

Срачи — Lurkmore

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

Самая мякотка форумной жизни мира танков. Начинающий танкист может поучаствовать в [следующих забегах](#):

Симеры против аркадников

Первые требуют максимального приближения игры к симулятору: вид только через прицел и смотровые щели, никаких подсветок цели, автоприцела и прочих радостей аркадника, уничтожения танка с одного пробития. В терминальной стадии — езды на одном танке вдвоем-втроем. Вторым и так хорошо.

UPD: Срач угас ввиду оттока симмеров в War thunder.

Реалфаги против остальных

Требуют максимального соответствия ТТХ техники и орудий реальным данным, в случае отклонения бронирования заднего левого колеса от чертежей в угоду балансу или по недосмотру способны раздуть срач немалой величины. Иногда разработчики могут пойти навстречу и привести параметр к паспортному значению.

Фрицы vs совки vs пиндосы vs лягушатники vs бриты vs узкоглазые

Начав с обсуждения техники разных сторон, срач чаще всего скатывается к обсуждению техники разных стран в реальности и заканчивается массовыми банами наиболее отличившихся военнов. Особо выделяются немцефилы и совкохейтеры всех мастей, остальные обычно менее упороты.

Поклонники ВМВ против остальных

Требуют участия танков разных стран исключительно за разные стороны (строго совки против фашистов и никаких смешанных боёв как сейчас), использовать строго исторические пушки, исключить из игры все [шушпанцеры](#) и послевоенные образцы. Главный контраргумент: «игра не про войну, а про танки». При этом более современные танки вводить не будут, так как игра о танках середины XX века (первоначально планировали ограничиться промежутком 1930—1950 гг, но потом границы раздвинули). На данный момент, по заявлениям разработчиков, граница проложена по «поколениям»: введение новых танков ограничено запретом на ввод СУО (систем управления огнём), гладкоствольных орудий и композитной брони).

Немцефилы против разработчиков

Эпический срач, начавшийся ещё на закрытом тестировании. Пика достиг зимой 2010—2011, весной поутих, вяло продолжается до сих пор.

Совки оставляли немцев позади практически по всем категориям — тут и танковые параметры (тгх), и доходность, и пожароопасность, и играбельность, и маскировка, и... Перечислять можно долго. Разработчиками же с самых древних времён заявлялся Баланс™ между одноуровневыми танками и ветками в целом. Мякотка в том, что изначально (осень 2010) на германской технике не ездил почти никто — это же **НЕМЦЫ, ёпта!!!** Подавляющее большинство выбирало совков, ну а те, кто всё-таки решил покачать немчатинку, получали неоднократно расшатанный советским калибром анус и понимали: что-то здесь нечисто. И шли на форум, где на просьбы нормально сбалансировать технику получили от Серба прозвище «немцефилы» и [направление](#), куда со своими просьбами им следует отправиться (как же это, фашистов — и апать? у меня дед воевал!). Примечательно, что тогда у разработчиков в профилях не было **ВООБЩЕ** ни одного немецкого танка.



SerB о будущем WoT

Вместе с модераторами форума разрабы дружно сношали немцефилов во все отверстия. К примеру, на многократные просьбы изменить систему пожаров от заебавшихся сгорать с одного пробития владельцев Маусов, разрабами не было сделано абсолютно ничего, не считая троллеватых комментариев того же Серба. В ответ маусоводы объявили т. н. «бойкот» — и Маус практически исчез из игры. [Реакция](#) разработчиков была однозначной.

Шло время, вводились новые танки. Сначала американцы, которые вышли ещё имбовее совков, задвинули

немцев ещё глубже в жопу. Потом объект 704, который был в три раза невидимей Ягдтигра, в пять раз меньше горел, имел непробиваемую маску (у Ягда пробивалась даже пятиуровневыми пукалками), невообразимые углы склонения орудия и само орудие, обставлявшее немецкое по всем параметрам. Ягдтигр, и до того не слишком популярный, практически полностью забросили. Потом был введён Т-54, который не пробивался ни в лоб, ни в бок, а манёвренность, динамику и размеры имел такие, что заставлял задуматься о судьбе бедных танкистов внутри. Пантера 2 же, помимо привычных немцам плюшек, получила от разработчиков сток орудие с 5 уровня и невозможность ничего поставить на стоковые гусли.

