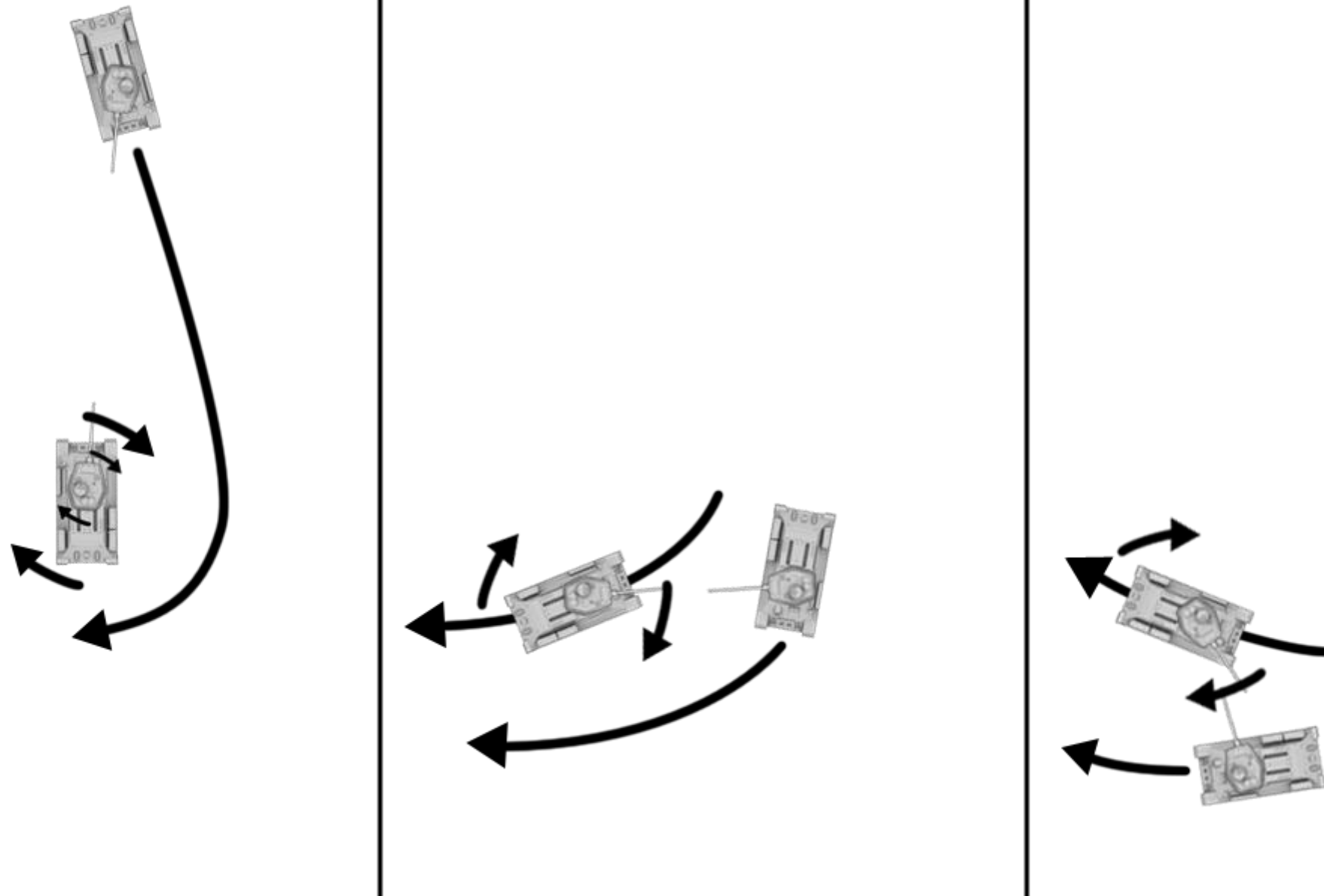
Si estas usando un tanque rápido y con buena movilidad, y te topas con un enemigo, FLANQUEALO! sobre todo si ese enemigo es más lento que vos (ejemplo, el Tiger).
Disparando en las partes laterales traseras tienes probabilidad de incendiarlo o hacerle ammorack, y eso contaría mucho a tu favor.
Pero, ten en cuenta de que al hacer esto, no estés entregando la cola a los demás enemigos, o te acabaran fracasando en tu maniobra.

