

Вступление

Всем привет! 13 Августа 2010 года был официальный релиз игры World of Tanks, уже прошло более двух лет, с того дня, как запустился первый сервер, как первые рандомные "Папки и Отцы" нагнули тех же рандомных "Оленей!" и с тех самых пор, игра била мировые рекорды, побеждала во многих престижных соревнованиях, типа премии "Рунета", или "голден джойстик" И сейчас я расскажу вам о том что вас ждёт, если вы вдруг всё-таки решите забраться туда... потому что выбраться не так-то просто)

ВоТка или Танки по-русски.

На самом деле, игра белорусской компании WarGaming.net хотя на официальном форуме их зовут *"Ковайные ВГ"* или просто КВГ, хотя К - ещё может быть "кровавые" но это уже отдельная история. И так, сама игра про танчики, преимущественно про танки Второй Мировой Войны, хотя временной период растянулся от 20-30х до 50-60х годов XX столетия. В игре множество несоответствий с реалиями жизни во имя ВБР и Баланса.

ВБР

Великий Белорусский рандом - главная отмазка КВГ от происходящих "непоняток" в игре, летающих танков, рикошетов БЛ-10 от МС-1, или вечный АД для арты в Химках... Всё это поймут люди которые давно играют в ВоТку. Для непросвещённых - просто: Куча багов, которые не должно было быть.

Бабосы

Игра "ФриТУплей" короче, хочешь платить плати, нет, играй так, но так, хоть и можно, но скучно, в среднем каждый третий вложил в игру 500 рублей за первый месяц, каждый второй, от тысячи, а так большинство, вкладывает приличные бабосы.

Обновления

В онлайн-играх всегда бывают обнови, апдейты, патчи и т.д. ВГ не все сильны, и создать с первого раза достойную игру они не могу, собственно никто не может) Последний патч, был 0.8.1 в нём были "Бриты" - аля, Люди умирающие во Имя Королевы, то что у игры есть три числа в патче, 0 8 и 1 это нормально было и 0.6.4 и 0.6.2.3 и 0.7.0 я собственно к тому, что в начале есть 0 - ноль как многие поняли значит что нет и самой первой версии игры, пока она на нулевом уровне, что как то не логично, и

вызывает "когнитивный диссонанс" то бишь "Блин, да как, нафиг так" Хотя не стоит винить КВГ в чём-либо, тем более в этом, ведь создатели ждалкера, (сталкера) вообще сделали у игры после релиза версию 0.0.0.0.0.1 они явно собирались дорабатывать очень много.

Физика

Как говорил Ленин - Учиться! Учиться! и ещё раз Учиться! Физика, в игре есть попытка разработчиков, (весьма удачная) создать в игре подобие реалий, ведь раньше танки свешивались под углом 170 градусов с обрыва, и чувствовали себя вполне естественно, + и стреляли спокойно, нельзя было заехать вводу, и подпрыгнуть на большой скорости. Даже двигать танк было нельзя, зато сейчас, можно забрать на мост в Вестфилде, и с криком: "Мир ужасен" упасть со всей скорости на т-50-2. Алсо "Физика" намёк, чтобы товарищи ученики, они же "грубое слово" школата - шли учиться)

Карты

Их в игре 30 штук, но уверяю вас, что попадать вы будете не на все, их баланс также рассчитывает Бог ВБР, и на Малиновку вы попадёте 10 раз. а в Химки один... или же наоборот) скорее всего так случиться, если вы на арте, к слову о танках.

Классы техники

Есть пять классов, лёгкие (в народе светляки), средние, тяжи, ПТ-сау (аля: "Какого фи́га меня убила эта кустовая скотина) и арта... ну об арте и говорить нечего, вообще виноват не Волан-де-морт, а Арта) из-за арты страдают тяжи, из-за арты страдают другие классы техники, из-за арты страдают КВГ, из-за арты страдает сама арта) Трессеры же) Подробнее почитаете в других моих гайдах.

Экипаж

Тоже дофига важная штука, "Танк без экипажа не может выехать в бой" Оно и понятно, да и вообще, не так страшен русский танк, как его пьяный экипаж, да я люблю отпускать "космические" шуточки, короче, экипаж можно качать, демобилизировать, сажать жить в танке, Алсо, экипажа по богаче, они же Буржуи, могут жить в казармах.

Их много, но прокачаете ли вы их?

В игре более 180 единиц техники, вообще я думаю уже около 200. Все машины, более

менее подогнаны под историю, хотя бывают недоработки, опять же во имя баланса.

Нации

- Советы (совки) - крутые мощные заводские мужики, с крутым стволом, но ствол косой) Вообще любимый тип техники 40% игроков.
- Амеры (пендосы) - сам танк - есть башня, и две гусли, корпуса нет, (точнее это так, просто для красоты, брони не много) Алсо все амеры сделаны из железного картона.
- Немцы (фашисты) - совсем не означает, что игрок на немцах фашист, я тоже играю на немцах, просто их так принято называть, а вообще танки у них классные. Точный ствол подтверждаэ!
- Францы (Лягушатники) - без брони, но с барабаном, нет, не музыкальным, просто они револьверы) Алсо, если амеры из железного картона, то эти, из хрусталя.
- Британцы (Бриты) - на мой взгляд самый сбалансированный класс техники и броня, и ствол и всё остальное, хотя я не играл)
- Китай (Рис) - пока есть Тип59 (аля наша т54) Тип62 (аля наш т62а) в 0.8.2 планировали ввести 17 китайцев, но во имя вселенского равновесия отменили, ибо нефиг, каждый патч выпускать новую ветку, перенесли на 0.8.3, все они на одно лицо... блин вы итак это знаете)
- Японцы - добавили в 8.10.

Требования

Их вы можете посмотреть [тут](#)

Инет

Мне хватает 8 МБс

объясняю, скорость вашего инета, треба разделить на 8, должно получиться 1024+ для хорошей, комфортной игры. Хотя мой друг играет в 6 МБс (МГТС)

Играть ли мне? и как часто?

Главное играть в удовольствие, иначе проклянёте игру.

Итог

Об игре World of Tanks

Автор: Feniks™

Игра новая, такого ещё не было, многие кто в неё играют... - нет не школоло. хотя, да, таких много) НО много и здоровых взрослых людей. Прошу помнить! Что "Школлоло" не ученик в ГБОУ СОШ, а неадекват, который выпендривается, матерится по чём зря, и т.д.! Коих в игре прилично! Проект будет развиваться ещё 7 лет (с) СерБ.