

World of Tanks — Lurkmore

ZOMG TEN DRAMA!!!1



Обсуждение этой статьи неиллюзорно [доставляет](#) не хуже самой статьи. Рекомендуем ознакомиться и причаститься, [а то и поучаствовать](#), иначе впечатление будет неполным.



Анонимус!

На эту тему есть смехуечки: [Копипаста:World of tanks.](#)

«Муж режется в WoT, ненадолго ушел из-за компа.

Я: Дорогой, пока ты был на кухне, я тут у тебя немного пошалила...

Муж: Чего наделала? (испуганно) Я: Да порнушку посмотрела. Муж: (облегченно):Фууух, я думал, ТАНК ПРОДАЛА...

»

— 413008

World of Tanks (WoT, Мир Танков, танчики, *бел. рас.* свет танкаў, *туреч.* Мирные Канистры, абсурд. Слово Благодарности) — [ММО-экшен](#) на танках с возможностью прокачки, работающий по схеме «free2play». Ещё во время открытого бета-теста собрал практически всех любителей [поклейки танчиков](#) рунета и забугорья. В настоящее время — самая популярная ММО на бывшей территории [той страны](#), имеет хорошую аудиторию в Китае, на западе успехи несколько скромнее.

Краткая характеристика



Логотип

«Танки — аркада в историческом антураже с техникой по параметрам по возможности приближенным к историчным. »

— Storm

- Игра сделана конторой Wargaming.net из [Синявокай](#), которая за год до релиза вобрала в себя весь более-менее стоящий игропром страны. Надо отметить, что к моменту создания WoT контора уже имела опыт разработки и издательства, и [большинство из её поделий](#) было всячески обласкано критиками и рядовыми игроками. Неудивительно, что в масштабе страны получился еріс win. ЧСХ, изначально планировали делать очередную копию Линейки с эльфами и орками, но потом передумали, резонно посчитав, что таких пошлых клонов и так уже изрядно, а готовые материалы пошли на тизеры.
- В игре присутствует техника со времён Первой мировой до 60-х годов прошлого века, разделённая на 10 уровней (от [трактора с ружьём](#) до послевоенных тяжёлых танков) и 5 классов (лёгкие, средние и тяжёлые танки, САУ, ПТ-САУ).
- Есть техника одиннадцати стран: [СССР](#), [Германии](#), [США](#), [Франции](#), [Британии](#), [Китая](#), [Японии](#), [Чехословакии](#), [Швеции](#), [Италии](#) и [Польши](#).
- В игре есть как реальные образцы техники, так и самые разнообразные [шушпанцеры](#). На радость историк-кунам есть куча прототипов и даже [Maus](#). Все танки (за очень редким исключением) моделируются по реальным музейным машинам, архивным чертежам, фотографиям и эскизам, взятым из справочников, архивов и музеев.

[World of Tanks. Gamescom 2011 Teaser](#)

[BoT, который мы потеряли](#)
[World of Tanks. Тизерный ролик №1](#)

[Варгейминг троллит линейку...](#)

[World of Tanks. Тизерный ролик №2 \(NEW\)](#)

[...симмеров...](#)

[World of Tanks. Тизерный ролик №3](#)

[...Еву...](#)

[World of Tanks. Teaser №4](#)
[...NFS...](#)

[Гигантские боевые роботы угрожают миру!](#)

[...японских ОБЧР, причём в переводе Володарского](#)

- Несмотря на заявленную разработчиками аркадность, в игре реализована правдоподобная система поражения снарядами, учитывающая не только толщину конкретного участка брони и бронепробиваемость снаряда (которые, к слову, в основном соответствуют реальным), но и наклон брони, расстояние выстрела, расположение модулей танка и членов экипажа, а также множество других факторов. Например, при попадании в боеукладку есть вероятность, что та рванёт, оторвав нахер башню; повредив двигатель или бензобак, можно вызвать пожар; а если поразят наводчика, то в противника будет трудно попасть и с полсотни метров. Однако внешний обвес (пулемёты, фары) в этой модели не учитывается.
- В **этой стране** релиз состоялся в середине августа 2010 года. На западе же релиз прошёл в 2011-м, и с тех пор русские задроты учат жизни немногочисленных американских нубов, в связи с чем онлайн в пике у них численно не превышает пары десятков тысяч. В Китае **свой, анально огороженный сервер**, и на мировую войну их не пускают (впрочем, оно и к лучшему). Есть отдельные сервера и для Юго-Восточной Азии с Кореей, и для Японии.
- Онлайн на RU-кластере поздно вечером и по выходным количество игроков достигает в среднем **500 тысяч человек**, а рекордное число — 1,2 миллиона. В русском гугле на «World of» первой строкой выдаёт «Tanks» и уже потом **Warcraft**. Оный WOW (как и линейка, и TF2) всосал Миру танков даже по годовому доходу (!). С учётом того, что разработчики делали нишевый проект и рассчитывали на онлайн ~60К во всём мире, — это даже не Epic Win, а MASSIVE WIN. Обратная сторона такой популярности — в течение первого года большая часть усилий программистов уходила не на разработку и внедрение новых фиш, а на то, чтобы серверный кластер не наворачнулся под напором постоянно растущей биомассы. И только в начале декабря 2011-го разработчики решили эту проблему, внедрив поддержку многокластерности (раздельные игровые сервера с единой логин-базой), что позволило свести задачу расширения серверов к чисто инженерной работе. К этому времени был зарегистрирован рекорд онлайн в 250 тыс. человек, больше не держали сетевые интерфейсы.

<https://www.youtube.com/watch?v=8yQJQeZMaLo>

Оригинальная реклама от кавайных японцев

Корейская реклама World of Tanks

Корейское поделие, в мрачном стиле (как в общем то и все их кино)

Удаленная реклама World of Tanks, Вадим Галыгин (ОРИГИНАЛ)

Скандалная реклама с Галыгиным (овуляшки в бешенстве) — Была выпилена из эфиров через три! дня.

Причины популярности



Суть™ игры для самых маленьких

«Я бросил пить, курить, жену.

Ушёл с работы на всё лето. Друзей своих не узнаю. Спасибо World of Tanks за это!

»

— Анонимус

Можно выделить три основные причины относительного успеха WOT:

1. **Первая ММО-TPS/RPG такого типа.** Танки! Не какие-то «перестрелки» **спецназа и террористов** или **космодесантников с инопланетянами**, не говоря уже про вусмерть заебавшие похождения эльфов и орков, а покатушки моделек brutальных и реально воевавших боевых машин. Не зазорно поиграть ни школите, ни офисным дрочерам, ни великовозрастному быдлу, даже девушки приобщаются. Её условно русское происхождение — отдельный нюанс: не секрет, что в коллективном бессознательном всех **жителей бывшего СССР** танки занимают особое место, и неудивительно. Танки в СССР делать умели и ими гордились. Им посвящено множество песен, их показывают в фильмах и кинохрониках, они стоят на пьедесталах почти в каждом городе, и каждый школьник знает, что «танк — это круто». В США и Англии дела обстоят не так радужно, поскольку из-за банального географического расположения танки сыграли для этих стран куда меньшую роль в победе во Второй Мировой, чем

авиация и флот (например, если для жителя экс-СССР переломный момент — это [Курская дуга](#), то для среднего американца это — [битва за Мидуэй](#)). Соответственно, и интерес к истории танкостроения там куда меньше.