Немцефилы плакали, разработчики и совководы дружно стебались, и всё бы так и продолжалось вариться в собственном соку, если бы **ВНЕЗАПНО** не нагрязнул открытый бета-тест на западных серверах. Европейцы с американцами чуть не просрались от вышеописанного пиздеца и потребовали его выпилить. Подлизнуть Западу — всегда милое дело, а кто для разработчиков важнее, мы или они, в те дни даже не скрывалось.

И к релизу танков там (12 апреля 2011) баланс таки запилили, одновременно залатав большинство косяков моделей серостальных. А в дальнейшем немцы даже получили свою собственную палочку-нагибалочку: Е-серию. С тех пор срач, поддерживаемый лишь троллями да редкими нытиками, никогда более не принимал былого размаха.

Очередной всплеск немцевайна возник перед патчем 0.7.4, когда разработчики решили поставить трансмиссию у Е-серии спереди (переднее расположение трансмиссии заметно увеличивает пожароопасность танка), как оно и было задумано изначально, но так и не было сделано из-за косяков моделеров. Баттхерт немцефилов и шквал вайна был эпичен, в качестве контраргументов шли как уже привычные «больше ни копейки в игру!» и «ухожу и друзей увожу», так и тяжелая артиллерия в виде офотошопленных чертежей и даже [ролика на основе Garry's Mod](#), где в модельки, похожие на Е-75 и КТ пытаются запихнуть что-то, похожее на трансмиссию.

Еще больший размах срач приобрел в преддверии патча 0.8.8: разработчики объявили, что отберут у немецких танчиков неисторичные движки и компенсируют это улучшением проходимости.

Срач поднял на данный момент уже более 200 страниц вайна только в одной теме.

В патче же 0.9.1 немецким Тигерам грозил **ВНЕЗАПНО** нерф, причём довольно ощутимый в некоторых местах, особенно в некоторых местах тех, кто эти самые Тигры и катает. Таки [наебали...](#)

Баланс

Основная кормушка троллей всех категорий. Новые патчи зачастую меняют баланс, и порой кардинально. [Дискуссия](#) состоит из мнения [поклонников понерфленной техники](#), [поклонников апнутой техники](#), нытья школоногематоров, требующих нерфа всего, что не ногебаётся двумя плевками именно их танка, и редких [комментариев разработчиков](#). Отдельные срачи могут бурлить и вокруг имбовости/беспольности конкретных танков, повышая общий градус неадекватности.

Нельзя не отметить баланс командный. Суть такова. [Случайный бой](#) состоит из случайно выбранных игроков, которые распикиваются в две команды, а балансировщик следит за тем, чтобы эти команды соответствовали друг другу по уровню, ибо играть на Тигре против БТ-7 приятно, но незахватывающе и невыгодно. На стадии бета-тестов балансировщик худо-бедно справлялся с обязанностями, но внезапно, после очередного патча [машина сбрендилась окончательно](#) и принялась набирать совершенно фантастические команды [пример](#).

Не были редкостью команды, состоявшие почти полностью из светляков или арт-САУ, за исключением пары-тройки тяжёлых танков. Нетрудно догадаться, что на форум выливались мегатонны ужаса и ненависти. В настоящее время большинство старых косяков балансера выправлено. Бывают случаи, когда много светляков, но нет арты. А разгадка одна — балансир следит не столько за уровнями техники, сколько за тем, чтобы были представлены определенные классы техники, а так как ветка развития легких танков убога, то никого не ебет, какого уровня танк: легкий — значит пиздуй в бой и выполняй свою роль. То же, но в меньшей степени, относится к САУ начальных уровней. Существует мнение, что это — потакание донаторам, но это хуита — даже если ты выложил свои кровные, но до тяжёлой или средних не дорос, то мучайся. They did it for lulz. С патча 0.7.5. не актуально, так как баланс стал более адекватным и, как правило, разрыв не превышает 2 уровней (кроме легких танков выше 3 уровня, у которых разрыв 5-6 уровней).

При этом олдфаги, участвовавшие в ЗБТ, свою делянку кактусов уже сжевали и теперь могут безболезненно раскромсать стальными зубами любой балансировщик. Ибо начиналось все с двух типов



Баланс — он такой

боев: песочница для 1 и 2 уровней, и все остальные. Поэтому тот, кто на Pz III бегал вокруг вражеского Мауса, поливая ему гусеницы фугасами из 75-мм «окурка», смотрит на вайн по балансировщику с умилением и кривой ухмылкой.

