

Драмы — Lurkmore

← [обратно к статье «War Thunder»](#)

Gaijin Entertainment vs Wargaming.Net

Давний и вялотекущий холивар вокруг основных конкурентов Гайдзинов. Начался еще в 11 м, когда «Улитки» анонсировали World of Planes, которую затем переименовали в War Thunder, 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 Тундры 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. Наряду с классическим «в релизе всё будет», сутью™ самой игры «улиток» и стратегии ее развития являются отличия от игры «картошки». Выражается это в следующем:



СерБ [слегка недоволен](#) нововведениями в War Thunder

- Историчность превыше баланса. Таким образом, если в реале <имя самолета> был УГ, то и игре он тоже будет УГ. По факту же получаем самолёты которые бывают двух видов — «настроенные» и «не настроенные», и как видно из сих двух определений первый будет страдать, а второй уфолётить, но всё это будет исторично, да. Причём в следующем патче всё может поменяться, ибо разработчики вспомнят, что забыли в прошлый раз учесть влияние на ЛТХ самолёта фазы луны в ночь когда тот самолёт окончательно собирали на заводе аненербе. Наличие «исторического» кансультанта, ака бывший пилот ВВС Её Королевского Высочества Военно-Воздушных сил Мелкобритании и прочих присодиннённых и не очень королевств, намекает нам чьи читфоеры будут самыми читфоерными в игре — и здесь англичанка всем нагадила. ЧСХ, на заявления, что будут лишь серийные машины, в конце концов забили хуй. Яркий пример — фашистский No.229, успевший лишь пару экспериментальных полетов сделать. Nuff said.
- ОБТ с донатом. Статус бета-теста позволяет класть большой и толстый хуй на решительно все предьявы юзеров — ведь в релизе все будет! Таким образом, донатор, купивший имбу, которую потом «настроили» в УГ, автоматом попадает в статус ССЗБ. А хули — у нас же бета-тест! Такая же ситуация была и с ЗБТ танков, улитки беспощадно сдирали бабло за тест, но в начале мая 2014 года, хвала Аллаху, этот ад закончился и танки таки вышли в ОБТ.
- Система проведения ивентов. Типичная улиточная акция длится сутки, а то и несколько часов. Хотя стоит отметить, что в последнее время сроки проведения акций растягиваются, а сами плюшки, помимо ставшего классикой x4 и разнокалиберных доливоов серебрянки, могут таки представлять целый крафт. Помимо прочего, братаны Юдинцевы откровенно жлобятся поднимать доходность самолетам (хотя бы и самым уебищным). То ли реально бояться сломать экономику напрочь, то ли банальное нищebroдство — зачем раздавать на халяву виртуальное, но серебро?

Breaking NEWS! Стереотип нарушен! По другому эту щедрость не описать... Жадные улитки готовы подарить самолет любому кто уничтожит 5 врагов с 1 по 3 ноября, аля в честь днюхи улиток. Перец в том что из 5 самолетов, шанс выпадения которых определяет рандом, как показала статистика, 60% игроков выпал самый унылый немецкий гидропланчик. Пуканы игроков взлетели в стратосферу. На форум посыпались проклятия в адрес разрабов за боль и унижение (учитывая то, какие варианты крафтов разыгрывались, по-другому это назвать нельзя). Боль усиливалась оттого, что изначально Гидра не имела прем-статуса и имела отсасывающий БР, так что даже на роль пусть и бесполезного, но маленького песочного ногибатора совершенно не тянула. Игроки даже начали ставить на свои аватарки фоточки гидры, чтобы искать братьев по несчастью. В итоге, собрав более 250 страниц концентрированного война, ворота шлюза рухнули под напором волн нытья и разраб сделали сему говнолету премиум-статус, снизили БР. А немногим счастливицам таки посчастливилось выиграть имбовые ЛаГГ-3-23 и DB-7 или хоть дико насасывающие на своем БР, но более стоящие ТБ-3 и XF5F Skyrocket. Видимо, дабы окончательно удалить неприятные воспоминания о ЩЕДРЕЙШЕЙ ноябрьской акции, разрабы недавно провели подряд 2 викторины ВБьдлятне и в Facebook, ответить на вопросы которой не смог бы только человек, никогда не игравший в игру, с дальнейшей возможностью с легкостью получить выше упомянутые ЛаГГ-3-23 и DB-7, а так же немецкий ястреб He-112 В-2, так что каждый рачила теперь имеет в ангаре 3 УНЕКАЛЬНЫХ говнолета.

- Вялое допиливание самолетов. В последних изменениях происходят лишь косметические изменения без какого-либо конкретного плана развития, анонсированные релизные линейки самолётов канули в лету. Возникает впечатление, что на авиацию положили болт и занимаются ею по остаточному принципу. А разгадка одна — вся ставка на наземку (по факту уже хуй его знает куда там ставка, Рыжий на форуме заявил что сейчас вся ставка на «фичи»).

