

Tabuľka bojového modelu	Počet zásahov			Čas v sekundách		Signál z „hríbu“ po oživení
	*1 Mierné spomalenie	*1 Silné spomalenie	Zničenie	*2 Nezraniteľnosť po zásahu	Oživenie tanku po zničení	
Lahký tank	1	2	3	15	15	1
Stredný tank	1	4	6	12	15	2
Ťažký tank	1	5	9	10	15	3

\*1 znamená zníženie maximálnej rýchlosti, ktorou sa vozidlo môže pohybovať

\*2 Po každom „oživení“ nemožno vozidlo zostreliť po dobu uvedenú v tabuľke

**Po každom zásahu vozidlo zastane a nemôže sa pohybovať 2 sekundy!**

Battle mode table	Hit count			Time in seconds		Mushroom blinks after power up
	*1 Slight slow down	*1 Strong slow down	Destruction	*2 Invulnerability after a hit	Delay until resurrection	
Light Tank	1	2	3	15	15	1
Middle Tank	1	4	6	12	15	2
Heavy Tank	1	5	9	10	15	3

\*1 means the reduction of the maximum speed at which the vehicle can move.

\*2 After each "resurrection" the vehicle cannot be shot down for the time indicated in the table.

**After each shot, The vehicle stops and cannot be moved for 2 seconds!**