

ПРОНЯ ОБРЕТАЕТ ВЕС. ФИЗИКА WORLD OF TANKS

СПЕЦВЫПУСК

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ
ПОДРОБНОСТИ
WORLD OF WARSHIPS



ЧТО ЖДЕТ
WORLD OF TANKS
В БУДУЩЕМ

ВСЕ О WORLD
OF WARPLANES
К ВЗЛЕТУ ГОТОВЫ!

WORLD OF TANKS
GENERALS:
ОТ ОНЛАЙНА –
К НАСТОЛЬНЫМ ИГРАМ!

12+
ВОЗРАСТНОЕ
ОГРАНИЧЕНИЕ

РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА
2500

game)land
i-fun media

3 1 0 2 1
1 9 5 0 0 0 1 7 5 1 1 0 9 1

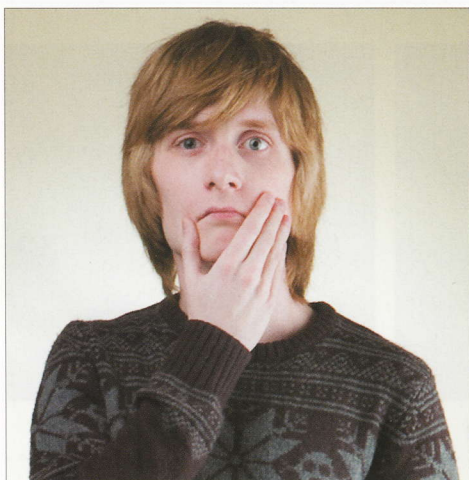
Танки КОРАБЛИ САМОЛЕТЫ

+ ИГРА
БЕСПЛАТНО
ВАШ КОД НА ДОСТУП
К WORLD OF WARPLANES
ВНУТРИ

WARGAMING

EPIDEMZ.NET





Слово редактора

У спецвыпусков «Страны Игр» своя история – и читатели о ней помнят, время от времени спрашивая: «Когда же порадуется чем-нибудь новеньким?» Повод нашелся не сразу, и все же – вы держите в руках специальный выпуск журнала, целиком и полностью посвященный играм Wargaming. Выбор неслучайный: среди русскоязычных разработчиков никого более успешного нет и в обозримом будущем не предвидится – и это удивительное восхождение на Олимп, совершенное белорусской компанией, не должно остаться без внимания. Тем более, что в World of Tanks играют все: и российские студенты, и британские игровые журналисты, и американские военнослужащие. И пока число подписчиков неустанно растет, готовится еще три главных MMO-развлечения: World of Warplanes, World of Warships и World of Tanks Generals (аж в двух вариантах). Наступление по всем фронтам, и это правильно – большим амбициям и трудолюбию всегда сопутствует успех. Оставаться в стороне было бы неправильно и глупо, так что если вы еще не знаете, что такое «Мир Танков» и как попасть в бета-тест World of Warplanes, то смело листайте дальше – мы расскажем, покажем, научим и поделимся заветным ключом.

Евгений Закиров,
главный редактор



НА ОБЛОЖКЕ
World of Warplanes,
World of Tanks

Главный редактор

Евгений Закиров
zakirov@glc.ru

Над номером работали

Андрей Окушко, Булат Галиев,
Семен Кобылин, Вячеслав Мостовой,
Руслан Дагоев, Кирилл Соколов

Арт-директор Егор Тулин
Верстальщик Наташа Титова
Корректор Юлия Соболева

GAMELAND ONLINE Алексей Бутрин

Адрес редакции 115280, г. Москва,
ул. Ленинская Слобода, д. 19,
Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

(game)land

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»
119146, г. Москва,
Фрунзенская 1-ая ул. д.5
Тел.: +7(495)934-7034,
факс: +7(495) 545-09-06

Главный дизайнер
Энди Тернбулл

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Тел.: (495) 935-7034,
факс: (495) 545-0906

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Заместитель Генерального
Директора по продажам
Зинаида Чередищенко
zinaidach@glc.ru

Директор по рекламе журнала

«Страна Игр»
Мария Самсоненко
samsonenko@glc.ru

Младший менеджер

Мария Сухорукова
sukhorukova@glc.ru

Директор группы LIFESTYLE

Алиса Сыцова
sysoeva@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY

Марина Филатова
filatova@glc.ru

Старший менеджер

Соколовская Анастасия
sokolovskaya@glc.ru

Менеджеры по рекламе

Дмитрий Качурин
kachurin@glc.ru

Николай Арефьев
arefyev@glc.ru

Директор группы CORPORATE

Кристина Татаренкова
tatarenkova@glc.ru

Старший трафик-менеджер

Марья Буланова
bulanova@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ

И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-7034,
Факс: (495) 545-0906

ДИСТРИБУЦИЯ

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru

ПОДПИСКА

Руководитель отдела подписки
Ирина Долганова
dolganova@glc.ru

Менеджер спецраспространения

Нина Дмитриук
dimitryuk@glc.ru

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

МЕНЕДЖЕРЫ

Лариса Ежова
ezhova@glc.ru

Олеся Кузнецова
kuznetsova.o@glc.ru

Мария Захарова
zaharova@glc.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466

по каталогу российской прессы

«Почта России»: 10877

Подписка через Интернет

www.glc.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Специальные медиа»
603022, г. Нижний Новгород, ул. Оранжерейная 1-я, д. 28 А

Зарегистрировано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор)

Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации:

ПИ № ФС77-50451 от 04 июля 2012 г.

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 40000 экземпляров

Цена свободная

Типография «Первый полиграфический комбинат»

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензию и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала MAN TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

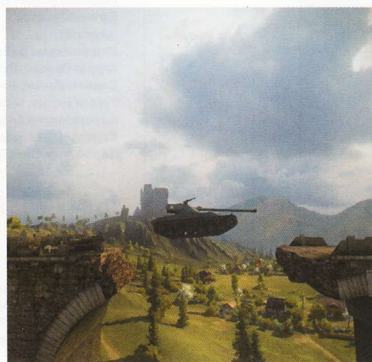
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2012

WORLD OF TANKS



10 Будни танкистов

ЧТО ТАКОЕ WORLD OF TANKS



16 Падали, падали танки

ОБЗОР НОВЕЙШЕГО ПАТЧА



20 Пятнадцать советов

ЮНЫМ ТАНКИСТАМ

WORLD OF WARPLANES



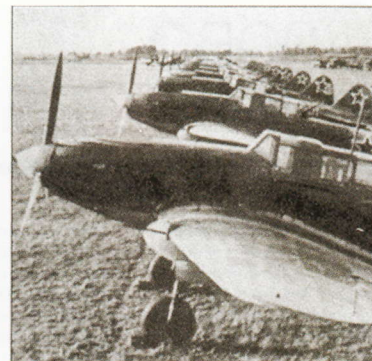
60 Все только начинается...

ЧТО ЖДЕТ WORLD OF WARPLANES



62 Полеты наяву

ЧТО ТАКОЕ WORLD OF WARPLANES



66 История фронтовой авиации

ДО КОНЦА ВТОРОЙ МИРОВОЙ

Содержание

4 От варгеймов к Варгеймингу

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ



24 Пятеро танкистов без собаки

ПРАВИЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ЭКИПАЖА



30 Интервью с разработчиками

ПРОШЛОЕ И БУДУЩЕЕ WOT

36 Витрина

ХАРАКТЕРИСТИКИ НОВЫХ ТАНКОВ

44 WoT Generals

ДОЛГОЖДАННЫЙ АНОНС

48 Мчались танки

ИСТОРИЯ ТАНКОСТРОЕНИЯ

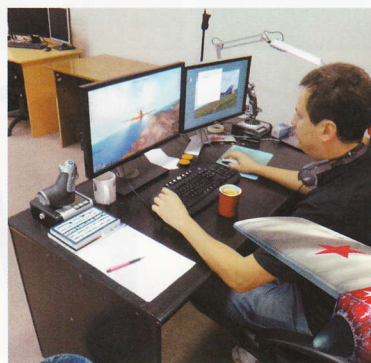
56 Танкисты шутят

ЕВГЕНИЙ ВАГАНОВИЧ, ВЫ?



72 Пятнадцать советов

ЮНЫМ КАМИКАДЗЕ



76 Интервью

PERSHA STUDIO О СЕБЕ И ИГРАХ



WORLD OF WARSHIPS



82 Нам нужны такие корабли

ЧТО ТАКОЕ WORLD OF WARSHIPS



86 Интервью с разработчиками

ОТВЕЧАЮТ МОРСКИЕ ВОЛКИ



92 История ВМФ

С ТОЧНОСТЬЮ КАК В БСЭ



Майк Белтон – один из руководящих сотрудников Wargaming.net.



От варгеймов

О ПРОШЛОМ И НАСТОЯЩЕМ WARGAMING

ДВА ГОДА WORLD OF TANKS – ЗНАЧИМАЯ ДАТА ДЛЯ КАЖДОГО ИЗ МИЛЛИОНОВ ВИРТУАЛЬНЫХ ТАНКИСТОВ ПО ВСЕМУ МИРУ. РАЗВЕ МЫ МОГЛИ УПУСТИТЬ ТАКОЙ ПОВОД С НОВА ЗАЕХАТЬ В ГОСТИ В МИНСКИЙ ОФИС WARGAMING, ПООБЩАТЬСЯ С РАЗРАБОТЧИКАМИ И УЗНАТЬ ЧТО-НИБУДЬ НОВЕНЬКОЕ О САМОЙ ИГРЕ И О КОМПАНИИ, ЕЕ СОЗДАВШЕЙ, РАЗУМЕЕТСЯ, И ПЕРВЫМ ПОД НАШУ ГОРЯЧУЮ РУКУ ПОДВЕРНУЛСЯ МАЙК БЕЛТОН, С РАДОСТЬЮ ОТВЕТИВШИЙ НА ВСЕ НАШИ ВОПРОСЫ О ВСЕМИРНО (ДА, ТЕПЕРЬ УЖЕ ТОЧНО ВСЕМИРНО) ИЗВЕСТНОЙ СТУДИИ. А ТОЧНЕЕ, ТЕПЕРЬ УЖЕ О ГРУППЕ КОМПАНИЙ WARGAMING.NET, В СОСТАВ КОТОРОЙ ВХОДЯТ НЕСКОЛЬКО КОМАНД, РАЗРАБАТЫВАЮЩИХ ИГРЫ, А ТАКЖЕ РЯД ПРОЧИХ ОФИСОВ ОТ АМЕРИКИ ДО ПАРИЖА И ОТ ПАРИЖА ДО СЕУЛА.

? Здравствуйте! Представьтесь, пожалуйста.

Майк Белтон: Здравствуйте. Майк Белтон, директор компании Wargaming.net по маркетингу и пиару.

? Давайте с ходу об истории. Как, когда, где зародилась команда, ставшая впоследствии Wargaming?

В 1995 году, в Минске, пара студентов – заядлых геймеров – принялась за создание компьютерной игры Iron Age. Двухмерная, с плоской картой, игра могла похвастаться разве что увлекательным геймплеем, но оценить это в ту пору никто не мог. Хотя Iron Age так и осталась любительским проектом, который поддержала лишь маленькая группа фанатов, маниакально преданных жанру пошагового варгейма, это ни в коей мере не охладило пыл Виктора Кислого и его друзей. Три года спустя они организовали студию Wargaming.

? А можете назвать людей, стоявших у истоков студии? Работают ли они в ней и сейчас?

Во времена разработки DBA Online в штате Wargaming не было и десяти человек. Иван Михневич, Ярослав Ткачев и Андрей Ковалев делали программную часть игры, Александр Яцукевич работал над игровым интерфейсом. Женья Кислый, брат Виктора, занимался серверными вопросами. Виктор, помимо разработки, налаживал связи с компаниями-публишерами на Западе.



? Почему выбрали именно такое название для вашего коллектива?

Нас объединило увлечение военными стратегиями. В основе DBA Online, например, лежат реально существовавшие в определенный исторический период армии. Перебиралось множество названий с корнем «wargame». Наконец, мы остановились на «Wargaming». Первый проект DBA Online – нужно было, чтобы название компании отражало его «онлайновость». Почему не Wargaming.com? Все просто, домен оказался занят, а Wargaming.net свободен, и мы его выкупили.

? Как определили тему для своей первой игры? Какие при ее разработке встретились подводные камни? Как думаете, ее можно назвать успешной?

Во время поездки в США Виктор с братом увлеклись настольной игрой De Bellis Antiquitatis, или DBA. Этот псевдоисторический варгейм охватывал периоды античности и позднего средневековья; играли в него раскрашенными оловянными фигурками на массивных столах, густо заставленных террейном. Поклонников было мало, в городе редко набиралось больше трех желающих поиграть друг с другом, не говоря уже о международных турнирах. Для них раз в год организовывалась конвенция, куда и съезжались заядлые варгеймеры из США, Австралии, Новой Зеландии – со всех уголков мира. Тогда-то у



но упрощает саму игру и программирование геймплея, т.к. фактически это матрица. В нашем проекте юниты двигались на некоторые отрезки и расстояния и могли поворачиваться на определенные углы. Например, ход мог заключаться в том, чтобы передвинуть юнит на 3 см и повернуть его, скажем, на 35 градусов. Существовала масса правил, описывающих, как юниты объединялись в группы, как такая группа двигалась и т.д. Все это было тяжелой программной задачей.

После выхода DBA Online быстро завоевала популярность у фанатов настольной версии. К тому же она была ужасно «аддитивной»: втянувшись в геймплей, остановиться было очень тяжело. На первый взгляд, правила казались простыми, но мере того, как ты изучал их и узнавал нюансы, понимал, что пространство для развития тактики и стратегии очень широкое именно за счет огромных возможностей, заложенных в правила. Однако проект был недостаточно успешен коммерчески, поскольку его аудитория оказалась узкой.

