

World of Warships — Lurkmore

World of Warships (*WoWs*, *Кораблики*, *Ракабли*, *Шлюпки*, *Корюшка*, *Шпроты*, *Рыба-жид* и, ВНЕЗАПНО, *Овцы*) — младшая сестра *World of Tanks* с 2015 года, ММО-шутер-симулятор-аркада про корабли в море. Многими часто считается клоном «танков» с заменой моделей, однако за года в релизе быстро начала развиваться отдельно и теперь похожа на своего предшественника чуть более чем никак. Произведена на свет студией Леста из Питера, в свою очередь купленной белорусской Wargaming.



В отличие от Танков, вставляет прежде всего потребителю стран Запада, где флотом гордились с незапамятных времен. В родимых государствах постсоветского пространства тоже знаменита (в основном как одно из немногих детищ игростроя AAA-класса, за которое не стыдно перед зарубежными коллегами), но успехи чуть поскромнее. Ныне завоевывается еще и Китай с Японией, ибо на Востоке тоже есть ценители истории и любители пострелять из главного калибра.

К 2019 году породила также *World of Warships Blitz* (мобильная версия) и *World of Warships Legends* (консольная). То, как яростно разработчики отрицают причастность существования оных к изменениям в основной (PC) игре, наводит на мысли.

Плюсы, минусы и мнения

«У нас было 2 линейки крейсеров, 75 исследованных посудин, 5 веток за США, пол-арсенала угольных премов и целое множество магазинных кораблей всех сортов и расцветок, Граф Цеппелин, а также Рим, Гремящий, Николай I, целый Мусаши чистого нагиба и 2 дюжины вкачаных британцев. Не то чтобы все это было необходимо для игры, но если начал собирать кораблики, то иди в своем увлечении до конца. Единственное, что вызывало у меня опасение — это корабли за сталь. Нет в мире человека более беспомощного, безответственного и безнравственного, чем фармящий сталь в ранговых боях. И я знал, что рано или поздно мы перейдем и на эту дрянь. »

— *Краткая суть игры по мотивам*

Самобытная механика. Многие начинающие (и не очень) игроки считают ВоВс теми же танками, только в профиль. К сожалению, они редко убеждаются в своей неправоте, ибо кончают играть, едва осилив 5-6 уровень (но некоторые, даже купив 10, остаются при своем мнении, пока не начинаютдохнуть за 45 секунд). Этому заблуждению даже посвящен один из эпизодов Captain Bad Advice, где Кэп пытается играть по советам дедушки-танкиста. По итогу же игра имеет ряд нефиговых отличий: корабли медленно разгоняются и тормозят, снаряды имеют очень крутые траектории (даже не дуги, а вполне себе параболы), что позволяет их бодро забрасывать за рельеф, время полета снарядов может исчисляться десятком секунд, а то и более, почти всегда мишень движется. Вдобавок бой идет не только на воде, но еще и в воздухе и под водой, что делает КНБ-баланс еще сильнее и вынуждает хоть как-то взаимодействовать с командой. Ко всему прочему, в игре не получится просто «затеряться в толпе», от каждого участника зависит очень много, а в одиночку даже самый опытный капитан проживет очень плохо и недолго.



Аркадность. С одной стороны, в 99% случаев исторические параметры довольно скрупулезно воспроизведены, с другой — во имя баланса реализм в ряде случаев идет далеко и надолго. Особенно это касается торпед: в игре они не отказывают и не тонут, плывут раза в полтора быстрее прототипов, детонируют всегда (ИРЛ по долбобизму как моряков, так и штабских, до корабля противника

даже при идеальном прицеливании доплывала и взрывалась хорошо если половина), не взрываются вместе с кораблем при попадании снаряда по палубе, а подводные пускатели с японских судов и вовсе убраны к чертям. Абилки у кораблей расставлены геймплея для, за счет чего порой корабль с торчащей радарной вышкой (а то и не одной) не может применять РЛС, гидроакустикой не комплектуются суда, в реальности молившиеся на нее как на последнюю надежду, наличие катапульты на борту никак не влияет на то, будет ли у корабля корректировщик огня, а про ремонт в бою можно умолчать. С вводом аркадной Гонки Вооружений срач разгорелся еще сильнее: корабль, захватив точку, может получить 100500 бонусов типа ускоренной перезарядки, и ниипет. Кроме того, много перестрелок из говнометов вызывают механики пожаров (ИРЛ страшная вещь на корабле, если огонь доберется до боеприпасов, но в игре горит палуба — впрочем, есть авианосцы, у которых на борту авиатопливо и штабеля бомб) и затоплений (получив такой подарок, корабль отправлялся на дно без шансов, пока разрабы не сдались и не уменьшили длительность до 30 секунд).



Коротко об игровых механиках ремонта

Продуманная система стрельбы. Вместо танкового подхода Корабли заставляют игрока думать не только о том, в кого стрелять и куда, но и чем и с какого расстояния. Снаряды, торпеды и бомбы имеют разновидности, бронейки по легкой броне неэффективны, при остром попадании будет рикошет, навесом можно пробивать палубу, фугасы вызывают на корабле пожары и ломают его части... В сочетании с разбросом при попадании возникает, с одной стороны, весьма требовательная к прицеливанию система, заставляющая знать наизусть толщину брони у каждого корабля во всех местах, в уме подсчитывая бронепробиваемость по стальному листу своей пушки, а с другой — благодаря рандому большинство игроков не парится и херачит наугад, стараясь как можно точнее угадать упреждение по движущейся цели. Эпические вины/фейлы в карьере каждого капитана исчисляются десятками, и любой игрок может рассказать, как маленький эсминец забил фугасами линкор в 280 метров длиной, залп двенадцати торпед, попавших в цель, не смог уничтожить один корабль, а авианосец потопил линкор, протаранив его из-за угла.

Коллекционирование кораблей. Для фапающих на флотострой игра представляет собой шведский стол с детально прорисованными моделями как реально существовавших судов, так и тех, что не были даже заложены. Даже те, кому не хватает моделизма пластика, охотно собирают кораблики и выстраиваются в очередь, чтобы купить наконец выброшенный на прилавки Лестой очередной шедевр. К тому же ассортимент не статичен и постоянно пополняется целыми новыми ветками или, что ничуть не реже, навсегда теряет премиумные корабли по надуманным причинам. Ну и, разумеется, все это можно отправить в бой, решая извечный вопрос «кто бы победил в бою — Айова или Ямато?». По счастью, правило «круто выглядит, значит, эффективно в бою» работает не везде, поэтому задроты собирают корабли исходя из боевых ТТХ, в то время как остальные терпеливо копят на понравившееся корыто.

Пол и потолок скилла. Пристойно играть при желании можно, даже просто выучив самые примитивные тактики (главное правило которых — НЕ ЛЕЗТЬ, БЛЯДЬ, НА РОЖОН), а научиться сносно стрелять — проведя пару часов в тренировочном режиме, в результате чего игра дает всем типам игроков кое-как продвигаться по лестнице и получать 90% контента, не задрачивая статистику и не падая в обморок от изменения процента побед на 0,01%. С другой стороны, есть много кораблей, добываемых только очень большим матом, потом и трудом, достижений и прочих предметов понта.

Донат. Как и «Танки», формально игра бесплатна и, в отличие от них, даже порой отбалансирована. Так, весьма редка ситуация, при которой игроку не хватает денег вывести корабль в бой и нужно идти пару дней играть на более низком уровне. Тем не менее без вливания бабла многие вещи будут так же недоступны, как гостиница Radisson для бомжа со 100 рублями, а кач до X уровня займет ОЧЕНЬ много времени. Периодически разрабы объявляют скидки на все подряд, особенно в честь праздников, или дают получить вожделенный ништяк на халяву; тем не менее, как и в случае со многими другими способами просирания бабла, работает аксиома «если для вас это слишком дорого, вы выбрали неправильное хобби». Однако если не стремиться к перфекционизму и не пытаться захватить все подряд, даже относительный нищеврод может попонтоваться прокачанной веткой-двумя и иметь премиумные суда на все случаи жизни.

Матчинг. Неизвестно, какой именно хитрый план этим преследуется, однако решить одну из главных проблем Танков геймдизайнеры Лесты так и не смогли/не захотели. В 95% случаев на поле брани будут встречаться игроки, в плане скилла и статьи далекие друг от друга как бык и Юпитер, команды будут дисбалансны от слова совсем (есть даже аддоны, почти безошибочно высчитывающие вероятность победы еще до старта боя), корабли с прокачанной ПВО будут закидывать в бою без авиации (и наоборот), а выборка подклассов проводится в лучших традициях корейского рандома. Новых игровых режимов в игре добавляют очень редко и неохотно, и реализация оных зачастую делается так, что встречает бурные перестрелки из говнометов на

форумах, как это случилось с Гонкой Вооружений.

Анальный фарм. Кампании, расчет опыта/денег и условия получения многих вещей в игре (включая медали) прописаны с нескрываемой **мизантропией** по отношению к игроку, поощряя нанесенный урон, кражу фрагов и единоличный захват, фактически заставляя игроков конкурировать со своей командой не меньше, чем с вражеской, трястись над средним уроном за бой, осознанно идти на риск проигрыша ради получения нужного достижения. Добавив сюда яростное подгаживание своим и чужим в PvP, получаем просто эпических размеров поле для ненависти игроков друг к другу, даже близко не снившееся ни Танкам, ни **Доте**.

Огромное число внутриигровых событий. Чуть реже чем раз в месяц выкатывается патч, помимо изменений баланса дающий прямо в игре (но в 90% случаев можно и тупо заплатить) обрести очередную коллекцию, понтовые флаги и камуфляжи, россыпи бустов, халявные суда, на худой конец — просто скидку на покупку чего-то, что завалилось на полках, а план выполнять надо. В сочетании с сезонными боями, разборками кланов, праздничными событиями (от Хеллоуина до Дня космонавтики) и прочим «зайди в игру раз в день и получи маленький подарок» позволяет держать на крючке игроков почти постоянно. Ну и, разумеется, постоянный ввод новых кораблей (**которые надо собирать**). Первое апреля разработчики тоже никогда не пропускают, иногда даже частично выполняя обещанное ради лулзов.

Сценарии и операции. Несколько компенсируют ущербный набор стандартных режимов. Сюжетные миссии, где игрокам приходится сообщать громить ботов, защищать союзные суда, выносить береговые укрепления и другими способами развлекаться в условно-исторических операциях, вплоть до эвакуации из Дюнкерка и хеллоуинской битвы за портал в Ад. Как правило, выдаются операции только для определенного тира, одновременно хорошо если одна (растянуто в течение года). В отличие от детсадовского противо-**Айшного** коопа, враг обычно превосходит игроков числом в несколько раз, и дожить до конца миссии (не говоря уже о доп. квестах) не так просто, как кажется.

Спорт и соревнования. Аж несколько уровней и типов фаллометрии между самыми заезженными участниками, хотя большинство и в случайных PvP-боях побеждает хорошо если через раз. Периодически случаются и турниры-конкурсы, плюс предметов понтования своими достижениями в игре предостаточно. В последнее время до разработки начало доходить, что блочить контент за условиями, выполнить которые способно 2% игроков — это не айс, в связи с чем они начали постепенно переходить на блицтурниры (спринты), косметические награды и прочие послабления.

Графоний. Игра намеренно делается так, чтобы ее тянул даже нищесредний комп последнего школьника (недавнее обновление движка таки подняло требования, но отвалились, по оф. данным, буквально 1%), но при выкручивании настроек на максимум так дает вполне себе фотореалистичную картинку со спецэффектами, тенями и прочими перделками. Для демонстрации этого даже есть несколько разных портов с освещением под углами и различных оттенков, для любования судном, кое было заработано непосильным трудом. В виде компенсации все, кроме кораблей, прорисовано плохо, но это не так важно, ибо рассмотреть домики на картах можно только в телескоп. Сами же посудины на радость моделистам обвешаны леерами, антеннами, флагами, чадящими трубами, лестницами и прочей херью, чтобы не стыдно было показать друзьям.

Реакция и срачи

«Самое большое заблуждение современных игроков — будто клиент всегда прав. В игровой индустрии клиент не прав: клиент может покупать у нас, или идти нахуй. »



Стандартная расстановка сил. Что интересно, картинка из официального паблика WoWS

Стандартная расстановка сил. Что интересно, картинка из официального паблика WoWS



Расширенный английский вариант

Расширенный английский вариант

Как все, что имеет больше 3,5 поклонников, Корабли вызывают у игроков массу противоречивых волнений. Во многом этому способствуют сами разработчики и модераторы форума, раздающие за критику священного концепта щедрые удары банхаммером, а ответы на любые задаваемые вопросы/пруфы своих заявлений прячущие как **Полковник Сандерс** рецепт своей курочки. Соответственно, любой Q&A превращается в **заготовленные ответы на якобы приходившие вопросы**, никем никогда не виденную статистику и другие фильтры информации. Справедливости ради реформы модерации в 2019 таки частично пофиксили оные проблемы, но в такой гигантской бюрократической машине, как WG, это не сильно спасает от **ВП**. Как пример — благодаря наличию альт. площадок для **американских** потребителей все нижеописанное выглядит иначе (а как быть, если, в отличие от отечественных игроков, они шуток не понимают и голосуют долларом за каждый чих?). В результате можно наткнуться на абсолютно

— Приписывается анонимусу

официальные ответы, где на один и тот же вопрос (пример — судьба уникальных апгрейдов) на русском и английском даются диаметрально противоположные обещания.

Баланс

Священная корова для любого игрока, даже (и особенно) если он в этом самом балансе понимает чуть больше чем ничего. Любая новость об изменении разброса снарядов у японского эсминца на 0.1 автоматом порождает вопли про вгон %ship_name% и %ship_class% в днище, не говоря уже о более радикальных правках. Естественно, при этом ничто не мешает толпам задротов по разные стороны баррикад усираться и доказывать друг другу, что одна и та же фиша имбанута в пользу противоположного класса, а на своем играть ей невозможно.

Официальная позиция WG (подробно описана [тут](#)): «вместо того, чтобы баффать плохие корабли, нужно нерфить хорошие». Хотя логика эта не лишена смысла, любовь к нерфам у разработчиков несколько расходится с ненавистью к оным у игроков. На одно поднятие характеристик слабых кораблей (коих предостаточно, см. любые обзоры премов) приходится 10 убираний чего-то, что давало сильным нагибать. Почти каждый апдейт блога разработки содержит вариации фразы «были слишком сильны/популярны на своем уровне», что тоже намекает. При этом, действительно перегибающие вещи порой могут нерфиться годами и без особого результата, как, например, живучесть линкора Кремль (вместо коей режется его ПВО по пикселю за патч) и такими же годами апаться (как уникальные модерки на десятках).

Однако ни один срач о балансе (где каждый доказывает, что именно его кораблик теперь дно, которое не может гнуть) не сравнится со следующим.

Убирание кораблей

Если же корабль хорош настолько, что занерфать его не представляется возможным, или просто чем-то выделился, в дело вступает убирание его из игры. Кто не успел, тот проебал. Справедливости ради многие из оных судов действительно становились настолько многочисленны, что ими играли все, кто мог себе позволить. Апать суда, уступающие Кронштадту или Мусаши, не комильфо (см. выше), а повышать разнообразие, вводя новые корабли с нетривиальными механиками, долго, поэтому стабильно раз в несколько месяцев что-нибудь исчезает из продажи «на неопределенный срок ©» (читай, навсегда). Ну и возможность срубить бабла напоследок, разумеется.

При этом, никакой последовательности и логики не замечено и близко: так, например, из абсолютно одинаково получаемых Бэнхема и Лазо в Лету канул только первый. При анонсе нового кораблика, разумеется, никто и не думает говорить задротам, будет ли тот доступен по окончании банкета, так что по умолчанию к любой новинке отношение одно: бери сразу, или смиришься что можешь не получить никогда.

Поскольку именно стремление получить конкретную посудину — движущая сила большинства игроков, просиранье возможности получить вождеденное корыто вызывает бурление говн как минимум на уровне обязательного всеобщего введения **черенка от лопаты**. Особенно интересно, когда получение судна невозможно потому, что игрок пришел в проект позже и на момент халявы про игру не знал/бухал/ходил пешком под стол. Аналогичная ситуация с кораблями альфа/бета-тестерам.

Одно время существовал «клуб коллекционеров», где, как следует убедив админов в своем желании купить редкую посудину, можно было получить оное право (но не всегда). Тем не менее с июня 2018 года и эту лавочку прикрыли, заменив на скидки ветеранам.

Но и для не успевших все-таки есть утешение. Поскольку в борьбе принципов и желания угодить клиенту победило **бабло**, вопрос был решен ежегодной новогодней лотереей. **Лохотрон** заключается в том, что получение ушедшего на корм рыбам судна обходится в сумму, примерно в 10-15 раз превышающую его стоимость (контейнеры дропают не то, что хочет игрок, а по воле великого Рандома, и, разумеется, вождеденная Миссури упадет последней); тем не менее аттракцион признан успешным и поставлен на поток.

Разгадка же, как обычно, кроется в юридических тонкостях:

В игре есть три типа кораблей: обычные прокачиваемые, премиумные за бабос и наградные за всякую хуйню. Последние обычно записывают во вторые, но юридически это абсолютно разные вещи. Получившиеся имбанутыми премиумные корабли ни при каких условиях нельзя нерфить напрямую: даже в диком СНГ это поднимет вопли тех, кто заплатил, а в Европах могут и засудить, ибо изменение свойств товара после покупки суть немалый зашквар. Соответственно, если вдруг нечто окажется имбой, единственный выход — убрать к хуям из продажи, вернув только когда глобальный баланс сделает корабль напрочь устаревшим и более не выдающимся. С наградными же кораблями проще: они формально бесплатны, их можно нерфить сколько душе угодно, а потому и убирать их особого смысла нет, разве что ради лулзов по нитью завистников.

Историчность

Третий по интенсивности срач, к которому приобщаются все, кто хоть раз в жизни видел корабль. Поскольку игра формата «*один снаряд с линкора ваншотает любое мелкое корыто, а сам линкор*

не пробивается мелким калибром» была бы немного не сбалансирована, равно как и вряд ли можно считать весельем «корабли 30 минут только идут до нужной позиции», от реализма™, заявленного при разработке, отказались очень быстро.

