

Драмы — Lurkmore

← [обратно к статье «World of Tanks»](#)

Крупные и эпичные

Новогодняя драма 2010

«Так же, разработчики отличились унижительной акцией в честь Нового Года, подарив игрокам несущественные скидки на приобретение игрового золота, а так же проведя унижительную лотерею в ходе которой небольшой части игроков были зачислены различные суммы золота, в тоже время как, основная масса игроков не получила ни чего. Игровое сообщество уже окрестило компанию Wargaming.net одной из самых жадных и недалёководных разработчиков онлайн игр. »

— Унылый набег *жадных детей* на статью в Педивикии(все стилистические нормы Виликой и Магучей сохранены)

Эпический срач с продолжениями (и по совместительству — эпик фейл маркетологов), развернувшийся на форуме в связи с новогодними акциями варгейминга.

Вместо предисловия. Что может сделать команда-разработчик ММО на **новый год**? Стандартный джентльменский набор, к которому приучили хомячков издатели f2p-игр этой страны: повышенные рейты на пару дней, символическая сумма донаторских денег и игровой предмет умеренной бесполезности. В общем, счастья всем, даром, и чтобы никто не ушел обиженным. Варгейминг решил идти **своим путём**.

28.12.10 — Этап первый, предварительный. Варгейминг объявляет о предновогодней акции «купи больше 2010 голда и получи 10% бесплатно». Одновременно обещается о многочисленных грядущих сюрпризах и подарках всем игрокам. Донаторы радостно понесли купюры к терминалам. Халявщики затаились в ожидании.

29.12.10 — Этап второй, новогодний патч выходит в свет! Выходит патч под номером 0.6.2.8 весом меньше, чем в 20 мегов, но **доставивший**: новогоднее настроение, профилактические работы длительностью в 4 часа, старый базовый ангар с ёлкой и пара плакатов с тёлкой для всех!

30.12.10 — Этап третий, жадные дети и еврейский Дед Мороз. Было объявлено о том, что по предыдущей акции теперь граничная точка — 2011 золота, а бонус — 11%. Заодно были снижены цены на золотые расходники, а также на однодневный премиум, в 2 раза. Внезапно, лютый приступ баттхёрта испытали чуть менее, чем все участники, как донаторы (которые уже успели занести бабло и почувствовали, что их наебали на 1%), так и ярые антидонаторы (которые ждали халявы, а выяснилось, что подарки будут выдавать только за деньги). Волна срача стремительным домкратом захлестнула **тему с обсуждениями новости**, подтянулись привлечённые запахом еды тролли. Было нафлужено более 2К ответов, ответы администрации заминусованы, после чего все разошлись спать довольные собой и друг другом.

31.12.10 — утро — Этап четвертый, в ролях: везунчики, лузеры и «Новогодний сюрприз». Внезапно была проведена лотерея. Из всех учётных записей было белорусским рандомом отобрано 20011 человек которые получили приз от 2500 до 22500 единиц золота. Первый лулз ситуации был в том, что модераторов об этой акции не известили, и радостно поделившиеся новостью в игровом чате игроки получили превентивный бан до выяснений. Когда наконец вышла новость, потухший было костёр срача **разгорелся с новой силой**, заработали минусомёты. В сраче активно участвовали винеры и лузеры, накал НЕНАВИСТИ превысил вчерашнюю отметку, из пожеланий, звучавших в адрес маркетологов, наиболее цензурным было «чтоб им зарплату

Встречаем 2011-й год
с новогодними
сюрпризами



каждый раз, приобретая
игровое золото единым
платежом на сумму
свыше 2011 единиц,
Вы получаете бонус
в виде 11%



выдавали такой лотереей», а в самой игре любого, заикнувшегося о том, что ему перепало золота от администрации, убивали прямо на своей базе.

По другой версии, никакой лотереи на самом деле не проводилось, а имел место баг. Вместо того, чтобы откатить сервер и исправить ошибку, администрация на скорую руку придумала «лотерею» и вывесила новость, вызвавшую тонны ненависти.

Мучимые батхёртом, жадные дети перешли к решительным действиям и начали вандалить статью [w:World of Tanks](#) (см. правки за 31 декабря). Итогом стал, разумеется, [фэйл](#) и огораживание статьи.

31.12.10 — вечер — Этап пятый, извинения и халявный

Стюарт. Разработчики поняли, что **что-то пошло не так** — вместо того чтобы радоваться и поздравлять друг друга с праздником, хомячки готовы рвать друг друга зубами. В итоге были принесены извинения (sic!) и всем обещали подарить **ПРЕМИУМНЫЙ ТАНК!!!!!!!** Им оказался «МЗ Стюарт», который присутствует в пиндосской ветке, но принадлежит советам и имеет полустоковую конфигурацию. При этом с машинкой идет в комплекте бесплатное место для неё в гараже, **которое остается после продажи танка**. Большинство народа это успокоило (хоть что-то, похожее на подарок), и накал срача утих. Основной срач вели наиболее озлобленные из тех, которым никуя не досталось, и им было жутко завидно, что счастливые везунчики получили и голд, и машинку, а они только машинку. Разработчики какое-то время даже отвечали на вопросы, но за час до нового года заявили, что «караул устал», и ушли бухать, закрыв при этом все темы со срачами.

Августовская драма 2011 в ЖЖшной коммуне

Началось всё 20-го августа с вот [этого](#) невинного поста. А именно — [u_96](#), заслуженного [тысячника](#) и [олдфага](#) игры, а заодно и модератора, забанили в коммуне. Через пару минут пост был стёрт, а автор поста забанен за компанию.

Да-да, коммуну таки угнали. Позже выяснилось, что коммуну угнали [ещё 16-го](#), просто угонщик себя мало показывал — хотя потихоньку плевал на местных вахтёров в паре постов. Впрочем, в коммуне это было принято.

Итак, зрители (зои) коммуну были изгнаны, модераторы тоже, и остался один лишь тонкий ксакеп [proxogij1980](#) (да будет благословенно его имя).

Разразилась некоторая буря в стакане, группка активистов (в основном френды этого вашего [u_96](#)) повыступали в коммуне и тут же были забанены сами. Угонщик оказался с одной стороны не дурак — все посты были тут же переведены в премод, вступление в коммуну стало модерлируемым, посты от всех не-жжшных аккаунтов были скрыты по умолчанию. Нипоногебать.

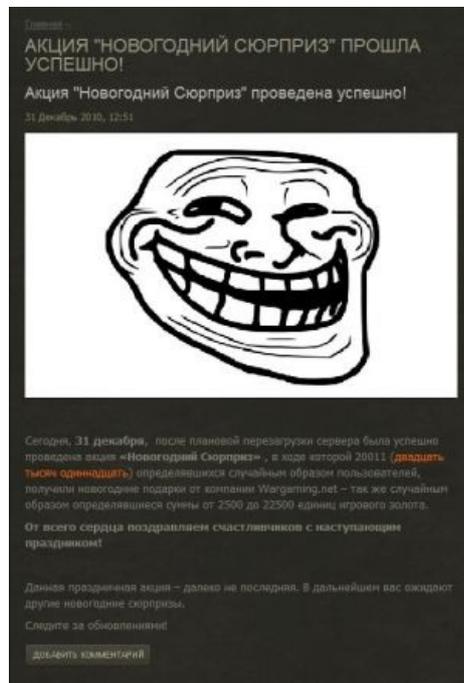
Пережившие анальные люстрации блоггеры разбежались по запасным площадкам и стали думать думу, что же делать дальше. Может, зритель сам передал коммуну новому человеку? Но он в отпуске, хрен достанешь. А айпишники, айпишники (в коммуне авторы постов могли видеть ипы комментаторов)? Написали людям, собрали скрины, страницы — а все через [тор](#). **Всё правильно сделал.**

Тем не менее, несмотря на все признаки грамотности ломщика, нашлись люди, которые проверили его юзеринфо и радостно помчались [деанонимизировать](#) Андреев Васильевых 1980-го года рождения.

И вот тут начинается самое интересное, дорогой анон. В коммуне было 1600+ юзеров. После этих мелких войнушек осталось 1550 с кусочком. И знаешь, что? **Всем похуй**. Даже когда сообщество по интересам, перевороты во власти интересны лишь 3-5%%. Что уж говорить о таком слабо связанном гранфаллоне, как нация или страна.

И если бы взломщик (мотивы его так и остались неясны, но, походу, он действительно старался рулить коммуну) просто ничего бы не делал, у него были хорошие шансы остаться на своём месте. Конечно, ломанутым мылом зритель пришлось бы пожертвовать, да и акком тоже, а вот насчёт коммуну бывший владелец товарищ [fortochnik](#) мог бы бодаться с [АТАТАТом](#) до потери пульса.

Но он сперва повесил донельзя лулзовый пост про страшных [хакеров](#):



За попытку взлома удалены из сообщества

ЖЖ-юзер u-96 и те, кого он привел сюда для поддержки. Взлом предотвращён, все виновные выгнаны из сообщества и забанены. На будущее читаем правила сообщества и стараемся их не нарушать.

а затем принялся выпиливать как комментаторов, так и новопостящих.

Ночью 21-го августа зритель коммуны уже знал о происходящем, а днём вернул себе мыло и жж-аккаунт. Тем временем вошедший в раж взломщик сперва скриптом удалил все записи в сообществе (тысяч десять, не меньше), а затем поудалял всех пользователей.

Обиженные блоггеры-танкисты успели создать три или четыре запасных сообщества, из которых выжило два (вот, кстати, анон, и про развал империй тебе на примере малых групп). В большей — [worldoftanks_rf](#) пошла гучковщина, выборы модераторов и прочий разброд и шатание, в конце концов пресечённое нахуй уставшим [караулом](#) в лице пейсателя-шушпанцера [gunter_spb](#). Меньшее — [world_of_ru](#) выбрало себе путь некоего местного [Сомали](#), им, кстати, рулит небезызвестный [Ultramaniak](#).

Конец немного предсказуем, 22-го августа коммуну с восстановленными записями вернули владельцу. В минусах — пользователи, так как восстановить их [сцупп из семи залуп](#) ниасилил, репутация [fortochnika](#) как зрителя и конкурирующие коммуны.

А разгадка одна — безблагодатность.

И всё же, несмотря на то, что так и неясно, чем руководствовался товарищ [prohogij1980](#), огромное ему спасибо за лучший танчиковый хэппенинг 2011-го года.

