

War Thunder — Lurkmore



Я нихуя не понял!

В этой статье слишком много мусора, что затрудняет её понимание.
Данный текст необходимо [очистить](#), либо вообще снести нахуй

«Первое правило War Thunder: никому не говорить о War Thunder.

Второе правило War Thunder: не приглашать друзей в War Thunder.

Третье правило War Thunder: не играть в War Thunder.

»

— Анонимус ^[1]

«Блять, ну пидорская игра! Просто, нахуй я в это говно играю?! »

— Официальный обзорщик War Thunder о War Thunder ^[2]

«Над полем танки пролетали,

Китайцы шли в смертельный бой,

Деньгой донатеры шуршали,

Картон китайский дорогой.

Голдовы пульки исчезали,

Не баги это, Бог с тобой,

И читера над нами ржали,

И сервер снова дал отбой.

На ДЭВе много обещают,

Течет слюна сама собой,

Но вновь механики лажают,

И снова тундра Жопаболь.

»

— народное

War Thunder (*вротандер, варсрандер, багтандер, тундра, тандыр, мир ваншотов, хуткина поделка, надм. Гром войны*) — безблагодатная сессионка про военную технику от почетных трешеделов российского игростроя — компании Gaijin Entertainment, выпустившей такие нетленки как [Бумер: Сорванные башни](#), [Lada Racing Club](#), [Волкодав: Путь война](#), [Братва и кольцо](#), [Две сорванные башни](#), [Параграф 78](#).

Описание

Игра пишется российской ([оффшорно-кипрской](#), [точнее](#)) компанией Gaijin Entertainment (ака [гайдзины](#), [улитки](#), бурж. [gayjews](#)).

Компания усиленно позиционирует себя как небольшой

«независимый разработчик», — видимо, для того, чтобы создать у

неискушенного куна впечатление, что игру пилят полтора кодера в гараже на коленке, и вызвать острое

желание [помочь им материально](#). Однако все не совсем так — в штате больше 200 человек, три офиса в России, офисы в Великобритании и Германии. В течение 4-х лет игра находилась на стадии бесконечного бета-теста, но, несмотря на это, разработчики не гнушались сдирать [бабло](#) с игроков. 21 декабря 2016 года таки релизнулась вместе с вводом наземки для анимешников. Доступно рубилово на самолетах, танках и кораблях.

Примечательно, что все виды техники могут рассекать в одном бою. По заявлениям улиток, игра преследует [реализм и историчность](#), что не помешало им выпустить пару никогда не существовавших 10,5 cm Tiger II, Panther II, R2Y2 аж трех модификаций, не говоря уже о бесконечных прототипах.



Игра декларирует разнообразие режимов — от упрощенной аркады до [фулл-Ъ-реалистичного симулятора](#), но на деле представляет собой аркаду различной степени сложности. Трю-вирпил, порадовавшись игрой на бесплатных резервах-бипланах и потратив время/деньги на прокачку веток штурмовиков или бомберов, высрет нехилую гору кирпичей, обнаружив, что большинство не одноместных самолетов вместо кокпита имеют мутную заглушку, гордо именуемую «прототип кабины». Но даже те кокпиты, что есть — некликабельны и зачастую выдают неверную информацию на приборы. А уж кабин штурманов-бортинженеров-радиостов в «Тундре» нет ни на одном самолёте, хотя и есть кабины стрелков для самолетов с одним оным. Настройка летной модели — не лучше, самолеты не имеют характерных особенностей пилотирования, а уж штопор — просто цирк.

[Сравнение летных моделей Fw-190 в симуляторах DCS, War Thunder и Ил-2: Битва за Сталинград](#)
Тундра vs Ил-2 и DCS. Неадекватная флайт-модель улиток во всей красе

То же самое касается и наземной техники. Никаких боевых отделений танков в игре не замоделено в принципе. Так называемый «симуляторный» режим с серьезными танковыми симуляторами сравнения не достоин вовсе. Автоматические коробки передач (справедливости ради, есть и механическая, но там еще та феррари самого Сталина, что никто не парится и играет на автомате) и круиз-контроль на танках Второй Мировой прилагаются. Системы управления огнем, автоматические системы пожаротушения, выкатив какой-нибудь модный Абрамс, игрок с недоумением обнаружит, что он ничем не отличается от БТ-5 1934 года, кроме стабилизации орудия, вышибных панелей боеукладки и модельки.

На данный момент максимальный суточный онлайн плавает в районе 50к. Скорее всего, там и будет топтаться, ибо игра слишком сложна для дядек с пивом и слишком аркадна для симуляторщиков, а отсутствие баланса и внятного геймплея отбивает любое желание у геймдрота.

История поделия

Как уже говорилось выше, в начале 2000-х компания Gaijin Entertainment прочно завоевала пальму первенства в выпуске всякой игровой непотребщины. В 2009 году руководство решает попаразитировать на старом-добром бренде [Ил-2](#), выпустив его в собственной версии с [немного предсказуемым итогом](#). Ничего не предвещало беды, пока выход [World of Tanks](#) и его коммерческий успех не натолкнул Юдинцевых на идею запилить свой WoT с [самолетами и пилотками](#). Не мудрствуя лукаво, даже название было выбрано однотипное — World of Planes.

<https://www.youtube.com/v=96T6xH9UJ2w>
Гоблин обрабатывает ртом

1 ноября 2012 года стартовал открытый ОБТ. В целом, игра была встречена анонимусом благосклонно: авиация 5 стран-участниц Второй мировой была хорошо и достаточно реалистично проработана, прокачка была легкой и непринужденной, имелись 3 режима разного уровня сложности на выбор (аркадные, исторические и реалистичные бои). Игра привлекала как обычных казуальщиков, до этого не замеченных на поприще симуляторов, так и серьезных жидовирпилоидов, выползших из своего зИл-2, чтобы невозбранно карать приобретенным за годы задротства скиллом клешнеруких нубов. Крайне лояльное комьюнити делало игре хорошую рекламу, и онлайн стабильно рос.



Кровавая картонка улитка следит за тобой, %username%

Но хуитка не была бы хуиткой, если бы не обосралась на ровном месте. Братья Кокаинцевы, рассудив, что проект выстрелил, решили состричь с аудитории побольше бабла. 18 декабря 2013 года вышел патч 1.37, в котором прокачка была усложнена в разы. Если раньше игрок качал всю технику на уровне сразу, то теперь может качать только один конкретный самолет. Самим самолетам были введены модули, без которых крафт и близко не выдает паспортных характеристик. Патч вызвал драму вселенских масштабов, количество побаненных исчислялось сотнями, под раздачу попал даже официальный обзорщик — Алконафтер, которого за отступление от линии партии выставили с голой жопой на мороз, лишив всякой поддержки, многие игорьки, справедливо решив, что их разводят на донат, покинули игру. В дальнейшем страсти поутихли, тем более улитка анонсировала наземную технику — и она выглядела многообещающе.

В тестовом событии бронетехника рассекала по всей авиационной карте Сталинград (то есть в квадрате 15x15 км), соответственно, перед боем надо было совершить немалый марш-бросок, а открытые пространства сами собой подталкивали к танковым дуэлям на больших дистанциях. Словом, максимум реалистичности, все, за что комьюнити ценит игру. Однако вместо больших карт, для наземной техники запилили котлы безумия километр на километр величиной, с наркоманскими перепадами высот и низин и разбросанными по всей карте камнями размером с дом. Подобное уже значительно меньше походило на реальный танковый бой — тачанки ебстали друг друга чуть ли не в упор, прятались за камнями и домами от ответок, а особ хитрые трактористы, забравшись на скалы аки горные козлы, невозбранно херачили проезжавшую внизу мазуту по маркерам, сами оставаясь незамеченными. Веселья во все происходящее добавляла авиация, которая участвовала в бое с самого его начала — ничто не мешало анону взять какой-нибудь Ер-2, и, с высоты 1,5-2 километра, недоступной для зенитного огня, кидать на голову мазуте 250 кг гостинцы. Картину органично дополняли уже привычные замесы в небе, но отсюда, с земли, они смотрелись свежо и захватывающе.

Впрочем, у профильной мазуты от доминирования авиации над их корытами стало [неиллюзорно](#) пригорать. В результате, улитка вводит новую фичу — «небо для героев» — вылететь на самолете в начале боя стало нельзя, а чтобы взять самолет, нужно было получить определенное количество очков активности. Как следствие, самолетов в совместных стало на порядок меньше, а ЗСУ умерли как класс. Весь этот ад, приправленный кучей фирменных улиточных багов, привел к тому, что онлайн стал медленно, но неуклонно снижаться.

Последующие 7 месяцев (известные как «долгое лето без патча») улитки пилили патч, чтобы устранить основные баги наземки, а уже в декабре вводят американскую бронетехнику. В тундру переезжают эмигранты из картошки, онлайн снова начинает

[ГИТЛЕР о War Thunder](#)
Мнение Гитлера на выпиливание маркеров

расти и где-то перед новым годом вернулся к отметке 100 000 в прайм-тайм и американские САУ продолжал расти. Но в феврале 2015 происходит ключевое событие в истории тундры. Из-за кучки дебилов, не нашедших кнопку «Симуляторные бои», в реалистичных боях отключают маркера (танковое РБ и СБ отличалось только наличием маркеров и несколько иначе расположенной камерой). В рандоме творился [Ад и Израиль](#). Без маркеров игроки перестали замечать противника, бывало два вражеских танка стояло рядом на точке и не видели друг друга. Папки из СБ, привыкшие к отсутствию маркеров, натягивали ослепших РБшников. На форуме стоял вой и срач, примерно половина игроков просила вернуть все в зад. Но как и всегда, хуитка плевала на свое комьюнити, и маркера в РБ так и не вернулись. Вместо этого в марте они вводят новую линейку американских САУ, которые за счет высокой скорости заходили по флангам (благо карты размером с пятак) в борта противнику, и пачками выносили всякие Тигры, Пантеры и Исы, не привыкшие параноидально озираться по сторонам. Проблему усугублял фирменный движок улитки, из-за которого вся карта вдали залита какой-то малафьей, за которой ничего невозможно разглядеть, а пиксельные деревья мерцали так, что вызывали кровавые слезы. Такое издевательство игорки терпеть уже не стали, и начали массово покидать проект — от 115 000 онлайн в конце февраля к концу марта осталось тысяч 85 — 90, и он продолжал снижаться. Многие мигрировали в аркаду, а СБ тихо умер. Одновременно с этим увеличивается донатозависимость — двойная награда за первую победу в день для каждой нации заменяется на бесполезную рулетку с сундуками, а стоимость покупки премиум-валюты повышается. Разочарование от событий начала 2015 навсегда остановило тундру в развитии, определив ее нынешнюю нишу. Введение наземки также изменило вектор развития игры, безусловный приоритет был отдан танкам. Фактически, с 2014 года авиация не развивалась (кроме добавления новых моделек) и никаких новых геймплейных фиш для нее не вводилось, в геймплее начался [застой](#) — в результате, десятки тысяч профильных игроков-летчиков, справедливо рассудив, что разработкам на них [похуй](#), покинули проект, поспособствовав еще большему снижению онлайн.

11 августа 2016 года был анонсирован флот. Этого события долго ждали и возлагали на него большие надежды. Особенно опасался релиза улиточного флота Варгейминг, выпустивший свой [World of Warships](#) в той же нише: накануне они запустили несколько акций и всячески давали понять, что без боя сдаваться не собираются. И тут случился третий обосрамс улитки. В то время как игроки ожидали крейсера и линкоры — они были анонсированы за год до этого, — гайджины выкатили никому не нужный малый флот из баркасов и лодок и объявили, что больших кораблей не будет. Комьюнити постигло полное разочарование, а Варгейминге тряслись стены от смеха. Дальнейшие тестовые запуски морских миссий подтвердили обоснованность скептического к нему отношения: малый флот оказался унылым и никому не интересным говном, которое прибывает на стадии закрытого бета-теста уже два года.

В мае 2017 улитка в очередной раз [просрала все полимеры](#), выкатив на анонс свой самый эпический долгострой, пилившийся аж с 2013 года — режим «Мировая Война». В 2013 году все было многообещающе: тысячи игроков на глобальной карте, распределение полков по сторонам, асимметричный баланс, влияние каждого сражения на глобальное соотношение сил, динамически меняющаяся линия фронта и даже возможность изменить ход истории — многие игроки этот режим очень ждали. На деле же Мировая Война оказалась обыкновенными рандомными боями с предустановленными сетапами на все тех же картах, но с маркерами и возрождениями. Сами бои ни на что не влияют — исторически некорректная победа (например, победа Германии в битве за Москву), не приносит ничего, кроме ресурсов. Впрочем, [всем похуй](#), ибо полководчеров в игре весьма мало.

Поняв, что рыбнадзор и мировая война — это хуита, не способная не только привлечь новую аудиторию, но даже удержать старую, летом 2017 улитка анонсирует «новую эру» игры, сводящуюся к появлению современных танков. Вопреки радужным ожиданиям целевой аудитории, современные танки оказались еще большим миром ваншотов и превратили игру в еще больший кустодроч, попутно способствуя размазыванию онлайн и похоронив весь баланс на высоких рангах. В июне 2018 года поделие вышло на X-Vox — впрочем, даже мизерного увеличения онлайн не произошло, зато была окончательно проебана хваленая оптимизация, в результате игорки на топовом железе вынуждены играть на средних настройках с 30 фпс, периодически ловя его просадки и фризы.

С августа 2018 Улитки осознав, что онлайн не сильно растет даже с современными танками (50-60к в праймтайм) анонсировали вертолеты. Впрочем, многие игроки к ним отнеслись скептически, и релиз показал, что обоснованно. Вертолеты как никакая другая техника были сделаны на отъебись. Вместо правдоподобной физики вертушки получили летную модель от анальной гравипапы с неадекватным управлением и модель повреждений состоящую из двух (двух, Карл!) хит-боксов — фюзеляжа и хвостовой балки. Даже полноценные кабины запилить не удосужились — на полностью цифровом Вайпере 2011 года стоят приборы от Тандерболта середины Второй мировой. Добавив вертолеты 2010-х (!) — Вайпер и Ми-35 — улитка не озаботилась дать им современное вооружение — в результате, тот же Вайпер стреляет древними TOW-2, стрелять которыми ИРЛ ему не позволяет их несовместимость с его системой управления вооружением. Игральность класса, как и следовало ожидать, оказалось околонулевой — зависнувший ведролет на изи сбивается птуром из танка, а штурмующий — огнем из зенитки или пулеметом, но большинство вертушек уничтожается еще на респе самолетами. Все это с мизерной доходностью (в несколько раз ниже, чем у самолетов) превратили вертушки в очередной мертворожденный класс техники и очередной обосрамс в длинный послужной список улитки.

В октябре 2018 гайджины, наконец, релизнули свой флот. Как и следовало ожидать, улитка смогла обосраться абсолютно со всем — с геймплеем, картами, задачами, балансом, моделью повреждений. Если ИРЛ морские сражения — это бои эскадр и работа в строю в кильватере, то у улиток — все те же коридорные бои в луже между островами за кружки. Старые баги не исправлены, предложения комьюнити проигнорированы. За два года теста смогли только наплодить новых моделей кораблей. Зато доступ к флоту продали целых три раза — сначала продавали пакетный баркас, дававший доступ на ЗБТ, затем продали пакеты с эсминцами, а после релиза — продали пакеты с доступом к британскому флоту (хотя почти все его корабли были на тесте). Особую пикантность ситуации добавляет тот факт, что для больших кораблей улитка таки ввела значение прочности — пресловутое хэ-пэ, тем самым скопировав механику Варгейминга, которую до этого самоотверженно поливала говном. Понятно, что просчитать расположение, защищенность и воздействие разных типов снарядов для

каждого из 300 матросов на большом корабле весьма затруднительно, но сам по себе факт характерный. Все это вместе с рандомным уроном превращает морские бои чуть ли не в РПГ с бросанием кубика. Все это вместе с солянкой из кораблей разных наций и разных эпох в одной команде полностью убивает хоть какое-то подобие правдоподобности и реалистичности происходящего. Особенно показательно, что после выхода патча ни один обзорщик тундры не стримил флот (sic!). В конечном итоге, из-за мизерного онлайна в морских боях улитке пришлось добавить в них ботов, а поскольку опыта за ботов дают минимум, прокачка кораблей идет чуть быстрее, чем никак.