Тем не менее находятся люди, активно пропагандирующие реализмы во всем. В легкой форме болезнь сводится к призывам убрать «эльфизм» (фэнтезиподобную механику Гонки Вооружений, например) и, скажем, бесконечные самолеты у авианосцев после 8.0. В тяжелой стадии реализм головного мозга прогрессирует, и пациент начинает требовать исправлений всего, что, с его точки зрения, не укладывается в историческую великую справедливость:



Только исторически достоверные абилки

- Все торпеды сделать однократными (к слову, ИРЛ так и было, за редкими исключениями).
- Все боезапасы сделать конечными.
- Вернуть невинно убиенный показатель плавучести.
- Убрать ремонт в бою и аркадные абилки.
- Сделать японские торпеды невидимыми.
- Сменить разброс с горизонтального на вертикальный.
- Все модули компоновки на кораблях делать только 100% историчными.
- Сделать реалистичное обнаружение, то есть видимо все, всегда и всем.
- Сделать наклон корабля угрозой перевернуться нахуй.
- ???
- PROFIT

Причина, по которой не призывают, скажем, вернуть кораблям реальный масштаб и скорость относительно игрового мира или реальные пропорции **стоимости** постройки, неясна: вероятно, 95% людей об этих условиях просто неизвестно. С идеями в одну команду выставлять только корабли одной нации или стороны конфликта все сложнее: идея уже опробована в Танках и заслуженно была закидана говном, ибо вероятность нормального баланса при условии такого разделения стремится к нулю; но для фановых режимов, почему бы и да?

Под катом замечание по этому поводу:

Внимательный читатель мог заметить, что вопреки всему действие Танков и Кораблей НЕ происходит в исторически достоверном мире 1900—1945. Атомная бомба в этой альтернативной истории осталась не изобретенной, как и «мирный атом»; война в 1945 не закончилась, а счастливо идет уже не один год без какого-либо ущерба экономике стран-участниц (в игре есть суда 1950-х годов); на поле брани встречаются посудины, к указанному моменту давно устаревшие и разобранные на металлолом, не говоря уже о тех, что ИРЛ не были достроены. При этом технологии шагают вперед, давая, например, широкое распространение первым флотским компам, на которых высчитывались траектории снарядов, или нормальным торпедам. Весь японский флот успешно развивался, как будто никто не топил прототипы, весь французский успешно доплыл до США и получил там перевооружение, а советский не был разобран в эвакуации. Наконец, можно воевать не только с союзниками по ВМВ, но и со своей же стороной, без зазрения совести. Посему любые попытки оправдать необходимость «исторической достоверности» в ущерб геймплею обречены на провал уже на этапе отсутствия этой самой достоверности при банальном открытии дерева развития.

На деле же, естественно, все эти вопли являются всего лишь стремлением подогнать игру под доминанцию своего класса (реже нации) и не более, в связи с чем их заслуженно игнорят не только разработчики, но и сами игроки.

Флагосрач

Вялотекущий срач на тему того, что, прогибаясь под моралистов всех мастей и национальностей, Леста (да и ВГ в целом) кастрирует с каждым годом все больше исторических флагов, до которых дотягивается:

- Флаг Кригсмарине вместо свастики с черным крестом. Вполне ожидаемо и логично, но вслед за ним порезали также и флаги Рейхсмарине и Кайзерлихмарине, которые к Алоизычу относятся примерно так же, как **Иван Грозный** к Политбюро. Разгадка: в Германиях решили перебздеть и запретили все скопом. Результат: красно-черный флаг Кригсмарине на судах времен ПМВ, а то и вовсе на прусском Принце Эйтеле Фридрихе.
- В Иппонии флаг красного солнца (с лучиками) заменен на нейтральный «простыня после девственницы». Разгадка: в Китаях и прочих Кореях на него реагируют примерно так же, как в РФ на свастику. Можно исправить модами.
- Синий флаг Содружества вместо флагов Австралии и Канады. Можно заменить на военно-морской флаг ВМС Британии (на тот период универсальный).
- У русских судов Андреевский флаг сразу после наступления советской власти заменяется на флаг ВМФ СССР. Казалось бы, все логично, но этот самый флаг ВМФ **менялся едва ли не раз в пятилетку**, а в игре баги отображения наложились на лень разработки. Вдобавок фоновым флагом у СССР выступает красное знамя.
- Зато абсолютно достоверно воспроизведен флаг ВМС Китайской Республики (нынешний Тайвань) и

морской флаг Китайской Народной Республики.

- Но апофеозом стал китайский клиент, где АБСОЛЮТНО ВСЕ флаги от греха подальше попали под правила, запрещающие символику реальных государств в видеоиграх. Результат — [неведомая хуйня](#) вроде льва на красном фоне у Англии, черного орла у Германии, звезды со знаменем у СССР, какой-то поебени у Японии и символики [Капитана Америки](#) у США.
- Ну и срач с флагами Пан-Азии, Пан-Америки и Пан-Европы, где только ленивый не усмотрел угнетение своей `%country_name%`.

Статистика

«Корабельный офицер, способный за ночь удовлетворить женщину более двух раз (а в звании капитан 3-го ранга и выше — более одного раза) — это явление вредное, социально опасное и чуждое нам, как не отвечающее интересам родного государства. Ему, подлецу, корабельной службы не хватает, он на ней не выкладывается »

— *Радзевский Геннадий Антонович, командир 7 оперативной эскадры Северного флота*

Все позорные фейлы игрока (и эпические вины тоже, но их по понятным причинам меньше) записываются и доступны для всеобщего обозрения как в игре, так и на оф. сайте для любого желающего. Естественно, по европейским стандартам статистику боев можно скрыть... Фактически расписавшись в том, что смотреть на нее без острой боли невозможно.

Наибольший срач, слезы, мучения и бурление вызывает показатель **процент побед**. Своеобразным мемом тут считается цифра **38%**, выступающая жутким оскорблением. Употребление ее применительно к собеседнику даже хуже «Алешки» (см. ниже), а за такое обвинение без ответа за базар в определенных кругах спрашивают, как на [зоне](#) за «[петуха](#)». Цифра эта выбрана не случайно, ибо именно такой процент побед будет у абсолютного нуба, чисто за счет выигрышей вообще без его участия, если он не делает вообще ничего в бою. Ниже — либо при игре за очень ответственный класс (авианосец до 8.0), либо при злонамеренном уничтожении союзников вместо врагов. Считается, что средний долбоеб имеет в районе 42-45%, а батшка, отец и задрот до 50-55%. На отдельных кораблях бывает и 65% при прямых руках, что как бы говорит нам о безупречном балансе (см. выше) и важности командной работы.

Чтобы понять глубину: при возникновении на форуме любой темы первым делом элитисты бегут на сайт [goships](#) и ищут там статистику выложившего, дабы заскринить и прикрепить к посту. Любое мнение по любому вопросу, высказанное игроком с процентом побед (а также прочими статистиками) ниже, чем у «рецензента», будет закидано известной субстанцией за сам факт. Дабы несколько снизить устоявшийся уровень пафоса, полезно напомнить статодрочеру, что:

- Ни один уважающий себя статоеб не будет долго играть без отряда таких же задротов. Втроем, кооперируя действия, они обеспечивают себе преимущество в виде реальной командной работы (один светит, второй разворачивает, третий стреляет), вместо бессмысленного и беспощадного рандома. Если же в бою встречаются два и более отрядов, тут уже решает, кто раньше откормится на вражеских нубах.
- Матчмейкер, в силу своей работы, дает нагло проталкивать контрклассы или просто компенсировать свои слабости: например, если взять в отряд и авианосец, и ПВО-крейсер, то с вероятностью 100% вашему ПВО найдется применение и с вероятностью 50% у вас будет на один ПВО-крейсер больше, чем у врага.
- На авиках до 8.0 высокая эффективность истребителей (альт-атаки оных, если точнее) достигалась за счет багов, которые два года никто и не думал фиксировать. Когда же эту проблему решили, хитрожопый багоюз нашелся и в новых авиках.
- Высокий процент побед, как правило, достигается на уровнях с V по VIII, когда у «нормально» качающихся еще нет ни опыта, ни прокачанных капитанов, ни премиум-снаряжи, ни модификаций (на них тупо еще не заработали), ни понимания тактики, соответственно, шансы наткнуться на реальных папок во вражеской команде меньше. На X папки играют реже: там нубья уже меньше, моды и навыки есть почти у всех, и попасть на противника уровнем сильно ниже проблематично.
- Используются, как правило, премиум-корабли с высокоэффективной выдачей, требовательной к скиллу, а не помощи других. Играть на актуально-прокачиваемых, «нубских» и «командных» судах в рандоме папкам запахло.
- Психологический момент: увидев против себя папок (гордо нацепивших эмблемы мастера боев), многие перестают стараться, ибо один хуй помирать.
- Даже самый элитный папик взрывается гневом, оказавшись, скажем, на VIII против подавляющего большинства X. Или когда его команда оказывается столь тупой, что даже его скилл не вытаскивает. Или когда его, обнаглевшего, раскатывают «нубской» тактикой (в недавние патчи примером оной отцы считают размазывание их уютненьких эсминцев авиацией).
- Для исполнения квестов папки в режиме глубокой конспирации так же ходят в кооп, как все, ибо скилл скиллом, а 10 фрагов набить на ботах быстрее.
- Ускоренной прокачкой (сливом сотен сигналов, купленных за донат) и прем-снаряжением по поводу и без батшки пользуются много чаще нубов.

- Для понтующихся ранговыми боями как критерием **достойного игрока**: (*спойлер*: взять первый ранг в РБ куда проще, чем кажется: достаточно выждать, пока бати проскочат его в первую же недельку, и знать на чем потом пойти туда, для каждого уровня этот чудо-выбор свой. До нерфов заработка опыта это были авики (в силу характера боя живут дольше и, соответственно, у них при равном скилле выше шанс не проебать звезду в случае просириания), после оных — всякие неуничтожимые Синопы, универсально-жрущие Массачусетсы и т.д.).
- И самое главное: реальный отЭц перед раками в рандоме не красуется (и уж тем более не подымает свое ЧСВ на форумах), так как слишком занят, задрочивая высшие лиги в клановых боях.

В итоге, поскольку вводить какие-либо сложные системы оценки производительности игрока в игру лень (пофиксено на сторонних сайтах), а хуевая команда (дисбаланс благодаря безупречно отработанному и человеколюбивому матчингу может достигать 20% и выше) способна похоронить даже самого элитного рангоеба, свой процент блюдут, вылизывают и понтуют все, кто считают себя хорошими игроками. Он же — главный критерий для приема во многие кланы и в особо фимозных случаях *на службу в WG*. Уменьшение его, соответственно, для многих — повод для истерики.

В меньшей степени срачный, но не менее злоебучий показатель — **средний урон за бой**, тоже намекающий, как важно в этой игре танковать, защищать ближнего своего, поддерживать других абилками и далее по списку. Особенно забавны на этом фоне мечты о классах поддержки, полагающихся на абилки, а не дамаг.

Баланс по скиллу

Один из самых суровых срачей как среди самих разработов, так и среди игроков (а также обеих групп между собой), заключается в вопросе: надо ли хоть как-то балансировать между собой команды по стате (рейтингу, проценту побед и пр.) вместо бессмысленного и беспощадного рандома «на кого Нептун пошлет»? Официальный ответ на этот вопрос в каждом втором Q&A — **«вы думаете, что вы его хотите, но вы его не хотите»**, а также «тогда у всех будет ровно 50%» и «для этого есть ранговые бои» (в которых деления как такового нет, а есть лиги, в которых разброс хоть и поменьше, чем в рандоме, но все равно ощутим). Причин для (не)введения же может быть столько же, сколько и способов: например, если не ставить в команды примерно одинаковых, так хоть тасовать уже собранный набор для примерно равного распределения.

Логично, что основной поток просящих — играющие так себе и очень так себе, которых задрало попадать в бои с батьками (причем неважно с чьей стороны: с точки зрения заработка, бой где нагнули тебя мало отличается от боя где всех нагнули вместо тебя), в то время как отцам без нубла и понагибать-то будет некого. Тем не менее, даже самые элитные вояки присоединяются к срачу, получив десяток боев, где им пришлось в одиночку тащить на себе штук десять неумех, особенно если у противника нормально играющих оказалось достаточно.

Впрочем, благодаря волшебной фразе *«этого в игре не будет никогда»* (см. ниже), есть вероятность, что как-то эту проблему все же решат: первым шагом стала переработка ранговых боев и их проведение всегда, а не месяц через три. Вторым шагом проба скиллобаланса в режиме 1 на 1 (что отдельный лулз), без наград: ЧСХ сработало неплохо, будущее покажет.

Авианосцы 2.0

Одна из самых эпических драм за всю историю игры заключалась в решении разработчиков убрать к херам всю RTS-механику авианосцев и заменить ее на гибрид World of Warplanes и обычного корабельного управления. Причин было достаточно: начиная от адовой сложности освоения (только 3% людей вообще докачивали авики) и заканчивая влиянием на исход боя едва ли не большим, чем все остальные корабли вместе взятые (соответственно, рак на авике означал проигрыш еще до начала боя). Учитывая **нежную любовь** игроков к Самолетикам, натолкнулось на стену непонимания, многотысячные угрозы ухода из игры, требования вернуть бабло и предложения продать аккаунт, длившиеся на протяжении аж нескольких месяцев.

По приходу бета-версии выяснилось, что опасения были, в общем, не напрасны. У авианосцев убрали возможность неограниченного света (обрадовались эсминцы), нормальных «клещей» торпедами с двух сторон (обрадовались линкоры), а главное — запретили сбивать истребителями все и вся альтернативной атакой. Попутно добавили наркоманское переключение ПВО с борта на борт (матросы, бегающие с одной стороны на другую). От такого расклада разом охренели все топовые авиководы (чей **Mad Skillz** в подсириании другим моментально обратился в тыкву, и безумный АРМ стал нахуй никому не нужен). То, что исход боя не должен решаться одним игроком, причем только за счет того, кто лучше срет в кашу истребителями, а целью класса было дать разнообразный и интересный игровой процесс (к коему **собачничество** не относилось), было им **очень интересно и важно**.

Впрочем, так как основная масса игроков состояла и состоит из нубов, то общая реакция ВНЕЗАПНО перевесила весь негатив. Собственно, по итогу драма не возымела никаких отмен и откатов, изменений внесено толком не было, и авики из королей сражений (чей чих мог решить успех боя до его начала) разом обратились в равноправный класс (Алешки ликуют, прежние летуны рыдают у разбитого корыта). По факту релиза, ради коего было отложено и нахалтурено все, что только было возможно, получилось несбалансированное, неимоверно сложное в освоении, но эффективное при прямых руках нечто,

вызвавшее новый взрыв пердаков у тех, кто не видел бета-тест. [Попкорн](#) к нему, как обычно, продается всего за 9000 золотых.

По иронии судьбы больше всех возмущались как раз эсминцы: если раньше авиация в принципе не могла в них попасть, то теперь появились типы самолетов, заточенные именно под охоту на пузатую мелочь. Не имея больше возможности круглосуточно гонять линкоры, авики поголовно переключились на беззащитные эсмы с закономерным итогом (*спойлер*: большинство эсминцеводов сами пересели на авики). Несмотря на десятки послаблений (из которых самым идиотским было предложение 45 секунд ожидания в начале боя, чтобы вообще запустить самолеты), воз и ныне там, любой уважающий себя петушатник кошмарит эсминцы до их уничтожения. А разгадка одна: (*спойлер*: с отбалансированным через жопу ПВО, делящим корабли на абсолютно беззащитные и абсолютно неуязвимые, по-другому и не могло быть, в начале боя иных целей тупо не было; более того, у «восьмерок» шансов против «десяток» не было вообще).

Далее пошла долгая череда нерфов. Непостижимым образом WG ухитрились создать систему, которая одновременно была дичайше неудобна в использовании (в основном за счет абсолютно ебнутых прицельных интерфейсов, разработанных лучшими специалистами по негуманоидному разуму) и при этом, будучи таки освоеной, выдавала производительность еще большую, чем старые авианосцы. Разумеется, после первой волны изменений (призванной забыть в доску тех, кто так ухитрялся нагибать) на входе осваивать класс стало еще более трудно, что особенно забавно выглядело на фоне мотивации «меняем авики, чтобы ими могли играть больше людей». Спустя несколько патчей ситуация улучшилась и разрывы подсократились, но фокус просто сместился в сторону багоюза и хитрожопых приемов, поделив авиководов на тех, кто умеет в «пращу», и на тех, кто к середине боя остается без самолетиков, а всех остальных на умеющих в приоритетный сектор и корм для авиации.

Поразмыслив, ввели-таки британские авианосцы: их действительно было проще освоить на радость как нубью (ибо не нужно уворачиваться от ПВО и предугадывать маневры), так и профи (можно не ебаться с клещами и курсом, а вместо этого веселыми косяками посылать ковровые бомбардировки). За ними потом приехали и немецкие, заточенные не под эсминцы, а под крейсера.

Кроме всего прочего, авики стали рекордсменами по «случайным» нерфам, сиречь неанонсированным переделкам, сделанным в последний момент и оказавшимися **не такими уж случайными**. Начиная от полного ниндзя-перекода ПВО в 8.5 (официально — «не хотели говорить, чтобы посмотреть, заметите ли вы»), затем бага со сложением зон ПВО (позднее объявленного «да, это баг, но мы решили его оставить потому что так веселее») и уже в 9.9 рефакторинга кода, ВНЕЗАПНО занерфившего авики в днище («из-за человеческой ошибки» не анонсированного, затем «пофиксенного» без видимого эффекта). Естественно, у остальных классов вызывает не реакцию уровня «**А если бы вас так?**», а злорадное ликование: опять плоским петухам прилетело, так им и надо. О том, какая вонь бы поднялась, если бы занерфили таким макаром «нормальный» класс, читатель догадается сам.

Важное уточнение для тех, кто верит в случайности:

Любой чел, мало-мальски знакомый с циклом разработки ПО, знает, что такие «случайности» происходят только по двум причинам, ибо никогда и никто в релиз-кандидат не добавлял в последний момент несанкционированных изменений, во всяком случае, не вылетев с работы на следующий день. Первая в общем обозначена выше: сделали осознанно, но решили не говорить, а откатывать уж поздно, ну сорян - типовая схема проталкивания **непопулярных мер**. Вторая — эпический проёб тестеров, не заметивших действительно суровый баг, при том что игроки его увидели за считанные часы, а вот соответствующий отдел, видимо, не напрягался и после выкатки на прод новой версии не поиграл даже пять минут. В общем-то, разработку тут даже сложно винить: чтобы не расписываться в первом и втором, самое простое — объявить, что так и было задумано, просто случайно не упомянуто, самое заметное пофиксено (даже если в итоге изменения остались), а кто думает иначе — параноик и злобствующий интригант.