Премия Рунета 2011

«Вместо меня сюда должны были вломиться 4 миллиона наших пользователей»

— SerB троллит на церемонии вручения премии

Поначалу Варгейминг относился к премии довольно похуистически, игра хоть и была на неё заявлена, но болталась где-то на задворках первой десятки, но потом гендиректор Виктор Кислый сказал: «Хочу премию», бойцы ответили: «Есть!» и понеслось. Для привлечения внимания был использован главный козырь — Ольга Сергеевна, которая призывала голосовать с главной страницы игрового ланчера, а опыт за первую победу увеличили до x3 (вместо стандартного x2). Вдохновленные образом Богини, хомячки кинулись в атаку и стремительно вывели игру на второе место, на первом же болталась «Легенда: Наследие Драконов» — одна из многочисленных [говнобраузерок мейлрушечки](#), которая прославилась накрутками еще в 2010 году. Офигевшие от напора драконы, уже видящие себя победителями, включили ботов и [забег](#) начался.

Тем временем хомячки, перестроившись в штурмовые колонны, самоотверженно бросились на штурм новой цитадели. [Тема на форуме](#) стала аналогом генерального штаба, где бойцы отчитывались об успехах, упражнялись в стихосложении и фотожабинге, проводили травлю забредших драконофилов и организовывали рейды на территорию врага, а также [писали многочисленные жалобы в Спортлото \(перепост с хабры, оригинал заблочен\)](#), выдавая до 200 листов комментариев в сутки. У соперников подобной активности заметно не было, но разрыв голосов сокращался медленно — набранное за день преимущество ночью откручивали назад боты. Со стороны картина представляла собой феерическую битву слона (3 млн активных рыл и 240к пикового онлайн, выше которого сервер просто не выдерживал) и моськи (99 тыс. активных пользователей по данным самого мейла), в которой, ВНЕЗАПНО, побеждает моська.

20 ноября организаторы премии внезапно сменили капчу, которая порвала шаблон ботам-накруткам (темпы набора голосов упали у ВСЕХ участников) вследствие чего отрыв драконов, составлявший на момент смены капчи 70к голосов, начал стремительно сокращаться



такие дела



Набег танкистов в легенду

и через сутки танки вырвались вперед, параллельно устроив массированный набег танкотроллей на сайт и форум легенды. Отрыв продержался менее 3 часов, после чего началась массированная накрутка легенды (а заодно и еще нескольких говнобраузерок, видимо, чтобы выкинуть танки из тройки лидеров) ботом мейла, капчу, чтобы не мешала, [просто выключили](#). Одновременно с этим мыло начало массовую спам-рассылку по всем своим ресурсам и смежным соцсетям, что явно запрещено регламентом, но [всем похуй](#). В итоге к утру 22-го был восстановлен статус-кво, а на 3 и 4 место пропихнули «Ботву» и «Moswar» — еще две говнобраузерки. За день разрыв был увеличен до 120к голосов. В ответ на это танкисты зарейдили игровой сайт мыла, где заминусовали обзор легенды и связанные с ней новости и [написали в комменты много нехороших слов](#) (некоторые новости уже выпилены вахтерами [КЕМ](#)). В тот же день мейл сделал свой контрвброс на хабр ([репост](#)), который закономерно забросали минусами, после чего тоже выпилили.

23 ноября, в 18 часов, в ответ на вой о накрутках премия срезала голоса, накрученные ботами. Срез у танков и легенды был фееричным — 190 тыс. Легенде (из без малого 2 миллионов) и 140 тыс. танкам (из 1,75 млн.), «основываясь на изменении динамики голосований после ввода новой капчи» (которая у легенды уменьшилась больше чем в пять раз, а у танков — на треть). Надо ли говорить, что бота к тому моменту уже выкрутили настолько, что уменьшившийся разрыв в картине голосования ничего не изменил? В дальнейшем бота просто привязали к статистике танков: сколько бы голосов не отдали за танки, за легенду всегда на определенную величину больше. Попытки танкистов сломать логику боту массово голосуя в определенное время ни к чему не приводили, но график прироста голосов после этого заставил бы любого преподавателя теории вероятности съесть свою шляпу без соли.

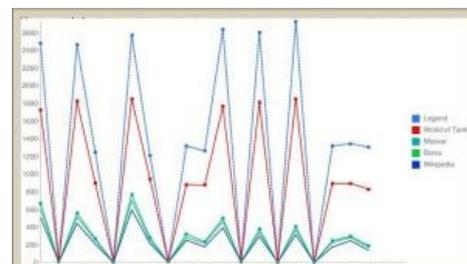
А разгадка одна — безблагодатность самой премии, главным спонсором которой является, кто бы вы думали? — правильно, сама мейлдрушечка. Она же является и совладельцем конторы, ответственной за подсчет голосов, а кто девушку поит — тот ее и танцует. И пока в голосовании участвовали мелкие сайты с небольшим онлайн — мейл мог спокойно подкручивать вентили, выдавая год за годом премию самому себе, и не сильно при этом палиться, так как счет голосов за все голосование не превышал сотен тысяч. С появлением World of Tanks счет голосов пошел на миллионы, что выявило все накрутки наиболее рельефно, доведя картину до полного абсурда.

Итог: буча, поднятая танкистами по всему рунету, не осталась без последствий. Организаторы решили попытаться сохранить лицо, и лауреатами, несмотря на превосходство драконов по голосам, назвали сразу обоих [1]. **Epic Win**. Фольклор же Мира Танков обогатился такими субмемами, как «Голубая юбочка», «Синий ирбис» и «Тупой танк, дроконы нинавидят тибя». В теме-штабе настроили 65480 сообщений. Также сознательные танкисты, понявшие, что вместе могут быть силой, организовали группу «Гвардия».

Февраль-март 2012: Miss Gamer 2

В феврале 2012 года был запущен конкурс Miss WoT (с этим понятно), цель которого отобрать конкурсантку для Miss Gamer 2, крупного конкурса красоты интернет игроков. Админы выбирали ТОП 20 работ — игроки голосовали. Александра «wh17e» Алексеева [заняла почетное 18-е место](#). Однако администрация выбрала для участия в конкурсе именно ее. Объяснение: нужна не просто красивая девушка, в ней должен быть дух танков, [Саша профи, а зрители нет, из-за этого они не смогли оценить ее достоинство](#), и прочая хуита. Тогда начался забег. Через пару дней произошло [такое](#). Кто-то начал писать: «САШЕНЬКА МЫ ТЕБЯ ЛЮБИМ ВЕРНИСЬ!!!! НЕ СЛУШАЙ ЭТИХ НЕУДАЧНИКОВ!!!!», кто-то: «Что уговаривать, она сдалась!». Админы организовали акцию поддержки, чтобы доказать конкурсантке, какая она важная. [Хомячки](#) стали упрашивать wh17e вернуться, и возвращение таки [состоялось](#). Тут то и начался главный этап [специальной олимпиады](#): за первый день было нафлужено более 200 страниц. НО! Осталось около 50 страниц. Ведь три четверти людей понимали, что это был наглый самопиар и повышение ЧСВ Александры до величины 9000. Все, кто писал что-то, кроме поддержки участницы, получали двухнедельный бан, хотя с другой стороны были завалены плюсами игроков. Админы как всегда скрыли происходящее. Александра Алексеева продолжала борьбу, итог: получение награды «Стальные нервы», и [слив всего остального](#). Администрация же посчитала награду «Стальные нервы» чуть ли не главной, хоть на самом деле это не так.

Разгадка же такова: админы и конкурсантка назвали троллями тех, кто писал конструктивную критику, понятно почему, была куча участниц, которые обошли wh17e в голосовалке. Тролли были, но их было очень мало, да и почти все их посты были выпилены. Иллюзия была создана специально, чтобы wh17e имела оправдание для отказа. И главным троллем была сама девушка при поддержке админов! Ведь грамотными действиями и игрой на [чувствах](#) хомячков уровень ЧСВ достиг ниибических высот, был сорван куш. Улучшился и результат. Конкурсантка и так бы не взяла ничего, а так хоть «стальные



честное голосование такое честное...



...и неожиданный финал

нервы»...

Повторно куш был сорван 31 мая, закончился конкурс «Реконструкция фотографии» с [ожидаемым итогом](#). Тут-то все и всерьез заговорили о связях с админами. Опять-таки работа была не самой лучшей, но победила. Конкурсов впереди еще много. Запасаемся попкорном.

Wargaming.Net vs Gaijin Entertainment

Вялотекущий срач вокруг основных конкурентов Кровавых. Начался еще год назад, когда Гайдзины (жарг. «Улитки» в честь логотипа фирмы) анонсировали World of Planes, которую затем переименовали в War Thunder (жарг. «Тундра»), эксплуатирующую ту же схему, что и трилогия варгейминга, и окучивающую тот же исторический период, но с упором на авиацию и симуляторность. Срач перешел в активную фазу с момента выхода Тунды на ОБТ (что, впрочем, не мешает разработчикам уже грести донат), куда сразу перебежала часть аудитории танков, люто обиженная на варгейминг, где и сформировала второй полюс срача.



СерБ [слегка недоволен](#) «Тундрой»

Основные моменты:

- Аркада vs Симулятор. Игры варгейминга (танки, самолеты и корабли) позиционируются как аркадные, тундра — в первую очередь авиасимулятор.
- Три рода войск: вместе или отдельно. У КВГ три разные игры, Улитки же хотят объединить в одной игре наземку, авиацию и флот, правда только после релиза, «в котором все будет».
- Движки игр. Древний BigWorld, купленный варгеймингом у австралийцев вместе с разработчиком vs чуть менее древний Dagor Engine улиток.
- Работа над графикой. У варгейминга модели сделаны с вниманием к каждой заклепке, но выглядят какими-то пластмассовыми. Улитки сделали грубые, и немного менее пластмассовые самолетики, но создали довольно приятные пейзажи.
- Историчность техники. Если у WG чуть ли не половина техники существовала лишь [в виде не принятых на вооружение прототипов](#), просто чертежей (а то и просто выдуманной под коксом хуиты аля Вафля E100), то Улитки собираются делать упор на массово выпускаемую технику.
- «Гайдзины участвовали в разработке Lada Racing Club» vs «Persha Studia — изготовитель пиксельхантинговых адвенчур и нихрена не понимает в авиации». Тяжелая артиллерия в толстом троллинге.
- Слава Макаров и кнопка «В бой!». Все началось с того, что Макаров запостил в ЖЖ пост (озаглавленный «Спиздили, Бляди!»), чуть менее чем полностью сводящийся к тому, что улитки поперли из мира самолетов весь интерфейс ангара. Обидевшиеся улитки накатали жалобу на Макарова его же начальству, в результате чего Макаров написал пост с извинениями, чуть менее чем полностью состоящий из тонкого троллинга эзоповым языком. В дальнейшем этот пост сменило официальное послание КВГ, суть которого можно свести к [«встретимся в суде»](#). Запасаемся попкорном. Сторонники же обеих сторон [ведут интеллектуальные дискуссии](#) о том, кто в данной драме кого потроллил, и у кого из участников сильнее [пригорело](#). Масла в огонь подлил слив в интернет [скриншотов с «тупичка»](#), где братья Кирилл и Антон Юдинцевы устроили параноидальную истерику в духе «мегакорпорация хочет нас уничтожить!»
- непрекращающийся бабах «кто не смог в комьюнити», вызванный с одной стороны тем, что у «кровавых» неестественно огромное число играющих, поэтому чисто статистически хейтеров более чем достаточно, а с другой — постоянные [проёбы и обсёры](#) комьюнити-менеджмента улиток, например [история с нео-нацизмом](#).
- UPD 22.02.13 В конечном счете в комьюнити не смогли улитки. [Поплакавшись на тупичке](#) и форумах, что жж-сообщество куплено с потрохами Кровавым, братья Юдинцевы забросали АТ жалобами и отжали коммуночку  [war_thunder](#) под предлогом [использования торговой марки™](#). В самой же коммуночке был оперативно проведен Экстерминатус. Осиротевшие коммунары собрались в  [war_tundra](#) и обоснованно начали закидывать улиток хуями.
- 4 октября 2013 на Игром мире улитки наконец-то показали свою версию танковых боев (вначале привычно всё зажали, показав только прессе, но потом уступили под нахлынувшим цунами нытья), тем самым подлив в еле тлеющий костер срача добротное ведро бензина. 20-минутный стрим показал, что они смогли в графон и спецэффекты, а также скрестить танки с самолетами на одной карте, но геймплей пока сырой и багов хватает. Алсо арта у них — не класс техники, а [закливание, кастуемое легкими и средними танками](#). Неизвестно, сможет ли на это адекватно ответить картошка (по словам Шторма — сможет, хоть и не сразу, так как задел есть), но зарубы фанатов обеих сторон перешли в активную фазу на всех онлайн-ристалищах рунета.
- Начало марта 2014. Появляется обновление 0.9.0 под гордым названием «Новый рубеж», но об этом