В декабре 2018 к вящей радости профильных летунов улитка таки добавляет в игру сверхзвуковые самолеты и самонаводящиеся ракеты. Несмотря на перекосы в балансе и последующее включение боев всех против всех, сверхзвук выстрелил, принесся жизнь в застоявшуюся летку. Но, как и всегда, улитка не была бы улиткой, если бы не сумела обосраться на ровном месте — в феврале она выкатывает микропатч, в котором меняет бронепробитие большинства снарядов в игре. Если раньше бронепробитие настраивалось по документам, теперь улитка, рассчитывает его по формуле Де Марра (с), которая применялась для крупнокалиберных корабельных орудий. Очевидно, что результаты, полученные по этой формуле для танковых пушек, оказались хуйней чуть более, чем полностью, и противоречат не только историческим документам, но частенько и здравому смыслу. В марте 2019 вышел патч 1.87. Носителей 21 хромосомы патч особенно обрадовал введением зенитно-ракетных комплексов, которые аннигилируют любой самолет или танк с первого попадания. Донатящую мазуту — введением 7 ранга бронетехники, сделавшего прежние премы 5 ранга за 2000—2500 деревянных бесполезным мусором, поскольку новые топы они качать не в состоянии.

В сентябре 2019 года улитка выкатывает патч «Ночное зрение» aka Атака клонов. Помимо собственно приборов ночного видения, в ветки чуть ли не всех наций добавили американских репараций, чем окончательно похерили аутентичность матчмейкинга и национальных школ авиастроения. Апофеозом сего действия стало добавление ветки Китая, полностью состоящей из советской, американской и японской техники. И тут уж как не старались обзорщики на контрактах расхвалить Китай тем, что в один сетап можно взять любимые имбы от каждой нации, игроки ешь говно е-ленаты качать нацию никак не хотели, и заслуженно поливали улитку помоями. Видимо, чтобы чуть подсластить эту бочку говна, улитка добавляет в патч долгожданные Миг-21 и Фантом. Внезапно, с ними улитка даже смогла в баланс — битва была равна, бились два говна — потому что Мигу выдали 1 пушку на 60 выстрелов, а Фантому не выдали встроенного вооружения вовсе.

Уже через месяц выходит патч 1.93, продолживший худшие традиции предыдущего — еще больше клонов, количество донатной техники превысило число прокачиваемой, а в завершении этого комбо — еще и новая нация Шведов. Вскоре после выхода патча сообщество дружно справляло очередной юбилей ОФБ игры. Игорьки, как и в предыдущие годы, ждали 50% скидку на всю технику, но получили скидку на пакеты, где к годным машинам в нагрузку шли еще 2 пососных крафта, в результате чего покупка такого пакета ради вожденной имбы даже со скидкой выходила дороже, чем взять ту самую имбу за полную цену. Алсо, на этом фоне поползли слухи, что проект будет закрыт в конце 2020 года, что, вероятно, и является вбросом, но оптимизма фанбоям явно не добавляет.

Достоинства

- Легкость входа. Можно начать играть, имея только мышку и немного мозга. В игру встроен автопилот (режим прицеливания мышью или просто ПМ), включение которого позволяет самолету наводиться на указатель мыши, причем безо всяких задержек в реакции самолета. Вкупе с клавиатурой, это позволяет очень шустро летать без каких-либо нареканий на управление. При этом есть полное управление, в котором мышка превращается в эмулятор джойстика (или можно настроить настоящий джойстик, если он есть) — кнопок управления и систем уже много больше. Так Улитки ухитрились в одной игре собрать достаточность для казуальных мимокрокодилов и любителей симуляторов.
- **Графон!** Хороший, годный рендер с множеством настроек. А движок Daog ажно пятой версии (обновили, попутно порезав возможность убирать прорисовку дальних деревьев, что так нравилось местным рачкам), конечно же **не имеющий аналогов в мире**, выдает нетребовательную, быструю и красивую картинку, хорошо проработанные модели техники, в лучших традициях **УОВА**-игр. Однако с вводом наземки на картах для совместных боев стали заметны значительные проседания FPS. Да и гамма стала гораздо более кислотной. Кислотность настраивается отдельной группой настроек, хитро спрятанных в интерфейсе (*спойлер*: Параметры игры — Настройка постэффектов — Преобразование цветов).
- Относительно реалистичное поведение самолета. Самая главная фишка — даже в аркаде чувствуется, что самолет летит.
- Разные режимы — **ракадные** аркадные бои (АБ), реалистичные бои (РБ), симуляторные бои (СБ), события. Есть динамическая кампания, для одиночного прохождения либо кооператива, а также полностью настраиваемые отдельные бои с **подкидным и стюардессами**. Также есть события, реконструирующие реальные сражения ВМВ, для желающих почувствовать себя Хартманном, Сабуро, Йегером, Бадером или Покрышкиным. Ну, или ебаным неудачником, в зависимости от вашего умения.
- Относительно винрарная система повреждений, без полосок ХП и цифрочек дамага. Куда попал — то и отвалилось. Оторванные и покоцанные части сильно влияют на летные характеристики — потеряв руль высоты, например, даже при полностью живом остальном самолете дорога одна — в землю. Можно убить пилота одной пушкой калибра 7 мм и радостно выслушивать его визги в чате. А можно высадить весь боекомплект и наблюдать, как враг весь дырявый и с оторванными частями пыхтит к себе на аэродром. Впрочем, при более глубоком рассмотрении выясняется, что хваленая система повреждений — очередная наебалово, и ХП таки присутствуют, только размазано по модулям. Постоянные правки прочности модулей приводят к идиотским последствиям — еще вчера ваш крафт был летающим дотом, то сегодня



Либо осколочно-фугасный снаряд из авиапушки, либо зажигательная пуля из пулемёта задела бензобак. А вы

сбивается легче, чем бумажный самолетик, а какой-нибудь истребитель (например, Тандерболт) может с похуйфейсом жрать сотни 20 мм фугасов на зажиме, тогда как стратегический бомбардировщик разваливается от легкой пулеметной очереди.

- Разная погода и время суток, нет правда — тут вам и красивые закаты с рассветами на Британских островах, и бои в облаках над Кореей, и слепящее пилотов солнце далекой Сицилии. Были даже когда-то бои в грозу и ночные схватки, но из-за нытья раков и вирпиллов (НИЧИГО НИВИДНА) их выпилили и оставили лишь в одиночных миссиях. Добавили облачность, из-за чего на части карт в Аркадном режиме вся игра сводится к угадке для «бобров» и «ястребов» — в какой туче противник — ибо видимость в облаках хуевая, от слова совсем. В танковых боях ночные бои таки оставили, хоть и выпадают они редко.

Недостатки

- Первая и главная — баланс, вернее его полное отсутствие. Приготовьтесь к постоянным встречам с превосходящим противником, для которого вы играете в симулятор моба. Обратные ситуации, впрочем, тоже не редкость. А непобедимые имбы, разрывающие рандом и пуканы игорьков — это будни вар срандер. Попадая на дно списка (то есть в бой, где будет техника, старше вашей на +1 по БР), вы практически не имеете шансов не только на победу, но зачастую даже хотя бы на 1 фраг. Впрочем, хуйтка официально заявила, что проблемой это не считает — уменьшение диапазона встреч делает бои «менее интересными». Усугубляет проблему ответственный за болванс и выставление БРов мудака (его имя никогда не называлось), который месяцами в упор не видит имбы, насилующие рандом, особенно если эти имбы хорошо продаются.
- Отсутствие геймплея. Тундра — это игра в бесконечную прокачку техники, модулей и экипажа. Кроме прокачки есть рандомные бои за кружки в поле, унылые до тошноты. Надоело играть в рандоме за точки? Добро пожаловать в события, где все те же бои за точки. Авиационные деатматчи, без тактики и смысла, не лучше. Даже типичные для любой ММО классы (персонажей/техники) фактически отсутствуют — тут нет ни типичных «дамагеров», ни «танков» — любая техника ваншотит сама и ваншотится любой другой. Следуя по пути максимального упрощения, хуйтка даже не озаботилась введением традиционного для ММО класса саппортов (кем в ее реалиях могли бы служить бронированные ремонтно-эвакуационные машины, машины минирования, самолеты-разведчики итд).
- Донат. Не анальный, но решающий. Исследовав и купив новый танк или самолет, счастливый обладатель вожделенного корыта обнаруживает, что получил его в крайне ушатанном состоянии. Потери ЛТХ самолетов доходят до 40-50% (а климб и до 70%) по сравнению с полностью прокачанным), которое потом доводится до эталонных характеристик. На высоких уровнях для прокачки всех модулей надо отлетать over 9000 боев — или пропустить прокачку за то же самое золото, [ИЧСХ](#), чем выше уровень — тем заметнее влияние прокачки самолёта на лётные характеристики. Новенькие танки — не лучше, потери мощности доходят до 20%, заявленная максимальная скорость не достигается. Снаряды, выданные по дефолту, обычно самые неэффективные, и зачастую представляют собой учебные болванки. Особенно «доставляет» танкистам прокачка двух модулей: «Ремкомплект» и «ППО», без которых танк после попадания в него первого же снаряда становится бесполезным куском металлолома, ибо починиться/потушить пожар не может. Игроки непрерывно просят разраба BVV_d (главный по танкам) сделать эти модули базовыми или хотя бы уменьшить кол-во опыта на их прокачку, но по [неизвестным причинам](#) он не делает этого. Прокачкой одной только техники дело не ограничивается. Непрокачанный танковый экипаж дружно отъезжает в лучший мир после первого попадания, танк и имеет скорострельность в полтора раза ниже, чем у боевых товарищей, а летчики уходят спать после малейших перегрузок, в то время как противники преспокойно жмут ручку на 9g. Проблема решается покупкой квалификации «Эксперты» и «Асы» — и вот уже мехвод научился переключать передачи, и наводчик бодро вращает башню, и заряжающий кидает снаряды в топку на отлично, полевой ремонт занимает секунды, а пилоты выдерживают перегрузки лучше, чем космонавты на центрифуге. Отдельно стоит упомянуть про премиум-аккаунт, ускоряющий прокачку и позволяющий собирать под своим командованием зондер-команды из 4 игорьков (нищобродом доступны отряды максимум из 2) для уничтожения александов из рандома в промышленных масштабах. Добавим сюда повышенную боевую эффективность премиум техники по сравнению с бесплатными аналогами (по крайней мере, первое после ее ввода время), и поймем, что без доната в этот анал карнавал лучше не соваться. Такие же мелочи, как возможность использовать любимую имбу два раза за бой, более точные стрелки на бомбардировщиках, возможность клеить 4 наклейки, ускоренную прокачку и царский фарм можно вообще не упоминать.
- Экономика. Начиная с 4 уровня в танковых боях игра всё сильнее требует донат: ремонт становится очень дорогим, развитие модификаций и приобретение новой техники затягивается (на полном серьезе, прежде чем вы исследуете на каком-нибудь свистке все модули, успеете качнуть на нём же два других самолета, хы), а серебряных львов и вовсе стабильно не хватает. Для того чтобы перейти на следующую ветку (приобрести технику, модификацию) нужно играть месяцами, при этом хорошо нагибая. В противном случае необходимые очки развития может быть рано или поздно соберутся, но серебра всегда будет не хватать. Поэтому остается очевидный вариант — донат. Ситуация со флотом ещё хуже, здесь бесплатный ремонт, требующий сутки реального времени за каждый уровень техники, подрубают уже на 2-3 уровне, и это с премом и прямыми руками.
- Все режимы так или иначе имеют серьезные недостатки. Аркадные бои — это вакханалия без какой-либо тактики, Реалистичные бои — игра «кто первый залезет выше всех/перевиражит всех и выебет в сраку», Симуляторные бои — возня с ботами по полчаса + 10 минут ожидания, События — заебавшая всех копияста одного и того же, Танковые бои — унылый кустодроич и сосание у топ-танков, играющих в тир по маркерам, сидя у себя на базе, насос от кумулятивов и ракетных танков, шкерящихся на респе. Впрочем, все бывает очень по-разному.



Обыкновенная американская донатерская вундервафля.

- Баги (отсюда название — Багтандер). Непробития картонной брони под прямыми углами, танкования снарядов лючками мехвода и триплексами, пропадающие снаряды, танки, невидимые танки, невидимые препятствия, в попу дания 37 мм фугасами по самолетам противника без урона, итд итп. Баг-репорты игроков висят годами и зачастую даже не рассматриваются, а за время исправления одного бага в игре появляется несколько новых.
- Целые неиграбельные классы техники — всякие тяжелые истребители, большинство штурмовиков, САУ (кроме специализированных истребителей танков) не имеют ни возможности исторического применения, ни внятных внутриигровых задач, и служат кормом для других классов техники.
- Слоупочная настройка самолетов. Уфолет, нагибающий несколько патчей подряд, пока его не приведут к заводским характеристикам — обычное дело. Пример — Ла-5ФН. Результатом стали эпичные бои в РБ, когда состав команд составляли одни Ла-5ФН. Да-да, за обе стороны. В результате чего «Лавку» понерфили (спустя месяцы боли и страдания) и вдобавок установили конский ценник за премиумную трофейную версию. В 2018 году ситуация повторилась — после очередного патча лучшим самолетом всех времен и народов внезапно стал Тандерболт, присутствующий в игре сразу за три нации — США, СССР и Германию. В результате, все американские и в основном немецкие команды состояли из болтов чуть менее, чем полностью, а рандомные бои за любую нацию представляли собой замес болтов стенка на стенку. В конце концов был попробован нерф в виде ограничения количества тандерболтов на команду, повышения БР и цены ремонта, что не особо помогло, так как улитки додумались апнуть Браунинги. Результат понятен. В патче 1.79 пришёл очередной нерф — у Болтов забрали респаун в воздухе. И... это помогло: Болтов ВНЕЗАПНО стало намного меньше в Авиа-РБ.
- Отношение к премиум-технике. Если в карточке действует негласное правило «прем-танки не нерфят», которому тамошние разрабы неукоснительно следуют (если же и нерфят, то дают шанс вернуть машину за голду), то Улитки клали на него **большой и толстый**. Игроки не могут быть уверены, что купив хороший, годный прем-крафт/танк, идиоты-разработчики в ближайшем миноре не «настроят» ему в говно ЛТХ/ТТХ или задерут БР до небес. Яркие примеры — Дора D-13, о которой ниже, и песочная имба М8А1, которую **задроты** могли выиграть по акции на Новый год. После бодрого ногиба, через недельку разрабы занерфили ему скорострельность с 20 до 9 в/мин и подняли БР с 2.0 до 2.7.
- Настройка вооружения. После каждого минорного патчноута разработчики оставляют маленькую хитрожопую пометочку, АКА «в патчноуте представлены не все изменения», и обычно под этим подразумевается нерфы-апы вооружения. Суть в топ, что если вчера вы, на своем любимом мустанге, с небольшой очереди распиливали совка пополам, то, проснувшись не следующее утро, и предвкушая нОгиб, после маленького патча на пару мегабайт вы всаживаете over дохуя пулек в какого-нибудь ишака, а он довольный с оторванными закрылками и дымящим мотором присаживается на бутылку... аэродром. Владельцам крупнокалиберных дрынов доставляет такое явление, как «спарканье» (от англ. «spark» — «искра») — когда при попадании снаряда взрыв есть — дамага нет. Так что не удивляйтесь, когда вы всадите со своего МиГ-17 половину БК 37 и 23-мм пушек в Хантера и выбьете ему маслобак.
- Возможность моментально пересест из танка в самолет. Возомнил себя Суворовым и обходил противников пол боя нехоженными тропами через Альпы, чтобы нанести сокрушительный удар во фланг? Первый же выпиленный тобой тракторист тут же возьмет самолет с бомбой, и уже зная, откуда ты убил его (килкамера ему заботливо покажет), досрочно демобилизует тебя подрывом твоего танка и пукана.
- РПУ — Режим Персонального Угнетения. Полумифическая сущность, имевшая место быть, по заявлениям разработчиков, до 2015 года, а в реальности периодически появляющаяся с 2016. Эта фица автоматически задеиствуется против тех, кто слишком уж сильно нагибал нубов, мешал балансу или мог быть заподозрен в читерстве. По включению орудия/пушки/пулемёты у игрока перестают наносить урон от слова «совсем», происходят нипробилы под прямым углом в тонкую броню, сама боевая машина теряет в манёвренности в самый нужный момент, а живучесть начинает стремиться к нулю — обычно достаточно крепкий «Фокке-Вульф» разваливался от плевка пулемёта винтовочного калибра, а огромные сараи вроде СМК или Т-35 забирались невесть-как подорвавшим боеукладку единственным осколком залетевшего внутрь снаряда.
- Читеры, **тысячи их!** Каждый месяц улитка банит до 1000 читачков (при 60 000 онлайн), и это только те, кто спалились. А учитывая тех, кто не палится, и тех, кто после бана просто заводит новый акк, становится понятно, что рандом заполнен ими **чуть менее, чем полностью** Справедливости ради стоило бы сказать о том, что в игру недавно добавили ЕАС.
- Отвратительная работа с комьюнити. Улитке плевать на собственных игроков, в хуй не ставит их мнение. Обратная связь? Нет, не слышал. Жри что дают, и не забывай донатить. Хотите обсудить изменение боевых рейтингов? Пожалуйста, но помните — ваши тирады предложений и обоснований, как признался Кеококс, ни на что не влияют — у хуитки есть «статистика». Отвечать на вопросы игроков у хуитки тоже не принято — все «ответы на разработчиков на вопросы игроков» на деле с вопросами игроков (которые зачастую провокационные и неудобные) никак не связаны, и представляют собой выдуманные ответы комьюнити-менеджеров на вопросы, придуманные самими КМ-мами — а с учетом того, что КМы не могут распространяться о ходе разработки игры до официальных анонсов, все эта рубрика являет собой ответы ни на что и вопросы ни о чем.