Токсичные срачи

Во многом достигли апогея именно на фоне предыдущего, докатившись до того, что хамить друг другу начали уже абсолютно все, включая КМов (Флинт вообще в фирменном стиле призывал общаться с фанами как в [Blizzard](#), а то, что там эта токсичность на порядок выше и что Бобби Котик уволил на ее фоне 8% штата, его не особо волновало). Итогом ее стала полная переделка правил форума, ибо руки КМов просто устали банить выражающих свое негодование их импотенцией. Концепт был, в общем, исключительно демократический: запретить анонимное минусование, притом что за минусы еще и «платить» своими плюсами (до того было немало любителей любителей минуснуть сразу штук 25 сообщений оппонента — ботом, разумеется) и убрать баны за все и вся, декриминализовать флуд и срачи, спекуляцию и слухи. Реакция форумчан предсказуемо положительная. Правда, в лучших традициях, занял этот процесс около года, но по итогу все же освобождение форума от минусаторов состоялось.

Далее пошла череда чисток по прочим платформам. Устав от самодеятельности блогеров и прочих любителей пиздануть без приказа, ВГ начала мягко выпиливать из твиттеров и прочих реддитов всех, кто выдавал там что-нибудь неофициальное. Особенно сурово это ощутили америкосы после скандала с новогодним Пуэрто Рико (см. раздел про корабли США), где каждая попытка извиниться делала только хуже, пока в итоге не наступило полное молчание ягнтят. После слива переписок с контрибьюторами и твитов по беспределу, наконец наступила тишь и там. То, что пресловутые скандалы были вызваны как раз *отсутствием* обратной связи и адекватной информации о предстоящих изменениях, как обычно,

всем оказалось похуй. По итогу драма улеглась на том, что оф. каналом для флуда и сливов стал Дискорд, откуда стало можно троллить вопрошающих ответами в стиле «а какая нация следующей получит обновление, я вам не скажу, ушел есть макароны» (с).

Корабли за сталь

В игре есть несколько ресурсов, за кои игрок может купить себе нужную посудину, помимо собственно реального бабла. Большинство из них — тупой grind, ускоряемый за бабки же: **уголь** из ящиков, **серебро** за бои и продажу ненужной хуйни, **свободный опыт** капает всегда или конвертируется из обычного, ну и во многих случаях, как ни странно, **за деньги дешевле** (например, упомянутая свобода стоит в пересчете на реальные деньги около 5984 руб. за миллион, в то время как в магазине корабль-миллионник стоит вдвое меньше — математика, мать ее еб). **Дублионы** по сути своей тот же реал (ибо способов добывать их вне покупки мало и все они не для широкой публики, хотя (*спойлер*: кэшбек никто не отменял)). Даже добавленные не так давно **очки исследования** (ОИ) можно при желании докупить, хотя и по цене элитной куртизанки с дорогим коньячком. А вот **сталь** стоит особняком, и каждый второй срач о ней связан именно с тем, что ее купить нельзя.

Изначально сталь была введена как альтернатива получению судов за взятие первых рангов: во-первых, в полете были все те, кто их не успевал брать, а во-вторых, процент берущих с каждым сезоном вырастал, пока не стал ну просто неприлично высоким. Тогда и появились корыта за сталь, на которые можно было медленно и печально копить по году, без возможности ускорить процесс: сезоны-то идут месяц через три, а добывается в них по 25% стоимости корабля даже за высший результат. Правда, клановые бои быстро пофиксили эту проблему, и топ-кланы купаются в оном ресурсе, но способных реально там задрочить еще меньше, чем первоначальники в РБ. Раздача слонов же от разработчиков случается хорошо если раз в год, и хватает ее только на самые дешевые лодки.

Первыми на плач и скрежет зубовой откликнулись голдселлеры, предлагающие за скромную плату удочиться вместо клиента или взять его с собой в клановые бои, но по понятным причинам быстро попали под **банхаммер**. Затем смягчились сами разработчики, добавив новогодние стальные кампании и бонусы, но это опять же капля в море. Поняв, что бороться с желанием купить Сталинград бессмысленно, начали постепенно переводить дешевые корыта в угольные (от чего пригорело у тех, кто их уже купил за бесценную сталь вместо угля, коего как грязи, ведь возмещать потраченное никто не стал).

Впрочем, по итогу все же сжалились над ракообразными: хотя общее число доступного ресурса в год выросло не сильно, его плавно переместили в опциональные докупки (для самых богатых), в кампании и ежедневные задания (для самых упертых) и т.д.. ЧСХ на голых ежедневках зарабатывать на вождельную посудину обойдется в 1.5 года игры, но если мсье знает толк в долблении квестов, то вполне может и получить нужное. К новому 2021 году созрели и переработать ранговые бои: теперь они идут постоянно, и даже супер-рак может получать где-то втрое больше стали, чем до революции.

А самыми яркими противниками как самой стали, так и ее покупки, разумеется, остаются элитисты с неустаревающей логикой «**почему я жрал говно, а они получают с комфортом**» (то, что говно приходилось жрать два года назад, никому не интересно). Желающие приглашаются на срачи «Сталинград для отцов, нубью сосать» и «У сильных должны быть предметы понта». Чем не устроили «сильных» те же парадные камуфляжи за высшие ранги — неясно.

Флот Картохи vs флот Улиток

Один из подвидов срача между фанатами **игр** от Wargaming.net и фанатами **War Thunder** от Gaijin Entertainment. Как известно, изначально Гайдзины хотели под руководством Картофана запилить игру про самолётики, но что-то не срослось и Улитки решили запилить из прототипа свою сессионную дробильню с блек-джеком и шлюхами, переименовав свой проект в War Thunder. И, в общем, пока в Тундрочке была представлена одна лишь авиация, срачей не возникало, ведь картофельные самолётики от хохляцких нонеймов были говном даже по меркам упоротых фанбоев белорусов. Но затем Улитки решили запилить чуть ли не все рода войск в игре, какбе намекая, что не прочь отгрызть кусок ЦА картохи, да побольше.

Сначала Гайдзины решили выкатить наземку, поэтому срачи были ограничены между чумазыми танкистами, но вот в 2016 году был официально анонсирован улиткофлот, за чем сразу же последовали срачи комнатных капитанов о том, чей же флот труть, а у кого надувные лодки, кто виртуальный морской волк, а кто последний салага, и вообще, как же должна выглядеть идеальная сессионка про морские сражения. С одной стороны, фанаты улиток еще до начала альфа-теста начали рассказывать, как реалистичный и крутой тундрофлот раскатает игрушечные крахмальные кораблики с б-гомерзкими хп-барами, нужно только подождать релиза, с другой — любители картофана ругали за излишний реализм и недоумевали, чего, собственно, плохого в аркадности. Вскоре же и вовсе произошла былинная ЗРАДА для тундрофагов, ведь Улитки заявили, что не собираются пилить «большой» флот, а хотя бы ограничиться одними лишь патрульными катерами, дескать, на крупных кораблях в условиях тундрореализма играть будет никому не интересно. Тут-то любители WoWs и отыгрались за все упреки в казуальности и нетруьшности — флот Тундры стали именовать не иначе как Рыбнадзором, а самих Улиткобоев начали подкалывать вопросами, куда подевались большие корабли и каким образом моторные лодки Гайдзинов собираются конкурировать с настоящим флотом Варгейминга. Впрочем, Тундроебам и без этого неслабо подгорело, поэтому форумы Улиток были засраны тысячами сообщений с требованиями сделать эсминцы/крейсера/линкоры/авианосцы/подводные лодки, etc. ИЧСХ, эсминцы с легкими и тяжелыми крейсерами в

тундру в конечном итоге таки завезли.

Чем дальше шла разработка Улиточного флота, тем больше тундрёбы понимали, что поделка Улиток мало соответствует той идеальной игре, которую они себе нафантазировали. Считается что корабликам прикрутили хп, но при более детальном рассмотрении становится понятно что это не совсем так — мем варшипсов с закидыванием линкора фугасами в надстройку тут является очень геморройным занятием ввиду того что после выпила экипажа в отсеке дальнейший его обстрел не принесет результата. Анонимус лично удостоверился в этом когда пытался выпилить оппонента путем взрыва артпогреба. После полтинника попаданий в носовой отсек (артпогреб таки оказался пустым) он снес только 30% экипажа, в то время как противник (избравший более долгий способ уничтожения путем истребления экипажа) стрелявший равномерно по всему кораблю, уже добивал его. Да и затопление корабля очень качественно реализовано, хоть и мгновенная ликвидация пробойны при назначении автооткачки не дает этим насладиться. Однозначно сильной стороной Тундры остаются совместные бои с авиацией, но в остальном, по мнению анонимуса, тамошние кораблики весьма безблагодатны. Тем не менее срачи всё еще возникают. Сегодня Тундрёбы всё так же любят доказывать Варшипсофагам, что флот Тундры лучше проработан, те же, в свою очередь, не соглашаются, указывая на то, что хорошая проработка — это не только (псевдо)реализм, но и интересность геймплея. Но тут к улиткам пришла мысль объединить кораблики и любимый многими режим противостояния. И тут уже даже корифеи варшипсов признали, что данный режим это нечто — карты размером с весь Ла-Манш, где корабли не ограничены красной линией и могут в полной мере раскрыть свою сущность (особенно это заметно на большом флоте, который таки добавляет, хоть и с черепашечьей скоростью), стали сенсацией и вызвали ажиотаж в сообществе тундрочки. Стена вопросов на форуме типа «мля, а че, чтоб играть в него надо прокачать большой флот?» и воплей «ну почему я раньше в это не играл?» и «какой прем купить чтоб сразу начать играть в этот режим?» тому подтверждение. Но варшипсофагам не нравятся реализм и необходимость сначала 10 минут плыть в сторону противника огорчает их. Так же возможность взять самолет и почувствовать себя корректировщиком артогна/разведчиком/перехватчиком торпедоносцев/пилотом бомбардировщика только добавляет очков. Все это, на фоне скатывания варшипсов, года постоянных ребалансов авиков и ивентов с анальным донатом заставляет задуматься о миграции в тундру. Ведь в варшипсах геймплей корабликов не менялся годами, новые механики типа глубоководных торпед (пара строчек кода) вызывают аццкий ажиотаж, а в тундре только за год с релиза корабликов добавили новый класс кораблей, новый, необычный для сессионок, режим (чсх, вдохновленный ролеплеерами которые с помощью тундровских тулзов для создания собственных карт сами сделали этот режим), допилили автострельбу, так что теперь можно даже самому не стрелять, добавили функцию захвата точек гидропланами, реализовали уничтожение торпед и бомб (теперь можно залпом гк ушатать не только эсминец, но и подарочки от него). ЧСХ, некоторые особо упоротые продолжают утверждать что тундрфлот-уг. Как говорится — ИЛ-2 могила исправит.

Мемы

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

- **Алешка** — презрительное наименование для игроков-нубов, употребление которого как бы показывает, что себя говорящий мнит илитой, а всех остальных унылыми школьниками и донатерами. Есть две версии происхождения: от искаженного Alex и от «олешка», то есть олень. Скорее всего, после перехода термина из Танков разница между раком, оленем и Алексом просто потерялась. Один анонимус подсказывает, что его 90-летний дед использовал слово Алеша в смысле «идиот/дурак», ещё когда оный анонимус ходил под стол пешком, так что мем может иметь гораздо более древние корни.
 - В англоязычном комьюнити используется аналогичный термин [Salty](#), что весьма точно отражает манеру новичков возмущаться своими фейлами на форумах, и еще почему-то [Potato](#).
 - Антоним — **баклажан**, за фиолетовый цвет статьи в 65% и выше, или **статист** (от слова статистика, а не намек на пассивность).
- **В балансе** (*Spreadsheet is fine*). Любимая фраза оф. представителей при ответе на вопрос: а не охренели ли владельцы %ship_name% / %ship_class% гнуть все и вся своим свежим премиумом / только что апнутым классом? Поскольку в 90% случаев означенное нагибание всего лишь следствие удачно вписавшихся в изменения задротов (*спойлер*: а также остальных, с непривычки даже не представляющих, как и чем ЭТО контрить), то номинально корабли и правда находятся в балансе, в том смысле, что два задрота друг друга этим на понт не возьмут. Разумеется, по мере привыкания к старым имбам, мем переключивается к новым, ИЧСХ без всяких нерфов.
- **Глисты**. На заре времен в комьюнити СНГ появился символ [пони](#), фирменный знак сообщества, которое [обосновалось вне оф. площадок](#). Отличительной особенностью был юмор на тему пони. После накопленных косяков Лесты, сообщество стало откровенно хейтерским, удостоившись прилюдного официального порицания и прозвища (цитата) «глистов, срущих на палубу». Фраза ушла в народ, и сообщество стало называть себя глистами / глистопонями. Со временем разбрелось, например, немалая часть осела на ресурсе «корабли не танки», приведя к отключению там минусов и запрету хейта разработчиков.
- **Гонка вооружений**. Новый игровой режим 2018 года, сразу вызвавший нешуточную драму.

[World of Warships - Head Over Keels: Unsinkable Sam](#)
[Непотопляемый Сэм](#) в исполнении WoWS

Добавляет на поле брани точки, при захвате дающие бонус к ТГХ типа ремонта, ускорений и прочих перезарядок; особенный срач вызвал как у любителей «реализма», так и у профи, когда его [добровольно-принудительно](#) ввели в ранговые бои. За фантастически-фэнтезийную составляющую режим удостоился от игроков погоняла [эльфизм](#).

- **Даша и Алена.** По традиции WG объявления и новости игрокам подаются от лица [нарядных дам](#), что, учитывая половозрастной состав ЦА, имеет желаемый эффект. Замечено, что чем больше в этих новостях нерфов, тем глубже у Даши и Алены декольте. Даша одно время даже была доступна для покупки в магазине как капитан на судно любой национальности (в наряде соответствующей эпохи, что отдельно умиляло), что, учитывая флотские традиции, есть отдельный лулз (кому интересно, суеверные моряки очень не приветствуют на корабле женщин, ибо корабль на флотском наречии «она» (she) и, соответственно, ревнует своих морячков). К великому сожалению, сама Даша в игру не играет (впрочем, играет ее батя), ибо творческая актерская натура как-то не располагает к сидению у монитора.



По неясным причинам, в [прогрессивных государствах](#) Дашу и Алену любят куда больше, чем на родине.

- **Дикий Бой.** Ублюдок от брака [Fallout](#) с винрарным фильмом Waterworld, [постапокалипсис](#) на море, с истинно [орочьим](#) антуражем. Несмотря на унылую гамму 50 оттенков коричневого, весьма развеселый махач на эсминцах — с дикими скоростями, 4 командами на бой, торпедным супом и, разумеется, самими разработками в роли капитанов. Для любителей и ценителей камуфляжи эсминцев, собранные [из ржавых обрезков и циркулярных пил](#), остаются на память.
- **Динамический прицел** — интерфейсная фишка, одна из многих, усиливающих неизмеримый разрыв между теми, кто в теме, и теми, кто нет. Суть в том, что при включении этой настройки горизонтальная шкала на прицеле из декоративной превращается в осмысленную (*спойлер*: показывает, какое упреждение надо взять, чтобы идеально попасть в цель, идущую прямо перпендикулярно прицелу на скорости ровно 30 узлов, то есть самой распространенной — главное совместить собственно мишень и отметку, равную времени полета снаряда, отображаемого там же). Компанию ей составляют многие другие баги/фишки, про которые узнать можно разве что из случайного видео или запрятанной в самую жопу форума темы: например, [праца](#) (*slingshot*) у авиков (*спойлер*: если в момент подлета к зоне ПВО сбросить бомбы самолетов в воду, они пролетят эту зону без потерь) или особенности сведения прицела у Мидвея.
- **Журнал «Главный Калибр».** Периодически выходящая на оф. форуме под руководством Адмирала Флинта рубрика всяких советов и фактов об игре, забитая цинизмом, [луркоязом](#), желчью и лулзами, чем и доставляет, в отличие от унылых простынь обзоров изменений в патче. Учитывая рьяный неадекват модерации на форуме и полный запрет выдачи на этих самых форумах любой информации об игре, не содержащейся в патч-нотах, остается только гадать, каких усилий стоило протолкнуть создание ЖГК и использование в нем некоторой интересной лексики. А уж в его телеге и вовсе разрешено все, кроме групповухи без баб. Впрочем, манера общения у Флинта соответствующая и по жизни, что отлично видно по его срачам на форуме, так что специально никакого сценического образа ему не создавали.
- **Игрок ничего не теряет.** Волшебная фраза, применяемая когда в результате очередных изменений наблюдается сдвиг в экономике, а также встает вопрос: как обойтись с теми, кто уже получил ништяки, которые теперь будут давать за просто так? Формально, в общем, даже правда: у игроков действительно никогда не отнимают ничего, что уже получено. Срач же поднимается, когда выясняется, что то же самое можно было получить дешевле: например, Москва, которой начислили бесплатный пермач (тем, у кого его не было), ничего не дав тем кто покупал его за бабло, или стальные корыта, ставшие угольными (а то, что вы их купили — сами виноваты, надо было с [Вангой](#) сначала проконсультироваться). Сюда же случайные правила компенсации одних и тех же ништяков (то за дублоны, то за серебро, причем даже тем кто их до этого честно покупал за рубли), или планируемый сдвиг максимума кэпов с 19 очков до 21 (без упоминания того, что новые 21 по силе как предыдущие 19). В результате каждый раз образуется прослойка игроков, оставшихся в лохах, несмотря на то что чисто формально у них и правда ничего не отнимали.
- **Катафалки.** В честь [9 мая](#) 2019 года разработка решила-таки выпустить ожидаемые советские линкоры, которые обзорщики не стеснялись называть «[задонать, если патриот!](#)». В виде образца для парадных камуфляжей взяли сталинский ампири, то бишь белый корпус, золотые венки, копьевидные древки красных знамен, примером может служить почти любое памятное здание той эпохи. Что художнику (а впоследствии моделистам) забыли сказать, так это то, что положение элементов тоже имеет символизм и что здания в СССР строили не только по случаю торжеств, но и в память о трагедиях. В результате публике представили фигурные раскраски кораблей с развернутыми назад и приспущенными флагами, как будто те везут на борту труп [Брежнева](#), почти сразу окрещенные



Видимо, усопший [Чапаев](#) тоже на борту

катафалками.

