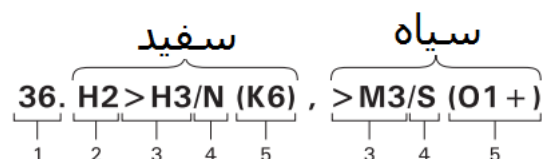


ثبت و نوشتن بازی ها

در لبه های تخته بازی حروف و اعدادی وجود دارند که مختصات دقیق هر خانه را مشخص می کنند. مختصات بازی دقیقا مثل بازی شطرنج معمولی علامت گذاری می شود: اول حرف بعد عدد. در وسط تخته علامت یک قطب نما هست که جهت های اصلی را نمایش می دهد: N شمال، S جنوب، W غرب، E شرق. با کمک مختصات تخته و این قطب نما می توان تمام روند بازی را ثبت و یادداشت کرد. مثال زیر نشان می دهد که چگونه می شود یک حرکت را یادداشت کرد:



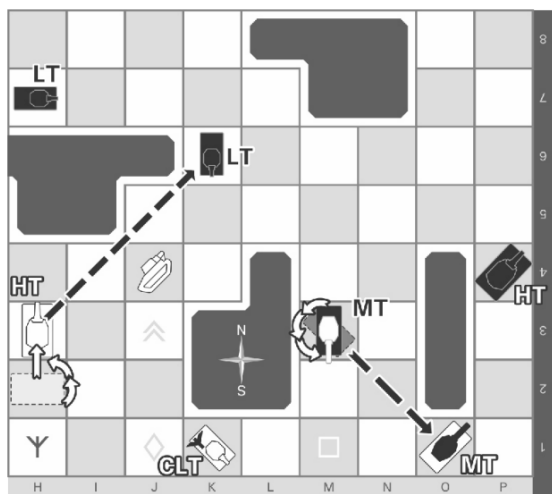
- ۱- شماره حرکت
- ۲- مختصات شروع حرکت مهره (اگر مهره فقط در جایش چرخش داشته باشد و هیچ گامی بر ندارد این قسمت نوشته نمی شود)
- ۳- مختصات نهایی مهره ی حرکت کرده
- ۴- جهت مهره در وضعیت نهایی
- ۵- داخل پرانتز: موقعیت مهره ی نابودشده ی حریف، و یا یکی از این علامتها:
 + (کیش)، # (کیش مات)، - (تصرف)، = (تصرف کامل)

که در یک حرکت تانک فرماندهی خود را از این وضعیت نجات دهد.

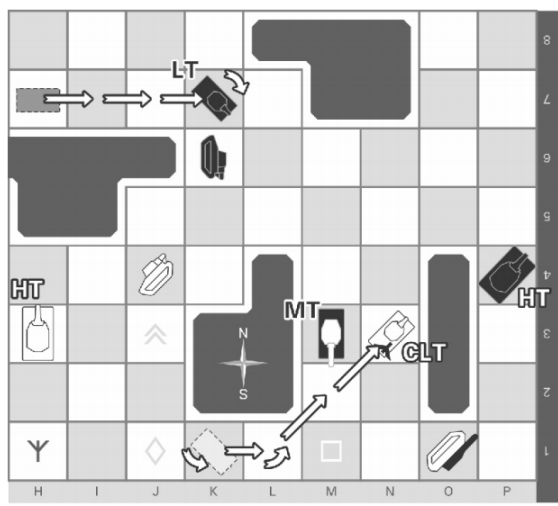
کیش مات: در حرکت بعدی، تانک فرماندهی حریف قطعا نابود می شود و هیچ راه فراری ندارد، این آخر بازی است.

تصرف: در حرکت بعدی تانک فرماندهی شما می تواند از سمت حریف از تخته خارج شود و زمین بازی حریف را تصرف کند.

تصرف کامل: در حرکت بعدی قطعا تانک فرماندهی شما بدون هیچ مزاحمتی از تخته خارج می شود، این پایان بازی است.



تصویر بالا تمام حرکت ۳۶ ام را نشان می دهد. در حرکت قبلی، حرکت ۳۵ ام، مهره ی سیاه تانک LT خودش را در خانه K6 برد و در موقعیتی قرار گرفت که در حرکت بعدی می تواند تانک CLT مهره ی سفید را نابود کند (با حرکت به خانه ی I3). این حالت "کیش" هست. مهره ی سفید چند انتخاب دارد: تانک CLT خود را به یک خانه امن ببرد یا تانک LT سیاه را نابود کند. مهره ی سفید گزینه دوم



را انتخاب میکنند و با تانک HT خود تانک LT سیاه را در خانه K6 زمین گیر می کند.

در یک حرکت متقابل، سیاه تانک MT خودش را در خانه ی M3 می چرخاند تا در موقعیتی قرار گیرد که تانک CLT سفید را دوباره کیش کند (در نوبت بعدی MT می تواند خود را به خانه M1/SW برساند و تانک CLT سفید را نابود کند). حرکت ۳۷ ام هم بدین شرح هست:

37. K1 > N3/NE , H7 > K7/SE (#)

برای اینکه مهره ی سفید تهدید را برطرف کند، تانک CLT خود را به خانه ی N3 می برد. این حرکت بد است، چرا که مهره ی سیاه تانک LT خود را از خانه ی H7 به K7 می برد و دوباره مهره ی سفید را کیش می کند. اگر با دقت این وضعیت را بررسی کنیم به این نتیجه میرسیم که در حقیقت این حرکت یک کیش مات است و مهره ی سیاه پیروز میدان. هیچ خانه ی امنی برای مهره ی CLT سفید وجود ندارد، تانک LT از خانه ی K7 یا تانک MT از خانه ی M3 یا تانک HT از خانه ی P4 شلیک می کند. مهره ی سفید نمی تواند تانکی که کیش داده را نابود کند یا حتی نمی تواند با تانک دیگری از تانک CLT خود محافظت کند و سر راه شلیک ها قرار بگیرد.

قبل از شروع بازی، بازیکنان باید اندازه تخته و نحوه ی چینش موانعی که استفاده کرده اند را یادداشت کنند. اگر بازیکنان تصمیم گرفتند که نوع مهره های بازیکنان را هم خودشان انتخاب کنند باید مختصات اولیه مهره ها را هم یادداشت کنند.