FLANQUEA AL ENEMIGO EN EQUIPO



Ahora, si tú y tu equipo se encuentran batallando frente a frente contra uno o varios enemigos, pónganse de acuerdo y que un pequeño grupo los flanquee desde atrás. Con esto van a acorralar al enemigo, aparte de ponerlos nerviosos y bajarles su moral. También les dará tiempo, ya que se desconcentrarán y dividirán sus objetivos. Recuerden que un equipo coordinado supera cualquier obstáculo.

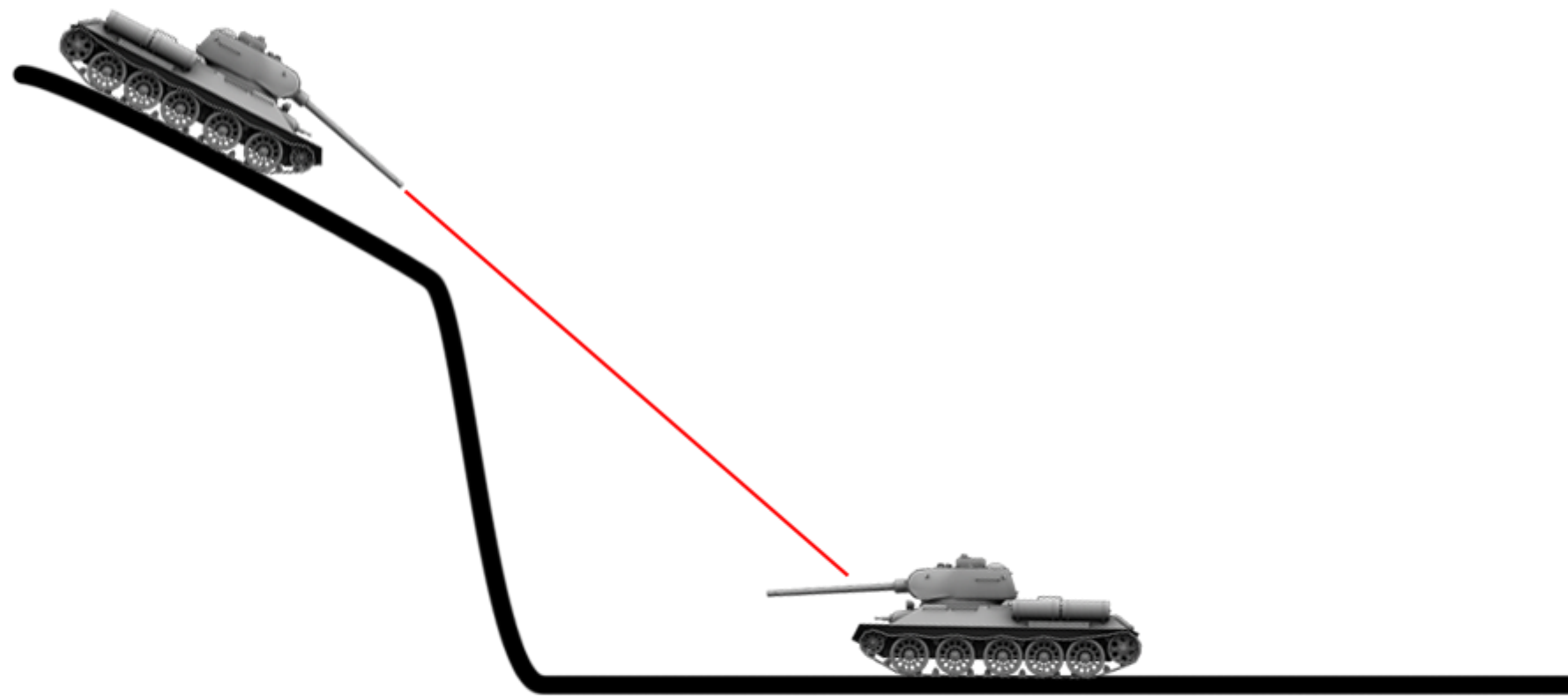
NO SE DEJEN FLANQUEAR



No se dejen flanquear! Si ven que los quieren flanquear, giren la torreta y el casco del tanque hacia ellos, con esto mostrarán siempre su frente y el daño será más mínimo. Ahora si ya son tanques demasiados lentos, no van a tener mucha chance contra un vehículo rápido.

De todas formas, traten de no andar solos, vayan con un grupo para que les pueda dar apoyo siempre.