Победа на КРИ-2013

Весной 2013 года Тундра взяла приз КРИ в качестве лучшего разработчика. Конец был немного предсказуем — выбрать было не из кого, геймдев этой страны уже не первый год находится [вомгле](#). Основные лулзы были позже. Как выяснилось, приз КРИ представлял собой штуку, подозрительно напоминавшую анальную затычку для забав всяких ахтунгов и прочих любителей БДСМ. Не известно, была ли это банальная халтура КРИшников (купивших заготовку подешевке) или в том был скрытый смысл, но столь недвусмысленное сходство создало почву для кучи картинок на соответствующую тематику.

Счетчик онлайн

До обновления 1.35 счётчик онлайн Тундры доставлял неукоснительным соблюдением [тех самых параграфов](#). Суть такова — в клиенте даётся значение суммарного онлайн, и при этом там же можно онлайн в разных режимах — от предпочитаемой 95% игроков аркады до одиночных миссий и полигона. Цимес ситуации в том, что расхождение между цифрами суммарного онлайн и суммы игроков во всех режимах было весьма значительным и наводило на всякие мысли по поводу особой магии им.

[Чурова](#). Надо заметить, что подобные «фокусы» особо пытливые заметили ещё как минимум [в марте 2013 года](#), но только в сентябре счетчик пофиксили, просто убрав онлайн в разных режимах. [Розовый покемон](#) апплодирует такой оперативности. Хотя разгадка была простой: в какой-то режим человек попадает, только встав в очередь или попав в бой, в то время как в общем онлайн он будет учтен даже просто запустив игру, не говоря уже про тренировки, одиночные/совместные миссии итд.

Наземка на Игромире-2013

4 октября 2013 на Игромире 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. Кстати арта у них — не класс техники, а заклинание, кастуемое легкими и средними танками. Не известно, 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-дрилсталищах рунета.

ДДОС серверов в честь годовщины ОБТ

В честь годовщины начала ОБТ была напилена акция невиданной по улиточным меркам щедрости — халявная раздача голды за участие в боях. Подобный финт уже привёл к обрушению серверов при достижении онлайн то ли 70, то ли 80К, однако брюхоногие все равно решили повторить манёвр. В конечном итоге сервера и сайт легли якобы в результате массированной DDOS-атаки, не позволившим повторить былой успех. Да и вообще, весь ноябрь прошёл под знаменем DDOSa. Злые языки впрочем уверяют, что дело вовсе не в происках, а в банальных проблемах дата-центра — которые ради отмазки и списали на происки недругов или прочих Злых Сил из местного филиала [ZOG](#).

Декабрьская наземка

04.12.13 — именно такую дату назначили Улитки на старт закрытого бета-тестирования своей наземки. И, как водится, не смогли. Но так как ажиотаж по поводу сего события был нагнан изрядный, был сделан хитрый финт ушами — состоятельным пацанам предложили купить пакеты с танками за бабло, а особо везучие даже обзавелись такой перделкой как статус «тестировщик наземной техники». Почему братаны Ю. пошли на столь рискованный шаг — не ясно. То ли им захотелось на Новый год побольше блэкджека и шлюх, то ли им реально остро понадобилось бабло на возврат какого-нибудь кредита, взятого к примеру в счёт помпезного Игромира-2013 — хоть выставка и была вполне себе [вином](#), но только сильного прироста онлайн почему-то не дала.

Обновление 1.37

Когда это обновление выкатили на дев-сервер в открытый доступ, у многих тундрофанбоев неиллюзорно порвало пердаки. Ключевая фишка 1.37 — переработанная система прокачки и новый БОЛАНС. До этого качались все самолеты сразу. Теперь — только один, который выбран. Прокачивать конкретный самолет, вобщем, стало быстрее, но для перехода на следующий ранг, как правило, нужно выкачать почти все самоелты, какие есть. [ИЧСХ](#), один из братьев даже выдал телегу на тему «возврат к старому



Приз КРИ — анальная затычка



Либо 33200=28448, либо, что более вероятно, счетчик показывает только игроков в боях.

Стрим наземки War Thunder ! Танки Вар Тандер на игромире 2013
А вот и сама наземка

не будет, система прокачки поменяем». Некто Алконафтер, местный придворный **джовохуй**, неиллюзорно охуел от такого расклада и заспамил тундровую группу **ВТентакле** призывом «просто задонатить». После чего Алконафтера выкинули на мороз, лишили статуса и прочей официальности™. Впрочем, это уже мало что решало — слишком велико было недовольство. Улитки даже немного пошли на попятную и дали один день на голосование «Оставить новую систему или нет?». В итоге, новая система так и повисла в неопределенности. Но самое вкусное началось тогда, когда патч выкатили на основу (техработы шли с 10 утра до 9 вечера). Все хотели зайти в бой, но сервер просто всех выкидывал. Балансер кидал поршней к свисткам или наоборот, доставляя лулзы и фграги последним. Новая ветка развития многим не понравилась. В чате творился хаос, все клялись вернуться в картошку. Сейчас проблема со входом решена, но многие другие до сих пор остались.