? *Дальше была Massive Assault. Почему вы отправились в область пошаговых варгеймов?*

DBA Online научила нас тому, что хардкорные игры не привлекут большого количества геймеров, а одна из важнейших составляющих коммерческого успеха – низкий порог вхождения (т.е. доступность проекта казуальному геймеру) и высокое качество графики в сочетании с богатством геймплея (достаточным для того, чтобы заинтересовать хардкорную аудиторию). Мы учили все это при разработке следующего проекта – Massive Assault. Как и DBA Online, он делался в жанре пошаговой стратегии. В первую очередь потому, что у нас уже были отлажены процессы. К тому же, TBS позволяют организовать геймплей в онлайн, поскольку не требуют быстрого соединения. Принцип «главный сервер – клиент» остался таким же, как и в DBA Online. Изменился сеттинг (космический). Упростились правила – даже ребенок или человек, который играет впервые, мог без труда разобраться в основах геймплея.

к Варгеймингу

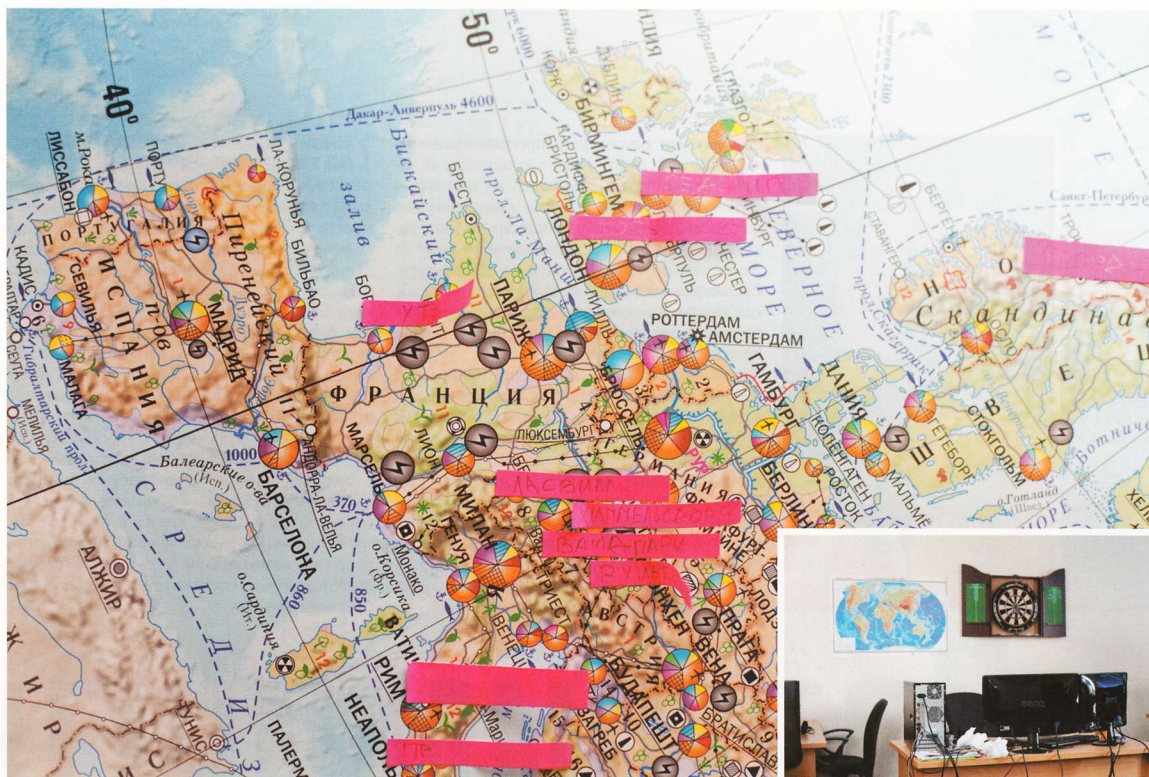
Виктора и возникла идея о компьютеризации DBA. У авторов правил игры были куплены права на производство. Когда был написан программный код и разработан интерфейс, встал вопрос о создании самих юнитов.

DBA Online – это пилотный коммерческий проект Wargaming, поэтому я бы говорил не о камнях – это была самая что ни на есть отмель! Практически каждый элемент был в новинку. Во многом это был вызов для нас; проверка на прочность, на стойкость. Как правило, игры того времени ограничивались небольшим набором юнитов, что значительно упрощало жизнь разработчикам. Мы замахнулись на невиданный для пошаговых стратегий набор контента и понимали, что включить его в релизную версию в полном объеме – невыполнимая задача. В первой версии было решено ограничиться двадцатью армиями. Каждая из них рисовалась художниками вручную – гуашью и акварелью – фас и вид сверху. Фас использовался, чтобы показать юнит при выборе; вид сверху – для его отображения на поле боя. Все карты тоже рисовались гуашью, разрезались, сканировались и склеивались в одну огромную. Самой главной особенностью игры было даже не то, что в нее можно было сражаться в режиме онлайн, передавая ходы через сервер. Дело в том, что юниты ходили не совсем дискретно (т.е. не по гексагонам или клеточкам). Клеточная структура стратегии значитель-

? *А у вас уже было отдельное помещение тогда? Как выглядел типичный рабочий день в Wargaming.net в дни создания DBA Online?*

Первое время куски программного кода писались в общежитии или на дому. На завершающем этапе разработки сняли квартиру. Типичного рабочего дня не было. Все были студентами, нужно было посещать лекции и семинары, работали, когда позволяло время: до учебы или после. По мере того как проект двигался к завершению, требовалось все больше времени, и учеба уходила на второй план. Неслучайно релиз DBA Online пришелся на лето: на каникулах можно было с головой уйти в разработку.





? Трудно шло создание Massive Assault?

Работы по созданию Massive Assault стартовали 1 марта 2002 г., уже в июле месяце появилась более-менее игральная версия, и началось интенсивное тестирование. В первом варианте Massive Assault ландшафт был абсолютно голым, «лайтбот» (Легкая Бронированная Машина) больше походил на полевую кухню, города представляли собой простые купола, над которыми вместо гордо реющих флагов висели непонятные белые кинжалы. AI хватало только на несколько ходов, сделав которые, он благополучно «зависал». Сетевая часть тоже вела себя капризно, норовя всякий раз выпасть в Windows. Мы «выкатили» версию на международный онлайн-новый концепт-тест и составили длинный список необходимых доработок. Работа нам ними велась еще около полугода.

Так, например, вплоть до осени 2002 г. территория игры состояла всего из нескольких карт, выглядевших пустынями, как Сахара. Робкие намеки художников на то, что за планету, где нет ни одного дерева, воевать не хочется, разбивались о категорические возражения программистов: «Деревьев в Massive Assault не может быть, потому что...». Дальше следовал длинный список из не то 100, не то 200 пунктов. Но вот в один прекрасный день Леша Брагин, который работал над движком, неожиданно представил на всеобщее обозрение уже знакомые нам планеты, но густо покрытые буйно зеленеющей растительностью. После этого никто уже не представлял карт без лесов. Со временем планет или карт стало больше, каждая из них отличалась особыми,

присущими только ей видами растений. Бурный рост переживал и искусственный интеллект. Из наивного младенца он превратился в безжалостного врага, не прощающего ни одной ошибки.

Примерно за месяц до компиляции Gold Master мы провели массовое двухдневное тестирование в местном компьютерном клубе, и были польщены результатами заполнения анкет и отношением к нашей игре со стороны юных геймеров. Помимо внешнего тестирования, приложили руку «профессиональные тестировщики». Требования можно было условно разбить на две категории – тестирование этого самого геймплея (т.е. удобства и эргономичности интерфейса, динамики игрового процесса, обучающей системы, отсеяние скучных и сомнительных путей развития проекта и т.д.), ну и, естественно, мы старались оставить в финальной версии как можно меньше багов. Наконец, 9 ноября 2002 г. игровые сайты были оповещены об открытии официальной веб-страницы новой стратегии глобального доминирования Massive Assault.

? Чем обусловлен успех Massive Assault?

Мы постарались слить в одном флаконе две концепции, которые до этого редко существовали вместе: с одной стороны, это кропотливо проработанный «умный» походный варгейм, а с другой – современный высокопроизводительный графический движок, 3D-графика и достойная «озвучка». Плюс, мы также потратили бесстыдно огромные усилия на балансировку игрового процесса, убрав все лишнее и тщательно обработав все углы.

? Большую собрали аудиторию поклонников?

Да, значительно больше, чем в случае с DBA Online. Благодаря Massive Assault о Wargaming заговорили как о компании, создающей качественный историчный TBS. То есть, по части имиджа успех проекта оказалась поистине грандиозным! О компании узнали не только геймеры во всем мире, но и издатели. Даже такие гиганты, как Electronic Arts, Microsoft, Sony Computer Entertainment.

? Мы знаем, что даже американские солдаты в Ираке играли в Massive Assault. Они действительно переписывались с вами?

Действительно, была такая история. Американским солдатам выдавали небольшие ноутбуки с выходом в Интернет, чтобы они могли связываться с родными. И некоторые из них обнаружили, что с помощью переносных компьютеров можно играть в Massive Assault. И даже писали нам, благодарили за игру.

? Сначала DBA Online, потом Massive Assault, потом еще один поворот – RTS «Операция «Багратион». Не было ли с нуля делать стратегию в реальном времени?

Движок для «Операции «Багратион» начал разрабатываться задолго до выбора сеттинга, и изначально по карте бегали роботы из Massive Assault. После того как на движок уже можно было посмотреть с точки зрения «для чего же он лучше всего подходит», мы решили сделать стратегию в реальном времени. Выбор сеттинга пал на Вторую мировую. Сначала были какие-то идеи, вертящиеся вокруг американцев, но позже пришло понимание,

что американцев данная тема интересует не очень, как и стратегии, и стало понятно, что надо выбирать более близкие к нам события. Курск был, Сталинград был, Москву как-то не хотелось, тем более что наша Родина – Беларусь, тут можно все сфотографировать, сделать игру максимально приближенной к реальности. Глядя на успех стратегий про Вторую мировую, на роль главного героя было решено взять танк. «Операция «Багратион» стала крутым поворотом по отношению к предыдущим работам, но мы понимали, что масштабный RTS-проект позволит компании выйти на новый уровень массовости, а именно это и было нашей основной задачей.

? Трудно шел процесс разработки? Расскажите о нем подробнее.

При разработке упор делался на историчность, хорошую картинку и геймплей. Записывались звуки с реальной техники, велись съемки местности, целая команда работала с архивными материалами, модели техники делались по достоверным чертежам. Картинка получилась красивая и сочная – реалистичные облака, правильные деревья по лицензии от SpeedTree. В первую очередь хотелось сделать интересным игровой процесс. Поэтому мы перелопатили историю операции «Багратион» и выбрали из нее те моменты, которые хорошо ложились в нашу концепцию геймплея. На создание проекта нас во многом вдохновили игры с участием массовых армий, поэтому встал вопрос о разработке движка, который смог бы поддерживать большое количество юнитов. Разработкой движка для массовых батальонов занялся Леша Брагин. Говоря о геймплее, в «Операции «Багратион» вы действительно играете в стратегию, а не решаете мелкие задачи. Вы должны прорывать линию обороны, форсировать берега Двины и выполнять другие действия, достойные взгляда с небес. Размер поля боя достойный – несколько километров. В общем – большие карты, много юнитов, солидные цели – все по взрослому.

? Немецкую кампанию из версии «Операции «Багратион» для школ вы вырезали по собственной инициативе?

Честно говоря, когда нам предложили сделать «Операцию «Багратион» факультативным пособием для белорусских школ, мы решили, что будет как-то неправильно давать детям возможность играть за немцев.

? Были какие-то забавные истории, связанные с разработкой и поддержкой ваших игр?

К началу лета 2003 г. игра Massive Assault была в целом готова, и мы уже собирались почивать на лаврах когда вдруг выяснилось, что игре не хватает одной маленькой детали, а именно сюжета. В креативном отделе был в срочном порядке объявлен аврал, и буквально за три дня замершему от ужаса руководству компании была представлена готовая история о том, как поссорились «Ось Добра» (вплоть до переименования в Свободные Нации в нашем реликтиве ее называли «Осью бобра») и «Темная Клика». Нам сейчас сложно судить, насколько удачной и логичной была эта история. Но ничего другого у нас не было. Мы, конечно, отправили написанную нами сказку на утверждение нашему американскому издателю (Matrix Games), но его реакция оказалось несколько неадекватной. В

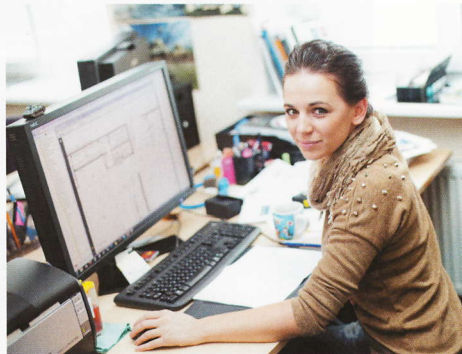
ответ мы получили наш текст, к которому было добавлено еще 17 страниц.

Предыстория Massive Assault, как вы, должно быть, знаете, начинается после окончания Третьей мировой войны, а безвестный автор от Matrix Games предложил добавить к ней еще и историю этой войны, причем со всеми мыслимыми и немыслимыми подробностями, где в деталях были описаны боевые действия славной армии США против «Оси Зла». Разумеется, нам пришлось отклонить это несколько сомнительное предложение.

Написав сюжет, мы были вынуждены внести в игру некоторые дополнительные изменения косметического характера. После общения с американскими издателями выяснилось, что ироническое название «Ось Добра» (оно появилось после известного заявления Джорджа Буша-младшего об «Оси зла») не вызывает понимания у наших заокеанских друзей. Просто в американском сознании слово «Ось» обязательно означает злых дядек, которые спят и видят, как бы им подорвать основы американской демократии. Темную Клику также пришлось забраковать, поскольку ни одна уважающая себя коалиция никогда не назовет себя таким явно ругательным словом. Shadow Clique превратилась в Phantom League, а в русском названии ее назвали просто Лигой.

? Вы собираетесь когда-нибудь вернуться в создание проектов с продвинутой одиночной составляющей? Когда-то в интервью вы говорили нам и о планах сделать Massive Assault 3, и об идее превратить «Операцию «Багратион» вместе с еще одной вашей RTS Order of War в сериал. Все это еще в силе?