- **Космос.** Вдохновившись аниме Space Battleship Yamato (и не только им, знатно приложился и Aggreggio of Blue Steel), на 1 апреля разработчики ради шутки объявили космические бои в космосе... И уже в День космонавтики воплотили первоапрельскую шутку в жизнь. Карты с космосом, камуфляжи на суда в виде космических кораблей и порт на орбите прилагаются. Второе и третье даже периодически можно купить/заработать и юзать, когда захочется, первое каждый год возвращают в апреле.
- **Кракен.** Всего лишь ачивка за 5 фрагов в одном бою, но по ряду причин (сложность исполнения, ограниченное число противников, живучесть большинства кораблей) предмет неестественного понта. Находятся даже умельцы, получающие ее в ранговом бою (то есть лично убивающие 5 из 6 врагов). Как правило, возникает при колоссальном разрыве скилла у игроков, чтобы, с одной стороны, свои дятлы не потырили добычу, а с другой — не слились, оставив задрота в одиночку против всей вражеской команды (впрочем, за выигрыш при таких условиях тоже есть ачивка).
- **Моды.** Количество оных догоняет таковое к Танкам, благо большая их часть официально поддерживается игрой. Исправление убогого интерфейса, замена камуфляжей (с моделями кораблей не прокатывает), подсчеты статистики, вывод данных по участникам боя возражений не вызывают. Вызывают моды на прицеливание (точка упреждения дает обладателю практически 100% меткость, разработчики их интенсивно вырезают из игры, но окончательно не победили) и прочие читы, подсвет слабых зон кораблей (впрочем, в силу разброса снарядов, этим тяжело воспользоваться в своих корыстных целях) и прочие попытки через багоюз/хак повысить свою эффективность в бою. Естественно, 90% скачиваний читов идут в комплекте с **трояном**, что каждый месяц порождает несчастных, практически добровольно отдавших акк стоимостью 50-100-100500 тыров черте кому (ИЧСХ, служба поддержки WG, со свойственной ей отзывчивостью, посылает таких неудачников на три буквы, ибо нехуй было).
- **Названия кораблей.** Несколько отличаются кликухи у разных судов в русском и английском варианте (последний заботливо собран [здесь](#)), но тем не менее некоторые могут оказаться весьма непредсказуемыми и циничными, как, например, Sharkbait, Авик, Который Смог, Зомби и так далее. Некоторые интересные вынесены в соответствующие разделы.
 - В изначальном концепте, кстати, была возможность переименовать свой корабль, назвав его так, как хочется игроку. Разумеется, от нее отказались после первой же попытки кого-то из тестеров назвать судно «Небздящий».
 - Небольшой срач вызывают названия, дублирующиеся или сильно похожие у разных судов. **Lyon**, **Lion** и **Leone** (Франция, Англия и Италия соответственно), **Дерзкий** и **Daring** (СССР и Англия), **Saint-Louis** и **Saint Louis** (Франция и США), как примеры. Это притом, что когда хочется, переименовывают за милую душу, призовое место занимает линкор **Republique**, в девичестве бывший **France**.
 - Также есть срачи на тему транскрипций с неродных языков, причем интернациональные. Чтение всяких японских названий и прочих загогулин суть одна грань, в то время как вторая — надо ли тупо читать по буквам названия значимые (то есть в честь конкретных исторических личностей и географических мест). В результате можно встретить людей, на полном серьезе доказывающих по разные стороны океана, что **Фридрих дер Гроссе** звучит лучше, чем **Фридрих Великий**, а **Petr Velikiy** суть единственно правильный вариант написания на инглише **Петра Великого**.
- **Никого не убивают.** Официальная позиция WG касательно обвинений в [насилии на экране](#). С учетом того, что экипаж даже легкого крейсера составляет около тысячи человек, а на авианосцах и до четырех тысяч доходит, количество морячков, гибнущих в день в игре, превышает не только количество матросов на флоте во Вторую мировую, но и все население земного шара. А поскольку корабли в игре сделаны из взрывчатки (ибо взлетают на воздух, даже если затоплены водой через пробоины от торпед), то шансов спастись у бедных матросов, кхм, немного. В ответ WG заявила, что в игре корабли ездят сами по себе (и действительно, не считая Стивена Сигала на Миссури и капитана, на борту не видно ни единой живой души), а игрок управляет судном напрямую.
- **Океан** — весьма оригинальная карта для мультиплеера, лишенная большей части недостатков, присущих другим. Заодно она лишена недостатков рельефа... Как, впрочем, и самого рельефа. По итогу это чистое синее море, где прятаться просто физически негде. Нежно любима игроками с дальнобойной артиллерией и хорошей прямой наводкой и люто ненавидима остальными, за счет чего выпадает в рандоме **ОЧЕНЬ** редко.
- **Отдел перемещения кнопки** — предположительно структура внутри Лесты, занятая разработкой улучшений интерфейса. По-видимому, отвечают за революционные изменения в виде смещения кнопок и индикаторов на 2-3 мм влево или в другое меню, на что уходит по 2-3 патча. При этом, длинный как у дяди Степы список просимых фиш откладывают в бэклог — пока абсолютный рекорд (4 года) принадлежит кнопке «Снять все сигналы» (*спойлер*: сделанной в виде мода Quick Demount Signals за 2 часа модмейкерами и включенной в оф. пак), с самого старта и аж до версии 9.3.
- **Очко Саурана.** Изначально у кораблей был лишь один тип катапультных самолетов, который разведывал территорию и иногда что-то там постреливал во вражескую авиацию. Естественно,

дошедший лишь до стадии чертежей, зачастую неполных. Отдельные снобы смотрят на несуществовавшие корабли подобно [Свиборгу](#), демонстративно их не покупая и хая за малейшие недочеты (*спойлер*: но как только те начинают гнуть в бою, за ними выстраивается очередь, ибо это другое дело), несмотря на то, что чертежи могли быть нарисованы профессионалами своей эпохи. То, что над неполными чертежами в наши дни посидели вполне реальные инженеры, их обычно тоже не волнует, ибо фанаты же знают лучше. Отдельные приступы злорадства наступают у любителей историчности, если чертеж вдруг окажется поддельным ([Zao](#)) или физически нереализуемым ([Хабаровск](#)), но все равно попадет в игру; естественно, если кораблик окажется годным, ненавистники тут же делают вид, что ничего не видели.

- **Таран**, он же «управляемая торпеда». Аналог убийства с ножа в [Counter Strike](#), при впиливание в противника корабль наносит ему (и себе) колоссальный урон, если сумеет доплыть. Чуть чаще чем всегда это взаимное убийство обоих судов, ибо игра расценивает столкновение как таран обоими кораблями друг друга. Тем не менее находятся умельцы, способные таким макаром потопить пару вражеских посудин (обычно мелких) за бой и выжить, получая очень некислый бонус к опыту и деньгам. Во избежание излишней фрустрации, въезывание носом в скалы или союзника урона почти не наносит.
 - При **ОЧЕНЬ** аккуратном таране даже маленький эсминец может затопить огромный линкор (естественно, очень покоцанный) и выжить, как, например, [тут](#).
- **Турбослив** (*Steamrolling*). Термин для боя, где уже с первой стычки (а то и задолго до нее) ясен исход, одна из сторон теряет пол-состава, после чего **конец немного предсказуем**, и буквально через 5-6 минут наступает геймовер. Возникает обычно от влияния корейского рандома, если группа неудачно **зашла с фланга**, то есть просто звезды так встали, но срач и бурление обычно идут, когда добрый матчмейкер выставил друг против друга нубье и задротов без шансов. Часто турбобой вызывают сами же проигрывающие, чтобы, когда уже все понятно, это как можно быстрее кончилось. Есть даже отдельная группа неумех, которые, прекрасно и трезво оценивая свой скилл, *специально* сливается в начале, тем самым наверстывая качество боев их количеством в единицу времени. До кучи, игра расценивает опускание счетчика одной из команд до нуля как проигрыш без вариантов, что тоже ускоряет пиздец. Турбобой ненавидит практически вся игровая база (ищите не понагибать и не набить фрагов, нубам даже толком не сделать ничего, в итоге в минусе все), но пофиксить их в текущем виде невозможно без полной переделки правил, и стабильно каждый день рождаются новые и новые потоки ругани в адрес «бесконечных сливов».
- **Удали игру**. Поскольку виноватых искать любят все, а в зеркало при этом смотреть большинству игроков страшно (*спойлер*: потому что виноватый, скорее всего, обнаружится именно там), наиболее частые фразы при проигрыше команды (в запущенных случаях и при выигрыше, но с анальной гибелью говорящего) сводятся к обвинению союзника в безбожном донате и избытке бабла, а также необходимости срочной **трансплантации рук с тазобедренных суставов к плечевым**. Что удивительно, *противника* не обвиняют в этом почти никогда (но его, благодаря внутриигровой жалобной системе, можно обвинить в читках, мате и других безобидных проделках). Кульминацией и квинтэссенцией всего этого является универсальный совет оппоненту незамедлительно продать/удалить аккаунт и более никогда в игру не заходить.
- **Хеллоуин**. На Похмелоуин каждого года игрокам выдается контента как из ведра. Туманно-зелено-адский порт и его райский аналог, «светлые» и «темные» корабли с персонажами типа [Ван Хельсинга](#) и [Мины Харкер](#) за штурвалом и, собственно, **сражения света с тьмой**. Корабли, естественно, перекрашенные версии обычных, но вместо тупой смены камуфляжа доставляющие обвешаны ржавчиной, щупальцами [Ктулху](#), [стимпанковой](#) херней (особо доставляет [Тесла](#)-посудина), и отдельным пунктом идет inferнальный линкор [Распутин](#) (за неимением в игре корабля имени [его государя](#), сделан на базе Николая Первого). По окончанию праздника, естественно, все это превращается в тыкву. В 2018 году Леста обнаглела настолько, что ускоренный доступ к **временным** кораблям давался за некоторое количество деревянных (в нагрузку к пачке контейнеров); в 2019 эволюционировало в полноценную ветку прокачки.
- **ЦБП/КБ/ИБ** (*NTC/RB*). *Центр боевой подготовки/конструкторское бюро/исследовательское бюро*, не путать с центром поддержки пользователей. Изначально концепция как альтернатива уникальным апгрейдам: перепрохождение кача ради не очень больших, но преимуществ в бою. Осознав, что теперь ради 10% превосходства в бою нужно выложить десятки тысяч деревянных (или же сотни часов труда, что сопоставимо), игроки немедля подняли хай, надеясь, что выкидывание кораблей на помойку и кач их заново все же уберут, а награды в виде павера отменят. Когда вой достиг противоположного континента, концепт был откачен, вместо апгрейдов были выписаны прем-корабли, однако вздохнуть спокойно задроты не успели. В виде мести за порушенный план Леста назначила ценник на каждое новое судно (на тот момент, если брать сразу) в десятки штукарей, побивая все предыдущие рекорды по жадности (раз в 5-10, чтобы наверняка), оправдываясь тем, что формально награды можно набить бесплатно... года за два. Должна же у офицера быть мечта?
 - Впрочем, о чем большинство людей не ведают, так это о целесообразности ЦБП, сделанного



Босс на 200 тысяч хп в соответствующем режиме. Естественно, версия для игрока куда менее имбанута

вовсе даже не для основной массы, а для задротов-маньяков с накопленными миллионами валюты и полностью вкачанными всеми ветками, выжирающих любой новый контент за 0.05 наносекунды после релиза и требующих еще.

- ЧСХ в итоге (год спустя) ситуацию все же дожали до изначального замысла, поместив в ЦБП уникальные апгрейды, что вызвало новую волну подгорания, ибо по факту в игре появился павер «не для всех». К этому же времени и цены в ЦБП спустились ниже, с фантастических до просто завышенных, однако в силу трехмесячных итераций фарма и общей замороченности, процесс все еще доступен ой как не всем.
- **Ясновидящие боты (Psychic Bots).** Появилось после перехода PvE-режима на 9x9, где ботам прикрутили (как обещалось) улучшенный AI «для интереса» (то есть по факту чтобы игроки не выносили их уже на третьей минуте). По итогу выяснилось, что новый улучшенный искусственный идиот суть боты с неограниченным радиусом обзора, видящие игроков с любого расстояния — особенно весело эсминцам, за которыми по выходу на точку начинает охоту всевидящий авианосец. Чтобы это не так бросалось в глаза, ботам запрещено стрелять в цель вне радиуса заметности, но и это на практике означает следующее: едва задрот выходит на линию, как боты тут же радостно целятся в него, и стоит одному на долю секунды его запалить, как все тут же разряжают в него по залпу с предсказуемым итогом. Мало того, боты еще и видят торпеды с любого расстояния, что доставляет отдельную седалищную боль при выполнении квестов, когда корабль врага мастерски начинает отворот от торпед за несколько километров через 0.01 секунды после запуска.
 - Правда, одно преимущество у ясновидящих ботов таки есть: вместо того, чтобы шхериться по углам и непонятно зачем плыть в ебенья, они всегда прут по направлению к игроку, устраняя проблему забившегося в самую жопу карты «последнего героя».
- **Azur Lane.** В определенный момент, как следует приняв на грудь адмиральского чая, Леста решила закорешиться с китайской игрушкой Azur Lane, где корабли гуманизированы в няшных **анимешных** девочек. Ну а что, почти халявный пиар на **китайском** рынке + **лулзы** для остальных! Идея так доставила разработкам, что стабильно раз в несколько месяцев можно приобрести/заработать этих самых няш в виде капитанов. Традиционно они ставятся на суда, в честь коих названы, хотя помимо мордашек, озвучки и халявных очков навыков, ничем не выделяются. Изредка дается еще и камуфляж к одному из оных кораблей по мотивам АзурЛейна.
 - Справедливости ради здесь, по крайней мере, куда проще получить разрешение и одобрение общественности: именной капитан типа Уильяма Хелси, Ямамото Исороку или Н. Г. Кузнецова требует дохера юридического согласования на использование образа, имени и т. д. (в *тех странах* с этим все очень сложно, да и в Эрефии *не так просто*); а вот анимешные девочки возражать не будут, им, в общем, **и не такое доводилось переживать**.
 - AL, хоть и самая долгоиграющая, но отнюдь не первая попытка впихнуть невпихуемое: были также оф. модификации Dragon, Arpeggio of Blue Steel и High School Fleet по мотивам одноименных китайских порномультяжиков, но, в отличие от Азура, не воскресают с завидной регулярностью.
 - В конечном счете под давлением ненавистников пришлось добавить галочку, позволяющую по желанию отрубить нахер все аниме-элементы в игре и не видеть их.

- **BBQ (барбекю, шашлык)** — общее название для тактик сжечь линкор (BB) множеством фугасов, вызвав 4 пожара.

- **Captain Bad Advice.** Маскот обучающих видео по игре, роль которого — совершать все мыслимые ошибки и заслуженно огребать пиздюлей в бою, тем самым показывая детям, как НЕ надо делать. От полного уничтожения его спасает Рыбка, превосходящая своего хозяина в интеллекте и, в отличие от него, весьма сносно управляющая кораблем. Ознакомиться можно [здесь](#), с наиболее частыми косяками нубов он знакомит очень наглядно и информативно.
 - В 2020 году на 1 апреля таки появился в игре как британский кэп.
 - Рыбку, кстати, официально зовут Fishy Lilfish OG. А во время космического события ее можно заиметь как немецкого капитана (что странно — ибо OG часто означает «original gangsta» на американской фене).

- **Deadeye (рус. Меткий)** - ставший мемом и символом патча 0.10 навык для линкоров. После переделки капитанских навыков, ВНЕЗАПНО сверхпопулярен стал означенный перк на меткость при снайперской стрельбе с синей линии, пришедшийся особо по нраву всяким Тандырам и прочим Славам. В результате бои на X на весь патч превратились в соревнование "у кого снайперских линкоров больше", а-ля артиллерия в Танках, только по 5-6 на команду. Как пригорело от этого у прочих классов, догадаться нетрудно.