Отдельную категорию представляют «ногематоры», уверенные, что их проблемы решит баланс «по скиллу». Особо упоротые предлагают создать особый, анально огороженный сервер, куда не допускались бы игроки с процентом побед ниже 50 (52, 55, 57 — нужное подчеркнуть).

Артофобы vs. артофилы

В специально созданной на свалке теме на официальном форуме успели написать over 9000 постов, в которых артофобы утверждают, что артиллерия — [читерский](#) и простой класс, нагибающий всё, что игра про ТАНКИ, а артиллерия к такому не относится, и вообще, «World of Tanks» надо срочно переименовать в «World of Arts».

Особую ненависть у артофобов вызывает артиллерийский прицел, с помощью которого артовод может обозревать поле боя с высоты птичьего полёта и лупить по врагу, оставаясь недосягаемым. Алсо, высшие арты в умелых руках нехило фармят, вызывая попоболь у владельцев топ-танков. Требования артофобов сводятся к одному — **НЕРФИТЬ АРТУ** или вообще убрать её из игры (последним особо прославился Nasta). Самые распространенные доводы — «в реале артиллерия так не могла», «артиллерия убивает динамику, заставляя всех прятаться от всевидящего ока в кустах и за коровниками» и «меня бесит, что в меня могут стрелять, а я их не вижу». Аргументы их противников — «с артой интереснее», «если уберут арту, потом уберут ПТ, СТ и ЛТ и будет по 15 Маусов в команде», «Артиллерия — бог войны» и т. п. Естественно, артофилы из игровых классов предпочитают арту (что не мешает им играть на другой технике), артофобы — ТТ и ПТ (СТ и ЛТ скорость и маневренность спасает, так что арта их очевидная добыча в бою).

Артофилы одно время отличались большой активностью на форуме, что объяснялось частыми нерфами арты. Им идейно противостояла [основная масса](#) игроков, алчущая вкачать вождеденный топ-тяж и **НОГЕБАТЬ!!1** Есть мнение, что разрабы пытаются бороться с недоевельством игроков артой «тонкой» работой с комьюнити. Сюда относятся «артофильские» смайлики на форуме, внедрение мемов «что, арта ни дает поногибать? пичалька...» и т. п., в том числе в официальных роликах, публикациях карикатур на артофобов модераторами и т. д. Впрочем, в последних патчах жизнь артофилам подпортили. Фугасы из-за новой системы повреждений стали менее злыми ([у кого нет 152 мм может идти в жопу](#), да), а доходность у топ-арт заметно порезали (предтоповые и топовые арты должны быть мало доходны/убыточны аки остальная техника соответствующего уровня, а не приносить 100500 кредитов). С «растягиванием» же веток развития САУ до 10 уровня, у бОльшого числа арт отобрали топовые стволы (особо эпичная драма была с, изначально «читерской» СУ-26 у которой забрали топовую «бабаху» скатив танк в полное УГ), а разброс и время перезарядки увеличили раза в полтора. Так что [страсти](#) основательно поостыли, что не мешает особо упоротым кричать на каждом углу «**НЕРФИТЬ ОРТУ!11**», ибо в их руках Е-100 как не гнул, так и не гнёт.

Читерство

Довольно часто случаются срачи на тему «читов в игре нет»/«сплошняком читеры».

Лулз в том, что из-за довольно грамотной реализации клиента, читов к игре действительно почти [\[1\]](#) нет. Можно было отключить качание башни, можно было поставить долго не гаснущие трассера, чтобы выцеливать ленивых (сделал выстрел — меняй позицию) вражеских ПТ- и арт-САУ не сразу, а с некоторой ленью. Первое в майском патче сделано галочкой, второе — закрыто нафиг. Алсо, были произведены показательные расстрелы любителей трассеров. Всё остальное — видимость, скорострельность, расчёт попадания — на сервере.

Поэтому очень доставляют игроки, для которых любая достаточно хорошая игра (грамотное использование укрытий, знание типовых мест, контрбатареинная работа по трассерам) является возмутительным читерством. Высказываются они об этом капсом. Не меньше доставляет, когда им сообщают, что читов в игре вообще нет. Правда в игре есть так называемые «шкурки», на которых показаны слабые точки танка (бензобак, боеукладка и т. д.). А так же модификации, которые показывают танк противника сквозь стены (если он засвечен, но и не только). Но разрабам на это похуй, ибо не видно издали. Да и польза от них скорее в том, что игрок, если не дурак, может заучивать филенные части машин и стрелять по ним уже безо всяких, зачастую вырвиглазных, шкурок.