Нет. Игровая индустрия движется в направлении онлайн-мультиплеера. Зачем тратить силы и ресурсы на жанры и форматы, которые через пару лет окончательно уйдут в прошлое?





? Сколько всего людей и в каких городах работает сейчас в Wargaming.net?

В начале лета 2012 года штат сотрудников Wargaming.net насчитывал около тысячи человек по всему миру. Из них около 400 человек в Минске, 150 специалистов в киевском офисе (заняты разработкой World of Warplanes), больше 70 работает над морской MMO World of Warships в Санкт-Петербурге, порядка 50 занято в других проектах компании. Совсем недавно открылся офис в Сеуле. Есть офисы в Париже (больше 100 человек), Берлине, Лондоне, США. Специалисты по работе с комьюнити находятся и в других странах, например, в Скандинавии и Испании.

? А как же Италия? Большая европейская страна, неужели она осталась без вашего внимания?

К сожалению, Италия – прежде всего консульская страна. Геймеры там не очень любят PC, и в World of Tanks ничтожно мало итальянских игроков.

? Я смотрю, вы серьезно расширили и свой минский офис. Когда в прошлый раз вы были у вас в гостях, компания занимала всего два этажа в этом здании. Теперь же минимум семь.

Да, мы непрерывно расширяемся. Между собой мы даже называем Wargaming.net самой быстрорастущей компанией в мире, и это действительно так. И места все равно не хватает, но мы пока не нашли в Минске здания, которое полностью бы удовлетворяло всем нашим потребностям.

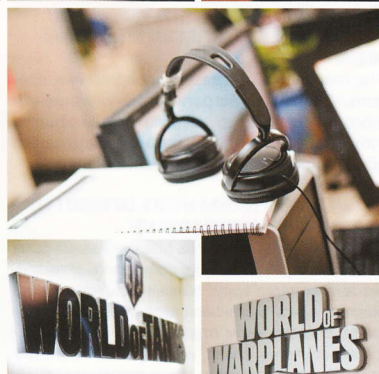
? Наверняка вы когда-то ставили себе планку достичь уровня Blizzard. Теперь, пожалуй, достигли. Не остановитесь в развитии?

Конечно, нет! Есть же еще одна цель – превзойти Blizzard. Да и слишком много еще надо сделать – у нас ведь уже четыре игры. Кстати, многие бывшие сотрудники Blizzard (особенно в Париже) перешли к нам и отлично влились в коллектив.

? Наверное, я спрошу банальность, и вы уже такой вопрос слышали сотни раз. Но все же: World of Infantry будет? Или хотя бы World of Starships?

World of Infantry не будет точно. World of Starships... Да, и игроки, и многие наши сотрудники были бы рады услышать анонс игры про космос. Но пока ее тоже не планируем.

? Спасибо вам за интересные и содержательные ответы. Спасибо и вам, что не забываете нас. **СИ**





World of Tanks

10 ЧТО ТАКОЕ WORLD OF TANKS

16 ОБЗОР НОВЕЙШЕГО ПАТЧА

20 ПЯТНАДЦАТЬ СОВЕТОВ ЮНЫМ ТАНКИСТАМ

24 РУКОВОДСТВО ПО РАЗВИТИЮ ЭКИПАЖА В WORLD OF TANKS

30 ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ

36 ХАРАКТЕРИСТИКИ НОВЫХ ТАНКОВ

44 WORLD OF TANKS GENERALS

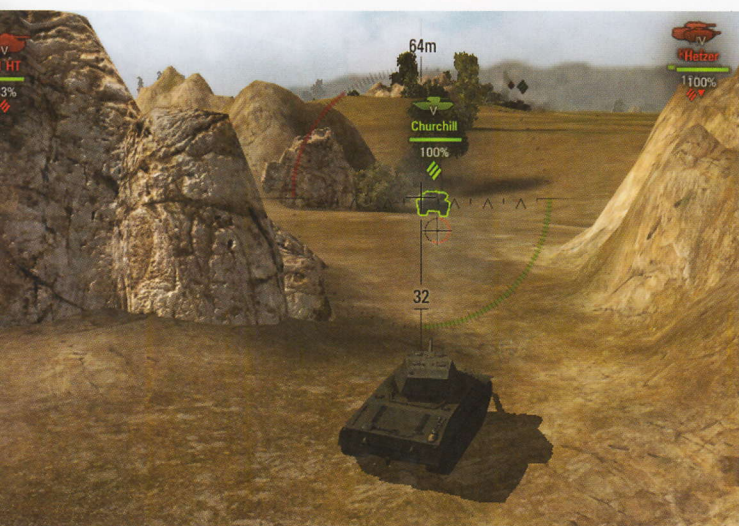
48 КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ТАНКОСТРОЕНИЯ

56 ТАНКИСТЫ ШУТЯТ

World of Tanks

БУДНИ ТАНКИСТОВ

ПЯТЬ, ЧЕТЫРЕ, ТРИ, ДВА, ОДИН – ОТСЧИТЫВАЛ СЕКУНДОМЕР. ТАНКИСТЫ С ЗАМИРАНИЕМ СЕРДЦА ЖДАЛИ НАЧАЛА БОЯ, ВЕРЯ, ЧТО СЕГОДНЯ ИМ ТОЧНО УЛЫБНЕТСЯ УДАЧА. НО ОНИ ЗНАЛИ: ВРАГ ХИТЕР И КОВАРЕН, ПРИТАИВШИСЬ ЗА ВО-О-Н ТОЙ ГОРКОЙ, ОН ТОЖЕ ГОТОВИТСЯ ПОЙТИ В АТАКУ. «БОЙ НАЧАЛСЯ!» – ПРОИЗНЕС ГОЛОС ЗА КАДРОМ. МАШИНЫ ПОМЧАЛИСЬ ВПЕРЕД...



▲ Многие американские ПТ-САУ с башнями бронированы отравительно. Зато носятся по полю как угорелые и отвечивают «подарочки» направо и налево.

▼ «Встречный бой» начался, а не подстеречь ли мне одиночек на пути к нашей точке respawn?

«М

ир танков» – много в этих звуках для сердца русского слилось. Сколько раз мы сидели в засаде, ожидая, пока из-за поворота выедет «Тигр». Сколько раз ходили в лихие кавалерийские атаки на быстроходных

БТ. Сколько раз продавливали противника по центру на могучих американских тяжеловесах. Сколько раз удивлялись сумрачности французского гения, выдумавшего фантастически выглядящие машины. А сколько впереди еще открытий и веселых днейков? И все благодаря команде из главного города-героя Минска, ныне уже всемирно знаменитой Wargaming.net, подарившей нам «Мир танков».

Ох уж эта World of Tanks. Задуманная как MMO на пару лет, она внезапно превратилась в проект с миллионами пользователей, принесший славу и деньги своим создателям. А ведь никто и подумать не мог, что простенькая в общем-то идея – сделать экшн, где в роли главных героев будут выступать не люди с плазмоганами, а Т-34 и «Шерманы» – так «зацепит» геймеров по всему миру. Хотя подозрения закрались еще в бета-тесте, куда народ приходил десятками тысяч. Уже тогда играли запоем, вдохновенно, с выдумкой. Учили новичков находить места для засад и появляться с неожиданных направлений, громко ругались, напорвшись на притаившуюся противотанковую самоходку или получив снаряд от невидимой артиллерии, и стреляли, стреляли, стреляли...

На первый взгляд World of Tanks несложна. В стандартном бою две команды по пятнадцать машин в каждой. Есть две базы на противоположных концах карты, кто убьет всех врагов или захватит неприятельский штаб, тот и «папка» (на все про все четверть часа). Но стоит начать вдаваться в частности, понимаешь: все гораздо запутаннее. Да, в боях низкоуровневых танков часто видишь одну и ту же картину: доблестные новички сбиваются в стаи и с радостным гика-



В «Штурме» защитники любят сорваться с места и рвануть вперед. Поражение после такого почти неизбежно.



нем несутся по кратчайшему пути к заветному флажку. Но даже там нередки маскирующиеся под «нубов» ветераны, с первых секунд занимающие выгодные позиции и хладнокровно отстреливающие «детей», забравших в «Мир танков» на полчаса в перерыве между школой и футболом во дворе. А уж в сражениях, где сходится техника максимального, десятого, уровня с грамотной игрой встречаешься в разы чаще. Хотя и там так называемые «олени», из всех тактик предпочитающие лобовые атаки на укрепленные позиции, присутствуют. Как ни странно, в достаточных количествах.

Усложняет все и количество карт. Это когда-то мы пересчитывали их по пальцам одной руки, сейчас счет идет на десятки. И все они разные. Есть городские арены, с узкими улочками и руинами домов, где за каждым углом может поджидать засада. Есть открытые, где можно перестреляваться чуть ли не между базами. Есть со сложным рельефом – запутанными горными тропками и холмами, контроль над которыми позволяет обстреливать проезжающего где-то внизу противника. Запомнить все ключевые точки – занятие не для ленивых. Научиться играть с умом на каждой карте под силу лишь самым упорным и умелым. Хотя не стать мальчиком для битья может каждый, но вот как – читайте в другой статье.

Кстати, режимов теперь не один, а три. Недавно к стандартному добавили «Встречный бой» и «Штурм». Во «Встречном бое» база одна, и изначально она ничейная. Завоюйте ее, и победа ваша. Правда, захват идет небыстро, особенно если этим занимается одинокий танк. Да и сбить его можно, попав в наглеца, развезжающего возле флага. А еще на многих аренах расстояние между точками респава в этом режиме небольшое, и суть режима начинает оправдывать его название: танкисты с яростью налетают друг на друга, в скоротечной схватке сокращая численности команд. Никто не мешает в это время тихо прокрасться к флагу и начать его, кхм, «брать», но знайте: противный вой сирены предупредит противника об опасности. Настоящий



▲ Готовимся к выстрелу. Кстати, такой вид прицела доступен лишь артиллерийским САУ.

▼ ИС-7 с его замечательным сочетанием характеристик с двух пор и поньше остается любимцем игроков.

▼ Т18 с фугасным орудием – настоящий «нагигатор». Убить кого-нибудь с одного выстрела ей – раз плюнуть.



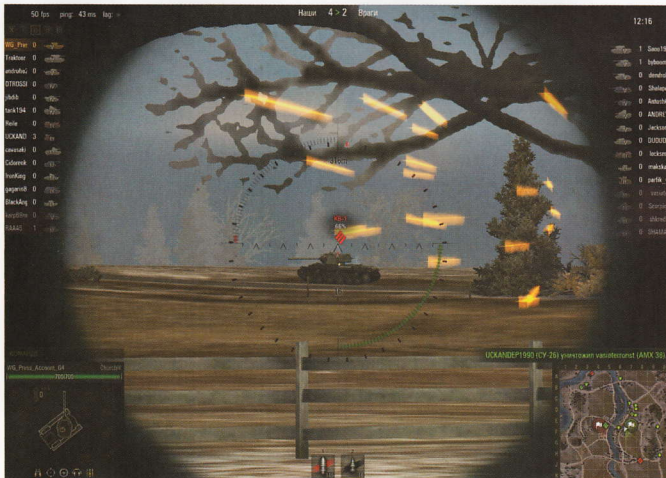
НАНЕСИТЕ КРИТИЧЕСКИЙ УРОН ПУШКЕ – И, ПОКА ОНА НЕ ПОЧИНИТСЯ, ПРОТИВНИК ПРОСТО НЕ СМОЖЕТ СТРЕЛЯТЬ.



▲ Одна из последних новинок – премиумная ПТ-САУ JagdTiger с орудием 88 мм.

СКОРО В САДИН

Запуск игры состоялся летом 2010 года, так что двухлетний юбилей она отпраздновала. Текущая версия пока носит всего лишь номер 0.7.5, осенью же ждем 0.8.0. До 1.0.0 не меньше года, но мы никуда и не торопимся. Количество танков давно перевалило за сотню, на изучение всех уйдут не месяцы, а годы (если вы, конечно, не воюете с утра до вечера). Причем каждые несколько патчей нам подкидывают новенькие машины. Жизнь становится лучше, товарищи, жизнь становится веселее. Найти бы время все пощупать своими руками.



▲ Если в прицеле вы видите не врага, а алый экран – знайте: вас постигла известная проблема «красного прицела». Самое простое решение – перезагрузить клиент.

встречный бой начинается и в случае, когда обе стороны решают, не мудрствуя лукаво, направиться к базе. С удивлением узнают о совпадении мыслей, увидев загорающиеся на мини-карте красные огоньки, и начинается скоротечная (или не очень, уж как повезет) перестрелка. Бодрое танковое рубилово, так сказать.

Иное дело «Штурм» – единственный пока режим, где перед командами стоят разные задачи. Защитники должны оборонять базу 10 минут, атакующие – взять ее за то же время. Вариант «перебить всех», впрочем, оставлен, и к нему все сводится минимум в половине случаев. Но вообще «Штурм» игроками не слишком любим, что понятно – те же противотанковые самоходки слабо приспособлены для атак

на вражеские позиции в лоб. А иначе, если с противоположной стороны найдется хотя бы пяток грамотных воjak, не получится. К счастью, после патча 0.8.0 можно будет отказаться от любого режима, кроме стандартного. Хотя почему такую опцию не ввели сразу после появления «Штурма» и «Встречного боя», неясно до сих пор. Ну, а как же «Гаражные бои»? «Исторические сражения»? Мы о них помним и давно ждем, но, похоже, идеи отложили в долгий ящик (подробнее читайте в интервью с разработчиками). Печально, но факт.

На чем же в World of Tanks воюют? Техника делится на пять типов. Легкие танки – по большей части юркие и быстрые, так называемые «светляки». Живут обычно недолго, ведь их задача – пробежать на вражескую базу и показать ее собственной артиллерии и всем прочим. А уж дальше по их «засвету» начнет лупить с десятков стволов. Вполне могут испортить обед неприятелям, подстрелив тамшние САУ в первые минуты боя. И неплохо зарабатывают за «подсказки», получая часть дохода за убийства соратниками обнаруженных супостатов.

Средние танки – основа и хребет любой команды. Могут почти все – атаковать, обороняться, разведывать обстановку. И хотя в мощи огня уступают ПТ-САУ, в защите – тяжелым, а в скорости – легким, сильно по этому поводу не комплексуют. А если начинают грустить, сбиваются в волчьи

стаи и втроем-вчетвером забегают к врагу на огонек с тыла. Устраивая настоящий ад в местах своей «кормежки».