Best ricochet ever

Не имеющая аналогов модель повреждений

Bounce, bounce! [tank ricochet]

Самая реалистичная механика рикошетов

Игровые нации

Всего в игре 7 основных наций-участников, в которых также добавляют технику «малых», например, Финляндии и Зимбабве Родезии.

США

Самолеты **крылатой демократии** представлены палубной авиацией, сухопутными истребителями и линейкой эпичных тяжелых бомбардировщиков. Вооружение, за редкими исключениями, состоит из расово верных 12.7 пулеметов Браунинга в количестве от 2 до 14 штук, делающих решето из любого истребителя, попавшего в прицел. Впрочем, американские истребители довольно плохо выражат, из-за чего часто испытывают баттхерт

при стычках с более маневренными противниками. Однако не стоит забывать про волшебные закрывки палубных истребителей. Изюминка нации — имбовые бомбардировщики B-25/17/24/29, несущие тонны чугуниевых подарков и бравую команду нигр-стрелков. Из патча в патч крепости становятся то машиной неостановимой имбы с годмодом, то унылым мясом с отваливающимися крыльями. Реактивных янки представлены расово-верными птенцами демократии Сейбрами и УГ-пантерами. В целом, свистки более-менее сбалансированы и не трудны для освоения. Амерские истребители отличает высокая полезная нагрузка и большой выбор подвесов на разных самолетах, начиная от бомб, продолжая базуками и заканчивая мощными ракетами HVAR, в результате чего в совместных боях крайне популярны.

Танки янки, введенные в 1.45, в середине ветки представлены, в основном, 100500 модификациями Шерманов, и Першингов к ТОПовым рангам обзаводятся читерским Абрамсом. Из плюсов нации: прекрасный углы наводки у большинства танков, могучие каморники (если присутствуют), неплохая стабилизация и возможность троллить особо фимозных покреотов. Минусы: откровенно хуевая бортовая броня и унылые [сплошные снаряды](#).

Британия

Несколько однообразная нация, тем не менее гадящая англичанка представляет нам довольно обширный авиапарк, состоящий из перехватчиков, истребителей-бомбардировщиков и многоцелевых двухмоторных истребителей. Вооружение расположено у большей части самолетов в крыльях, из-за чего к нему придется некоторое время привыкать после пересадки с немецких или советских самолетов. По роли являются универсалами, так как сочетают хорошую маневренность, приличную скорость на поздних машинах и скороподъемность, а также мощное вооружение. Тут следует сказать спасибо пушкам Испано, разрывающие на части даже американские бомбардировщики. Из минусов — общая пожароопасность и хлипкость, низкая точность вооружения на некоторых самолётах и слабая способность к убиванию танков и дотов, ведь специализированного штурмовика джентльменам не завезли, а бомбардировщики больше походят на веранды для распития чая, а не на грозные машины американских коллег. Имеют в своем наличии знаменитые Спитфайры, которые с самого старта игры доставляют противникам немало [ярких](#) эмоций, а с после Spitfire Mk.9 альбионцы имбуют так, что заставляют ливать из боя целые команды Дор, Ташек и Лавок.

Джентельменские бронемшины, поначалу бывшие лютыми имбами за счет подкалиберных снарядов, позволяли нагибать команду противника одной рукой, а другой попивать чай, глядя на портрет Черчилля. Суть была в том, что крохотный (по сравнению с обычным ББ) подкалибер порождал внутри танка оппонентов over9000 соколов, летящих со скоростью более 1000 м/с и аннигилирующих экипаж/модули/etc. В одном из обновлений изменили поведение снарядов по наклонной броне, но один хуй, на бритах можно спокойно нагибать, особенно при наличии прямых рук и подспорья в виде британской авиации. В тоже время, отсутствие каморников может осложнять жизнь тем, кто до этого катался на фрицах или советах. Бриты раскрывают себя на 3-м ранге (и чуть — чуть на 2-м) когда появляется легендарная 17-фунтовая Королевская палка-нагибалка, позволяющая пробивать сплошными болванками все, что попадет в перекрестие прицела. За счет очень настильной траектории можно насиловать шушпанцеры прочих стран за милю, особенно на картах, построенных по типу «перестрелка с респна на респ». Не обошлось и без сюрпризов — самый популярный британский СТ «Кромвель» и машины на его базе обладают ПОРАЖАЮЩЕЙ скоростью заднего хода — 3 км/ч. Поэтому привыкшие играть в «качели» (выезд из-за угла-выстрел-быстро закатиться назад) могут ВНЕЗАПНО испытать неслыханное удивление при подобном маневре. Ах да, водитель в бритах чаще всего сидит с другой, ПРАВИЛЬНОЙ стороны. А под башней всегда выложен уютный квадратик из пары десятков снарядов. Примечательны наличием HEX «Archer» с развернутой задом наперед боевой рубкой и вызывающий диссонанс у новичков (плюс, постройка на базе сраного Валентайна, который итак не особо шустрый) и превращающий первые выезды на этой тележке в адские муки, «Черепашкой» с толстенной броней и хорошим стволом (ну и внешность у этой хуйни тоже весьма доставляющая) плюс эта нация первой (по рангу) получает APDS-снаряды (Бронебойный подкалиберный с отделяющимся поддоном) летающие со сверхзвуковой скоростью и пробивающие наклонные плиты «тридцатьчетверок» аки картон. Также, шагая по ветке средних танков, появляется унылый Шерман Фаерфлай с 17-фунтовкой, но после скоростного Кромвеля кажется чуть более, чем полностью унылым сараем. Позднее фунты в снарядах наращиваются, сами снаряды летят быстрее. Ну а на поздних рангах бриты получают награду за все свои страдания — Викерсы и Вожди с Центгурионами до сих пор раскаляют сраки водителей ИСов и Леопардов за счет имбовых стволов, стабилизатора (это на своем-то ранге), относительно неплохой брони и опять таки, каждый британец имеет шанс заразить врагов раком воздушной поддержки. В одном из недавних обновлений «томми» стали обладателями самой БОЛЬШОЙ пушки в игре — САУ FV4005 с 183-мм дрыном установленным в натуральной будке с дверью, который стреляет практически бомбами, а потом отъезжает на перезарядку в 40 с небольшим секунд.

Германия

Немец думал, что война, сделал пушку из говна — обладатели самых толстых стволов (как вам Hs-129 с 75 мм дрыном, который ебет все что попадает в прицел начиная от самолетов заканчивая танками, или 30 мм ~~гранатомет~~ пушка МК-108 (а также её сестра, MG. 151/20), которую немцы пихали чуть ли не на каждый самолет в любых количествах), терминально распухшего ЧСВ и лайковых перчаток. Дико сосут в 1 эре, но начиная со 2-й становится можно играть и даже сбивать (особо доставляют снаряды minengeschoß, вызывающие сильнейшие анальные боли у всех пилотов, поскольку способны порвать самолёт противника в куски). Гансы хорошо чувствуют себя на высоте и неплохо так её набирают, чем нагло пользуются, отказываясь спускаться к грязным иванам у земли. Юзают тактику [hit-and-run](#) (в авиации с седых времен эта тактика называлась Boom'n'Zoom, потому что в воздухе как нигде наглядно демонстрируется на практике метод «ёбнул, и в точку...»), чем вызывают тонны НЕНАВИСТИ со стороны других наций. Также в плюсах винрарная [система персонализации](#), позволяющая слепить из самолета легкий догфайтер, утыканный стволами охотник за бомбардировщиками или обвешанный бомбами штурмовик. Откровенно говеные немецкие реактивы 40-х годов ожидаемо идут на корм корейским МиГам и Сейбрам, и в конце концов немчуре дали пиндосский Сейбр с опознавательными знаками ВВС ФРГ и МиГ-15Бис, соответственно [ГДРовский](#).

Расово верные наземные машины имеют: отличные пробивные орудия с прекрасной баллистикой и точностью, хорошую живучесть за счет размеров и большого экипажа и высокую степень сумрачности и готичности. В тоже время большинство танков обладают формами и размерами дачного сарая, имеют боеукладку по всем корпусу, и все это сочетается с тормознутостью большинства экземпляров. На 5-6 рангах ситуация меняется: уже-не-арийцы получают легко бронированные, но быстрые, как понос, Леопарды. Имеют ветку имбоПТ, представленными всякими «Мардерами», «Дикер Максами», и прочими «Насхорнами». Данные машины имеют в зад и перед абсолютно все машины на своем рейтинге(если ты не инвалид, конечно), пробивая и ваншотя все, что попадет в прицел.

СССР

Начиная с чистерских И-15, И-16 и ЛаГТов на низких уровнях, к середине линейки заметно «проседают», уступая другим нациям в плане скорости и вооружения. За недостатком алюминия, большинство самолетов склеено из сталинвуда (stalinwood), что благодаря колдунствам Вождя народов сделало деревянные самолеты даже прочнее металлических (sic!). В комплекте с квадратно-угловыми внутренностями и спартанским вооружением (1 пушка и 1-2 пулемет на большинстве самолетов + разводной ключ) идет слабая высотность, что при встрече с фрицами и томми неплохо раскаляет пуканы сталинских соколов. Но такое вооружение стоит на всех самолетах, в том числе на ранних, где уже один ШВАК — имба, убивающая бумажные этакерки с 1 попадания.. Особенно Як-9Т, ваншотящий любой самолет с 1 попадания на 3-4 ранге (впрочем, для нубов он не является таким уж имболетом, поскольку если зажать гашетку и начать палить из пушки очередь (что они, обычно, и делают), то после 2-3 заряда начинается дикий расколбас, и снаряды летят куда угодно, только не в мишень. На самом же деле, советские самолеты универсальны, просто заточены под низкие высоты до 3-4 км. Впрочем, начиная с Ла-5ФН и выше, ситуация в корне меняется, и «красные» начинают мстить всем за все обиды. Также к плюсам можно отнести одни из самых доставляющих бобров — Ер-2, несущие по 5 тонн кузькиных матерей, Пе-8 с ядерной ФАБ-5000, Ту-4 увешанный пятью спаренными турелями с 23-мм пушками НС-23, распиливающими любой крафт с полутора километров и несущий аж 12 тонн бомб, и топовый Ил-28, на котором помимо гигантской бомбы весом в три тонны стоит еще и кормовая установка Ил-К6, в которой находятся спаренные 23-мм (sic!) пушки, аннигилирующие все, что подходит ближе чем на километр. К высоким уровням нищевродская фанера в крыльях трансмутирует в благородный дюраль, моторы набирают лошадки, синей **изолентой** приматываются недостающие **пушки и бомбы**, и самолеты становятся вполне конкурентоспособными и вооруженными. По вполне понятным причинам советская ветка на русервере является пристанищем нубов, школия и дядек с пивом, что плохо сказывается на **статистике** красных и вызывает всплески поцреотичного гнева. Но, на самом деле, можно нормально воевать с **любым** противником, поскольку, при наличии прямых рук, все преимущества противника можно множить на ноль, благо взамен на кажущуюся унылость СССР доступен наиболее широкий выбор тактик. Вот только по причине зашкаливающего количества **дниц** в совкокомандах, делать это таки лучше в звене...

Империя зла обладает, пожалуй, самым мощным танковым парком среди всех наций. На 2-м ранге бесспорно доминируют над всем чито-тараканы **Т-34** и непробиваемые **КВ**. На высоких рангах знаменитые **ДЕДЫ** аннигилируют своим расово верным Деструктором-25Т любой танкер с одного попадания, заставляя каждый раз сжиматься очко фрицев и пиндосов при виде поворачивающейся на них башни этих танков. На пятом ранге к советским машинам судного дня добавляются неубиваемые Ис-3 (в лучшие свои годы он с похуйфейсом рашил по центру прямиком до вражеского респа, отстреливая всех по кд), чито Т-54 (1947) и **терминатор** ЗСУ-57-2, вооруженная двумя автоматическими 57-мм (sic!) пушками, неимоверно быстро крутящейся башней, бешеной скорострельностью и главное — каморными бронебойными снарядами. Заехав в борт вражине, эта зенитка за пару секунд устраивала **фарш** из экипажа, так как пробивала в борт любой немецкий/пиндосский танк. Казалось бы, це перемога, но на 6 ранге начинаются башнеметы Т-64/Т-80. Коробочка, хорони ребят!

В августе 2018 Советам таки выдали вожделенный ИС-7 (КакЕгоПробиватьБлядь?) с нетипичным для ДИДОВ автоматом заряжания и мощнейшими дедовскими каморниками за задротский летний марафон и весь следующий месяц аркада и РБ радовались толпам ИС-7ых пыгающихся пробить друг друга, легкая же бронетехника, даже если появлялась, то тут же или ливала из боя или героически помирала под 2 * 14,5 мм пулеметами ДЕДА-7.

К тому же, состоянию на 1.87 деды являются единственным владельцем ЗПРК — уникальной зенитки седьмого ранга, начисто выпиливающей авиацию НАТО, а после ее окончания — ближайшие танки.

Япония

Узкоплечные самолеты бумажные, вертлявые и дерзкие. Характеризуются полным отсутствием **любой** бронезащиты (компенсируется твердым **самурайским** духом, позволяющим тушить пожары и летать на полностью разьебанном самолете), в результате чего загораются и дохнут от первой пули, впрочем, позднее броня появляется, но в минимальных количествах. По праву считаются королями виражей, с чем способны поспорить разве что некоторые британцы, но являются в то же время полными импотентами против любых быстрых самолетов. Разваливаются от любого чиха, что требует глаз на затылке и нехилого **медскиллза** при атаке бомбардировщиков со стрелками. К сожалению, самолетов-камикадзе японцам не дали, но всегда есть возможность с криком банзай врезаться во врага, кинув его и себя на ремонт. Фрага при таране, увы, не дают.



Суть настройки и балансировки



Суть советолётов

Примечательные самолеты — иибиических размеров летающая лодка H8K2 с прозвищем «Крокодил» и японский ответ В-17 — тяжелый бомбардировщик «G8N1 Renzan» с кучей 20-мм пушек (кстати, за каким-то хером в японских премах имеется В-17Е, который от своего американского аналога отличается аж ничем). No comments. Вообще с бобрами у япов беда — помимо Рензана и В-17, нормальную нагрузку несет только G5N1 Shinzan, который является переделкой гражданского транспорта, со всеми вытекающими последствиями. Летаёт он, как беременный мамонт, силуэт у него схожий (к слову, самый крупный самолет в игре (уже нет, см. Германия)), а в турелях или убогие 20-мм «Тип 99 мод.1» с шикарным БК аж в 45 снарядов при хуевой баллистике, или самое говеное оружие в игре — японские пулеметы винтовочного калибра. Причем даже убогих пушек у него и то всего лишь 2. No comments x2. В общем и целом, вывод такой — истребители у джапов лютые имбы (особенно на 2 ранге), так как сочетают виражность бипланов и скороподъемность ракеты (к посредственным пушкам можно привыкнуть), но при этом бобры у них дико сосут, хотя есть весьма фановый бобер с подвохом — В7А2 Rusei. Незадачливый Джон или Иван никогда не летавший на япах и решивший по быстрому заработать халявный фраг на незащищенном бобре внезапно обнаруживает, что эта вундервфля на скорости в 600 км\ч аки золушка в принцессу превращается в зеро и не сбрасывая своей 800 кг бомбы перекручивает его и заходит ему на шесть... К сожалению, сами крылья наполнены баками чуть более чем полностью, и при любом попадании зажигательного снаряда самолет бодро сгорает почти без шансов потушиться.

