

А86 **Артбук World of Tanks.** — Москва : Эксмо, 2020. — 300 с. : ил. — (Подарочные издания. Компьютер).

Эксклюзивный артбук посвящен десятилетней истории World of Tanks. Здесь собрана уникальная информация об игре, о танках, локациях, игровых событиях и многом другом. Великолепные иллюстрации показывают весь путь развития проекта, ставшего настоящим феноменом среди видеоигр.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-115432-5

© 2020 Wargaming.net
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2020

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Научно-популярное издание

ПОДАРОЧНЫЕ ИЗДАНИЯ. КОМПЬЮТЕР

АРТБУК WORLD OF TANKS

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*
Ответственный редактор *В. Обручев*
Художественный редактор *А. Гусев*
Корректор *А. Баскакова*

Участники проекта со стороны Wargaming:

Андрей Шаганов — проектный менеджер
Виктор Ходасевич — менеджер по лицензированию
Кристина Кононова — арт-директор
Николай Третьяков — редактор
Сергей Стрельников — автор идеи

Отдельная благодарность:

Алексей Дьяков
Алексей Ильин
Алина Малышева
Вера Оседовская
Виталий Лашков
Виталий Тимкин
Виталий Туквадзе
Егор Блинцов
Максим Чувалов
Наталья Осипович
Павел Стасевич
Сергей Форис

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Өндiрiшi: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы, 123308, Мәскеу, Зорге көшесi, 1 үй.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Тыуар белгiсi: «Эксмо»
Интернет-магазин: www.book24.ru
Интернет-магазин: www.book24.kz
Интернет-дуken: www.book24.kz
Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы»,
Казахстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибутор и представитель по прямому претаный на производство,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Казахстан Республикасында дистрибутор және өнім бойынша арыз-талаптарды
қабылдаушының өкiлi «РДЦ-Алматы» ЖШС,
Алматы қ., Дембровский көш., 3-ақ., литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнiмнiң жарамдылық мерзiмi шектелмеген.
Сертификация туралы ақпарат сайты: www.eksmo.ru/certification
Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»
www.eksmo.ru/certification
Өндiрген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Подписано в печать 14.08.2020. Формат 60x90¹/₈.
Печатно офсетная. Усл. печ. л. 37,5 + вкл.
Тираж экз. Заказ

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ!

БОМБОРА

издательство

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

мы в соцсетях:

   [bomborabooks](https://www.bomborabooks.com)  [bombora](https://www.bombora.ru)
[bombora.ru](https://www.bombora.ru)

ISBN 978-5-04-115432-5



9 785041 115432 5 >

book 24.ru

Официальный
интернет-магазин
издательской группы
«ЭКСМО-АСТ»

12+

В электронном виде книги издательства вы можете
купить на www.litres.ru

ЛитРес:
один клик до книги



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.

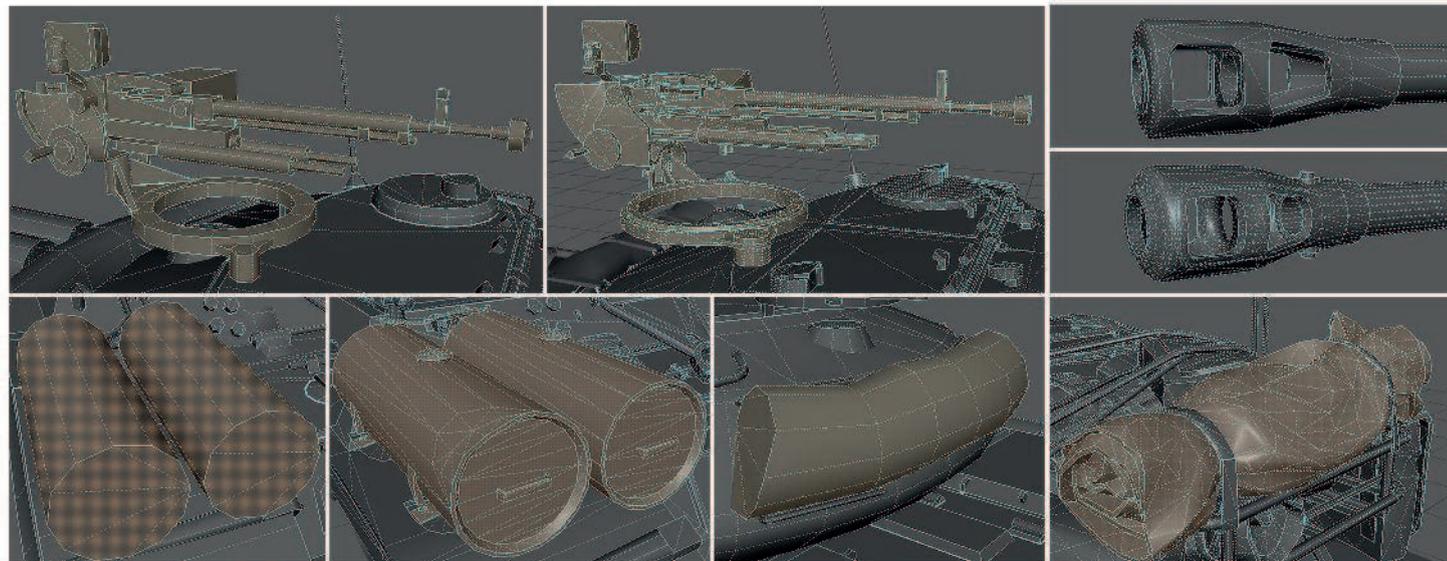
С выходом обновления 9.0 в 2014 году появились первые так называемые HD-модели танков. Основной акцент делался на увеличении поликаунта

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».