Ликующая публика

ниже. Вместе с ним выкатываются HD модели картошки, которые якобы замоделены лучше, чем у улиток. При этом, Кговавые использовали технологию, при которой следует только 1 раз сделать модель и на долгие годы можно забыть. Они делают идеальную модель в 1005000 полигонов и затем ее пережимают, чтоб видеокарты не сгорели. Правда, HD модель пока есть лишь на 10 танках, да и, хотя, вместе с этими плюшками была добавлена отрывающаяся башня, того чтобы от танка отлетали кусочки [бензобаков и обвеса](#) еще не сделано, что дает танкам брюхоногих преимущество.

- Начало мая 2014. Гайдзины таки выложили танки в ОБТ. И получили они весьма противоречивые оценки. С одной стороны там нет упоротого кустодроча, реализма дофига и конечно же [графон!](#) С другой стороны это конечно же баги, баги, баги и т. д. Однако, в целом, [анонимус](#) доволен, но хули, в релизе же все будет!

Эпичные, но мелкие/короткие

Халявный Т34

Патч 0.7.2 подразумевал в числе прочих свистелок и перделок перевод американского тяжелого танка 9-го левела Т34 в разряд премиумных, с заменой на аналогичную вундервафлю. Мякотка в том, что при этом у обладателей Т34 в ангаре должен был появиться и новый танчик, и старый остаться — но уже в новом качестве (+100500 к игровому серебру, ибо премиум). Разумеется, жадные дети плакали и кололись, но продолжали качать американских тяжей, чтоб успеть купить 34-ку до выхода патча. Естественно, не обошлось без троллей, убеждавших всех, что никакого према КВГ на халяву давать не будет [ибо нефиг](#), а предложит выкупить его за бабло.

В лучших традициях Кровавого 0.7.2 сначала был долгостроем с тремя общими тестами и обещаниями выпустить обновление вот-вот, со дня на день, очень скоро, в ближайшее время и т. д. И в тех же традициях обновление было запилено внезапно, вероломно и без объявления войны в ночь с 28-го на 29-е марта с остановкой всех серверов и заморозкой ГК. Само собой, нашлись толпы лохов, которые забыли купить вожделенную 34-ку и получили закономерный хуй.

Но основные состязания развернулись не вокруг этого (кому интересны лохи?), а около его характеристик. Срач на эту тему начался еще во время общего теста, так как хомячье было искренне уверено: им дадут нагибать на тяже 9 уровня под видом 8. И еще 100500 бабла, само собой. А КВГ взял и порезал, загнав танк еще глубже в категорию «на любителя, ибо не нагибэ». Тем не менее, у танчика осталась его злая пушка 9 уровня (которая хоть теперь медленно стреляет и сводится, но по-прежнему пробивает почти всё что видит и имеет лучший альфа-страйк среди всех ТТ8) и чугунная башня; поэтому те, кто превозмогал его и Т30 на 9-10 уровнях, сейчас отрываются и мстят всем за годы унижений (ибо руки под машинку уже заточены), попутно гребя бабло лопатой.

1.06.2012 — эпичная попытка понерфить халявный прем танк, когда на тестовом сервере точность орудия была снижена с 0.35 до 0.4 (что по игровым меркам весьма и весьма существенно). Пикантность ситуации усиливается тем, что про это НИ СЛОВА не было сказано в патчноуте. Реакция не заставила себя долго ждать. В специальной теме танка началось адовое бурление говн, тему «[Вопросы разработчикам](#)» стены плача. В итоге оказалось что якобы ошиблись.

Золотой Джойстик 2012

Само голосование особых страстей не вызвало: ну призывали разработчики голосовать за WoT, ну проводили разные конкурсы, ну взяли танки приз — все прошло спокойно и даже немного с ленцой. Главная драма началась после победы.

Сначала разработчики перенесли раздачу слонов (ака упятеренный опыт за первую победу, 3 дня премиума и прочие радости танководы) с ближайшей пятницы 26 октября на следующую — 2 ноября. Аргумент: на 26 уже назначена другая акция. Говны взбурлили немедленно: кто-то жаловался, что ему обязательно надо 26-го, кто-то заявил, что разрабы жмоты и должны ему минимум неделю ништяков, а кто-то выл просто по привычке.

Самая мякотка началась именно 2 ноября. Все уже привыкли, что по выходным набегающие толпы регулярно валят игровые сервера. Трехдневный премиум и доппайки начислялись не автоматически, а по бонус-коду: с самого утра пятницы толпа школоты (каникулы же!) ломанулась за вожделенной халявой и получила жестокий облом — сервер аутентификации, в отличие от игрового, к аншлагу был не готов и лег. В течение всей пятницы пытающиеся залогиниться на сайте для ввода бонус-кода медитировали на крутящуюся шестеренку. ЧСХ, обломались не только халявщики, но и донаторы, жаждущие купить голды за свои кровные. На форум и в интернет были излиты целые потоки ненависти.

В субботу 3 ноября с утра бонус-код с бубном и танцами еще можно было ввести, но ближе к обеду логин-сервер лег повторно, начались глюки в самой базе данных (из-за чего бонусы от введенных кодов приходили не в полном объеме или вообще уходили совсем левым адресатам), а к вечеру была вывешена новость о том, что [активация бонус-кодов временно отключена](#), в честь чего возможность ввода кода великодушно продлили до 12 ноября. Больше всего бесновались жадные задроты, которые не хотели снимать упятеренный опыт без према и в итоге не сняли совсем. Тем не менее, напор биомассы меньше не стал, все четыре игровых сервера были постоянно перегружены, онлайн поставил новый рекорд в

более чем 620к хомячков одновременно. Венцом апокалипсиса стал обрыв магистралей с Бульбостаном и Хохляндией, что вылилось в проблемы со связью у их обитателей длительностью более чем в сутки.

А разгадка проста: **крупная акция + выходные + каникулы.**

Драма в WoT-тредах 2ch.hk 17.03.13 — 20.03.13, или Анонимус против Касперского

«Не зная ни сна и ни отдыха

при лунном и солнечном свете
мы фармим голду из воздуха
чтобы снова спустить на ветер.

»

— *Неизвестный Анонимус*

Несмотря на размах **ТЕН DRAMA!!!** и единогласное занесение ее в Книгу Вина, начало сей истории было довольно прозаичным: 17 марта в рядовой танкотред Абучана вкатился барыга-кун и немедленно **вынул** предложил Анону бонус-коды на 1500 золота за скромный прайс, попутно по доброте душевной спалив кормушку, в которой он этими кодами отоварился. Кормушкой служила проводившаяся в то время совместная акция WG и Лаборатории Кошмарского™, суть которой была в «Зарегистрируй лицензионный ключ от Кошмарского в специальной форме на сайте@получи бонус-код на золото в Танках». Само собой, все было не так просто, как казалось на первый взгляд: ключики подходили далеко не все — в акции участвовали только ключи от годовых подписок. Все было бы хорошо, если бы не...

Если бы не потрясающая, эпическая криворукость быдлокодеров Кошмарского, просовокуплявших огромную дырень в механизме контроля акции: ключи великолепно подбирались примитивнейшим брутфорсом. Достаточно было изменить один из четырех последних символов в ключе и зарегистрировать измененные версии до посинения — только успевай одноразовые почтовые ящики в нужное поле подставлять. Во имя Справедливости стоит отметить, что этот эксплойт был известен еще за месяц до вброса на борду, и его тихонечко юзали разнообразные околкулхацкерские сайты. Но вернемся к нашей истории: примерно через час после вброса инфы эксплойт был вычислен Аноном и все заверте...

На протяжении суток в Танкотредах творился трэш, угар и чад кутежа во мгле ада: кулхацкеры написали скрипт на авто-брутфорс и скинули его в тред, добрый Анон десятками скидывал бонус коды, попрошайки били касками о бордюр и вопили «MOAR!!!», их посылали нахуй, и все это вместе было освещено заревом горящих где-то далеко за горизонтом задниц моралфагов, донаторов, недонаторов и примкнувших. Можно смело сказать, что 17.03.13 и первую половину 18.03.13 в танкотреде ковалась история.

Но счастье Анона продлилось недолго: под вечер понедельника (18.03) в тред, как водится, завелся **Крыса-кун**, спаливший всю контору Саппорту с пруфами. Практически сразу после этого кормушку прикрыли на тех. работы (хотя сам Крыса-кун потом клялся, что в саппорт он отписал через час после остановки акции, но кто ж ему верить-то будет? На то он и Крыса-кун). Попутно выяснилось, что больше пяти кодов на один аккаунт активировать нельзя — срабатывает блокировка. Градус паранойи в тред моментально превысил все допустимые пределы — народ завопил о скорой и неминуемой Каре Божьей. Версии выдвигались самые разные, от отката ангаров на отметку «собираюсь активировать первый код» до ковровых перманентов и вызова в суд от Кошмарского. Споры о том, какое количество активированных ключей станет критическим, не утихали всю ночь (в итоге сошлись на пяти. Считалось, что после ввода шестого кода последует быстрый и решительный бан).