В «релизном» обновлении у самураев появились бронированные колесницы. Техника очень противоречива ввиду того что на первых рангах дико отсасывают из за отсутствия брони, двигателя, пушек и поворота башни, а на более высоких рангах более половины танков — прототипы и прочая шелуха. Что интересно, отсасывают не хуже, и любая мало-мальски нормальная машина сразу приобретает у дидов статус имбы. В качестве ЛТ — ветка трофейных американских «Чаффи», «Шерманов» и «Бульдогов», плюс одна их зенитка. В премах есть «Тигр», который в реальной жизни так и не добрался до Японии. Японские танки отличает поразительно низкая эффективность, необычная компоновка, наличие большого количества ВВ в снарядах и внешний вид моделей, словно их спиздили из модов для GTA SA. Примечательны танком Chi-Ri II с барабаном (три снаряда в кассете, по четыре с небольшим секунды на перезарядку, позже релоад снижается до десяти секунд), самоходной гаубицей Ho-Ro 1 ранга которую можно (если наскучит разрывать все в песке) спокойно выкатывать на пятый ранг и ебать ее фугасами все что попадет в прицел и конечно же топовые машины самураев с гидро-пневмоподвеской, когда танк в лучших традициях стритсракеров можно занизить, наклонить вбок, взад и т. д. и т. п. Топом ветки является уже не имбовый Тип-90, к счастью, из-за низкой популярности нации в боях он появляется редко.

Италия

Авиация Италии присутствовала в игре (в ветке Германии) с самого начала ОБТ. Уже тогда многие игроки предлагали выделить Италию в отдельное дерево развития. Наконец, в 2014 году в ответах разработчиков прозвучало, что итальянцы таки получат собственную ветку. Весной 2015 года тогда еще продюсер авиации Лассар сообщил, что летом состоится анонс самолетов Италии — эту новость сообщество восприняло с энтузиазмом, так как в игре было полно летчиков и Италию многие ждали. Тем не менее, улитка вместо авиации начала массово пилить танки и ожидание затянулось еще на два (!) года, и ветка вышла только весной 2017 года в патче 1.69, когда время было безнадежно упущено. К тому времени (почти пять лет прошло) летчиков в игре почти не осталось, поэтому нация не вызвала особого интереса, хотя на момент выхода (и даже сейчас) итальянские самолеты являются одними из самых имбовых в игре. Представлены высотными и средневысотными хорошо вооруженными истребителями Макки, Фиат и Реджиане разных модификаций, а также фирменными трехмоторными бомбардировщиками. Примечательными крафтами является Р.108А, на котором стоит 102 мм пушка от эсминца, Р.108В, таскающие с собой по три торпеды (тогда как профильные торпедоносцы — по одной) и G.91У, самый современный самолет в игре (первый полет — 1966 год), при этом имеющий льготный боевой рейтинг и невозбранно сношающий ранние реактивы других наций. Самый годный истребитель из ветки для прокачки и отдыха, а так же для начинающего в РБ-Масchi С.205 Veltro aka «Борзая», «хуле ты не падаешь?!», «немецкий японец»-развитие 202 модели, на своем БРе выжигает маненгешосами из 2-х двадцаток и БРЕДА-СОСАТОВ все что можно. Анон лично отыграл на нем 2к боевв и уверенно заявляет: можно без опаски ходить в лобовую со всем, кроме американцев (не всех), крутить всех в горизонте и вертикали, падать «соколиным ударом» и ебать бобров во все щели.

Бронетехника макаронников изначально была представлена только двумя платными танками, добавленными осенью 2017 года. Что характерно, один из них — Р-40 Leoncello — запилили сами игроки. На данный же момент ветка наполовину состоит из американских репараций, а наполовину из неприятного на вкус картона и имбовых колесных поделий. Так же доставляет сын Су-5 и Вафентрагера Е-100-Semovente da 90/53! 8 снарядов, открытая рубка, но тем не менее, танкует и ногибает. Винрарна Breda 501 и вся ветка закрытых самоходок. Средние танки размазаны по дереву развития как икра на новогоднем бутерброде-то есть 5-7 машин на 6 рангов. Закрывает ветку танков Ариета, обладающая лучшим ломом в игре и шатающая любой ОБТ в лоб с любого расстояния. В ветку зениток запилили былинный Отоматик с 76 мм автопушкой с БОПС и фугасами с радиовзрывателем.

Франция

В отличие от Италии, Францию никто не ждал, а на немногочисленных персонажей, предлагавших дать лягушатникам отдельную ветку, [смотрели как-то недовольно, свирепо и в то же время грустно и с недоумением](#). Разработчики и сами отвечали, что в игре французская техника вероятнее всего появится только в составе «сборной Европы», тем большее недоумение вызвал релиз ветки Франции осенью 2017 года. Авиация лягушатников получилась настолько убогая, что заглядывает у любого противника не хуже представительниц древнейшей профессии из квартала красных фонарей. Чтобы хоть как-то исправить ситуацию, ветку наполовину забили американскими самолетами — понятное дело, число желающих прокачать одну и ту же технику дважды за свои деньги и время стремится к нулю.

Разумеется, авиацию французам добавили только для галочки — [истинной целью](#) улитки было удовлетворение

картошечных эмигрантов, которые французские танки с давних пор помнят и любят. Багетные тачанки оказались менее соснудыми за счет натягивания на ветку всевозможных вундервафель и прототипов, но серьезными противниками также не являются, особенно на первых уровнях. Однако, отдельного упоминания стоит 4 эра, а именно Logtaine 40t и AMX-M4, нагибающие все в пределах видимости и даже немного дальше. В результате бурления говн данным агрегатам было нанято повышение БР на одну ступень, одновременно с, ВНЕЗАПНО, уменьшением КД до 4 секунд лоре и новой механикой барабана, который теперь можно дозаряжать в бою (хоть и происходит это с черепашной скоростью). Присутствует, пусть и в меньшем количестве, американская техника, представленная неплохими джамбо и средненькими Шерманами. Замыкает ветку бронированный и пробивной Леклерк, вот только докачаться до него смогли единицы.

Китай

К 70-летию КНР улитка вываливает в продакшен ветку с алиэкспресса. Почти вся линейка состоит из клонов американской, советской и японской техники. Добавляет лулзов тот факт, что в одну ветку с КНР добавили и технику Тайваня — при том, что обе эти страны считаю только себя легитимным Китаем, и друг друга не признают. Впрочем, чтобы не нервировать китайских коммунистов, флаги Тайваня из карточек техники от греха подальше убрали. Фишкой ветки считается возможность взять в один сетап любимые имбы из веток США и СССР. Однако, ветка все равно проходная и интересна чуть менее, чем никому.

Швеция

Видимо, улитка решила, что недостаточно обосралась с Китаем, поэтому уже в следующем патче вводит первых Шведов. Пикантность ситуации в том, что Швеция последний раз воевала ещё при Наполеоне, и её присутствие в боях противоречит истории. Вопреки более чем оправданным ожиданиям, клонов всех мастей — технику Швеция закупила чуть ли не по всему миру — нет, от слова «совсем». Не смотря на нейтралитет и импорт пушпанцеров, самолёты, танки и даже водные корыта, хоть и в небольшом объёме, страна строила и свои. Их качество в игре, впрочем, тема для отдельного разговора.

Пони

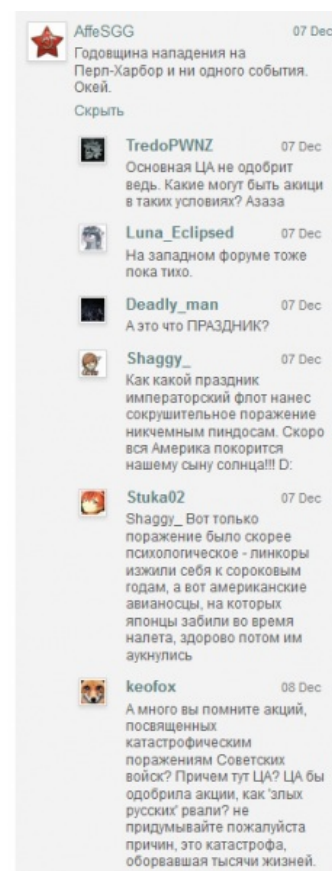
Эквестрийские ВВС были введены ради лулзов на 1 апреля 2013 года. Имели превосходную аэродинамику, почти бесконечный гороховый форсаж и конфетные бомбы «Дружба». По сути, являлись Me.163 с надетой на него шкуркой. Радужные трассеры и брызги разноцветной КРОВИЩИ при столкновении с землёй прилагались.

Официальный форум

Состоит из срачей и драмы чуть менее, чем полностью. Населен в большинстве своем школием, танкобыдлом (большая часть аудитории вероломно переключалась из Варгейминга к «улиткам» в поисках лучшей судьбы и графона), просто быдлом, поцреотами, немцефилами, вахтерами и гомеопатическим количеством вирпиллов и разработчиков. Является нескончаемым источником еды, так как сталкивает лбами обладателей противоположных мнений на историю ВОВ, экспертов по матчасти и срывателей покровов. Также славится быстрой чисткой в темах и наказанием всех вайяющих банхаммером по копчику. О модераторах форума стоило бы написать особо много лестных и еще больше не очень слов, но ограничимся лишь упоминанием того, что данные ограниченные индивиды страдают от синдрома вахтера и бдят генеральную линию партии отправляя в перманентный бан за любое лестное высказывание о разработчиках, «дедываевах» и прочих милых сердцу простого среднестатистического совка вещах (писать «совок» на форуме хитрый вордфилтр тоже не даст — только СССР, что порождает перлы, вроде СССРушности вместо совокупности), но он просто на изи моде обходится с помощью перемены раскладки с русской на английскую, ведь в языках есть одинаковые буквы : «с» и «о»... Улавливаешь? Алсо требуют соблюдать пользовательское соглашение... Которого тупо нет. Есть лицензионное соглашение которое они походу не читали так как на просьбу указать на пункт который нарушает игрок был получен ответ в стиле аниипет.

Неиссякаемые темы

- А чё там в картошке?! — основополагающий вопрос улиткиного экзистенциализма. Тундра и проекты Варгейминга занимают почти одну и ту же нишу, поэтому без сравнения этих игр не обходится ни одна сходка игроков, ни один стрим водомесов, ни одна тема на форуме. Разумеется, рабы улитки убеждены в тотальном превосходстве своего продукта, и всячески засирают WoT, даже когда результат сравнения неоднозначный. Что характерно, аудиторию картошки тундра не интересует в принципе, что красноречиво говорит о вторичности хуиткиной поделки.
- Когда введут %craftname%? — основной вопрос, задаваемый целевой аудиторией. Наиболее часто встречающийся вариант вопроса — «когда введут Ис-7?» — главный объект вожделения картошечных иммигрантов. Учитывая, что улитка окончательно встала на путь увеличения количества контента вопреки качеству, рано или поздно можно ждать появления любой мыслимой техники. UPD: Ис-7 запланирован на летний марафон — но условия получения не для дядек с пивасом, придется задрочивать по 3-4 часа



Кео категорически против акции, посвящённым странам-участницам Берлинского Пакта

минимум 3 недели.

- Когда пофиксят %craftname%? — самый частый случай. Из-за особенностей матчмейкинга и механики игры пара имб в команде может шинковать врага в капусту, совершенно не напрягая [межушный узел](#).
- %craftname% понерфили! Больше донатить не буду! — когда предыдущий пункт сбывается.
- Почему %craftname% такое говно? — обратный случай.
- Исторически %craftname% был X, а тут он Y. Самые частые начинатели — начитавшиеся мемуаров школьники, в которых пилот сбивает сотни врагов за вылет и возвращается на базу на самолете без крыла и с [застывшим в голове снарядом](#)(Сабуро Сакай<http://www.airpages.ru/jp/a6m2s.shtml>). Можно извлечь дополнительных лулзов, запостив в тему цитату разработчиков, где они указывают на сказочность мемуаров и настройку исключительно по документам. Если самолет советский — можно получить следующий сценарий.
- **Вы просто ненавидите все русское!**/Разработчики продались западу/фашистам — когда легендарный™ отечественный самолет не совсем оправдывает ожидания.
- Ил-2 не танкует снаряды! — частный случай двух вышеописанных пунктов. То, что самолет без хвоста летать не может, а у ИЛа он деревянный, и снаряды бывают разные — иловоды понимать отказываются.
- ШВАК НИДАМАЖЫД! — мини-мем форума. Связан с настройкой советской 20-мм пушки ШВАК, которая исторически [ниочень](#), но была единственной пушкой на советских истребителях. Срач продолжался несколько месяцев, в конечном итоге разрабы плюнули на блядский цирк и прописали всем 20 мм приблизительно одинаковый дамаг (впрочем, все меняется от обнов к обнове. В одно время ШЛАК стреляет жеванной бумагой, и на один истребитель может уйти весь БК, а в другое отрывает крылья бобрам с пары попаданий)
- FUKKIN RUSSIAN BIAS или просто RUSSIAN BIAS — мем англоязычного сообщества игры, [справедливо считающего](#), что если разработчики русские, то советские самолеты являются неоправданно заапанными. Постепенно мем распространился с самолетиков на всю советскую технику как таковую, породив [тонны видосиков](#) и прочий [креатифф](#). ЧСХ, мем используется также и у англоговорящих игроков [картофельного конкурента](#).
- ПЕТРОВИЧ НИСТРИЛЯЕТ! Петрович — жаргонное название бортстрелка на бомбардировщиках и штурмовиках. Дело в том, что Улитки, видя, что на ЗБТ Петровичи слишком НОГЕБАЛИ, порезали им точность автоматической стрельбы. К тому же зачастую они стреляют уже с километра по всем противникам, кого видят. Исходя из этого, на форум выливаются тонны ненависти и плача. Игнор от разработчиков по теме объясняется тем, что Улитки не могут настраивать трех разных ИИ для трех режимов, поэтому, если в АБ бомберы с Петровичами сосут у любого ястреба, являясь кормом, то в РБ и СБ бомберы, а в особенности ежики аки В-25 Mitchell с похуйфейсами становятся летающими ДОтами. Соответственно, на все срачи и перемальвания костей Петровичам, Улиткам, Ястребам, авиаконструкторам и прочим приходят и ногепнутые нубы в АБ, и ТруЪ задроты СБ\РБ, которые и без того не могут нагнуть бомбардировщики. Их главным аргументом является «Стреляй сам». И вроде бы все правильно, если бы не три НО: Во-первых — Петровичи с радостным визгом выстреливают боеприпасы, а потом уходят [енать](#) на получасовую перезарядку и покурить. Во-вторых — исправно сбитый прицел, из-за которого все пули летят в никуда. А все потому что что из-за криворукости Улиток прицел для стрелков привязан к камере, а не к стрелку. Соответственно, стрелок по траектории не всегда может стрелять в прицел. Что неизбежно тратит время и патроны на пристрелку (если они вообще есть). Ну а в-третьих, самое очевидное, почему часто нельзя сесть за стрелка и [накоетьлять](#) поцарапать преследователя — это обязанности самого пилота. Потому что когда садишься за стрелка — тебе ниху не видно, куда там летит самолет. Анонимус неоднократно сам наблюдал, как штурмовики, у которых он прочно сидел на 6, в конечном итоге, никуда не сворачивая, влетали в скалы или землю. Такие дела. Алсо, одна из тем срача, которая великолепно поясняет [суть](#).
- Когда сверхзвук с ракетам?! (где мой Фантом/Миг-21?!) — большая для летчиков тема последних лет. В то время, как улитка уже ввела танки 1990-х и вертолеты от 50-х годов до 2000-х, авиация так и остается в начале 1950-х, в результате — идиотские бои, когда какой-нибудь Ил-2 начала войны штурмует Абрамсов (и тут же оказывается сбитым зениткой с РЛС и баллистическим вычислителем). Бредни Кокаинцева о том, что реализовать бои самолетов с управляемым оружием невозможно, что это дисбалансно, неиграбельно и скучно, у Eagle Dynamics (разработчики DCS) вызывают разве что снисходительную улыбку. Впрочем, для криворуких хуиткиных разработчиков такая задача — и вправду выше головы. Алсо, Кокаинцев в середине 2018 года по поводу современной авиации сообщил, что по результатам внутренних тестов (*спойлер*: пока(!) никакого сверхзвука и управляемых ракет не будет, и вообще игра про мазуту). А закончилось всё тем, что в сентябре 2019 года Миг-21 и Фантом всё-таки ввели — однако же, в самой базовой комплектации и без реализации и половины возможностей их авионики.

