

История второй мировой войны в игре World of Tanks

ВЫПОЛНИЛ СТУДЕНТ:

КУЗНЕЦОВ А.С

ГР. ЭН-350017

О самой игре

- ▶ World of Tanks — культовая ММО-игра о бронетехнике, покорившая миллионы игроков по всему миру. Разнообразие игровых карт соответствующие полям сражений второй мировой войны, исторически достоверные машины, реалистичный геймплей.



Игровой процесс

- ▶ Игровой процесс в *World of Tanks* основывается на битве двух случайно подобранных команд по 15 игроков — при этом в одной команде могут сочетаться танки разных наций и годов выпуска, реальные танки и экспериментальные модели. Условие победы в битве — полное уничтожение команды противника либо захват его базы, для чего один или несколько танков должны находиться в отмеченной зоне некоторое время, не получая при этом повреждений. С обновлением 0.7.4 были введены режимы «Штурм» (одна из команд должна, отбив атаку команды противника, удержать базу) и «Встречный бой» (команды пытаются захватить единственный на карте контрольный пункт)



Разработчики об игре

- ▶ Игра разработана белорусской студией *Wargaming.net*
- ▶ **Wargaming.net:** Мы предпочитаем называть нашу игру ММО-экшеном. Хотя черты и симулятора, и аркады в игре присутствуют. Стопроцентным танковым симулятором *World of Tanks* назвать нельзя, потому что ставка делается не на абсолютную достоверность в управлении танками, а на динамику боев. Мы не ставили перед собой цели создать сложный симулятор, так как это могло бы повредить интенсивному и захватывающему геймплею. Так что *World of Tanks* — это скорее сетевой экшен с элементами симулятора, аркады и даже стратегической игры.

Бронетехника в игре

- ▶ В игре, после обновления 9.17, представлено более 480 видов танков и самоходных орудий, эксплуатировавшихся либо разрабатывавшихся в СССР, Чехословакии, Нацистской Германии, ФРГ, ГДР, США, Франции, Великобритании, Китае, Швеции и Японии; в будущем планируется также представить технику других стран. 29 мая 2012 года разработчики официально представили британские танки. В обновлении 0.8.10 (20 декабря 2013 года) разработчики представили японские танки. В целом игра охватывает историю танкостроения с 30-х по 60-е годы XX века.
- ▶ Следует отметить, что в игре присутствуют как танки, реально участвовавшие в боевых действиях, так и экспериментальные модели, существовавшие лишь на чертежах или в прототипах (одним из примеров служит сверхтяжёлый танк «Маус», который был произведён всего в двух экземплярах); кроме того, допускаются неаутентичные модификации боевой техники — пушки, башни, двигатели и т. д., в реальности никогда на данный танк не устанавливавшиеся (например башня «Pz I Breda» на танк Pz I C никогда не устанавливалась).
- ▶ Представленная в игре бронетехника условно делится на пять классов (лёгкие, средние и тяжёлые танки, а также противотанковые и гаубичные САУ) и 10 уровней.

Немецкий танк Маус

Panzerkampfwagen VIII

«**Маус**» (нем. *Maus* — «Мышь», **Sd.Kfz 205**, иное название — **Porsche Typ 205**) — сверхтяжёлый танк, спроектированный в Третьем рейхе в период с 1942 по 1945 годы под руководством Фердинанда Порше. Является самым крупным по массе танком из всех, когда-либо воплощённых в металле (боевая масса — 188,9 тонн). Было построено всего два экземпляра машины. В боевых действиях участия не принимали. На данный момент в мире сохранился только один танк Маус, собранный из частей обоих экземпляров, в Бронетанковом музее в Кубинке. Однако имеются и другие сведения. В книге "Конструктор боевых машин" Лениздат 1988. говорится: "Тогда же выяснилось, что «маус» был изготовлен в трех экземплярах. полигоне.

Танк реально существует и в игре и в реальном мире, а также является самым тяжелым танком в истории.



Тяжелый советский танк ИС-7

ИС-7 (Объект 260) — опытный советский тяжёлый танк. Разработан в 1945—1947 годах, выпуск ограничился шестью прототипами и незначительным числом предсерийных машин, произведённых в 1949 году. Подобно предшественникам, предназначенным для прорыва мощных оборонительных полос противника, ИС-7 имел хорошую бронезащиту. Мощнейший танк своего времени и самый тяжёлый среди советских танков. На вооружение Советской Армии не принимался, но многие из впервые применённых на этом танке технических решений были впоследствии успешно использованы в серийных машинах.

В игре является одним из самых мощных, быстрых, прочных и по истине сильным и грозным соперником для своих конкурентов того же уровня. Танк очень легок в обращении, и прощает ошибки допущенные игроком. Также у танка в игре, как и у его копии в реальном мире существуют так называемые «Фальш-борты» которые противник не в силах пробить низким калибром, это достоинство танка полностью воплощено в игре.



