

# World of Tanks — Urbanculture

Компьютерные игры



«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 10м 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

**World of Tanks** (WoT, Мир Танков, танчики, бел. рас. свет танкаў) — ММО-экшен на танках с элементами **RPG**, работающий по схеме «free 2 play». За год с момента начала открытого бета-теста собрал практически всех любителей поклейки танчиков рунета и забугорья.



Логотип

## Краткая характеристика

- Игра сделана конторой Wargaming.net из Беларуси, которая за год до релиза вобрала в себя весь более-менее стоящий игропром страны, что для них можно считать определенным прорывом.
- В игре присутствует техника с 30-х до середины 50-х годов прошлого века, разделённая на 10 уровней (от трактора с ружьём до послевоенных сверхтяжёлых танков) и 5 классов (лёгкие, средние, тяжёлые танки, противотанковые САУ и артиллерийские САУ).
- Есть техника трёх основных сторон-участников ВМВ: **СССР** (отличаются наиболее лютыми калибрами и наклонной бронёй), Германии (в плюсах высочайшая точность и скорострельность) и **США** (хорошая точность в движении, монолитная, почти непробиваемая со лба башня у тяжёлых танков 7-10 уровней и отличные углы склонения орудий). В ближайшем будущем планируется добавить Францию, Англию, Японию, а позже еще несколько стран-участниц.
- В игре есть как реальные образцы техники, так и самые разнообразные дизайнерские поделки. Имеется небольшая куча хороших прототипов и даже Maus.
- Несмотря на склонность к аркадности, в игре реализована правдоподобная система поражения снарядами, учитывающая не только толщину брони и бронепробиваемость снаряда, основанная на реальных характеристиках, а также её (брони) наклон, расстояние выстрела, расположение и прочность модулей и членов экипажа (что при определённой сноровке позволяет нещадно их критовать) и множество других факторов. Например, при попадании в боеукладку есть вероятность, что танк разлетится по всей округе, а если поразят наводчика, то в противника будет трудно попасть и с полсотни метров. Однако, внешний обвес (пулемёты, фары) не учитывается в этой модели.
- В **этой стране** релиз состоялся в середине августа 2010 года. На западе же до февраля 2011 продолжался закрытый бета-тест, а релиз прошёл 12 апреля, и теперь там русские задроты учат жизни американских нубов. В Китае релиз был в феврале, но у них собственный игровой сервер<sup>[1]</sup> и на мировую войну их не пустят.
- Онлайн поздно вечером и по выходным достигает over 170K человек. Сейчас первым в списке идет World Of Warplanes, очередное творение Wargaming. С учётом того, что разработчики делали нишевой проект и рассчитывали на онлайн ~60K во всем мире, — это даже не Epic Win, а MASSIVE WIN. Обратная сторона такой популярности — в течение первого года большая часть усилий программистов уходила на то, чтобы серверный кластер не наверху под напором биомассы, а не на разработку и внедрение новых фиш, а в конце августа 2011 пиковый онлайн на русском сервере пришлось ограничить 180-тью тысячами — больше не держали сетевые интерфейсы.

## Достоинства

- **Отличное качество игры.** Да, с точки зрения профессионального QA игра практически безупречна. Есть баги по юзабилити. Есть много проблем с механикой игры. Но собственно качество игры как программы очень и очень высокое. Если бы она ещё пароль в памяти после логина не хранила...
- **Оригинальный, не заезженный сеттинг.** После сотни клонов линейки и десятка переделок **контры** танковая тема смотрится свежо и неизбито.
  - к 2022 году уже не актуально.
- **Невероятная аддиктивность.** У большинства игроков зависимость от WoT похуже наркотической и классические обещания «сейчас ещё один модуль прокачаю и спать», как правило, не выполняются. В танки рубятся даже взрослые состоятельные мужики, которые в ММО никогда не играли и не собирались. Игра затягивает с головой на долгие месяцы несмотря на кажущуюся однообразность.
  - тоже устарело, без премиум аккаунтов и прочих ништяков прокачка превращается в унылый grind.
- **Грамотный дизайн.** Все танчики точно смоделированы до последней заклёпки. Игровые карты выглядят



Суть™ игры для самых маленьких

реалистично и не вызывают отторжения, в отличие от кокаинумовых пейзажей азиатских ММО.