2. **Феноменальная простота освоения и геймплея.** WOT is simple as shit. Каждый раунд происходит ровно одно и то же: тридцать игроков едут-светят-стреляют. Основные шаблонные тактики боя познаются любым человеком за пару-тройку месяцев, поскольку все карты строятся по принципу «лево-инь/центральная зона смерти/право-янь». И это причина аддиктивности игры — мозку двуногих одноклеточных напрягаться не надо: действуешь по шаблону, едешь и кушаешь танчики (или танчики кушают тебя), похоже на игру «Heroin Hero» из [South Park](#). Оборудованный же хорошим, годным мозгом свежее испечённый танкоман обнаружит, что кажущаяся простота — только внешний слой, а под ним — сложная игровая механика и баллистика, разные особенности командной тактики и т. п., что способствует удержанию интереса. Выполняется главное правило, общее для хороших игр: easy to learn, hard to master.
3. **Бесплатность как основа и минорность доната как приложение.** Подробнее см. ниже.

Достоинства

• Отличная техническая реализация игры

Есть баги по юзабилити. Есть много проблем с механикой игры и качеством движка. Однако жирным плюсом являются особенности клиент-серверной архитектуры, благодаря которой невозможно реализовать все стандартные читы.

• Оригинальный, не заезженный сеттинг

После сотни клонов линейки и десятка переделок [контры](#) танковая тема смотрится свежо и неизбито.

• Грамотный дизайн

Все танчики довольно точно смоделированы — упущения присутствуют, но заметны лишь особо задроченному специалисту в этой области. Игровые карты выглядят реалистично и не вызывают отторжения, в отличие от кокаинумовых пейзажей азиатских ММО.

• Неанальный донат

Донат в игре намного более [православен](#), чем в других «Free 2 play» играх. Педивикия также утверждает, что политика в игре таки [Free 2 win](#), которая позволяет бесплатно юзать большинство танчиков, любое снаряжение и снаряды, создавать взводы/роты и воевать наравне с донатерами, уступая последним лишь в скорости прокачки: без премиум-аккаунта за месяц-полтора интенсивного задротства прокачиваются максимум танки 8-го уровня, с премиумом за это время можно полностью открыть любую ветку. В бою же рулят в первую очередь прямые руки, кнопку «нагнуть всех» или [золотую пушку с +100 к пробитию и +50% к урону](#) за реал купить нельзя. И всё же злобные донатеры могут намного чаще создавать для себя более комфортные условия нагиба, как-то: голдовые снаряды и расходники, возможность прокачки основного навыка экипажа сразу до 100%, а также возможность чаще использовать свободный опыт для вывода танка в топовое состояние или прохождения наиболее [кактусовых](#) экземпляров.

• Открытые ресурсы игры

Можно запилить себе уютный ангар, [кавайный](#) экипаж, раскрасить танки, поменять прицелы и т. п. Однако вся красота будет видна только тебе, владельцу игрового клиента.

• Разработчики активно общаются с игроками

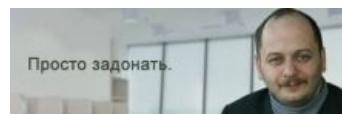
Регулярно проводят встречи IRL, читают и попутно троллят форум и ЖЖ. Двойной вин — что это делают, по сути, топ-менеджеры компании, ставшие за прошедшие три года медийными фигурами мирового масштаба, которым к тому же не чуждо чувство юмора.

• Конкурсы и акции

Проводятся постоянно. Акции обычно приурочиваются к каким-либо праздникам, важным историческим датам, локальным [винам](#) (см. историю про премию Рунета), да и просто [just for lulz](#). Во время акций



Осторожнее с передозом этой хуйни, от меня так жена ушла



Вместо тысячи слов...

Вместо тысячи слов...



Более воодушевляющий вариант для вечно унылых немцефилов

Более воодушевляющий вариант для вечно унылых немцефилов



Когда модераторы мешают

Когда модераторы мешают

появляется куча всяких плюшек, а акции, приуроченные к особо важным™ праздникам, вроде 9 мая или Нового года, приобретают совсем уж неприличный размах.

- **Киберспорт**

Он есть и поддерживается разработчиками. Регулярно проводятся турниры, от местечковых и городских до международных, существуют лиги — Starladder и свежее Wargaming.net League, проводятся трансляции боёв, есть возможность выиграть не только игровое золото, но и **реальные зелёные единицы**. Сама ориентация игры на киберспорт постулирует приоритетность баланса и равных возможностей в том числе и в будущем — имбы нерфятся, утюги апаются, нагиб за деньги не продаётся.



Обыденные [ответы разработчиков](#)

Недостатки

Следует отметить, что разработчики иногда прислушиваются к жалобам игроков и правят некоторые недостатки игры, хоть и слюпочно. Тем не менее:

- **Игровой движок**

А именно — расовый австралийский BigWorld Technology, спроектированный ещё в 2004 году для корейских MMORPG, а, значит, и графика в игре соответствующего качества, несмотря на все работы, проводимые в этом направлении, и переход на новый рендер. Как следствие — перманентный баттхёрт **нового поколения**, выросшего на **крузисах** и требующих перевода проекта на **новый движок**. С версии 0.9.0 это проблема начала постепенно исправляться, но в полный рост встал другой минус — плохая оптимизация игры, чему частично причиной является отсутствие сотрудничества Wargaming.net и разработчиков драйверов для видеокарт. WoT на сегодняшний день — одна из самых процессорозависимых игр с наихудшей поддержкой многопоточности: если всякие батлфилды и крузисы при наличии хорошей видеокарты будут летать и выдавать годную картинку даже на стареньком, но многоядерном камне, то танкам для приличной графики хороший процессор просто обязателен. Сами же разработчики говорят, что те движки, которые они рассматривали как альтернативу, не потянут и 100к онлайн, а нынешний хоть и древний, но уже со всех сторон обработан напильником, более-менее надёжен и способен держать бешеное количество народу на серверах.

[Интервью с разработчиком WoT \(Risitas - spanish laughing man\)](#)
[Интервью с разработчиком WoT](#)

Стоит отметить, что 21 марта 2018 г. б-гомерзкий движок BigWorld был выпилен из игры, а на его смену **запилен** новый движок **enCore**.

- **Балансировщик**



World of Arta

World of Arta



World of IT

World of IT

«Первоклассник мог бы перекинуть между командами одну 10 и 9, напр., ис-8 за ис-7, и было бы 100% соответствие. Почему ваш балансер не может? »

— угрох WoT

«Как только Вы подгоните нам первоклассника способного работать с 10К танков одновременно, мы заменим им наш балансер »

— SerB

Генератор массовой ненависти с самого релиза. Изначально основными претензиями было, во-первых, закидывание маленьких уровней к большим, в результате чего у первых был весьма **ограниченный спектр действий** в бою, во-вторых, разница в силе между командами — она может достигать 10, а в особо плохих случаях — и 20%. После перепиливания баланса основной проблемой стала артиллерия — до половины команды в боях высокого уровня, что превращает Бодрое Танковое Рубилово в Унылое Кустовое Сиделово. Разработчики эту проблему сначала пытались решить снижением доходности арты, затем ограничили её количество в боях, затем понерфили и растянули до десятых уровней, как и остальную технику. Итог — свято место пусто не бывает, нишу арты с комфортом заняли противотанковые самоходки и, частично, тяжёлые танки. Причём сама артиллерия никуда не делась, к тому же стала вызывать ещё больше ненависти: если артовод не попадает по врагам, его ненавидит собственная команда, а если попадает — вражеская.