Донаторы против нищелбродов

Срач существует с момента самого релиза, но (в силу плюшевости



Классический артофобский плакат.

местной донат-системы) до весны 2011 он находился в вялотекущей инкубационной стадии — премиумные танки были только 5 уровня и ниже, а до него даже без према можно прокачаться менее чем за неделю.

Введение американского премиум-тяжа 8 уровня М6А2Е1 всколыхнуло застоявшееся болото, и теперь он претендует на звание самого лютого катализатора баттхёрта, производящегося в количестве over 9000 тонн негодующими нищобродами. «Въеби в игру 90 бачей и получи за это на 10% больше голды, и [цаплю в гнезде](#) (он же гусь, унитааз или туалетный утенок) в свой ангар» — именно это [предложение](#) породило [более 40 страниц унылого срача](#) на форуме и собрало менее чем за сутки пятьсот минусов. После закрытия темы баттхёрт нищобродов начал выливаться на поля сражений, вызывая срачи в игровом чятике. Порой доходило даже до тимкиллов.

Повторно [джек-пот был сорван](#) разработчиками через 2 месяца, когда немецкому Löwe подняли цену аж на 5к голда ибо слишком ногебаёт. Недостижимая мечта школоты стала еще недостижимей, купившие КВ-5 испытывают фрустрацию и выплескивают ее на форум, уже купившие льва весело троллят скриншотами настрела. Вин! КВ-5 фармит грязными не хуже Льва (максимум — 150к за бой, если удачно сошлись звезды, до 100к в обычный бой), а если учесть более низкую стоимость ремонта и снарядов, то чистыми выходит даже больше. Однако из за гораздо более слабого орудия и башенки радиста с тонкой броней спереди, КВ-5 намного сильнее Льва страдает оказавшись в середине и внизу списка, ибо 9 уровни ему трудно пробить даже голдой. Очевидна прямая зависимость поднимаемых денег от кривизны рук. Не совсем понятен был смысл увеличения стоимости Льва, ведь на деле фармовая эффективность танков не сильно отличается, пока SerV не проговорился: Лев обоснованно подорожал, так как [пипл хаваёт](#).

Срач получил новый виток своего развития после введения премиумного китайского среднего танка 8-го уровня Type59. Обладая сходными с Т-54 характеристиками, но куда чаще попадающий в топ команды, он стал еще одной причиной баттхерта нищобродов. Однако и число криворуких оленей на этом преме явно выше, чем на других СТ. Баттхерт от этого танка достиг таких высот, что разработчики в конце 2012 года выпилили его из продажи и перевели в разряд акционных, изредка выдавая его за первые места в различных конкурсах и акциях.

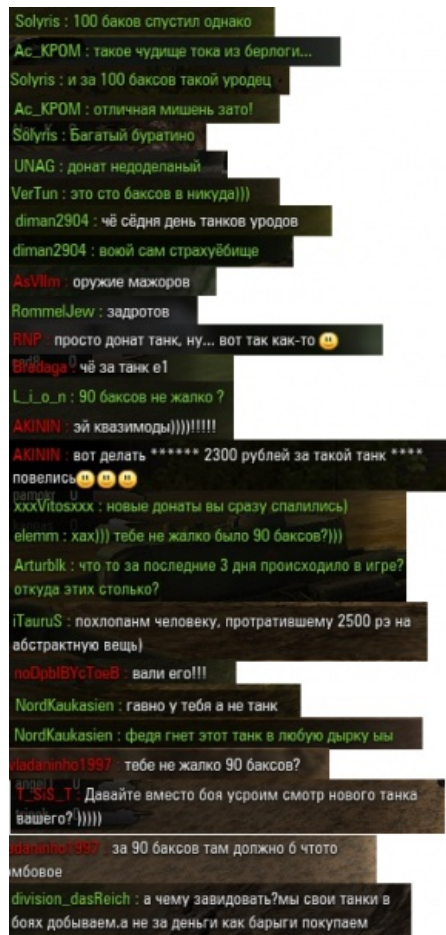
Умелый Трололо может неплохо покормиться как за счёт школоты (тонко намекнув на их завистливость и финансовую несостоятельность), так и владельцев топовых премиумов («лоха развели на кучку пикселей»). Активные Трололо собираются во взводы и генерируют у нищобродов прямо таки эпичное количество баттхёрта и НЕНАВИСТИ. Тем не менее, старая тенденция «премиум-танк слабее своего прокачиваемого аналога, но фармит больше бабла» сохраняется.