- **Неанальный донат** — можно бесплатно юзать большинство танчиков и воевать наравне с донаторами, уступая только в скорости прокачки: без премиума за месяц задротства прокачивается максимум КингТигр или ИС-3, с премиумом за это время можно полностью открыть любую ветку.
- **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.
- **Тизеры** в соответствующем разделе<sup>[2]</sup>
- Разработчики ещё не окончательно забронзовели: регулярно проводят встречи с игроками IRL, читают и попутно троллят форум, им можно даже задавать вопросы в специально отведенном разделе <sup>[3]</sup> Также им не чуждо чувство юмора и способность генерировать здоровые лулзы.

## Недостатки

- **Унылая графика.** Баттхёрт нового поколения, выросшего на **крузисах**, очевиден — движок 2004 года, спроектированный для корейских MMORPG, способен выдавать графику соответственного качества. Взрывы выглядят пуком из китайской хлопущки и жестоко просаживают FPS всем на них смотрящим вблизи, нормальной анимации разрушения/повреждения нет (у многих объектов в игре, включая танки, всего две модельки — до уничтожения и после) (на самом деле есть еще и третья модель — танк после взрыва боеукладки, но ее видно чуть чаще, чем никогда), как и высокополигональных моделей.
- **Тотальное и неисправимое однообразие игрового процесса.** Один вид боя на паре десятков карт — «убей всех врагов или захвати вражескую базу». Из-за некоторой трудоёмкости взятия базы (одно слово: «неберастия») часто превращается в заурядный teamdeathmatch, где особо приветствуется ногебаторство и сидение в укрытиях до последнего. Едь-свети-стреляй из боя в бой, повторить n раз.
- **Балансировщик.** Генератор массовой ненависти с самого релиза. Основные претензии: у низов — частенько забрасывает в мясо, у верхов — избытие арт и толпы Т-54, у средних танков — противопоставление их равным по уровню ТТ.
  - вроде поправлено, техника более менее равна по уровню и представляемым классам.
- **Безумный рандом.** Как и в любой аркаде, без данного пункта не обойтись. Сбитие гусеницы легкому танку без нанесения урона из мощнейшей игровой пушки, пожар двигателя от пробития лобовой брони, взрыв боеукладки от пукалки, непровитие картонной брони — за всё это благодарим ВБР, Великий Белорусский Рандом. (Алсо, некоторые индивидуумы в игре, дабы не походить на уютненькие линейки форсят мем: ЗЕБР, ЗлоЕбучий Белорусский Рандом, Великим он стать еще не успел, а вот стать кирпичегенерирующей субстанцией успел.)
- **Ротные бои.** Играют в ротах преимущественно задроты с танками выше 8-го уровня и боеприпасами за золото. Балансировщик арифметически суммирует уровни танков в роте, и выдаёт в противники роту с такой же суммой. 9 Маусов против 15 КВ/Т-34 — исход немного предсказуем. Клановые бои на глобальной карте не спсают положение — тот же опостылевший режим боя на тех же опостылевших картах никуда не делся. К тому же, в такие бои берут исключительно ТТ 10-го уровня, только Т-54 из СТ9 и арт-САУ 7—8-го — c'est la vie.
- **Баланс классов** — сильно перекошен в сторону ТТ. ЛТ, СТ и ПТ в ротах и на кланварах не нужны в принципе — в силу компактности игровых карт тяжи успевают занять ключевые точки наравне с СТ, даже самый быстрый светляк легко сбивается ими на лету, ПТ берут только когда нет нужного количества тяжей. 10-11 ТТ, 3-4 арты и 1 таракан для «сбегай-посвети» — такова суровая реальность кланваров.