Тяжелые танки – вот настоящая мощь, внушающая трепет и уважение. Великолепная броня, здоровенная пушка и низкая скорость – основные ТТХ многих уважающих себя «тяжелых». Неспешно ползут к выбранной цели, часто не успевая в течение боя как-то поменять планы. Если уж выбрал Maus правый фланг, на нем и будет обретаться. Попытавшись перебраться на левый, просто потеряет кучу времени и, скорее всего, бесславно погибнет по дороге. Скорость перезарядки из них аховая, поэтому бой двух групп тяжелых машин выглядит однообразно: выезжают из-за угла/холмика, стреляют, прячутся обратно для перезарядки. Зачем прятаться? Так ничто же не вечно под Лунной: замешкаешься, получишь плюху от ПТ-САУ или собрата-тяжа, и тут уж как повезет. Либо выживешь, либо нет. А если еще и «на гусли поставят» (читай – гусеницы повредят), дотянуть до конца боя станет недостижимой мечтой. Впрочем, что-то я увлекся, о том, как новичкам освоиться с разными типами техники, читайте в отдельной статье.

Противотанковые САУ традиционно сильны двумя параметрами: лобовой броней и орудием. Их предназначение – сидеть в засадах (желательно с маскировочной сетью) и ждать. А, увидев врага поблизости, врезать ему со всей дури так, чтобы он зарекся сюда приходить. Увы, с прочностью у ПТ-САУ как-то не очень, борта и тыл редко защищены на адекватном уровне. И любой танк, поддыхавший сзади, справится с бедной самоходкой. Есть и более страшная опасность – «притирка». Когда вашу ПТ-САУ подпирает сбоку танк, не дает пошевелиться и начинает методично обстреливать, шансы уцелеть падают до минимальных (если, конечно, ваша машина не с башней, но таких мало). Вся

▼ KB-2 со своим 152-миллиметровым стволом – гроза не только «малышей», но и машин постыльнее.



ЧЕЛОВЕК УМЕЛЫЙ

Командир, наводчик, механик-водитель, радист, заряжающий – все они могут приобретать умения и навыки, едва лишь уровень владения основной профессией достигнет 100%. Полезных среди них немало. Так, прокачанная у всех по максимуму «Маскировка» позволит скрываться чуть ли не на ровной местности. «Радиоперехват» увеличит дальность обзора. «Шестое чувство» позволит понять, обнаружен ли ваш танк противником. А «Отчаянный» ускорит перезарядку орудия в почти уничтоженной машине. Навыков и умений тут еще много, но изучить больше трех на человека почти нереально.

«Командир с умением «Мастер на все руки» заменяет любого члена экипажа в случае гибели последнего.

▼ Экипаж из майора, капитанов и старших лейтенантов возможен, но прокачивать его до таких званий вы будете месяцами.



ВО ВСЕ ГЛАЗА

Читать мини-карту – полезное и ценное умение. Во-первых, обратите внимание на значки. Зеленые – свои, красные – вражеские. Треугольниками помечены противотанковые САУ, квадратами – САУ артиллерийские, ну, а под ромбиками скрываются основные бойцы – танки. Причем число полосок, из которых составлены ромбики, подскажет, что за машина перед нами – легкая, средняя или тяжелая. Ну, и смотрите, где товарищи просят помощи, и кто кого атакует – легче будет принять решение, что делать и как жить.



▼ Иногда значки обманчивы: «легкий» AMX 40 несет броне мощнее, чем некоторые тяжелые танки уровнем выше. Учим матчасть.

ки моделей, большая часть которых не вышла из стадии прототипов или появилась уже после 1945-го, ждут всех в местной линейке техники. Их главная «фишка» – барабан зарядания, помогающий выстрелить несколько снарядов с минимальными промежутками. Правда, потом надо уходить в укрытие и долго перезаряжаться, но благодаря барабану ваш визави, скорее всего, уйдет в небитие до этого момента. Если напротив не трое-четверо, конечно.

Чем отвечают другие? СССР – мощной броней и сильными (хоть и не слишком точными) орудиями. На советских машинах реально именно «танковать» в прямом смысле слова – смело идти вперед, прикрывая трусливых товарищей. А уж встретив в чистом поле ПТ-САУ со словом «Объект» в названии, лучше развернуться и ретироваться. Успеет она вас заметить и прислать снарядик-другой, считайте, встреча танкистам с апостолом Петром обеспечена. Советские модели, по мнению многих, слишком сильные, и разработчиков даже обвиняют, что это основано не на реальных ТТХ, а на постулате «у меня дед воевал». Ответ на это читайте в одном из интервью номера.

Немцы, в отличие от советов, хрупки (хотя и попрочнее французов, но у тех-то есть барабан). Разве что на высших уровнях арийская техника обретает какую-никакую защиту, до того приходится прятаться по кустам и отстреливаться оттуда. Увы, легендарный «Тигр» в игре сделан каким-то совершенно не легендарным, уступая большинству аналогов. Но пушки у германцев хороши: точные и с неплохой скорострельностью, что и позволяет побеждать в боях. И все же после знакомства с творениями тевтонской конструкторской мысли становится непонятно, почему их пришлось гнать до Берлина веником аж четыре года (а с учетом войны на Западе и все шесть). Что на это можно сказать: тут потрудился всемогущий баланс. А те,

ЧЕМ СИЛЬНЕЕ ВАШ ТАНК, ТЕМ ДОРОЖЕ СНАРЯДЫ И БОЛЬШЕ ВЫ БУДЕТЕ ТРАТИТЬ НА РЕМОНТ ПОСЛЕ ГИБЕЛИ.

надежда на товарищей, просите помощи, авось, кто-нибудь разберет нагльца на гайки.

И наконец артиллерия. Ненавидимая одними и превозносимая другими. Из-за нее игру даже прозвали World of Artillery, из-за нее в боевом чате нередки вопли «ненавижу арту!». Доблестные артиллеристы в самом начале боя залезают в укромное место, включают специальный прицел и начинают методично всаживать «чемоданы» (читай – снаряды) в проезжающие по полю танки. А так как прилетают «чемоданы» сверху, где броня у техники не ахти, почти всегда это приводит либо к смерти, либо к критическим повреждениям модулей пострадавшего. Но и свои артиллерию ненавидят, засоряя чат воплями «Арта спит!», если та никого не убивает в сражении.

Да, раз уж мы так увлеклись рассказом о бое, давайте углубимся в теорию. Попадание вовсе не означает смерть. Вы можете услышать надоевшие ветеранам фразы «Рикошет» или «Не пробил», можете снять часть «здоровья», повредить модуль или члена экипажа. Нанесите критический урон пушке – и, пока она не починится, противник просто не сможет стрелять. Удачно попадете в гусеницы – неприятельскую машину остановит, а то и развернет (надо ли пояснять, что бить в бок гораздо удобнее, чем в лоб, защитата меньше!). Снаряд, залетевший на огонек в боеукладку, и вовсе способен уничтожить технику сразу. Контузивший механика-водителя уменьшает скорость и маневренность врага, а попавший в наводчика – понижает точность. Высший пилотаж – выкосить весь экипаж противника, превратив танк в бесполезную грудку железа. Но это удается редко, в основном на машинах, в которых сидят по два человека. Чем сильно грешат те же французы.

О, прекрасная Франция! Толком не повоевав (в июне 1940-го она фактически выбыла из Второй мировой, хотя до этого считалась едва ли не сильнейшей на континенте), в World of Tanks она развернулась в полной мере. Десять-

▲ «Гочкис» aka «песочный Маус» уже не тот. Всю команду в одиночку не перебить, да и купить его можно лишь в дни специальных акций.

► Древо развития танков. Пока выглядит так, но скоро его переделают в более информативное.



кому не нравится, обычно получают от создателей проекта ответ: «Не играйте на немецких танках».

И, наконец, американцы. Их самое заметное отличие – противотанковые самоходки с вращающейся башней. Очень интересная линейка развития, крайне рекомендуемую попробовать. Пушки ого-го, брони немного, зато от «приртирки» почти застрахован. Правда, закрутить, бегая вокруг вас, все равно могут – вращается башня у такой техники не слишком быстро, ну, так это же грозит не только ПТ-САУ, но и тяжелым, а иногда и средним танкам. В целом же заокеанские гости хороши, если не считать ранних уровней. Но их как раз большинство просто не успевает заметить.

А все потому, что прокачка поначалу идет весьма бодренько. Кредиты (местная валюта) сыплются как из рога изобилия, опыта на исследование модулей и новых моделей нужно немного, как результат – изучить ранние машины просто не успеваешь (если специально не кататься на «легком тракторе» или МС-1). Лишь на четвертом-пятом уровнях все притормаживается, и начинаешь входить во вкус неторопливого изучения техники. Примериваться, сначала потратиться на радио или двигатель. Читать гайды на форуме по выбору орудия и проверять на практике выкладки теоретиков.

Модулей же здесь предостаточно. Каждый танк начинается с так называемого «стокового» состояния, в минимальной комплектации. И разница между «стоком» и «топом» (комплектацией максимальной) зачастую видна невооруженным взглядом. Особенно это касается пушек – иногда стартовые настолько убоги, что аж плакать хочется. Зато последние позволяют «нагибать», особенно в умелых руках. Что интересно – выбор орудия у многих машин неочевиден. Часто на форуме разворачиваются многостраничные дискуссии на тему, какое



▲ «Тигр» как-то не впечатляет, хотя в умелых руках способен натворить немало бед.

поставить: топовое или стоящее перед ним. Одни с пеной у рта доказывают, что у топового выше альфа-страйк (одномоментно наносимый урон). Другие – что предыдущее лучше за счет бронепробиваемости и урона в секунду. Правы, как ни странно, обе стороны – все зависит от ваших личных предпочтений. Пробуйте, выбирайте, и истина вам откроется.

Хотите ускорить прокачку? Нет вопросов – есть премиум-аккаунт, приобретаемый за «золото» – вторую валюту, на оплату которой придется выложить реальные рублики или доллары. World of Tanks сделана по модели f2p, но за относительно небольшую сумму разработчики предлагают получить на 50% больше кредитов и опыта. Только на первый взгляд кажется, что это немного. Поверьте, чем сильнее ваш танк, тем дороже снаряды и больше вы будете тратить на ремонт после гибели. А уж убивают тут часто, редкая битва длится полноценные пятнадцать минут, обычно все заканчивается за пять-десять. Поэтому премиум-аккаунт станет неплохим подспорьем, хотя жить можно и без него. Просто после каждого поражения на ИС-7 придется провести несколько боев на машинах послабее, чтобы накопить на следующий выезд.

Еще один вариант подзаработать денюжку – купить один из премиальных танков, которые славятся дешевизной ремонта и неплохим доходом. Но усвойте одно простое правило: премиумный – не значит всесильный. Такие машины обычно обладают посредственными характеристиками и предназначены для заработка кредитов, а не для «нагибаторства». И зарубите на носу: даже если какая-то приобретенная за реальные деньги техника сегодня убивает в среднем трех-четырех врагов за бой (иногда бывает и такое), после патча она может стать никуда не годной. Ну, любят разработчики баловаться с характе-

ЕСТЬ ДВЕ БАЗЫ НА РАЗНЫХ КОНЦАХ КАРТЫ, КТО УБИЕТ ВСЕХ ВРАГОВ ИЛИ ЗАХВАТИТ НЕПРИЯТЕЛЬСКИЙ ШТАБ, ТОТ И «ПАПКА».



В ангаре пока пустынно, но в новогодние праздники его украсит елочка, а на День Победы – соответствующая символика.



Знаменитая «тридцатчетка» идет в бой. Сейчас кому-то не поздравится.

Будь готов!

Прочитали на форуме, что какой-то танк «нагибает»? Не обольщайтесь. Пока вы его исследуете, купите и выведете в топ (читай – поставите самые лучшие модули), машинку могут порезать. Разработчики любят пролистывать форумные темы и изучать статистику, урезая характеристики слишком «крутой», по их мнению, технике. К тому же, есть и скрытые ТТХ, и даже если в цифрах все останется как есть, на деле коэффициент качества брони упадет, и вас начнут пробивать те, кого раньше вы бы не пугались и в страшных снах. С другой стороны: танки, что воюют плохо, удастаиваются поощрений от Wargaming.net. И не забывайте: зависит все не только от показателей брони или пробиваемости орудия, но и от так называемой «кривизны рук». Впрочем, как «прямить руки» – тема для отдельного исследования.

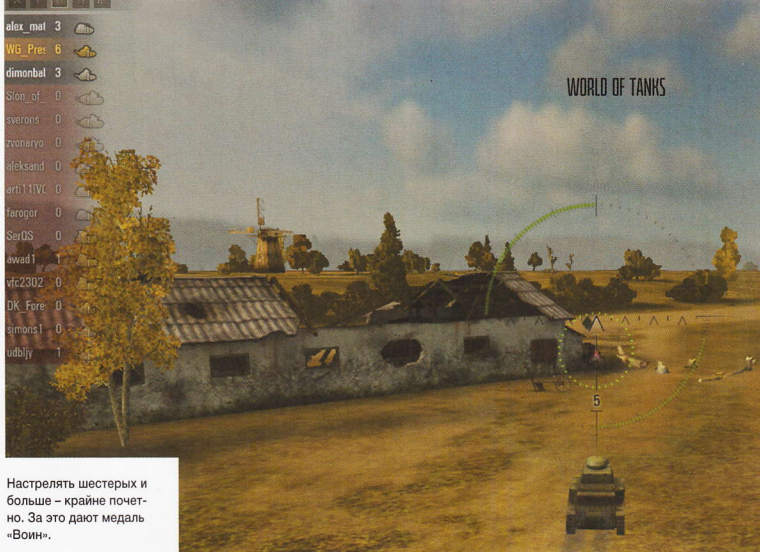


Вот это я понимаю результат – 7 убитых, жаль, не моими руками.