• Слоупочность разработчиков и ебанутьность тестеров

Новая техника зачастую выходит слишком сильной и продолжает нагибать вплоть до того момента, как разрабы наконец соберут статистику и понерфят её. А это может занимать несколько месяцев, пока технику не прокачает масса людей. **Возможно также**, что новую технику намеренно выпускают переапанной для того, чтобы **стимулировать** игроков к её прокачке. Соответственно время от времени возникают срачи сначала на тему «надо нерфить, ибо имба», а потом «почему понерфели, суки Верните имбу». Аналогичная ситуация с картами — после ввода физики их принялись переделывать под новые реалии, а именно: ГРОФОН и изменение ландшафта. Последний порой перепиливают настолько сильно, что карта перестаёт быть похожей на себя и обрастает ямами и ухабами в **неприличных размерах**, на форуме возникает срач, а карта отправляется на переработку, которая, опять же, длится далеко не один день.

Отдельно стоит упомянуть медленное развитие самой игры как таковой, когда фиши, анонсированные более года назад (вроде обновленной физики с **нерекатами** переворотами и заносами), появляются в лучшем случае на спецтесте в виде сырой альфы, чтобы после него уйти на доработку еще на год, а в худшем — просто переносятся на неопределенно далекий КТТС. Основное содержание патчей (которые приходится ждать уже по 2-3 месяца и более) составляют новые и перепиленные танки и карты.

• Волшебные экраны

Экранная броня, приделанная ко всем танкам. К ней относятся маски пушек, фальшборта, защита гусениц и т. п., и если экран пробит, а основная броня — нет, то урона не наносится. Естественно, не обошлось без багов. Так, можно выстрелить в слабобронированного врага немислимо мощным фугасом, попасть в него, но не причинить урона вообще — весь сплеш «съедается» экраном, тогда как в реальности этот танчик бы разорвало в клочья и разбросало по окрестностям. Артоводы негодуэ! Стоит заметить, что попадание по танку противника и его пробитие без нанесения урона было в игре задолго до ввода экранов. Видимо, баг этот разработчики исправить так и не смогли и для его прикрытия и ввели экраны.

• Экстенсивный характер развития игрового контента

Разработчики регулярно добавляют в игру новые машины, пилят карты, делают мелкие изменения, правят баланс и ошибки и т. д. и т. п., но качественных изменений геймплея со времен запуска игры мало — к примеру, всё еще нет принципиально новых игровых режимов. Из этого вытекает...

• ...Тотальное и неисправимое однообразие игрового процесса

Четыре вида боя на четырёх десятках карт — и все сводятся к «убей всех врагов или захвати вражескую базу». Из-за некоторой трудоёмкости взятия базы часто превращается в заурядный team deathmatch, где особо приветствуется ногибание и **сидение в укрытиях** до последнего. Едь-свети-стреляй из боя в бой, повторить *n* раз. При умножении вышесказанного на **число боёв**, необходимое для прокачки танка 7 уровня и выше, получается уровень задротства, сравнимый с некоторыми корейскими ММО.

• Зависимость от команды

Так как игроков в стандартных боях в каждой команде аж 15 человек, уровень персональной ответственности за результат чрезвычайно низок. Ты можешь быть **Рэмбо** и **Терминатором** в других играх, но в WoT, если в твоей команде играют 14 **идиотов**, вытащить игру за счёт чистого скилла почти

нереально — у опытного игрока банально не хватает времени и сил, чтобы реализовать свой потенциал. Естественно, сие порождает нехилый срач, драму и килотонны вайна, что часто делает чтение и троллинг внутрибоевого чата игры весёлым и увлекательным занятием.

• Появление «читерских» модификаций

Читы в игре реализованы некоторыми пользовательскими модификациями клиентской части игры (лазерный прицел, замена текстур, подкрашивание зон пробития, удаление крон деревьев и т. д.). Откровенно гнуть владделец таких модов не может, но удобство игры и шансы успешнее играть такой засранец себе повышает. Использование некоторых модов официально запрещено, но проконтролировать это можно только на чемпионатах, в остальное время бан получают в основном лишь те, кто спалил запрещённые моды на скриншотах. И как апофеоз...

• Ботоводство

Началось всё с унылых кликеров, когда танк просто стоял на месте весь бой, заходя в следующий автоматически, но денег такой бот генерил мало, качался медленно, а в итоге — легко вычислялся и банился. Сейчас боты уже научились ездить по вейпоинтам и стрелять по красненьким танчикам, показывая уровень игры среднего нуба, и начали плодиться всё более массово. В итоге простой алекхан, ничего не умеющий и не понимающий, за пару ночей получает свой заветный ИС-7, но остаётся тем же ничего не понимающим алекханом, убивающим игру своим тупизмом и клешнерукостью. ЧСХ, КВГ долгое время не признавал существования ботов, позже мнение сменилось на «боты существуют, но их распространённость и значимость сильно преувеличена». Ходят слухи, что борьба с ботами такая вялая потому, что существование ботов выгодно самой картошке: ботовод для успешного фарма вынужден оплатить премиум и купить премиум-танк 8 уровня, и, следовательно, приносит больше профита, чем катающиеся нахалюва школьники.

Тем не менее, в сентябре 2014 года картошка ввела новый механизм борьбы с ботами и сразу отправила в бан 8 тысяч ботоводов. Через неделю — ещё полторы тысячи. Однако прогресс не стоит на месте, и боты стали умнее и незаметнее. В бан улетают только самые жадные ботоводы.

• Скрытые ГТХ техники

Часть параметров танков (проходимость ходовой, плавность хода, хитпоинты модулей и т. п.) не прописаны вообще, что усложняет адекватную оценку танков, оставляет большой простор для неясных балансных правок и даёт пищу паранойе игроков. К тому же разработчики по непонятным причинам отказываются публиковать игровые схемы бронирования и хитбоксы техники: хочешь знать, куда пробивается Маус и где у ИС-7 боеукладка — приходится искать collision модели танков или реальные чертежи на танкофильских ресурсах. Особенно проблемная тема — маскировка. Так называемый «коэффициент незаметности» — вообще страшная тайна за семью печатями. Единственный способ это выяснить — **долго и упорно** «мудохаться» в тренировочных боях свой танк, замеряя, с какого куста вас уже видно...

• Внутриигровые акции

Как ни странно, являются не только плюсом, но и минусом. Жирные бонусы крупных акций на краткий промежуток времени превращают игру в филиал Ада: огромная толпа тупой жадной школоты, быдла и нубов становится ещё больше, чем обычно, что окончательно обрушивает и без того непростой игровой процесс в рандомных боях на уровень ниже дна любого в мире океана.

