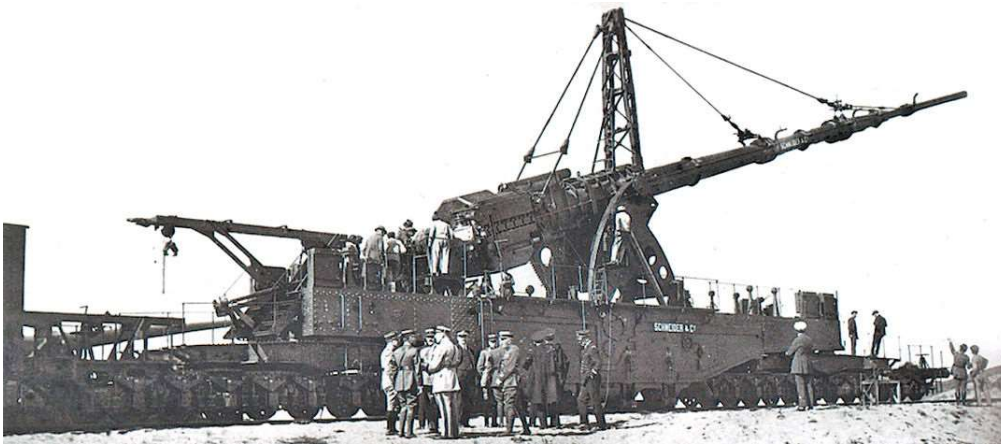


# Игра «Танчики»

В игре «Танчики» особое внимание уделяется соблюдению основных законов физики. Снаряды танков летят в одной из наиболее правдоподобных моделей Земной атмосферы – в адиабатической атмосфере, в которой на них действует сила сопротивления воздуха, пропорциональная квадрату скорости. Во время работы над проектом учитывались реальные попытки человечества создать сверхдальнобойные орудия, например сверхтяжёлое орудие «Колоссаль», из которого германские войска во время Первой мировой войны обстреливали Париж.



Максимальная дальность выстрела такого орудия в 130 км достигалась при начальном угле полёта в 55 градусов за счёт того, что около 100 секунд из 175 снаряд летел в стратосфере, где сила сопротивления воздуха значительно уменьшалась.


**Ganz geheim.**  Nr. \_\_\_\_\_

## Schußtafelauszug

für die  
 **lange 21 cm Kanone  
 in Schießgerüst**  
 mit Sprenggranaten I. 4,5 m. Bdz. u. Jz.  
 (mit Haube).

Gewicht des Geschosses: 104 bis 106 kg  
 der Sprengladung: 6,85 kg (Fp. I)  
 Ladung in der Hauptkartridge:  
 70 kg R. P. C 12 (1230 × 20 8).

Die Schußtafeln sind aufgestellt für 761 mm Barometerstand.  
 Unter Barometerstand ist derjenige am Geschühaufstellungs-  
 ort und nicht der auf Meeressniveau reduzierte zu verstehen.

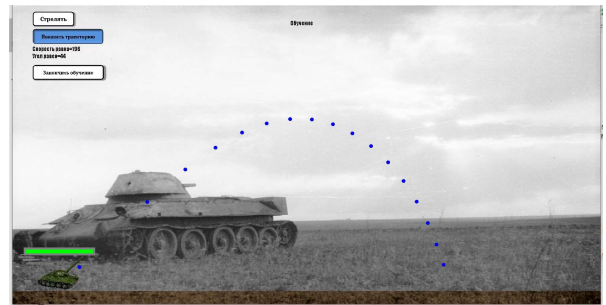


Berlin, 1918.  
Reichs-Marine-Amt.

**Reduzierte Schußweitentafel für 50° Erhöhung  
 bei 761 mm Barometerstand, Schußrichtung SW  
 und 15° Pulvertemperatur.**

Reduzierte Entfer- nung	Anfangs- geschwin- digkeit	Seiten- verdrän- gung	An- schlag		An- schlag- zeit	Endge- schwin- dig- keit
			Grad u. V., 1000	Zeit		
128	1646	49	55 <sup>8</sup>	182,6	763	
126	1635	49	55 <sup>7</sup>	180,3	756	
124	1624	49	55 <sup>6</sup>	179,1	749	
122	1613	49	55 <sup>5</sup>	177,8	741	
120	1602	49	55 <sup>4</sup>	176,6	731	
118	1590	49	55 <sup>3</sup>	175,4	721	
116	1579	49	55 <sup>2</sup>	174,3	713	
114	1568	49	56	173,2	707	
112	1556	49	56 <sup>2</sup>	171,8	702	
110	1545	49	56 <sup>1</sup>	170,5	698	
108	1535	49	56 <sup>0</sup>	169,4	693	
106	1524	49	56 <sup>9</sup>	168,7	688	
104	1513	49	56 <sup>8</sup>	167,7	683	
102	1502	49	56 <sup>7</sup>	166,6	677	
100	1491	49	57 <sup>1</sup>	165,4	671	
98	1480	49	57 <sup>2</sup>	164,1	665	
96	1468	49	57 <sup>3</sup>	162,7	659	
94	1456	49	57 <sup>4</sup>	161,3	652	
92	1444	49	57 <sup>5</sup>	159,8	644	
90	1431	49	58 <sup>9</sup>	157,7	636	
88	1419	49	58 <sup>7</sup>	156,1	628	
86	1406	49	58 <sup>6</sup>	154,2	619	
84	1394	49	58 <sup>5</sup>	152,3	610	

В моём проекте я получил схожую зависимость дальности стрельбы от начального угла полёта снаряда:

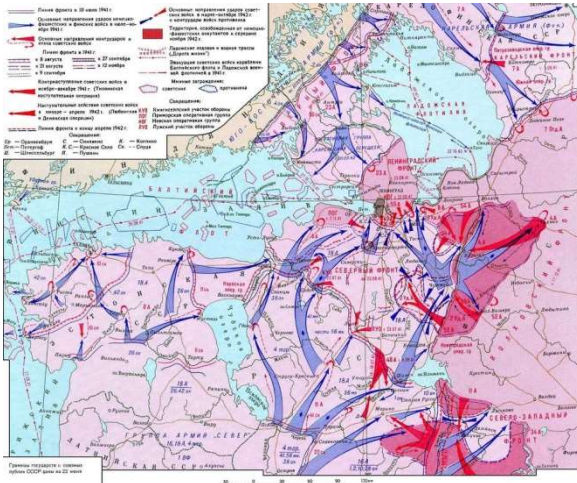


Начальный угол полёта 59 и 45 градусов

Игровой процесс состоит из 3 уровней с возрастающим уровнем сложности, где игроку предстоит сразиться с разными типами врагов:



Для развития общей эрудиции пользователей, привлечения внимания молодёжи к истории нашей Родины, фоном для каждого уровня служат фотографии времён Второй мировой войны, а во время перехода между уровнями игроку показываются карты наиболее известных сражений Великой Отечественной войны 1941-1945, где могли бы происходить события следующего уровня.



Управление игровыми действиями осуществляется с помощью мыши (тачпада) и клавиатуры. Игра циклична: если вы выиграете все сражения, вам будет предложено начать игру заново либо закрыть программу.

P.S. Удачной игры!!!)