ристик танков, любят, этого у них не отнимешь. Хорошо это или плохо? Трудно сказать однозначно. Да, обидно видеть, как твоего любимого «Гочкиса» (трофейного француза, воюющего на стороне немцев) режут и режут, постепенно низводя до «средней температуры по больнице». Но ведь не менее обидно тем, кого вы когда-то добивали, не давая ни малейшего шанса пробить вашу броню.

Впрочем, справиться в World of Tanks реально с любым. Особенно если прийти не в одиночку, а вдвоем-втроем. Для этого здесь и предназначены взводы. Парочка легких T-50-2 наведет на вражеской базе такого шороху, что противники еще долго будут засорять чат гневными воплями в их адрес. Трио противотанковых самоходок Marder II на угрожаемом направлении без труда сведет эту самую угрозу к нулю. Главное – поддерживать друг друга огнем, спасти товарища из беды и не гнаться за фрагами. Помня, что циферки в графе убитых ничего не значат, важно, сколько вы получаете кредитов. И опыта, конечно, часто именно на него смотрят те, кто ищет себе напарника не на один вечер, а навсегда. Хотя до патча 0.8.0 поди угадай, заработан этот опыт с премиум-аккаунтом (автоматически повышающим цифру) или без.

Мало взвода? К нашим услугам роты и даже целые кланы. О последних стоит рассказать отдельно: помимо рядовых заездов на случайных картах в World of Tanks есть такая штука, как «Мировая война». Основа ее – земной шар, поделенный на зоны влияния (к существующим и сейчас континентам недавно добавили легендарную Атлантиду, внезапно всплывшую из океанской пучины). Каждая территория приносит доход (причем выдают и «золото»!). Соответственно, кто ее контролирует, тот и получает бонусы. Но желающих-то подзаработать масса, а регионов не так и много. А тем временем с моря на сушу накатываются новые и новые орды безземельных кланов.



Настрелять шестерых и больше – крайне почетно. За это дают медаль «Войн».

«Малиновка» – одна из самых нелюбимых народом карт. Именно на ней бой может затянуться до последних секунд.

▼ Maus (он же «Мышь») – никогда на деле не воевал. Но в игре модели-прототипы попадают на каждом шагу, особенно у французов.



PT-CAU сидели, сидят и будут сидеть в кустах. Такова их нелегкая судьба.



За право попытать счастья и появиться в одной из точек высадки проводятся настоящие турниры. На форуме кипят нешуточные страсти – ведь «Мировая война» это не только жесточайшие схватки, но еще и дипломатия. Преуспевает тот, кто и хорошо дерется, и умеет общаться одновременно. Свежи еще воспоминания о временах, когда альянс кланов RED рвал и метал, выжив из Европы и окрестностей почти всех конкурентов смешанными дипломатически-военными методами. Слабых они убивали, а сильным предлагали мир и дружбу. Впрочем, ситуация развивается непредсказуемо, и сейчас RED уже единолично все не контролирует. Но к этой теме мы еще вернемся.

И пусть World of Tanks пока не блещет графикой (именно «пока», совсем скоро ее улучшат). Пусть ТТХ машин переписывают раз за разом. Пусть в игре хватает недочетов. Есть в ней некая изюминка, затрагивающая чувствительный струны души, особенно мужской. Кто из нас может спокойно пройти мимо танкового музея, не заглянув в него хоть одним глазком? Кто способен хладнокровно отказаться в ответ на предложение прокатиться на БТ-7 или Т-34? Кто хоть разок не мечтал оказаться в роли командира многоотной бронированной машины? Для таких, то есть для всех нас, и сделан «Мир танков». **СИ**

Поставлю-ка я стереотрубу, и сразу «Ягдпантера» станет видеть дальше.

ПОЧИНИ СЕБЯ САМ

В бой можно брать расходные материалы и прочие полезные штуки. Так, ремонтный комплект поможет починить поврежденную пушку или гусеницу моментально. Аптечка же вылечит раненого члена экипажа. Порой это помогает спастись от неминуемой гибели, но и стоит недешево. Обычно такими вещами пользуются зажиточные игроки, воюющие не первый месяц. А вот дополнительные постоянные модули лучше ставить всем и каждому, особенно если есть свободные кредиты. Маскировочная сеть поможет скрыться от нескромных взглядов врага, улучшенная оптика увеличит радиус видимости, вентилятор поднимет умения танкистов еще на пяток процентов. Главное – правильно подобрать комплект, с которым вы отправитесь навстречу врагу.





◀ Ахтунг, ахтунг! В небе – летающий танк.



World of Tanks

ПАДАЛИ, ПАДАЛИ, ПАДАЛИ, ПАДАЛИ ТАНКИ

«МИРУ ТАНКОВ» НЕДАВНО ИСПОЛНИЛОСЬ ДВА ГОДА, НО ТЕКУЩАЯ ВЕРСИЯ ПОКА ЛИШЬ 0.7.5. В ПЛАНАХ СОЗДАТЕЛЕЙ УЖЕ МНОГОЕ ПОМЕНЯЛОСЬ И ДОБАВИЛОСЬ. И ТЕПЕРЬ, В КОТОРЫЙ УЖЕ РАЗ ПОСЕТИВ МИНСКИЙ ОФИС WARGAMING, МЫ ГОТОВЫ ВАМ ОБ ЭТОМ ПОВЕДАТЬ. ПРАВДУ, ТОЛЬКО ПРАВДУ И НИЧЕГО КРОМЕ ПРАВДЫ!



Физика – это не только школьный предмет, но и то, что ждет нас в ближайшем патче 0.8.0. Как и в любой заплатке с нолком на конце, Wargaming.net делает масштабные изменения в своем танковом экшене. И на сей раз, похоже, слово «масштабные» употреблено неверно, лучше вместо него сказать «масштабнейшие». Первые дни тестирования физики 2.0 стали настоящим шоком для неподготовленных геймеров, слышавших о ней краем уха. Какие там бои? Какие победы? Забудьте – все и каждый ринулись проверять, что же поменялось,

оставив стрельбу на потом. Доходило до смешного – пуляющих из пушек убивали свои же, лишь бы они не мешали развлекаться вовсю. Команды перемешивались (не обращая внимания на принадлежность к «красным» или «зеленым»), активно бодались на мостах, заезжали в воду, в общем, делали все то, чего от них ждали разработчики. Наверняка аналогичная ситуация сложится и сразу после установки патча, когда к добровольным тестерам присоединятся все прочие. Это будет забавно!

Весело наблюдать, как забравшийся на мост Maus доезжает до края и ненадолго замирает, а потом срывается вниз под радостные вопли товарищей по зводу, подлихивающих его с ты-

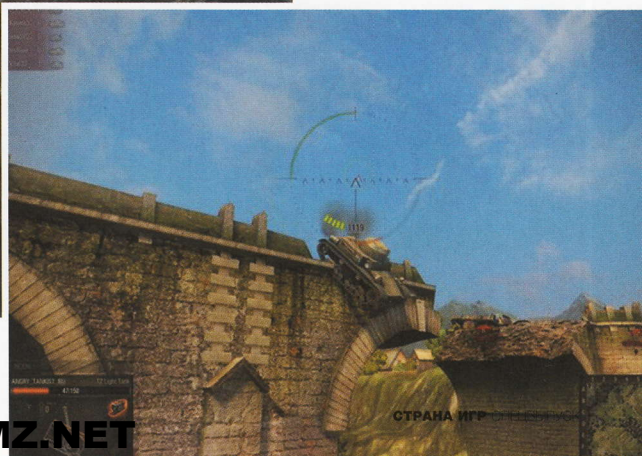
ла. Как танки делятся на две примерно равные группы, выбирают какого-нибудь неудачника, зажимают его и начинают выяснять, кто сильнее толкает. Как с горки на полной скорости по очереди прыгают три ИС-7, поспорив, кто пролетит дальше. Как МС-1 сваливается сверху на Т30, пытаясь нанести ему хоть какой-то урон. Как перевернувшись, лежит и умирает Bat Chatillon 25t, тщетно надеясь, что его кто-нибудь спасет. Как орда Туре 59 запрыгивает в озеро, выясняя, правда ли, что экипажу в воде каюк. В общем, творился трэш и угар, если позволите так выразиться. И даже в конце августа, когда страсти несколько поутихли, бои все равно остаются на втором плане. Уж слишком непохожа грядущая физика на все, что было до того.

А до того к разработчикам действительно была масса вопросов. Почему танк, подъехавший к краю обрыва, замирал, упираясь в невидимую стену? Почему техника не могла взобраться на почти пологий склон, бесполезно буксуя на месте? Почему механик-водитель, даже погрузившись в воду вместе с корпусом танка целиком, оставался живым? Почему края моста, даже без стальных перил, оставались непреодолимой преградой для танков. Таких «почему?» на форуме за годы существования игры накопились десятки, несмотря на то, что ответ на них был ясен: потому что движок World of Tanks таких



◀ Заехав на кого-нибудь боком, можно повредить его. Или себя – это уж как получится.

▼ Сейчас он ка-а-ак упадет. И ка-а-ак костей не соберет. Прыгать с моста после введения физики 2.0 категорически не советуем.





возможностей не поддерживал. Правда, особо ушлые пиар-менеджеры старательно добавляли к этому словечко «пока», как бы намекая: однажды все изменится. Что ж, уже осенью сотни тысяч, да что там, тысячи тысяч геймеров (общее число зарегистрированных аккаунтов в «Мире танков» на сегодня около 35 миллионов) смогут облегченно выдохнуть: «Дождались!»

И тут же начать тренироваться воевать в новых условиях. Раньше нетрудно было расстреливать врага с горочки, зависнув на краю обрыва. Теперь это приводит к падению танка. И самым разнообразным неприятным последствием, разумеется, У машины может повредиться гусеница или один из модулей, есть даже шанс взрыва, если падать с большой высоты, а «очков здоровья» осталось (или было) немного. Наверняка изменятся и тактические приемы, например, «светлячки» смогут проскакивать там, где раньше их появления не ждали. Соответственно, жизнь артиллерийских САУ не станет проще, впрочем, разработчики волею или неволею постоянно ее усложняют и так.

К физике приложится и улучшенная графика, где особое внимание обратят на освещение и тени. Да еще и часть карт (десять штук) перерисуют, чтоб они больше соответствовали реальности (ах, какая на некоторых из них вода!). Трудно сказать, насколько это увеличит на-

Не знаю, можно ли будет так карабкаться после окончания теста, но смотрится забавно.



грузку на наши ПК, по тесту судить все-таки не стоит. Не исключаю, что будет в первое время и лаги, и подвисания клиента. А может, и обойдется, как знать. Тем более что создатели обещают оптимизировать графику и ввести тонкую систему настроек. Этому поможет и интересный факт: в начале августа 2012-го Wargaming купила компанию BigWorld, разработчика одноименного движка, используемого, в том числе, и в World of Tanks. А значит, есть шанс избежать самых крупных подводных валунов. С маленькими же камешками минская команда просто обязана справиться самостоятельно.

В планах и другие нововведения, скажем, переработанное дерево танков. Оно станет гораздо информативнее, а заодно приобретет функции магазина. Сразу после исследования машины ее можно будет купить, не переключаясь в другой раздел внутриигрового меню. Кстати, ветки развития размещают не вертикально, а горизонтально. Кому как, а мне это больше всего напомнило древо технологий из пошлого стратегического сериала Sid Meier's Civilization. А еще в ангар добавят то, о чем так долго говорили игроки: улучшенную версию статистики. Сколько и какого урона вы нанесли, какую часть из него — по чужому засвету, все это будет уже в 0.8.0. Я уж не говорю про прочие параметры, вроде намотанного вашим танком километража. Плюс будут показывать доход с премиумом и без, так что хвастаться на форуме достижениями станет возможно и без проведения математических выкладок.

КИТАЙЦЫ? КИТАЙЦЫ... КИТАЙЦЫ!

World of Tanks активно продвигается вперед не только на западном, но и на восточном направлении. Китайский сервер стремительно догоняет по популярности русскоязычный, тамошние игроки сражаются все грамотнее и на встречах с нашими соотечественниками доказывают, что если упорный житель Дальнего Востока за что-то берется, он идет до конца. Правда, отдельной ветки китайских машин в игре ждать вряд ли стоит. Ну, не сподобилась самая большая по населению страна мира развить в годы последней глобальной войны собственное танкостроение. Но тамошних геймеров это не смущает, они способны «нагибать» и на советской, и на американской, и на немецкой технике.



А вот и британец. Смотрится красиво, но как-то будет в бою – предсказать невозможно.

Баллистика после введения физики 2.0 не изменится – снаряды летают по тем же траекториям.



Еще одна «фишка» – камуфляж. «Как, он же уже давно в ходу?» – резонно спроси кто-то. Есть, да не тот. Прежние варианты раскраски ни на что не влияли, кроме внешнего вида. Теперь же камуфляж будет давать дополнительно 5% к маскировке. Как минимум для противотанковых самоходок это крайне важно, и им придется озаботиться покупкой новой «фишки». Правда, покупать надо сразу несколько комплектов – начиная с 0.8.0, для каждого типа местности запланирован свой камуфляж, автоматически сменяемый при заходе в бой. Что приятно – купить раскраску позволят и за кредиты, и за золото. Но если желаете оставить ее не на неделю, а навсегда – только за последнее. Для любителей же размалевать свой танк для него начнут продаваться эмблемы и надписи (за реальные деньги). Так что совсем скоро мы увидим толпы машин с лозунгами «На Берлин!» и «За Родину!».

Наконец, по многочисленным просьбам игроков нам позволят отключать режимы «Штурм» и «Встречный бой» в случайных битвах. Каждый сам сможет выбирать, куда ему заходить, а какие варианты оставить на потом. И, конечно же, глобальный патч не обойдется без новых машин. К существующим добавится еще одна ветка советских ПТ-



«Подпереть кого-нибудь и поднять? Да запросто. Главное – найти точку опоры!»



ливать «Историческими битвами», о которых впервые заговорили еще до релиза, все фанаты Второй мировой скажут студии большущее «спасибо!».

