

АРТБУК WORLD OF TANKS

ТАНКИ АНГАРЫ КАРТЫ СОБЫТИЯ АЙДЕНТИКА

БОМБОРА™

Москва 2020

СОДЕРЖАНИЕ

6

ТАНКИ

110

АНГАРЫ

132

КАРТЫ

234

СОБЫТИЯ

280

АЙДЕНТИКА

294

ИСТОРИИ

10 лет назад жанр MMO-игр был буквально захвачен фэнтезийными RPG. В самом первом нашем трейлере тоже был ужасный орк. Которого с особым цинизмом переехал танк. Так мы познакомили мир со своей безумной идеей.

Это было невероятной авантюрой. Никто за пределами Wargaming не верил, что игроки смогут ассоциировать себя с бездушными железяками.

Мы пообещали своим альфа- и бета-тестерам, что выпустим игру 12 августа. Не хотели откладывать на 13-е — несчастливое число. Плюс к тому моменту у нас уже месяц как закончились деньги :-)

Гонка за топовыми танками должна была начаться с релизом игры утром. Но не всё пошло по плану. Уже к полудню армия негодующих игроков положила форум. В итоге мы успели выйти 12-го числа. В 16:00. По гавайскому времени.

Со дня этого остросюжетного релиза прошло 10 лет, и за это время «Танки» стали настоящим культурным феноменом и полноценным хобби для миллионов игроков по всему миру. Довольно интеллектуальным хобби.

Эта книга — выражение нашей признательности всем поклонникам World of Tanks. С 2010 года игра получила более 80 обновлений, полностью преобразила свой облик и сумела пройти через множество испытаний. Без вашего доверия и поддержки этого бы не случилось.

Огромное спасибо каждому из вас, и с днём рождения, World of Tanks!

Виктор Кислый
Глава Wargaming

В бой!

Как можно догадаться из названия игры, танки — главные герои World of Tanks.

В игре их уже почти семь сотен, и они настолько разнообразны и уникальны, что выбрать одну любимую машину просто невозможно. Какой танк ни возьми, он будет отличаться от остальных — и внешностью, и поведением в бою.

О своих любимцах я готов говорить часами, но ограничусь несколькими фаворитами.

1. Maus. 189 тонн чистой мощи. Это даже не зверь, это стальная крепость на гусеницах.
2. T-34-85. Это и царь, и бог танкового мира. Самый эффективный танк Второй мировой войны. Танк Победы.
3. Batignolles-Châtillon 25 t, или просто «Бэтмен». Французский «барabanщик» с идеальным соотношением пропорций, скорости и огневой мощи. На мой взгляд, самая элегантная машина в игре.
4. Tiger. Здесь сложно что-либо добавить. Просто пересмотрите сцену последнего боя из «Спасения рядового Райана».
5. KV-2. Я большой фанат вселенной Warhammer 40K, и 3D-стиль «Рагнарёк» лёг на этот танк как влитой.
6. TOG II. Эту машину явно разработал человек с очень хорошим чувством юмора.

Виктор Кислый
Глава Wargaming



ТАНКИ

АРТБУК WORLD OF TANKS



ТАНКИ: ОСНОВЫ ДИЗАЙНА



Принцип: историчность

Все серийные машины и реализованные в металле прототипы воспроизводятся с максимальной достоверностью во всех деталях — от точных габаритов танка и расположения сварных швов до исторически верного камуфляжа и оборудования. Проекты, существовавшие только на чертежах, при необходимости дорабатываются с учётом особенностей национальных школ танкостроения. В этом большая заслуга наших штатных и внештатных историков, сотрудничающих с музеями и архивами в девяти странах. Их экспертиза и постоянное повышение качества графики позволили превратить World of Tanks в виртуальный музей бронетехники с почти семью сотнями экспонатов 11 наций, у которого нет аналогов в мире.

Главный герой: танк

Танк — центральный персонаж игры в любой момент времени: от изучения игроком его параметров в ангаре до решающих моментов боя. По законам гейм-дизайна каждая машина обязана обладать уникальными боевыми характеристиками и оригинальной внешностью. К счастью, об этом много лет назад позаботились гениальные инженеры-конструкторы прошлого. А воспроизвести всё в игре смогла команда талантливейших художников и дизайнеров.

Стиль: гиперреализм

Каждый герой обладает индивидуальностью, которая начинает формироваться с его появления на свет. Танки изготавливали живые люди, поэтому у литых есть дефекты, сварные швы и прилегание люков не идеальны, заклёпки не расположены ровно, а решётки не симметричны. Машины эксплуатировались продолжительное время, побывали во многих боях, совершали марш-броски, возили на броне пехоту, ремонтировались и проходили техобслуживание, улучшались и украшались своими экипажами. Во внешнем виде танка отражена история его жизни.