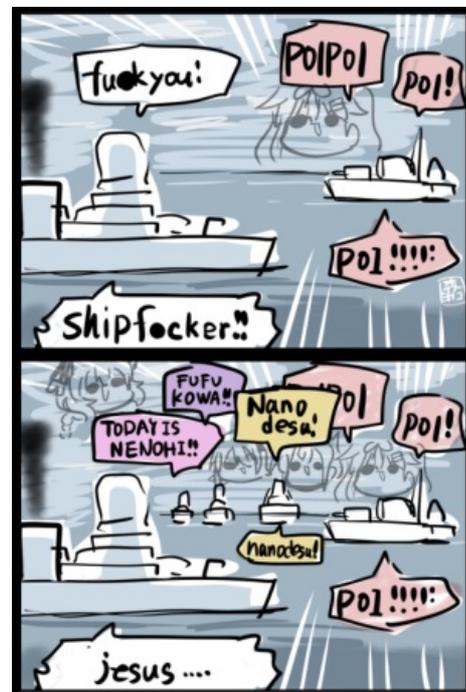


Судя по морде Рыбки, Кэп радуется несколько преждевременно

- **Eurobeat** — традиционное музло, накладываемое под монтаж видео с игрой. История не сохранила, кому пришла в голову идея монтировать ролики с уклонением от торпед, но выглядит этот танец кормой под бодрящие звуки весьма атмосферно. Чем больше торпед продинамил автор, тем громче будет музыка.
- **Fun and Engaging Game Mechanics** — ироничное название для добавленной в игру после заверений «а теперь мы будем добавлять веселые и увлекательные игровые механики» детонации погреба с боеприпасами, сиречь рандомного, никак не зависящего от игрока ваншота корабля (прямо как с Акаги и [Сорю](#) — одну из этих посудин потопили всего 5 самолётов, подорвав валявшиеся на палубе самолётные бомбы). Впоследствии были записаны сигналы, дающие иммунитет к ней, ибо Его Величество Случай.
- **IFHE** (*Inertia Fuse High Explosive, Инерционный взрыватель*). Капитанская абилка, порождавшая сотни драмы из-за своей обязательности на целом ряде корыт: превращала фугасные снаряды у десятков судов из неспособных пробить даже картонку в неостановимое оружие разрушения, соответственно, без нее эти самые корабли были нежизнеспособны в принципе. Теоретически у нее был штраф к поджогам, но на практике плюс к пробитию перевешивал жалкие 3% потерь. Особенно весело, когда масенькие пухи эсминцев с ИВ уравнивались по пробитию с могучими орудиями крейсеров. Спустя много патчей, способ избавиться от этой абилки нашли, но он просто превратил в бесполезное говно подопытные суда и, собственно, сей скилл, оставив на всю игру ДВЕ линейки, которым он реально приносит пользу.
 - Тем временем итальянские и британские крейсера смотрят на нее с плохо скрываемым троллфейсом, так как в принципе не имеют фугасов и экономят тем самым 4 очка. С другой стороны, долбаный overpen.
- **Japanese Destroyers have guns?** — стеб над стереотипом, что у японских эсминцев настолько херовые пушки, что их как будто нет вовсе. Впоследствии после появления сего мема [WG](#) забабала альт. ветку стрелючих японских эсмов, которые даже могут в кого-то прицелиться и попасть.
- **Just Dodge** — универсальный ответ на жалобы о том, что (вставить название типа вооружения) отрывает по пол-лица (вставить название класса) и потому его срочно надо нерфить. Поскольку размазывание эсминца авиацией / линкора торпедами / крейсера ББ обычно следует за эпическим проемом по технике безопасности (включить ПВО, влезть без просвета, встать бортом), то есть происходит по долбоебизму игрока, а не по причине несбалансированности, то и совет страдающему один: ну ты хоть немного-то маневрируй, а не стой столбом, чтоб в тебя не попадали!
- **Little White Mouse** (*Белая Мышка*) — малоизвестная на отечественных форумах, но популярная на американских обзорщица новых кораблей, на пару с Лертом непререкаемый авторитет и эксперт в спорах с разработками. Перед каждым новым запуском продельывает по одной ей ведомой схеме оценку корабля так, будто исследует не игру, а настоящие судно, с кучей неведомых графиков, выводением стратегий использования и прочими свистелками и перделками. Статьи на оф. вики в английском варианте состоят из копипаста ее творчества чуть более чем целиком. Заодно имеет весьма едкое чувство юмора, что отлично видно, например, по ее описанию [эсминца «Охотник»](#).
- **Paravane and propguards** — локальный мем Реддита, возникший от бесконечных вопросов типа «что это за фигня на корпусе/палубе %ship_name% и зачем она нужна?» от не шибко разбирающихся в корабельном деле собратьев. В конце концов на любые подобные вопросы стали просто отвечать «это [параван](#) и защита гребных винтов» (даже если в кружок на скрине обведен радар или вертолетная площадка). ЧСХ большинство людей этим объяснением вполне удовлетворяются, видимо, не так уж им и был интересен ответ по существу.
- **POI!**. Локальный цугундер американского сервера, традиция при игре на японских эсминцах сопровождать стрельбу выкриками «poi!» (в каком-то смысле употребление аналогично [Kekeke](#)). Особенно ценится при криках во время стрельбы из дымов или из-за острова, будучи произнесенным раз, не останавливается до конца боя. Происходит оно от [вербального тика Юдаши](#), персонажа азур--- ан, нет, игры и аниме [Kantai Collection](#). Популярность дошла до того, что есть несколько модов, позволяющих нацепить на японские корыта ее портрет, флаг и прочие свистелки, а звук приделать к озвучке командира. В самой игре одноименный эсmineц появился только в 2019 году, но его роль с успехом играл систершип Shiratsuyu, при игре на коем частота использования «poi!» достигает 99%.
- **Russian Bias** (*русская предвзятость*), он же **BALANS** — убеждение иностранных игроков, что русскоязычные разрабы подсуживают имбостаты советской линейке и занижают ТТХ прочих. Родилось от вполне реальных имб в списке флота СССР, хотя почему-то игнорируется наличие таких же имб в остальных. Тем не менее, живо и поныне, особенно после

появления откровенно имбовых Смоленска, Владивостока и Кремля. А самое смешное, что диаметрально противоположное убеждение нередко проскальзывает в странах СНГ.

- ЧСХ определенная правдивая основа в меме есть, в том плане что до русских Секретных® Документов™ добраться проще: как следствие, у флота СССР самый маленький процент кораблей сделаны по додуманным Лестой чертежам. По *нереализованным* — да, больше половины, но по *недорисованным* — аж целых полтора корабля на весь флот.
- **Seal Clubber** (*убийца бельгов*). В англокомьюнити заменяет общеВГшный термин «педофил»: ветеранский игрок, любящий поубивать нубье читерскими кораблями на 1-4 тире (иногда и 5-6, благо опций достаточно).
- **Shortlists**. Мем англоязычного сообщества, рожденный новогодними ящичками (теми самыми для добычи редких корабликов). Формально ящички должны (с определенным шансом) давать случайный корабль из списка. На практике, разумеется, шансы выролить дешевый выше, с чем игробаза свыклась, тупо выкупая более дешевые и затем получая более дорогие; но с приходом 2020 года выяснилась любопытная деталь. Помимо плюса к дропу дешевых судов, также ввели принудительный дроп заготовленного списка, если у игрока их нет, где первым пунктом стоял **Адмирал Макаров**. Получив что-то из шортлиста, продав его и открыв следующий ящик, игрок со 100% вероятностью получает его же. Раскусив схему, игроки подняли крик, за что в Твиче начали автоматически банить за употребление в чате слов *shortlist* и *makarov*.
- **Shift-F12**. Стандартная команда в чате, наряду с прочими «эфками», позволяет послать в эфир случайно выбранное ругательство (языков поддерживается немало, от русского-английского-немецкого до японского и китайского). В чат, естественно, идет бессвязный набор символов, а вслух либо запикивается матерщина, либо вставляется некая «цензурная» брань («*by Neptune's beard!*»). Для пущего эффекта можно сопроводить гудком (N). Как нетрудно догадаться, это самая популярная из команд у большинства игроков, ибо позволяет и выражать целый спектр эмоций, и забивать бесполезным мусором канал.
- **Shimapan**. За сходство с одноименной расцветкой **триселей** одного прозвища удостоился универсальный камуфляж «**Дух океана**». В русском сообществе известен как **матрас**.
- **Soon™**. Мем американского форума, родившийся в результате мурыженья сверхтяжелого крейсера Alaska: анонсированная аж летом, была перенесена несколько раз и в итоге в декабре в блоге разработчиков было размещено сообщение: «крейсер IX уровня Alaska готов и в скором времени будет доступен». Очевидно, готовность не стала критерием выпуска, а «скоро» в понимании Лесты — это «через три патча», потому что свет этот корабль не увидел даже к следующему сезону ранговых боев (которые и должны были быть на IX уровень). А разгадка одна: отбалансировать Аляску за полгода так и не смогли, надругаясь над всеми ее статками по очереди и в итоге все равно выдав имбалансный корабль, давать который в разгар сезона было бы узаконенным читерством.
- **WASD Hack** — сленговое название для маневрирования посредством хаотичной смены направления и скорости (галсы) путем нажатия на кнопки WASD в случайном порядке. На ряде эсминцев, самолетов и крейсеров позволяет с высокой вероятностью уворачиваться от залпов врага даже в чистом поле. Название происходит от мнения могущих лишь в прямой курс нубов, что такое маневрирование суть чит и хак, ибо не может честный человек так уклоняться. Техника оказалась столь действенной, что у ряда судов порезали набор и сброс скорости, лишь бы ее ограничить.
 - Справедливости ради, у игроков есть привычка в принципе вешать клеймо читов на все, что предполагает активную и сосредоточенную игру вместо однокнопочного ракования с одновременным просмотром на телефоне сериалов и чаем во второй руке, будь то праща, маневры, клещи, постановка дымов для своих и засвет эсмов.
- **X никогда не будет** — мем еще времен Танков. Периодически WG выдает ответ на какой-нибудь вопрос в категоричной форме «такого в игре не будет никогда» (особенно весело, когда такой ответ выдает лицо, пришедшее в компанию только что и в игре имеющее боев так 500, считая тренировочные). В переводе с девелоперского на русский чуть чаще чем всегда означает «будет, но позже», как это произошло с премиум-кораблями IX и X уровней (в том числе за **бабло**), подводными лодками, сталью вне ранговых-клановых боев и за ежедневки.
 - Братом по крови этого выражения является фраза «Время X еще не пришло», подразумевающая, что X (как правило, выведенный из игры корабль) обязательно вернется. Однако за всю историю проекта еще ничто, подвергшееся такой характеристике, обратно в игру введено так и не было.



Суть poi

За кого плавать будете?

«Какие корабли?!»

— Зеленый слоник

Сорта посуды

В игре всего четыре (позднее пять) типов судов, ибо даже если какой-то корабль сливает в экстазе все существующие классификации, его все равно определяют как одно из. Внутри классов они дополнительно условно делятся на подтипы, и срач, считать ли какую-нибудь Аляску тяжелым крейсером, легким линкором, линейным крейсером или вообще отдельным подвидом, может возникнуть в любой момент. Вдобавок периодически появляются корабли, насилующие логику своего класса напрочь, например, эсминцы без дымовой завесы, линкоры с торпедами, крейсера без ПВО, снайперские линкоры, ПВО-эсминцы, гибриды авианосца с крейсером и т. д.

Эсминцы (*Destroyers, DD, треугольники, lolibotes*) быстры, мелки, хилы (однако недооценивать их не стоит: благодаря особенностям игровой механики изредка могут принять взрывчатки на борт больше, чем весь их собственный боезапас, и выжить). Орудиями весьма скромны (хотя есть исключения) и атакуют прежде всего торпедами, способными при попадании разорвать пополам даже Ямато. Чтобы враг их не расстрелял еще на подходе, имеют очень маленький радиус заметности, а когда они уже тут, уклониться от «рыбок» будет весьма нетривиальной задачей. Кроме того, почти все несут дымовые завесы (скрывающие не только их самих, но и другие корабли), а если добрый союзник подсветит — могут из облаков же и стрелять абсолютно безнаказанно. Тем не менее в бою с опытными игроками, а не раками из рандома эсминцы обычно не выебываются и захватывают точки, пользуясь своей незаметностью, а в бой без крайней необходимости не лезут.

Крейсера (*Cruisers, CA*) составляют костяк команды и разновидностей имеют больше, чем пальцев на руках. В зависимости от закачки, могут иметь лучшую ПВО, кошерные стелс и скорость, но чаще полагаются на средний калибр и скорострельность. Многие заодно несут и торпеды, зачастую умеют палить поверх рельефа навесом, немало удивляя нубов снарядами из ниоткуда. В «честном» бою, естественно, живут до первого залпа, но при определенном везении могут расстрелять и корабль классом побольше. Тем не менее главная их задача — прикрытие эсминцев (которые первые в очереди на дно), просвечивание радаром и гидроакустикой спрятавшихся врагов и заслон ПВО — словом, затыкание собой дыр в работе более узкоспециализированных ролей.

Линкоры (*Battleships, BB, броневанны*) особо любимы новичками: они большие, страшные, не умирают от любого чиха, а их залпы, если попадают, сносят все, что меньше их самих. Тем не менее играть ими хорошо на самом деле невероятно тяжело, так как перезаряжаются они 20-35 секунд (за это время уважающий себя крейсер выстрелит 3-7 раз из каждого ствола), медленно ползают и поворачивают, для правильного принятия урона нужно вертеться к врагу носом (блокируя свою же стрельбу), а размер и слоупочность делают их любимой мишенью как торпед, так и авиации (как, собственно, ИРЛ и было). Многие нубы считают, что бронепояс делает их неуязвимыми, и радостно кидаются в лобовую атаку, поворачиваясь бортом для залпа: в нормальном бою же линкоры тащатся позади и выцепляют все, что неосторожно повернется к ним под нужным углом. Кроме того, несмотря на размер, обычно плохо защищены с воздуха и снаряды у них летят с нехилым разбросом (ИРЛ было наоборот), поэтому попасть в движущуюся цель требует немалого мастерства, и без эскорта крейсеров линкор живет недолго.

Авианосцы (*Carriers, CV, плоские, петухи, курятники*) считаются самым сложным и адовым классом, играло ими до 8.0 аж несколько процентов людей, а в одном бою даже ДВА авика на сторону встречались очень редко. Как глупый пингвин, робко прячут здоровую тушу в утесах, в атаку отправляя разнокалиберные самолеты, с воздуха поливая зазевавшихся врагов бомбами, торпедами и прочими непотребствами. В теории авик должен поддерживать команду, светить эсминцы, разведывать карту и не давать врагу подходить ближе; на практике авики занимаются яростной охотой друг на друга, соревнуются в числе сбитых самолетов, бомбят все и вся, нередко торпедируя своих, и тупо набивают урон по вражеским линкорам. К 8.0, слегка охуев от дисбалансной помойки, в которую после каждой попытки пофиксить ее превращался любой бой с участием авиации, разработчики обрезали им многозадачность и выдали прицел, как у остальных, с управлением не столько кораблем, сколько самолетами напрямую (да, с рулением, заходом на крыло и ручным сбросом).

Подводные лодки (*Submarines, SS*). Их просили ввести в игру с самого начала (периодически разрабы троллили игроков вроде [вот этого корабля в игре](#) и демо-версии на Хеллоуин 2018), но руки дошли только в 2020 году выпустить в отдельном режиме (памятуя скандалы с авиками, поначалу решили загнать в резервацию). После перепила, планировалось супернезаметное нечто с самонаводящимися торпедами и игрой от погружения-всплытия; как быстро убедились на тесте, в попытках не сделать самонаведение имбой, (*спойлер*: его сделали ебически сложным и ненадежным, зато от ВНЕЗАПНОГО всплытия и засаживания в упор защиты у нормальных кораблей нет вообще). Впрочем, как и в случае с новыми АВ, непривычность геймплея это дело наживное, наконец появилось нечто способное кошмарить авики, да и против остальных классов при прямых руках оно весьма и весьма безнаказанно-эффективно.

- Если что, ИРЛ подлодки в сражениях как таковых участия не принимали, а если бы и принимали,

бомбить их под обстрелом ни один корабль бы не стал: в открытом бою держать на палубе глубинные бомбы означает взлететь на воздух при первом же попадании вражеского снаряда. Вдобавок броня у них тонкая, а вооружения, помимо торпед, особо нету (впрочем, хитрые япошки однажды забабахали [подводный авианосец](#), так что проекты-то были, просто не дожили до выпуска).

(спойлер: [Дельфиноносцы](#). Первоапрельский розыгрышный класс, для которого не поленились [нарисовать модель](#).)

США и Пан-Америка

ПВО, ПВО, ПВО, **ПВО!!!** Самая многочисленная ветка, что как бы отражает ориентацию ЦА (в США на военно-морском флоте помешаны так же, как в бывшем СССР на танкострое). Имеют все четыре типа кораблей, огромное количество премиумных судов, почти без придуманных. Все корабли неплохо отбалансированы, что тоже добавляет им привлекательности в руках нуба, довольно скорострельны и очень, очень бодро обороняются от атак с воздуха, с чем у остальных наций есть некоторые проблемы. Взамен получают универсальность (читай, все, кроме основной роли, делают одинаково плохо) и никакущие второстепенные орудия.

Значимые посудины:

- **Missouri** (*Big/Mighty Mo, Freemium, More Money, Misery, Trump Wagon, USS Money Printer*) — пожалуй, самый знаменитый американский корабль времен Второй мировой (на борту корабля капитуляцию Японии подписать — это вам [не хрен собачий](#)). Поставляется с боевым коком на борту — отсылка на фильм 1992 года «Захват» с Сивым Сигалом. Исключительно ценится задротами, но не за боевые ТТХ (та же Айова, только с радаром, между прочим, единственный линкор с этой абилкой на всю игру), а за абсолютно омскую формулу расчета денежной награды за бой. Даже в руках нуба гребет серебро лопатой, по полмиллиона, а то и миллиону за бой. По этой причине вырезана из игры, кто не успел, тот пролюбил.
- **Worcester** (*Wooster, Rooster*) — был бы самым обычным легким крейсером, пусть и силен засветить и своими хилыми пушками заспамить любой эсминец... Если бы не был королем ПВО. Смерть с косой для всего, что летает, способный в одиночку сожрать всю авиацию врага раньше, чем та подлетит на расстояние сброса бомб. Припарковав Вустер рядом с вражеским авианосцем за островком, можно слушать потоки отборного мата, так как его самолеты не смогут даже взлететь.
- **Black** (*ИРЛ, между прочим, номер DD-666*) — предмет понтов любого профи-игрока, эсминец с РЛС. На практике это означает, что, сидя в дыму, он видит чуть более чем все на много километров вокруг, за счет чего взять его сюрпризом невозможно, а сам он может подкрасться куда угодно и задавить авторитетом. Выдается только за очень много заслуг в ранговых/клановых боях, впрочем, реформа арсенала, упавший ценник и халявная сталь позволили им обзавестись даже относительным нубам. Примечателен также одним из самых медленных торпед в игре: в буквальном смысле дольше плывут до максимальной дальности, чем перезаряжаются.
- **Kidd** (*KFC*) — Китакадзе по-американски. «Флетчер», с которого сняли один торпедный аппарат (а оставшийся перезаряжается издевательски долго) и воткнули кучу 40-мм пушек, плюс разогнали до 38 узлов. И без того мощная зенитная артиллерия усугубляется заградительным огнем ПВО и ремонтом, поэтому корабль представляет собой натуральную косу смерти для авиации и может цинично издеваться над авианосцами противника и заказывать нагетсы в общем чате. В остальном — типичный американский эсминец с долгими дымами и хорошими фугасами.
- **Enterprise** ([надм. «Введите Цену»](#), also, [NTRprise!](#)) — самый обвешанный наградами корабль за всю Вторую мировую (не путать с тезкой 60-х), в игре — премиумный авианосец с хлипкими, но очень многочисленными и zelo злыми элитными бомбардировщиками. По сей день считается лучшим выпиливателем немецких линкоров в игре. ИРЛ доставил разносом сразу 3 японских авианосцев (алсо, +1 стелс-пловец с разведанными «посадка у Зеро — говно, авианосцы точно меньше делать не будут»). Антонимом является **Saipan**, полная противоположность: бомбардировщики лучшие на уровне, но их мало, а торпед ему не докладывали сроду.
- **Alabama** (*Алла, Бама, The Lucky A, Black Betty*) — аналог Тирпица для США, тренировочный линкор для новичков. Шустрая, маневренная, больно бьющая, а на том расстоянии, где нуб может попасть хоть во что-нибудь, ее разлет на большей дальности уже не играет роли. До кучи хорошо защищена от самолетов и торпед, обламывая авику и эсмы своего тира. При выходе особенности конструкции бумерангом ударили в лоб игрокам, породив эпический фейл баланса: ИРЛ у Алабамы двойная цитадель (чтобы если попадут, то не сдетонировало все сразу), но в игре это означает не страховку, а в два раза большую мишень. Во имя играбельности было выпилено и заменено на стандартную американскую коробку.
- **Puerto Rico** (*Puerto Rich, Pay-to-Rico, PR Nightmare, PR Disaster, Alaska-2*) — новогодний кораблик о 2019—2020 году, породивший драму способом ввода. С помпой был анонсирован как уникальная механика строительства с нуля на верфи игрока: вкладывание денег или усилий в обмен на



Кейси Райбек не дремлет

постепенное **собрание по деталькам** в реальном времени, с демонстрацией обклеивания запчастями (моделист одобряет, сколько это рисовали моделлеры ВГ — одному Сотоне ведомо). Почитав описание, задроты привычно потеряли лапки, ожидая традиционное «кто хочет, берет бесплатно, посидев все задания, кто не хочет — кидает немножко денег и получает досрочно», тем более что анонсы были написаны именно так. По выходу же выяснилось, что директивы на корабль невыполнимы в принципе: от увиденных чисел в квестах даже у бывалых игроков челюсти отвисали, ибо сделать ЭТО можно было только просидев перед компом все праздники от заката до рассвета, да и то с помощью 100500 бустов за бабло. В переводе на русский язык: заплатить по-максимуму, удрочиться до самого Нового Года и только тогда *может быть* будет получен приз... Ну или уплатить за него стоимость всей новогодней попойки. По замыслу ВГ, сие корыто должны были получить 3000 человек *на весь мир*, но задротам об этом сказать забыли. Результат: обманутые ожидания, слезы, вопли, шквал критики, официальные извинения.