Неиссякаемые конфликты

В то время, как большинство внутриигровых конфликтов самостоятельно затухают и забываются, существуют несколько, стабильно вызывающие бурления говн в течение многих лет. Причина этих конфликтов лежит в криволапости хуитки и ее неспособности сбалансировать собственное поделие.

- **Летчики vs Танкисты.** Конфликт возник в 2014 году после релиза наземной техники. Игрокам на мазутных канистрах, особенно, пришедших из картошки, не понравилось, что их убивают самолеты — в картошке такой беды отродясь не было, и несчастные картошкорабы начали сетовать, что авиация — хуже арты, и дескать, спасения от нее никакого нет (самому взять зенитку или самолет невозможно, таких классов техники нет же в картошке). Рассудив, что с мазуты можно состричь больше, хуитка начинает всячески мешать пилотам — вводит для них очки возрождений, ставит принудительную задержку взрывателя на бомбы, отбирает бомбовые прицелы и в конечном счете, начала нерфить все авиационные средства поражения — бомбы весом в тонну, падая в 5 метрах от танка, не наносили ему урон (хотя ИРЛ ударная волна такого взрыва превратила бы команду трактористов в котлеты с фаршем), а нары имели броневое воздействие хуже, чем крупнокалиберные пулеметы. ЧСХ, эти изменения применялись для всех игровых режимов, в том числе, чисто авиационных — пострадали даже те пилоты, что не участвовали в

совместных. Так как нефр коснулся бомб и наров, особенно пострадали штурмовики и бомбардировщики, боевая эффективность которых многократно снизилась, что привело к перекосам в балансе с истребителями. В результате, пилоты также начали ненавидеть мазуту. Дальнейшее усугубление конфликта произошло в 2016 году, после того как приоритет развития проекта был отдан танкам — профильные пилоты обоснованно обвиняли трактористов, что их тачанки оттягивают все силы разработчиков на себя. Конфликт до сих пор не решен.

- **Истребители vs Бомбардировщики.** Конфликт произошел из-за того, что хуитка не может в геймплей и неспособна сбалансировать разные классы техники. Исторически, тяжелые бомбардировщики имели высокую живучесть и мощное оборонительное вооружение, что было поначалу реализовано и в игре. Но многие клешнерукие истребляди не желали выцеливать уязвимые узлы бомбардировщиков и заходить из мертвых зон — дескать, если обры кидают бомбы через упрощенный аркадный прицел, и для победы им достаточно нажимать только пробел, почему мы должны напрягаться? В результате, прочность бомбардировщиков снизили, а точность турелей понерфили. Тут уже пилоты Боингов возмутились, что их летающие крепости сбиваются проще, чем картонные этажерки — прочность бобрам опять подняли, что снова вызвало недовольство истребителей. Ситуация повторилась. По состоянию на 2018 год, бомбардировщики находятся в стадии занерфленного в хлам говна, которое сбивается первым попаданием с отрывом крыльев и хвоста.
- **Аркадники vs РБшники.** Конфликт спровоцирован игроками реалистичного режима и вызван некорректным позиционирование режима разработчиками. Любой РБшник считает свой режим невъебательски приближенным к реальности, а себя — если и не асом и ветераном, то выдающимся кибербойцом. Соответственно, игроков в аркадный режим он считает унтерменшами, не достойным даже находится в одном бою с собой. Данная позиция особенно активно продвигалась водомесами в начале существования проекта (так, АБ переводили как «Аутистов Бои», алкаш вбрасывал «тупоголовые снаряды — они для аркадников» итд). При этом, сами РБшники даже не отдают себе отчет в том, что между их режимом и аркадой куда больше общего, чем между РБ и полноценным симулятором. В конечном итоге, кучка аутистов-РБшников, не нашедшая кнопку «симуляторные бои» втихую инициировала отключение маркеров в РБ (лишь бы быть меньше похожими на аркаду!), что предопределило окончания бурного роста аудитории игры. Оголтелые РБшники встречаются и сейчас — так, уменьшение стоимости очков возрождений в танковых боях они восприняли как «шаг ко второй аркаде», находятся и те, кто требует отключения маркеров в авиа-РБ. К счастью, улитка учла прошлый горький опыт и перестала прислушиваться к мнению долбоебов. Впрочем, большинство аркадников не лучше — они считают аркаду «основным режимом» и категорически против введения чего-то, что сложнее контрстрайка про танки. Апологетом аркадоблядей является небезызвестный алкаш, который категорически против введения систем управления огнем, реалистичной аэродинамики и прочих атрибутов симулятора (вспоминаем его высер про вертушки «реалистично для обычных людей, не для задротов»)
- **Какая нация страдает на топах больше.** Самая популярная тема для срачей. Причиной ее является неравномерный ввод улитками различных топов. Например в 2017 м имбовали Т-64А которые будучи топами рашили по полю и нагибали всех и вся за счет брони и БОПСов. Форум был залит слезами немцефилов и амеролобов, вынужденных контрить эту имбу на древних М60 и Леопардах. Для противостояния с ними ввели совместную немецко-пиндосскую разработку МВТ/Крз –70 которая ввиду перезарядки в 5 секунд, наличия птуров и ломов на пару недель вызвала такой баттхерт у тех, у кого ее не было (а в реалиях улиточного РБ немцы всегда играют против американцев), что ей повысили перезарядку до 10 секунд. И тут то вроде как шитшторм улегся, и было объявлено шаткое перемирие, но гайдзины как всегда обосрались введя в одной обнове Леопард 2К, Т-64Б, и мать его М1 Абрамс! Причем у первого и последнего была феноменальная живучесть на фоне совета, у которго была такая конструкционная фица как вертикальный АЗ. То есть после первого же пробития в борт (а выгрузить часть БК советофилов не умеют) советская коробочка делала бабах, отправляя ее владельца на орбиту на жопной тяге. В результате амеры вызвали мощную фрустрацию у всех остальных и маятник срача перекатился на их поле. Все стали писать что амеры имбы. Вылезшие под шумок нацики и ватаны естественно не прошли мимо и возглавили вайн. В итоге к февралю 2019 установился более-менее шаткий баланс когда советам навводили имб, немцы отточили скилл и научились бить абрамсов, а самим абрамсам нерфанули снаряды до такой степени, что теперь абрамсы имеют пробитие как советские и немецкие танки на пару бров ниже. Ну тут улитки решили что квартал заканчивается, а бюджет не выполнен. А еще это наложило на спад онлайн и как результат — в 1.87 вводят имбовый советский Т-80У который заставил всех вокруг срать кирпичами от своей брони и скорости, уже бывшим в игре Т-80Б и Т-64Б дают новый снаряд — ЗБМ42 Манго с пробитием на 130 мм больше чем у М1, а в довершение всего, вводят ЗПРК 2С6 Тунгуску. Амерам же дают хер пойми какой абрамс без урановой брони, но с немецкой 120 мм пушкой, а немцам вводят Леопард 2А5, с багованной живучестью, МЕТРОМ брони в башне от кинетических боеприпасов и 1.8 м от кумулей. Это вызвало мощнейший взрыв фекалий так как изза тунгуски которая сбивала самолеты и вертолеты на взлете за счет радара который клал на рельеф, летчики тупо вымерли из танковых боев что привело к ацкному перекосу баланса ввиду того, что советы опять подтвердили звание нации за которую игруют дегенераты и стали прямо целыми командами залезать на горы у респа и кемперить. В это время немцы тупо забирали все точки и сами начинали кемперить, что приводило к высоким потерям, когда одиночные люди с парой извилин, оказавшиеся в ТСК, начинали контр-атаковать, и соответственно, сливам советов. В это время на форуме был срач просто ипической величены. Почти все темы активизировались, начались срачи между летчиками и танкистами, аркадниками и рбшниками (всю весну 2019го советы имели аркаду своими фугасами в которых было ажно по 5 кило взрывчатки, так что выносили они танчики просто в путь), между советами и амерами, советами и немцами, амерами и немцами. Вой стоял два месяца. В 1.89 улитки ввели ЗРК всем нациям, убив почти всю авиацию на бр 10.0, и решили срубить бабла на непопулярных ветках, введя Леклерк с лучшей СССРупностью характеристик французам, и Ариетте итальянцам, которому ВНЕЗАПНО дали евгейский ломик на 625 мм пробоя, что позволяет ему шатать в лоб любые танки с любых дистанций. По состоянию на июль 2019го, в игре все усиленно качают новые ЗРК и Леклерк.

[bandicam 2018 10 22 12 01 50 111](#)

Теперь, чтобы сбить бомбардировщик, не нужно даже попадать по нему

ЖЖ-сообщество как генератор драмы.

Хотя место под сообщество было застолблено ещё летом 2012 года, фактически жизнь закипела только со стартом ОБТ в ноябре. Коммуна быстро вобрала в себя всех ненавистников и противников кровавого картофеля, включая выходцев из 🌍 [world_of_ru](#). Впрочем, небольшой процент наиболее адекватного люда старается вменяемо относиться к обоим проектам. Первые были всерьез уверены, что нашли [игру своей мечты](#), где, в отличие от картофельных танчиков, есть гаражные и исторические бои, не надо «пилить ХП», качаться через [кактусы](#) и нету школоты/дншц/олений.

Но эйфория длилась недолго... Примерно через пару месяцев всё оказалось не таким радужным — гайки анального доната стали закручивать все туже (ведь улиткам нужно бабло, причем быстро и много), начались игры с настройками ТТХ «введем забабловую имбу — настроим ее в говно — введем следующую забабловую имбу» и что хуже всего — отношения с разработчиками и форумной администрацией как-то не заладились. Домелочились уже до того, что половину камуфляжей на самолеты теперь получить бесплатно (только вдонатить), уже нельзя.

Причин на то было несколько. С одной стороны, зачем Юдинцевым и К^о снисходить до вечно недовольных хлявщиков-нищевродов, для которых даже необременительный донат варгейминга кажется анальным? С другой стороны, Тундра всегда позиционировалась как симулятор про Вторую мировую для этих ваших вирпилов, а казуальные и прочие чумазые танкисты считались скорее дополнением. В результате у значительной части форумных вахтеров просто не укладывалось в гойлове само существование кланов, то есть сквадов, отличных от реально существовавших частей. Особенно в этом квадратно-гнездовом мышлении упорствовала некая Isida, чье противостояние с ЖЖ приобрело особенно [уверенный](#) упоротый характер.

Итогом этого противостояния стали вайп коммуночки ее зрителем comraswood (ака НОРМАЛЬНЫЙ), не стерпевшим за Исиду (потом это объявили как just as planned), и всплывший стимовский аккаунт поциентки, где ее немцефильские увлечения несколько превышали разумные. Исиду «ушли» (а текст об ее отставке впоследствии претерпел немало правок в стиле «1984»), что не помешало ей обнаружиться в рядах Ё-вирпильского симулятора «Ил-2: Битва за Сталинград».

Закончилось противостояние тем, что Улитки по копирастическим мотивам отжали имя коммуночки и воткнули туда заглушку. Кстати, в свое время они попытались проделать то же самое с 🌍 [world_of_planes](#), но соснули хуйца. Что, как ни крути, является мелким жлобством и кидаловом уровня уличных наперсточников.

Тундрятня от таких наездов оправилась, но иллюзии по поводу «добрых» улиток были развеяны окончательно. Конечно, отец-основатель (по факту просто малолетний долбоёб, застолбивший место) ДМС (которому, как всякому типичному [ватнику](#), просто необходим руководящий и направляющий хуец в жопе) ещё попытался наладить диалог, но конец был немногом предсказуем. В итоге, хорошим тоном считается смотреть на Артофобия как на говно, а коммуночка «про игру с трудной судьбой» стала пристанищем троллей и хейтеров (как картофельных, так и улиточных), а её содержимое [чуть менее, чем полностью](#) соответствует картинке.

Считалась филиалом понятни, (полуофициальная коммуна по ВоТ — world-of-ru) где резвились и «кушали» зрители оной. В конце концов коммунары устали от изысканных набросов типа перепоста патчноута WoT и прогнали их санными тряпками, после чего владелец понятни гонева, цинично спиздевшая её у диетолога, испытывает лютый бугурт как от тундры, так и от тундроккоммуны, в результате чего можно насладиться правками к данной статье, например.

Локальные мемы

- **В релизе всё будет!** — универсальный ответ улиток на любой вопрос о недоработанности/забагованности [1] <featurename>. Да, игра еще на бета-тесте, вот только, с учетом заявленного количества фич, срок релиза теряется в отдаленном будущем. ВНЕЗАПНО, ~~без объявления войны~~, волевым решением Юдинцева 21.12.16 с обновлением 1.65, игра [как бэ](#) вышла в релиз. При этом Юдинцева не смутило, что к этому времени не была реализована и половина из тех фич, появление которых в релизе Юдинцев обещал на этапе ОБТ. Впрочем, после формального релиза, выражение «будет в релизе» приобрело новое значение — «не будет никогда» (как, например, произошло с кабинами бомбардировщиков, добавлять которые хуитки отказались).
- **Люстра** — устройство [FreeTrack](#), считается неотъемлемым атрибутом тру-вирпила. Представляет собой комплект светодиодов, крепящихся на голове игрока (обычно — на кепке или гарнитуре) и отслеживаемых веб-камерой, позволяет осматриваться поворотом головы.
- **[ии]Тетсуо** — особо одаренный бот, вытворяет немыслимые кренделя, сбивает одной очередью, летая на биплане, игроков, пилотирующих стратегические бомбардировщики, горящим догоняет реактивные самолёты и проч. Есть ряд медскилзов на тему с подписью «TETSUUOOOOOO!». Ташемта, это не баг, а [пасхалка](#), доставляющая труЪ-олдскул [онемешникам](#). В начале 2017 имена ботов были изменены на непримечательные латинизированные.
- **Плачноут** — яркое выражение реакций игроков на патчноут обновления 1.29.
- **Дора** — забабловый немецкий самолет FW-190D-13, вследствие ненастроенности выгодно отличавшийся по характеристикам от бесплатного собрата и вызывавший [НЕНАВИСТЬ](#) у всех, кто попадал в бои против команды Дор. Зачастую немецкая команда состояла процентов на 90 из Дор. Получила ласковое прозвище «пидора», так же как и ПИлоты ДОРЫ. Именно на нём разработчики впервые отработали схему «появление имбапрема → активные его продажи → обоснованный нерф» (D-13 накинули 600 кг веса, якобы неучтённых ранее). Введение советской Доры (захваченной в конце войны и летавшей в авиации ПВО на Балтике) добавило ряд лулзов, как в виде баттхёрта немцефилов от Доры с красными звездами, так и потенциальным зашкваром ненавистников Дор (справедливости ради добавить нужно что добавленная вундервафля модели Д9 имеет более слабое вооружение и другие ЛТХ по сравнению с Д12 и Д13, но ценник на сию цифровую

продукцию порядка 20 бакинских).