Вакханалия продолжилась во вторник (19.03): Акцию перезапустили, изменив алгоритм, старые диапазоны серийников ВНЕЗАПНО стали нерабочими. Уже набрученные бонус-коды, впрочем, еще годились к употреблению. В тред тотчас появились барыги «второй волны», набрутившие себе сотни **нефти** бонус-кодов и пытающиеся толкнуть их оптом. Крыса-кун, моралфаги и прочие Шепиловы смеялись в лицо Анонимусам, крича, что недолго уже осталось страдать бабушке. Последние отгавкивались от них и мерялись золотыми счедами в ангарах и количеством купленных премов. Но всё это тонуло в громогласном вопле попрошаек, надеявшихся урвать себе ключик, не пошевелив и пальцем. Люди, пришедшие в тред поговорить о танках, в лучшем случае фалломорфировали от творящегося пиздеца и тихо уходили, а в худшем — изгонялись из треда со словами «Идите нахуй из танкотреда со своими танками! Мы тут деньги делаем!». В тред вбрасывали скриншот якобы бана за «нанесение убытков проекту», но его быстро раскусили, что, впрочем, не помешало параноикам вновь завопить о **сгущенке**. Удивительнее всего была реакция WG: Крыса-кун попытался вбросить инфу на форум Кривого, но все посты быстро потеряли. Вброс в ЖЖ тоже не возымел результатов. Анон разделился на два лагеря: Успешные **школьники** Аноны решили, что таким образом им намекают на индульгенцию, их противники — на то, что КВГ готовит показательный расстрел и не хочет раньше времени вскрывать карты. Нейтралы™ придерживались мнения о том, что Варгейминг просто не хочет обнародовать свой обосрам и терять имидж компании. Масла в огонь подлила и новость о технических работах на

Центральном Кластере (кто не знал — хранилище игровых аккаунтов): Оппозиция тут же подняла эту новость на знамя и ринулась на штурм позиций Успешноанонов, вопя на все лады о грядущих банах. Те отстреливались из ручных говнометов, заявляя, что забанить и откатить можно и «на ходу», а на сервере, скорее всего, будут проводиться обычные тех. работы, о которых честно заявили в новостях. Посуду били всю ночь, благо попрошайки наконец-то поняли, что тут им не обломится, и свалили КЕМ.

Среда (20.03). Конец истории.

Конец был немного предсказуем: утренние технические работы были именно техническими работами. Массовые расстрелы и откаты остались в воспаленном воображении Крысы-куна и сочувствующих. Анон танкотредов празднует победу над Лабораториями Кошмарского, оппозиция забила под шконку и залечивает раны (в основном — ожоги пониже спины). В танкотреде был рожден локальный мем-на-неделю: Шершень (аллегория на «шершавым (хуем) по губам\лицу»). WG унижен на 350кк золотых по самым скромным подсчетам. Акция, меж тем, продолжается: кто знает, возможно, кому-то удалось найти новый рабочий диапазон серийных номеров, и скоро для Анонимуса вновь накроют шведский стол...

Война клонов

2013 год ознаменовался появлением первого «конкурента» белорусских танков — Project Tank от китайских контор Changyou и Gamease. Новое поделие было браузеркой, работающей на Unity, но даже для невооруженного глаза видно, что оно **скопипащено** с мира танков **чуть менее, чем полностью**, вплоть до моделей и текстур. Этапы развития драмы:



Китайский айфон WoT. Найди 10 отличий

- Кровавый варгейминг нанес свой первый удар практически сразу: страница разработчиков в фейсбуке закрыта и на ней появилось слезное послание китайцев: «**Мы шокированы и подвергаемся издевательствам со стороны Wargaming, огромной компании**».
- Следующий акт открыло **мыло.жру**, жаждущее реванша за голубую юбочку — китайское поделие взято под крыло, локализовано и выкачено на бета-тест под именем **Ground War: Tanks**.
- Варгейминг **подаёт на китайцев в американский суд**. У картохи таки **нашлись патенты**, да не простые, а документ, закрепляющий работу сессии, то есть боя, интерфейс и т. д. В нём закреплены все аспекты танчеггов — начиная с балансера, его работы, формула подбора команды техники, и заканчивая интерфейсом и даже кнопкой «В бой!».

Шоу продолжается, запасаемся попкорном.

Неисторичный СуперПершинг

Этап 1 — «Кортошка, что за хуйню ты творишь с моим Супер Першингом??»

На общий тест выкладывают тестовую версию патча 0.8.6. Все бы хорошо, но внезапно обнаруживается, что у СуперПершинга изменили угол наклона ВБЛ и НБЛ. Казалось бы, какая нахуй разница? А разница в том, что при изменении угла наклона на 14 градуса, броня СуперПершинга магическим образом из 400 мм превращается в 200 мм.

Этап 2 — Serb vs Kruta

В жжешке запиливается пост «Миша что за хуйня?» со скриншотиками и прочими пруфами на то, что кортошка обосралась. Практически сразу же заходит Миша и говорит: «Это ошибка. Откатим» Все радуются, тему с СуперПершингом можно считать закрытой. НО! ВНЕЗАПНО какой-то хомяк, решивший уточнить у Серба, а правда ли откатят, задает ему вопрос: «Нерф супер-першинга откатите?» На что Серб отвечает: «Подумаем. Есть мысль, что не откатим». У владельцев СуперПершинга начинается подгорать...

Этап 3 — В закат уходит СуперПершинг(с) На Омереканском форуме проскакивает инфа о том, что СуперПершинг снимают с продаж. Как собсно и KB-5, тип59. Начинается нешуточный вайн. Появляется овер9000 версий «Что жи буйт с маим супирпершингам?77» По опыту прошлых изъятий из продаж, першинг таки понерфят-апнут-снимут, остальные версии рождаются от перестановки/исключения слов из этой формулы. В Кровавой ЖЖешечке запилили пост: **/Про суперпершинг, в связи с вопросами**. Развивается ДРАМА в комментариях, кровавый обещает, что инфу сольют «завтра». Славамакаров запиливает пост «План Макарова — Победа СуперПершинга», где объявляет, что дескать в одном из следующих патчей СП занерфят, а жадным хомьякам отдадут голду. Спустя джва патча перш не нерфят, голду не отдают. Механизме не запилили (с)Серп

Этап 4

Пасленовые решают не злить слоупоков и в патче 0.8.8 дают возможность продать першинга за

покупочную стоимость.

Этап 5

В 9.8 варгейминг перевёл Super Pershing в HD. Фишка в том, что из-за перевода в HD, лобовая броня американца стала значительно сильнее, вернувшись к изначальным значениям до «исторического нерфа». Само собой, у тех кто продал его по акции за золото, стало недвусмысленно бомбить. В итоге, ВГ как потроллило игроков, кто его продал ранее, так и получил капусты с тех, кто купил першинга сейчас.

Замена Т-50-2

В версии 0.8.7 изъяли кошерный и быстрый советский «светляк» Т-50-2, заменив его на убогий МТ-25. Ещё до самого выхода было адовое **беспокойство** — неравноценный обмен сводил на нет многосотчасовую прокачку навыков экипажа для техники, которая стала иметь динамику пьяной коровы. **Баттхёртов** было бы меньше, если бы новый аппарат не открывался с пройденного и давно проданного танка КВ-1С. Школота и не только понаделала **картиночек** «Т-50-2. Помним, любим, скорбим» с чёрной ленточкой.

Реакция игроков (авторская пунктуация сохранена):

| а я бы руки отарвал тому кто Т 50-2 решил убрать из игры да и простой полтос обосрал, на нём тоже играть херово будит. МТ-25 унылое гавно!!!

| жяль что т-50-2 небудет((((((((((((((((

| прощай Т-50-2 ты будеш жить в наших сердцах((((((((((((((((

| т-50-2 НЕТ НУ ЗАШТО((((

| Я пол года качал т 50-2 а теперь его зменят!?ЧТО БЛЯДЬ!!!???ДА ВЫ ОХУЕЛИ!!!???

| т-50-2 у мя на нем дед ваивал!!!!!! зачем убрали?????? это не патриатично!!!!((((

(К последней копипасте: Т-50-2 был только на чертежах, хомячок пиздит.)

Как будто этого было мало, ради издевательства был жестоко понерфлен предшественник сабжа Т-50 с **аналогичными** результатами по ТТХ. Отработанная тактика ведения клановых и ротных боёв с «быстрым светом» полетела ко всем чертям. **Таким образом** разработчики решили простимулировать поиск новых тактических решений.

Драма вокруг Сталина

Предыстория такова: картошка малость отпустила поводок региональных отделений, изначально — чтобы китайцы могли повыпиливать неугодные надписи/символику. Пользуясь случаем, европейцы и амеры вняли крикам вечно обиженных **пшеков** и удалили все надписи на советских танках с упоминанием Сталина.

Картошка в лице Серба и Саламакарова сначала отнекивалась и бурчала в ЖЖешечке на тему «у них там свои правила», но в итоге решила все же кинуть кое-кому в жопу сапогом. **В следующем патче надписи вернут.**

Как и ожидалось, она незамедлительно вызвала просто адский по силе разрыв задних анальных жоп у пшеков, **например**. Масла в огонь подливает толстый троленьк в комментах от понабежавших русских. Но и на этом не все — поляков вообще на евросервере мало кто любит по тем же причинам, по которым русских не любят в Доте, ибо днища с 42% с РЛ в никах и отсутствием какого-либо знания или желания общаться на английском заебали всех. Так что подьебок хватает и от европейцев, в основном в стиле «ну и валите нахуй и друга Миколая с собой заберите».

Новогодняя драма 2013—2014

Предыстория: Один гайдо-дел и святой всея школоты Джов на своём Тытуб-канале разместил видео, где под БТР писались, вопросы и собственно ответы разработчиков. Было сказано про то, что ВОЗМОЖНО

будет халява в виде прем.танка ИС-6. От этой новости слегка пригорело у донаторов, оно и понятно: танк за 50 грин, ДЕД-6!! прем ТТ СССР!!! Мичта школозавров!! и бесплатна!!! Но так как Джов — не авторитет, официального заявления вроде как не было, бурление притихло, но лёгкий зуд в области прохода остался..

Сама драма: КВГ объявляет месяц ништяков с 16.12.13 по 16.01.14. Среди прочего Боевая задача. Цель проста: надрочить по 100.000 опыта на 6 уровне каждой (sic!) нации в игре, включая ещё не вышедшую Японию (В сумме 700к опыта). Награда — ИС-6 + слот (либо компенсация). И тут произошёл взрыв очистных ям! Целевая аудитория с 45-47% побед начала вопить, что это «нириально!» и «разрабы жадные сволачи!!», игроки, у которых рога отпали и хитин с рук уже отшелушился прикинули, что выполнить реально.. 2-3 часа в день, снимая удвоенный + на выходных подтягивая отстающих и главное наличие дней с «удвоенным опытом на всех боях» и «x5 за первую победу». Всё реально. Более того, на вопросы разработчиков: «x2 будет считаться???» был внятный ответ: «Безусловно!» И народ, забив на реал, кинулся качать нефть.. то есть ИС-6.