[Шокирующее интервью менеджера Варгейминг о новом преми \(ИСУ 122С\) в ворлд оф танк](#)
El Risitas объясняет подвох с вводом в игру ИСУ-С

Школы танкостроения

- **Советская** — долгое время считались любимчиками разработов. Броня крепка и танки наши быстры, калибры высоки, габариты компакты. Из минусов — низкая точность стрельбы, долгое сведение прицела, плохой обзор и невысокая плавность хода. Изначально в школе хватало откровенно перебафанных машин, но их все постепенно обработали ножовкой, отобрав слишком лютые пушки, так что теперь советская школа практически не выделяется на фоне остальных, занимая нишу машин ближнего боя. [По понятным причинам](#) является самой популярной на русскоязычном кластере.
- **Немецкая** — ветка для эстетов и любителей [БДСМ](#). Когда-то это была самая терпящая и отсасывающая у остальных нация. И по нагибательности, и по доходности совки, а затем и амеры, делали немцев, причём без шансов для последних. Игру ведь разрабатывают наши (ну, белорусы), и надо было же как-то [фошыстам](#) отомстить. Чуть более чем половина вайна сводилась к баффу немцев. К релизу танков на Западе баланс всё же немного подправили, и на данный момент в игре дойчпанцеры вполне могут постоять за себя. Панцерваффен могут похвастаться точными, скорострельными



О боже, это же [ЛевЪ!](#)
Скорее все в КВ-5!

стволами с достаточно быстрым сведением, а также большим количеством хитпоинтов. Дополнительный плюс немцев — наибольшая среди всех наций унификация модулей. Однако броня у них квадратная, скорость поворота как шасси, так и башни, довольно низкая, габариты в лучших традициях деревенских сараев, да и со скоростью передвижения у тяжёлых танков беда. Наконец, большая часть немецких танков построена по немецкой компоновке, отчего оные танки легко поджигаются вместе со сраками своих владельцев и спереди, и сзади — ибо по игровой механике двигатель и трансмиссия есть одно и то же, сие верно до 8 lvl, на 8 и выше трансмиссия учитывается отдельно. Интересный факт: гендиректор компании Виктор Кислый предпочитает рассекать именно на немецкой технике.



Классы танков глазами друга друга

- Американская** — до ввода французов общепризнанно считались «стеклянными пушками». С бронёй у янки действительно не очень — толщины на ранних и большей части средних машин даже в помине нет, только топовые танки могут похвастать довольно толстой лобовой броней корпуса и непрошибаемой башней, а вот пушки — один праздник: дамажистые, точные, скорострельные и с лучшими углами вертикальной наводки. Другие плюсы ковбоев демократии — лучшая среди всех наций обзорность и высокая точность стрельбы с ходу. Стабилизатор вертикальной наводки доступен американцам с пятого уровня, все остальные нации получают его только на седьмом-восьмом. Обильно вкурив американские проекты, разработчики выдали танки с барабаном заряжания и американцам. Является любимой школой ногебаторов (по причине высокой отдачи машин) и школоты (из-за лёгкости геймплея).
- Французская** — добавлена в конце декабря 2011. Французские машины вследствие пребывания лягушатников всю войну в оккупации под Германией условно делятся на два вида. Первых отличает толстая броня и низкая скорость, позволяющие изображать из себя Мауса в песочнице, а также абсолютно выносящие мозг формы, но слабые малодамажные пушки. Вторые обладают косыми, но пробивными пушками, высокой скоростью и пресловутым барабаном заряжания, с которым можно выпустить несколько снарядов за считанные секунды и при удаче полностью разделить тет-а-тет машину равного уровня, но при этом смена барабана — процесс весьма долгий (более минуты на отдельных машинах). Недостатки — плохие углы вертикальной наводки (следствие использования «качающейся» башни), бумажная броня, пробиваемая даже фугасами и мелкими автопушками, самое маленькое количество хитпоинтов среди всех наций, а также отсутствие артиллерии крупнее 155 мм. Топовые францы — наиболее скиллозависимые машины, в умелых руках способные яростно нагибать, но не прощающие ошибок.
- Китайская** — ветка, придуманная специально для китайцев по просьбам тамошних трудящихся, которым тоже хотелось чего-то своего и родного. В 2011 появился первый её представитель — премиумный средний танк 8 уровня Туре 59. Танк был злобен, нагибуч и так хорошо продавался, что в определённый момент разработчики решили, что он слишком уж скатывает баланс в сраное говно, не выдержали, прикрыли лавочку и теперь его можно получить только за особые достижения в области задротства. Осенью 2012 года больной разум разработчиков, находясь под опиумом, породил целое китайское дерево, которое представляет собой живейшее воплощение колхоз-тюнинга из серии «с миру по детальке». Фирменные черты китайцев — огромные бабахи и отвратительный УВН (вниз пушка не опускается даже на неперделанных советских танках), превращающий каждую маленькую кочку в большую проблему. А ведь казалось, что после французов говённое углов наводки быть уже не может.
- Британская** — куда же без пионеров танкостроения? Изначально предполагалось, что именно англичане будут после янки. Ведь британцы тоже воевали, да ещё как! Но так как островные крысы долго не хотели делиться документацией по танкам, а лягушатники, наоборот, чуть ли не насильно впахивали всё необходимое, то получилось то, что получилось. Из-за сочетания хороших углов вертикальной наводки и высокой точности стрельбы являются игровым гибридом между амерами и немцами. Бонусом идет более высокая скорострельность, чем у одноклассников из других стран. Еще одна «фича» нагличан — пробивные, но малокалиберные и с низким разовым уроном стволы до 8 уровня включительно. Только некоторым топовым машинам томминокеров доступны эксклюзивные HESH-фугасы™. До ввода основного дерева были представлены советскими ленд-лизскими премиумными машинами. Самая неприятная особенность большинства британских машин — низкая максимальная скорость, что серьёзно ограничивает их тактические возможности.
- Японская** — да, на родине Хиро Оноды, хентая и прочих тентаклей, как ни странно, тоже делали танки. Начинается всё со всяких там Ха-Го, Чи-Ха и Йи-Го, в своё время фаллометрировавших с советскими БТ и Т-26, но к 6-7 уровню реально существовавшие машины кончаются, и начинаются сумрачные бумажные проекты невообразимой поебени. Из ништяков: ветка ТТ выделяется одной крайностью — толстенная броня (которая, в прочем, спокойно пробивается голдой) и корабельные (!) орудия, сносящие на йух любой танк снарядом с шимозой, опробованным ещё на Второй Тихоокеанской эскадре, но платить за это начиная с 5-го уровня придётся размером корпуса. В ветке средних танков присутствует другая крайность: послевоенные пародии на американские/советские танки, но с совсем уж никакой бронёй, что по логике данной игры компенсируется скоростью и мегапробивными орудиями. Уж кто-кто, а японцы знают толк в извращениях.