همانطور که بحث شد، خیلی راحت می شود تمام بازی را ثبت و یادداشت کرد پس بازیکنان می توانند به مرور زمان یک دفترچه ی بازی را پر کنند. ما از همه بازیکنان دعوت می کنیم تا بازی های جالب خود را با توضیحات به ایمیل tank.chess.game@gmail.com ارسال کنند.

جالب ترین بازی از طرف ما جایزه می گیرد و داخل سایت هم منتشر می شود و اگر اجازه ی آن را داشتیم حتی آن را به صورت بروشور چاپ می کنیم.

نقشه برای چینش موانع

چینش اصلی موانع بر روی تخته جهت های زیادی برای حرکت تانک ها دارد و البته موانع خوبی هم برای پوشش و پنهان شدن تانک ها وجود دارد. نسبت موانع به تعداد خانه های خالی متعادل شده که به گوناگونی بازی ها کمک می کند.

با این توضیحات، چینش اصلی بازی برای بازیکن های تازه وارد و مسابقات توصیه می شود، چون تعادل بین فضاهای خالی و موانع فرصت های زیادی برای حرکات تکنیکی به وجود می آورد.

قوانین این بازی بسیار ساده و قابل انعطاف هستند، پس می توان از اندازه های مختلف صفحه تخته استفاده کرد و موانع را جورهای مختلفی چید. موانع اضافی را می توان پشت تخته که یک صفحه خالی است چید و بی نهایت حالت مختلف بازی را طراحی کرد. چند نحوه ی چینش قابل اجرا در صفحه پیش رو خواهیم آورد که برای دو اندازه ی ۲۰ در ۲۰ و ۱۶ در ۱۶ تخته نسخه متفاوتی دارند. مکان اولیه هر نوع مهره را با سمبل مختص خودش نشان داده ایم:



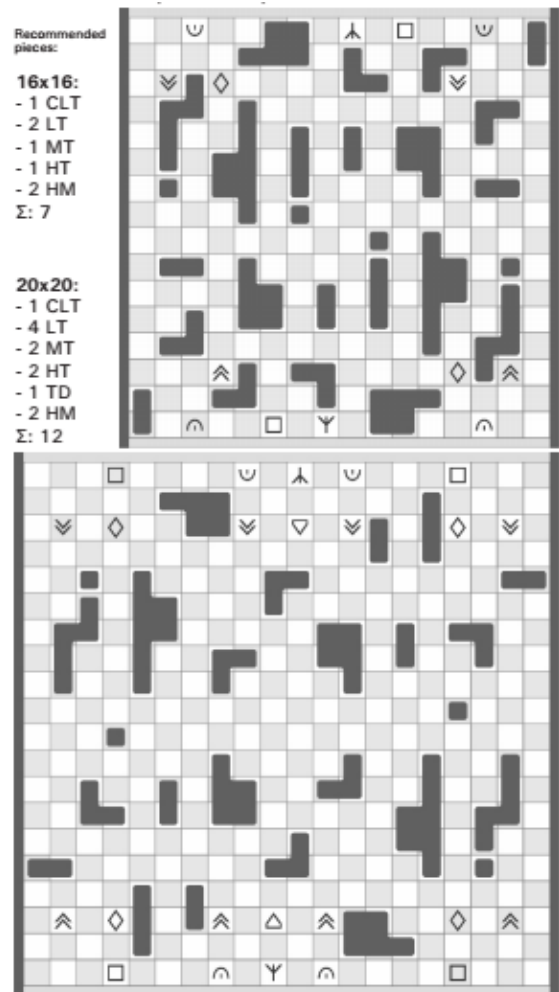
با بازی نقشه های متفاوت حتی باتجربه ترین بازیکن ها نیز می توانند تجربه جدیدی از تانک بازی در سرزمین های ناشناخته داشته باشند.

برای اینکه بازی بیشتر چالش برانگیز بشود، حتی بازیکنان می توانند دقیقا مشخص کنند که چه مهره هایی انتخاب کنند، فقط کافیست که تعداد مهره ها برابر باشد و یکی از آن ها تانک فرماندهی باشد. در این مورد، برای شروع بازی، مهره ها باید روی خانه هایی که علامت دارند گذاشته شوند ولی لازم نیست که علامت هر خانه با نوع تانک یکسان باشد. همچنین می توان یک تانک دیگر را به عنوان تانک فرماندهی انتخاب کرد، کافیست آتن را به آن بچسبانید.

اگر بازیکنان می خواهند یک بازی کوتاه را تجربه کنند، آزادند که با مهره های کمتری بازی را شروع کنند.

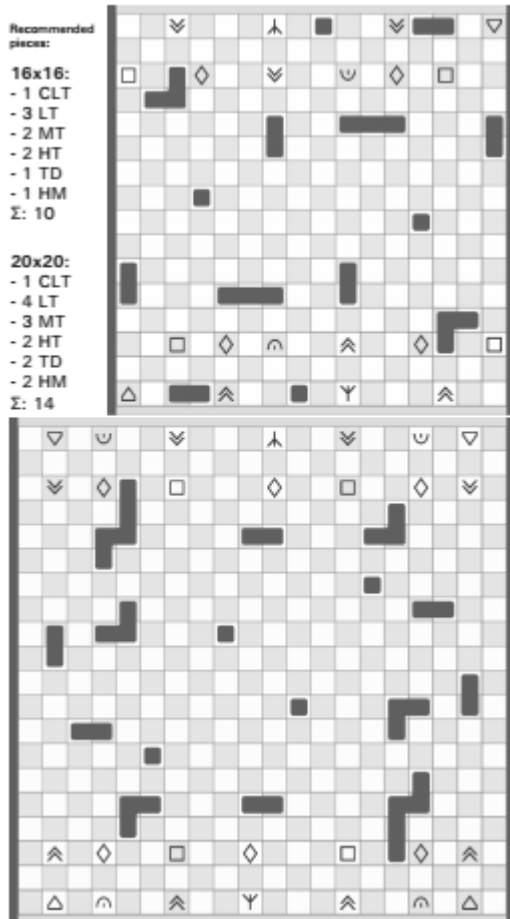
شهر متروکه

این زمین مسیرهای باریک و کوتاه زیادی دارد و به خاطر وجود ساختمان های زیاد ، تانک فرماندهی به راحتی می تواند مسیری را برای تصرف زمین حریف پیدا کند، البته اگر خمپاره اندازی برای توقف او وجود نداشته باشد.