И тут пошёл тухлый запашок с евросервера, где дни с «x2 на все бои» случились раньше, а акция такая же... Европейцы подняли вайн: оказывается, что x2 за бои идут на танк/экипаж, но не идут в зачёт на вожделенный ИС-6, то есть попросту говоря халявы не случилось. На ру-сервере в новости во фразу «В зачёт идут увеличенный опыт за первую победу в день, а также опыт с учётом премиум аккаунта» было добавлено подлое слово «только». «В зачёт идут ТОЛЬКО увеличенный опыт за первую победу в день, а также опыт с учётом премиум аккаунта.» — а это уже читается как x2 по акции идёт лесом.

И тут взорвались пердаки у всех «кто по-умнее».. Ибо планы, графики, таблички пошли по женскому половому органу. Крики — ни рубля кровавым больше, тема на 450 страниц (по состоянию 23.12.13) прилагаются. Те, кто ниочинь и заявили сразу, что «ниреальна!» тихо подтролливают тех, кто уже вдротил/вдонатил/вкачался и планировал закрыть вопрос до Нового Года.

Администрация тихонько отписалась, мол бес попутал, ошиблись, хер вам, а не x2.

Но в день акции оказалось, что x2 бонусно (то есть как выполнение боевого задания) начисляется только при поражении, а при победе — стандартные x2, но звездочка при этом не гаснет и всё идет на ИС-6. Что это — [хитрый план](#) или [индусский код](#) — неизвестно, но [школота](#) ликует и крабит с удвоенной силой.

Блокировка аккаунтов

Внезапно! 14 января 2014 года (за 2 дня до окончания задрот-марафона на портале появилась следующая новость:

Уважаемые пользователи!

На одном из сторонних ресурсов произошла утечка базы электронных почтовых адресов, содержащей и почтовые ящики, на которые зарегистрированы аккаунты наших пользователей. Тем самым у нескольких тысяч игроков возникла угроза потери контроля над учётной записью. Для того чтобы обеспечить безопасность игровых аккаунтов и сохранность игрового имущества, было принято решение временно заблокировать все учётные записи, которые могут находиться под угрозой.

пруф.[2]

То есть утёк некий кусок информации, и в этом куске среди кучи разных емейлов попадались емейлы игроков WoT причём без паролей. Варгейминг, как обычно, перегнул палку, решив забанить только за то, что стал известен емейл причём со стороны неизвестно, принадлежит этот емейл игроку WoT или нет.

Блокировка произошла в ночь на 12 января и длилась примерно двое суток. К чести варгеев, тем, кто не успел из-за этого получить желанный ИС-6, была начислена компенсация. [3] Также был компенсирован один день према (взамен сгоревших двух).

Совсем к чести варгеев, за пару дней до слива этого была устроена акция а-ля «смени пароль — получи 300 голды».

Новый Рубеж

В середине апреля 2014 г. подоспело обновление 0.9.0 (с прошлой версии 0.8.11), в котором были обещаны исторические бои, несколько моделей танков высокого разрешения, новые графические эффекты и еще всякая мелочь. По непонятным причинам, этому обновлению не только увеличили мажорную версию, но и присвоили гордое наименование «Новый Рубеж», всячески распиаренное в рекламе, видеообзорах и прочей шелухе. Пик экстаза перед выходом обновления пришелся на специально организованный праздник Варгейминга в Кубинке.

Как водится в подобных случаях, Новый Рубеж на самом деле оказался [Epic Fail](#)'ом:

- калькуляторщики оказались за бортом,
- вылезло дохуища багов (вылеты и зависания клиента, фризы при активизации эффектов — тысячи

- их),
- HD-модели некоторых танков (примерно 1% от общего числа), которые нахуй были никому не нужны, стали причиной диких тормозов и фризов в процессе игры. Дополнительно радовали текстуры этих моделей при низких настройках а-ля школомоды на GTA ,
 - режим «истерических боев» (© Storm aka kruta) оказался просто уебищным — на западных серверах им вообще не воспользовались, а на российских он был убран из игры и отправлен на переработку примерно через месяц после введения, что вызвало нехилый взрыв мозга у многих игроков, не понимающих, почему режим, который им обещали едва ли не с релиза игры, на практике выглядел так, будто был наспех сделан на коленке за одну ночь.

Спешно выпускаемые разработчиками заплатки (аж 4 штуки) и советы по настройке игры вида «Поменяйте значение параметра `EnableBalanceCPU` в `%FILENAME%.xml`», а равно и щедрые майские акции особого эффекта не дали, и пиковый онлайн буквально за пару недель упал на треть, с 1М до 650К, а, спустя ещё месяц, снизился до 500—550К и застыл на этой отметке. [Nuff said](#). А разгадка одна — желание угнаться за [конкурентом](#), которое обернулось провалом.

Халявный Супер Першинг

3 мая на официальный сайт игры была выкачена новость о [халявном супер першинге](#), чем-то похожая на нашумевшую акцию по [чуть менее халявному ИС-6](#). Суть майской акции заключается в том, чтобы за месяц задротства активной игры, с 5 мая до 2 июня, накатать на танках ВСЕХ наций с 4 по 8 уровень суммарно 525000 опыта! Нетрудно посчитать, что на каждой нации надобно наботанить по 75 тысяч, причём в данной акции учитывается двойной опыт на первую победу в день и премиум аккаунт. Несомненно, данная акция более легковыполнима, чем акция по ИС-6, ибо выполнить её могут все: как и дочки с полным ангаром хуиты, и матёрые [педобиры](#), катающиеся на Хетцерах с фугаской (ну подумаешь, прикупить ещё пару педобир-машинок), и [школота](#), если только мамка не заставит готовиться к экзаменам и банально делать уроки. За несколько дней до начала акции весь рандом уже полон высказываний типа:

- Слышал про акцию на Супер Першинг?
- Да кому нужно это гавно?!

хотя можно на минутку подумать, что вторые уже готовят клешни к многочасовому дроверству, выкупанию имб и краблению опыта. Стоит оговориться, что фармить опыт в ротах на квасе [не получится](#), так как в зачёт акции идёт только опыт рандомных и командных боёв, что в принципе даст возможность совкодрочерам на ИС-3 собирать донные шаблонные команды, а папкам-ногелаторам в данной области играючи гнуть оленей и грести опыт лопатой. Стоит ли овчинка выделки пока сказать невозможно, ибо после нерфа брони СП его лоб уже перестал глотать снаряды пушек 10 уровня, а башня стала ещё ватнее, и даже плюшки в виде увеличенного обзора, кол-ва хп, подвижности и даже понерфленной и убранной из боёв арты не смогут это затмить.

Немного фактов:

До нерфа брони приведённая броня лба корпуса СП (учитывая абсолютно все факторы) при стрельбе в лоб условно параллельно земле составляла около ВНЕЗАПНО 320 мм! Т95 с его 305 мм под прямым углом [нервно курит в сторонке](#). Да, башня ватная, но грамотные игроки игрой лобовыми плитами умудрялись довести водятлов всяких Е-75, ИС-8 и даже пресловутых ИСУ-152 с их имбовыми БЛ-10 до [жопного изнеможения](#). Также у танчика остались лютые голдовые снаряды с пробитием 258 мм и довольно сносное по точности и урону в минуту орудие, что причиняет нехилую сракоболь многим 9 уровням и всем без исключения младшим братьям.

Ванговать обилие рачья в рандоме, ибо [халява](#), можно даже не начинать, ибо многие помнят испорченное сливами новогоднее настроение в погоне за Дидом-Шестым. Хотя, КВГ сорвали бы ещё больший куш, если бы на получение СП отводился не месяц, а недели эдак две... Тогда уровень задротства, а по совместительству и [доната](#), сиганул бы до уровня неба...

T7 Combat Car

Не самая эпичная драма, но упоминания все же заслуживает. В 2013 году «картошка» опять взяла «Golden Joystick Awards». В честь этого события всем был начислен халявный «премиум» танк 2 уровня — «T7 Combat Car». И почти сразу форум заполнили вайн-темы а-ля «что за говно дарите ????» Танк был ужасен: медленный, неповоротливый, да ещё и со слабеньким пробитием (22), что не позволяло пробивать большую часть танков вообще нигде. В результате, очень скоро появились темы вроде «спасибо за слот», так как танк начал массово продаваться. И вот тут WG делает финт ушами: дожидаясь, пока его продадут большинство игроков, они проводят «ап» танка (что является прецедентом, до этого подарочные «премы» никогда не трогали). Т7 увеличили скорость, маневренность и, самое главное, пробитие (до 27), что позволило уже нагибать рандом одного уровня (при наличии прямых рук). Толпы хомячков бросились кидать заявки в ЦПП с просьбой отмены продажи. И вот тут и выяснился интересный момент: при описании танка было русским по белому указано, что «при продаже танк не может быть восстановлен, от слова СОВСЕМ». Естественно, этот факт вызвал пригорание стулов у хомячья, и веселый троллинг со стороны не продавших танк. Впрочем, в последствии WG смилоствились и запилили акцию, по которой танк можно было получить с тремя слотами в придачу.