DISPAREN DESDE COLINAS

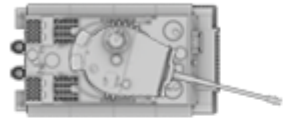


Si están en terreno elevado, y debajo tienen un enemigo, traten de golpearlo desde arriba. La parte superior de los tanques no posee mucho blindaje, al igual que la parte inferior, por lo que les facilitará mucho la penetración... Pero tengan cuidado con el blindaje. ¿Por qué? Verán, en la imagen muestra una forma perfecta de penetración, debido a que el enemigo tiene un blindaje inclinado, entonces la trayectoria del disparo va a penetrar en un ángulo de 90° , por lo que facilita la penetración. Ahora supongamos que en vez de disparar al frente, dispara a la parte de atrás del enemigo... está recto, por lo que existe la posibilidad de rebote, ya que se encuentra en un ángulo inclinado (no en todos los tanques pasa, pero estén atentos).

DETECTEN PARA QUE SUS ALIADOS PUEDAN APOYARTE



PREY



CHOKE POINT



BAIT



HIDDEN SNIPERS



PREY



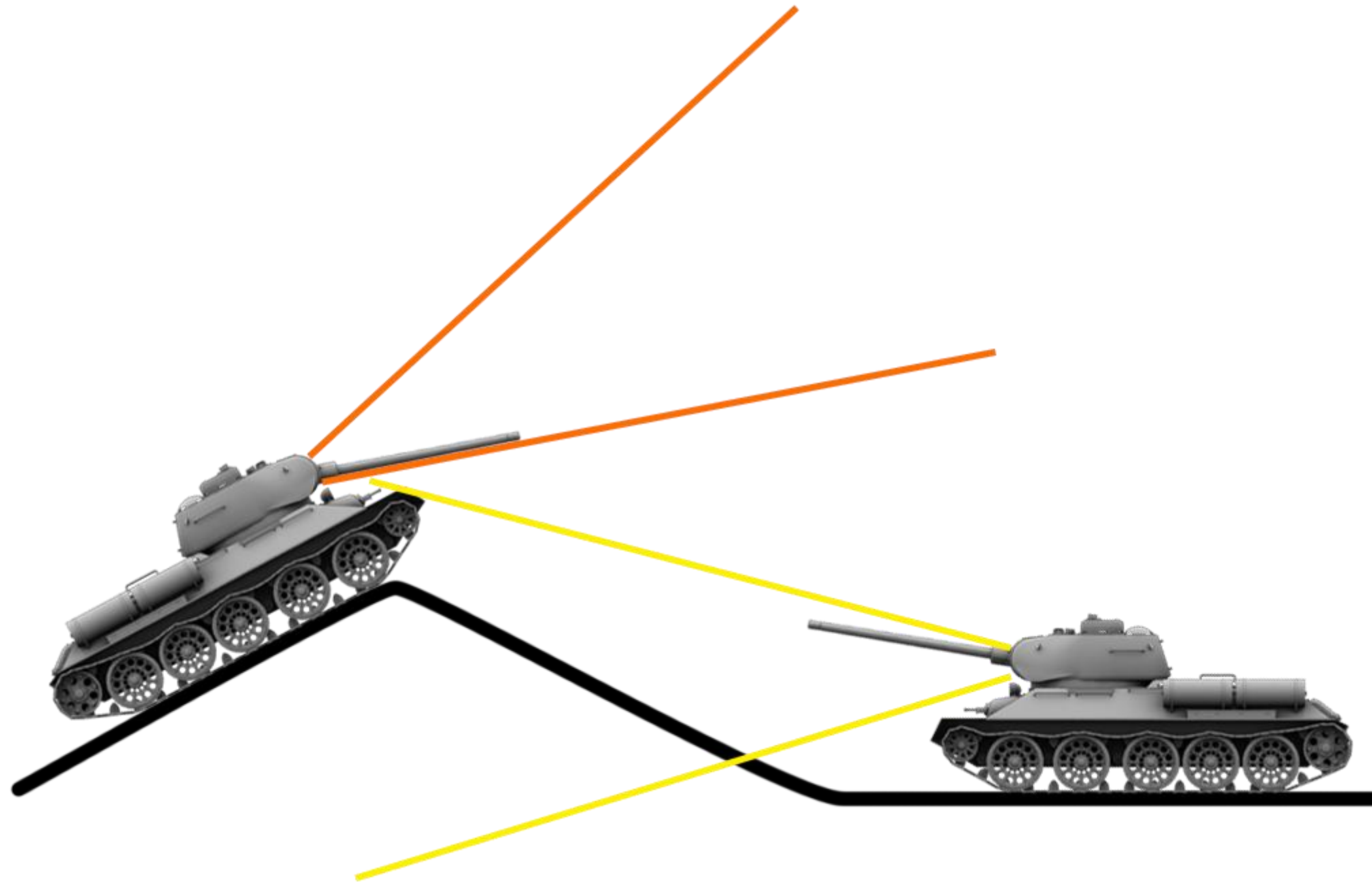
BAIT



HIDDEN SNIPER

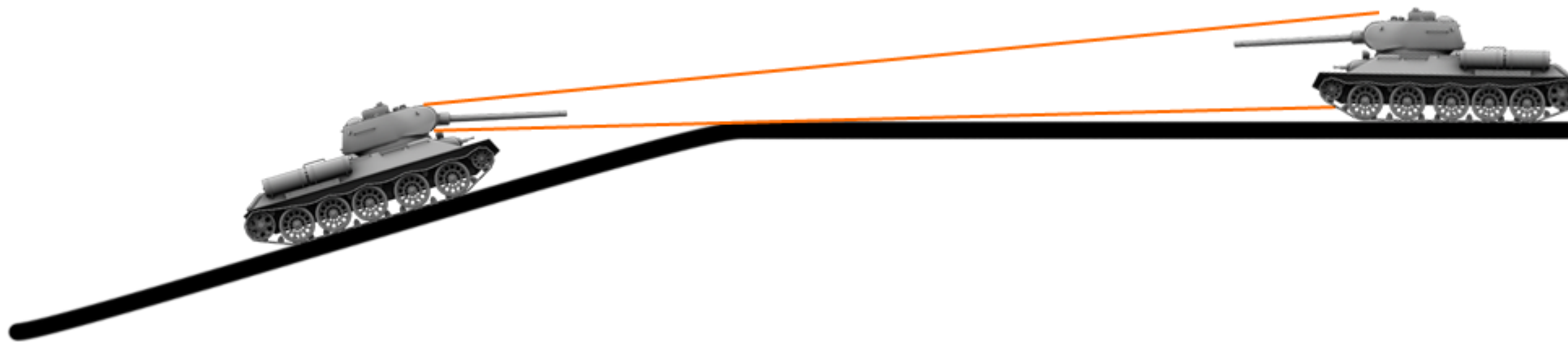
Cuando se detecta al enemigo dará visión en el mapa o HUD de tus aliados (modo arcade o realista), para que, escondidos o desde lejos, puedan darte apoyo disparando a tu enemigo. Es importante tener la habilidad de radio desarrollada en tu tripulación, de lo contrario no servirá de mucho indicar la ubicación del enemigo ya que tus aliados no podrán recibir dicha ubicación.