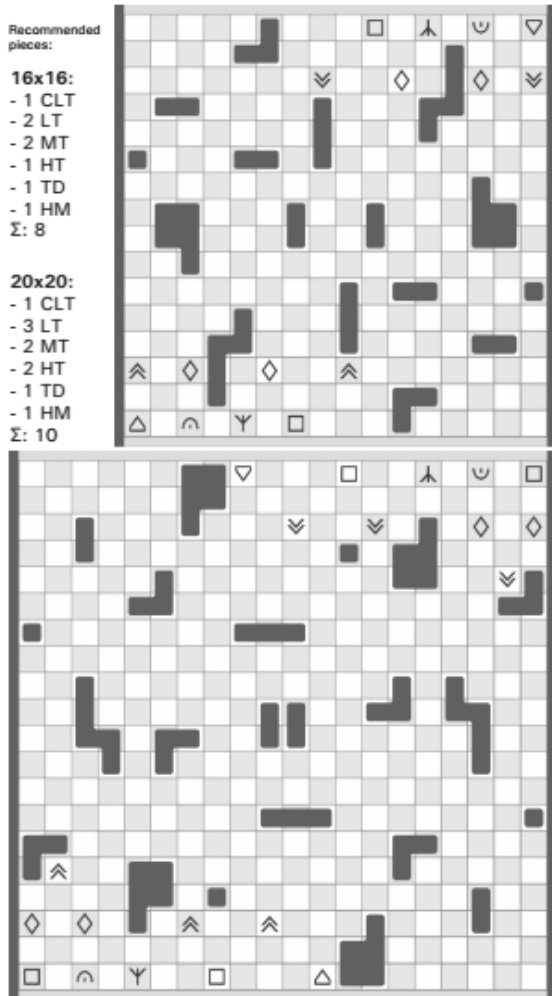
زمین سر باز

این زمین موانع کم و فضای خالی زیادی دارد. حرکت در این زمین باید با دقت انجام شود چرا که مانعی برای پنهان شدن و در امان ماندن وجود ندارد. به بیان دیگر، در این نقشه زره مهم تر از سرعت است.



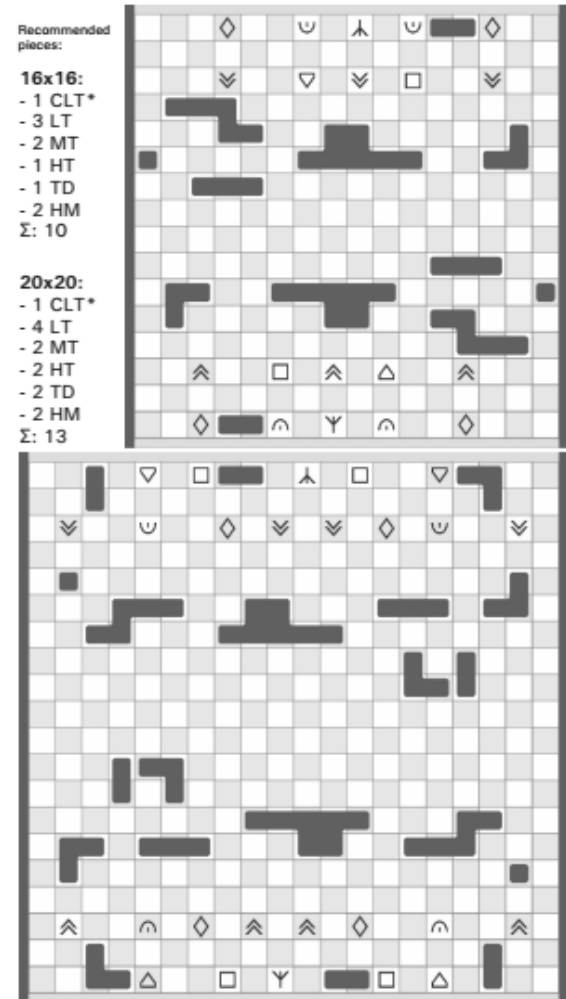
قطری

در این نقشه، جای اولیه ی مهره ها در دو گوشه روبروی تخته می باشد. تلاش برای تصرف زمین حریف توسط تانک فرماندهی یکی از تاکتیک های پر استفاده در این نقشه می باشد.



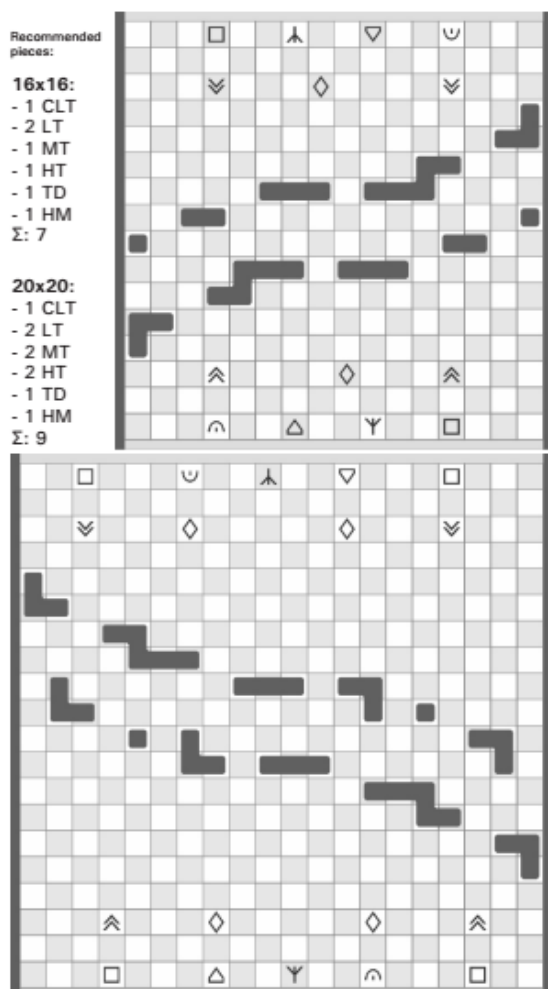
خاکریز

مشخصه این نقشه دو دیوار در طرفین است که مانند خاکریز از مهره ها محافظت می کنند. بین دو خاکریز خالی است. یک پیشنهاد متفاوت برای این نقشه استفاده تانک متوسط به عنوان تانک فرماندهی است.