Как играют в танки

Суть игры разными классами

- **Чехословацкая** — благодаря активности отдельных танкофилов и хорошему донату из региона в целом, чехи первыми из «малых европейцев» получили национальное дерево в патче 9.13 (конец 2015 года). Технически чехи похожи на помесь немцев (с которыми частично пересекаются на начальных уровнях — Pz.35-38, T-25) с советами (оказали влияние на послевоенную конструкторскую мысль, которая IRL так и осталась на бумаге). Изначально, как и у японцев, есть только ветка СТ. Из фишек дерева — полное отсутствие ТТ как класса, поскольку на мало-мальскую ветку там не набирается даже с учётом наркотиков, поставляемых варгеям вместе с архивными данными. Надеяться стоит разве что на один-два [премиумных](#) танка производства КБ им. Сербя.
- **Шведская** — появилась в предновогоднем патче 15 декабря 2016 года. Причем сразу дали как стартовый танк 1-го уровня, так и прем-подарок 2-го. Представлена двумя ветками — сборной солянкой из ЛТ, СТ и ТТ и полноценной веткой ПТ. Из особенностей: топовые ПТ имеют неподвижный (от слова «совсем») ствол и два режима игры — обычный и осадный, переходя в который они резко теряют в скорости, зато могут наводиться всем корпусом, не сбрасывая сеть и оптику. Ветка ТТ отличается танками с огромными непробиваемыми в лоб башнями, барабанами заряжания и неплохой скоростью передвижения.
- **Итальянская** — представлена полноценной СТ-веткой в патче 1.0.1 с новой механикой дозаряжания.
- **Польская** — народу официально показан будущий прем-СТ 4-го уровня с неподражаемым зубодробительным названием «Czołg średni В.В.Т.Вг.Ранс». Чуть раньше на супертесте была замечена премиумная же ПТ-САУ 2-го уровня с не менее «благозвучным» именем «TKS zn.k.m.20A» (в реальности — не более чем лёгкая картонная танкетка). В обновлении 9.19.1 добавили первый прем СТ 6 го левела Пудель. В реальности адовая копия с немецкой пантеры. На кой йух это вообще было нужно делать — загадка. Тем паче что реальных танков у пшеков еще меньше, чем у соседей-чехословаков. Вышла в виде ветки СТ-ТТ в 2018 году. В целом до 8 уровня ничем не примечательные танчики, после 8 - это развитие советской техники с большими бабахами.
- **Швейцарская** — будет представлена полноценной СТ-веткой. Дальний КТТС на 2020—2021 год.
- **Израильская** — судя по всему, у ЕРЖ будет-таки свое дерево. Сначала это были лишь слухи, но потом их косвенно подтвердили сами разработчики, десантировав в 2016 году на землю обетованную зондер-команду во главе с историческим консультантом ВГ Юрием Пашолком. Вскоре намёки прозвучали и в ответах разработов — мол, таки да, ожидайте танчики с могоендовидом на борту.
- **Прочее** — задел на хуй-пойми-какой-КТТС. Во-первых, это так называемая **Сборная Европы**, включающая в себя поделки тех государств, которые вроде бы и разрабатывали танки, но в недостаточном для полноценного дерева количестве — Венгрия, Финляндия, Румыния и другие европейские страны. Во-вторых, это «**Сборная мира**» — австралийцы, ЕРЖ, индусы и прочие банановые республики. Первоначально вся эта солянка планировалась отдельным деревом, но потом решили распахать премами в уже существующие ветки по принципу «кто с кем больше дружит».

Контингент

Тестеры

«In soviet belarussia supertests test you »

— Из комментов к баттхёрту забаненного евразливатора.

Альфа-тестеры. Небольшая прослойка олдфагов с наиболее высоким ЧСВ. Награждены [необычными](#) танками под названием PzKpfw V—IV Alpha. Крайне редко эти шушпанцеры появляются в бою; при этом бояться этих машин с литерой А не нужно, если ваш танк относится к 6 лвлу и выше.

Бета-тестеры. Как правило, имеют какой-то один любимый класс, которым играют постоянно, несмотря на апы/нерфы. Большая часть посбивалась в кланы ещё на ЗБТ. Также награждены уникальным KB-220T. Особо стоит отметить бета-тестеров-«подснежников», которые когда-то давно недолго участвовали в тесте, а потом забросили игру и решили вернуться сейчас. Ненавидимы остальными бета-тестерами из-за того, что портят честь мундира, создавая темы с идиотскими вопросами и предложениями. Остальные игроки, видя, что очередной баян создан не одним из них, а непогрешимым полубогом, всюю злорадствуют и кормят ТС полонием со словами «а ещё бета-тестер». Алсо, одним из бета-тестеров является тот самый [Шмуклер](#) (игровой аккаунт и [ЖЖ](#)).

Супер-тестеры. Элита игроков, к которой прислушиваются, так как они могут знать то, что рядовой игрок знать не может. Считаются умнее альфа- и бета-тестеров. Фактически, действующие тестеры пострелизного Мира Танков. Супер-тестеры — крайне закрытое сообщество игроков, которые тестируют новые патчи на закрытом сервере, до выкладки оно на открытый тестовый сервер. Естественно, это порождает сливы инфы на сторону (обычно любят поминать закрытые разделы [ГоХи](#)) и вечные баны отличившихся. На основных серверах всегда являются единственными обладателями образцов тестируемой техники, которая будет в следующем патче. За что, собственно, страдают от всяких неспортивных подлостей и различных тупых вопросов от [рандомных игроков](#).

Альфатостеры — альфа-тестеры, но не самих «танков», а проекта «WoT Generals». То ли по недоразумению, то ли лулзов ради их набирают из совершенно неадекватного люда, регулярно создающего на форуме безграмотные плак-темы, вайнящего по поводу и без, устраивающего срач на пустом месте и вообще, всячески повышающего градус неадекватности на форуме. Своей дремучей **непроходимостью моска** доставляют немало лулзов нашим зелёным друзьям. Изредка среди них попадаются адекватные люди, но таковых исчезающе мало. В последнее время считается **православным** в создаваемых ими говнотемках писать что-то вроде «Это же альфатостер! расходимся, парни». В ответ можно получить немало лучей добра, в основном в виде: «Ви проста завидуете моему **илитному** статусу!1»».

Остальные игроки

• Донаторы-ногебаторы

Приходят в игру с одной целью — ногебать. Активно вливают реал в прокачку, снаряды и расходники, качают ту технику, которая (по словам форумных экспертов/гуру) ногебает. После прокачки вайнят, что не ногебается (прямые руки за реал не купишь). После патча с очередным ребалансом срут кирпичами, заваливают форум воплями и качают новых ногебаторов, чтобы продать их после следующего патча. Основной источник заработка разработчиков. Наиболее активные пользователи запрещённых «модов», ибо главное «нагиб», а средства роли не играют.

• Школота-нищевроды

Донатят мало и редко, постоянно вайнят на тему «донат — зло» и вангуют неминуемую гибель игре после каждого патча вне зависимости от его содержания, вызывая недоумённые взгляды адекватных игроков. Игровые форумы, смежные ресурсы и даже **обсуждение этой статьи** получают немало высеров данной категории игроков, в разделе «Вопросы разработчикам» и обсуждении отдельных новостей их концентрация резко возрастает, достигая заветных **95%**.