Япония

Торпеды, торпеды, торпеды, **ТОРПЕДЫ!!!** Серьезно, как и ИРЛ, именно торпеды — лучшее, что есть у японцев. Неспособные в войну сравнять счет по сумме длин, хитрые имперцы наворачивали все фаллометрией, а свои «лонг-ленсы» делали на совесть, а не как остальные нации, у которых шанс срабатывания магнитного детонатора в 50% считался пристойным аж до 1943 года. В игре вешают торпеды всюду, куда они влезают, и имеют очень злую авиацию (тоже с торпедами), а также умеют эти самые торпеды перезаряжать мгновенно, заваливая противника с первых секунд со всех сторон. К сожалению, **камикадзе** японцам не завезли, и при каждом поднятии этой темы разработчики клятвенно заверяют, что никогда такого не будет (*спойлер*: но сбитый самолет, если вдруг упадет на противника, ебашит не хуже фугасного снаряда).

До версии 8.0 истребители на японских авианосцах, при соответствующей закачке, были абсолютными терминаторами (не только превосходя все американские, но и давя их числом, хотя ИРЛ было с точностью до наоборот), за счет обрезанного числа бомбардировщиков. Это давало богатейший простор для троллинга, так как при встрече с таким авианосцем «сам не летаю и вам не дам» американец зачастую не мог даже высунуть носа за середину карты.

Значимые посудины:

- **Yamato / Musashi / Shikishima** (*Яма, Hotel, Ya-Ma-TOOOO!, Ва́йфу / Smuggler, Torp Magnet, Муся / Чика, Яшма, Калибров-больше-460-в-игре-никогда-не-будет*) — символы имперского величия на море и рекордсмены: так, 460 (а у Шикишимы аж 510) мм пушки благодаря дивному правилу overmatch немало удивляют привыкшие к своей неуязвимости корабли с носовыми щитами в 32 мм... Если, конечно, японское чудо успеет свои стволы развернуть, а делает оно это ой как неторопливо. 55% защита от торпед, в свою очередь, немало удивляет привыкших к своему огромному урону торпедистов: ИРЛ у обеих кораблей были, с одной стороны, действительно очень хорошие ПТЗ, но и слабых мест в них было достаточно. За счет этого нежно любимы упорными, но не очень скилловыми капитанами, давая им идеального бегемота, способного снести с 15 км и ближе все, что не спрячется и не сбежит.
 - **Shinano**, третий в серии, ИРЛ был переделан в авианосец, но в игру не попал — в условиях концепции 1.0 он бы тупо терял все самолеты на третьей минуте боя, и вместо него отыгрывался бумажный **Hakuryu**. Однако с приходом 2.0 таки начал делаться, благо нарисован был давно, а фаны просили его все три года.
 - Мусаши стал источником мема **899**, а именно отряда из авианосца и двух Мусась (авик 8 и два линкора 9 уровней, откуда и название), спецом заточенного под вынос на второй минуте вражеского авианосца (засвет + залпы обеих ЛК), что вызывает у команды оногo закономерное **пылание кормы**.
- **Kitakami** — лютый хтонический пиздец времен альфа-теста и единственный корабль, который игроки считали опаснее для своих, чем для чужих. Предсказуемо прожил несколько дней, прежде чем был бессрочно снят и отправлен в вечную переработку. Обычный мирный японский крейсер со средненькими показателями по всем фронтам... и СОРОКА торпедными установками на двух бортах. Едва вплыв в район боевых действий, мог заспамить обе стороны конфликта так, что из присутствующих мало кто спасался.
 - ВНЕЗАПНО возвращен в продакшн в 2020 году, с переездом на X; ЧСХ за прошедшие года вместо убийцы союзников стал неконтримым кошмаром, на супертесте Леста жалобно просила «не брать в отряд 3 Китаками, ну пожалуйста». Судя по проскальзывающим на стримах намекам, может даже и не взлететь, но время покажет.
- **Shimakaze** (*Шима, Шмаракса, Slutmakaze, Skillkaze, Trash*) — живой наследник Китаками, ебически хуевый во всем, кроме торпед и заметности, эсминец X тира. Годен для всего одной тактики, которая при правильном применении обрекает на поражение врага, а при неправильном своих: выпустить свои 15 торпед за 3 секунды, создав движущуюся волну длиной 20 км, сметающую все на своем пути, при этом сама Шима даже не вылезает из стелса. Для такой стрельбы нужен **Mad Skillz**, и логично, что у большинства игроков его нет. Антонимы — **Harugumo** и **Hayate**, способные и пострелять как



следует, и нормально выжить под огнем и все равно умеющие выпустить за 10 секунд целых 12-20 торпед — но хотя бы не на полкарты.

- **Azuma / Yoshino** — история сражения историчности и жадности. Добавить в игру Азуму хотели довольно долго, с прицелом на X тир, ибо проект В-65 должен был стать таким же нагибатором на море (ИРЛ и в игре), как и Ямато. Но вот беда: по историческим параметрам при конвертации статов он на X тир не лез! Выход был либо спускать на IX, где он был бы уже не так символичен (хотя был бы адекватным ответом Кронштадту и Аляске), либо класть болт на историчность и срочно наращивать ему броню и калибр. Естественно, в итоге победила дружба и корабль был исполнен в двух вариациях: условно-исторический IX (*спойлер*: на редкость скучное корыто, но при прямых руках фугасный терминатор на дальних дистанциях) и беспредельный X под новым именем.

Германия

Броня, броня, броня, **БРОНЯ!!!** Хваленое немецкое качество у этой нации очень странное и распространяется в основном на бронебойки, защиту (исключительно жирные борта, палубы и носы, огромный запас прочности, маленькая цитадель), второстепенные орудия и гидроакустику (прослушивают воду далеко и долго, за счет чего узнают о подкрававшихся торпедках едва ли не раньше, чем те упадут в воду, а хитрозадые эсминцы видят противника прямо из дыма). Взамен имеют низкий калибр пушек, которыми если и попадают, то недалеко и нефатально — но зато быстро прицеливаются и заряжаются, а крейсера еще и поддают торпедками. Выезжают в ближнем бою, где у остальных наций убийство противника — повод для анекдота.

Поскольку последние поколения немецких кораблей не были не то что построены, а даже нарисованы толком (война кончилась к чертовой матери, покуда немцы дорабатывали свои [оружия победы на морях](#)), IX—X уровни являются по большей части плодом фантазии разработчиков, составленными из кусков чертежей от разных проектов аки монстры Франкенштейна. С 2020 года реализована еще и мечта Рейха об авианосцах: теперь у Германии есть ветка, сделанная из корейского рандома и бронебоек, вместо охоты за мелкими эсмами помогающая крейсерам.

Значимые посудины:

- **Bismarck / Tirpitz** (*Biscuits, Тирпиц для бедных / Torpitz, Derpitz*) — близняшки и самые знаменитые из реально существовавших линкоров Германии в войну. На борту исследуемого Бисмарка начинал выполнять свое задание [Непотопляемый Сэм](#); Тирпиц же зело популярен у нубов за высокие показатели и доступную цену в магазине. В ближнем бою сеют смерть всему живому (особенно Тирпиц, так как укомплектован торпедками), а застрелить их до подхода в упор еще надо суметь: очень резво плавают для своих габаритов и при хорошем повороте почти неуязвимы для сверстников. Как и ИРЛ, недолго живут при встрече с вражеской авиацией и чуть чаще чем всегда заканчивают бой вверх дном, дословно воспроизводя историческую гибель. Стреляют недалеко, но с учетом описанного, это уже не их проблемы: даже эсминцы, традиционно овладевающие линкор, редко когда суются в ближний бой с близнецами.
- **Graf Zeppelin** (*Led Zeppelin, Граф, Дирижабль*) — авианосец со сложной судьбой, ИРЛ так и не поучаствовавший толком в бою, а в игре пробывший в продаже аж ПЯТЬ дней. Эталон выпуска неготового, неоттестированного и, главное, непродуманного корабля, получив который немногочисленные покупатели вспомнили много интересных слов на русском, немецком и английском: авианосец без торпедных бомбардировщиков, зато с прикрученной за каким-то хреном гидроакустикой (видимо, чтобы красивее совершать роскомнадзор и не позориться) и ВНЕЗАПНО ПМК, позволяющими навалить эсму на точку. Даже Белая Мышка, привычная ко всему, при виде ЭТОГО велела [затопить поглубже](#). Из плюсов — настоящие «Юнкерсы» (они же Stuka) на палубе, при хорошем прицеле ваншотящие все, что попадет под раздачу, с расово верным звуком... Вот только попасть этими самыми Штуками было невозможно, ибо от сброса до взрыва проходит 9 секунд. В 8.0 был причесан, приведен к кошерному виду и стал боеспособен, но клеймо осталось.
- **Konig Albert** (*Fat Albert, Lil Konig, Imperator Nikolai II*) — аналог Николая I (см. ниже) для Германии, только на III тир, предсказуемо снят с продажи нахер и вернулся только аж в 2020 году на летнюю распродажу. На своем тире валит корабли направо и налево, благо укреплен по самое не балуйся, а пушки у него на тир выше. Иногда вызывает путаницу с кораблем **Konig**, исследуемым линкором V тира.
- **Manfred von Richtofen** (*Манька, Рик, Фон, The Red Baron*) — апофеоз немецкого авиастроения, задумывался как отход от традиционной схемы «кошмарь эсминца, сука» и по итогу воплотивший «кошмарь вообще все». Именование в честь немецкого летчика, набившего 84 фрага к 25 годам жизни, оправдывает целиком и полностью. Несмотря на очень узкую специализацию каждого типа самолетиков, сжирает у любого класса (включая вражеский АВ, чего не было 1.5 года) по пол-морды за заход, причем благодаря бронебойным ракетам и бомбам, этот урон не чинится. Результат — злобная машина унижения, особенно в ранговых боях, против которой вообще не работают типовые тактики, с обзором на пол-карты (спасибо скорости) и приемлемым захватом точек (спасибо ПМК).
 - А чтобы было совсем весело, в апреле 2021 к нему подвезли подвариант **Max Immelmann**. Юмор в том, что именно сей курятник был сделан согласно требованиям истеричных диванных экспертов «уберите у петушары запоменного свет и не давайте портить игру эсминцам». Результат — плоский, с троллфейсом полностью игнорирующий эсминцы и подсвет целей, зато набивающий по крупным целям сотни тысяч урона даже левой задней ногой — ну а фиг ли, что

ему еще делать, а баланс соблюден. То есть в общем-то нытики получили именно то, что хотели... И взвыли от «токсичности» плода своих причитаний, ибо новые прыгучие бомбочки и торпедные веера как раз повторяют авики до 8.0, а именно ночной кошмар ЛК и многих КР. За что боролись, на то и напоролись.

Великобритания и союзники (Содружество, Канада, Австралия)

Ремонт, ремонт, ремонт, **РЕМОНТ!!!** Очевидно, все корабли штатно комплектуются бригадой злых разнорабочих, ибо чинятся намного быстрее (и эффективнее) остальных, легким движением руки прибивая на место оторванный кусок корпуса в полсудна. Помимо того, единственные умеют пускать торпеды не веером, а потрубно, потенциально кладя их одна в другую методом Робин Гуда и при попадании устраивая врагу феерический фейерверк. Сюда же крейсера, у которых есть дым, но нет фугасов (точнее, бронебойки совмещают черты обоих типов снарядов, хотя ИРЛ было наоборот — на фугасы вешался колющий наконечник). Британские эсминцы, к тому же, оборудованы многочисленными короткоживущими дымами, но не имеют форсажа. И если Джервис - практически лучший эсминец 7 тира, то на верхних уровнях тормознутость кораблей становится для них фатальной.

С 2019 года наконец восстановили историческую справедливость и стали третьей (с половиной) нацией с авианосцами.

Значимые посудины:

- **Dreadnought** — упомянут только из-за значимости в истории кораблестроения, по сей день в честь него называют всякую огромную, ебически мощную технику в фантастиках типа **Warhammer** или **Red Alert**. Первый корабль типа имени себя, где зональная броня и массивный главный калибр вытеснили тонкую обшивку, монолитное железо и кучу мелких орудий по периметру. Несмотря на забагованность (отключенный камуфляж) и херовые ТТХ (тот же Беллерофонт, только хуже), символичен для коллекционеров.
- **Hood** (*HMS, Her Majesty's Submarine*) — тот самый корабль, что ИРЛ пытался взять на понт «Бисмарк», но в награду за смелость получил фаталити ваншотом. В игре имеет волшебную кнопку «Заградка ПВО», при соответствующей вкачке мгновенно убивающую любой самолет, пытающийся его побомбить, до всех вопросов. Но главное — память о его заслугах, можно невозбранно повесить на него камуфляж, кой и был на корабле во время последнего похода (а также после одного, со следами пресловутого взрыва и долгого пребывания на дне морском). Строго говоря, ИРЛ был крейсером, но в игре записан как линкор.
- **Conqueror / Thunderer** (*Конь, Zombie, Mega-Zao, Canceror / Тундра, Тандыр*). Апофеоз английского линкоростроя и воплощение их тактики в едином лице. Помимо ремонта 40% корпуса за раз, отбалансирован явно через одно место: нет, сам корабль в совокупности не имба, но играть *против* него удовольствие то еще. Благодаря абсурдно высоким шансам на поджог, крупному калибру и огромной дальности ВНЕЗАПНО не ломится в атаку с бронебойками и не прикрывает своих, а херачит через всю карту фугасами, вжимаясь в противоположный угол. За такие финты коневодов одинаково уважает, ценит и хвалит как команда противника, так и своя.
 - Thunderer, к слову, изначально был первоапрельской шуткой Белой Мышки, решившей подразнить фанатов обзором на несуществующий корабль, однако идея доставила дизайнерам и была воплощена на деле.
- **Minotaur** (*Memetaur*) — один из самых популярных кораблей на Ты-Трубе. Очень своеобразный крейсер, с торпедами как у эсминца, дымом (при установке супермодификации — почти бесконечным), скоростью огня как у пулемета, ПВО как у маленькой крепости и резвостью наскипидаренного быка. Естественно, мгновенно сливается в руках нуба, но зато профи на нем умудряются подплывать к врагу вплотную, оставлять без половины авиации, забивать торпеды в любую часть всего, что не съебется, и расстреливать оставшееся безнаказанно, то прячась, то уворачиваясь.
- **Belfast** (*Белка, Залуна, OPfast, Cheatfast, Payfast, Belslow, Belfap*). Обязательный хотя бы раз на нацию ныне недоступный **pay-to-win**, читерский крейсер, укомплектованный *одновременно* всеми ключевыми расходниками (дым, радар, акустика) и фугасами, чтобы прятаться в дым, самому себе же светить, внаглую расстреливать к херам все приближающееся и в ус не дуть. За отряд «Белфаст-Флинт-Атланта» (компенсирующий слабости друг друга) можно словить крайне нелестных комментариев, чем и пользуются уважающие себя тролли и статодрочеры. В 2020 году выпущен в виде ремейка на 8 уровне, чтобы огрести от десятка.



Франция

Скорость, скорость, скорость, **СКОРОСТЬ!!!** Почти все корабли укомплектованы форсажем и ускорением перезарядки, благодаря чему первыми оказываются где надо, быстро вжаривают три залпа, пока противник еле расчехлится на один, поджигают все, что видят, а потом быстро оттуда **сваливают, покуда целы**. Как несложно догадаться, взамен французы хрупкие и калибром, как правило, обделены. Эстеты могут повесить на них белый флаг (например, GoNavy), а то и весь белый камуфляж.

Особо выделились французские эсминцы: обделены дымами и средствами обнаружения, имеют ПВО ниже среднего, далеко заметны, однако, начиная с 8 уровня, **ОЧЕНЬ** быстры, маневренны и довольно крепки, к тому же оснащены очень мощной артиллерией, заточенной под ближний бой, и скоростной перезарядкой. Торпеды неплохие, быстрые, но идут недалеко, огромный сектор поворота аппаратов позволяет стрелять практически в нос/корму, но побортное расположение не позволяет расстрелять сразу все. В общем, в хороших руках идеальны для дуэлей, а в плохих - **для убивания об стену**. Так что коронная тактика французов - лобовая торпедная атака или маневренный ближний бой с эсминцем (больше похожий на расстрел), а в качестве крайней меры - таран. В случае с одиночным противником бой обычно заканчивается его потоплением без получения серьезного урона, но если их хотя бы двое - чаще огребают уже сам лягушатник. Еще можно изобразить хорька в курятнике, вырлив на 50 узлах из-за угла и закидав толпу стоящих островодрочеров торпедцами (но нужно, чтобы кто-нибудь светил). Сотни **НЕНАВИСТИ** в этом случае обеспечены. А еще французы — единственные по нынешним временам, кто может компенсировать слабость ПВО скоростью и нагло переть на авианосец, не огребая от штурмовиков.