- **Звуки совсем не те...** Озвучка явно спизжена с тракторов. Хотя ситуация медленно выправляется.
- **Модераторы и разработчики троллят на форуме! [1]**
- **Мало свистелок и перделок.** Меряться нечем, кроме статистики. Особенно напрягает невозможность посмотреть более подробные сведения (к примеру, нанесённый урон). Ситуация немного улучшилась с вводом эпических достижений.
- **Авгострадные танки БТ, А-20 и Т-46 не могут сбросить гусеницы и ехать на колёсах.** Резун негодуует.
- **Физика**, которая вроде и есть, и в то же время её нет. 180-тонный Маус может задавить почти любой встречный танк, весело катится с горки под собственным весом, снаряды летят по параболе, и оружие героев — таран — вполне реализовано. В то же время, танковая пушка не имеет коллизии, её можно спокойно ввести в корпус другого танка или здание, снаряды вылетают из башни, а не из дула, а сами танки не способны оторваться от земли, но вот застрять в мимо проходящем камне — запросто.
- **Нет реализации многобашенности и многопушечности**, хотя разработчики и работают над этим. Тем не менее, реализация французской ветки в обещанные сроки — первый квартал 2011 года — былинно зафейлена.
- **Довольно частые «внеплановые технические работы»** В среднем 2-3 раза в месяц игровой сервер зависает, вырубается, начинает лагать (нужное подчеркнуть) и толпы хомячков бегут постить сотни тем и постов о глюках на официальный форум, вешая его вслед за игрой. В случае падения форума, начинает активно засераться официальная группа игры [[|Vk.com|Вконтакте]], в результате администрация просто скрывает все темы. Работы могут вестись от нескольких минут до нескольких часов.
- **Полное неумение писать сообщения об ошибках** — да, твоё «Продажа танка не удалась, попробуйте позже.» — не бага, а фича. Ты просто превысил лимит на пять продаж в день, о котором говорилось на пятой строчке патчноута к 0.6.5 версии. Не читал? **ССЗБ**. Ой, лимит теперь не пять танков, а два — из-за недавних взломов ужесточили. Но об этом говорят изустно, нигде об этом не написано. Что, взломщик, чтобы напакостить, всё равно может распустить скилловый экипаж, главную ценность? Иди нахуй. Да, следующий танк ты сможешь продать в 4 утра по Москве, когда двойной опыт... не, нихуя, в 9:30 по Москве, после утренней перезагрузки. Продал только один танк сегодня? Я же сказал, нахуй! Ты новичок и тебе поменять 5-6 танков первого-второго уровня как за нефиг делать? **НАХУЙ!** А, у тебя «Операция не удалась, попробуйте позже» — это проще. У тебя просто нет голды, а ты вызываешь операцию за голду. «Попробуйте позже» значит — «попробуйте позже, когда у вас будет голда, сраный нищеброд», ясно? И так везде.

Следует отметить, что разработчики иногда прислушиваются к жалобам игроков и правят недостатки игры, хоть и немного слоупочно.

## Классы танков

- **Лёгкие танки** (ЛТ, светляки) — отличаются небольшой бронёй и высокой скоростью и манёвренностью.

Основной класс для игры до 4-го уровня, в бою с высокоуровневой техникой предназначены для проведения разведки (жарг. светить) и истребления арты. Долго не живут, но при умелых руках и поддержке грамотной арты были способны утащить за собой на тот свет половину вражеской команды. Во французской ветке обещают ввести ЛТ 7-го уровня, хорошо вооружённый и с автоматом заряжания.



Квинтэссенция взаимоотношений ТТ и СТ (было актуально до патча 6.5 — теперь Першинга заменил Паттон).