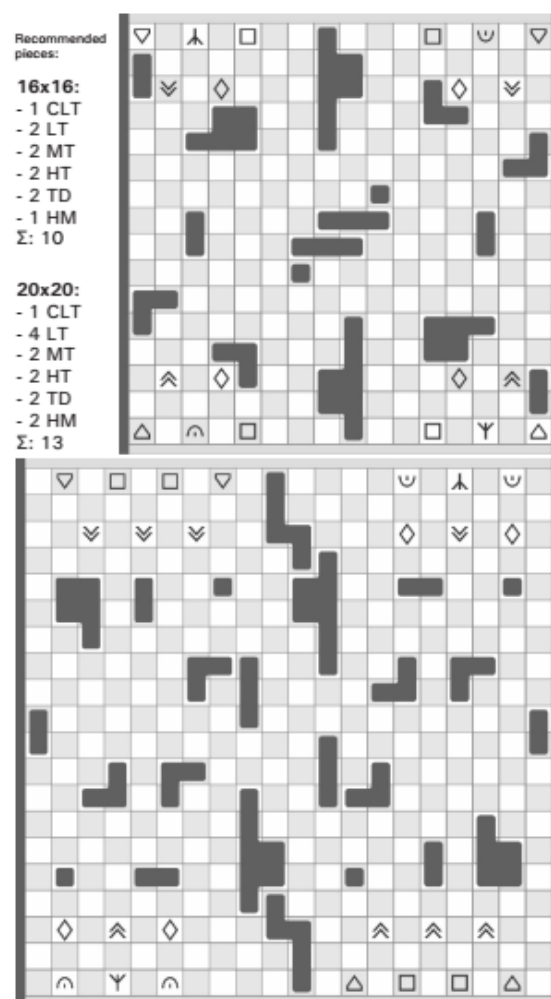
دیوار

حتی با اینکه مهره های کمی بر روی این نقشه هستند، تصرف با تانک CLT کار سختی خواهد بود ، چرا که پناهی پشت دیوارها نیست. جای اولیه مهره ها بی پناه هست، پس با شروع بازی سریعاً باید نیروها را جابه جا کنید تا موقعیت امنی برای دفاع از خود برسند.



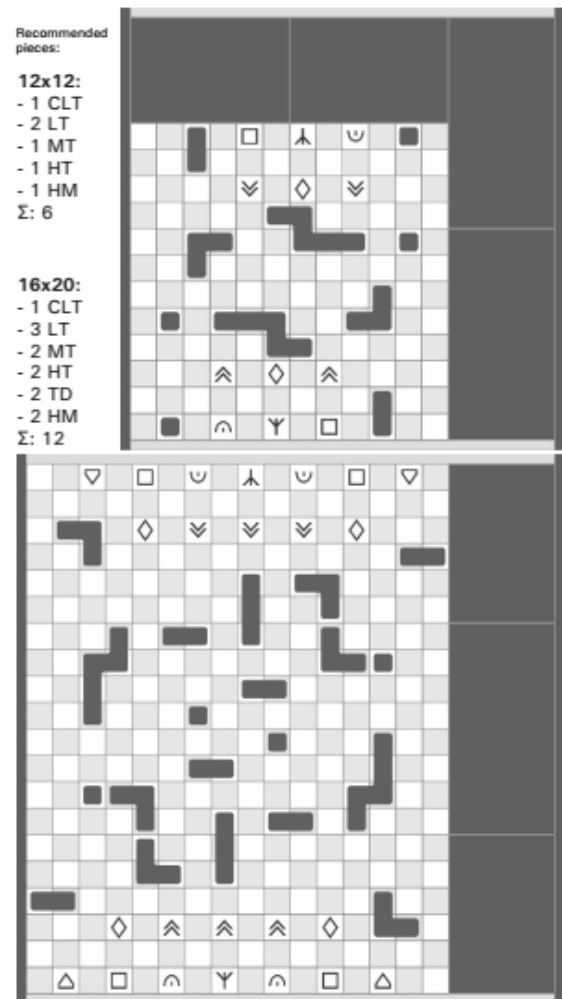
آرایش نظامی دو بخشی

در این نقشه، مهره ها در دو بخش جدا چیده می شوند. بین این دو بخش راه باریکی وجود دارد که عملاً در طول بازی همواره دو مبارزه وجود خواهد داشت.



قلعه

با پوشاندن خانه‌ها اندازه تخته بازی را به ۱۲ در ۱۶ و ۲۰ در ۱۶ کاهش دهید. در هر دو نقشه‌ی زیر مبارزه در وسط خرابه‌های یک قلعه اتفاق می‌افتد.

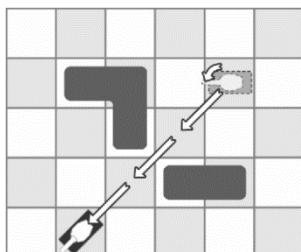
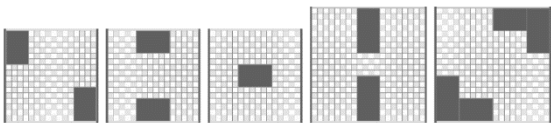


کشیدن نقشه‌های جدید

برای کشیدن موانع جدید می‌توانید از نقشه‌های خالی استفاده کنید. نوع تانک‌ها و جای اول آن‌ها را یادداشت کنید. موارد زیر را در زمان کشیدن نقشه جدید رعایت کنید:

- ۱- زمین مهره‌ی سفید در جنوبی‌ترین قسمت نقشه و مهره سیاه در شمال نقشه می‌باشد
- ۲- برای آنکه عدالت رعایت شود باید جای مهره‌ها و موانع نسبت به مرکز نقشه متقارن باشد.
- ۳- موانع و جای اول مهره‌ها جوری باید باشد که در شروع بازی و حرکت اول امکان نابودی تانک حریف وجود نداشته باشد.