TRAQUEEN AL ENEMIGO EN LAS COLINAS



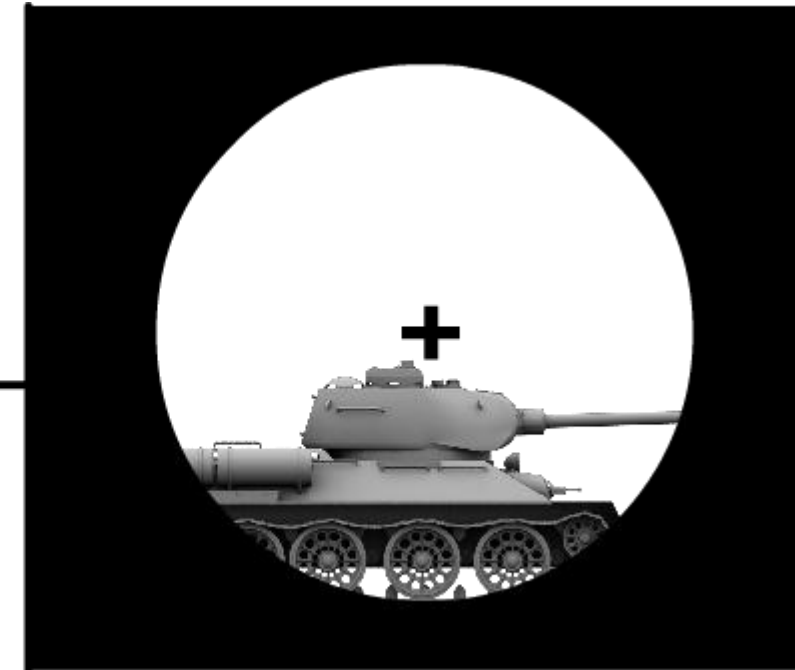
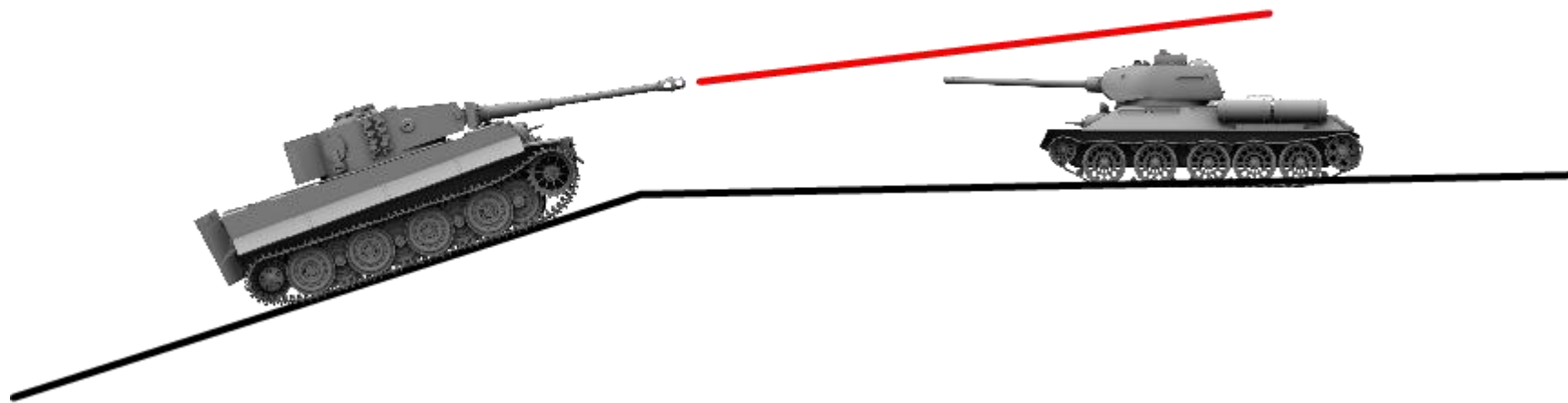
Cuando ven que un enemigo está tratando de escalar una colina, y mostró sus partes vulnerables, no siempre tiren a dañarlo, sean más listos y rómpanle las orugas (trackearlo) para que quede inmovilizado, no pueda atacar, y que tus aliados lo puedan volar en pedazos. Si aún sigue vivo, y saben que aún no lo pueden destruir, guarden su segundo disparo para volver a trackearlo, y que siga inmovilizado. Esto dependerá al tanque que estén enfrentando, ya que en la mayoría de modelos no será necesario aplicarlo y bastara de un disparo para eliminarlos.