СУ-76И

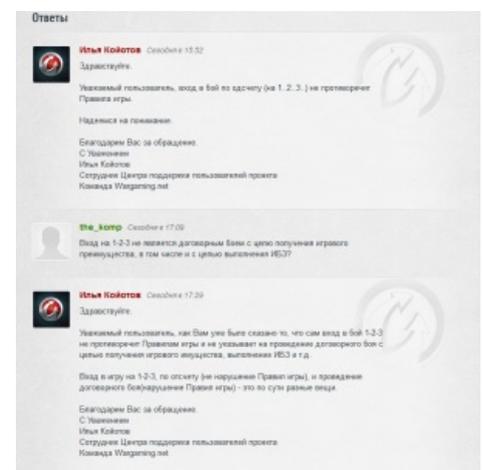
Вышел патч 0.9.4, и поначалу ничто не предвещало драмы: минимум балансных изменений, одна новая карта, и в премиум-магазин по ничтожной (учитывая фан от покупки) цене в 5,2 \$ добавили 1 танчик 3 уровня. Да, тот самый СУ-76И, который болтался на супертесте еще полгода тому назад. Все бы хорошо, но выдали ему историчные 50 мм брони в рубке и дулище от Т-34. В результате машинку убрали из продажи без предупреждения (ужас какой!) уже через полтора дня, что является своеобразным рекордом, после чего на форуме и в ЖЖ разгорелась драма. Во-первых, стулья пригорели у педобиров/слоупоков/педобиров-слоупоков, которые хотели купить, но не успели. Во-вторых, почувствовали жжение уже купившие, опасаясь, что игрушку отберут или задним числом понерфят. Ну и вполне естественно возмущение «адекватных» игроков, ибо зачем нужен супертест, если он настолько адово лагает? Имеется, однако, и альтернативное мнение от тех, кто успел закупиться и оценить не только цифры характеристик, но и поведение машины в рандоме. А причины просты — наряду с отличной броней рубки и прекрасной для своего уровня пушкой, танчик по причине немецкой родословной получил ватную НЛД, радостно принимавшую подарки от Т18 и прочих фугасниц, гарантирующих ваншот, и никакое бронирование бортов и кормы, в результате чего захвативший в борт РЗ-1/1С, да и вообще любой пулеметчик превращает сию «имбу» в груды виртуального металлолома. Дополняют радость владельцев плохая скорость движения задним ходом, такая же скорость поворота и подъема в гору, и, конечно же, 160 хитпоинтов прочности, которые хоть и являются нормой для ПТ 3-го уровня, но обычно выдаются значительно меньшим по размерам машинам. Результат: машина оказалась действительно очень фановой, но для нагиба требующей годного мозга и рук, при отсутствии которых у владельцев краснеет область ниже спины не хуже, чем у тех, кто «не успел», в чем можно убедиться на форуме в соответствующей танку теме. Интересно, что сами разработчики толком не прокомментировали ни причины неожиданного выхода СУ-76И в продажу, ни ее дальнейшую судьбу, потому можно ожидать новых витков драмы.

Нерф кваса

КВ-1С ("танк Клим Ворошилов-1 скоростной", он же Квас) — популярный у быдла танк. Большой, бронированный и с мощной пушкой, хуле исчо надо четким пацанчикам? При наличии даже не сильно прямых рук танк на поле боя люто бешенно доминировал. Еще в обновлении 0.8.9 разрабы решили отобрать у кваса пушку 122 мм, дав взамен некий аналог Д-10Т, с долгим сведением и большим разбросом, что вызвало неиллюзорное бурление говн как среди быдла, так и среди школоты. Многие начали думать что-то в духе «Т-50-2, квас... что дальше?» Спустя некоторое время картошка сказала, что нерфа кваса не будет, и быдло облегченно вздохнуло. Но как бы не так. Разрабы сказали, что вообще хотят разделить танк на два аналогичных КВ-85 и КВ-122, а самого кваса вывести из игры нахуй! Пердаки у быдла и школоты рванули со скоростью света. В обновлении 0.9.3 танк-таки был разделён на КВ-1С (5 уровень) и КВ-85 (6 уровень), но срач не утихает. Самое забавное, что нытики таки добились своего — у КВ-85 таки оставили 122-миллиметровый дрын, но сделали его настолько убогим и косым, что игра с ним напоминает сеанс садомазохизма. При этом дали вполне отличную 100-мм пукалку с дикой скорострельностью, но таки меньшей альфой, что не позволяет понагибать взводом. Это вызвало вайн — дескать, нихера Квас не понерфили, он ногибает, как раньше. Обе машины пригодны для отстрела страдальцев одним-двумя уровнями и классами ниже тяжей — САУ, слабеньких СТ. При забросе счастливых владельцев вышеуказанных коробок к 7-8 уровням стулья прогорают насквозь за пару боев, стон и плач заполняют форум. Картошке, как обычно, похуй.

Личные Боевые Задачи (ЛБЗ)

Ещё один способ картофана освежить интерес к игре. ИЧСХ, работает. Суть в том, что можно получить 4 специальных танка (StuG IV, T28 НТС, Т-55А и Объект 260). Для получения каждого из них нужно выполнить по 15 заданий на каждом классе техники — итого 75 штук. Для каждого следующего танка задачи по его получению становятся всё сложнее. Если задачи для первых двух танков может выполнить даже среднестатистический олень, то для получения двух последних нужно быть задротом уровня не меньше 80-го. Соль в том, что сами подарочные танки немного уступают линейным вариантам, что по началу вызывало некоторые бурления. Полномасштабное кипение началось тогда, когда начались эти самые ЛБЗ. Даже по названию можно понять, что личные боевые задачи предназначены для личного исполнения, что окончательно похоронило остатки командной игры в рандоме. Тем не менее, некоторые из этих задач требуют обязательной игры взводом, что тоже вызывает резонное недоумение: «Как же так: жизнь личная, а жену ебать надо вместе с другом?». Каждую задачу перед выполнением нужно обязательно активировать вручную (что, по мнению картофельных геймдизов, должно придавать ей особую ценность), так что если ты выполнил задачу, но забыл ее активировать — прогорание стула гарантировано. К счастью, уже на второй день вышел мод, фиксающий это безобразие. К тому же для выполнения большинства задач нужен не мастерский скилл, а банальная благосклонность рандома, что сводит само выполнение задания к игре в рулетку. Ряд задач, кстати, никак прогнозированию не



Улыбаемся и машем — ну а что делать, раз даже техподдержка умнее

выдается. Метко подмечено, что если начинаешь целенаправленно выполнять задачи, нихера не выходит, кроме как у взвода, и наоборот — играй для удовольствия, анон, и все приложится. Естественно, самые хитрые смекнули: «Если для выполнения квеста надо выиграть в казино, то лучшая стратегия — это смухлевать», и рандом заполонили договорняки, которые, по мнению техподдержки, договорняками не являются (см. картинку -->). Хотя кто знает, может быть, сообщение «300 рублей если подожду кто подставится, я серьезно!!!111» таки будет считаться договорняком? В итоге — на форуме плач, в рандоме пиздец, Кровавый Варгейминг объявил эти ЛБЗ бессрочными, что даёт 43%-ным ракам теоретическую возможность получить их об.260 до окончания 11-го класса или, примерно, к 50-летию. На данный момент есть уже куча задротов со всего RU-кластера, выполнившие все ЛБЗ <http://worldoftanks.ru/ru/content/konkurs-lbz/konkurs-lbz-ob260/> .

70-летие победы

Игроки резонно ждали 9 мая чего-то особенного. Разработчики и придворные вододелы подогревали интригу. Новая карта, какие-то таинственные новые танки со словом "Берлин" в названии. Ждали если не подарка в виде премтанка (хотя они дарились и по гораздо менее значимым поводам), то хотя бы какого-нибудь события. Хотя последний нотариально подаренный игрокам танк в массовом порядке раздавался летом 2014 года. В 2015 году нашей Победе 70 лет, пуканы пользователей напряглись: «Ну как же, ну дайте хоть что-то!» Ради справедливости стоит указать, что многие отнеслись прохладно к предстоящим празднествам, резонно полагая, что праздник праздником, а суровая реальность и жажда наживы параллельны. Так и оказалось: ввиду падения доходов из-за непростой экономической ситуации в СНГ жадная картошка зажилила даже традиционный мелкий подарочный танчег. Новые танки порадовали исключительно донаторов, так как поступили в продажу в премиум-магазин, причем те, кто уже задонатил на голду, оказались в пролете — в игровом магазине их не будет. А объявленная акция оказалась столь же унылой, как и все другие подобные; единственным отличием стала возможность заработать надпись на танк. Причем игрокам евросервера вместо надписи подарили премтанк, советскую имбу 2-го уровня «Тетрарх», с советским же экипажем! И так, немцам на 70-летие победы дарят советский премтанк, жителям стран-победительниц нацизма дарят... надпись. Получается, лучший подарок — потомкам нацистов? Сраная картошка превзошла саму себя! Что имеем в итоге: масса унылых праздничных видео, абсолютно ебанутый график-высер 9 мая на музыку абсолютно ебанутой певицы ртом, вялые скидки на расходники в 30%, вырвиглазные эмблемки на танки, сляпанные абсолютно через жопу (похожие на логотипы кондитерки Сладко), никаких подарков в виде техники и оборудования. Ну да, проходили акции, немного давали опыта, но в целом все было настолько уныло и непередаваемо похуистично, что хотелось свалить на ПМЖ в Германию, где танчики еще дарят.

Фиксация курса рубля в Премиум магазине

Марафон E 25 / Плевков в лицо донаторам

Немецкая ПТ-САУ E 25 выведена из продажи 15 января 2015 г. в 9:00 (МСК) с формулировкой «*общее количество E 25 в боях неуклонно росло, что приводило к дисбалансу в боях соответствующих уровней. Нам бы очень хотелось оставить E 25 такой, какой её полюбили игроки и мы сами — без болезненных правок и перебалансировок, поэтому было принято непростое решение: постепенно вывести самоходку из продажи и придать ей статус акционной*» (пруф http://worldoftanks.ru/ru/news/pc-browser/1/e_25_farewell/) Выводу из продажи предшествовало множество сообщений об этом событии, поэтому немало игроков решилось купить имбомашинку не только в связи с ее ТТХ, но и ее будущей «уникальностью».

А с 1 сентября 9:00 (МСК) по 1 октября 8:30 (МСК) 2015 г. в игре действуют специальные боевые задачи. Главная награда — немецкая премиум ПТ-САУ VII уровня E 25. Не обошлось и без возможности считать, купив зачеты хоть всех 30 заданий:

2475 рублей,

900 гривен,

675 000 бел. рублей,

9225 тенге,

45 долларов.

(пруф http://worldoftanks.ru/ru/news/pc-browser/11/marathon_e25/)

Прогнозируемое увеличение числа E 25 — на 500000. То есть сначала машину убирают, чтобы она не ломала баланс, а потом удваивают ее число в рандоме.

Подробный разбор ситуации с марафоном — <https://www.youtube.com/watch?v=7OvdtjRhVUc> .

О компенсации

До этого все владельцы марафонных машин в случае выполнения заданий получали компенсацию в золоте по номинальной стоимости машины.

Теперь же, если у игрока уже есть E 25, он получит компенсацию в 2 680 000 серебра.

То есть более 713000 игроков оказались в положении лохов, так как им предлагают компенсацию в валюте, которая на E 25 набивается за 50-100 боев.

Итог: как всегда — кто-то наточил клешни и пошел гонять марафон, а кто-то — вайнить на форум о ебанутости картошки.

Принудительное выселение «педобиров» из песка

С самого начала игры на форуме не утихают срачи на тему засилья на 1-2 уровнях скилованных игроков, с количеством боев на технике этих уровней OVER 9000. Соответственно новички попав туда отсасывают с проглотом у «папок» с 4х перковыми экипажами. Особенность этих уровней еще и в том, что они имеют ограниченный уровень боев + 1. То есть 1 уровень видит только «двойки» а тот в свою очередь только «тройки» (а вот с третьим уже автохуй, его уже регулярно кидает к «пятеркам» где можно неиллюзорно «соснуть» даже при перкованном экипаже)это очень ограничивает круг противников, позволяя почти детально изучить их бронирование и ТТХ..