Технологии: специализация под задачи

Технологии, используемые командой, более десяти лет совершенствовались под поставленные задачи. Они обеспечивают танковых художников большим набором инструментов для выражения характера и истории жизни героев игры. Фотограмметрия позволяет снять габаритные размеры машины, собрать данные об особенностях покраски, литья и срезов брони, сварных швов и т. п. «Слоёный пирог» на поверхности моделей помогает воссоздавать на различных участках машины

множество типов материалов в разных состояниях. Изначально окрашенные стальные поверхности могут быть в любом из состояний последовательности «грязь — пыль — шероховатая краска — заполированная краска — грунтовка — патинированный металл — заполированный металл». Свои последовательности состояний есть для алюминия, воронёной стали, резины, ткани, стекла. Любой из материалов может быть закопчён или замаслен.

Цель: «Как настоящий!»

Именно это скажет игрок, полностью погружённый в бой и ощущающий габариты и массу своего танка — тяжёлого, монолитного и реагирующего на всё происходящее вокруг как живой. Большинство боёв к своему концу создаёт эпические картины разрушения. Красивый пейзаж, на котором два десятка подбитых стальных машин — догорающих, развороченных, с оторванными башнями — представляет собой впечатляющее зрелище.



Эволюция экстерьера

2010

ПОЛИКАУНТ: ≈ 10 000

ТЕКСТУРА: 2048×2048



2014

ПОЛИКАУНТ: ≈ 50 000

ТЕКСТУРЫ:

2048×2048 — КОРПУС

1024×1024 — БАШНЯ

1024×1024 — ОРУДИЯ

1024×1024 — ШАССИ



На момент запуска игры в 2010 году модели танков были настолько точными, насколько позволяли технологии того времени и мощности компьютеров игроков, накладывавшие ограничения по поликаунту, а также доступность исторических материалов и чертежей.

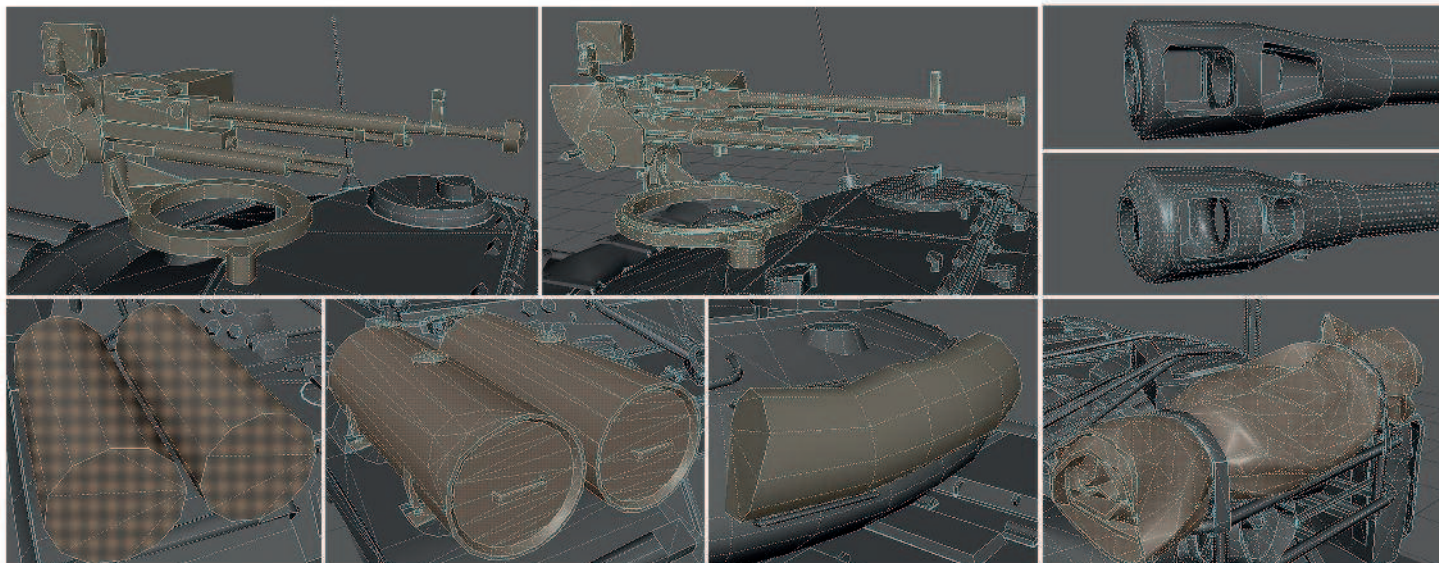
С выходом обновления 9.0 в 2014 году появились первые так называемые HD-модели танков. Основной акцент делался на увеличении поликаунта

и скруглении округлых частей танков (орудия, баки, литые башни, скрутки брезента, пулемёты, катки и пр.).