Значимые посудины:

- **Le Terrible** (*Graf Zeppelin 2.0, Ужасный*) — яркий пример того, что как корабль назовешь, так он и поплывет. Положил начало всей линейке извращенных французских миноносцев. В виде компенсации за отсутствие стелса получил адскую скорость в 53 узла, огромные пушки и ускорение перезарядки, но от разноса его это не спасло: корабль заклемили Графом-2 почти сразу.
- **Richelieu** (*Super Dunkerque, Richy, Кардинал*) — очень неплохой французский линкор, но интересен тем, что на него можно было повесить тематический камуфляж **Орлеанской Девы (кардинал Ришелье** в свое время вопрос Жанны и закрыл). Ныне честь возить даму переехала к коллеге по цеху **Gascogne**.
- **Jean Bart** (*Jean Fart, ЖаБа, Жандарм*) — первый в игре корабль 9 тира, который можно было невозбранно купить за бабло в магазине. С точки зрения самой игры, весьма годеен против ботов и нубов, так как обе башни размещены фронтально, позволяя палить в лоб, нагло поворачиваясь прямо носом к врагу. Против умного врага не работает, так как тот обойдет лягушатника в борт, а с учетом особенностей национального флотостроения, там Жану придет неиллюзорный полярный лис.
- **Le Fantasque** — Ле Террибль здорового человека, получивший вменяемую ПВО и не столь хлипкий. В прокачанном варианте и с опытным капитаном — лучший в игре корабль для PVP один на один. Благодаря скорости в 54 узла (под веществами) в атаке лоб закидает вражеский корабль торпедцами быстрее, чем тот сделает второй залп, а первым нанести ему существенный урон почти нереально. В бою с эсминцем ему поможет и ускоренная перезарядка: обычно этого хватает для быстрого разбора противника на части. Все то же самое, в принципе, можно делать и на 9-10 уровнях, но они куда более чувствительны к прямоте рук и тактической грамотности игрока.



Везите ближе, я ткну этих проклятых годонов мечом!

СССР

Калибр, калибр, калибр, **КАЛИБР!!!** Короли стрельбы, ибо шмаляют с рекордного числа стволов, далеко, мощно и точно. Все остальное у советских чудес техники весьма среднее и даже очень среднее (например, есть торпеды с дальностью хода в 4 километра, что в реалиях игры — «ближе только таранить»), но на расстоянии сумрачный гений русского флотостроения может залюбить что угодно. С появлением в 8.3 советских линкоров (традиционно, так и не построенных в реальности, но по **другим** причинам, нежели проигрыш войны) окончательно закрепили репутацию ветки с лучшей артиллерией.

Значимые посудины:

- **Его Императорское Величество Государь Император Николай I** (*Импрепатор, Impregnator, Furiosa*) — первая ласточка советских (точнее, тогда еще российскоимперских) линкоров, многими считается лучшим кораблем своего 4 тира. Практически неуязвим для крупных калибров, может палить с 3/4 стволов, вообще не подставляя бок под ответный удар, плевать хотел на окружение. Не сумевшие добыть вовремя часто пытаются самоутвердиться, указывая на невозможность выбить им цитадель и никакую ПВО, но с учетом тоннажа залпа и отсутствия на этом тире приличных авиков, ЕИВ мнение завистников **безумно интересно и крайне важно**.
- **Победа / Кремль / Слава** — советские линкоры X тира, в реальности и близко не заложенные (см. линейные корабли проекта 24), но когда это останавливало Лесту? Меметичность в том, что именно на них жадность в очередной раз провела реформу. В игре довольно много судов с альтернативным вооружением (как правило, разменивающим калибр на скорострельность или дальность хода торпед на перезарядку); фактически это позволяет игроку на одной платформе иметь 2-3 разных корабля по цене одного. Естественно, отдел маркетинга такой расклад не устроил, и начиная с Победы (позднее переименованной в Кремль) для альтернативного



оружия надо по полной цене докупать цельное корыто. В итоге на вооружении у игроков оказывается сразу два судна: ближнебойный Кремль, жирный и с артиллерией под прямую наводку, и хилый, но снайперский Слава.

- **Кронштадт / Сталинград** (*Пронштадт / Сталекрад, Stalinium*) — первые в игре крейсера, при взгляде на которые у игрока возникает легкое подозрение, что он ошибся с идентификацией класса: они здоровенные, вооруженные орудиями 305 миллиметров (обычным крейсерам и 203 миллиметра-то выдают только по большим праздникам), и размером-прочностью ближе к линкорам. За счет этого, как нетрудно догадаться, на средней дистанции овладевают любой другой крейсер, при этом могут все так же навалить эсминцу. Взамен с поддержкой справляются кое-как, а в открытом бою с настоящим линкором, как и ИРЛ, живут ровно столько, сколько времени он будет поворачивать стволы.
- **Ташкент / Хабаровск** (*Trashkent, Casai-Трамвай, Голубой крейсер / Хабар, Kebab, Physically Impossible*) — для тех, кого прет играть по-наглому, эсминцы, которые решили стать крейсерами. Универсальные поджигатели всего, с жирной прочностью, носятся как угорелые (Ташкент так почти 50 узлов, уступают в итоге только Терриблю), но видимые всем и вся. Заодно несут невидимые торпеды, в виде компенсации, бьют они в упор. Тем не менее считаются одними из самых профессионально-пригодных кораблей на всю игру и едва ли не предметом обязательного освоения для рейтингового игрока.
- **Диана / Аврора** — специально для жителей Петербурга. Первое выдается как бонус ко всему, к чему только можно (вплоть до бургеров в Burger King), второе покупается в магазине, даром что стоит в пешей доступности от офиса Лесты.
- **Михаил Кутузов / Смоленск** (*Миша, МК, Англичанин / Смола, Мыло, Курильщик, Smolester*). Когда слышится очередной вопль об имбанутости советского флота, в 90% случаев подразумевается (в зависимости от года на дворе) один из двух этих кораблей. На фоне защитного дыма, хитрожопых торпед и ПВО, усиленно поливают противника из 12/16 сверхскорострельных орудий, причем в отличие от всяких Флинтов и прочих Минотавров, пожары навешивают за полсекунды, позволяя при желании (а также поддержке своих) навалить любому другому корыту. Создавая Смоленск, разрабы пытались его понерфить относительно забаненного с продажи Кутузова, но даже с опущенным в днище радиусом стрельбы (со всеми модами, 19 км при базовых 13) и здоровьем получился ночной кошмар почти всех типовых тактик (*спойлер*: и засилье оно в боях чуть чаще чем всегда, отчего он был немножко убран к хуям). Особый ужас вызывают у немецких линкоров, огромное здоровье которых при 4 пожарах убывает со страшной скоростью.

Италия

Баланс, баланс, баланс, **БАЛАНС!!!** Легкие корабли с узнаваемой бело-красной палубой (ИРЛ была, чтобы свои же дятлы не бомбили), но ВНЕЗАПНО хорошо отбалансированные, отлично управляемые (едва ли не лучшие рули в игре), быстрые, незаметные и с дымом, позволяющим на полном ходу гордо ехать в лобовую атаку (*спойлер*: и таранить/торпедировать охуевающего от такой наглости врага). Сильны гибридными снарядами выесть побольше урона со всякой легкой шелупони, однако скорость поворота башен и скорострельность даже мелкокалиберных орудий никакая.



Самое ценное надо возить с собой

Также носят совершенно непроизносимые названия длиной так в 4-6 слов. Порождают небольшой срач на тему именования в честь городов, ибо итальянские традиции при детальном разборе просто набиты ВП, и 100% исторично называть корабли в новой линейке невозможно в принципе.

Значимые посудины:

- **Юлий Цезарь** (*Giulio Cesare*) — эталон корабля со статами на уровень выше. При всех недостатках, сырой и наглой мощью при вводе гнул все и вся, пока не был нахрен выведен из продажи.
- **Venezia** — апофеоз итальянского крейсероводства. С именованным капитаном получался сверхтяжелый крейсер, универсальный против всего, замаскированный и наглый. В рандомах популярности не снискал ввиду заточенности под командную работу, но ВНЕЗАПНО оказался страшным читом в боях кланов, где слабости закрываются своими.
- **Рим** (*Roma, Абрамович*) — линкор, получивший прозвище *Пивная банка* (*Beer Can*) за оригинальную форму дальнометров в виде алюминиевой банки, которая становится еще более абсурдной и выраженной с официальным камуфляжем от расового японца Кабаяши (и заодно дает бонусы выше стандартных). В 2020 году должен был получить альтернативную версию **Impero** с полубронебойками и дымом (на линкоре, да), кою ждали как предвестник собственно итальянской ЛК-ветки. Однако в последний момент что-то не срослось, кораблик был переименован в **AL Littorio** (голый и наглый клон Рима с аниме-камуфлом, лень было даже спилить имя корабля с таблички, не то что статы менять), и вывален с позором. Подгорание контрибуторов, надеявшихся и купивших прилагается.
- **Paolo Emilio** (*Pablo Emiliyolo, Паша Эмильевич*), — первый итальянский эсминец (по факту малый крейсер), на котором по всей видимости обкатали идею суицидального одноразового дробовика. Концепция "Могадора", доведенная до абсурда: жирная и сверхскоростная дрянь с дымом на полном ходу, способная прийти в гости к врагу и накормить 12 торпедами с 23к урона каждая. Опосля, разумеется, остается посреди стана противника с голой жопой, но для наглой лобовой атаки — самое

оно.

Пан-Азия

Стелс, стелс, стелс, **СТЕЛС!!!** Представлена почти исключительно эсминцами, в разное время подаренными хитрым китайцам всеми, кому не лень. С истинно китайским трудолюбием прячутся в дыму, где не обнаруживаются минутами, и довольно точно оттуда шмаляют в широкоглазых варваров. Если же прятаться помог кто другой, то и сами из стелса все отлично видят, ибо могут запастись читерскими (хоть и очень скоротечными) радарами вместо дымов. До кучи несут глубоководные торпеды, которые не бьют эсминцы, но зато не обнаруживаются, пока не подплывут на дистанцию, с которой уже не уклониться.



Из прославившихся корыт можно отметить крейсер **Irian**, близнец легендарно-имбанутого советского **Кутузова** (минус дым, плюс лучшие торпеды на уровне) с весьма упоротым камуфляжем в виде каменной птицы. Выход его совпал с отъемом старых авианосцев (отчего на руках у игроков скопилось возмутительно много золота), в связи с чем WG решило сыграть с подписчиками в **интересную игру**: пак контейнеров за трехкратную цену относительно реальной цены корабля. Квест действителен месяц, кто (не) успел, тот **лох**. Теоретически из контейнеров многое могло выпасть, и в результате 99% людей отдали весьма круглую сумму за одно судно, а 1% стали счастливыми обладателями призов на даже большие деньги (в нескольких случаях — больше, чем заплатили). House Always Wins и никакого мошенничества! А идея Лесте понравилась, и ровно та же участь постигла советский **Лазо** и американский **Benham**.

Пан-Европа (Польша, Швеция, Голландия, Австро-Венгрия)

Лулзы, лулзы, лулзы, **ЛУЛЗЫ!!!** Изначально целая страница персонально под Польшу, ибо Poland Strong!, но впоследствии развилась до мелких флотов, где на целую ветку не набиралось, и в конце концов превратилась в шведскую линейку (отдельный лулз в том, что анонсировали ее вскоре после линкора **Полтава**). В результате получились пан-азиаты наоборот: эсминцы без дымов, но внагляк ржущие над авиацией своей могучей ПВО, со сверхточными торпедами, ценой сниженного дамага и невозможности навалить линкору.



- **Молния** (*рас. польск. Blyskawica*) — очень пристойный и ИРЛ весьма гордый корабль, некоторыми по сей день считается лучшим эсмом на своем тире (на момент выпуска, в общем, так и было). Тем не менее гордо занимала свою страницу и одним своим присутствием разбавляла атмосферу разборок морских держав, пока ей не составил компанию...
- **Friesland** — после успешных экспериментов с французскими эсминцами-без-дыма решили пойти дальше и добавить в игру нидерландский эсминец без торпед (благо ИРЛ этот кораблик охотился на подлодки, а не гонялся за линкорами). В виде компенсации имеет самую большую скорострельность во всей игре и огромный набор расходников для толстого троллинга коллег по классу.
- **Smaland** (*Шмаль*, не путать со Смоленском) — шведский рыцарь короны, второй после Блэка неазиатский эсминец с РЛС, унижающий как другие эсмы, так и легкие корабли... Если, конечно, его сумеет купить, благо стал первым кораблем X уровня за свободу, аж 2 ляма. К сожалению, фирменные крылатые ракеты в бою снимаются (в порту видны), но и без них несколько выбивается из дизайнов 40-х годов. Выкинут из игры после того, как в клановых боях стал волшебной палочкой при прямых руках и вошел в обязательные сборки в каждой второй команде.
- **Ураган** (*рас. польск. Orkan*) — поняв, что бесчеловечные эксперименты в области стоматологии над европейцами можно ставить бесконечно, Леста сотворила арт-эсминец с ПМК, причем с радиусом стрельбы больше, чем заметность (и, до кучи, еще и с радаром, ремонтом и 360-градусными башнями, для вваливания другим эсмам). Правда, усиленный пиар забыл упомянуть что пушечка эта у эсминца не шибко могучая, и по итогу мало на что влияет (заменяя полезный торпедный аппарат), а вместо торпед у него обнимающиеся кролики с никаким дамагом, но удивить видавшего виды противника порой может.

Троллинг

Как и Танки, Кораблики предоставляют всем желающим множество путей добычи ненависти из ближнего своего. Те, что зеркально повторяют **танковые**, здесь не приводятся.

С выпрямлением рук

Как нетрудно догадаться, если играть хорошо, вам будет гарантирована ненависть и зависть противника. Чтобы этого добиться, потребуется не просто выпрямить руки на станке, но также знать особенности всех судов своего тира, тактики классов на популярных картах, и желательно ходить

WOWS SHOW! Пилотный выпуск | World of Warships
Ненаглядное пособие

в бой в составе отряда. Наилучшее место для понтов — рандом, так как в ранговых боях люди обычно привычные ко всему и на провокации не ведутся.

Авиация

1. Незаметно «по краешку» провести в тыл эсминец или бомбардировщики, поймав там авианосец врага, и почти безнаказанно его потопить или хотя бы отвлечь. Поскольку типовые позиции для авиов на каждой карте хорошо известны, вполне реализуемо при наличии развитого чутья жопой (плюс поняв примерное направление по возврату самолетов). Самый лулз, если в тщетных попытках защититься авик случайно попадет по себе своими же торпедами. После 8.0 достаточно трудно (так как ПВО авиков их весьма хорошо защищает), но выполнимо.
2. Вариант предыдущего, требующий помощи союзного линкора: засветить неподвижный авик, не подлетая слишком близко. Главное, чтобы партнер успел вжарить по нему, пока вы его подсвечиваете. Поскольку авики обычно ныкаются неподвижными, это довольно легко при наличии дальнобойной артиллерии. При мегаудачном тайминге противник успеет сказать вам, что вы лох, прежде чем его накроет залп.
3. Уебать эсминец авиаторпедами. В отличие от линкора, ему хватит нескольких попаданий (главное, бить как можно плотнее, чтобы не мог проплыть в просветах). Бонусные баллы троллю, если эсминец был вплотную к нему и уже мысленно отправил авик обратно в порт. При невероятном везении протаранить эсминец из-за угла: бедняга даже не успеет отторпедировать или сделает это слишком близко.
4. Вариант — попасть в эсминец уже после его ухода в дым, вычислив позицию по ПВО или по росту облачка. Вероятность сильно меньше 50%, но боль эсма можно услышать с другого конца карты.
5. Засветить эсмы на почти захваченных точках, повесив над ними истребители. Если в команде не идиоты, проживет он несколько секунд. Иногда эсм успевает спрятаться в дым — в этом случае отлично сработает выкуривание его оттуда торпедами или фугасами, но нужна очень хорошая интуиция в прицеливании вслепую.
6. Клещи. Вопреки расхожему мнению, делается даже после 8.0. Суть в том, что два захода торпедоносцев пускают торпеды под углом градусов 45-90 к противнику, естественно, с упреждением, с двух сторон. Повернув влево или вправо, враг увернется от одного залпа, но автоматом напорется на другой (а если продолжит тупо плыть прямо, то примет оба). На случай, если анонимус сам окажется в такой ситуации, спасение одно (*спойлер*: РЕЗКО сбросить скорость. Чем легче корабль, тем проще. Однако даже массивный линкор может остановиться как вкопанный, если в него влетит союзник — даже маленький эсм).
7. Выкосить всю авиацию противника истребительным патрулем. Умелые авики используют его как «люстру», чтобы подсвечивать врага для своих, но при удачной постановке, позволяет уничтожить целую группу в один клик.
8. Вывести авик на передовую — так, чтобы лететь было ближе, но прямой наводки у врага не было. Могучая ПВО авика не оставляет шанса оппоненту захватить небо. Если же игра свелась к «авик и партнер + только авик», подойдя вплотную, можно в принципе лишить врага шанса на победу.
9. С появлением немецких авиков стало можно эпично обламывать эсминцы, подошедшие близко к авику, нагло расстреляв их из ПМК.

Линкоры

1. Затопить врага в невидимости. При удачном выстреле вызовет поток вопросов, как его заметили. Мягкий вариант — потопить эсма, определив его позицию по трассерам, ибо многие считают, что в дыму их обнаружить невозможно.
2. То же, но влечь с корректировщиком огня залп по врагу, спрятавшемуся за островом. В ряде случаев даже позволяет остаться незамеченным самому. Благодаря особенностям баллистики такой выстрел почти гарантированно придется на палубу, с высоким шансом выбить цитадель.
3. Петляя, аки наскипидаренный кролик, уводить врага от своих куда-то в ебень (фактически выключаете их из боя, давая своей стороне преимущество). Один умелый «танк» может отвлечь 3-4 неумелых стреляющих, с радостным улюлюканьем палящих по нему и следующих за ним в никуда, особо не попадая и урона не нанося. Для дополнительного троллинга по достижении края карты развернуться и перещелкать их по очереди (для линкора по крейсерам вполне выполнимо).
4. Купить Ямато или Мусаси. 460 мм пробивает 32 мм броню под любым углом. Одним залпом можно вынести в лоб (или в жопу) любой корабль среднего размера, если рандом сжалится: главное, выпускать снаряды так, чтобы они прошли через нос/корму и прямо в центр.
5. Протаранить уже приготовившегося праздновать ваше убийство врага. Особо приятно, если у вас было процентов 5 прочности, а враг цельный: на дно уйдут оба плюс гарантированные ленточки за уничтожение/затопление. При особом везении потопить мелкий корабль, остаться в живых, получить ачивку.
6. Снайперская стрельба (20+ км, на некоторых кораблях и 26 берется). При очень развитой интуиции, закачке в снижение разброса и ювелирном глазомере (а также знании скорости цели, благо большинство тупо ставит на максимальную), можно рассчитать упреждение по врагу даже на предельной дистанции. Поскольку уже на 20 километрах 90% людей попасть прицельно не может, враг будет считать себя недосыгаемым, и тем эпичнее будет залп, угодивший аккуратно в центр корабля. Сдачи, что характерно, не получите. Высший пилотаж — попасть в маленький крейсер, а если рандом будет очень благосклонен, то можно и в эсминец.
7. На линкоре с большим числом орудий (12+, особенно любит эту тактику Монтана) въебать десяток бронебойных снарядов в легкий корабль, изрешетив его к хуям. Поскольку линкоры обычно херачат

бронбойками, которые по мелким судам наносят 10% урона, обнаглевшие эсмы и легкие крейсера поворачиваются к ним бортом; при удачном залпе с близкого расстояния такие персонажи быстро узнают, что «мало урона за выстрел» не равно «мало урона в сумме». Ну и заодно остаются без чего-нибудь важного, например двигателя или пары башен.