Открытый тест наземки

И вот, наконец, свершилось. 15 мая 2014 года вместе с патчем 1.41 всем страждущим была наконец дана возможность прокатиться на долгожданных улиточных танках. Заинтригованные картошкохейтеры, давно забросившие игру папки и просто мимокрокодилы толпой набивали на сервер, в результате чего пиковый онлайн поднялся до рекордных 100к... чтобы через несколько дней вновь опуститься до 40-60к. Почему?

- Неоправданные ожидания

Все дело в том, что наземка вышла несколько не такой, какой ее хотел бы видеть среднестатистический любитель танчиков, давно и безвозвратно разочаровавшийся в **картошке**. Хотели Бодрого Танкового Рубилова? Получайте стандартные карты полтора на полтора километра, изрезанные пересеченной местностью настолько, что игрок, решивший отойти от кемперской тактики рискует оказаться в ангаре с подгоревшим днищем уже через 10-15 секунд, ибо система маскировки в игре не реализована, а хитрый дядя Фриц с 88 мм дрыном прекрасно видит тебя и твой маркер (который видно даже за кустами) со своего респана. **Fail**. На момент 08.07.2014 в игре присутствует аж одна вменяемая карта с более или менее прямым ландшафтом (Курск), да и та исключительно в режиме симуляторных боев.

- Система повреждений

Далеко не всем понравилась и система повреждений без хитпоинтов. Казалось бы, куда попал, то и отвалилось, и никакого тебе нудного ковыряния хп — эпик вин, картошка посрамлена! Но не тут-то было. Нередки ситуации, когда и после десятка пробитий какой-нибудь картонный Т-26 как ни в чем не бывало едет дальше. Бывает и обратное — ваншот чуть высунувшейся из-за укрытия тачанки, причем без особого выцеливания слабых мест. И такие сюрпризы скорее правило, чем исключение. Вдобавок, первоначально время ремонта после повреждения нескольких модулей могло продлиться от 1 до 5(!) минут, что часто вынуждало нетерпеливых и берегущих нервы игроков на время ремонта сворачивать игру и идти пить чай, читать газету или тупо ливать из боя. В одном миноре ремонт ускорили, но все равно ждать от 20 до 40-ка секунд довольно таки долго. Однако не смотря на все это, имея прямовращенные руки и хотя бы один глаз убивать танчики в Тундре можно и это даже приносит удовольствие, пушки калибром ниже 88 мм стреляющие отрыжкой, это конечно мазохизм, но вот имбовые 122 мм бревна достают вражескую тарантайку over 1500 м. И это жжот пуканы всем кустодрочерам на сау и пт. Кроме того хочется отметить низкую задроченность для перехода от танка к танку с помощью икспи, по сравнению с картофаном, за рычагами танка в Тундре придется провести намного меньше времени чем у WG.

- Сырая физика

По-ебанутому реализована физика. Многотонные машины ведут себя, как картонные. Дрифты, заносы и перевороты — обычное дело. Особенно все печально в плане опрокидывания на крышу. Таки да, танк способен на ровном месте перевернуться кверху пузом, достаточно просто на скорости повернуть под углом 90 градусов. И все, пиздец. Обратно уже куй встанешь. Только ждать помощи от союзников. **Но им как обычно**. Также до кучи, при ударе о препятствие танк можно легко ушатать. В отличие от WoT, танки при ударе **об стену/дом** получают урон. Помножить это на бестолковую физику и получится вообще



Фанарт по теме.



Толстый тролль задумал что-то нехорошее



Политрук лжет, результат агитации в целом соответствующий

War Thunder: US Ground Forces Trailer

Трейлер пиндосской техники, введенный через пол года после фейла наземки демонстрирует графон, физику и имбовость пиндос-танков. Пригарание пукана у поцреота гарантировано!

госкливо. Реально с непривычки можно еще до встречи с врагом заработать кучу критов и, тихо матерясь, уйти в ангар с одного вражеского плевка.

- Графоний

Но, как водится, не обошлось и без приятственных сердцу геймера моментов. Графон здесь действительно хорош, хотя, глядя на текстурки земли и гамму, невольно вспоминаешь Ваномаса. Артиллерия в целом не докучает, самолеты в РБ экстерминируют твою брентную тушку своими бомбами и ракетами далеко не каждый раз. Но есть и подводные камни, вроде новой системы прокачки, которая сожрет кучу твоего, анон, времени.

Впрочем ситуация уже наладилась. Онлайн снова растет-в прайм тайм достигая 90 к тел. Деревья уже падают, а обычные объекты рушатся, разваливаясь с физическим поведением. Сырая физика тоже убрана, зато добавлена Дед-камера, по которой можно увидеть как повел снаряд в танке в момент уничтожения. Карты вводятся одна за другой. Введены [американские](#) и британские танки. Так что улитки наносят ответный удар за фейл с релизом наземки.