- **Средние танки (СТ)** — потолстевшие светляки. Имеют среднюю броню (пробивается всеми, кроме светляков) и умеренно мощную пушку, в бою больше полагаются на подвижность и групповые действия. Топовые СТ отличаются толстыми лбами, что позволяет ногебать.
- **Тяжёлые танки (ТТ, тяжи)** — самая толстая броня, самая высокая прочность, самые мощные орудия, самая низкая скорость (исключение — ИС-7 с 50 км/ч). Любимый класс ногебаторов. Предназначены для продавливания обороны, но вместо этого сидят за домами и камнями и боятся арты. Вероятность встретить школоту-ногебатора на ТТ значительно выше среднеигровой. Единственный класс, способный развиваться до 10 уровня.
- **Противотанковые САУ (ПТ-САУ, ПТ, пэтэшки, полутанки)** — игровые снайперы, гроза ТТ и СТ. Не имеют башни (кроме некоторых американских ПТ) и потому вынуждены поворачиваться всем корпусом, что и делают 90% игрового времени, сидя в кустах и за камнями. Взамен имеют более мощные и скорострельные пушки, чем равные по уровню танки, и меньшую заметность, что и определяет [игровую специализацию](#), исключение — топовые машины немецкого и американского деревьев (ЯгдТигр, Фердинанд, Т28 и Т95; являются скорее гибридом ПТ и ТТ).
- **Артиллерийские САУ (арт-САУ, самоходная артиллерия, арта)** — за исключением СУ-26 и GW-Panther тоже без башни, имеют «спутниковый прицел» (также известный как «глаз ZOG-а»), парящий над полем боя. Обладатели самых дальнобойных и смертоносных пушек, самой тонкой брони и самой малой прочности. Вдобавок, как правило, открытая рубка, что [чревато для экипажа](#). Сидят в кустах, стреляют на всю карту, генерируя [ненависть](#) у тяжей, обнаруженных ПТ и зазевавшихся СТ. Опытные артиллеристы умудряются вышибать вражеские САУ по трассе снаряда. Будучи засвеченными, умирают через 5-10 секунд.

Игровые прозвища танчиков можно найти на [терминах на сайте оригинала](#).