В последнее время явление утратило саму суть, так как варгеи напильили в игру неебическое множество премиумных танчиков разной степени нагибучести, унылости, а иногда и откровенного голдодрочерства, поэтому их обилием в рандоме уже никого не удивить.

Кошерность самоуничтожения

Возможность сего акта героизма тоже порождает еду. Противники ноют про неспортивное поведение, непонимание сути™ и убийство духа игры и вообще «[будь мужиком, блеать!](#)». После чего требуют усиления анальных кар для [an hero](#)-дезертиров — не просто оплату 100% ремонта, как сейчас (оная зачастую бывает не сильно больше ремонта после гибели в бою), но и оплату полного боекомплекта (весьма чувствительно для высших уровней, особенно у арт), засчитывание по фрагу каждому врагу (сейчас ставший героем никому в зачёт не идёт), а также нули по опыту и кредитам (сейчас после акта суицида вполне можно унести всё нажитое непосильным трудом). Сторонники же наезжают на фрагдрочерскую суть оппонентов, нежелание затягивать агонию в команде законченных нубов и историчность самоподрыва (например, в Тиграх заряды для сей процідурки были штатно предусмотрены — гуглите Кариуса). И разумеется, обе стороны всё это требуют токмо для Великой Справедливости в игре, а совсем не ради ЧСВ, ну ты понел. Начиная с патча 0.7.0 тема потеряла актуальность — теперь танк «дезертира» остается в бою до конца раунда, давая команде соперника халявный фраг. Впрочем, патч 0.8.0 открывает новые возможности для героизма — можно утопнуть или уебаться насмерть с какого-нибудь обрыва (арта вообще может застрелиться, уперевшись стволом в дом и стрельнув фугасом). Совсем впрочем разработчики пообещали с патча 0.9.3 кары для самоубийц (а какже ливеров и АФК-шников).

Стили игры



нищоброды срут кирпичами

• Фрагодрочеры

Игроки, пришедшие в игру как давно, так и недавно. Отличаются собирательством наград и жадной фразой, предпочитая добывать раненый танк врага, к дикому возмущению того, кто его начал грызть (вплоть до матов и тимкилла в адрес вора). 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. Часто их называют «ниберунгами», потому что в погоне за фрагами они откладывают захватывать вражескую базу даже при отсутствии на ней врагов. Если же кто-то начнёт захват, начинают активно писать в чат «НИБИРИ!!!111», «НЕ ЗАХВАЧИВАЙТЕ!!!!1», а временами и хуячить своих, сидящих на захвате. Само собой это часто приводит к плачевному результату. Собственно регулярные крики в чат «Дайте война!!!1111» от них же.

✘ Достижения в бою: Фрагодрочер,
Стальной дуршлаг, Мужобой,
Медаль Ниберунга I степени,
Медаль Кустовая крыса III степени

[Горжусь Рёсней](#) своими успехами в WoT!

• Кустодрочеры

Представляют собой особый класс танкистов, которые рассекают в основном на высокоуровневых ПТ-САУ и средних танках. Обычно весь бой проводят, сидя в кустах, попутно занимаясь засиранием чата и изредка паля по засвеченным целям через полкарты (иногда и через всю карту). Явление наиболее симптоматично для немецкой техники — ибо точные пушки, но проблемная броня или подвижность. По мнению словарно-поносных игроков, являются одной из причин слива боя, хотя и считают себя эпическими снайперами и во всем винят шибко торопливых союзников.

• Артоводы

Особый класс танкистов, люто ненавидимых всем игровым сообществом. [Играют на САУ](#). Спокойно сидят в кустах на базе, подрачивая свой МПХ, кушая бутерброд и паля через всю карту фугасом по засвеченным целям, чем вызывают бурю негодования у противников. Являются первоочередной целью в бою, ибо даже один опытный артовод с прямыми руками, засев в кустах, способен очень хорошо напакостить топовым танкам противника. Люто преследуют и уничтожают Маусов и других ТТ 9-10 уровней. Как огня боятся легких танков, которые созданы как раз для уничтожения артиллерии. Обычно засирают форум темами «у кого круче ствол и почему». Любят меряться процентом попадания по цели и количеством прибитых Мышей.