نقشه "قلعه" نشان می‌دهد که چطور می‌توانید سایز صفحه را کوچک کنید. حتی شما می‌توانید با پوشاندن خانه‌های دیگر به نقشه‌هایی مثل نقشه‌ای زیر دست پیدا کنید:



توجه: اگر موانع مثل آنچه در این تصویر می‌بینید چیده شوند، تانک‌ها می‌توانند از بین آن‌ها عبور کنند.

آمفی تئاتر

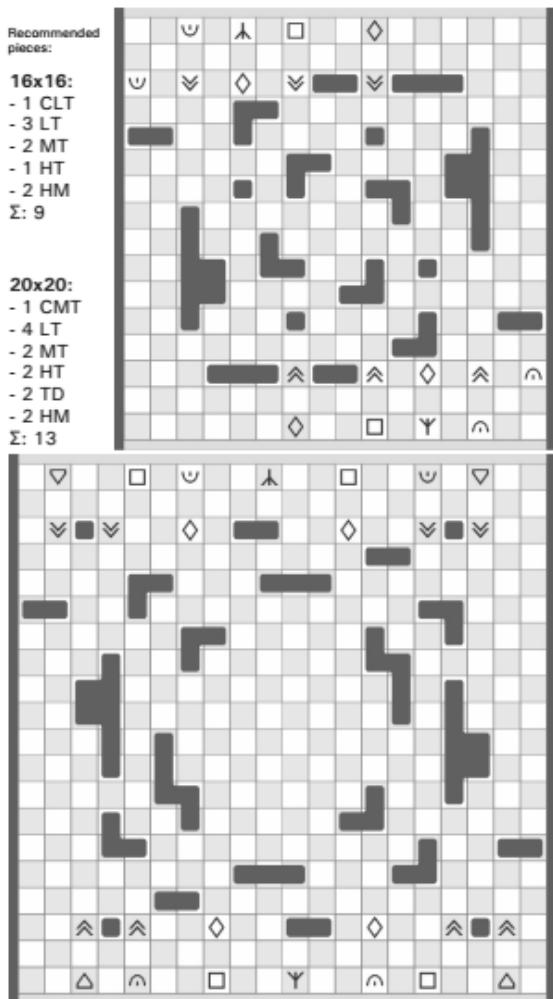
ویژگی اصلی این نقشه ناحیه ی وسط تخته هست که باید همواره تحت کنترل قرار بگیرد و موقعیتی استراتژیک دارد. این نقشه در اندازه ۱۶ در ۱۶ توسط Lorenzo Meucci طراحی شده است. اندازه ۲۰ در ۲۰ هم با همان ویژگی طراحی شده است.

شما می توانید نقشه هایی که طراحی کرده اید را به این آدرس ایمیل کنید:

tank.chess.game@gmail.com

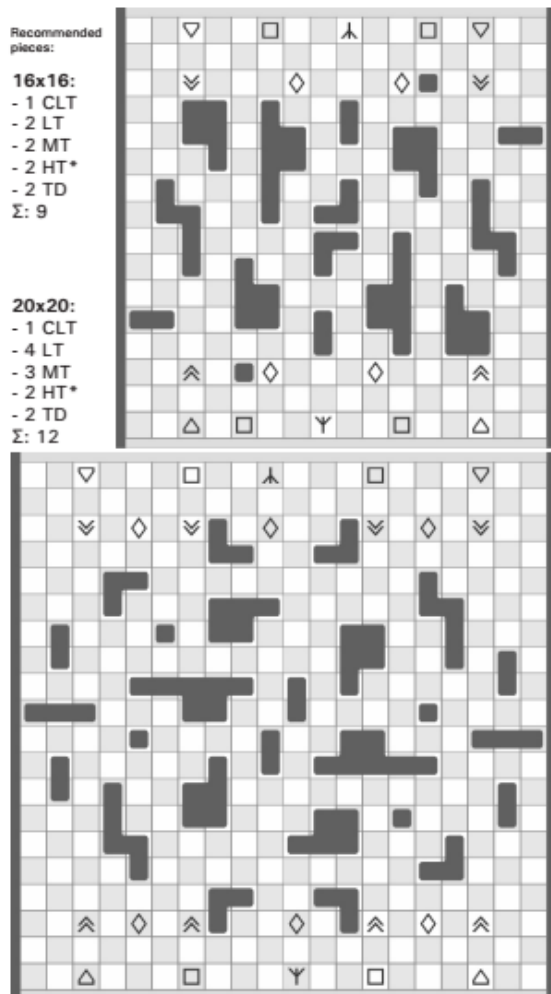
تمام نقشه های جالب در سایت ما به همراه نام شما منتشر خواهد شد. همچنین در نسخه بعدی این بازی ارائه خواهند شد.

چند نقشه جالب که بازیکنان برای ما ارسال کرده اند را در این بروشور خواهیم آورد.



راهرو

ویژگی اصلی این نقشه راهرو های زیاد است و بستن این راهروها یک تکنیک خوب دفاعی است. اگر در بین مهر هایتان تانک بولدوزر را هم دارید می توانید به جای تانک سنگین از آن استفاده کنید. طراح ۲۰ در ۲۰ این نقشه Chris Hep هستند.



انواع بازی

مهره های هم نوع: غیر از گوناگونی در نحوه ی چینش ، این بازی انواع مختلف دیگری هم دارد. مثلا همه ی مهره های بازی یک نوع تانک در نظر گرفته می شوند (همه یا سبک یا متوسط یا سنگین و به همین ترتیب ...) و یکی از تانک ها نقش تانک فرماندهی را دارد. پویاترین بازی، بازی ست که همه ی تانک ها سبک در نظر گرفته شوند (تفاوتی نمی کند که از چه مهره ای استفاده شود، مثلا تانک های سنگین هم مثل تانک سبک رفتار می کنند). در این نوع بازی تاکتیک دفاعی بسیار مهم است چرا که هیچ تانکی را از روبرو نمی توان نابود کرد. اگر همه ی تانک ها تخریب چی یا خمپاره انداز سنگین فرض شوند زره بی معنی خواهد بود چرا که تانک ها از هر جهتی (حتی از جلو) نابود خواهند شد. ما پیشنهاد می کنیم بازیکنان این بازی را هر از گاهی انجام دهند چرا که نسبت به بازی معمولی طرز فکر متفاوتی می طلبد. این حالت در هر نقشه ای قابل پیاده سازی است.