Летнее безумие

Адово щедрая акция от улиток, в которой можно получить почти все игровые преми (самолеты и танки) за задания + ещё и золотые бои. Акция на Т-34-57 закончилась большой драмой, потому как из-за ошибки тем задротам, у которых уже был Т-34, начислили по 1600 голда. Чуть позже баг пофиксили и стали выдавать по 100 000 серебра. Тучи говна полились на форум... Но это были только цветочки. 4 августа у улиток по графику начиналась следующая фаза акции, в которой участвовало 5 прем-самолетов 2 ранга, по 1 за каждую нацию. Фейл начался уже в первый день, когда ни с самого утра, ни с 17:00 (прошлая акция с танками началась в это время) никаких условий акции не появилось, а на форуме медленно, но верно начала повышаться средняя температура по больнице.

Большая часть негодования исходила от игроков с Дальнего Востока, у которых к тому времени уже наступала самая настоящая ночь и надежда начать задрачивать на халявный прем-самолет таяла с каждой минутой. Не придумав ничего лучше, главный вахтер Кеофокс быстренько прикрыл контору, якобы из-за сильного флуда не по теме, но мы-то с вами знаем. И тут, уже вечером по Москве, Жиденцевы таки соизволили явить миру плод своих бурных ~~фрингов~~ совещаний, объявив условия акции. С первых же минут в полной мере стал ясен смысл названия акции и контраст с первой, танковой, ее частью. Всего-то навсего надо было набить 125 побед (с высокой активностью в бою ко всему прочему), чтобы гарантированно получить ОДИН прем-самолет, или 25 побед, чтобы стать партнером компании ОАО «ГАЗПРОМ» «ГАЙДЗИН-МММ» и принять участие в розыгрыше 5к самолетов (по 1к от каждой нации). Со средним онлайн в 50к рыл попытка отдельного задрота получить вождеденную халяву выглядела бессмысленно и беспощадно. Непризнанные гении точных наук тут же, на форуме, начали проводить расчеты, сколько же это часов понадобится, чтобы надрочить столько побед. А главное: зачем, если каждый самолет с 2 ранга стоит АЖ ЦЕЛЫХ 200 РУБЛЕЙ, или пиндосских \$5, что для игрока с вечно загнивающего запада было дешевле, чем сходить за пивом в ближайший паб. Типичный комментарий «легче просто задонатить» как бы отображает всю суть хитрого плана Жиденцевых.

Вторая часть «Воля к победе» предполагала раздачу премиумных танчиков и самолетов. Надо было просто совершить 40 побед для получения одного премиума за 3,5 дня. Но с одной оговоркой: занять первое место в команде по очкам. Если учесть, что в команде 15+ тел, то условия задачи выполнимы только самыми упоротыми задротами или парнями с топовым скилом. И то еще постараться надо. Драма, вой, плач...

Третья и заключительная часть позволяла назадротить на 1000 «голды» (150 рублей). Всего-то нужно сделать 3 победы в день в течении 3-х дней... с 6:00 — 9:00 утра. Занавес.

Патч 1.41.29.61 — Show must go on

Августовское обновление показало всем тундроебам, что 1.37 это были только цветочки и для улиток нет предела совершенству — марафон маразма должен быть продолжен!

«Летнее безумие» было в самом разгаре, как [в 4 часа утра без объявления войны](#) тундроланчер запросил установку подозрительной и необъявленной ранее обновы. Так вероломно был запущена в ход новая, ранее анонсированная система глобального изменения боевых рейтингов наземной техники, которую таки откатали под напором слез и говна игрового сообщества на официальном форуме на неопределенный срок. На самом же деле откат был произведен хитрыми улитками, дабы бурления говн поутихли, а у задротов было время насладиться последними спокойными днями адекватной игры и поразмышлять о [брентности бытия](#).

Бои наземной техники превратились в Адъ и Израиль. Баланс по новой системе БР генерировал запредельное количество ненависти у совкодрочеров и немцеёбов (но больше таки у последних). Машины 2-ой эры кидало с 3-ей, 3-ей к 4-ой а иногда и 5-ой, 4-ой — всегда к пятой и наоборот. Встреча с советскими топами в лице ИС-4 и Т-54 заставляло водителей панцеров 3-го и 4-го рангов высрать не одну тонну кирпичей. Стандартная жизнь на карте стремилась к 4 минутам бездарного боя, где увернувшись от 1-тонного подарка с неба ты чуть менее чем со 100% вероятностью получал ваншот за поворотом и



Даже вахтер начал о чем-то догадываться

сливался в ангар.

