Geschütz

Die Kanone eines Panzers beginnt zu aller erst im sogenannten "Stock" Zustand.
Das bedeutet dass es die Standard Kanone im Technologiebaum ist.

Diese Standardkanone ist fast immer erstmal gewöhnungsbedürftig, ausser sie ist die selbe Kanone wie die beim Vorgänger als letztere zum Einsatz kam.
In diesem Fall hat man womöglich die Problematik dass durch das höhere Level z.B. der Schaden oder die Durchschlagskraft gegen Top Tier Panzer nicht mehr effektiv sind.
Bei der Durchschlagskraft kann man durch Gold Munition definitiv nachhelfen und somit die Ausbeute an ausgeteiltem Schaden erhöhen.
Der verursachte Schaden ist in der Regel aber eher ausreichend.
Das beeinflusst erstmal den Spielstil, da man anfangs kürzer treten muss und um erfolgreicher zu sein, von Positionen aus angreifen sollte aus denen man nicht unbedingt im Mittelpunkt steht.
Auch als Top Tier sind die eigenen Fähigkeiten im Allgemeinen noch nicht so ausgereift, dass man es zum Beispiel mit gleichwertigen, evtl schon Top erforschten Panzern aufnehmen kann.
Deshalb ist stets Vorsicht geboten!

Bei ungewohnten "Stock" Kanonen ist die Genauigkeit häufig noch nicht so ausgereift, bzw die Penetrationskraft ebenso.
Ganz zu schweigen von der Feuerkadenz sollte dies beachtet werden.

Man sollte die Mankos z.B. mit Buffood (Zubehör um die Besatzungfähigkeiten um 10% zu erhöhen) ein Stück weit verbessern.
Ebenso ist es zu empfehlen sich ein paar Kreditpunkte zu sparen um bei der eigenen Besatzungsfähigkeit gleich mit 75% einzusteigen.
Dies verbessert sowohl die Einzielzeit, als auch die Nachladedauer (Feuerkadenz), sowie die Streuung der Kanone.
Nebenbei noch die Fähigkeiten wie das Wenden des Panzers oder die Turmdrehgeschwindigkeit.
Je nachdem welchen Panzer man fährt ist es auch zu empfehlen eine verbesserte Lüftung mit einzubauen, die die Besatzungsfähigkeit nochmal um 5% erhöht.
Bei manchen Modellen wäre aber eine andere Modulkombination empfehlenswerter. Man muss das im Einzelfall entscheiden.
Z.B. sind manche Panzer so ungenau und laden so langsam nach, dass es eher Sinn macht einen Stabilisator, Ansetzer und den verbesserten Waffenrichtantrieb einzubauen, um es im Kampf wesentlich einfacher zu haben.
Eine präzisere Kanone kann den Erfolg um einiges erhöhen, da man schneller und eher den Gegner trifft, und sich selbst deshalb schneller wieder zurück ziehen kann.

Umgekehrt sollte man auch bedenken mit welchem Panzer man es vor sich zu tun hat.
Dazu kann man im Lexikon unter Nachladedauer einiges lesen.

Die Kanoneneigenschaften weisen Nationen-bedingt typische Eigenschaften auf.

Deutsche Kanonen sind beispielsweise sehr präzise im Vergleich mit gleichwertigen Panzern der anderen. Mit der Schusskraft und Penetration kann man arbeiten.
Die Russischen sind eher ungenau, dafür besitzen sie im Vergleich einen höheren Schadenswert.
Die Briten laden sehr schnell nach, und sind dafür eher schwach in Sachen Schaden.
Und die Amerikaner sind in allen Belangen ausgeglichen.

Die Trollkanone:
Auffällig durch den geringen Durchschlagswert und der hohen Schusskraft ist die Trollkanone vor allem mit HE sehr effektiv.
Man sollte wenn man sie eingebaut hat darauf achten dass es umso effektiver ist, weniger gut gepanzerte Stellen anzuvisieren.
Allgemein sind die effektiven Stellen mit der HE Munition "gelb" angezeigt.
Doch ist ein Schuss in die Seiten oder ins Heck noch wirksamer.
Die Trollkanone ist in jedem Fall die ungenauere Kanone, deshalb verwendet die Mehrheit lieber die anderen Kaliber.
Man sollte seinen Spielstil dafür anpassen.
Man beachte dass man keine Garantie hat wieviel Schaden beim Gegner ankommt.
Bei Panzern wie z.B. die SU oder ISU der russischen Jagdpanzerreihe, ist man damit aber sehr effektiv sofern man trifft.

400 - 600 Schaden in der Regel machen einiges her.

Bei den besseren Kanonen, die man im Laufe des Technologiebaums erforschen kann, verbessern sich je nach Panzerwahl die verschiedenen Attribute.
Vorteilhaft neben der Streuung, ist es wenn man darauf achtet eine höhere Durchschlagskraft zu wählen.
Durch sie kann man auch bei den höheren Tiers eher durch kommen und kann aus mehreren Positionen im Kampf agieren!

Die Einzielzeit erklärt wie lange es dauert bis sich der Zielkreis vollständig geschlossen hat.
Bei einem Wert von z.B. 3.0 dauert es 3 Sekunden bis sich der Kreis vollkommen auf die Größe des Streuwertes geschlossen hat.
Ist der Streuwert höher bleibt der vollständig geschlossene Kreis auch größer.
Man trifft den Gegner nicht unbedingt da wo man hin zielt wenn man nicht komplett einzielt. Ausser man ist irgendwann geübter und kann auch mal schneller schießen, trifft dann eher um sich einen zeitlichen Vorteil zu verschaffen.
Deshalb sollte man gewisse Fakten seiner Kanone berücksichtigen.

Der mittlere Schaden ist dementsprechend zu beachten, dass wenn man ihn kennt, in einer Situation in der mehrere Gegner um einen sind, z.B. der Gegner mit weniger Lebenspunkten als dieser mittlere Schadenswert ist zuerst beschossen wird.
Dadurch ist schnell eine Kanone weniger im Spiel und man kann sich besser auf den Rest fokussieren.
Dazu bekommt man in seiner Killstatistik noch einen weiteren Punkt dazu.

Ich hoffe das wird Einigen einen guten Überblick über so mancherlei Fakten über das Thema Kanonen geben