## Школы танкостроения

- **Советская** — любимчики разработов. Броня крепка (а также наклонна), танки наши быстры, калибры высоки, незаметность за гранью разумного (здоровенный KB-2 скрытнее ЯгдПантеры). Из минусов — низкая точность стрельбы и чуть меньшее среди всех наций количество хитпоинтов. По понятным причинам является любимой школой ногебаторов и школоты. Учитывая то, что баланс в игре строится на статистике, а сотни тысяч советской школоты даже на Т-54 ездить не умеют, воззвание к разработам об имбалансности советской ветки бессмысленны, и заканчиваются обычно баном. Возможно мировой релиз всё поправит — поцреотичных нубов хватает везде.
- **Немецкая** ветка для любителей [БДСМ](#) и эстетов. Панцераффен могут похвастаться точными и скорострельными стволами, толстыми лбами и большим количеством хитпоинтов, но броня у них квадратная, скорость поворота как шасси, так и башни, исключительно низкая, пушки вниз почти не опускаются да и со скоростью передвижения у всего, кроме СТ, беда. Вдобавок все топовые немцы светятся в кустах так, будто обвешаны мигалками и мегафоном, круглосуточно вещающим «Oh du lieber Augustin». Играть дойчпанцерами трудно, но, тем не менее, те кто доживает до КоТов и Тапков, обычно достаточно суровы, чтобы на равных бороться с советской школотой (но не с советскими папками — и это печально). Чуть более, чем треть вайна по балансу сводится к баффу немцев. Вас предупредили. Интересный факт: гендиректор компании Кислый Виктор предпочитает рассекать [на немецкой технике](#).
- **Американская** — общепризнано считаются «стеклянными пушками». С бронёй у янки действительно дело плохо — ни советского наклона, ни немецкой толщины даже в помине нет, разве что топ-тяги могут похвастать толстыми башнями, а вот пушки — один праздник: дамажистые, точные и с лучшими углами вертикальной наводки. Еще один плюс американцев — низкий разброс в движении. Стабилизатор вертикальной наводки (must have для СТ и ТТ) доступен американцам с шестого-седьмого уровня, тогда как немцы с советами получают его только на восьмом. Забудьте о героических прорывах в первых рядах — ваше место позади советского/немецкого тяжа. Для артовода янки — хороший выбор, если он не желает неповоротливых фанерных сараев с никакими углами наводки. До ввода французов — отличный выбор для небыдла и прочих [не таких как все](#). Также, янки позволяют одновременно троллить скрывающих свою суть фошыстов и нескрывающихся совков.
- **Французская** — добавлена в конце декабря 2011. Французские машины, вследствие пребывания лягушатников всю войну в оккупации под Германией, делятся на 2 категории — довоенные (до 5 уровня) и послевоенные, причем обе категории весьма и весьма сумрачные. 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 весьма точными пушками, высокой скоростью и пресловутым автоматом заряжания, который обещали поставить даже на ПТ и арту (sic!). С ним можно выпустить 6 снарядов за считанные секунды и при удаче разделить тет-а-тет машину равного уровня, но перезарядка/смена барабана — процесс весьма долгий (до 50 секунд на отдельных машинах). Недостатки — заднее расположение башни на половине танков, никакие углы вертикальной наводки (следствие использования «качающейся» башни) и бумажная броня, которая еще хуже, чем у американцев, пробиваемая даже фугасами и мелкими автопушками. К тому же у французских тяжёлых танков до 7 уровня включительно гусеницы намотаны на корпус со всеми вытекающими. Achtung! Балансом и характеристиками нетоповой техники ветки ТТ разработчики видимо занимались в пьяном угаре. Эталонном уныния считается BDR G1B, он же БДСМ-1, французский сортир на гусеницах, который кидает в бой к 9 уровню. Танк обладает скоростью слоупока, отсутствием брони и хреновой пушкой, которая сводится по полчаса. БОЛЬ И УНЖЕНИЕ — вот что ждёт незадачливого анона, если он решит прокачать лягушачьи тяжи, не используя свободный опыт. На данный момент разумнее всего подождать фикса и не качать Францию, только если вы не донатор или любитель БДСМ. Зато ветка лёгких-средних танков вполне доставляет пряморуким своей подвижностью и вооружением — так что ждём нерфа.