- **Коэффициент историчности** — так как, в отличие от «Картошки», в «Тундре» нет нерфов и апов, в игре «внезапные» изменения ЛТХ самолетов происходят в результате «настройки и приведения к историчным данным». Так премиумной Доре докинули полтонны веса, ибо тысячи их были до приведения коэффициента историчности к правильному.
- **Читфаер, спитух** — прозвище британского истребителя Спитфайр, данное ему за его летные характеристики и за **радость**, которую он приносил своим противникам в бою. На данный момент все Спиты приведены к **паспортным данным**, и прозвище постепенно уходит в историю. **А вот и нет**. Кговавыми улитками были запилены новые Читфаеры с двигателями Rolls-Royce Griffon и вооруженные четырьмя **расово** верными British Hispano, абсолютно не оставляющие шансов на победу противнику (кроме, разве что, Биркета, о котором ниже). С недавних пор топовый Гриффон (Mk24) имеет самый высокий рейтинг среди всех поршней (6.7, такой же как у He-162 и Як15) что все равно не испортило машину, да и всем пофигу так как люди пересели на Mk22 у которого теперь 6.3.
- **Дебил** — модификации Спитфайра — Mk.Vb и mk.Vc, прозванные так за характерный внешний вид. Всё благодаря противопопльному фильтру типа Aboukir, ставившемуся на самолёты в Северной Африке.
- **Боевая машина со славным прошлым** — кактус, который надо ещё вывести из стока, прокачав модули, и все равно потом делать на нем сосо. Ну, или наоборот страшная имбища с непомерно заниженным «историчным» БРом по типу E-серии 109-х, переключивающей и перевираживающей на своих БРах 95% оппонентов.
- **Петрович** — Бортовой стрелок.
- **Бобровод** — любитель бомбардировщиков. Дико ненавидим танкистами (и истребителями).
- **Побеждать.** — эпичный ответ Кеофокса на пост игрока, недовольного встречами Ласточки с послевоенными свистками. Пост вызвал волну вайна и подражаний, и с тех пор ни один балансный срач в комьюнити не обходится без этой фразы. Позже была создана акция с названием «Побеждать!»[2], в которой участвовал сам Кеофокс. Комьюнити оценило. [3]
- **Играть в форум** — популярная игра «социально активной» группы форумного сообщества Тундры. В шутку «жизнь» на форуме названа игрой по причине того, что многие тролли и поциенты проводят там намного больше времени, чем в самой игре, или даже всё, не переставая при этом участвовать в спорах и создавать бессмысленные темы. Прокачка форумного персонажа идет путем засирания тем чуть менее, чем полностью бесполезными сообщениями и рассуждением с задроченным видом иксперта ТТХ той или иной техники.
- **РАК-9Т (Як-9Т)** — советский истребитель-нагигатор с 37 мм дрыном, способным аннигилировать самолеты с огромного расстояния и при этом способный у земли перекурить почти любой самолет кроме А6М Zero. Любим всеми новичками и клешнеруками. Не смотря на дикий вайн немецке-/американофилов на форумах его не нерфили почти со времен ЗБТ, но в патче 1.37 таки «понерфили» — пушка больше не разрывает пополам стратегические бомбардировщики с 3 километров первым попаданием, зато манёвр дали такой, чтобы не напрягая моска «литать и убевать». Есть также чуть менее нагигучая версия Як-9К с чутка похеренными ЛТХ, но с таким орудием 45 мм калибра, что те, кто боятся модели Т, убывают от 9К практически на край карты, боясь даже оглянуться. Таки хороший у вас кокаином, товарищ гоммисар.
- **Дедовские записки** (*пинд. разг.: sekrit dokumints*) — очередные «сикретные архивы», которые не видел никто, кроме улиток, на основании которых проводится ап и нерф техники.
- **Бирка** (*альзо:* «Брикет», *поцр.:* «Имбаибанаярозрабыпродалисьухожуисигрысавсемидрузьями!!1») — американский палубный истребитель F8 bearcat 4 эпохи. Сочетает отличную маневренность, дикую огневую мощь, ракетную скороподъемность и управляемость на больших скоростях, за что **обожаем** всеми прочими нациями. Впрочем, нужно отметить, что данный имболёт в самой популярной пушечной версии имеет высокий боевой рейтинг, как результат, иногда балансёр выдаёт сетапы, в которых команда, состоящая **чуть более, чем наполовину** из «бирок» попадает против команды, полностью состоящую из реактивов (немецкие швальбы/японские имбоборы R2D2 R2Y2)... Свистки, настрадавшиеся чуть ранее от пиндосов при прокачке своих вундервафель, в таких боях **истребляют** последних **с особой жестокостью и цинизмом**. DISREGARD THAT на самом деле правильный бирковод перевираживает спитухов и догоняет реактивы в пикировании, просто, как обычно, амероводы не могут летать на своих самолетах.
- **Вертолёт** — любой биплан из серии японских резервов ki-10. Характерной особенностью данных «вертолёттов» является скороподъёмность и **климб под прямым углом**.
- **Петухстар** — (пиндос. F-80C Shooting Star) американский свисток-нагигатор, летает против раSSово верных немецкий поршней 4 эры и не только, из-за низкого БРа. Вызывая бугурт у фошыстов, так как догнать его не реально (кто бы мог подумать). Реально что-то ему сделать мог только британский морской метеор, и то. В итоге таки подняли БР.
- **Бетон** — Американский бомбардировщик B-17.
- **Stalinwood** — **дельта-древесина**, из которой сделаны советские самолеты. В реалиях игры Сталинвуд превосходит любой композитный материал, позволяя советскому истребителю без проблем закладывать виражи с 15-кратными перегрузками, тушиться после пожара по три раза, и при этом быть легче и маневреннее любого цельнометаллического истребителя.
- **Сталинийум** (*пинд. Stalinium*) — редкоземельный элемент, по физическим свойствам относится к металлам. Технология добычи и производства засекречена в архивах ГУЛАГа. Используется для отливки лючков мехвода танков Т-34 и некоторых других. При минимальной толщине бронелиста обеспечивает рикошетирувание любых типов снарядов.
- **Сковородка** — немецкая САУ класса «истребитель танков» Panzer IV/70(V). Получила прозвище за характерный внешний вид. На своем боевом рейтинге с **похерфейсом** танкует лбом любые снаряды. **Сумрачный немецкий гений** в этот раз настолько рационально разместил боеукладку, что данное приспособление для жарки нямки лопається от любого плевка в борт.



Зато апнули F-80C.



Мем развился и вполне самодостаточен

- **Четыре пантеры** — Необходимость прокачивать четыре модификации немецкой киски, разница между которыми в основном косметическая. То есть по-сути игрок должен 4(!) раза прокачивать и выводить из стока заново один и тот же танк. Вообще сей мем относится к любой технике, когда по системе прокачки требуется исследовать множество модификаций машины (разница между ранней и поздней версией обычно — другой камуфляж или более мощный на 50 л.с движок. С недавних пор слегка неактуален, так как Пантеры А и Г теперь находятся в одной вкладке.
- **Батарея раздатчиков minengeschoß'ов** — Немецкий самолет, вооруженный как минимум 2-мя, а в идеале 4-мя пушками MG(151, FF и т. д.) калибром 20-мм. Данные пушки имеют в лентах **неестественно сильный** снаряд «minengeschoß», отрывающий крылья ваншотом и считающийся самым сильным противовоздушным снарядом в игре. Фраза имеет смысл «Очень хорошие пушки, к которым прикреплен **какой-то там самолет**». Каноничный пример — самолет серии «FW190» или штука Ju.87D-5, получившая в недавнем патче подвес из аж 6-и таких раздатчиков.
- **DEV-server** — Одновременный показатель улиточного жлобства и долбоебизма. Как и в **любой другой уважающей себя игре**, новые «мажоры» в Тундре постоянно проходят тестирование игроками. Цимес заключается в особенности проведения этого тестирования. Во-первых, если в карточке тест-сервер открывают **всерьез и надолго**, то улитки открывают его раз 5 и всего на пару часов. Ясное дело, что не то чтобы потестить, а даже скачать тестовый клиент у 95% игроков не хватает времени, и в итоге на всех серверах типо тестит новинки пара сотен игроков. Во-вторых, бульбаши щедро досыпают на тест-акк туеву хучу золота и серебра, что позволяет анону с комфортом опробовать большинство интересующих тачанок. Улитки же копируют на тест основной акк, где у тех же 95% в запасе голды можно наскрести лишь **3,5 шекеля**. Естественно, все адекватные вопросы по поводу сего пиздеца шлются нахуй.
- **Арийский скилл** — особое мастерство, присущее только и исключительно пилотам люфтваффе/танкистам панцерваффе из-за вечно занерфленных в дно агрегатов, на которых им приходится воевать против союзнических имб. <https://www.youtube.com/watch?v=wGfChLL3tkM>
- **ИС-6** (Да куда его, блядь, пробить?!) — советский премиум-танк 4 эры, добавленный с недавним патчем. Сразу после выхода заставил всех и вся люто гореть, ибо на БРе 7.0 имеет ОТ 200 мм брони во лбу без слабых зон, КД сравнимое с неметSSким 105 мм орудием, подвижность от Т-34 и снаряды, которые ваншотят все что угодно, куда бы ты ни попал (если пробил, что с пробитием 207 мм на его БР не особо просто). Ситуация в целом аналогична допатчевому Биркету — понагибает все патчей пять, а затем его понЭрфят, ибо вышла новая имба!
- **И-153М-62 Жуковского** aka Жуковский/Сильберфогель/Белая Чайка — чудо советского авиастроения, лютая имба ввиду дедовских характеристик и сниженного БР. Естественно, донатный. Рабочая лошадка статодрочеров и просто папок.
- **F-84G-25** aka Петухстар 2.0 — итальянская имба в виде перелицованного американского F-84, но... с **движком от мать его сейбра!** Причем БР данного вундерваффе — 7.3, что автоматически означает, что 95% боев будет с беспомощными ранними свистками и поздними поршнями, где реальная максималка под 1000 позволяет тупо срать в лицо, напевая итальянские марши. Можно подвесить до 32 великолепных HVARов, что есть аннигиляция наземки.
- **Нанобраунинг** — американский крупнокалиберный пулемет М2 Браунинг. Благодаря **традиционному для улиток качеству настройки**, по эффективности представляет собой синтез боевого лазера и рейлгана, распиливая и поджигая самолеты противника с километра первым же попаданием.
- **Просто задонатить!** — универсальный ответ на негодования игроков по поводу чрезмерно долгой прокачки и похеренной экономики.
- **Russian Bias**(Русская Предвзятость) — общепринятое у западного комьюнити обобщающее определение советской техники. Происходит от того, что советская техника часто творит чудеса на полях рандома, возможно, потому что игра сделана русскими. Примеры: самолёты легко тушатся после пожара и выдерживают самые серьёзные повреждения, 5 тонн чистейшего коммунизма под брюхом у Пе-8, имботурели у Ту-4. Но более всего мем известен благодаря советским танкам: постоянные рикошеты от наклонных листов брони, даже если этого не должно было произойти, непробития ахт-ахтом люка мехвода Т-34, танкование Т-26 ракет Панцерверфера, насиливание брони БТ-5 послевоенным кумулятивом, и прочее, и прочее.
- **Черная/Танкующая БК(боеукладка)** — Результат программного рандома, показывает разьебал ли ИС-6/Тигр II 10,5/Першинг ваши снаряды или пороховые заряды дедовским/арийским/демократическим каморником. Комьюнити дико вайнило при первых попытках Улиток реализовать потерю боекомплекта (один йух его знает как было в жизни с точными процентами) путем подрыва или поджога, пришлось пилить рандомизатор, отчего бывают дикие моменты когда 152 мм каморник танкует боеукладка из 3,5 снарядов. К слову сказать бывает сия хуйня редко, но степень эмоционального накала сопоставима с средней величины вулканом, куда перемещается ваш пердак.
- **Всем нравится убивать танкистов** — эпичная фраза, сказанная Юдинцевым в предерии ввода в игру **ударных вертолетов**. Учитывая, что большинство аудитории как раз таки эти самые танкисты и составляют, вызвала крайне неоднозначную реакцию.
- **Бесплатный Абрамс** — очередной пример публичного обосрамса улитки в части работы с комьюнити. Фраза обозначает термальную стадию жлобства и жадности хуиток, стремящихся выжать из стремительно таящего онлайн последнюю копейку. Сказана проплаченным американским обзорщиком в ответ на негодование игроков, вынужденных неделями качать огнетушители и ремкомплект (без которых танки практически неиграбельны) на топ-рангах. Полностью фраза звучала как «Выдать игрокам бесплатный ремкомплект и ППО — все равно, что выдать всем бесплатный Абрамс» («**Giving free parts and FPE would be the same as giving everyone a free Abrams**»). Фраза вызвала значительные бурления говн среди западного комьюнити, русскоязычное же, уже привыкшее к подобному хамскому отношению, с нескрываемым удовольствием наблюдало, как западным игрокам впервые провели по губам. Ситуация накалилась до такой степени, что сам Юдинцев был вынужден зайти на англоязычный форум и приносить свои извинения.
- **Организованное деструктивное меньшинство** (*пунд.* organised disruptive minority) — ярлык, навешанный администрацией проекта на игроков, позволивших себе критиковать их поделку, так как критика мешает притоку свежих лохев отпугивает новичков.
- **Бичара** — игрок, требующий скидку в 50% на новые пакеты техники.

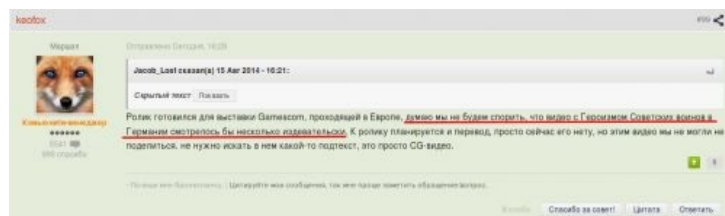
Эпичные фигуры проекта

Разработчики

- **Lassar** — бывший продюсер авиации. Отвечал за ведение новых самолетов, их модели поврежденных и вооружения. Общался на форуме с простыми игроками, принимал во внимание их замечания и предложения. Обещал летчикам золотые горы — немецкие реактивные вундервафли, корректируемые и планирующие авиабомбы, сбрасываемые топливные баки, ракетные ускорители и тормозные парашюты — все то, чего до сих пор в игре нет. (на момент 2019 года: корректируемые бомбы, ракетные ускорители и тормозные парашюты — уже введены в игру) Весной 2015 анонсировал собственную ветку Италии, после чего исчез на пол года. В начале 2016 стало известно, что в Gaujob больше не работает. В целом, запомнился как удивительно адекватный человек, видимо, по этой причине и не прижившийся в компании.
- **BVV_d** aka Вячеслав Буланников — продюсер. Разработчик, на первых порах отвечал за наземную технику, реализацию дамаг-модели и вооружения, и обитал в теме про снаряды, где общался с простыми обывателями и был относительно адекватен. После увольнения Лассара повышен до продюсера проекта, что вызвало непомерный рост ЧСВ до зашкаливающих значений. Анально огородил свою темку на форуме и перестал отвечать на любые вопросы и критику. Известен тем, что люто, бешено наяривает на танки, при этом авиацию ненавидит (и, судя по всему, [стремится ее уничтожить](#) как минимум в рамках игры).
- lastGrayAngel aka **Артем Романко** — разраб, специалист по тентаклям (sic!). Легко срывается на поросячий визг, чем задает работы модераторам по подчищению оброненного им говна (спасена только часть). Достиг терминальной стадии бугурта и [улетел на орбиту](#) исчез в недрах компании. [Досье Лицокнига](#)
- **Alex_Polyakov** aka Александр Поляков — программист, публикует информацию о новых обновлениях в закрытом форуме.
- **V_S_N** — разработчик, ответственный за настройку флайт-модели. Несколько раз спалился на незнании основ аэродинамики (например, для него стало открытием, что у самолетов нормальной аэродинамической схемы крыло создает пикирующий момент, а горизонтальное оперение — кабрирующий), что говорит о качестве это самой настройки.
- **Whitie_Wolf** — разработчик, отвечающий за создание карт. Самый неадекватный из разработчиков, невозбранно хуесосающий игроков, обратившихся к нему с неудобными вопросами. Карты за его авторством бывают только двух видов. Первый вариант — котлы безумия километр на километр, со всех сторон окруженных непролазными горами, вдоль и поперек перерытых эскарпами и контрэскарпами, перемежающиеся разбросанными повсюду камнями размером с дом. Вопрос, где (и под какими веществами) Волк видел такую местность, остается открытым до сих пор. Второй вариант — невъебленных размеров голые поля, рай для кемперов и кустодотов, безнаказанно отстреливающих любого алекхана, сунувшегося на открытую местность (Фульда, Линия Мажино). Последние, впрочем, хотя бы похожи на реальный рельеф.
- **Iutik04** — бывший форумный модератор. За свою неистребимую Любоффь к Правде был уволен по собственному желанию из рядов вахтеров. Впоследствии примкнул к самому раздолбайскому Полку флудеров и Форумных Троллей «ПОФИГ»
- **keofox** (кеококс, кеохуй) aka **Евгений Кононенко** — типичная офисная ТП, комьюнити-менеджер русскоязычного форума тундры, а также игрового сообщества [вбыдльтне](#). Создает большинство официальных тем на форуме, треды про обнови, акции и прочую хуйту для [основной аудитории](#). Имеет славу мудака, в основном из-за того, что является одним из самых достигаемых представителей типичной улитки, [принимая на себя удары хейтеров](#). С точки зрения форумных флюородрозов обладает [искрометным чувством юмора](#) и в различных темах постоянно троллит игроков. Как и в ВК, так и на форуме у субъекта стоит несменяемая аватарка [лисы](#), что как бы намекает. В июне 2018 деанонимизировался во вконтакте, показав что IRL — 30-летний тролль, лжец и девственник.
- **furious_gopher** (упоротый суслик) — самый неадекватный из вахтеров на форуме улиток, обладатель непомерного ЧСВ и любитель помахать банхамером под надуманными предлогами. Ненавидим и презираем всем форумным сообществом.
- **СНООК** — пенсионер, игрок, а по совместительству — вахтер на форуме и сайте. Известен своими



Картина Репина «вертухан на выпасе». Жид справа — торион, главный геймастер, он отвечает вопросом на вопрос и «не знаю» на вопросы о проблемах в игре. Тощий слева — скайверрус, начальник альфы, благодаря ему в игре потрясающий баланс, люто ненавидит японский и тевтонский пук, втихоря наяривает на запад. Жирный в центре — вертун, главвахтер, ест операторов, шерстит личинки на форуме и смотрит на тебя как на говно.