آخرین بازمانده: فازغ از طرح نقشه، بازی را می توان با هدف نابود کردن تمام تانک های حریف انجام داد. در این حالت، هیچ تانکی نقش تانک فرماندهی را ندارد چون تصرف یا کیش مات وجود ندارد. در این حالت تساوی یکی از نتایج بازی می تواند باشد.

تانک خود را به پرچم برسانید آن را بردارید و به خط اول زمین خود برگردید.

مهره ای که به چهار خانه وسط بازی می رسد اگر بخواهد می تواند پرچم را بردارد ، بعد از برداشتن ، پرچم باید روی تانک نصب شود. تانک در نوبتی که پرچم را بر میدارد دیگر نمی تواند شلیک کند. حالا مهره ی پرچم دار ماموریتش بردن پرچم به خط اول زمین خودی است. اگر مهره ای که پرچم را دارد نابود شود، پرچم در همان خانه می افتد و دیگر مهره ها (سفید یا سیاه فرقی نمی کند برای کدام طرف بازی باشد) می توانند به پیش پرچم بیایند و آن را بردارند. حتی تانک پرچم دار می تواند پرچم را به هم تیمی خود تحویل دهد تا یک تانک دیگر پرچم را هم حمل کند. برای اینکه تانک پرچم دار باید ثابت بماند و تانک دوم که قصد گرفتن و حمل پرچم را دارد به خانه های اطراف تانک اول بیاید و پرچم را تحویل بگیرد. محدودیتی در تعداد تحویل دادن و گرفتن یک پرچم در یک بازی وجود ندارد.

در سناریوی دیگری از این حالت، میتوان به تعداد فرد پرچم در وسط تخته بازی گذاشت مثلا پنج تا. و بازیکنی که تعداد بیشتر از نصف (در این مثال ۳ تا) پرچم را به زمین خود آورد برنده است.

فرض کنید یکی از بازیکنان یک تانک سبک برایش باقی بماند و دیگر یک تانک سنگین. تانک سبک هیچ وقت نمی تواند تانک سنگین را نابود کند و تانک سنگین هم هیچ گاه به گرد تانک سبک نمی رسد. این حالت مناسب بازیکنان کم تجربه تر هست.

تصرف با سه نیرو: دقیقا مثل حالت قبلی تانک فرماندهی نداریم و طرح نقشه را هم آزادانه می توان انتخاب کرد. هدف هر بازیکن این است که با سه تانک از خط زمین حرف بگذرد و آن را تصرف کند. بازیکنی که اول موفق شود برنده ی بازی است (حواستان باشد که عجله برای تصرف با دو تانک گزینه خوبی نیست چرا که تانک های کم تری برایتان باقی می ماند تا سومین تصرف را انجام دهید و حریف می تواند تانک هایی که در صفحه بازی هنوز باقی مانده اند را شکار کند و دیگر شانسی برای تصرف با تانک سوم نداشته باشید) اگر دو بازیکن به این هدف نرسیدند هر بازیکنی که تانک بیشتری را از خط حریف عبور داده پیروز خواهد بود. اگر هر دو به یک اندازه تانک عبور داده اند بازی مساوی خواهد بود.

تصرف پرچم: این حالت را می توان در هر نقشه ای با هر اندازه ای که چهار خانه ی وسط آن خالی هست و موانعی در آن نیست بازی کرد. یک پرچم دقیقا در وسط تخته بازی گذاشته می شود. هدف بازی این است که

بازی چهار نفره

طوری باشد که دیگر نتوانند هم دیگر را نابود کنند.

بازیکنانی که در زمین باقی ماندند و هنوز تانک دارند، امتیازات تانک هایشان را به امتیازهایی که از نابودکردن تانک دیگران به دست آورده اند اضافه می کنند و جمع می زنند (به یاد داشته باشید در این وضعیت نیز داشتن تانک فرماندهی دو امتیاز محسوب می شود) بازیکنانی که تمام تانک هایشان را ازدست داده اند امتیازشان فقط از تانک هایی که نابود کرده اند به دست می آید. کسی که امتیاز بیشتری داشته باشد برنده است.

همچنین، بازی را میتوانید محدود به تعداد مشخص نوبت کنید، مثلا اول بازی با هم توافق کنید که بازی را تا ۱۵ نوبت ادامه می دهید و هر کسی ۱۵ بار تانک هایش را حرکت بدهد وقتی نوبت ها تمام شد هرکسی که امتیاز بیشتری دارد برنده است.

انعطاف بالای بازی این اجازه را به شما می دهد تا چهار نفره بازی کنید. برای تفاوت رنگ تیم ها از هم از پرچم استفاده می شود. یک تیم سفید بدون پرچم و تیم دیگر سفید پرچم دار است و تیم دیگر سیاه بدون پرچم و تیم آخر سیاه پرچم دار است. تانک فرماندهی با یک آنتن یا یک پرچم متفاوت مشخص می شود. نقطه شروع بازی و نحوه ی چرخش نوبت بین بازیکنان را می توانید در تصویر بعدی ببینید.

همه با هم دشمنند یعنی هر بازیکن برای خودش بازی می کند و تانک های سه بازیکن دیگر را نابود می کند.

در این نوع بازی پیروزی با تصرف و کیش مات وجود ندارد و تانک فرماندهی هم همانند دیگر تانک ها نابود می شود، تنها تفاوتش این است که نابود کردن تانک فرماندهی امتیاز بیش تری دارد: زمانی که هر بازیکن یک تانک معمولی را نابود می کند یک امتیاز می گیرد، ولی با نابود کردن یک تانک فرماندهی دو امتیاز می گیرد (یک نفر باید امتیازات بازیکنان را ثبت و یادداشت کند).