Форум бомбанул с новой силой... Тема с обсуждением обновления чуть менее чем за два часа набрала 160 страниц концентрированного гнева. Все без исключения посты в live-версии сайта были посвящены теме нового баланса, в ленте статусов (что-то типа общефорумного чата) нехило припекало и у немцев, и уже у поцреотов. По обыкновению темы и посты недовольных терлись со скоростью Мистера Пропера, а особо бойким и не скупившимся послать улиток нахуй прилетал бан.

Тем временем публикуются условия получения 3-х ранговой и 4-х ранговой премиумной техники в рамках все той же акции «Летнее Безумие», ставшей уже нарицательным, которые вызывают у даже у психически стойких игроков не то слезы, не то смех.

В скором времени, из-за массового спама и истерики в ленте статусов, администрация вводит санкции и упраздняют группу «Ветеран теста» (она выдавалась всем кто участвовал в бета-тесте наземки, позволяя постить статусы, что раньше было привилегией олдфагов), лишая ее «илитарности». В последующие дни на форуме воцаряется относительная тишина, наплыв дерьмеца резко соходит на нет, темы с жалобами «несогласных» по обыкновению быстро закрывались. Большое количество пилотов и танкистов ушло в оффлайн дожидаясь мажорного обновления с новыми картами и техникой, а также адекватных условий геймплея лишь изредка «поигрывая в форум». Со временем разрабы поисправляли большинство косяков нового бОланса, однако многие еще остались. На вопрос — «Нахуя это надо было делать?» — ответ не получен до сих пор.

Патч 1.43 — АКА КАДАПАЧ??7777

Эпичный долгострой улиток. Пилится с середины мая 2014. По графику должен был выйти в конце июля, но вышел минор. Потом в конце августа. Потом в начале сентября. По состоянию на 30 сентября НЕ ВЫШЕЛ. НЕ НАВИСТЬ!!!!1111 Направлен изменить геймлей наземки, и добавить свистелок и переделок, вроде наглядного показывания брони в ангаре, изменение внешнего вида ангара итп. По состоянию на 30.09 ПАЧ был 2 раза на общем деве, и постоянно тестится 1,5 алфа тестерами. Так же в ПАЧе добавят новый аркадный и реалистичный танковый режимы, которые вызывают довольно спорные оценки. Поживем-увидим. 9.10.14 таки вышел, принесся с собой кучу свистков разной степени унылости, а иногда и имбовости, а так же разрушаемость всего кроме больших зданий, причем в стиле Navos, который варгейминги обещали но так и не ввели. Впрочем патч стал удачным : На выходные вечером онлайн вот уже месяц держится на уровне 70 тысяч быдла школьников и задротов, так что обнову можно считать [успешной](#). Отчасти потому что для танков добавлена Дедкамера, показывающая как повел себя в твоём танке снаряд противника ставший для машины фатальным. Но, таки, один лютый фейл улитки умудрились сделать. На новой карте, под названием Польша, большинство больших зданий простреливается насквозь. Можно из одного конца карты, стрелять в другой по маркерам, не боясь что снаряд влетит в дом. Результат очевиден, опять вайн на форумах и не только. Самолётчикам добавили несколько реактивов и... новые звуки [жуужжания пчёл](#) пушек и пулемётов. [Ёбаный стыд](#).

Best ricochet ever

Новая фишка теперь показывает 10-кратные рикошеты 128мм болванки от навесной брони. Симуляторность зашкаливает

Первые танковые ботоводы

В сентябре начали появляются слухи о первых танковых ботоводах. Так как улитка не имеет встроенной системы защиты от ботов, как та же картошка, в которой засилье ботов (3500 официально забанено. А сколько не забанено?), то это вполне возможно. А еще учитывая даунскую сложную прокачку танков, порезанный на них опыт... Конечно, все еще ненастроено, но все же. Купил прем и Т-34-57 и фарми себе по ночам на здоровье. Опознать бота легко — он без никнейма и, в большинстве случаев, гоняет на немецкой технике. Возможно дыру подлатают, но учитывая, что в тундротанках засилье легальных ботов, запасаемся попкорном.

Баг с просмотром авиационных модулей

В начале ноября, в ЖЖ-шке появилось описание бага, позволяющего просматривать внутренние модули самолетов, так же как у танков. Но баг воспроизводится только у тех наций, которые имеют свои танки, то есть только СССР и Фрицы. Так как эти модули генерировались игрой автоматически, то они на 146% соответствуют реальной дамаг-модели. Довольно быстро начали вылезать все анальные косяки, которые разработчики пихали игрокам. Типичный пример: FW-190D13 который какое-то время назад ВНИЗАПНА стал тяжелее на 600 кг. На деле разрабы просто засунули в него 2 несуществующие пушки, которые соответственно не стреляют. То, что MG-151 весит не 300 кг, а всего 42, юных конспиролухов, похоже, не волнует. Алсо, данный баг (а точнее, его исправление) в чейнджлоге к вышедшему нанопатчу разработчики [упомянуть не стали](#).