- **Китайская** — да, есть и такое. Ветка придумана специально для китайцев **по просьбам тамошних трудящихся** (коих в Мир Цистерн играет более чем дохуя), которым тоже хочется чего-то своего и родного, и планируется исключительно премиумной. В патче 0.6.7 появился первый ее представитель — Тип 59 8 уровня, который представляет собой облегченную версию Т-54 позднего образца, собранный китайскими руками и укомплектованный китайским экипажем. В дальнейшем обещают добавить еще 4-5 машин (вторую — Тип 62 aka сильно облегченный Тип 59 уже предъявили публики, но только китайской). До патча 0.7.1 Тип 59 имел пониженный уровень боев, но из-за китайской плодовитости **они быстро заполнили весь сервер** (хотя по сравнению с китайским и не так уж и сильно) и коридор решили расширить. Сообщение об этом привело к эпическим бурлениям на форуме вплоть до призывов типоводов обратиться в суд. Умелый троллинг в соответствующих ветках форума способен принести тонны лулзов и минусов в карму от обманутых хомячков-донаторов. Но не всё так плохо. Анонимус, поездивший на китайце в патче 0.7.1 утверждает, что Тип по-прежнему фармит и нагибает, а бои с 10 уровнями довольно редки. К тому же Тип — самый востребованный (из-за своей брони) СТ в ротах 8 уровня, что вынуждает хомячков, потом и кровью вкачавших Першинга/Пантеру 2 (Т-44 таки полегче из-за шустрости), просираться кирпичами. В конце концов, орды китайцев настолько скатили баланс в сраное говно, что разработчики не выдержали и **прикрыли лавочку** с невозбранной раздачей оных. Впрочем есть и другая версия — Тупе мог выходить в нехилый плюс и без премиум-аккаунта, что пришлось разработчикам не по нраву.
- **Британская** — изначально предполагалось, что именно англичане будут после янки (во времена закрытого бета-теста даже было создано древо предполагаемых машин). Ведь британцы тоже воевали, да ещё как! Но так как **островные крысы не хотят делиться документацией по танкам**, а лягушатники наоборот — чуть ли не насильно впихивали всё необходимое, то получилось то, что получилось. На фоне французов особых изыбств там скорее всего не будет — если конечно не считать таковым британское деление на крейсерские танки (быстрые скорлупки со злыми пушками) и пехотные (толстобронные слоупоки с никакими пушками). Пока что представлены исключительно советскими ленд-лизовскими премиумниками — Валентайн, Матильда, Черчилль и примкнувший к ним Тетрарх. ИЧСХ, покопавшись в клиенте, можно уже найти картинки погон будущих танкистов Её Величества. Увы, инфа, приведённая выше, устарела. Анонимус заявляет: уже есть полноценное древо развития, даже с артой и донельзя сумрачными ПТ-САУ.
- **Японская** — да, в стране **хентая, тентаклей** и прочих **НЕХов** тоже делали танки. Официально заявлены следующими после нагличан. Начнется все со всяких там **Ха-Го, Чи-Ха и Йи-Го**, в свое время фаллометрировавших с советскими БТ и Т-26, но к уровню так 6 — 7ому реально существовавшие машины кончатся и начнутся сумрачные бумажные проекты невообразимой поебени. Из ништяков обещана толстенная броня и корабельные(!!) орудия, сносящие нахуй любой танк снарядом с шимозой, опробованным ещё на Второй Тихоокеанской эскадре. Платить за это придётся скоростью, достойной истинного **слоупока**. Дата выхода — КТТС (как всегда, впрочем). ИЧСХ, самый продвинутый из реально существовавших японских танков — Тип 5 Чи-Ри, которому сулят 6-7 левел в ветке.
- **Прочие** — задел на очень далекий КТТС, после японцев. Во-первых, это прокачиваемая **«сборная Европы»**, куда планируют включить поделия тех стран, которые вроде бы и разрабатывали танки, но в недостаточном для полноценного дерева количестве — Польша, Финляндия, Швеция, Австрия (после войны), Италия (если не наскребется на полноценное дерево). Во-вторых, сумрачные арабо-израильские шушпанцеры на основе Т-34 и шерманов, самоделки Аргентины и Австралии, которые пойдут премиумами. О конкретном составе информации пока нет даже у разработчиков.

## Контингент

### Тестеры

**Альфа-тестеры.** Небольшая прослойка олдфагов с наиболее высоким уровнем 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.** Успели пощупать всю технику ещё до релиза. Как правило, имеют какой-то один любимый класс, которым играют постоянно, несмотря на апы/нерфы. Большая часть пошибалась в кланы ещё на ЗБТ. Также награждены уникальным KV-220, умеренно донатят. 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 боян создан не одним из них, а непогрешимым полубогом, всю злорадствуют и кормят ТС полонием со словами «а ещё бета-тестер». Алсо, одним из бета-тестеров является тот самый **Шмуклер**.

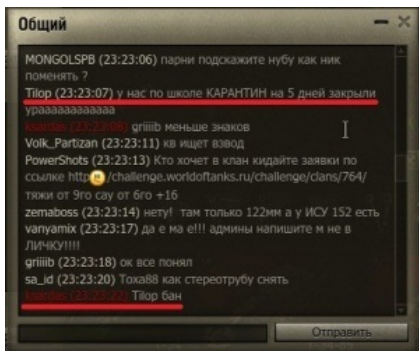
**Супер-тестеры.** Элита игроков, к которой прислушиваются, так как они могут знать то, что рядовой игрок знать не может. Считаются умнее альфа- и бета-тестеров. Фактически, действующие тестеры пострелизного Мира Танков. Супер-тестеры — крайне закрытое сообщество игроков, которые тестят новые патчи, на закрытом сервере, до выкладки онога на открытый тестовый сервер.