• Обычные игроки

Как ни парадоксально, чуть более, чем полностью, состоит из **типичного альтернативно мыслящего** люда, пришедшего просто пофаниться в танчики после **работы, школы, института** и написать на форуме очередной высер — во всём виновата школота! Сей пипл не создаёт лулзов, драм или срачей, зато активно ставит **плюсики** кармадрочерам на форуме. За что им активно скармливают свежую копипасту с педивикии, выкладывают унылые книжечки про танчики или пишут говностихи **1, 2, 3, тысячи их!**.

• Танкисты

Самая ортодоксально-фимозная группа игроков. Состоит, как правило, из бывших военных танковых войск и офицеров в запасе. Прославляют отечественные **ВС** абсолютно нелогичными действиями на поле боя и страшно доставляющими постами на форуме. **Потому что их так учили.** Тот факт, что они играют в игру про танчики, осознать не могут ввиду полной необучаемости головного мозга после армии. Особенно доставляет, когда в клановом голосовом чате начинают общаться старший сержант и лейтенант из одной части.

• Танкофилы

Они клеют танчики, они фапают на фотографии бронетехники, могут по памяти перечислить ТТХ PzKpfw III Ausf. J и в игру пришли потому, что она воплотила в жизнь их божеств. В лёгкой степени каждый игрок является латентным танкофилом. В бою особо не выделяются, но на форуме способны порождать самые фимозные срачи. Наиболее упоротые даже начинают срачаться с разработчиками, доказывая, что «всё было не так», получая в ответ **репрессии** разной степени суровости.

• Немцефилы (соснулые, дойчедрочеры, лайковые)

Упоротые поклонники инженерного германского гения. Играют на немецкой технике, при этом искренне убеждены, что она вся занерфлена относительно исторических прототипов злыми разработчиками и не ногебает. Самая ноющая и страдающая часть игрового сообщества, постоянно троллится разрабами и в частности СерБом. Наиболее идейные украшают ангары свастиками и портретами **фюрера**, а также



Хули на картинку смотришь, нуб ёбаный, весь обзор загородил, пиздуй отсюда!!!



Фанатский **косплей**, бессмысленный и беспощадный

Фанатский **косплей**, бессмысленный и беспощадный



Еще **косплей**, Дедушка **Фрейд** плачет от умиления

Еще **косплей**, Дедушка **Фрейд** плачет от умиления

WOT World of Tanks - ротный командир.mp4

WOT World of Tanks — ротный командир

создают кланы с говорящими названиями «Totenkopf» и «Das Reich», за что регулярно получают пермабан.

Форум

Состоит из:

Срачей

Основная статья: [World of Tanks/Срачи](#)

Самая мякотка форумной жизни ~~мира танков~~. Любой желающий танкист может поучаствовать в таких забегах, как «Техника_X нагибает Технику_Y, где справедливость!» или «Серб совсем охуел, давайте составим на него жалобу в КГБ».

Кармадрочерства

Из-за того, что сообщениям можно было ставить плюсики и минусы, на форуме некогда процветала такая зараза, как кармадрочерство. Из-за того, что игроки имеют привычку сбиваться в кланы, она вышла на новый уровень. Сначала двое посравшихся минусовали друг друга, потом они вызывали подкрепление из своих кланов, которое присоединялось к срачу и минусовало общего врага и плюсовало своих, тред превращался в зону боевых действий. Непопулярные посты разработчиков и модераторов минусовались особенно активно, достигая рекордных значений. Что ещё хуже, хомячки придавали этой хуйне слишком большое значение и даже часто пытались обратить на оценку постов внимание разработчиков, которым, вообще-то говоря, глубоко похуй на субъективные оценки чего-либо тысячей-другой леммингов.

В 2013 году в качестве эксперимента из форума была убрана минусовалка, причём возможность проставлять плюсы — оставлена. В результате градус неадекватности заметно снизился и нововведение прописалось на постоянной основе.

Драмы

Основная статья: [World of Tanks/Драмы](#)

Пусть их и не так много, зато все как одна эпичны и стёрли не одну сотню клавиатур. Скандал на НГ 2010, опиздюливание [mail.ru](#), махач с конкурентами и многое, многое другое.

Локальные мемы

Основная статья: [World of Tanks/Локальные мемы](#)

- **Алексы**, алекханы, алёхи — нежно любимая анонимами ВоТача многочисленная группа игроков, чьи ники как бы говорят нам, что их владелец носит имя Алексей или Александр(а). Поиск по разным вариантам (как то alex, aleks, aleks, aJlex, aJleks, alex, sasha, leshka и т. д.) выдаёт десятки и сотни тысяч результатов. При этом любой [xXxAJleKC298745342xXx](#) утверждает, что [на самом деле](#) обладает этим ником уже лет 10-15, а то и со времён [Спектрума](#). Вероятность того, что в одном бою с вами окажется алекс, крайне высока, также замечено, что свой ручной алекс есть почти в каждом клане. Видя такую страсть интеллектуального большинства к идиотским одинаковым никам, аноны вотача [смеха ради](#) начали фотоохоту на убитых алексов. Скриншоты с надписями [alex уничтожен] бережно сохраняются, а после объединяются в огромные коллажи и иногда выкладываются на форум, вызывая небольшие бурления. Позже алекс стал неким собирательным образом тупорылого безрукого игрока в ВоТ. Важно иметь в виду, что алекс — это не просто неумелый игрок. Он принципиально(!) считает свой никудышный скилл крутым и ногебаторским. Иными словами, алекс — это [ламер](#) от мира WoT. Ах да, имя Александр — самое распространённое имя у родившихся [позже 2000 года](#).
- **Бодрое Танковое Рубилово (БТР)** — то, чем, по мнению разработчиков, должна быть эта игра и чем, по мнению игроков, она не является. Бодрое, не похожее на фарм/гринд массовое PvR иногда ещё встречается в низкоуровневых боях, но чем выше уровни — тем реже его можно увидеть. Это абсолютный идеал, к которому стремятся с каждым патчем, но никак не могут достичь. Также



Лёгкий танк T1 Cunningham понял суть WoT



Кармадрочер — к бою!

[World of Tanks после этого я удалил свой аккаунт!!! СМОТРЕТЬ ВСЕМ!](#)

[Марш Консервов Все выше, выше и выше взлетают у нас пердаки!](#)
Гимн баттхерта игроков WoT



Алекс в приступе жопоболи

широко известен антоним — **Унылое Кустовое Сиделово**.