8. Вкачать таланты на ПМК. При хорошем выборе корабля и быстрой реакции можно с нескольких километров забить шапками эсминец (а то и легкий крейсер), вообще не стреляя в него из ГК. Зрелище эсма, обошедшего вас со слепой стороны в предвкушении легкой добычи и ВНЕЗАПНО получившего 4 пожара и вырубание всего, что можно, поистине бесценно.

Эсминцы

1. Просто вырулить из-за угла неожиданно на врага, желательно дав по нему торпедный залп. Метания и проклятия обеспечены.
2. Просто заблокировать захват, встав там, где вас тяжело будет найти (на некоторых картах — снаружи архипелага). В идеале — торпедировать того, кто придет вас искать. Совсем в идеале — пустить торпеды так, чтобы крейсер, который придет вас светить, напоролся на них.
3. Предугадать позицию врага (желательно линкора) меж островов и пустить туда торпеды. Слушать поток мата, сказать «я случайно».
4. Навести/вынудить свернуть преследующего вас врага на торпеды, выпущенные его же командой. Тимкилл, предупреждение, в особо запущенных случаях — самофраг выпустившего (система, заметив такой беспредел, включает обратный урон тому, кто бьет своих).
5. Скооперироваться с другом, у которого тоже есть торпеды. Выпустить свои «рыбы» так, чтобы заставить противника свернуть в засаду товарища. Для усиления эффекта перед пуском похвалиться, что вы его отымете; когда он напорется на торпеды вашего партнера, сообщить, что вы его предупреждали.
6. Поставить дым посреди точки, но из него уйти. Желательно подстраховать захват откуда-то, где вас не видно, можно пустить вялотекущие торпеды. Враг, придя светить дым, потратит радар впустую, пытаясь обнаружить вас там, где вас нет.
7. С 8.1 можно порядком изводить врага с РЛС, выходя из ее радиуса: враг не сможет передать целеуказание другим, если вы не задержитесь в радаре 6 секунд. Впрочем, огрести от самого крейсера это вам не помешает.
8. Подгадав момент, заспамить торпедами мелкую точку (лучше всего работает в Гонке Вооружений). Противник радостно ее берет, радуясь своей удаче, и тут же получает несколько рыб в бочину.
9. «Голландский штурвал»: хотя типовое противодействие эсминцу — это встать носом к нему, у британских на это свой взгляд. Зайдя противнику в задницу (где нет ПТЗ), можно пустить ему весь запас рыб прямо в корму, загнав их одна в одну. Попытка противника отвернуть курс только сделает еще хуже.
10. При наличии очень дальнбойных торпед можно их выпустить с 15-20 км в авик врага, через пару минут услышать жалобное «бульк» и получить свою ачивку. Почему именно авик? Потому что они зачастую прячутся неподвижными либо тупо идут прямо без маневров, и вообще им в режиме авианалета не до сохранности своей тушки. Особый лулз, когда враг в первый момент и не замечает, что он вообще-то уже умер.
11. Вложиться в дымовухи (лучше всего с этим справляется английский Daring) и получить практически бесконечную завесу. Если у врага плохо с РЛС, можно безнаказанно идти от острова к острову и отторпедировать врага, вообще ни разу не светясь.
12. Пустить глубоководные торпеды (не трогающие эсмы) на врага прямо через союзный эсминец. Пока плывут, сказать, что вы хотели/боитесь его зацепить. Словите нервного крика и от эсма, и от цели (если попадете). Простор для троллинга был уменьшен разрабами, ибо тревога больше не срабатывает на заведомо неопасные рыбы, но сам трюк (внушить врагу, что через своих вы стрелять не будете) еще работает.

Крейсера

1. Сбить врагу захват точки, в последний момент его засветив и заспамив снарядами, самому оставаясь в стелсе. Легко выполняется при наличии дыма и радара на любом скорострельном корабле.
2. Повернуться к острову так, чтобы самолеты врага сбросили торпеды или бомбы на сушу (лучше всего работает, если враг нуб и не умеет в перепад высот). Итог — невредимый корабль, ругань авика.
3. Припарковать Де Мойн, Вустер, Салем или еще какой мощный источник ПВО рядом с вражеским авиком. Наслаждаться его попытками взлететь.
4. Взять хороший зажигатель (Zao, Worcester, Salem, Смоленск, но при желании сойдет любой) и из невидимости поджигать врагов. Желательно скооперироваться с авиком, который подсветит и разведет на аварийную команду врага — благо при затоплении те, не думая, ее включают. При удаче и меткости по 4 пожара на рыло, медаль Поджигателя, бурное негодование противника, обреченного на медленную гибель без шансов кого-то забрать с собой. Бонусные баллы выдаются за эсминцы, попытавшиеся спрятаться в дым, но там и догоревшие.
5. Подловить одинокого эсминца, заставив его уйти в дым, и тут же засветить. Лулз в том, что если некому будет при этом подсветить вас, то эсм сам себя запрет в своем же дыму, где вы его видеть будете, а он вас нет.
6. Сверхтяжелые крейсера, хотя очень узки в своей роли, не оставляют шансов крейсерам противника, если смогут зайти в борт. Обплыв радостно охотящегося за эсминцами врага, можно в 2-3 залпа (при огромном везении и в один) послать обычный крейсер на дно. Бонусные очки за вынос вражеского линкора, благо в упор 305 мм и выше вполне себе пробивает борта.

7. Крейсера с дымом и фугасами могут при минимальном напряге безнаказанно топить что угодно. В обычных ветках дым и радар взаимоисключающие, а фугасов у дымовых крейсеров нет, но премиумы и не такие могут. Отдельным пунктом идут итальянцы, способные прятаться в дыму на ходу: если не стрелять, можно подплыть к врагу практически в упор.

Универсальные

1. Просто хорошо играть, а всем остальным говорить, что они набили кату в отрядах/донатеры. Заодно, поставив оленеметр, указывать всем, кто хуже вас, на их реальный процент побед, убеждать их, что они одним присутствием гробят свою команду. Особенно весело, если указать на то, что вы женского полу, поинтересовавшись, что там было про бабу на корабле.
2. Получив трудное достижение (лучше всего «Поддержка», в идеале «Кракен»), недоуменно спросить, что это такое и за что его дают.
3. Разгромив врага всухую в рандоме, спросить в общем чате, почему боты сегодня такие трусливые.
4. В начале боя объявить в чате, что вы скачали супер-мега-мод, который дает вам всех ваншотать, обзвать противников ламерами и нубами позорными. Для этого дела нужен будет линкор (на худой конец сверхтяжелый крейсер) с крупным калибром, хорошим дамагом и приличной меткостью на расстоянии хотя бы километров 15 (хорошо подойдет Ямато в соответствующей закачке). Ваша цель — суметь максимально подамажить противника издалека, в идеале получив ачиву «Сокрушительный удар» или хотя бы «Первая кровь». Далее пожираете обильные потоки ненависти и репорты за использование (несуществующих) читов. Бонусные баллы троллинга выдаются, если суеверная школотка бросится качать трояны под видом модов на точку упреждения.
5. Давать советы остальным, причем по делу и без ЧСВ. Всегда найдется ушлепок, который принципиально не станет их выполнять и сдохнет/никуда ни разу не выстрелит; далее команда сама начнет объяснять ему, кто он, куда ему идти, где свернуть и почему именно в этом направлении, и речь не о курсе в игре.
6. Предугадать вероятную тактику противника (на большинстве карт их немного, и шансы высоки уже по составу команд) и предложить ему сдаться. Повторить предложение, успешно эту тактику законтив. Враги немедленно бросят все и начнут обвинять друг друга, выясняя, кто запарол их гениальный план.
7. Обвешайте все, что возможно, плюсами на пожары и наводнения. Противника без усиленных средств защиты доводите до белого каления, мгновенно его зажигая на всех точках. Для полноценного эффекта нужно шмалять попеременно фугасами в разные части корпуса. Чем корабль скорострельнее, тем, естественно, лучше. В идеале отыщите врага, гордо нацепившего такие же сигналы, но забывшего скомбинировать их с защитой от детонации.
8. Получив полное уничтожение носа (через X дамага он начинает получать половину урона, а потом 10%), примите на него торпеды. В идеале британские, одна в одну, штук 5-10. Зрелище десятка торпед, попавших во врага и урона нанесших с гулькин нос, удручает противника до слез. ЧСХ до патча 8.5 можно было и вообще без урона.
9. В ранговых боях (где, в отличие от рандома, люди действительно стараются выиграть, а не просто хуярят все, что видят) путайте и пугайте противника непредсказуемостью. Если у вас хорошо с рефлексами, мозгами и стрельбой, одним непредсказуемым маневром, отличающимся от общепринятых тактик, вы можете наухай попячить всю стратегию противника: он не предскажет ваши действия, если вы сами не знаете, куда и зачем вы идете. Вин, если после этого ваша команда не растеряется, будет поистине эпичен: вы можете отвлечь противника (чтобы они вшестером еле-еле уложили одного вас, пока союзники занимают точки), увести его далеко и надолго, сковать действия и замедлить, и много чего еще, главное, это прямые руки, а то эффект окажется обратным.

Без выпрямления рук

Почти все остальные способы наказуемы, и по массе жалоб на универсальный пункт «плохо играет» или «мешает играть» техподдержка может сделать с шутником много интересного, а на форуме запросто выпишут предупреждение. Тем не менее дрочащих на статьи такое поведение в команде может довести до истерики.

В игре

1. С дикими криками просто нестись в атаку с пушками наголо. Гарантирует сбор снарядов со всей карты и быстрое затопление. На некоторых кораблях, особенно французах 8-10 уровня, даже работает. Отличный способ избавиться от «розового» ника, когда нужно без нарушений отыграть 5 боев.
2. Впилиться носом в союзника, сбив ему курс, прицел и скорость. Особенно тонко — тем самым спасая его от выпущенных с упреждением торпед, в ответ на ругательства невинно указать на сей факт.
3. Вычислять с помощью аддонов шанс на победу и честно говорить его на старте. Пристрелить вас захотят не только враги.
4. Тащиться на 1/2 скорости автопилотом, не успевая к началу сечи и проваливая борьбу за точку. Если постараться и ваша команда чуть-чуть лучше вражеской, можно украсть фраги союзников.
5. Вывести вражеские истребители (улепетывая от них) на свои же корабли, засветив их. Лучше всего на эсминцы.
6. Вытолкнуть союзника на торпеды. Лучше всего на союзные: бан будет выписан не вам, а тому, кто их пустил.
7. Как вариант, вытолкнуть авика из укрытия на открытое пространство, где его горячо поприветствует

- все, что физически достает.
8. Просто уйти с почти захваченной точки, обнулив захват. Например, преследуя улепетывающего врага.
 9. Протаранить врага, у которого уже почти не осталось прочности. Ловить ненависть своей команды.
 10. Плыть перед носом у союзника, заблокировав ему торпеды и снаряды. Если подгадать момент, он с высокой вероятностью попадет ими по вам и получит розовый ник. Если по эмблеме видно, что игрок дрожит на средний урон, сделать это как можно раньше, чтобы он получил за бой где-то в районе нуля и все его старания пошли Оскару под хвост.
 11. Впилиться в борт союзника, не давая ему плыть, продолжая параллельно толкать его. Поток мата, жалобы, обвинения не заставят себя ждать. Особо жестоко вытолкнуть с почти захваченной точки: при определенной сноровке можно получить ленточку за единоличный захват, не оставив союзнику ничего (чем больше корабль, тем проще).
 12. Вырубить ПВО (клавиша Р), когда придет вражеская авиация, не сбить ее и спросить, почему так вышло.
 13. Либо наоборот, спалиться (в идеале выдав своих, а не себя) на эсминце, не вырубив ПВО, когда самолеты врага вас еще не видят.
 14. Недозахватив вражескую базу, уйти с нее, мотивируя это тем, что вам нужно набить фраги.
 15. Если авианосцев два, можно со словами «я знаю, что делаю» увести напарника в зону сплошных черных туч, самому вовремя свалив (кнопка F).
 16. Взять японский эсминец с большим числом дальнобойных торпед (идеально подойдет Shimakaze или Nagumo). Сыграть в мини-Китаками, выпустив 12-15 торпед за 10 секунд, засрав пролив (желательно, чтобы все же на другой стороне были враги). Если попадете в противника, вас возненавидит его команда; если не попадете, то своя. Вариант — тем же способом засрать точку (т. н. area denial), не давая ее захватить никому, и/или сломать врагу плотный строй. Если сделать с умом, ВНЕЗАПНО получится вин, и вражеское продвижение встанет как вкопанное (чем не преминут воспользоваться свои линкоры и авики).
 17. Оставшись последним в команде без шансов на успех, ни в коем разе не сдавайтесь, а занейкайтесь так, чтобы найти вас было максимально тяжело. Желательно, чтобы счет был таким, что выиграть до истечения времени враг не смог бы. Уже через три минуты противники (да и союзники) начнут закидывать вас требованиями сдаться, выйти и сразиться, прекратить тратить свое и чужое время и т. д.
 18. В Гонке Вооружений напрочь игнорировать точки либо, напротив, брать их, не раздумывая и плюя на все. Возможны три исхода: вас потопят сразу, вы угробите команду и выживете сами или вы заебашите врага под баффами/пришедшего брать точку у вас. Во всех трех случаях гарантированы лулзы.
 19. На авианосце напрочь игнорировать подсвет своим целей и тупо набивать урон и красть фраги. Ведет к 100500 опыта у авика и неминуемому поражению с минимальным заработком у остальных. Часто юзается в ранговых боях, когда слив очевиден и авик решает помереть с музыкой, и в кооперативе (где не существует понятия «затяжной бой»).
 20. «Накормить» вражеский корабль в выигрываемых рангах своими истребителями. Прикол в том, что каждый истребитель считается как полноценный самолет, по опыту как 3% запаса прочности корабля. Троллинг в том, что на первое место по опыту почти наверняка выйдет тот, кто их хорошо кушал, а не тот, кто реально делал что-то для команды. Можно при желании и самому так отличиться: если АВ врага тупой, то сожрав его ястребов, можно нехило подвинуться в списке, отняв сейв у того кто правда играл.

На форуме и в чате

1. Сказать на форуме, что у вас есть деньги на X (чем дороже, тем лучше) и вы его только что купили. Опционально указать, что считаете цену адекватной и даже заниженной. Поскольку живем сами знаете в каких странах, бурные потоки минусов и ненависти от нищевродов обеспечены.
2. Обратный вариант: стыдить купивших дорогие ништяки, как им не стыдно тратить бабло на игру вместо своих (или ваших) детей, которые хотят подарков и кушать.
3. В обсуждении любых изменений сказать, что вы их поддерживаете. Тонны минусов от любителей вайна, срач на тему того, что Леста гробит игру, **раньше было лучше**. Контекст изменений неважен, так как вайн никогда не меняется.
4. Всем, кто играет лучше вас и понтуется этим, указывать, что они в игре добились чего-то в ущерб реальной жизни, потратили кучу денег на пиксели, а главное, что Танки/Корабли рушат их личную жизнь (ИЧСХ, в 90% случаев так и есть).
5. Общаться исключительно флотским жаргоном, сдобренным морскими ругательствами. Уверенно поливать грязью всех, кто использует ее неправильно («плавает говно в проруби, а корабли ходят» и т. д.), всячески изображая моряка. Желательно действительно разбираться в терминологии, чтобы фразы были осмысленными. Высший пилотаж — загрузить по морской фене реального моряка. Впрочем, без знания матчасти лезть не рекомендуется, как убедился в свое время **товарищ Куип**.
6. Убить врага невозможным/малореальным ИРЛ способом (например, фугасами в надстройку) и возмутиться этому. Само по себе сие не сильно провоцирует людей, но неизбежно перерастает в глобальный срач на тему превосходства того или иного средства вооружения, трудностей управления зенитными установками, причин поломок советских радаров, особенностей ремонта двигателей штурмовика **Junkers Ju 87**, и в итоге тред попадает в анналы истории как неисчерпаемый кладезь информации по морской авиации и системам управления огнем. Ну или стирается нахрен модерацией.
7. Рассказывать, как вам из акционных контейнеров упало что-то ценное, подкрепляя скриншотами.

Поскольку шансы очень еврейские, а расценки на потребное число ящиков сопоставимы с ценами в магазине, то количество счастливых, выигравших приз со стоимостью больше (или хотя бы равной) уплаченному баблу, будет на два порядка меньше, чем число отдавших сотни и тысячи денег в никуда. Соответственно, вам обеспечена защита модераторов (причины очевидны) и ненависть всех остальных.

8. После патча 8.0 эффект разорвавшейся пуканной бомбы производил скриншот с пристойными результатами за авианосец, ибо 95% публики пребывало в состоянии легкого «как, блджд, этим играть?!». После 8.5 производит еще сильнее, ибо А) ап ПВО, после коего нагибать стало труднее, и Б) ненависть к хорошим авикам у треугольников не знает границ.
9. Истериично требовать продать вам убранные суда: от наград альфа- и бета-тестерам до только что вырезанных (я не успел, а оставалось всего ничего). Главное — это хорошо разбираться в вопросе, чтобы аргументированно доказать, что без этого вам некомфортно играть, не дает жена, собака грустит, а бои сливаются. Более тонкий вариант: поинтересоваться, почему, собственно, вам **нельзя просто так взять и купить** ресурсы типа угля и стали, если вы уже сидите с расстегнутым кошельком (среднего элитиста можно вывести из себя до кровавой слюны только лишь употреблением в одном предложении слов «купить» и «сталь»).
10. Высказать мнение в защиту авианосцев или хотя бы намекнуть, что вы не поддерживаете эсминцев в их борьбе с мерзкими петухами. Тонны минусов за сам факт, слет ботоводов на запах вашей крови и иных физиологических жидкостей, парад авикосрачных выступлений.

См. также

- [World of Tanks](#)
- [Kantai Collection](#)
- [Авианосцы](#)



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