Да и прочих планов у создателей игры громадь. Так, на глобальной карте рано или поздно введут давно обещанный институт наемников. И все желающие смогут записаться на службу к какому-нибудь альянсу, получая в награду полновесное золото. В качестве компенсации лидеры кланов смогут снимать с провинций повышенный налог, увеличивая тем самым риск восстаний в регионе. Правда, мятежи – дело отдаленного будущего. Но уже сама задумка как бы намекает: на достигнутом белорусская команда не остановится. И это прекрасно, ведь жизнь как раз и состоит в движении вперед. **СИ**

◀ Одна из версий «Матильды». Не с такой убогой пушкой, как предыдущие.

▼ Crusader имеет тех же предков, что и БТ. Потому и бегаёт как угорелый.

САУ. Из их особенностей отметим высокие скорость и незаметность, отличную лобовую броню и посредственные пушки. Да, последнее придется по нраву не всем, но идеал, как известно, недостижим. Да и баланс нигде не делся, оставаясь одной из приоритетных вещей в World of Tanks.

А после 0.8.0 придет 0.8.1 с долгожданными британцами. Их поначалу ожидается немного (и ПТ-САУ, как и просто САУ, снова «в пролете»). Но главное, что нацию, познакомившую нас со словом «танк», наконец-то введут в игру. Правда, монстров времен Первой мировой ждать не стоит, стартовый танк в линейке коварных альбионцев – знаменитый «Виккерс». Тот самый, что стал основой для советского Т-26 (и других проектов, вроде польского 7ТР). А кроме того, вы увидите почти всю технику с Альбиона, что описана в нашем материале, посвященном истории танкостроения. Осталось дождаться патча 0.8.1, дату выхода которого, по старой недоброй традиции, разработчики не называют. Впрочем, из намеков нетрудно догадаться, что на не премиумных Valentine и Churchill мы, скорее всего, покатаемся еще до Нового года.

За британцами придут и другие – Wargaming думает о введении японских и китайских машин (не исключено, что первых даже выделят в отдельную нацию). Готовится «сборная Европы», куда войдут чешские, польские, шведские, венгерские танки. Не забудьте о новой ветке противотанковых САУ для Германии, дополнительных французах и американцах, премиумной технике. В общем, для любителей собирать модельки дел хватит еще на долгие-долгие годы. А уж если нас осчаст-

ВЕСЕЛО НАБЛЮДАТЬ, КАК ЗАБРАВШИЙСЯ НА МОСТ MAUS ДОЕЗЖАЕТ
ДО КРАЯ И НЕНАДОЛГО ЗАМИРАЕТ, А ПОТОМ СРЫВАЕТСЯ ВНИЗ.



ВПЕРЕД, К ВЕРШИНАМ КИБЕРСПОРТА!

World of Tanks стремительно завоевывает позиции как одна из ведущих кибердисциплин. Многие чемпионаты, такие, как World Cyber Games, уже приняли «Мир танков» в качестве одного из элементов соревнований. Организует собственные турниры и Wargaming, например, «Уральскую сталь». Причем призы становятся все весомей, а участников – все больше. И это неудивительно, в ближайший год на поддержку игры в качестве составляющей киберспорта будут потрачены солидные суммы. Для тех, кто умеет не только разъезжать по трем десяткам карт World of Tanks, но и побеждать, игра становится неплохим местом приложения сил. В котором можно и фан получить, и кошелек пополнить.



World of Tanks

ПЯТНАДЦАТЬ СОВЕТОВ ЮНЫМ ТАНКИСТАМ

1

СОВЕТ

НЕ МЧИСЬ ВПЕРЕД

Если вы не на танке-«светляке» (о них отдельно) – не мчитесь сломя голову прямо в направлении вражеской базы (впрочем, на «светляке» тоже не стоит, но об этом ниже). В подавляющем большинстве случаев лихие кавалерийские атаки приводят к одному: быстрой и бесславной гибели вашей машины. Ведь с той стороны наверняка найдется пара-тройка умников, засевших в засаде и ждущих таких вот агрессоров. Но что же делать, если страсть как хочется «быстро понагнать»? Как вариант – подговорить товарищей по команде и отправиться вперед всем скопом. Это – уже метод, приводящий к виктории. Вражеская команда с высокой степенью вероятности расплзается по карте, как тараканы, и выйдя к их базе, вы найдете там пять-шесть защитников максимум. При потенциальном тройном превосходстве это будет означать одно: быструю и безоговорочную победу. Увы, для столь прекрасного исхода надо обладать невероятным даром убеждения. Обычно на такие предложения товарищи шипят что-то не слишком цензурное и уходят по своим делам. Что ж, создавайте взвод или готовьтесь к вступлению в клан. Где, как не на глобальной карте почувствовать особенности тактики в World of Tanks?



2

СОВЕТ

СТРЕЛЯЙ СТОЯ

Большинство танков не приспособлено для стрельбы по далеким целям с ходу. Заветный кружок вокруг прицела расплзается на пол-экрана, и снаряды летят куда угодно, только не в цель. И никакие стабилизаторы вертикальной наводки не спасают. Зачем тогда же боеприпасы, особенно на высокоуровневых танках, где они поистине бесценны? Не лучше ли остановиться, подождать, пока прицел закончит сводиться, а затем отправить снаряд в полет? Если палить в белый свет как в копеечку, умрешь очень быстро, враги-то не будут сидеть, разинув рты. Впрочем, низкоуровневых машин это тоже в какой-то степени касается. Да, урон у них пониже, но ведь и здоровье не то – меньше попаданий потребуется. В общем, если не уверены в своем экипаже и собственных навыках, лучше остановитесь на пару секунд перед выстрелом. А потом езжайте дальше на сближение.



3

СОВЕТ

ЖДИ СВЕДЕНИЯ

Мы уже говорили, сведение – штука важная. Вообще, стрелять до того, как кружочек перестанет расширяться/сужаться, не советую. Снаряды и так часто попадают куда не надо – в сторону, в скалы, в небеса, только не в цель. Если же жать на левую кнопку мыши до того, как наводчик изготвится, шансы промазать резко возрастут. Да, придется выработать в себе такую полезную в жизни черту характера, как терпение, но без этого никуда. Особенно в двух случаях. Первый – когда вы играете на машинах 9-10 уровня с мощными пушками, перезарядка у которых занимает секунд по пятнадцать-двадцать. Выстрел «в молоко» в данном случае дает противнику небольшую фору. Успеете ли вы спрятаться до того, как получите достойный ответ? Большой вопрос. Второй случай – артиллерийские САУ. Для них дожидаться сведения не просто важно, а критично. Разброс снарядов у артиллерии и так велик, не стоит усугублять ситуацию несвоевременными выстрелами. Учитесь ждать, и сложенные в копилку фрагменты станут вам наградой.



4

СОВЕТ

ПЕРЕЗАРЯЖАЙСЯ ЗА УГЛОМ

Вот едете вы, допустим, на тяжелом танке. И думаете: «Я Халк, я большой, я сильный». Сильный-то, может, и сильный, но не бессмертный, таких в World of Tanks просто нет. На каждую толстую броню у «зеленого» со стороны «красных» найдется пробивающий ее ствол. Вывод? Правильно: не надо стоять посреди поля, перестреливаясь с таким же неподвижным монстром на другом краю карты. Быстро станете желанной мишенью для всех и каждого, досрочно завершив участие в сражении (и получив кучу «лестных» комментариев от товарищей по команде). Выстрелили во врага – маневрируйте, пока орудие перезаряжается. А лучше прячьтесь за угол/скалу, не давая коварному неприятелю ни единого шанса выстрелить в уязвимый лючок на вашем корпусе. Да, есть случаи, когда сознательно придется отступить от этого совета, но их вы после первой тысячи боев распознаете сами. Чуть не забыл упомянуть: маневрировать или прятаться за угол нежелательно для любителей маскироваться. Движущаяся цель заметнее стоящей, и засевшей в укрытии ПТ-САУ перемещаться не рекомендую. По крайней мере, до момента, пока ее не обнаружат.



ТРЕТИЙ ГОД, КАК МЫ ГОНЯЕМСЯ ДРУГ ЗА ДРУГОМ НА ТАНКАХ. ТРЕТИЙ ГОД, КАК СИДИМ В ЛЕСОЧКАХ И ЖДЕМ НЕОСТОРОЖНЫХ САЛАГ. ТРЕТИЙ ГОД, КАК БЕРЕМ БАЗУ И СБИВАЕМ ЗАХВАТ. ТРЕТИЙ ГОД, КАК «СВЕТИМ» АРТИЛЛЕРИИ И САМИ ОТПРАВЛЯЕМ ПОДАРОЧКИ-«ЧЕМОДАНЫ». НО НАС, ТАНКИСТОВ, НЕ СТАНОВИТСЯ МЕНЬШЕ. ЕЩЕ НЕМНОЖКО, И СЕРВЕРА ОТПРАЗДНУЮТ ОЧЕРЕДНОЙ РЕКОРД В ПОЛМИЛЛИОНА ОДНОВРЕМЕННО СРЖАЮЩИХСЯ ГЕЙМЕРОВ. НЕУЖЕЛИ МЫ ОСТАВИМ НОВИЧКОВ БЕЗ ПОДСКАЗОК? НЕТ, НЕТ И ЕЩЕ РАЗ НЕ! РАССКАЖЕМ, ПОМОЖЕМ, НАУЧИМ. В МЕРУ СВОИХ СКРОМНЫХ СИЛ, КОНЕЧНО. НЕ ИСКЛЮЧАЮ, ВЕТЕРАНАМ С ДЕСЯТКАМИ ТЫСЯЧ БОЕВ ЗА ПЛЕЧАМИ НАШИ СОВЕТЫ МОГУТ ПОКАЗАТЬСЯ БАНАЛЬНЫМИ. ТОЛЬКО ВЕДЬ И ВЕТЕРАНЫ КОГДА-ТО БЫЛИ НЕОБСТРЕЛЯННОЙ МОЛОДЕЖЬЮ. СЛЕПО ТЫКАЛИСЬ ВО ВСЕ УГЛЫ НА КАРТАХ, ПЫТАЛИСЬ ПОНЯТЬ, КАК ВКЛЮЧИТЬ ПРИЦЕЛ, УМИРАЛИ ПО СОБСТВЕННОЙ ГЛУПОСТИ И УЧИЛИСЬ ВСЕМУ НА СОБСТВЕННЫХ ОШИБКАХ. А ПОЧЕМУ БЫ НЕ ПОМОЧЬ НЫНЕШНЕЙ МОЛОДЕЖИ УЧИТЬСЯ НА ЧУЖИХ?

5

СОВЕТ

ПОМНИ О КУСТАХ

Играете на противотанковой САУ? Не бойтесь прятаться в кусты, даже если вас обзовут нехорошим словом «кустодрочер». И делайте это так, чтобы высовывалось максимум дуло, а корпус оставался скрыт ветками и листвой. Это даст вам прибавку к маскировке, а ведь именно в неожиданности первых выстрелов ПТ-САУ кроется секрет их успеха. Обнаруженная самоходка станет легкой добычей для бронированных машин или артиллерии. Понятно, чем это для вас закончится. Впрочем, кусты хороши не только для доблестных уничтожителей танков. Там же вполне могут схорониться и артиллерийские САУ, которым не менее важно укрываться от нескромных взглядов. И, как ни странно, среди веточек иногда сидят даже разведчики-«светляки» – из тех, что предпочитают не носиться как угорелые, запутывая своими хаотичными перемещениями врагов, а спокойно стоять и обнаруживать одного супостата за другим. Но для этого нужно быть не по-детски хладнокровным.

6

СОВЕТ

СОВЕТ ШЕСТОЙ:

БУДЬ ХЛАДНОКРОВНЫМ

Хладнокровие – вот то, без чего поднять процент побед хотя бы до 51 будет крайне сложно. Вот, сидите вы, допустим, на ПТ-САУ Marder II в укромном уголке, и тут из-за угла выползает танк. Скажем, KV-2 с гигантской пушкой. И с 10% здоровья при этом. Едет он, значит, на вас, едет, едет, а вы знаете, что выстрел у вас будет только один. Потом советский монстр наведет свою здоровенную дуру, громыхнет выстрелом, и все – привет, родным экипажу пойдет похоронка. Что сделает в такой печальной ситуации новичок? Пальнет с испугу в силуэт на горизонте. И что получит? Скорее всего, фразу «не пробил!», произнесенную голосом с небес. А все потому, что KV-2 – танк неплохо защищенный, стреляя наобум, вы рискуете ударить в хорошо бронированное место. Лучше уж выждать пару секунд, прицельтесь в уязвимую точку и нажать на левую кнопку мыши тогда, когда вы будете уверены в успехе. Чем отправляться в ангар, кляня себя за поспешное решение стрелять сразу.

7

СОВЕТ

СОВЕТ СЕДЬМОЙ:

СЛЕДИ ЗА БОЕЗАПАСОМ

Не у всех машин достаточно снарядов для длительного боя. Одно дело те, кому в боеукладку положили штук сто смертоносных болванок. Иное – те, у кого запасы «гостинцев» ограничены. Даже на первом советском танке МС-1 есть риск остаться беззащитным перед трио «одноклассников», нагло прущих на вас прямо через поле. А все потому, что до того вы совершенно не задумывались о таком завершении боя, паля через всю карту в любой показавшийся на горизонте силуэт. И начинали экономить, лишь когда на экране число оставшихся снарядов подсвечивалось красной циферкой. Еще хуже на некоторых артиллерийских САУ (например, на Hummel). Им на роду написано стрелять почаще, сразу, как только закончится сведение прицела. Но когда у тебя в запасе всего 18 «боеголовок», поневоле призадумаетесь над смыслом жизни. А заодно и над тем, как их потратить с наивысшей пользой. Если не убивая неприятеля каждым выстрелом, то хотя бы нанося ему существенный урон.