• Трассеродрочеры

Это как онанизм — все этим занимаются, но никто не признается. Подвид артоводов, которые кладут МПХ на поддержку своей команды, а занимаются тем, что выслеживают чужую арту по трассерам. Начинают с первых секунд боя, и до конца, чаще всего своего. Редко, если и правда выносят всю вражескую арту, обращают внимание на то, что происходит на поле боя, обычно в этот момент от команды остается полтора танка, в числе которых находится сам владелец арты. Больше всего трассеродрочеры играют на французах, ибо барабан. С другой стороны, опытный игрок точно так же, по трассам, может «вычислить» местоположение остальной вражеской техники и доставить ей немалое [неудобство](#). Только где ж его найти, опытного?

• Статодрочеры

На каждого игрока ведётся общедоступная статистика, которую при помощи специального «оленеметра» или XVM (use the Google, Luke!) можно увидеть даже непосредственно в бою. Хотя по заверениям разработчиков нормальная стага должна быть в районе 49% побед (2% — это ничьи), де-факто не-оленем считается имеющий процент побед не ниже 50-52%. Впрочем, ТруЪ-отЭц может довести этот показатель и до 60%, а при помощи песочницы, взводов и особенно рот — и до 70-80%. Высшим шиком статодрочерства считается создание специального твинка исключительно под ротные бои — там винрейт может достигать и 90%. Ну и конечно стага является объектом фаллометрии, троллинга, травли и прочих забегов спецолимпиады — обладателей 45-47% можно обвинять в оленизме, тупости, школотности и прочих смертных грехах, а имеющих бодрые 50+% чмарить неумением играть вне взвода-роты или запущенным педобирством.

• ТОПоводы

Суть срача достаточно банальна. На данный момент в игре около 300 танков, от 1 до 10 лвл. Каждый с детально проработанными ТТХ, моделью, экипажем и прочим. Среди них есть как и откровенные кактусы, так и вполне приятные и интересные машинки. И очень много игроков логично считают, что WG как бы не зря их создавали, потому предпочитают качать и развивать танки любых уровней — хоть 1-го, хоть 5-го, хоть 7-го. В противовес им существуют так называемые «ТОПоводы», которые смотрят на них, как на говно. Они считают, что в игре должно существовать только три уровня танков: 1-й что бы начать, 8-й что бы «фармить» серебро и 10-й чтобы гнуть. Все остальные танки для них — ересь, которую придумала злая картошка, чтобы мешать им играть. Соответственно, в их глазах игроки, имеющие 10 к боев, но не вкачавшие до сих пор парочку-другую ТОПов, являются нубами, оленями, раками и просто игровыми [унтерменшами](#), не достойными того, чтобы с ними даже разговаривать. Однако и обычные игроки не остаются в долгу, легко тролля таких «отцов» балансным весом техники. Весь фокус тут в том, что большинство техники в игре имеют по умолчанию баланс +/- 2 уровня. На практике это значит, что танк,

допустим 6-го уровня может попадать в список как с 5 и 4 лвл, где он будет жестко карать, так и с 7 и 8 лвл, где без действительно прямых рук нечего даже делать — съедят и добавки попросят. А соответственно 10 уровень, являясь крайним, попадает в самом худшем раскладе к таким же десяткам. А в остальных же случаях — к 9 и 8. Справедливости ради все же стоит отметить, что и среди владельцев топов хватает адекватных игроков, выкатывающих их для участия в боях на глобальной карте. Да и во многие кланы (95% от всего числа) принимают только при наличии ТОПов в ангаре.

Оленемер

• Пролог

Очередной срач и по совместительству драма разразилась из-за оленемера, или как правильнее его назвать XVM, широко известного среди рукастых и не очень игроков. Сам мод базируется на [этом ресурсе](#), а на [этом форуме](#) осуществляют поддержку, консультации, разработку и попутно троллинг особо упоротых пользователей.