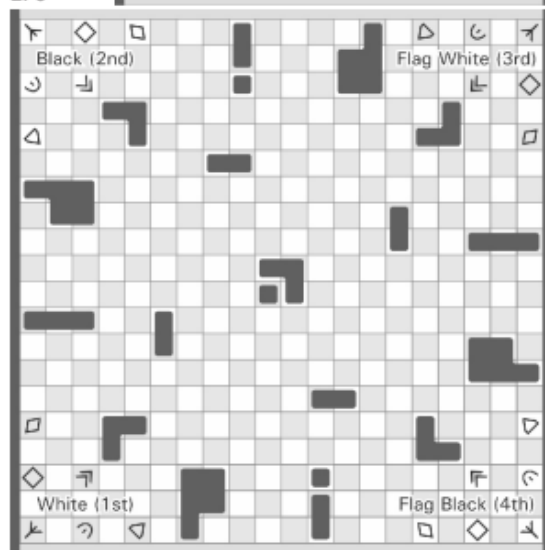
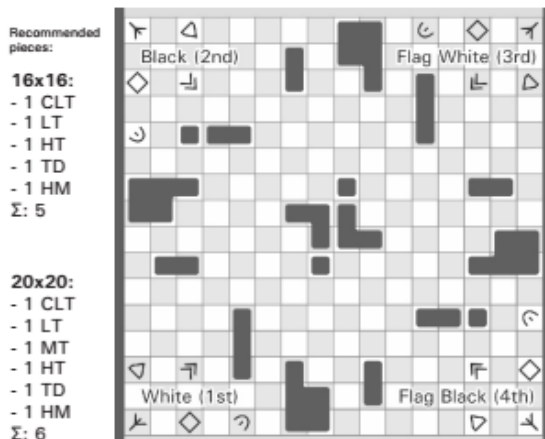
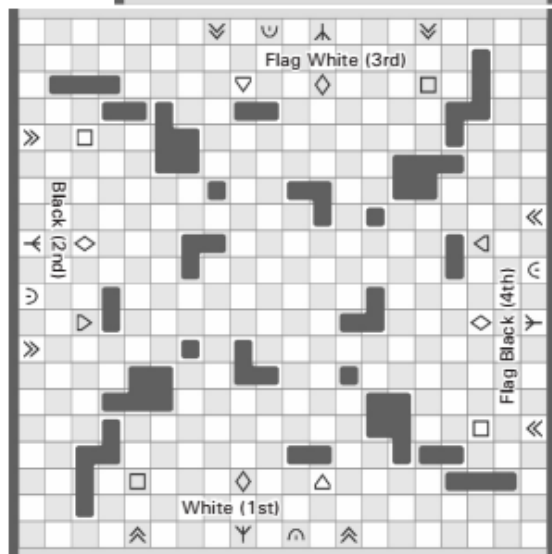
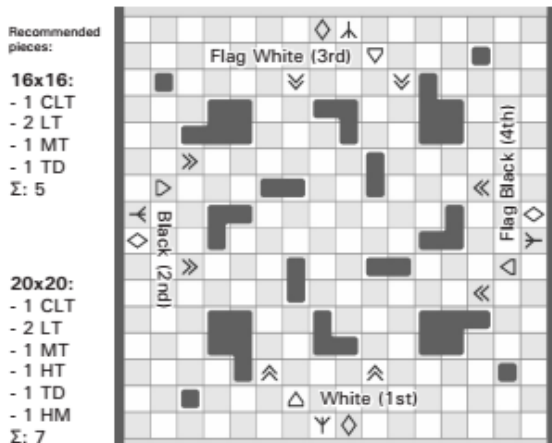
معمولا بازی وقتی تمام می شود که سه بازیکن از چهار بازیکن تمام تانک های خود را از دست بدهند، البته حالتی هم ممکن است پیش بیاید که بعضی تانک ها نجات پیدا کنند و نابود نشوند و وضعیت

گوشه

نقطه ی شروع بازی برای بازیکنان بسیار امن هست، اگرچه تانک ها خیلی سریع از طرف های مختلف در معرض خطر قرار میگیرند اگر بدون دقت حرکت کنند.

همه برای پیروزی

طراح این نقشه Marcos Hidalgo هستند. نقطه شروع بازی اطراف نقشه هست و چون حاشیه ی نقشه خالی است و مانعی وجود ندارد خیلی سریع همسایه ها به هم حمله می کنند.



در مورد تانک هایی که از آن ها الهام گرفته ایم

در زمان های دور، ماشین های متحرکی وجود داشته که از پیاده نظام محافظت می کردند و بعضی از آن ها اسلحه هم داشتند (مثل منجنیق) . اولین نمونه ی تانک توسط بریتانیا با نام "ویلی کوچک" در سال ۱۹۱۵ میلادی ساخته شد. اولین تانک تولید شده در مقیاس انبوه در سال ۱۹۱۶ و با نام "مارک اول" ساخته شد. برای اولین بار، مارک اول در برابر آلمان ها در تاریخ ۱۵ نوامبر ۱۹۱۶ به کار گرفته شد. در طول جنگ جهانی اول، آلمان ها یک نوع تانک با نام A7B ساختند در حالی که فرانسوی ها سه نوع تانک ساختند که تانکی به نام Renault FT-17 تولید انبوه شد. ویژگی اصلی این تانک یک برجک چرخان بود که رویش توپ یا مسلسل سوار می شد، طراحی ای که به یک استاندارد برای طراحی تانک تبدیل شد.

پس از جنگ جهانی اول، محققان نظامی استفاده از تانک ها را در کنار پیاده نظام پیش بینی کردند. در طول جنگ جهانی دوم، آلمان ها یک تاکتیک خلاقانه در استفاده از تانک ها به کار بردند و نشان دادند که تانک یک نیروی حمله کننده ی تخریب گر است.

هر تانک سه مشخصه اصلی دارد: زره، قدرت آتش، قدرت مانور و حرکت. وظیفه ی اصلی طراحان تانک تعادل بین این سه مشخصه است.

دسته بندی خاصی برای تانک ها وجود ندارد، چرا که هر کشوری تانک های مخصوص خود را دارد. یک دسته بندی پایه بر اساس وزن می باشد: سبک، متوسط، سنگین. البته این دسته بندی را هم با مدارا انجام می دهیم مثلا تانک پلنگ آلمانی (Panther) متوسط به حساب می آید ولی وزنش از بعضی تانک های سنگین هم بیش تر است.

در ابتدای جنگ، بیشتر کشورها تعداد زیادی تانک سبک وزن در ارتش خود داشتند. تانک سبک به دلیل زره ضعیف تر، وظیفه اش مقابله با پیاده نظام و شناسایی موقعیت دشمن است. در این بازی ما تانک سبک را از تانک BT-7 و T-50 شوروی الهام گرفته ایم که برجکش در جلوی آن قرار دارد و شبیه یک وسیله با سرعت هست.