Первыми танками, переработанными в HD, были T-34-85, T-54, Panther, Tiger I, Maus, M4 Sherman, M18 Hellcat, M103, Centurion Mk. 7/1 и Tortoise.

Варианты машин с модифицированной внешностью, отличающейся от оригинальных серийных

моделей, начали появляться в игре в том же 2014 году; первым стал танк Sherman «Fury» из одноимённого кинофильма. Постепенно (через такие машины, как KV-2 Ragnarok) художники пришли к идее 3D-стилей, меняющих не только расцветку, но и саму 3D-модель. 3D-стили были впервые представлены в событии «Новогоднее наступление 2019». Чаще они основаны на реалистичных альтернативно-исторических сценариях, а иногда — на образах из полностью выдуманных миров.



2019–2020

ПОЛИКАУНТ: ≈ 55 000 (танк)

ПОЛИКАУНТ: ≈ 80 000 (3D-стиль)

ТЕКСТУРЫ (в игре используется размер, уменьшенный в два раза):

4096×4096 — КОРПУС

2048×2048 — БАШНЯ

2048×2048 — ОРУДИЯ

2048×2048 — ШАССИ



БАШНЯ:
2048×2048

КОРПУС:
4096×4096

ОРУДИЯ:
2048×2048



ТРАКИ:
1024×256

ТРАКИ
СЕГМЕНТНЫЕ:
512×512

ШАССИ:
2048×2048

РАЗМЕР ТЕКСТУР В ПИКСЕЛЯХ



Фактурность фотограмметрии

В 2015 году с обновлением 9.8 в игре появился первый танк, сделанный с использованием фотограмметрии. Это был обновлённый ИС-3. Фактура брони литой башни, технологические дефекты, сварные швы, литьевые знаки, брѐв-

на, срезы бронеплит, помятости и разрывы тонкого металла надгусеничных полок, следы непробитий — все «личные черты» музейного образца были полностью воплощены в новом облике этого классического советского «тяжа».

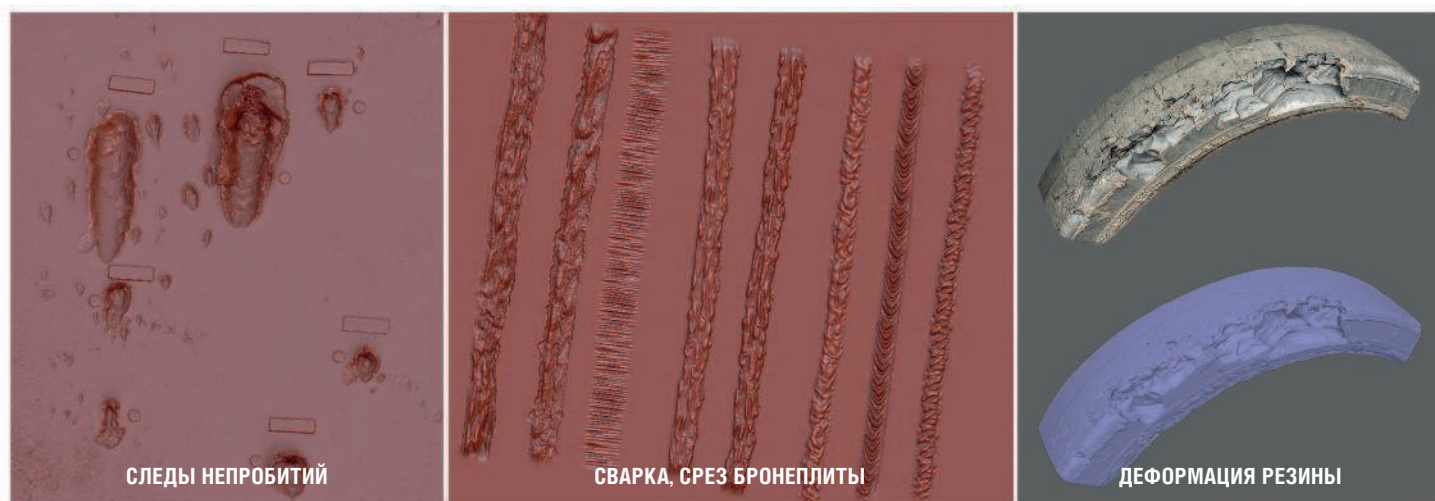


В 2016 году шведская «топовая» ПТ-САУ Strv 103B была воссоздана в игре по результатам фотосканирования сохранившегося экземпляра более продвинутой версии машины, Strv 103C, выставленного в танковом музее «Арсенален» около Стокгольма.