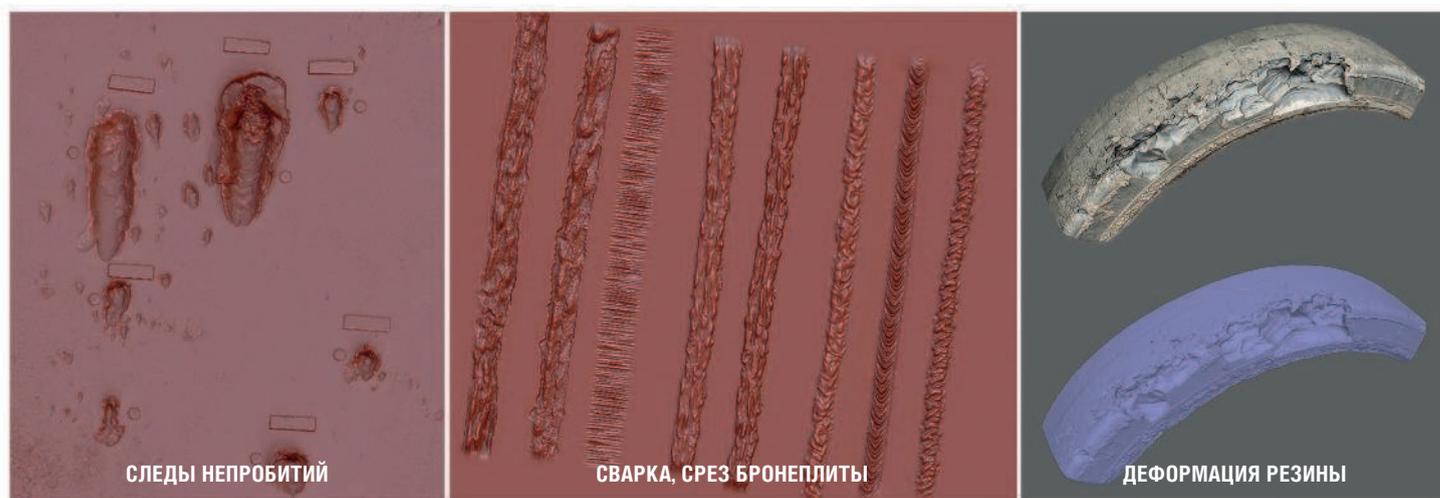


В 2016 году шведская «топовая» ПТ-САУ Strv 103B была воссоздана в игре по результатам фотосканирования сохранившегося экземпляра более продвинутой версии машины, Strv 103C, выставленного в танковом музее «Арсенален» около Стокгольма.



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.)

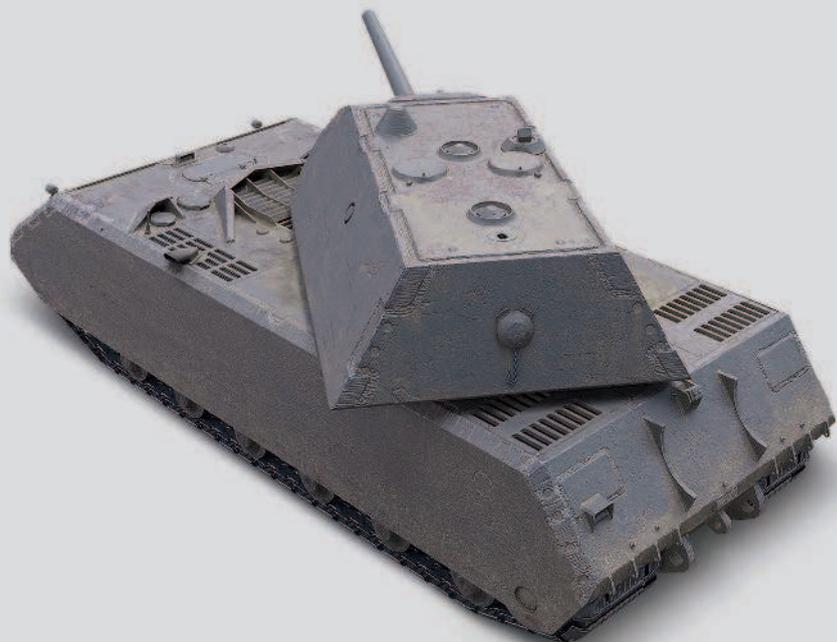


Брёвна для самовытаскивания, отсканированные с реальных деревьев, стали одними из первых объектов в игре, для создания которых применялась фотограмметрия.

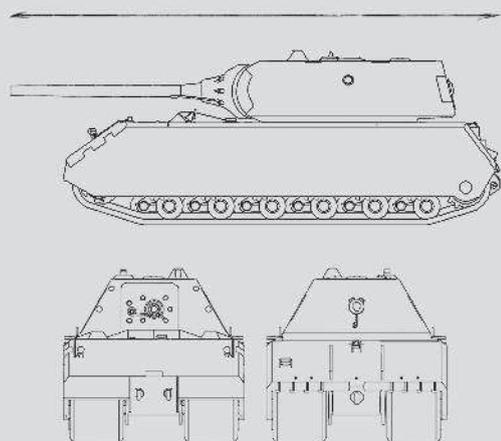


Maus		
Нация	Тип	Уровень
		X

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*