Кео моралфажит v 2.0. Пожалуй, самый эпичный обосрамс Кеохуя

приторно-слащавыми одами любому, даже самому никчемному и бесполезному, нововведению улиток. Запомнился фразой «**обоснуй**», сказанной одному из игроков в ответ на критику.

Читеры

- **Gussy_Guy** — особо отличившийся читер. Весной 2018 года невозбранно юзал читы, чем обратил на себя внимание игроков из «патруля», и в конце концов попал под раздачу банхаммера. Но Гуччи Гай сдаваться не собиравался, и чирканул обращение в техподдержку. Обнаружив на аккаунте субъекта огромное количество премиумной техники, улитка решает не терять ценного клиента, и разблокировала его. Но бдительность анонимуса не усыпить — вскоре этот факт стал известен всему сообществу. В результате, разгорелся скандал, и улитке пришлось придумать прохладнейшую историю: дескать, у паренька взломали аккаунт, и злоумышленники запустили на нем читы (**sic!**). Но чувак оказался настолько отбит, что продолжил использовать читы, о чем вновь стало известно. Чтобы избежать чрезмерного бурления говн, улитка сообщила, что забанила Гуччи Гая окончательно, однако же, аккаунт поциента исчез из поиска, что намекает на то, что он был попросту переименован. В любом случае, ничто не помешало бы ему элементарно завести новую учетку, потому что по железу улитка не банит.
- **Manuelita** — игорёк, игрок в форум и мамкин нагибатор. Был замечен [кем следует](#) и в июне 2018 получил медаль за особое задретство перманентный бан за использование читов. Под страхом потери всего, что было нажитого непосильным трудом, ~~евеершил каминг-аут~~ признался в использовании ультра-лоу настроек графики, что нарушением не является, но является общепризнанным зашкваром. В конечном итоге, потеряв лицо и репутацию, восстановил аккаунт. (Записано со слов упоротого дцп Asterot22)

Кланы

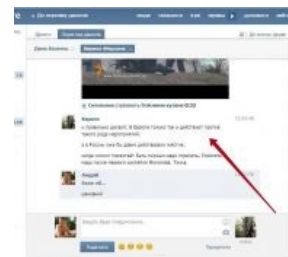
- The Aces (*тузы, асесы, диванные войска*) — один из кланов тундры. Обладатели немеренного ЧСВ. На форуме имеют славу диванных войск и неиссякаемого количества мемосов на сасай ветеранов. Прославились тем, что одни из первых вкачали миг-15 и долгое время на них ногебали, вышли в топ за счет сотрудничества с «кг'овавыми». На данный момент почти незаметны. Забегают на турниры, однако и там не добиваются значительных позиций. Последним фиаско стало поражение довольно посредственным коллективам в WT Supercup.
- Der Adler (*Адлеры, адлеровские армяне, Дашки*) — Вызывают кучу пригораний у разного рода совкофилов и поцреотов, в действительности клан всячески отрещивается от фашизма: «мы просто веселые немцефилы». На данный момент, после распада в пьяном угаре основного клантега, всем основным составом именуются как DA13, вернувшись к бородатым истокам. Ибо когда-то пришли из картошкколётов, где назывались просто циферью 13.
- FuFuFu (*вонючки, фушники, фуфубляди, фуфлыжники, кококо, фуфло, кокошники*) — очередной топ-клан, жохухойня и ЧСВ прилагаются. Примечательны спиженным у американских баскетболистов логотипом. Упоминание этого факта на форуме вызывает появление вахтера с последующим стиранием каменга/темы и даже баном, что кагбэ намекает на отношения клана с вахтерами/администрацией. Также отличаются тем, что любят набивать статку на ботах и нередко сбивают своих же, дабы фраги не забирали. Так же знамениты обсером на недавнем чемпионате и вылетом двух команд за читы и подмену игроков. Пруф: [\[4\]](#). Что, кстати, не помешало занять 2 первых места и 4-е в общем зачете. После аццкого поражения на осенних Гладиаторах 2014, где только один состав из пяти вышел в плей-офф, да там слился, команда рассыпалась. На тот момент там оставался бухающий глава и пара аркадников. Нынче уже RIP.
- The Red — танковые реды, не нискавшие, однако, таких успехов в тундре, как на картофельном поприще. Известны договорными боями в рандоме, за что получили недвусмысленное предупреждение от разработчиков еще на ЗБТ. После того, как их спалили на читах как и ФуФу, клан более не появлялся.
- JG7 (после 1.39 — 7SDM) — упоротый немецклан, по слухам зигуют ~~прямо на людях~~ у себя на закрытом форумчике. По этой причине были забанены при непосредственном участии Толстика из FuFu, но, ВНЕЗАПНО, воскресли аки феникс из говен и здравствуют по сей день. Есть инфа о бегстве большинства наци в JG52.
- Sky Veterans (*Ветераны неба, СВ,сасай высираны, Спальный Вагон*) — топ-клан тундры. Известны своим завышенным ЧСВ благодаря трём чемпионствам в турнире Гладиаторы 4x4. Готовы вскрыть себе и всем окружающим вены за подсосанный фраг. Благодаря отношениям с администрацией, срут на любые санкции в свой адрес и ездят на турниры в Китай. Заявляют о своей киберспортивной направленности. (киберспорта нет, лол). На данный момент — сильнейшие пилоты 4x4. Также тут находятся топовые танковые составы, победившие на GSL. 2015-й год начали с анального доминирования над всеми противниками в Суперкубке ВТ и третьим подряд чемпионством.
- JG508 — форчановский клан. Представляет из себя ламповый чатик для пилотов, ищущих жвено, дабы полетать. Один из самых крупных кланов в игре, не имеет толковой организации. Присутствуют кланы-клоны для тех, кому не хватило места. Русскоязычных игроков среди них чуть более, чем никуя.
- BUMP/SAGE — позиционируются как кланы для анонов с двача. Полны меметичными персонажами и неадекватными.
- alcf/alcw — ажно 2 клана, посвященных Алконафтеру^[3] (см. ниже). В былые времена ничем особым не приметились, в нынешнее время активно наполняется рачьем в целях распространения имени климболикого от моря до моря. Впрочем, встречается и адеквататы. Изначально позиционировались климболиком как турнирные убиваторы всего живого, но надежд фюрера не оправдали. Кроме того, если верить набросам — распространены **кидалово, мат и наплевательство друг на друга**.
- Los Pinguinos (они же пингвины, они же монохромные, они же PNG) — Главные флудерасты форума. «Нормальный пингвин начинается с 3000 сообщений на форуме»© Известны своими нескончаемыми войнами с модераторским составом. Сами ни один раз становились кузницей кадров для этих самых модераторов. Из их рядов вышел обзорщик тундротанков Tredo и один из Эмиссаров первого совета игроков. На самом деле малочисленны, но своим неуёмным потоком сознания на форуме создают иллюзию огромной пингвинячей армии. Проповедуют на форуме сисьги, флуд, и ыыыыыыыы. Ярые пони-хейтеры и

просто великовозрастные тролли. Своей целью считают захват голактиги и начали этот захват с форума тундры.

Водеды

Пытаясь и дальше впаривать свое поделие хомякам и обеспечить их стабильный приток, хуитка запустила активно покупает рекламу у [ТыГуберов](#) и предлагает аукцион невиданной щедрости программу лояльности для тех из них, кто снимает тундру на постоянной основе. В результате, количество водомесов по Тундре переходит все мыслимые пределы и превосходит даже оно количество в WoT. Ролики с хуиткиной поделкой появлялись даже на каналах Стримерши Карины, Русского Мясника, Фирамира и прочих. Результат [немного предсказуем](#).

- **Alconafter** (*Алкоклимбер, Алкаш, Алко, Кирилл, Лайкокланчер, Рижский шпрот, Климболикий, Шпротенфюрер*) — игрок, обладающий повышенным скиллом, неестественно большим ЧСВ и самым густонаселённым тундроканалом на ТыТрубе. **Монархист, совок и коммунист**, обожает по самые гланды РАССЕЮШКУ..... но живет в Латвии. **Верующий. Не смотря на свой ник, он не пьёт**, поэтому жутко баттхертит, истерит и раздает банхаммером за переименование своей спиртосодержащей клички, которая к этому так и подталкивает. В основном обитает в РеалБоях. В целом, наш юный латвийский друг не придумал ничего нового, а просто скопировал один в один формат самого популярного [картофельного](#) обсёрщика бабки Жова, а именно: каждый день старается высерать по одному творению (с [закономерным итогом](#)), и стримы пару раз в неделю, во время которых русский латвиец с собутыльниками-жлобами матерятся и отпускают **!7итские** шуточки, но многим нравится.



Кирюша одобряэ массовые расстрелы

Впрочем, на этом сходство Алко с джовохуем заканчивается — ЧСВ, пропорционально количеству подписчиков, у него в сотни раз ниже, а любовью к всевозможным историческим справкам, перманентным нытьём (зачастую по делу) и немцефильством [сабж](#) больше напоминает львовского ваххабита Муразора. Как-то раз Кирюша позвал на стрим укра, гутарившего на незалежной мове — кирпичами, высранными от этого события ватниками (основная аудитория канала, как не сложно догадаться) можно было бы огородить весь Хохлостан 10-тиметровой стеной на радость Хунте. Периодически играет в Картошку и другие игры, из-за чего часть подпиздчегов вопит, брызгая слюной, о продажности сабжа. В последнее время ЧСВ Алкаша лопнуло окончательно, из-за чего барин теперь требует [сотни лайков](#), грозя в противном случае перестать снимать видосы. [срыв покровов](#).

- **Teh Drama** Узрев новую систему прокачки в обнове 1.37, Алкаш с корешами отложили километровые горы кирпичей на стены группы тундрочки Всунтакте, за что закономерно были выкинуты из официального коммьюнити к хуям собачьим, и с тех пор находятся в глубокой попозии. Конкурирующие ТыГуберы, радостно гогоча, принялись кидаться какахами в лишённого поддержки Кговавых™ короля, получив в ответ тонны НЕНАВИСТИ от Климболикого и его хомячков. ([На самом деле](#), срач имеет более глубокие корни, и начался ещё со скандального ухода Алкаша из ФуФублядей, при этом капитана фушников, по словам последних, Киря якобы как-то особо подло и некрасиво кинул). В одном из стримов некто Гроза небес, один из близких товарищей сабжа, даже [обсуждал возможность физической расправы](#) над неугодными Его Климбейшеству. По версии самого латвийского синяка, его выперли за перепост новости об изменениях прокачки, которую разрабы еще сами официально не объявили. Алкоклимбер говорит, что он репостил с официально™ выложенного источника, и облажались модераторы, которые выложили новость раньше срока которую он перепостил к себе, а потом [коммьюнити-менеджеры](#) поняли что не то выложили и удалили новость, а вредный мальчик ни причём. Про свою истеричность по этому поводу (нытье [жадного ребенка](#) про пресс-акк в стримов нытье прилагается), левых матерящихся бескультурных школьников и жлобов «[под пивасом в субботу](#)» на стримах, угроз каким-то троллям и прочей инфантильности, которая никак не идет «официально™ лицу проекта», он умалчивает. В вялотекущей форме срач длился больше года, пока в начале апреля 15-го Алкаш ВНЕЗАПНО не провёл совместные стримы со своими главными оппонентами Пизидой и ЖНФом. Правда, Алкаш не был бы Алкашом, если бы не умудрился снова не обоссаться — в «примиренческом» стриме с Энфом назвал Торнайда (см ниже) «руссофобом», из-за чего последний [изъявил желание](#) провести ему бесплатную пластическую операцию на лице.
- **Teh Drama-2 или «Как улитки опять обронили говно»**. В конце июля 2015 года Кирилл анонсировал стрим с историческим консультантом игры War Thunder, по непонятным причинам гайджины просрались кирпичами и накидали Алко страйков, что привело к блокировке канала [новость](#). [На самом деле](#), претензии от самих гайджинов были вполне обоснованы — человек, которого представил Кирилл, на тот момент консультантом уже в компании не работал, но лулз в том, что страйки кидали на левые видео. В конце концов канал разбанили из-за кипиша, а сами улитки заявили что мол их отдел по связям общественностью просто занялся самоуправством, а компания никого блокировать не хотела, главу отдела уволили, но мы то знаем... Алко же в очередной раз [выжал из этого срача](#) столько, сколько только мог — визги про подлых улиток разносились по всем концам рунета, и в итоге параллельно с Тундрой стал [пиарить](#) Аварийный Выход от [Мыла.сру](#).
- **Teh Drama-3 или «Как вашему королю показали фигу»**. Когда улитки хотели ввести корабли в игру, наш латвийский опять создал срач: "Дескать исторически Ямато был один и он не должен быть у всех в боях". В итоге хомячки набивали на форум разработов, и тут незамедлительно был ответ коммьюнити-менеджера игры: "Аудитория вашего любимца-люди без своего мнения". В результате Алкаш заделался новым срачем. Некий [анонимус Бес выложил ролик](#) где объяснил кто был тут прав. Алко увидев это, запилил ответку с разоблачением самого Беса, но в итоге [обоссался, словив кучу дизлайков](#). На следующий день Бес [сделал новый ответ](#) на Алко, где показал всю лицемерную сущность Алконафтера, в итоге наш латышский друг засунул язык в жопу и больше не копротивляется, лишь баня любого прохожего на своих стримах и видосах, кто [ОСМЕЛИТСЯ](#) вспомнить о этом позоре, называя Беса обезличенно «пидор с гондоном на голове», что символизирует).
- **Teh Drama-4 или «Звиздец каналу»**. Очередное фиаско настигло Кирюшу в мае 2019. Дело в том,

что наш латвийский юрист **не сильно заморачивался** с источниками видео для своих нарезок и тянул их с той же «Звезды» терабайтами — этот канал в свое время делал в меру годные документалки, но в итоге скатился в **дешевый поцреотизм**. И все бы ничего, но наш юный документалист начал докапываться до материалов телеканала «Звезда», отмечая ляпы и глупости, неочевидные разве что домохозяйке или в край отбитому быдлу, обвиняя государственный канал, внезапно, в пропаганде а российскую оборонку — в коррупции. Звезданутые, понятное дело, немного обиделись и отгрузили незадачливому латышшу фуру страйков. Тогда Кирюша ожидаемо дал заднюю, и договорился с представителем Звезды удалить с канала неудобные им видео. Однако ж, в очередной раз Кирюша посчитал себя самым умным и вопреки договоренности видео решил не удалять, а просто скрыл его — однако не учел, что страйки на них как висели, так и остались висеть. В результате таких маневров канал был перманентно удален. Тут уж Кирюша ничего умнее не придумал, как переобуться из поцреота в оппозиционера и спустить на Звезду фанатов, но позабыл об одной маленькой детали. Улитки — компания маленькая и не очень богатая, на них реально можно было оказывать давление. А вот Звезда — официальный орган гос. пропаганды, за которым стоит **КРОВАВАЯ ГЕБНЯ, МИНИСТЕРСТВО ПРАВДЫ, ЛИЧНО ПУТЕН!!!** и вся система российского кривосудия. И армия хомячков им не может сделать ничего. Вконец отчаявшись Киря решил прибегнуть к помощи активной части общества, в ход пошли призывы к таким монстрам как **Навальный** и **Камикадзе**. Остроты ситуации добавляет тот факт, что будучи отпетым ватаном (а ещё укропом/гейропейцем/любителем западной техники (нужное подчеркнуть)) в обычное время Корюшка хуесосил их как мог при каждом удобном случае. **Итог предсказуем** — Кирилл сидит грустный у разбитого корыта и хуец сосет невкусный пилит видосики со второго канала периодически обещая своей пастве «скорое возвращение», «работа ведется», «люди занимаются», подспудно собирая подписчиков на второй канал. Казалось бы, пацан к успеху шел, однако ж, Ютубчик и Звезда на день Военно-Морского флота приготовили Шпроту персональный подарок, выпилив и резервный канал за аффилированность с его первым каналом. Сабж сейчас понаехал на **твитч**, но учитывая его текущую анальную политику по **политкорректности**, продержится он там **недолго** и будет в очередной раз срать об несправедливости и скорой мести. Таки вернулся на юту в декабре того же года.