Карты

- ▶ Карты в игре квадратные, размер стандартной карты — километр на километр. Некоторые карты, например «Энск», имеют меньший размер. На картах присутствуют разрушаемые объекты. На данный момент игра насчитывает более 70 игровых карт соответствующие реальным городам боевых танковых сражений времен второй мировой войны, например такие карты как Харьков, Париж, Курская дуга, а также место сражения немецких войск противника с силами Америки при операции «Оверлорд» и много других карт.



Отзывы и рецензии

- ▶ Сайт Playground.ru называет игру «лучшим симулятором танковых сражений», но сетует на отсутствие тактического многообразия¹. По мнению обозревателя журнала «Игромания» Андрея Александрова, *World of Tanks* — очень динамичная, захватывающая и продуманная онлайн-командная игра, хотя на сегодняшний день она недостаточно зрелищна и довольно аскетична. Он особо отмечает поразительно высокую стабильность клиента игры. Однако обозреватель того же журнала Илья Янович критикует игру за необходимость достаточно длительной «прокачки» маломощных танков низких уровней, общее однообразие боёв при отсутствии срежиссированных разработчиками сценарных поворотов и использование устаревшего игрового движка с ограниченными возможностями разрушения объектов окружающего мира, при этом отмечая высокое качество бронетехники в игре: «Модели — загляденье, физика танков — практически безупречная».
- ▶ Сайт IGN.com сетует, что вычисления, стоящие за игровой механикой, включают в себя значительный фактор случайности и зачастую неочевидны, но тем не менее называет игру весёлой и лёгкой для первоначального освоения, удачно сочетающей в себе элементы шутера и танкового симулятора¹. Обзор сайта Gamers Daily News отмечает, что игру легко освоить, но трудно добиться в ней совершенства, а также тот факт, что низкая результативность «Рэмбо»-одиночек подталкивает игроков к взаимодействию в составе команды. Сайт критикует малую реалистичность прицеливания — обнаруженные вражеские танки «просвечивают» сквозь кусты, — слабую разрушаемость игрового мира, а также недостаточное поощрение агрессивных тактик игры.

Командная игра

- ▶ На момент онлайн-релиза в игре был возможен только вход в бой взводами до трёх танков либо тренировочные бои. В версии 0.6.2 были введены ротные бои 15 на 15 человек; патч 0.6.2.8 ввёл в игру кланы и межклановые бои за территории на глобальной карте, называющиеся в игре «Мировая война». Также существует режим командных боев 7 на 7 игроков с версии 9.4.



Реалистичность

- ▶ В игре реализована сложная модель повреждений, учитывающая тип и толщину брони, скорость снаряда и угол его встречи с бронёй, тип боеприпаса и ряд других факторов. Состояние танка тоже не исчерпывается единственным параметром «здоровья»: в конструкцию каждой машины заложены объекты, соответствующие двигателю, ходовой части, оружию, боеукладке, бензобакам и прочим наиболее важным в функциональном плане узлам, а также членам экипажа; при этом каждый такой объект может быть повреждён индивидуально, что соответствующим образом скажется на поведении танка: повреждение двигателя может обездвижить танк, пробитый бак может вызвать пожар, а контуженный командир не сможет эффективно обнаруживать замаскированные вражеские танки.
- ▶ Обновление 0.8.0 добавило в игру реалистичную физику движения: теперь техника игроков может забираться на склоны возвышенностей, спускаться или даже падать с них, получая в некоторых случаях повреждения, тонуть в водоёмах на карте. Кроме того, при поворотах в движении на высокой скорости появляются заносы.
- ▶ В обновлении 0.9.14 добавлена новая физика движения танков: движение, взаимодействие с другими танками и объектами на картах, а также самое главное-возможность переворота танков.
- ▶ Однако, несмотря на детальную проработку внешнего вида танков, приближенную к реальности модель повреждений, расчёты баллистики и повреждения брони, достоверность поведения бронетехники в бою принесена разработчиками в жертву «играбельности»: упрощено управление, ускорено движение танка и перезарядка орудия, обзор адаптирован под игрока.

Поломка гусеницы у танка М-103



Отрыв башни у танка в результате взрыва боезапасов (боеукладки)



Пробитие танка



Заключение

- ▶ Данная игра пришлась по душе многим игроманам, предпочитающих шутеры, а также и мне. Игра сочетает в себе командную тактику, хорошую физику, графику а самое главное историческую достоверность, что не мало важно для этой игры. Соответственно праздникам посвященным победе во второй мировой войне, проводятся различные акции и выдаются подарки игрокам, а также вводят в игру специальные операции которые игрок должен пройти чтобы получить приз в виде танка или какого-нибудь улучшения для него. World of Tanks знакомит игрока с историей не только советского танкостроения, но и мирового. Поиграв в эту игру около полугода, я начал запоминать танки и модели орудий, двигателей, гусениц, раций которые устанавливают на эти танки, а также причины не выхода некоторых типов танков в массовое производство для вооружения армии.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