- **Великий Белорусский Рандом** — местный аналог **Великого Корейского Рандома**. Так как корейского фарма нет, его белорусский брат отвечает за разброс снарядов при стрельбе (**всё по Гауссу!**), пробитие брони снарядом ($\pm 25\%$ от паспортного значения), нанесение урона (аналогично), вероятность закритовать модули и членов экипажа. Им же объясняют все непонятные явления, от многократных непробитий и рикошетов от картонных танков до процентного соотношения оленей в противоборствующих командах. **Шекспировская драма на тему ВБР**.
- **Кровавый Варгейминг (КВГ)** — очевидно виновен во всех неприятностях: подборе команды из тупых оленей и школоты, нерфах любимых танков (особые параноики ещё и уверены в персональных нерфах и тайных подкрутках) и **ВНЕЗАПНЫХ** падениях и перезагрузках сервера, а также в наложении банов за добрые и корректные просьбы вида «Ну когда же вы сделаете %имя_фичи%, суки ?????7777».
- **КТТС** (Как только, так сразу) — самый знаменитый мем WoT. **Универсальный ответ** СерБа абсолютно на все вопросы о сроках ввода чего-либо. Также используется в качестве названия серии видео с ответами разработчиков о планах ввода тех или иных фич.
- **Олени** — а.к.а. Олешки, **DNIWE EBANOE**, нублота, раки, криворучки, именно они виноваты во всех былинных сливах (или наоборот — победах) в боях. Просто потому, что ударно мигрируют всем стадом по одному направлению, бросая голый фланг, и сливаются в течение первых минут боя. Причины этого не ясны, хотя видные эксперты из ЖЖ полагают, что тут замешан **ягель**. Также есть небезосновательное мнение, что зараза пришла из мультиплеерных **FPS**, вроде **Call of Duty** и, особенно, **CS**, где гораздо легче прорываться/отбиваться тесной парой-тройкой бойцов, чем поодиночке. На евросервере аналогичных игроков называют **«леммингами»**, в Китае — «чуняо» (рус. *птенец*). Забавы ради, кланы с «нубскими» названиями (например **ALENI**, **CTAD0** или же **DNIWA**), наоборот, состоят из особо суровых ногебаторов.
- **Картофельный манашилд** (ака Великий Уравнитель, официально **Патент WG US 8425330 B1** или прост **Балансер**) — программный костыль угнетения для выманивания доната, ибо «не задонатил — непробил» неофициальный, но реально работающий метод, позволяющий **соснуть хуйца** любому игроку. Результаты боя могут быть предсказаны еще о начала, ибо «какой бы не была статистика игрока на аккаунте или за текущую сессию или даже за последние несколько боев на одном танке на одном сервере, не возможно в общем виде предугадать каков будет его следующий бой по уровню и составу команд и какого будет место игрока в списке команды» сказано **тут**

Троллинг

Основная статья: [World of Tanks/Троллинг](#)

[Дай Дарогу! - Танкист](#)
Суть танкоёбов, кратко

В большинстве своем настолько жирный и унылый, что фэйспалмом разбиваешь себе ебало вдребезги, но пипл хаваает...

Прочие факты и лулзы



Банзай! На танке полетай!

«Мы полностью осознали свои прошлые ошибки. Теперь мы сделаем по-настоящему справедливую игру. Все танки мы сделаем с одинаковыми характеристиками — во имя **Справедливости**. Чтобы исключить влияние наклона брони, форму всех танков мы сделаем шарообразной, с диаметром от 1 до 10 м в соответствии с уровнем. Премиум-игроки смогут увеличить диаметр танка на 50%. Это обеспечит проекту невиданный финансовый успех. И, разумеется, для завершения логической картины мы поместим **наши сферические танки** в вакуум. »

— *Феерическая расстановка точек от Serb'a*



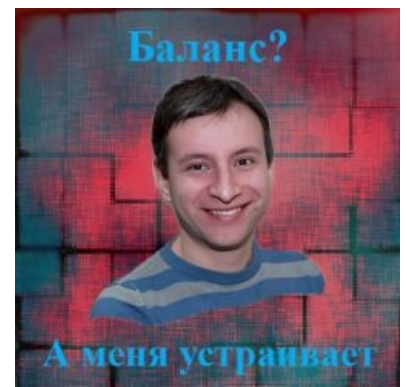
Серб он такой

Серб он такой



Oh, exploitable!

Oh, exploitable!









Совет-Шторм. Сходство с Яворским кагбы намекает

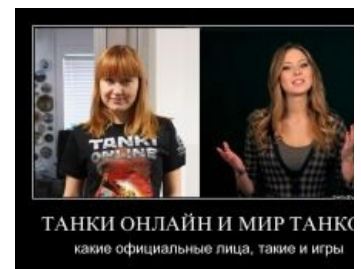
«Благодаря неустанной работе наших сотрудников Варгейминг — бурно развивающаяся кампания, готовая **поставлять кирпичи и шлакоблоки** в любую точку мира. »

— *Слава Макаров*

Разработчики

- Ведущим геймдизайнером является **Сергей Буркатовский** (ник на форуме **SerB**, В ЖЖ  **serb_2**), напейсавший в свое время «Вчера будет война» — эталонную книгу про **попаданца** в годы ВОВ, породившую кучу фанфиков и подражаний. На форуме также известен в роли «Плохого полицейского». Охотно отвечает на пустяковые вопросы, отмалчивается по острому. Троллит малолетних ксенопатриотов-рейхоёбов. Catch phrases: «Как только, так сразу» (КТТС), «Вайн для нас — лишь повод посмотреть статистику» (на вопрос, прислушиваются ли разработчики к нытью на форуме), «У нас игра про танки, а не 1С: Бухгалтерия» (на неоднократные требования обнародовать внутриигровую статистику или тонкости игровой механики), «**Ваше мнение очень, очень важно для нас**» (на любой неадекватный или даже адекватный наезд, в последнее время вытесняется новой catch-фразой «Ужас какой») и «**Не играйте на немецких/американских/советских/китайских/французских/британских/японских танках**» (в ответ на «У меня немецкие/американские/советские/китайские/французские/британские/японские танки не нагибают»).

- Технический директор проекта известен общественности под ником **Storm** (в реале — **Михаил Живец**). В отличие от SerB'a, склонен выступать в роли хорошего полицейского, но неадекватов так же люто, бешено ненавидит. Иногда отвечает на вменяемые вопросы и прислушивается к разумным мыслям/предложениям. В ЖЖ известен как  **kruta** и из всех там общающихся разработчиков наиболее растаскан на цитаты и макросы. Наиболее известны: «Не планируется», «Страдай, пидарас, твои мучения радуют нас», «Надо уебать с ноги этому сотруднику» (вспоминается про каждом фейле картоделов, моделлеров или балансировщиков).
- Ответственным за баланс являлся некто **Zlobny** (ИРЛ **Павел Мыреев**). На форуме был своеобразным **Спортлото, в которое советует писать SerB** на предмет несбалансированности и унылости %tankname%. Тем не менее, Злобный ( **p_myreev**) вполне способен был на «адекватные» ответы по балансу в рамках ЖЖ-сообщества. Выпилен из проекта в ноябре 2013.
- На место Злобного был установлен **Veider** (ИРЛ **Станислав Каргин**). Считает себя одним из лучших игроков в WoT, является сам себе командиром в клане «WG-V Личный клан veider'a». Судя по **ответам** на форуме и других ресурсах противник ребаланса многих танков с комментариями в стиле: «Ну я же на них могу нагибать, а если вы нет, значит у вас руки кривые, а танк заебись».
- **Слава Макаров** ( **makarovslava**) — еще один эпичнейший тролль всея Варгейминга, долгое время регулярно и с удовольствием троллил  **world_of_tanks**, доводя слабонервных до срыва, а иногда — и до бана. Впрочем, не менее часто делился интересной информацией из внутренней кухни и отвечал на адекватные вопросы. Летом 2012 организовал свою коммуночку  **world_of_kwg с разработчиками и сливом эксклюзивов**, где троллит всех уже на правах хозяина. Именно Слава считается крёстным отцом танков: благодаря его уверениям Варгейминг бросил разработку очередного клона Линейки и решил переключиться на гусеничных монстров.
- **Ольга Сергеевна** — ведущая **видеоностей Wargaming TV** и просто красавица. Её образ действует на танкистов подобно **кумулятивному снаряду**, вследствие чего не меньше половины обсуждения в каждой новости с её участием составляет **обсуждение самой ведущей** и её многочисленных **достоинств**. Мы вас предупредили. Является единственным бессменно **добрым божеством** пантеона Варгейминга, так как в нерфе техники и ядрёном троллинге не участвует. Вследствие этой безудержной фагготрии, негодование игроков (в комментах к видео на ютубе или на форуме) можно вызвать, просто сказав что-нибудь вроде «я бы ей вдул». В 2013 году надолго исчезла из поля зрения игроков, но с **1 апреля** таки вернулась вместе с обновлёнными WG News.
- **Ася** — подумав, что слишком уж много фанатского спермотоксикоза сконцентрировано на бедной О. С., Варгейминги отдали на растерзание ещё одну ведущую (основная передача «Пока все в танке»), внешне — прямую противоположность первой. Что породило немыслимый по масштабам внутрифэндомный холивар — несколько тем форума, все стены комментов под видео, даже игровой чат уже засраны ретивыми танкистами.