USEN EL TERRENO COMO VENTAJA

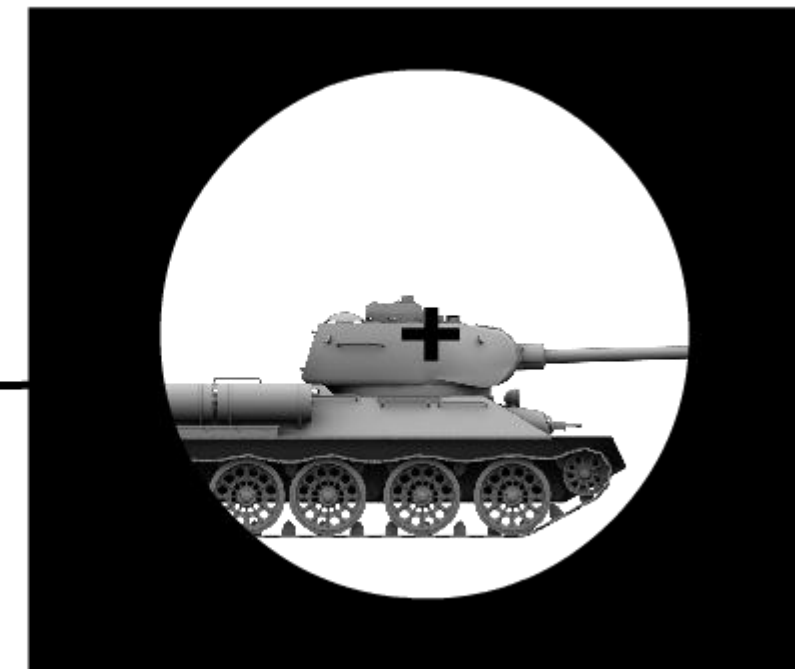
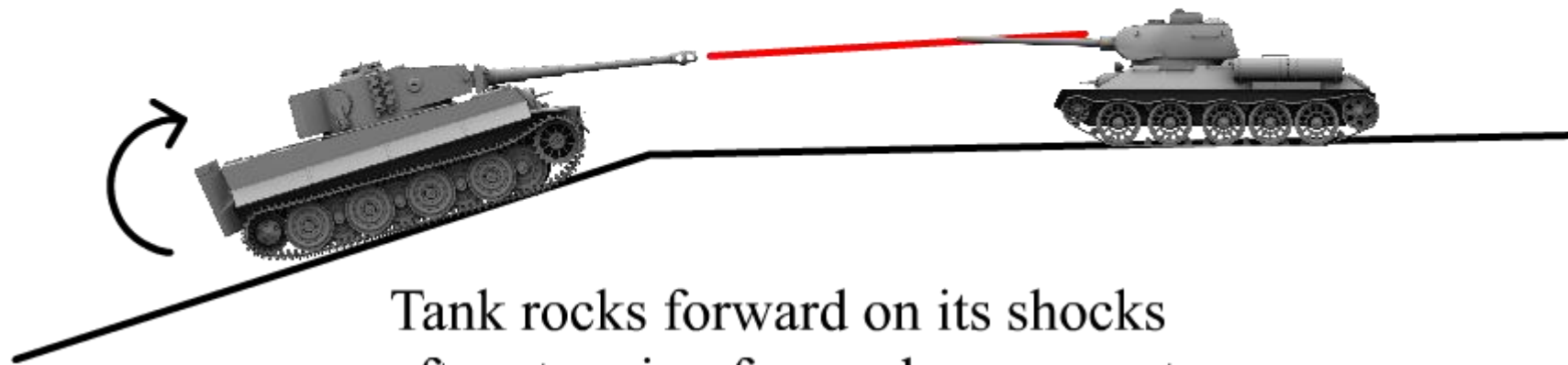


Muchos dicen que los tanques americanos en sus primeros modelos son tanques de papel y que cualquiera los vuela en pedazos. Bueno, si bien en parte tienen razón en cuanto a su blindaje, los gringos lo compensan con la torreta. Y no sé si muchos se habrán dado cuenta que los tanques americanos pueden bajar el cañón un poco y que su altura a pesar de ser una desventaja puede aprovecharse en terrenos irregulares, y pues, está pensado justamente para atacar desde terrenos irregulares, donde puedas cubrir el casco y solamente mostrar la torreta. Esto también funciona en algunos modelos de tanques rusos, no solo está limitado con los americanos

USEN EL FRENO PARA BAJAR EL CAÑÓN



Rocking Shot



Tank rocks forward on its shocks
after stopping forward movement.

Ustedes vienen a toda marcha, cuando de repente ven un enemigo, frenan de golpe para apuntarlo rápido y el tanque se balancea hacia adelante moviéndoles toda la mira... ¿no es molesto? Bueno, ¿por qué no usamos eso a nuestro favor?

Cuando están subiendo una terreno elevado (y no están usando un tanque americano), y ven a un enemigo arriba, ustedes no van a poder bajar el cañón como los hacen los gringos, pero pueden usar el freno a su favor; o sea, mientras suben la colina, al momento de llegar a la cima, frenen de golpe... el tanque se va a balancear hacia adelante, y ahí van a tener la oportunidad de acertarle un disparo al enemigo. Luego desciendan, y cuando estén listos, vuelvan a intentarlo. Verán que funciona.

Esto también depende de la empanación del terreno: si está demasiado empinado, puede que no funcione. Analicen el terreno, y vean si les sirve o no.

Nota: este punto de la guía pruébenla con discreción, no he tenido la oportunidad de probar si funciona esta técnica en este juego, ya que las físicas son diferentes al WOT

Espero que les sea útil esta información, y a pesar de que pertenece esta guía a otro juego, es útil la información por que el WOT y el WT en el modo de tanques tienen mecánicas parecidas.