Немного из истории «педобирства» в «WoT»

Собственно, с самого старта игры в песке рулила «большая тройка»: немецкий Leichttraktor (Обзор в 310 метров, на 30 метров больше, чем у остальных, и неплохое пробивное оружие; в основном играет от кустов), американский T1 Cunningham (на выбор - 37 мм барабан, позволяющий с одной ленты забрать почти кого угодно, или сбалансированная 20 мм автопушка, при неплохой скорости в 41 км/ч), и советский МС-1 (отличнейшая 45 мм бабахалка, весьма маленькие габариты, позволяющие шифроваться в любом кусте). Произошло это потому, что эти нации были первыми, с которых началась игра, и тогда еще разработчики наивно верили, что первый уровень будет проходным, и игроки будут всеми силами стремиться к вожделенным «десяткам». Впоследствии они помудрели, осознали свою тупость, и все следующие нации уже обладали весьма посредственными стартовыми танками. Потом к толпе профессиональных «педобиров» добавились гости и на второй левел, где до этого царили премиумный «Гочкис» (толстая броня, позволяющая косплеить Мауса в песке), и подарочный «Тетрарх» (самый шустрый танк на уровне с пробивной и точной пушкой). Сначала опустили уровень боев для ПТ-САУ Т18 (Самое крутое бронирование на уровне 51 мм лба, которое не брала большая часть орудий, плюс фугасница, способная рвать картонные танки одним попаданием), потом ввели бритов, у которых по недосмотру на втором уровне оказался весьма злоебучий танк Cruiser Mk. III (приличная динамика и автоматическое оружие «пом-пом», с барабаном на 4 снаряда, и отличнейшим пробитием). "Отцы", плотно оккупировав песок, имела зачастую по 3к+ боев на этих машинках, что заставляло настоящих новичков срать кирпичами от стай Т18 в рандоме, или лол-тракторов с перкованным экипажем, против которых они не могли ничего сделать из-за начальных знаний о тактике и стратегии, а так же необученных экипажей и отсутствия расходников и оборудования. С вводом же «сербоголды» ситуация вообще приняла критический характер, ибо большинство пескозадротов имеет в загашнике какой-нибудь прем, на котором и «фармит на оную, зачастую возя до 50% золотых снарядов (особо злые — вообще все 100%).

Песочный баланс по числу боев

И вот в патче 9.9. объявили о том, что будет введен «Песочный баланс по числу боев». Это означало, что теперь скиловые игроки будут принудительно отделяться от новичков и попадать к себе подобным. Такое решение собственно устроило всех: новички теперь бы не страдали каждый бой, огребая во все щели от «папок», а «отцы» и «матерые педобиры» на МС-1 с четырёхперковым экипажем получили бы возможность мериться МПХ с себе подобными, что сильно разнообразило бы им игру. Ибо, зачастую, к тысяче боев избивание ничего не умеющего мяса начинает приедаться. И все бы вроде хорошо, но, как всегда, есть одно но. А именно — балансер получился кривым, ибо делали его через жопу, да и работал он через раз. Собственно, крайности были следующие: а) ожидание боя по 5-10 минут, пока он соберет две команды, равных по уровню, б) команды из 10 (8 или даже 6) игроков, когда претендентов не хватало, и в) насильственный добор в команды из 12-13 танков первыми подвернувшимися игроками (иногда всего с десятью боями в статистике), которые, естественно, сразу же уходили в ангар, где и получали разрыв шаблона, прогорание стула и отложение шлакоблоков одновременно. Когда в послебоевой статистике видели, что, кроме них, самый «неопытный» новичок в обеих командах — это какой-нибудь паровозик Т1 с 500 боями на нем. В общем, хотели как лучше, а получилось... И вот тогда, находясь под опиумом, больное сознание разработчиков выпустило «патч» 9.10, а вместе с ним и...

Ранжирование карт

Аццкий высер разработов, моментально породивший тонны ненависти на форуме и во всем WoT-сообществе. Суть этой «абракадабры» проста, как грабли: с обнови 9.10 танки теперь разделены по уровням еще и количеством карт. То есть чем выше уровень танка, тем больше доступных для игры карт, и, как не трудно догадаться, наибольшее количество вариантов было для техники 10 уровня. Мало того, карты еще основательно перетасовали, сменив некоторым из них уровень доступной техники, что создало еще больший бардак. Но сильнее всего пострадал песок, ибо первым и вторым уровням оставили для игры всего две карты: «Рудники» и «Миттенгард». Провинцию же с какого-то перепугу ВНЕЗАПНО совсем вывели из игры. В результате игра на первом уровне представляет из себя бесконечную карусель двух локаций. И если «Рудники» еще хоть как-то играбельны, то вот «Миттенгард» есть просто мега-высер, который ещё на общем тесте породил кучу ненависти и говна на форуме; на данный момент профильная тема насчитывает 90 страниц концентрированной, лютной, бешеной **ненависти**. И, скорее всего, были бы все 150, если бы не оперативные модераторы, ежедневно гущие особо злобные посты. Подробнее о карте можно прочитать в подразделе «Локальные мемы/Меметичные карты» Если же вкратце, то это совсем крошечная карта, с маленьким (в две улицы) городком в центре. Она настолько маленькая, что все видят друг друга сразу после отсчета. Причем респауны расположены на крутых склонах, и отсидеться не получится — убивают сразу. Поэтому сразу после команды «В боль!» все летят вниз, в городок, где и происходит всё мясо. Средняя длительность боя — 2 минуты, после чего у одной из команд кончаются танки. Причем из-за особенностей геймплея абсолютно не играет роли количество скилованных игроков — даже 60% побед не даёт никаких гарантий. Третьему уровню достались аж три карты (какое, блядь, разнообразие), соответственно второй левел таки может играть еще и на «Зимнем Химмельсдорфе», но только на дне списка. Сами разработчики отмазались тем, что, мол, при постепенном добавлении карт начинающим игрокам легче учиться тактике и стратегии. Но то, что это — отмазка, стало понятно после «Миттенгарда», ибо единственное, чему там можно научиться — это давить ЛКМ изо всей силы, лупя во все, что шевелится и не зеленого цвета. ИЧСХ, эта карта выпадает чаще, чем «Рудники» (примерно 6 раз из 10). В результате игра на «лоулевелах» превратилась в бесконечную карусель из двух карт (на третьем — из трех), от которых начинает тошнить уже через два часа игры. Чего, судя по всему, и добивались разрабы, заставляя игроков быстрее уходить на более высокие уровни. Правда, многие матерые песконагигаторы заявили, что просто покинут проект насовсем и друзей уведут, впрочем, такое на форуме кричат постоянно после каждой подлянки от WG. Некоторые, правда, надеются, что к патчу 9.11 (уже официально 10.0) разрабы одумаются и, собрав статистику, откатят назад часть изменений, а, возможно, и вернут «Провинцию». Таки потом вернули.

Обновление 9.14

Казалось бы, хуже быть уже не может? Профильные темы танков первого-второго уровня заполнил «вайн» на тему убогости игры и очередной ебанутости картошки. А среди подписей в профилях прочно завоевала популярность фраза «верните провинцию» и «уберите ранжирование». Но, судя по всему, не весь опиум был потрачен разработчиками на «ранжирование», так как, употребив еще одну едреную дозу, они решили окончательно превратить «песок» в неиграбельное говно, забив последний (200 мм) гвоздь в крышку гроба. Для этого в патче 9.14 все танки указанных левелов банально порезали нахрен. Отмазкой для игрового сообщества было ускорение прокачки новичков в игре путем убиения излишних прокачиваемых модулей. Но всем все стало понятно сразу, так как, даже не обладая сильно прямыми руками, можно спокойно выкачать любой танк 3 уровня за 20-30 боев, а то и гораздо быстрее (зависит от ветки); за это время новички, по крайней мере, получают зачаточные знания о тактике и стратегии, а также о механике игры. Причем под нож попали самые необходимые модули, превращающие танк в феерическое говно (что еще раз подтвердило наличие хитрого плана в действиях картохи), а всякие проходные и ненужные — наоборот, оставили. Надо ли объяснять, **какой шквал посылов** начался на форуме в сторону разработчиков? На профильных темах даже пришлось на постоянно подселить модером, оперативно сносивших особо злобные посты с пожеланиями для картохи (самым мягким из них было предложение белорусам перепробовать все позы из Камасутры между мужской частью офиса). В общем и целом, даже самым упоротым **«слоупокам»** стало понятно, что возврата к старым временам можно не ждать.

Новогодняя драма 2015/2016

Очередной новый год, очередная драма. Но на этот раз — аж целый лохотрон. Все начиналось более-менее спокойно, за полмесяца до НГ. 15 декабря объявили скидки на технику наций по неделе на каждую, 50% на все остальное. Народ начал постепенно заготовливать салаттики оливье и ждать праздника с подарками. Наступает 17 декабря, на главной странице появляется акция «Стань Дедом Морозом» на срок до 3 января, где даришь подарок «случайному» игроку. И потом получаешь от другого игрока другой подарок. Сколько подарил, столько и получил. Ну и в конце еще медальку. А в подарке может быть голда, премакк, премснаряжение, и дажета-да-да-дам.... прем танк! И маленькая такая приписка, что за отправку подарка надо заплатить один бакс. Народ побросал салаттики и бросился дарить подарки, в надежде получить в ответ Типа 59, Леву и ИС-6 за 150 рубликов.

Но кто бы сомневался, что картошка не останется картошкой. Сначала оплата с карт не проходила, потом ожидание ответных подарков стало затягиваться на часы и дни. Те счастливицы, которые чего-то дождались, стали получать, кто бы мог подумать... 250 голды. В лучшем случае — 325. В худшем — 100 голды и 3 прем-ремки. Кому то обломилось даже 2 недели премиума, но таких были единицы.

На форуме пошел вайн, за два дня набравший 300 страниц нытиков, что им не подарили премтанков, что за эти деньги можно было голды купить, и даже кто-то таки понял, что ты покупаешь подарок самому себе, и это лохотрон от картошки.

Но акция сделала свое, за 2 дня собрав 150 штук баксов на нормальный такой корпоратив для ВГ. И при этом даже пикселей умудрились не дать.

Ждем продолжения...

2016: Mail.ru vs Wargaming.net

Новый 2016 Год начался с блицкрига старого «друга» Варгеев — Mail.ru. Первый раз эти компании схлестнулись на почве «Премии Рунета 2011», а после издания Мылом.сру браузерки «Ground War: Tanks» (копирующей «World of Tanks» с присущей китайцам старательностью) взаимоотношения между конкурентами стали напомирать дружбу kota и собаки. Всем запомнился эпический наезд директора по маркетингу Мейла на белорусов в Госдуме: «Люди на фашистских танках атакуют, расстреливают российские танки». Наезд этот был топорным (из-за наличия у Мейла точно такой же игры) и провалился.