### 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) ногебается. 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.



И такое бывает.



Выпиливание школоты

## Школота-нищоброды

Донатят мало и редко, часто вайнят на тему «донат — зло», вызывая недоуменные взгляды большинства игроков. Но стоит заметить, что не вся школота — неадекваты и не все неадекваты — школота. Администрация делает всё, чтобы анално огородить адекватных людей от школоты.

## Анонимусы

...которые в игре не так-то уж и анонимны. Большинство из них состоит в клане Desert Crabs. Одно из любимых развлечений — толстый троллинг в боевом чате. В силу того, что большинство игроков не понимают бордосленга, попытки указать на **баттхерт** почти всегда заканчиваются провалом. Нередки и срачи между собой в клановом чате и собственных игровых каналах. Контингент

канала прямо пропорционален контингенту борды, основавшей канал. Кое-кто уже отправлен в перманентный бан за толстенный троллинг на тему фашизма. Ибо нехуй и надо быть тоньше.

## Обычные игроки

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

## Танкисты

Самая ортодоксально-фимозная группа игроков. Состоит, как правило, из бывших военнов 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. Факт того, что они играют в игру про танчики, осознать не могут ввиду полной необучаемости головного мозга после армии.

## Танкофилы

Они клеют танчики, они фапают на фотографии бронетехники, могут по памяти перечислить все ТТХ PzKpfw III Ausf. J и в игру пришли потому, что она воплотила в жизнь их божеств. В легкой степени каждый игрок является латентным танкофилом. В бою особо не выделяются, но на форуме способны порождать самые фимозные срачи (тут можно особо выделить подкатегорию немецфилов, фапающих на немецкую бронетехнику). Наиболее упоротые даже начинают сражаться с администрацией, доказывая, что «все было не так», получая в ответ **репрессии** разной категории суровости.

## Фрагдрочеры

Игроки, пришедшие в игру как давно, так и недавно. Отличаются собирательством наград и жаждой фрагов, предпочитая добивать раненый танк врага, к дикому возмущению того, кто его начал грызть (вплоть до матов последнего). Таким образом, на фоне соплеменников, у которых ноль убитых врагов, выглядят «крутыми перцами», хотя опыт и деньги начисляют за нанесённый урон, а не за фраги. Группа, само собой разумеется, густо перемешана со школотой.

## Ссылки

- [Сайт игры](#)
- [База данных по технике](#)
- [Анализатор статистики](#)
- [башорг мира танков](#)
- [Ваха и ВоТ](#)

## Примечания

- ↑ [http://forum.worldoftanks.ru/index.php?/topic/54332-%d0%bd%d0%be%d0%b2%d0%be%d1%81%d1%82%d0%b8-%d0%bc%d0%b8%d1%80%d0%b0-%d1%82%d0%b0%d0%bd%d0%ba%d0%be%d0%b2/page\\_view\\_findpost\\_p\\_168083](http://forum.worldoftanks.ru/index.php?/topic/54332-%d0%bd%d0%be%d0%b2%d0%be%d1%81%d1%82%d0%b8-%d0%bc%d0%b8%d1%80%d0%b0-%d1%82%d0%b0%d0%bd%d0%ba%d0%be%d0%b2/page_view_findpost_p_168083)
- ↑ <http://worldoftanks.ru/media/?tag=1>
- ↑ <http://forum.worldoftanks.ru/index.php?/topic/99089-%D0%B2%D0%BE%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%8B-%D1%80%D0%B0%D0%B7%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D1%87%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D0%BC-6/>.