Все многочисленные фотосканы бронетехники, сделанные в музеях мира за 5 лет, заносились в обширную и постоянно пополняемую библиотеку, ставшую незаменимым помощником в работе над 3D-моделями. (В библиотеку фото-

сканов попадает не только техника во всех подробностях, но и ландшафты, горные породы, здания, декоративные объекты и многое другое.)

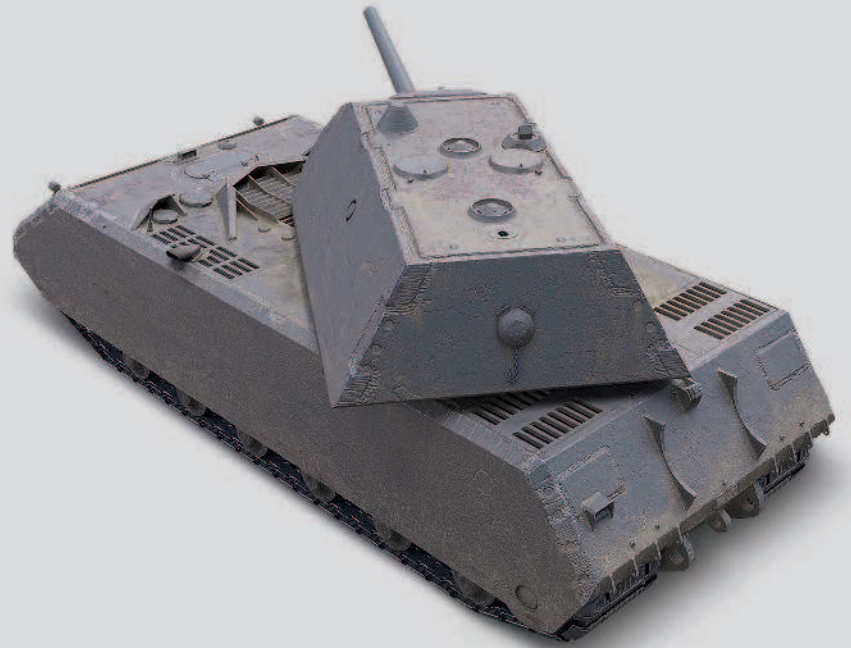


Брёвна для самовытаскивания, отсканированные с реальных деревьев, стали одними из первых объектов в игре, для создания которых применялась фотограмметрия.

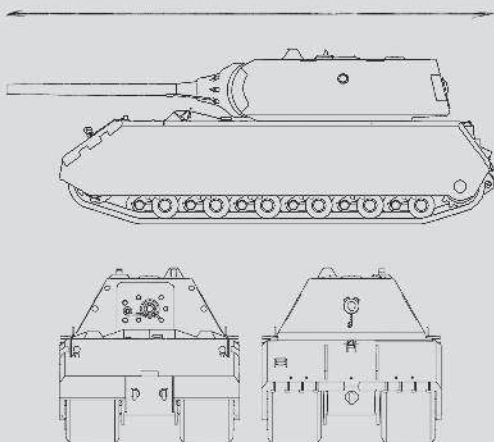


Maus		
Нация	Тип	Уровень
		X

Maus — самый тяжёлый и один из самых бронированных танков в игре. Это даёт множество преимуществ в бою: благодаря непревзойдённому запасу прочности «Мышка» может выступать «живым щитом» и прикрывать союзников при наступлении, а огромная масса в 189 тонн обеспечит убийственный таран. При этом передвигаться с подобной массой тяжело, отчего даже на такого гигантского грызуна находят свои искусные охотники.



10,065 м



*самая тяжёлая
машина в игре*



ИС-7

Нация	Тип	Уровень
		X

В реальности этот танк не дошёл до серийного производства, а единственный сохранившийся образец находится в экспозиции Музея бронетанкового вооружения и техники в Кубинке. В World of Tanks он прошёл путь от непробиваемого «Лунохода», которого боялись все, до почтенного «Деда», уважаемого за былые заслуги и сохранившуюся пруть.

прочнейшая лобовая броня



Лучше всего ИС-7 зарекомендовал себя в бою на ближней и средней дистанциях, а также в ситуациях, когда необходимо прорвать оборону противника или сдержать его наступление — всё благодаря толстому лбу и мощному (но не самому точному) орудью.

один из самых узнаваемых танков