تانک های متوسط یک نقش تقریباً همه کاره و مشخصه هایشان متعادل است (از نظر سرعت، زره و قدرت آتش) . تانک پانزر چهار، تنها تانکی بود که در کل جنگ ساخته شد در حالی که تانک T-34 و شرمین بیشترین تعداد تولید را داشتند. در این بازی تانک متوسط مثل هیچ تانک واقعی نیست اگرچه تانک T-34 مبنای ما برای الهام گیری بود. برای طراحی تانک دولول از مدل واقعی تانک M3 Lee آمریکایی الهام گرفته شده است.

بعد از این که آلمان ها با تانک های فرانسوی و انگلیسی مواجه شدند شروع به کار بر روی یک تانک سنگین کردند. قبل از این توسعه، تانک های

سنگین GMC M12 آمریکایی است و مدل خمپاره انداز متوسط Wespe آلمانی است.

در مورد تانک های تخریب چی می توان گفت که چیزی بین تانک و توپ خودران هستند. به جای برجک چرخان، تفنگ های کالیبر بالا بر روی شاسی شان نصب شده تا از تانک ها و پیاده نظام از فاصله ی نزدیک پشتیبانی کنند پس یک زره خوب هم نیاز دارند. شبیه تانک های تخریب چی، تانک هایی وجود دارند که بر روی آن ها خمپاره انداز نصب شده و با یک زره قوی در جلو به طور مستقیم شلیک می کنند، نام این تانک ها شکارچی است. مثل تانک های Brummbar آلمانی و SU-152 شوروی. مدل تانک تخریب چی در این بازی ترکیبی از طراحی چند تانک است. همچنین تانک قاتل بر اساس تانک آلمانی Jagdpanzer 38 Hetzer طراحی شده است.

آمریکایی ها تانک های تخریب چی را ساختند ولی با طراحی متفاوت از تانک های آلمانی و شوروی. شاخص ترین این تانک ها M18 Hellcat می باشد. زره بسیار سبکی داشت و خیلی سریع در موقعیت قرار می گرفت، سپس از راه دور به تانک های دشمن شلیک می کرد و با سرعت فرار می کرد. این تانک بدون برجک، مدل الهامی ما برای تانک شکارچی است.

تانک های دوزیست اصولا باید سبک وزن و کم زره باشند. وظیفه ی اصلی آن غلبه بر موانع آبی است (رودخانه ها و دیگر موانعی که هنگام پیاده

آلمانی در برابر تانک های T-34 و KV-1 شوروی خیلی پیش پا افتاده بودند. برای مبارزه با این تانک ها، آلمان ها خیلی سریع تانک های سنگین تایگر (ببر) را توسعه دادند. بعدتر تانک های IS-1 و IS-2 شوروی برای مقابله با تانک های پلنگ آلمانی ساخته شدند. آمریکایی ها هم شروع به ساخت تانک های سنگین کردند ولی هیچ کدام از آن ها در جنگ استفاده نشد. تانک سنگین این بازی بر اساس تانک تایگر طراحی شده است.

آلمان ها گام را یک قدم فراتر گذاشتند و زره و اندازه ی تانک های سنگین را بسیار افزایش دادند و به طراحی تانک های فوق سنگین رسیدند ، البته هیچ کدام از طراحی ها به نتیجه نرسیدند و معلوم شد پروژه موفق نبوده است. تانک فوق سنگین این بازی الهام گرفته از تانک Panzer VII Maus هست.

در صحنه های درگیری بزرگ تر، توپ های خودران هم یک نوع تانک به حساب می آیند. در طول جنگ، انواع مختلفی از توپ های خودران طراحی و تولید شدند و بر اساس منطقه شان دسته بندی می شوند. یک تفاوت اصلی بین این ادوات و تانک ها تسلیحات آن هاست. توپ های خودران نقش پشتیبان تانک ها را دارند، از فاصله های دور، پشت خط مقدم و با کالیبرهای بزرگ به کار گرفته می شوند. معمولا قسمت چرخان ندارند و چون پشت خط مقدم به کار گرفته می شوند زره خیلی سبکی دارند. مدل خمپاره انداز

مجهز به راکت انداز ۳۸۰ میلی متری بود و به منظور درگیری با سنگر و پیاده نظام استفاده می شد. خمپاره انداز سنگین از این تانک با اینکه مشخصات متفاوتی دارد الهام گرفته شد.

* تانک های ستاره دار در بسته مکمل موجود هستند.

کردن افراد از کشتی وجود دارند). تانک دوزیست در این بازی از تانک آمریکایی (LVT(A) الهام گرفته شده است.

جدا از انواع مختلف تانک هایی که در موردشان صحبت کردیم، تانک هایی در جنگ جهانی دوم استفاده شدند که تانک های مهندسی بودند که معمولا بر روی شاسی تانک های دیگر سر هم می شدند. عبارتند از: بولدوزر (تانک بلدوزور و بلدوزور سنگین)، مین روب (تانک مین روب)، جرثقیل (خودرو تعمیرکار)، پل های موقت (تانک پل زن) و به همین ترتیب.

تانک های نیمه شنی دار بیشتر در آلمان و آمریکا استفاده می شدند. این تانک ها ماموریت های مختلف داشتند از امدادی بگیر تا جنگی (مخصوصا در آلمان). مدل های جنگی مجهز به تفنگ های کالیبر مختلف، خمپاره انداز و حتی موشک انداز می شدند. خمپاره انداز سیک بر اساس مدل آمریکایی M21 MMC می باشد و موشک انداز بر اساس Wurfrahmen 40 آلمانی هست.

خودروهای زرهی چرخدار جنگی با ۲،۳ یا چهار محور در تعداد کم تری تولید شدند. به خاطر سرعت بالایشان بیشتر در عملیات های شناسایی و دیده بانی از آن ها استفاده می شد. تانک راکون از مدل آمریکایی M8 Greyhound الهام گرفته شده است.

Sturmtiger یک خودروی خاص و بی نظیر بود که توسط آلمان ها ساخته شد. این تانک زره نازکی داشت ولی