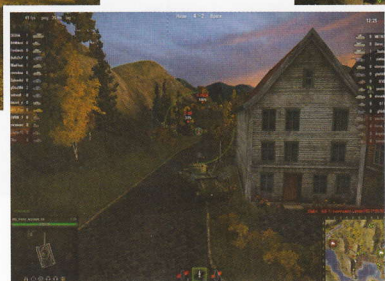
8

СОВЕТ

СОВЕТ ВОСЬМОЙ:

«СВЕТИ» УМЕЮЧИ

Знаете, кто такой «светляк»? Нет, это не грубое обращение к насекомому-светлячку. Это – бистроходный (обычно) танк с хорошим обзором. Основная задача которого – подобраться к врагам поближе и «засветить» их (то бишь передать по радиции точные координаты каждого). Казалось бы, чего проще? Где там вражеская база? Прямо перед нами? Туда прямо на старте и поедем. Но это – ужасающая глупость, за которую вас наверняка обзовут обидным словечком «нубосвет». Во-первых, «светляк» не должен срываться с места на первых секундах. Ведь по его «засвету» будет лупить артиллерийская САУ, а ей нужно хотя бы полминутки, чтобы найти подходящие кусты и изготавиться к стрельбе. Во-вторых, на самых очевидных подходах к базе неприятеля уж наверняка обнаружится ПТ-САУ, а то и две, с хищной улыбкой поджидающих вас в засаде. Да, они могут не попасть, особенно по какому-нибудь Т-50-2. Но если удача улыбнется неприятелям? Погибнете бесславно, не принеся никакой пользы. Лучше уж подъехать там, где вас не ждут, да еще и в неожиданный момент, чем с громкими криками «Я свечу!!!» вывалиться прямо на десяток готовых изрыгнуть снаряды стволов.





УЧИСЬ КАРУСЕЛИТЬ

Что такое «карусель»? В реальной жизни – веселый аттракцион в парке. В World of Tanks – прием, бесценный для игроков на быстроходных машинах. Суть его – в использовании собственной скорости против тяжелых танков или САУ. Башня у первых и корпус у вторых вращаются не слишком быстро, можно начать ездить вокруг них, постреливая в корпус. Во-первых, это отвлекает неприятеля от сражения. Во-вторых, есть шанс его серьезно повредить или вовсе убить. В-третьих, товарищи жертвы часто начинают стрелять по вам, а попадать друг по другу. Только карусельте тихо сатанеющего от собственной беспомощности «тяжа» осторожно. Увлечетесь, сделаете полный круг и попадете ему прямо в перекрестье прицела. С фатальным исходом, разумеется. Посему не забывайте притормаживать, если начинаете догонять вращающееся дуло огромной пушки. В общем, рискованный приемчик, эта карусель, но удовольствия от его умелого исполнения получаешь вагон.

ЗНАЙ КАРТЫ

Умом я понимаю, что это очень важный совет, но последовать ему до конца пока не получается. Карт в игре – тьма-тьмущая (по последним подсчетам около тридцати!). Ровных, как поверхность кухонного стола, среди них нет. На каждой найдутся интересные местечки, идеально подходящие для «игры в прятки». А обзор из тех или иных точек могут перекрывать холмы и здания. В общем, чтобы успешно воевать, надо изучать не только местность, но и места будущих баталий. Но это сложно. Да, после первой сотни битв вы для себя уже выясните, что на «Малиновке» стоят прямо на точке респауна смерти подобно – словите десяток-другой плюх с той стороны арены. И что на городских аренах от артиллерийских «чемоданов» реально спрятаться за многими полуразрушенными постройками. Но пока выучите наизусть каждый уголок каждой карты, пройдет не одна тысяча боев. Если у вас, конечно, не абсолютная память, коей в подлунном мире обладают немногие.

ПОМОГАЙ СВОИМ

World of Tanks – игра коллективная, а не одиночная. Если вы сражаетесь на артиллерийской САУ, не стоит ехать прямо на вражескую базу, мечтая самостоятельно «засветить» и перебить засевших там врагов. Скончаетесь, не успев сказать «мама». Если вы – «светляк», не занимайте кусты рядом с точкой респауна. Кто будет показывать своим затаившимся неприятелям, если все легкие и быстрые станут прятаться по углам? Если вы – тяжелый танк, да еще и размещенный вверху списка, не стойте на месте, помогайте товарищам организовать прорыв. Управляете противотанковой самоходкой? Обороняйте базу или идите в прорыв вслед за «тяжками». Только «вслед», а не «вперед» – мало какая ПТ-САУ обладает хорошим «зрением». Наконец, если любовь всей вашей жизни – средние танки, помогайте своим тяжелым или сбивайтесь в группы и набегайте на врагов с тыла или флангов, не давая им расслабиться ни на мгновение. Но главное – не войдите в одиночку!

ОБЩАЙСЯ С ТОВАРИЩАМИ

Специально для организации коллективной игры разработчики добавили панель быстрых команд. Обязательно используйте их для превращения хаоса в порядок. Но используйте к месту, а не долбите по первым попавшимся клавишам. Не надо spamить в чат сообщениями «В атаку!» и «На базу!» по очереди. Все хорошо в меру – сообщите о своих намерениях что-то сделать и не гнушайтесь пояснить, через какие квадраты карты пойдете. Наверняка после такого вас хоть кто-нибудь поддержит, особенно если вежливо предложить это в чате. Если же вас зажали враги и скоро прикончат, не ждите смерти безмолвно. Попросите своих помочь, вдруг кто-нибудь откликнется на отчаянный призыв? Наконец, если вы играете на артиллерийской САУ, за несколько секунд до атаки клавишей «Т» пометьте будущую цель. Пусть свои знают, что вы их прикрываете (и на всякий случай отойдут подальше, а то ведь разрыв снаряда может и по своим ударить).





ЗАРАБОТАЙ НА ЖИЗНЬ

Чтобы покупать модули и расходники, а также играть на высокоуровневых танках (где ремонт и снаряды обходятся ой как дорого), надо зарабатывать кредиты. Основных способов тут два. Первый потребует одновременного вложения реальных денег для покупки премиумного танка за золото. Естественно, больше всего принесат премиумные машины восьмого уровня, вроде KV-5 или Lowe, но и цена у них соответствующая (в районе тысячи рублей, а то и выше). Не готовы потратить столько, купите технику уровнем пониже, например, Churchill. Получите сразу и фан, и кредиты, пусть последние и не в таких количествах, как на ИС-6. Вариант №2 – взять обычный танк (3-6 уровня) и зарабатывать на нем. Времени уйдет больше, но зато отдавать свои кровные не потребуются. Советовать какую-то конкретную машину не буду – берите ту, что лучше подходит под ваш стиль игры. Скажем, PzKpfw IV, если любите мощные пушки, или СУ-26, если обожаете присылать врагам «презенты» с небес. Впрочем, и еще третий способ – регулярно оплачивать премиум-аккаунт, поднимающий доход на 50% (с ним даже танки 10-го уровня редко уходят в минус). Останется убедить себя каждый месяц расставаться с небольшой суммой.

ОБОРУДУЙ ТАНК

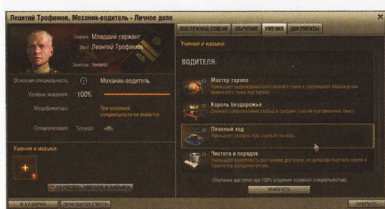
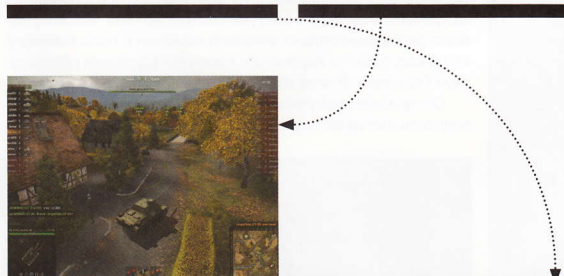
Когда кредитов на счету окажется несколько миллионов, самое время подумать, куда их потратить (если вы, конечно, не копите в данный момент на ИС-7). Лучший вариант – оборудовать любимый танк полезными модулями. Так, противотанковой САУ, предпочитающей стоять в укрытии, не помешают маскировочная сеть и стереотруба (увеличивающая радиус видимости). Машинам, у которых прицел долго сводится, точно нужны стабилизаторы наводки. Для всех окажутся полезны вентилятор (поднимающий умения экипажа на 5%) и оружейный досылатель (повышающий скорость перезарядки пушки). Последний особенно ценен – в столкновении двух равных танков – с досылателем и без – у первого шансы явно выше, ведь урон в секунду у него больше. Кстати, когда кредитов у вас будет миллионов пять, можно начинать брать в каждый бой расходимые модули. Точнее, аптечку и ремонтный набор стоит возить и до того (они тратятся лишь при целенаправленном использовании). А вот 100-октановый бензин или ленд-лизовское масло расходятся автоматически, на них, не имея солидных финансов, можно и разориться.

РАЗВИВАЙ ТАНКИСТОВ

Экипаж надо обучать, превращая из новичков в ветеранов. Командир или радист с уровнем владения основной специальностью в 50% используют свой потенциал лишь наполовину. Поэтому, покупая танк, доплатите и возьмите хотя бы танкистов с 75% обучением (лучше, конечно, со 100%, но это требует золота). Или передайте их с аналогичной машины, переучив на свеженькую. И прокачивайте парней в боях, выдавая им умения и навыки. Так вы получите прибавки к характеристикам и повысите свои шансы на выживание. Впрочем, рассказывать об этом подробнее здесь не будем, ищите на соседних страницах специальную статью, посвященную развитию своих подопечных.

УЧИСЬ, УЧИСЬ И ЕЩЕ РАЗ УЧИСЬ

И последний совет – играйте больше. Ведите себя вежливой, не стесняйтесь уточнять непонятные моменты у сокомандников или товарищей по звуду/клану. И тогда с каждым боем копилка вашего личного опыта будет еще немножечко пополняться. Постепенно вы научитесь определять опасных для себя врагов и расправляться с ними. Прятаться в нужных местах и атаковать на перспективных направлениях. Стрелять точно в цель и ровно в тот момент, когда нужно. В общем, из «фрага обыкновенного» превратитесь во «фрага умелого». А там, чем черт не шутит, и в настоящего профессионала. И на форуме о вас начнут говорить с придыханием, восхищаясь реплеями последних боев. **СИ**





Пятеро танкистов без собаки

РУКОВОДСТВО ПО РАЗВИТИЮ ЭКИПАЖА В WORLD OF TANKS

ЧТО ЕСТЬ ТАНК? ЕСЛИ БРАТЬ НАУЧНОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ, МОЖЕТ ПОЛУЧИТЬСЯ ЧТО-ТО ВРОДЕ «БРОНИРОВАННАЯ ГУСЕНИЧНАЯ БОЕВАЯ МАШИНА, ПРЕИМУЩЕСТВЕННО С ПУШЕЧНЫМ ВООРУЖЕНИЕМ». ЕСЛИ ЖЕ ПРОВЕСТИ ДЕСЯТОК-ДРУГОЙ БОЕВ В WORLD OF TANKS, НАЧИНАЕШЬ ПОНИМАТЬ, ЧТО ТАНК – ЭТО В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ СИДЯЩИЙ ВНУТРИ ЭКИПАЖ. ТЕ САМЫЕ ТОВАРИЩИ, ОТ КОТОРЫХ ЗАВИСИТ ДАЛЬНОСТЬ СВЯЗИ РАДИОСТАНЦИИ И ТОЧНОСТЬ ВЫСТРЕЛОВ. ВИРТУАЛЬНЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ, БЕЗ КОТОРЫХ МОДЕЛЬКА ТЕХНИКИ НИКУДА НЕ ПОЕДЕТ. ТЯЖЕЛАЯ МАШИНА ДЕСЯТОГО УРОВНЯ С НОВИЧКАМИ ВНУТРИ БУДЕТ ПРОМАХИВАТЬСЯ ЧЕРЕЗ РАЗ И РАЗВРАЧИВАТЬСЯ СО СКОРОСТЬЮ ЧЕРЕПАХИ. И ОНА ЖЕ С ОФИЦЕРАМИ И СЕРЖАНТАМИ, ВЛАДЕЮЩИМИ ОСНОВНОЙ СПЕЦИАЛЬНОСТЬЮ НА 100%, ПРОДЕМОНСТРИРУЕТ СОВСЕМ ДРУГОЕ ПОВЕДЕНИЕ НА ПОЛЕ БОЯ. ПОТОМУ МЫ И РЕШИЛИ НЕМНОГО РАССКАЗАТЬ ВАМ ОБ ИВАНАХ, ДЖОНАХ И ФРИЦАХ, ОТ КОТОРЫХ В НЕМАЛОЙ СТЕПЕНИ ЗАВИСЯТ ВАШИ ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ. И ПУСТЬ ВЕТЕРАНАМ ИЗВЕСТНА БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ ЗДЕСЬ ИЗЛОЖЕННОГО, НО НАВЕРНЯКА НАЙДУТСЯ ТЕ, КОМУ НАШЕ МАЛЕНЬКОЕ РУКОВОДСТВО ПРИНЕСЕТ ПОЛЬЗУ.

НАС ПЯТЕРО, ПОКА ЕЩЕ МЫ ВМЕСТЕ

В игре вы можете встретить как машины, внутри которых сидят всего два «бота», так и те, где их число доведено до шести. Естественно, если парней в танке всего парочка, тому же командиру придется выполнять сразу несколько ролей. И в случае выхода его из строя эффективность действий техники упадет необычайно резко. Ну, а при гибели обеих машина остановится, выкинув из боя уже вас. Идеальный же сферический экипаж в вакууме состоит из пяти человек, что было экспериментально доказано немцами в годы войны на их танках, а потом перенято и всеми соперниками гитлеровской Германии. В игре все обстоит точно так же.

Специальностей у экипажа тоже пять: командир, механик-водитель, наводчик, заряжающий и радист. За что они отве-

чают, нетрудно догадаться по названиям, нам же гораздо важнее знать, как их обучать. Вариантов четыре. Первый – приобрести базовый экипаж (прошедший так называемые «Ускоренные курсы»). Владеть основной специальностью он будет на уровне 50%, что недопустимо мало. Поверьте, наводчик с 50% косит так, что вы проклянете день, когда сели за баранку этого пылесоса. Второй – отправить парней в «Танковую школу», что обойдется в некоторую сумму в кредитах (базовой игровой валюте). Боты сразу резко поумнеют, доведя уровень владения специальностью до 75%. Третий – сразу прыгнуть на «соточку» (100%), что потребует вложения реальных денег (примерно 130 рублей за классическую команду из 5 человек).



▲ В «Гочисе» сидят всего двое, поэтому командир отдувается еще и за остальных, кроме механика-водителя.