- **Ezida** (*Эзида, Эзидыч, Пиздида*) — эксфуфунщик, официальный™ гайдодел, второй по просмотрам и подпиздчикам тундратубер, основное лицо официального представительства тундры на ютубе. Позиционировал себя как скилловика и мастера виражного боя — с умным видом комментируя свои маневры. В итоге, спалился на подставных боях. К настоящему времени, деградировал настолько, что редко имеет больше 1 фрага за бой. Отличается годной дикцией и хорошо поставленной речью, что довольно таки редкость для обзорщика (взять того же Энфа — смесь пропитого алкаша с урукхаем, и все это к тому же заправлено хорошей дозой спайсухи). Обожает строить из себя если не миротворца, то, как минимум, «хорошего полицейского» (в отношении Алкаша, Улиток и прочих). Из минусов — минимальное количество лулзов (из-за этого некая однообразность и скудность видео), некоторая скромность текста и отсутствие своего мнения об игре (видимо, Пизидыч почитывает Лурочку, так как **недавно** таки начал критиковать особо выдающиеся случаи пиздеца). Также **раздражает** типичная **летсплеерская** привычка говорить о себе «**мы**» и обращаться к зрителям «**ребята**». Отметился **эпичным высказыванием** о том, что боброводы есть **унтременши**, а их стиль игры — дцпгaming. В 2018 году поругался с улиткой из-за видео о читах, в результате потерял ее доверие и значительную часть поддержки, в том году впервые не был приглашен на Gamescom. Пытаясь как-то компенсировать отсутствие доступа к инсайдам, стал отыгрывать роль правдоруба и оппозиционера, — выходит регулярно и безынтересно, что выливается в минимум просмотров, что является закономерным итогом его многолетнего скатывания и деградации.
- **ENF** — немцефил и чересчур упитанный тролль с голосом пропитого бомжа, тем не менее, временами доставляет. Запилит пару видосов на ВарТубе, после чего свалил. Прославился видеовбросом-обращением к улиткам на тему «**Как нам повысить онлайн в нашей страной тундрочке**». Фишка канала — тесты авиатехники относительно официальных™ паспортных данных и друг друга, наглядно демонстрирующие **прозападную направленность** и общую **упоротость** настройщиков лётных моделей. 1.01.15 в связи с анальной упоротостью ютуба в сфере авторского права выпилил со своего канала почти все ролики, оставив последние 2 штуки, и переехал на **Твитч**. На данный момент (март 16-го) неактивен уже больше года, но **анонимус** помнит...
- **I_vampire** (*I_vampire, WTI_Vampire*) — бывший модератор официального форума War Thunder, бывший Гейм-Мастер. Знаменит главным образом тем, что первым начал пилить видео для нубов. Также сделал целую серию видео «Аргументированная критика WarThuner» где просто рассказал всё как есть, в том числе, озвучил позицию с другой стороны, со стороны модераторов и разработчиков. Из плюсов — хороший голос и дикция. Видео очень полезны для начинающих тундралётчиков. Из минусов — низкий скилл, как следствие, видео быстро приедаются.
- **Thorneyed** — единственный тундротубер, чьи видосы по-настоящему **доставляют**. А доставляют они **шуточками** про **зеленого слоника, два стула**, и прочие **свежие** и **интересные** мемы, а кроме того, **громким истерическим смехом**, но **ЦА** хавает. Помимо ракадных обзоров «с йумарком» имеются весьма годные гайды по броне, снарядам, пулемётным лентам и прочим боеприпасам летающе-ползающей фауны Тундры. Раньше писал статьи для винрарного украинского журнала про ПК-игры МИК, после закрытия того в ходе кризиса работал на картофан, в связи с последним на канале присутствует мегавинрарная рубрика «Блядский цирк **WoT**». К сожалению, имеет свойство иногда сваливать в неожиданные отпуска (в одном из видео расколосило что имеет проблемы со здоровьем и его исчезновения частично связаны с ними), и во время таких «отпусков» перерыв в выпуске видосов доходит порой до нескольких месяцев. А ещё, как и положено всякому порядочному **укру**, он **русофоб**, и **ему похуй**, из-за чего люто, бешено ненавидим свидетелями величия России и прочими **патриотами**.
- **_Omero_** — **годный** тундротубер. Анонимус одобряе постоянной иронией в комментариях, ведь «вся королевская рать» пытаются омере подписчиков собрать, но уныние никуда не делось. ЧСВ в пределах

нормы. Адекватность присутствует. Пилит довольно таки [унылые](#) обзорчики на самолетики, пока не перешел на танки, где видимо и нашел себя. Своего рода Глеборг-Исопанцер от мира Тундры. Старается говорить правду, [но мы то знаем...](#) Создал рубрику «Ответы разработчиков» раньше самих разработчиков. Ну, и то, что его видео висят на главной странице игры [кагбэ намекает](#). Из плюсов — говорит по делу, пилит качественные ролики с подробным разбором геймплея конкретной техники. Из минусов — весьма посредственный скилл (да ладно!), [минимум](#) полное отсутствие лулзов, унылые стримы. Судя по всему последнее предложение его задело, и он таки [ударился](#) в лулзы.

- **Fall.System Academy** aka Миша FallFire — пожалуй, самый скиллованный из водомесов, отличается лучшим знанием матчасти среди всех авиа-обзорщиков. Начинал с СБ и православного DCS, но поняв, что ЦА не сможет в симулятор, переключился и на РБ, что дало повод его старым подписчикам говорить, что Фуллфаер — [уже не торт](#). В настоящее время, активно стримит тундрофлот, по-видимому собираясь получить лавры ведущего обзорщика по флоту.
- **Alatriste** — обзорщик флота, начинал с World of Warships, на фоне срача с другим водомесом ушел, громко хлопнув дверью (что не мешает периодически стримить WoWS). Отличается неплохими знаниями на морскую тематику (в отличие от других водомесов, которые во флоте ни ухом ни рылом), но страдает излишней хоркорностью. Убежденный сторонник большого флота, и самозабвенно поливал улитку говном за ее рыбнадзор.
- **CrewGTW** — доставляющий водомес, любитель снимать танки, вставлять аниме в превью и обладатель хорошей дикции (что для обзорщиков тундры редкость). В свое время начинал с Ground War Tanks, в дальнейшем перекочевал в эту игру, где до сих пор и обитает. Также ведет канал «[Твой компьютер](#)». В 2018 году был даже приглашен улиткой в Кельн на Gamescom.
- **BlackCross** — обладатель очень старого (существовал еще во время ЗБТ) но не самого густонаселенного канала (сказывается отсутствие лулзов). Долгое время по неизвестным понижал свой голос в видео, в результате чего звук больше походил на голос сатаны из треш-фильмов 80-х. Стремясь охватить как можно более широкую аудиторию, обозревает все — и авиацию, и наземку и флот. В последнее время стал всерьез увлекаться гражданской авиацией и дорос до полноценных симуляторов, которые периодически стримит.
- **Volkot** — не водомес, но довольно интересная личность с небывалым ЧСВ, с которым он смог поссориться. Основной контент на канале — разоблачения читеров, которых он ищет вполне умело. Очень любит наехать и обсрать кого-нибудь ради хайпа. Так, в 2018 м году он назвал весь полк занявший первое место в полковых боях читерами. На самом деле все немного прозаичнее — эти ребята просто несколько вечеров подряд закатывали в говно его собственный полк, намеренно поджидая когда те пойдут в бой, таким образом выкинув этот полк из топов. Так же он наехал на другого водомеса (на этот раз труЪ) [_4CB_](#) который всилу своего иппических размеров скилла знает все тайминги, позиции, точки пробития и частенько показывает свой скилл в прямом эфире, не портя свою статус. Волкот обвинил его в использовании читов, но в результате этого конфликта попиарились оба водомеса, а фосибя (4cb) стал локальным мемом форума. Несмотря на это, полезные ролики порой проскакивают, да и командовать в полковых умеет.
- **Reverend Birdy Butch** — главный оппозиционер Тундры, а по совместительству, резидент [картофельно-танковой житницы СНГ](#). Пришел в игру поздно — в 2016 году, и поначалу специализировался на игровых видео с альтернативным юмором. Однако же, известность приобрел только в 2018 году, когда начал активно критиковать улиток и «ловить на грязной игре», напирая в видео собственную на объективность и беспристрастность. При этом, всюду усматривая «тонкую красную линию», дескать, улитки из-за своих политических убеждений апают советскую технику — впрочем, статка самого Бутча на советах была не лучше, чем на других нациях. В начале 2019 года на почве бичаросрача его конфликт с улиткой достиг такой степени эскалации, что несчастного Бутчика из улиткиных водомесов не отхуесосил только ленивый. Безумно ненавидим фанбоями за регулярную критику в адрес их любимой Тундрочки.

Аудитория

- **Казуалы** (алеханы, игорьки) — игроки, не имеющие особых предпочтений в технике и сложившихся убеждений. Составляют основную массу пользователей. Как правило, начинают играть за Советский Союз и в дальнейшем играют в основном за него, но особо никому не симпатизируют, и могут играть за любую нацию, с техникой, достаточно легкой для освоения. Обладают крайне низким скиллом и играют чуть лучше ботов (а иногда, и хуже), в связи с чем привыкли избегать трудностей, поэтому рано или поздно для них наступает момент драмы — любимую имбу понерфили, и теперь алешки не могут нагибать, либо противникам ввели имбу, которую они не в состоянии контрить, либо постоянный уход в минус по серебру. В любом случае, алехан начинает громко верещать на каждом углу, что уходит из игры и забирает друга колю с собой.
- **Задроты** — обобщающий класс, в который входят всяческие статисты-имбодрочеры, [киберкотлеты](#), [вытираны проекта](#), [каллеktionеры](#) техники и прочие мамкины нагибаторы. Знают наизусть все уязвимые зоны и расположение боеукладок любого танка, радиусы, время виражей и диапазоны высотности любых самолетов, маршруты противников и тайминги на любых картах, каждую возможную нычку и прострел. Имеют сотни часов игрового времени и тысячи боев на любимой имбе.
- **Читеры** — игрок, перешедший на темную сторону силы. Как правило, вкладывают в игру серьезные деньги — помимо подписки на читы, активное покупает премиумную технику — нагибать раков в песке ему не интересно. Активное спонсирование игры является одной из причин крайне лояльного отношения Гайдзинов к читерам. Наиболее распространен в безмаркерных режимах, так как одно только наличие инфы о расположении противников гарантирует 80% победы. Читы позволяют раздавать ваншоты через всю карту, сквозь деревья, кусты, видеть сквозь здания и при наличии мозга выводят такого игрока в

godmode — но грамотный читер так не делает, чтобы не привлекать лишнего внимания. А вот как бы случайные выезды на ничего не подозревающего врага, внезапные обнаружения противника сзади себя итд — типичный стиль игры прошаренных читаков.

- **Совкофилы** (не путать с алаханами) — убежденные приверженцы советской техники. Как правило, являются бывшими танкистами-срочниками, либо родственниками летчиков/танкистов, реже — тружениками ВПК. Совкофил уверен, что танки выпущенные в Советском союзе должны люто нагибать всех и вся, причем с вертухана, потому что так им сказал командир в учебке/рассказывал отец/рассчитали инженеры-конструкторы. Основное отличие от алаханов — знание (хотя бы базовое) матчасти, сформировавшиеся идеологические установки (просоветской или пророссийской направленности). Может проявлять интерес к технике «вероятного противника».
- **Немцефилы** (немцефилы, немцедрочеры, дойчедрочеры) — противоположность совкофилам. Немцефил уверен, что техника, созданная [сумрачным арийским гением](#) должна гнуть всех и вся, обязательно с вертухана. Любимая техника — самолеты и танки Третьего Рейха; техника ФРГ (и особенно ГДР) почетом не пользуется. Может также качать итальянцев и японцев. Использовать технику союзников (особенно, СССР) считает зашваром. Как правило, является убежденным национал-социалистом, свято верит в правоту дела Гитлера и превосходство арийской нации (к коей себя, разумеется, также причисляет), готов назвать все 352 победы Хартманна и цитировать Майн Кампф по памяти (в оригинале). Соответственно, имеет [альтернативную точку зрения](#) на мировую историю, [ЧСХ](#), в 95% случаев является жителем [Незалежной](#), невольно заставляя окружающих вспомнить прохладные истории про [укрофашистов](#) с [Киселев-Тв](#).
- **Японофилы** Достоверно известны случаи, когда люди начинали качать японцев после просмотра аниме и Миядзаки. Форумные японофилы плачут что зеро занерфлены и имеют повышенный рейтинг, что не мешает им нагибать в игре (если они играют во что-то кроме форума) Так-же характерная черта труЪ-японофилов это способность выразить на любом неазиатском самолете с закрылками (как вам немецкий двухмоторник Вf110, который перекручивает двух спитухов?). Если японофил решает покачать британцев так как полеты на зеро/p2д2/японском сейбре/танке надоели, то всем советам и изредка амерам становится плохо, так как скилл виража+читфаеры это страшная сила (4 фрага без посадки в РБ не редкость)
- **Амерофилы** (не путать с западными казуалами) — адепты свидетелей Дяди Сэма и звездно-полосатого флага. Убеждены в военно-техническом превосходстве США и ожидают от игры того же. Часто встречаются среди боброводов и русскоязычных игроков, привлеченных «техникой вероятного противника».
- **Мазута** — игроки, пришедшие из [прямого конкурента](#) и по этой причине начисто игнорирующие авиацию. Поймав в МТО Tiny tim начинают гореть в прямом и переносном смысле и постоянно ноют о необходимости убрать самолеты из совместных боев. В настоящее время составляют основную часть игроков, мазутой головного мозга заразились и сами разработчики, в связи с чем все авиационные средства поражения были занерфлены в гавно.
- **Тян** — внезапно, в игре про военную технику есть некоторое количество тян, заметно отличное от нуля — существуют даже чисто женские полки (и целая одна [стримерша](#)). Предпочитают в основном авиацию, интерес к танкам проявляют только некоторые.

См. также

- [WoT](#)
- [Вирпил](#)
- [Ил-2](#)

Ссылки

- [Регистрация в игре](#)
- [Сайт игры](#)
- [Форум](#)
- [✚ Группа ВК](#)
- [Крупнейшее фан-сообщество в ЖЖ, изредка навещаемое разработчиками](#)
- [Крутейшее фан-сообщество в ЖЖ, без вахтёра-ватника](#)
- [сообщество с вахтёром-ватником](#)
- [\[5\]](#)

Примечания

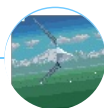
- ↑ https://www.youtube.com/watch?v=4WtWvLz_ez8&lc=UgyWLZ7I7WIN9tAxqj4AaABAg
- ↑ http://youtu.be/n_u1N4MoRME?t=8m20s
- ↑ Собственно означает «[Себутилники](#) Друзья алконафтера» и «[Хемячки](#) Воины алконафтера»



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds
Angry Birds Game Nerd Another World Aquarium Appointa Squad Baldur's Gate Barmy's shot

Angry video Game nera Another world Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens snat
 BASKA Battleloads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget
 Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra
 Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution
 Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo
 Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom
 DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper
 Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2
 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER
 Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic
 Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru
 Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge
 IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance
 Kantai Collection Katawa Shoujo Kerbal Space Program Killer Instinct



Авиация

11 сентября Bf.109 De Havilland Comet Do a Barrel Roll Eyjafjallajokull F-117 F-19 Junkers Ju 87
 Macross UH-1 Ураган War Thunder Аббревиатуры имени Медокса Авиакатастрофа
 Авиакатастрофа/Классификация авиакатастроф Авианосец Авиасиммер Ан-225
 Аэрофлотовская курица Бермудский треугольник Взлетит или не взлетит? Взрывающийся вертолёт
 Гагарин Генеральный Чернявски Джетпак Дирижабль Киров Закон Мерфи Ил-2 Штурмовик
 Истребитель пятого поколения Ка-50 Камикадзе Карлсон Качиньский Квадрокоптер
 Корейский Боинг Кравчучка Крайний Кукурузник Культ карго Лётчик Ли Си Цын Леваневский
 Летящие коровы Летун космический Марш авиаторов Ми-24 Мирный советский трактор
 Молитва Шепарда Муха Нестор НЛ-10 НЛО Олег Т. Параплан Парашют Планёр Гимли
 Поделки из бумаги Полет Пауэрса Посадка Ту-124 на Неву Суигинто Суперджет Сырно Ту-154
 Ту-160 Чёрные вертолёты Шмель летать не должен

ae:War Thunder