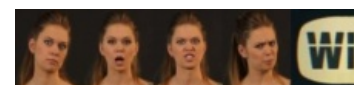


Сравнение с **другой танкострелялкой**, Ольга Сергеевна справа

Сравнение с **другой танкострелялкой**, Ольга Сергеевна справа

Вододелы

- **Jove** — а.к.а. Жов, расовый евГейский хохол, задрот с большой буквы. Мнит себя «ИюАноМ жоПым первым вся рЭндома». Подвергнут общественному порицанию в ЖоЖе-комммунах из-за опухшего ЧСВ и хронического неумения воспринимать критику. Автор огромного количества видеороликов, те из них, что длятся по несколько часов, получили название «джовохуйня» из-за своей унылости. Однажды попросался с танками, объясняя это тем, что из-за цистернииевого задротства ему не даёт женщина. Надо ли говорить, что через пару недель появилось новое видео от «папкиджова»? Имел клан имени себя с ироничным девизом «Уголок нОгибатора». Алсо, получил банхаммером по еблу на 2 недели за **свой долбоебизм и тонкое чувство юмора**
- **Vspishka** (IRL **Сергей Карапетян**) — Нематерящийся задрот. Расовый армянин и **интеллигент**. Блестит лысиной на **Тыртубе** с июня 2011. В своих видео **пиарит** сайты различной степени говенности, устраивает обучающие покатушки **соло**, с другими **игроками, обзорщиками и разработчиками** (sic!). Также ездит на различные чемпионаты в качестве участника либо комментатора. А разгадка одна — в отличие от Джова, для Вспышки киберспорт — серьёзный бизнес, так-то.
- **Муразор** — немцефил, **бородат**. Известен как неисправимый пессимист и нытик, из-за чего вкупе с бородой напоминает механика Зелёного из бессмертного мультика «Тайна третьей планеты». Именно ему принадлежат главные заявления о том, что игра катится в сраное говно. Говорит он это уже второй год, постоянно, при этом, как ни странно, имеет неплохое чувство юмора и скилл игры на всех



Ольга Сергеевна до расстрела отдела маркетинга 2010/2011

Ольга Сергеевна до расстрела отдела маркетинга 2010/2011

тех машинах, что он всей душой ненавидит. С патча 0.9.14 является внештатным консультантом Варгеев, съезжал на Кипр и крутит там внутриигровые гайки.

- **Gleborg** (IRL **Владимир Ким**) — опытный, но при этом довольно непредсказуемый игрок, часто нагибающий, но не застрахованный от внезапных сливов. Адекватен, не лишён остроумия, заработал репутацию наиболее уравновешенного игрока, хотя и имеет свойство долго, с нескрываемым сарказмом комментировать бои и советы из чата Твича. Стримит часто, иногда приглашает разных интересных личностей, от Муразора до работников КВГ, но в основном играет соло.
- **IsoPanzer** (IRL **Дмитрий Мориц**) — когда-то злостный нагибатор, самый известный кустодрочер в игре. Запилил множество видео про WoT и не только. Уже давно свалил из сраной Рашки в Финляшку, спиздив сраный Leichttraktor, и двигает там разный физический **матан**, за что летом 2014-го получил степень Doctor of Science. После серий оффтоп-видео о **Total War**, **Civilization V** и **Don't Starve Together** сабж положил на канал и на танки, и увидеть его можно лишь изредка на стримах Глеборга.
- **Amway921** (IRL **Павел Суханов**) — стример и анальный раб маркетинговой сети «Амвей». Долгое время играл с Исо и Глеборгом в знаменитом взводе «ГАИ», ныне взвод почил в бозе, а Амвей921 потерял прежний имидж и пилит унылые стримы на Ютубе.

Альянсы кланов

- The RED — ранее самый известный альянс в игре. Славился в первую очередь своими **задротами** сыгранными и свирепыми бойцами, которые под ведомом талантливых **задротёв** офицеров способны были вынести практически любой другой клан. Когда-то клан контролировал почти всю Европу, но осенью 2011 ВНЕЗАПНО набижали варвары и выбили оттуда Редов чуть менее, чем полностью. Основные составы Альянса на глобалку уже давно забили, топовые игроки разбежались по различным киберспортивным командам и **делают деньги** на различных турнирах, а остатки Редов ещё мелькают на ГК.
- ACES aka Тузы — ещё один известный клан, имеет аж целый **сайт**, где регулярно ведёт трансляции своего задротства прямо в мозг анонимусам. С Тузами, бывает, стримят довольно адекватные люди вроде Юши или того же ИсоПанцера.

См. также

- [War Thunder](#)
- [Т-34](#)
- [Танк Тигр](#)
- [Клеить танчики](#)
- [Авгострадный танк](#)

ССЫЛКИ

- [Сайт игры.](#)
- [База данных по технике.](#)
- [Официальный Башорг мира танков.](#)
- [☘ Группа ВК.](#)
- [Топик](#), раскрывающий суть игры в WoT.
- [Игровые прозвища танчиков.](#)
- [Запрещённые моды.](#)



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman

HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct



Беларусь

Minsk by World of Tanks Агния Сергеюк Ахиневиц Бабруйск Бацька БелАЗ Белоруссия
Белоруссия/История Белоруссия/Незалежнасць Борис Моисеев Бульбосрач Валерий Назаров
Волшебный кролик Гродно Жесточайше Живой щит Змагар Змагарка Кандибобер
Картофель Колхозник Коновалов и Ковалёв МАЗ Минск Михалок
Национальная Библиотека Партизаны Петя-супермен Полкабана Стив Балмер Съв. Зянон
Тарашкевица Тэффи Фликер Хоккей Чёрный квадрат Малевича Шесть губерний Шляхтич

ae:World of Tanks urban:World+of+Tanks tv:WorldOfTanks w:World of Tanks en.w:World of Tanks