• Суть™

Дело в том, что сие поделие позволяет вместе с прямым назначением — привнесением изменений в интерфейс — ещё и [показывать статистику всех игроков в текущем бою!](#) На момент запыла этот мод действительно назывался «оленемером», так как точно показывал, кто из твоих союзников не брезгует ягелем. Как было сказано [выше](#), оленемер прямо в бою показывает процент побед (и не только) игроков, что чаще всего вызывает негодование у игрока, попавшего в команду рогатых. Сами по себе циферки особого уныния не нагоняли, как делал это выводившийся над списком игроков [Процент на победу](#), который при опускании ниже 45/47/49 (нужное подчеркнуть) создавал в заднице танкиста зачастую справедливое [дОвление](#).

• Продолжение банкета

Время шло, функционал мода разрастался и вскоре можно было получить данные вплоть до удельной эффективности игруна на каждом танке, процента побед на танке и даже количество боёв на выведенной в бой технике и ~~истории браузера с порнухой!~~ Адекватным танководам это и лёгкость настройки мода (управлялся, до некоторых пор, одним файлом, построенном на элементарном HTML) дало почву для подъёма статистики, если такая нужда была, а также запыливание собственных т. н. конфигов для мода заместо дефолтного, который, несмотря на прошедшее время, всё также [уныл](#).

Сабж повсеместно стал объектом травли оленей и мирных раков, которые играют «исключительно ради удовольствия» и ваще «ваши циферки для нубов». В каждом бою можно было увидеть высказывания по типу

| Лол, ты со своими %countname% процентами побед ещё и ноешь?

и сходные с ним. Для «папок» мод стал лютым врагом, ибо указанные чуть выше адекваты просто напросто фокусировали и забивали проЪ-танковода чуть ли не сразу, как только видели, таким образом уничтожая самого опасного врага. В связи с этим те самые папки стали всеми руками махать в сторону официального запрета XVM, однако всё, чего они добились, это мааааленькая приписка в специализированной теме:

| Запрещено публикование ссылок на xvm-full (он же "оленемер") во всех разделах и подразделах.

на что закономерно клался [болт](#).

• Обострение явления

Шло время, и разработкам XVM [вдруг понадобилось](#) сделать показ статистики в моде ~~платным~~ только после тыцанья кнопочки на официальном ресурсе модификации. К слову, авторизация там происходит через Wargaming ID! Этот факт породил немало воплей и паранойи об угоне аккаунтов и прочей лабуде, хотя конечно же все кричащие на эту тему быстро [опиздюлились](#) и с позором удалились.

Некоторые «умники», достаточно тупые для того, чтобы нажать кнопку, статистики не видели и ВНЕЗАПНО решили, что их нубскую/папскую статистику тоже никто не видит! [Очень быстро разочаровавшись](#) и продолжая огребать пиздюлей под фокусом, папки стали пытаться как-то скрыть свои кошерные достижения посредством нытья, прессинга и даже [зелёных единиц](#), однако они не учли то, что статистика отдаётся самими Варгеями, а слушать вопли очередного хомьяка им не комильфо.

Одновременно с этим самые [унёртые](#) упоротые стали [набигать](#) на уютный форум и создавать плак темы, например [2], [3] и [4], где их иногда потролляют даже сами разработчики мода. В рандоме же озабоченный цифрами [папка на квасе или чём-то похожем](#) вызывает толстейший троллинг со стороны врагов, а иногда и со стороны союзников. Некоторые при этом могут достать достаточно лулзов, ибо шутки [школоты](#) довольно банальны, а сама школота завистлива донельзя.

• Допрыгались

Сравнительно недавно на оф. форум танчиков в тему по запрещённым модам была впилена угрожающая надпись (оригинал

потёрт, остались только скрины). Однако, после выхода на связь разработов XVM с вахтёрами форума и разработчиками танков и после вежливого ~~опиэдоливания~~ разговора с последними тема была откачена на предыдущую незатейливую приписку.

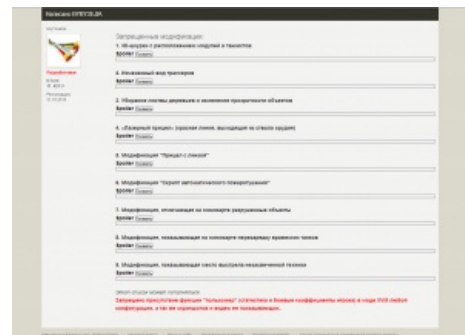
Драма же на оф. форуме так и не успела начаться, ибо потёрли опус довольно быстро, а срач, тоже едва начавший закипать в стенах уютненького форума мода, быстро утих ([пруф](#)).