Тем не менее, продолжение было неизбежным. Mail.ru потратил кучу бабок и времени, чтобы монополизировать российский игровой рынок, а тут с черного хода прокрались белорусско-киприоты и нагло сожрали на торте весь крем.

К новой махачке Мейл подготовился более тщательно. Главным оружием вместо заваленной судебными исками «Ground War» стала еще одна игра про танки «Armored Warfare», которую заказали уже не китайцам, а известной конторе Obsidian Entertainment.

И вот сеть накануне Нового Года завалил снегопад призывов «Получи легендарный танк Type 59 в подарок!». Если учесть, что самым популярным вопросом у адептов картохи был «Где купить Type 59?» (танк больше не продается, а иногда выдаётся в задрот-марафонах), троллинг удался на славу. Картоха, кстате, как всегда сфейлила Новогодний подарок, подарив игрокам просто фантастическое венгерское дерьмо под названием Toldi III. 270 метров обзора! И дуй светить в боях 5-го уровня! А ведь в реальности на танчике стояла офигенная немецкая оптика.

Тем временем Мейл не остановился на достигнутом и 6 января перешел в решительное наступление, заявив, что любой новый игрок, зарегистрировавшийся на специальной странице акции в «Armored Warfare» и сыгравший один бой на технике 6-го уровня, получит 2500 золота в "танковой игре «ВоТ». Удар был сногшибательный. Многие игроки «World of Tanks» устали от бесконечных фейлов (последний пример — Рубикон) и были бы не прочь попробовать что-то новенькое. Но их удерживали акциями. Обещанная халява помогла разорвать картофельные пути даже самым ленивым. В сети никто ничего не понял, появились дурацкие заметки в духе «Мейл донатит Картошку». Однако активный игрок стоит гораздо дороже 10 баксов (цена 2500 золота), ведь это всего лишь стоимость месячного премиум-аккаунта. Кроме того, расчет Мейла был на то, что большая часть участников акции не только останется в AW, но и выберет награду в AW (гораздо более щедрую, ведь в этом случае она ничего Мейлу не стоит). Скорость ответной реакции Картохи показала, что там угрозу оценили всерьез. Уже на следующий день в сети появился сайт <http://tank-mail.ru/> с якобы той самой "танковой игрой «ВоТ» от создателей игры «АВ» и с обещанием 2500 золота, для получения которого предлагалось установить аж 12 говнософтин от Мейла. Антипиар частично удался потому, что Мейл не решилась прямо использовать в рекламе торговую марку Варгеев «World of Tanks» и использовал схожее сокращение от названия. Однако многие сомневались, что «ВоТ» равнозначно World of Tanks, и после появления данного сайта логично подумали, что Мейл их кидает. Хотя по зрелому рассуждению такое примитивное кидалово смысла не имеет репутация дороже, а если расходы на золото окажутся больше, чем рассчитывали организаторы, лавочку в любой момент можно прикрыть (об этом сказано условиях акции). Менеджеры Мейла назвали данный сайт фальшивкой, а сервера «Armored Warfare» к тому времени чуть не упали от наплыва халявщиков из крахмальных танков. Понятно, что следует ждать дальнейших ответных действий Картохи (сайт не выход, да и через суд его скоро прикроют), у которой нагло уведут игроков, но есть сомнения, что её отупевшие от пятилетнего почивания на лаврах менеджеры смогут действовать так же креативно, как мейловцы, и придумать что-то действительно интересное, помимо очередного задротского марафона с говнопремом в качестве награды. 11 февраля Мыло.ру выпускает патч 0.13 для AW, который по эпичности переплывает «Рубикон»: четыре дня сервера падают по несколько раз, балансер премиумную технику балансит так, что с каждой стороны она вся одинаковая. Это причина была бы банальна на ПТС, однако они начали все тесты проводить на основном сервере РУ.

«Танковые асы» и patriarh177

20 ноября 2016 года КВГ объявил о том, что скоро запустит еще одно мероприятие с кучей призов, где гвоздём ивента будет... да-да, вы не ослышались, китайский премиумный СТ 8 уровня Type 59. Всего-то надо было набивать опыт. Можно было принимать участие на 6-10 уровнях; лучшие 1000 игроков получали медальки, лучшие 100 — голду, лучшие 3 — премиум-танки. Для 6-х уровней это был швед Strv m/42-57, для 7-х — Кромвель Б, для 8-х — Pz58, для 9-х — Скорпион, а для топов — пресловутый китаец. Причем статистика опыта велась для каждой машины в ангаре игрока отдельно. Скатай 5 боёв подряд, и твой танчег в базе! Дальше просто нагибай!

Сначала все было неплохо, но тут к картофану присрался «Ростелеком». Ранее он ввел специально для танковых задротов тариф «Игровой», дающий бесконечный премакк, нормальный интернет и премиумный

T-44-100(P) (на деле — простой T-44, просто фармящий и с экранами по бортам). Мякотка тарифа в том, что при его отключении танчик забирали. И вот для владельцев этого шушпанцера «Ростелеком» объявил еще и свои награды. 1 место — 300 косарей деревянных, плюс VIP на WG Fest'e, для второго и третьего мест то же самое, только денег соответственно 200 и 100 тысяч. 4 и 5 места получали прем танки AMX CDC, а 5-100 места — 5000 голды и медальку «Танковый ас». И это поверх призов от картошки! Если забеги на других танках были вполне честными, то тут жадные раки показали все, на что способны. Это подставные бои, запрещенные моды (за которые на «Танковых асах» полетело в бан почти 16000 хомячков), и все остальное. Особенно отметился камрад с ником patriarh177 (в миру Алексей Голубятников) с процентом побед 65%. Думаете, обычный статист? Хуй там плавал! У него 35к боёв, и 12к из них — на песочной имбе Pz.V2. На больших же уровнях Патриарх играл не то что неважно — просто сосал хуй в боях. При этом у него были все премиумные танки в игре. Сколько он задонатил — считайте сами. В общем, этот товарищ, понимая, что в честном поединке он не получит триста тыщ рублёв, прибегнул к обману. Первое, что он сделал — нашел хорошего «водилу» (игрока, качающего чужие акки за бабло) из Хохланда, оплатил ему проезд и проживание у себя, и заставил играть со своего компа на T-44-100(P) (ВГ пробивал айпишники). И мало того, что играл на танке не его владелец. Он еще и практиковал подставные бои с десятками глубокой ночью. В результате авантюра удалась, «Ростелеком» выплатил бы Патриарху 300 тысяч рублей, и все прошло бы гладко, если бы не одно НО. КВГ разместил на своем сайте списки победителей, и у быдлотанкистов лопнули пуканы, когда они увидели на первом месте по T-44-100(P) этого чудика. Статистика T-44-100(P) резко выделялась на фоне остальных танков большого уровня, даже простого T-44. На форуме боевые хомячки создали over9000 тем с заголовком «Патриарх сжульничал». Кто-то писал [письма счастья](#) картохе, но ответ был один: «Несколько раз была проведена проверка учетной записи. Игрок чист.» на что недовольные танкисты возбужали еще больше. Тем временем разрабам начали сливать реплеи подставных боев с Патриархом. Сливали и те, кто помогал обманщику, и просто случайные игроки, которые попадали в те бои. Спустя некоторое время картошка заявила, что patriarh177 все-таки словил перманент, бан на 7 дней получили призёры 2 и 3 места (которые просто гоняли с чит-модами), и призы достались тем, кто играл честно. Итог: судя по всему, таких акций еще долго не будет, а КВГ пообещал тщательнее проверять задротов на вшивость во время подобных мероприятий. Эта акция показала, что ВГ не в состоянии контролировать быдло на разного рода ивентах, а «Ростелеком» это ситуацию еще и усугубил.

WG Fest 2017 и новая советская ИМБА

В конце декабря 2017 картошка на WG Fest'e объявила, что в советское дерево исследований в ближайшем патче (0.9.22) добавляется новая ветка тяжёлой, которые по распространённому вангами мнению будут нагибать почище, чем ИС-7 в лучшие времена. При этом на заднем фоне невообразно был показан слайд, где ветка прокачки начинается с 7го уровня, с тяжелого танка КВ-13. Фишка в том, что по состоянию на патч 0.9.21 этот танчик является, во-первых, не тяжелым, а средним... и как будет проходить его ребрендинг (апнут, что ли?) — не понятно. Но самая фишечка, породившая драму - то, что танчик считается не популярным, он не является обязательным в прокачке топов (зато позволяет скакать из ветки средних танков в тяжи и обратно). Оттого у кучи народа, ломящихся к топам, его нет. Но слайд был показан, и хомячками под "мудрым" руководством вододелов восприняли его как сигнал к действию. Народ судорожно стал качать доселе неведомый КВ-13 в надежде скопить достаточно опыта для того, чтобы сразу приобрести новый тяжелый танк 8го уровня ИС-М (Модернезированный Иосиф Сталин, не путать с Хрущевым). И тут в самый разгар на форуме стала всплывать инфа, что новая ветка пойдет не с КВ-13, а с ИС (что, кстати, логично). А "Ворошилов" вообще затронут не будет. Соответственно, набитый опыт можно будет употребить по назначению, но только за голду, а не просто так. Бурление по этому поводу набирает обороты, так что запасаемся попкорном. Хотя кто тут кого «прокатил», и «прокатил» ли вообще — не ясно, потому что танки не увидели даже общий тест, да и анонса патча 0.9.22 не было.

19 января патч таки вышел на общий тест. Как можно было догадаться, перехода с КВ-13 на ИС-М нет, и сам КВ-13 не поменялся. Хомячки бурлят на форуме, те, кто выжидал - ликуют. У особо верующих хомячков еще не потеряна надежда, что по результатам общего теста КВГ поменяет своё решение, но надежды сии призрачны. Алсо, данный патч сам по себе вызвал довольно ощутимый холивар на форуме, так как в целом сильно переделывает советское дерево 8-10 уровней. Кому-то нравится, кому-то — нет. Но это уже не столь меметично, ибо всем... да и всё, как всегда.

Обновление 1.9 и перевод T-62A в коллекционные

Анонс обновления уже разогревал пуканы хомячков. Выход обновы вышел как всегда с опозданием, ибо картоха не смогла пофиксить баги в БД. Итог немного предсказуем — залатывание наспех багов с каждодневным выходом «промежуточных» обновлений. Один из советских имбоСТ — T-62A — перешёл в разряд коллекционных, т.е. его теперь не нужно выкачивать за 300+ боёв, а просто, вкачав любую советскую десятку, купить за обычное серебро.

Ало, 2021 год на дворе, а тут до сих пор новости с 2017 года. Нужно срочно дополнять статью)

Перенимайте эстафету - те, кто писал статью в 2015-2017, уже давно забили на танки и не играют.