Совет Игроков

Чтобы сделать вид что Юдинцевых волнует проблема баланса (которую они таки признают, как существующую), улитки решают создать «совет игроков». По условиям туда отбирается 5 человек, которые не должны быть официальными гайдо-делами, должны активно участвовать в жизни сообщества

и т. д. Их задачей является по сути связь игроков с разработчиками (видимо разработкам надоел постоянный срач на форуме, посему решили что лучше будет проводить этот срач у кого-нибудь другого). Собсно идея неплохая, однако «хотели как лучше, а получилось как всегда». Различные кандидаты начали устраивать холивары в ветках форума, других кандидатов. В частности весьма интересно получилось с кандидатом под ником Ron1n: он нарушив правила разместил рекламу на сторонних ресурсах и попросил друзьяшек-фушнеров с этим помочь. За это сняли 30% голосов и дали время оправдаться. Однако, вместо этого он начал плакать что его обижают. По прошествии времени, так как он не начал оправдываться — его турнули. Однако, по непонятной причине вскоре вернули. Вся драма описана тут, с нотариально заверенными скринами: <http://war-tundra.livejournal.com/2692407.html>

1.45 или «Стальной пиздец балансу»

Долгожданное обновление, вводящие в игру ветку развития наземки **Пиндостана**. Все ожидали, что звездно-полосатые будут творить **пиздец** в рандоме, однако на деле оказалось все не так просто. СТшки у них вышли действительно имбами (каморники Першинга взрывались круче, чем бревна ДЕДОВ), однако топовые тяжи таки действительно внезапно оказался **говном** по причине унылейших сплошных снарядов, которые прошивали все, но дамажили как-то **ниочень**. Впрочем, перекосы баланса сейчас уже поправили (першам/паттонам подняли БР, Т32 наварили броню, М103 дали имбучие кумулятивы). Впрочем, шерманы рвут все живое как и раньше. По мнению **широкой** аудитории один из лучших улиточных патчей для игры.

1.47 «Крупный Калибр XXX»

Очередной «долгожданный» (скорее очередной обосрамс) патч Гайдзинов, добавляющий в игру еще больше шизофрении(имхо аркадника-редактора). Разумеется символом всей этой садомии стали главная надежда немцефилов **Panzerkampfwagen VIII «Maus»** (ставший как и ожидалось идеальным кормом для бомбардировщиков, и (спасибо вводу грунтов) ползающий со скоростью **9км/ч**) и **Легендарный** Boeing B-29 Superfortress (несущий **9000 кг пиздюлей** и вооруженный нанобраунингами, но сбиваемый даже резевными бипланами (спасибо минору, в котором резанули прочность бобров)). Оптимисты как всегда ждали чуда от патча, ~~но его не произошло~~ ИЧСХ, оно случилось: онлайн в Тундре таки начал подниматься аж до 100 с небольшим тысяч по вечерам в субботу перед полнолунием. Немцам так же ввели эффектно насасывающий Focke-Wulf Fw 200 Condor и бревно для маневренного боя Vf.109 G-14, который был не так уж плох и вселял надежду в сердца немцев. 3.5 вирпиллов даже умудрились нагнуть, в следствии чего незамедлительно был совершен как всегда «обоснованный» нерф данного агрегата по **крайне серьезной причине**. Ну и по старой улиточной традиции: баги, тысячи их...

1.47v2 «Финальный пиздец»

Ночью с 27 на 28 марта 2015 года тихо пробрался очередной микропатчик, в котором анонам из реалистичных боёв навязали обязательство летать на аркадных картах. Привыкшие к размеренному климбу и дуэлям пилоты из реалистики испытывали сильный стресс от респауна нос к носу со врагом, аркадных пострелушей и догфайтов. Форум трусливо лёг, градус анальных выхлопов в игровом чате подбирался к критической отметке. Многие игроки были склонны полагать, что это и стало последним шагом Гейджинов к официальной смерти проекта. upd. Режим убран из-за улетевших в космос пердаков.

2 симуляторных режима

Все началось с, казалось бы, безобидного события новых танковых реалистичных боев БЕЗ маркеров. нОрот поиграл, нОроту, вроде как, понравилось. И, радостные улитки, прочитав на форуме мнение своих **тестеров**, запили этот режим на основе. Очередной катаклизм потряс игровое сообщество. И треснул мир напополам... Тема на форуме с описанием сабжа состояла 50 на 50 из восторженных воплей и концентрированного гнева. ИЧСХ, с тактической точки зрения режим без маркеров действительно лучше, но лучше бы он так и остался в событиях, ибо:

- 1) По сути новый РБ — это второй СБ, ибо отличие первого от второго это вид камеры и все таки наличие маркеров над союзниками (и дебильный зомби мод с бесконечными респами). А СБ режим перенесли (кто бы мог подумать!)... да, да! В События!
- 2) Исчез наиболее сбалансированный танковый режим, в который играли **простые** (не симеры), но адекватные игроки, где нужно было уметь стрелять, но не требовалось сажать зрение, дабы отличить камушек от притаившейся вражины. В итоге играй либо в дебильную кустодрочерскую ракаду и вызывай **шляху** самолет на 40 секунд, либо ломай глаза в двух почти одинаковых СБ-режимах.
- 3) Проблема зрения не стояла бы так остро, если бы это самое зрение некоторым не заменял чит, возвращающий маркера, который стоит немного дешевле премиум аккаунта. Все чаще попадаются ну **та-а-а-акие** снайперы-ванги-скилловики, что прям очевидно: мамкин читак стреляет по маркеру с респа на респ в СБ (!) в первую минуту боя и делает ваншот, **а потом еще один...**

1.70.1945 или Спасибо Деду За Победу

Замаскированная 1.49, которую креативные улитки решили приурочить ко **Дню Победы**. Подарком поцреотам стала новая механика пробоя, краткая суть которой такова — теперь деды **всех пробивают**, а их никто **пробить не может**.

Выехало и вылетело довольно много новой, и в тоже время, ИЧСХ,уникальной техники. Больше всех

доставила ожидаемая всеми ветка пиндосских истребителей танков, которые в следствии неадекватности (или откровенно западной направленности) разработчиков на своем БР разрывают все живое. Отдельным мемом в Тундре стал M18 «Hellcat» (Духовный наследник своего летающего родственника, который в свое время совершенно безнаказанно на протяжении почти года гнул песочницу). Имея 76 мм пушку, пробивающую в лоб на своем БР абсолютно всех, быструю перезарядку, отличные УВНы, максималку в 80 км/ч, которая позволяет этой сволочи в умелых руках чуть ли не в начале боя захватить противнику в тыл и спокойно расстреливать ничего непонимающих хомячков. В свою очередь разработчики дали такой низкий БР по причине отсутствия брони. В кривых руках ацки кот вылетает вперед и дохнет от первого же попадания. Наличие же во вражеской тиме немецких котов сулит M18 серьёзную боль в области чуть ниже спины.

Кроме этого ввели нахер никому не сданный донатерский танк с тина интересным геймплеем Sherman Calliore (Не что иное, как обычный Шерман с прикрученным к башне РСЗО...). Нихерово, кстати, потролив донатеров, так как ценник повесили в две с лишним тысячи деревянных, при том что РСЗО крайне неэффективно против танков с более-менее вменяемой броней (Стоит отдать должное рандому, который таки иногда позволяет забрать кого-то...).

Так же появились 3 весьма хороших, годных карты, включая Берлин. Но, как всегда, не обошлось без доброй порции дерьма в типичном стиле улиток. Берлин обещал быть первой на 100% городской картой, а по сути — поле перед рейхстагом и переселка идет там с респауна на респаун, даже на Моздоке такого нет... В Реалистичных же боях Берлин становится адом: туман и вездесущие силуэты подбитых танков, щедро раскиданных по карте, превращает танковые бои в survival horror с последующим развитием паранойи у танкистов... Еще одно пригорание вызвало то что не ввели обещанную разрушаемость, зато вместо нее ввели нахуй никому не нужную систему просмотра внутренностей самолета...

Еще появился весьма неприятный баг, когда хочется поиграть с друзьями в звене, авотхуй, при наведении мышки на соответствующую вкладку в ангаре, появляется сообщение «друзей онлайн 0», при этом открывая список друзей видно радостно нагибающих товарищей онлайн. Так и не пофиксен..

Коротко об остальном: Куча нахер ненужной Британской Seahreni (Видимо необходимо было вводить это именно в мае...), очередной Ил-2, «уникальные прем танки и самолеты» — (ИС-2 «Месть за брата героя», Spitfire XVIII Недераета Прендергаста и прочее), ведь нахуй пилить что-то новое? Лучше дать новый камуфляж и продать за бабло, тем более можно прикрыться праздником и сыграть на патриотических (или ксенопатриотических) позывах игроков. Накидали кучу всевозможных шкур (Не обольщайтесь — шкурки сделаны сообществом...) ну т.д. и т. п. Ах да, праздничные акции в классическом стиле Улиток... Уничтожь over 9000 танков противника и получи шанс(!) выиграть никому не нужную сушку 2-ой эры с уникальным камуфляжем! Ну и просто невероятные по меркам Улитки скидки на технику в 30%. Как итог — онлайн завис на 70-80 тысячах в выходные... Заветную сотню по выходным Улитки так и не вернули.