Оказалось, что на самом деле этот казус — всего лишь (цитирую):

...рудимент в правилах и одна ошибка отдельного некомпетентного сотрудника, что не отражает позиции WG как компании. (с) Mr 13

Что, впрочем, не помешало породить вышеуказанную темку, расчехлённый банхаммер и до сих пор продолжающий вялый срач на тему «КВГ не любит XVM».

UPD. В настоящее время на XVM-овском форуме, причём не где-нибудь, а в разделе разработки (т. н. Ночных сборок), сидит один из разработчиков игры под ником [Diackoff](#). Пишет он достаточно редко, в основном же читает то, как лестно отзываются пользователи об игре после каждого патча и собирает инфу о том, сколько багов картошке ещё предстоит пофиксить.



Однажды у разработов бомбануло...



Я гарантирую это

• А дальше что?

Сейчас модификация процветает. Благодаря вынужденной авторизации было подсчитано хотя бы примерное кол-во юзеров поделия, а их без малого 4 миллиона! Не удивительно также и то, что моду вангут упал из-за возрастающей для простых юзеров сложности (летом 2013 года файл конфигурации был разделен на составные части для лёгкости редактирования), обязательной авторизации и даже возможного официального запрета Картофельницы, который остаётся возможным, разве что, в воображении особо упоротых хомячков.

Сейчас на дворе 2015, кол-во элементов конфига составляет уже 38 (мать его!) частей, а функционал дорос до того, что на миникарте можно даже ~~рисовать ёжиков~~ выбирать, какому танку и при каких обстоятельствах какой параметр дорисовывать. В настоящее же время буйная фантазия разработчика мода полетела в область управления динамической камерой вместо б-гомерзких отдельных файловиков и прочей поебени, слетающей после каждого патча. Посмотрим, что у него получится.

ГРАФОН и калькуляторы

Из-за эволюции игры картошка **наконец-то** решила **добавить в игру физический движок** Navok, позволяющий привнести в игру всякие разрушающиеся по кирпичикам стены, реалистичные взрывы, приближенное к реальному поведение ходовой части и прочие красоты, а также запилить многоядерность. Хомячки, подрачивающие на свой и так не слишком высокий показатель ФПС взвыли от радости, что наконец то древние, но хотя бы двухъядерные камни будут кое как тянуть пиздатый ГРОФОН. [Авотхуй](#), в обещанном патче 0.9.0 Navok — ИЧСХ многоядерность — в игру никто не запил, как и в последующие три патча, вместо этого изнасиловав старенький BigWorld до такой степени, что чуть было возрадовавшийся владельцы калькуляторов начали неистово биться головой об монитору, видя уменьшившийся чуть ли не вдвое ФПС. Надо ли говорить, сколько килотонн дерьма мигом стало выливаться на раковый в виде плак-тем «верните фпс, суки» и просьбами помочь хоть чем-то. Привыкшие к такому раскладу вахтёры стали пачками отправлять хомячков в ЦПП, где их закономерно слали бы на хуй, а сами **лаконично закрывали едва созданные темы**. Позже очумелые ручки некоторых мододелов догадались смастерить файл, который **включал/выключал псевдомногоядерность** при закидывании его в папку с ресурсами, лаконично заметив, что «может и не помочь». Как ты уже догадался, анон, файл оказался мёртвому припаркой, и калькулятороманы, соответственно, получили закономерный **хуй**, потому по привычке просто продолжили грызть кактус, вылетая из игры, матеря разработов, их матерей и других родственников. А 1 Мая 2015. Ака Джовохуй в своих «Ответах разработчиков» обломил школо-быдло, тем что «- хавока не будет». А ВарГеи будут пилить свой физический движок «добрыми кривыми руками». Что не мешало до этого всех наябывать своими обещаниями.

Криптоконспирология и теории заговора

Игра, в силу своих архитектуры и геймплейных особенностей, породила немало конспирологических теорий, а контингент — их adeptов. Поэтому на оффоруме регулярно появляются посты вида:

- Разработчики тайно нерфят танки, не указывая это в патчноуте!
- Разработчики ежедневно тайно подкручивают характеристики танков во время утренних перезагрузок!!
- Нафармил меньше бабла или экспы — разработчики тайно порезали доходность!!!