1.51 «Холодная Сталь» или «Новые фишки — старые баги»

Главная фишка нового патча — первая зимняя карта для танковых боев. Правда не у всех открыты зимние камуфляжи, но это не важно. Лаги сети на ровном месте, спонтанные вылеты это все на месте, можете не бояться. К по настоящему полезных нововведений стоит отметить Леопард 1 (ну наконец-то у немцев на высоких рангах появилось что-то похожее на танк, а не на квадратный сарай), характеризуется довольно кислой броней, но отличной подвижностью и еще отсутствием каморных снарядов, вместо них HESH-фугасы с не совсем понятной логикой дамага. Ну и доступны послевоенные кумулятивы и БОБСы, немцефилы оргазмируют с поросычьим визгом. Из других важных нововведений полноценный американский топ M60 — с той же пушкой и номенклатурой снарядов, что и у Леопарда, еще один советский тяж, премиумный Хелкет с 90 мм пушкой, немецкий танк-многобашенник (создать нормальную систему управления такими танками улитки категорически не хотят), ну и Т-26-4 (Т-26 с главной башней от Т-35), танк буквально хрустальный, броня-фольга, три танкиста как в песне экипажа. Можно было-бы полюбить за пушку в 76.2 мм, но баллистика — когда в даль приходится стрелять едва ли не как из гаубицы с конской вертикальной поправкой — fail. Еще один Т-34 (с дрыном в 100мм) и советская сау со 130 миллиметровой корабельной бабахой — боль в том что очень экспериментальная, привет WOT.

Из новинок геймплея появились «приказы» — их никто не стремится выполнять, особенно радует получить приказ ПВО если воюешь не на зенитке. Впрочем, среди инх есть пара реально полезных. Это «мститель» и «слепая охота». А дело в том, что они подсвечивают местоположение врага, делая поиск последнего выжившего из неприятельской команды в разы быстрее и удобнее.

1.55 «Королевская Броня» или «Любой каприз за ваш донат»

Патч отметился введением долгожданных британских танков, вызвавших попоболь у всех нищербродов: танки доступны не всем, а только тем, кто заплатил за ЗБТ, который де-факто является многократно опробованным на американской ветке и премолётах (вновь привет Фокке Д13) способом отмыва доната улитками — танки сраных лаймов гнут, насилуют и аннигилируют всё, что видят (за исключением доступных каждому танков первой эры), даруя их пилотам теплоту подле похудевшего кошелька, а их противникам — адское пламя в корме и желание тоже заплатить за нагиб всего и вся. На нытьё о том, что матч против любителей чая заканчивается спустя четыре минуты ваншотов, комьюнити-менеджеры отвечают заученным «ТТХ соответствуют реальным», «тестирование продолжается». Разумеется, спустя

месяц-полтора, когда денежный ручеек иссякнет и ЗБТ придётся завершить, танки занерфят в говно и ещё и рейтинг задерут, после чего оскорблённые в лучших чувствах донатеры ломанутся на форум с криками НЕНОГЕБАЕТ и НИИСТАРИЧНА, в ответ на что им предложат приобрести нарисованный премиумный танк с британским флагом за полторы тыщи рубликов, который вернёт краски в из жизнь до самого нерфа в следующем патче.

Илитка же вартандера в лице пилотов испытала на порядок большую боль ниже спины, чем ранее. Юдинцывы таки решили поднадавить на любителей крылатой техники и ввели так называемую потерю управления самолётом от превышения перегрузок, которую можно исправить... ну, ты уже догадался, мой юный Хартманн, или донатом, или диким задротством на прокачку экипажа (Разве что если игрок заранее прокачал устойчивость к перегрузкам донатить ему не придется). Пилоты самой манёвренной нации и любители реактивных пепелацев тут же испытали ускорение своих аппаратов за счёт усилившейся реактивной тяги, а форумные менеджеры намекнули, что потеря сознания у пилотов от перегрузок около 6g — это норма, попытка покуражить, оканчивающаяся надписью «Потеря управления!» за секунду до отличной возможности убить врага — это так надо. Nuff said.

1.59 «Огненные стрелы» или «Советы имбуют, немцы сосут»

Новый патч, вышедший в канун каникул у школоты привнес в игру много лулзового контента-такого как танки с ПТУРами на 5 ранге и имбовый Ту-4. Немцы как обычно соснули со своим ракетным RakJpz 2. Ракеты на нем управляются с клавиатуры, а не с мыши, как на советском ИТ-1. К тому же он совершенно незащищен в отличие от ИТ-1, который создан на базе Т-62. Отдельный разговор о Ту-4-этот советский имбобомбардировщик сразу после выхода патча заполонил бои. Команды часто состоят полностью или на 95% из Ту-4. Причин тому две-неплохая живучесть и спаренные 23 мм турели, подрывающие пердаки даже реактивным истребителям фошиздов и пендосов. Бои идут примерно по 4 минуты, причем страдают не только истребители, не успевающие даже толком набрать высоту, а и бобры, которые загрузились попозже, им уже не хватает баз и аэродрома. Разрабы пробовали решить проблему, повысив БР с 6,3 до 7,0 но не помогло. Затем они попробовали сделать ограничения на кол-во бомбардировщиков в одной команде-но любители Ту-4 начали ныть, что их долго кидает в бой, или просто на 17.06.2016 ограничение слетело. Вообще, запасаемся попкорном и ждем нерфа.