▲ «Стопроцентный» экипаж может сразу начать прокачивать умения и навыки.

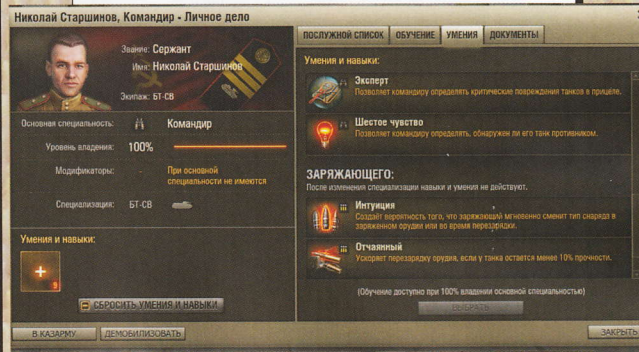
Особняком стоит четвертый способ: пересадить танкистов со старой машины. При этом их придется переобучить для освоения с новой техники (оставлять необученными не стоит), потеряв несколько процентов во владении специальностью. А иногда и несколько десятков, если вы меняете класс танка, например, с легкого БТ-2 отправляете ребят на ПТ-САУ АТ-1. Восполнять потери придется в боях, но, при должной усидчивости, нетрудно уже к шестому уровню воспитать из желторотиков настоящих танковых асов.



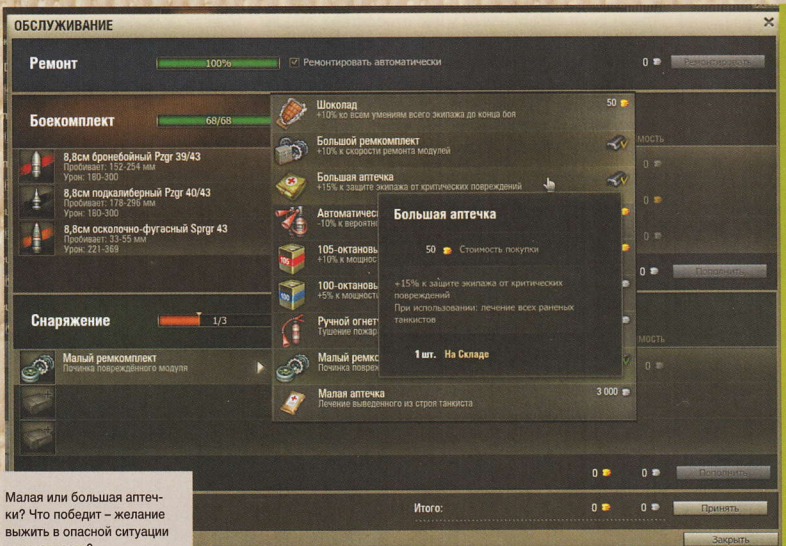
▲ На премиумные танки и обратно экипаж пересаживается без потерь в опыте. Чем можно и нужно пользоваться.

ЧЕМ МНЕ ЗАНИМАТЬСЯ?

Но что же будет, когда вы достигнете 100%? Очень просто: под званием члена экипажа появится плюсики, намекающий, что на него нужно нажать. Нажмете и увидите список навыков и умений, доступных данному типу танкистов. Само собой, их тоже позволено улучшать в сражениях, и полная прокачка займет ой как много времени. Ведь каждый следующий навык/умение требует в два раза больше опыта, чем предыдущий. Поначалу думаешь, что это немного. Но когда начинаешь изучать третий скилл, понимаешь – до седьмого-восьмого придется воевать не месяц, а, возможно, даже и не год.



▲ Когда-то давно у танкистов было лишь три умения – ремонт, маскировка и пожаротушение. Но после патча 0.7.2 все резко изменилось.



Малая или большая аптечки? Что победит – желание выжить в опасной ситуации или жадность?

ЧЕТЫРЕ ТРУПА ВОЗЛЕ ТАНКА

Удачным выстрелом враг может вывести из строя члена экипажа, снизив его уровень владения основной специальностью на 50%. При попадании в командира, тот перестанет давать бонус всем своим подчиненным (достигающий 10% при стопроцентном владении собственной специальностью). Ранение механика-водителя замедлит танк в два раза, а также же удешевит маневренность и ускорение. Наводчика – уменьшит точность и скорость сведения вдвое. Заряжающего – заставит перезаряжаться в два раза медленнее. А радиста – в те же два раза уменьшит радиус связи. Но парней можно вылечить, применив малую (на одного) и большую (на всех) аптечки. Последняя, правда, стоит 50 золотых, что составляет около 6.5 рублей.

В первую очередь уясните для себя, что есть умения, а есть навыки. Умения начинают действовать сразу, как только вы их выбрали, и их эффективность постепенно растет по мере доведения до 100%. Навыки же работают только при 100% и ни секундой раньше. Соответственно, теоретически проще вначале изучать навыки, из-за роста необходимого опыта в геометрической прогрессии. А вот когда они начнут давать свой эффект, переходить на умения, тоже сразу получая пусть небольшой, но бонус.



▲ Что первостепеннее – навыки или умения? Теоретически – первые, практически – всегда по-разному.

Но это – теоретические выкладки, практически же все зависит от вашего танка и стиля игры. Скажем, ПТ-САУ обычно выбирают первым умение «Маскировка», так как для них скрываться от взоров врага важнее всего. Уже потом можно начинать баловаться со всякими там «Мастерами-оружейниками» или «Орлиными глазами». Или, вот, навык «Шестое чувство», позволяющий выяснить, обнаружена ваша машина противником или нет. Скажите на милость, зачем он тяжеловесу, идущему впереди колонны на прорыв? И так понятно, что нашего гиганта рано или поздно (скорее рано) заметят враги. К чему тогда переводить опыт на изучение этого загадочного чувства?



▲ Сбросить выученные навыки и умения можно, но если хотите сделать это без потери опыта, придется отдать 200 золотых за одного бота (примерно 26 рублей).

Важно еще помнить, что бонусы от умений и навыков могут суммироваться с плюсами от дополнительного оборудования. Так, «Ремонт» складывается с полученными от «Ящичка с инструментами» процентами, значительно ускоряя починку поврежденного модуля. А «Бесконтактная боеукладка» – с «Мокрой» боеукладкой». Поэтому для максимального эффекта стоит использовать и то, и другое. Впрочем, всему есть предел – и эффективной дальности, и возможности спрятаться. Как ни старайся, а остаться незамеченным, находясь в двух метрах от неприятеля да еще и после выстрела в него, не выйдет. А моментально починить сбитую гусеницу реально, лишь использовав снаряжение – малый или большой ремкомплект.



▲ Как и в случае с аптечками, малый ремкомплект покупается за кредиты, а большой – за золото. Даже цены совпадают.



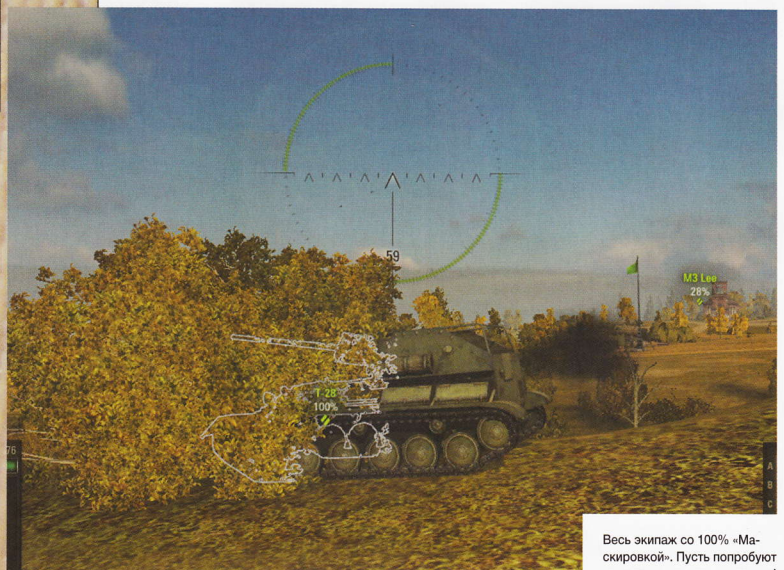
▲ Премиум-аккаунт на месяц обойдется в 325 рублей. Но в дни акций можно купить его и дешевле.

НЕХИТРЫЙ ПЛАН

Есть один нехитрый план, помогающий ускорить развитие танкистов. Если у вашей машины исследованы все модули, а также все переходы на другие ветки техники, она становится элитной. А над списком бойцов появится место для галочки «Ускорить обучение экипажа». И тому, кто отстает от других в прокачке, пойдет дополнительный опыт, причем чем меньше экипаж, тем больше прибавка в процентах (правда, этот опыт уже нельзя перевести в свободный). Если же и этого мало, берите премиум-аккаунт, увеличивающий приход «экспы» (как и кредитов) наполовину.

ДЛЯ ВСЕХ И ДЛЯ ЗАРЯЖАЮЩЕГО

Три умения и один навык у нас относятся к общим – то есть их может изучить каждый член экипажа. Но «может» – не значит «стоит». Полезны они (особенно умения) не для всех, многое зависит от выбранного класса танка, да и от самой модели танка тоже. Важно запомнить, что для трех общих умений учитывается лишь средний уровень по экипажу. То есть если бойцов в машине сидит трое, у одного из них «Маскировка» развита на 75%, а двое других ее пока вообще не взяли, прибавка к незаметности для данного танка будет 25%, а не 75% и не 0%.



Весь экипаж со 100% «Маскировкой». Пусть попробуют увидеть меня в этих кустиках!

Трио общих умений – «Маскировка», «Ремонт» и «Пожаротушение» – было введено в незапамятные времена и сохранилось до сих пор. Что и кому брать? «Маскировка» однозначно пригодится противотанковым и артиллерийским САУ, а также легким танкам. А вот огромным сараям, вроде «Мауса» или Е-100, от нее толку нет. Зато им по вкусу «Ремонт» – когда-нибудь вашему «тяжу» все равно что-нибудь повредят, тут-то вы и удивите противника повышенной скоростью починки. Ну, а «Пожаротушение» – одно из самых бесполезных умений. Сбить пламя можно и снаряжением («Огнетушителем»), и вряд ли вас подпалят еще раз в течение того же боя. И не забудем про единственный общий навык – «Боевое братство», дающий +5% к основной специальности танкиста, а также к 5% к умениям.

А ведь было бы здорово, если бы «Боевое братство» работало при наличии у одного члена экипажа. Есть же паренек, которому с количеством навыков и умений совсем не повезло. Всего три штуки их у заряжающего. Причем все три – навыки! Лично мне по душе «Отчаянный», позволяющий перезаряжаться чуть-чуть быстрее, если у танка осталось меньше 10% прочности. Да, в такую ситуацию попадаешь не в каждом бою, но когда попадаешь и встречаешься с похожей машиной, приятно повысить свои шансы за счет ускорения попадания снаряда в ствол. А там, глядишь, и за угол спрятаться получится...



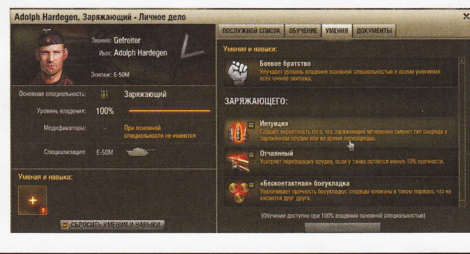
▲ «Ручной огнетушитель» будет не лишним. Впрочем, как раз САУ горят редко. Обычно просто гибнут.



▲ Всего три навыка у заряжающего... Прямо не из чего было бы выбрать, если б не общие.

Еще один навык, «Бесконтактная боеукладка», срывает разве что на машинах, которые довольно часто взрываются от критического попадания в боеукладку. Особенно этим грешит немецкая техника, но не только она. Дает прибавку к прочности, причем для полноты эффекта можно добавить оборудование «Мокрая» боеукладка». Будет ли толк? Будет. Но заметите вы его лишь после пятидесяти-ста боев, вряд ли раньше. Просто потому, что удачные попадания враги делают тоже не в каждом сражении и даже не в каждом втором. Наконец, есть еще «Интуиция». Благодаря ней появляется шанс, что нужный тип боеприпасов уже окажется в стволе при попытке сменить снаряды. Вероятность невысока – 17%, но с двумя заряжающими, специалистами по «Интуиции», она будет большей. Впрочем, нужно все это реально мало кому – в основном отдельным артиллерийским САУ и тем танкам, которые часто бросает в бой с высокими уровнями (чтобы успеть навредить хотя бы фугасами перед смертью).

▼ Обойдемся и без «Интуиции». Лучше я заряжающему ремонт выдам, брястая починка всегда пригодится.



БРАТЬ ИЛИ НЕТ?

«Боевое братство» – нужно или нет? Звучит, вроде, здорово, но учтите: чтобы этот навык заработал, его надо выдать всем членам экипажа без исключения. И, конечно же, чем раньше, тем лучше, по описанным выше причинам. Да еще и добавить то оборудование и снаряжение, что усилит эффект: «Улучшенную вентиляцию» или там «Шоколад». После этого вы будете чуть быстрее ездить и чуть точнее стрелять, но минус тоже ясен: придется отказаться минимум от одного навыка/умения у всех танкистов. В общем, семь раз отмерьте, а потом уже режьте, прежде чем делать своих подопечных закадычными друзьями.

▼ Взяли «Боевое братство» всем и первым навыком. Так от него точно будет какая-то польза.



ДЛЯ НАВОДЧИКА С РАДИСТОМ

От наводчика зависит едва ли не главное: точность попаданий. Вот, например, умение «Плавный поворот башни». Как только вы начинаете вертеть башней, увеличивается разброс снарядов и увеличивается время сведения. А с этим ценным скиллом подготовить точный выстрел вы сможете быстрее. Почти каждый танк, кроме тех, у которых прицел и так сводится быстро, должен заставить своего наводчика рано или поздно изучить это умение. Да и многим противотанковым и артиллерийским САУ оно явно придется ко двору, так как работает оно и при повороте корпуса тоже, несмотря на название. А вот другое умение, «Мастер-оружейник», малополезно. Да, уменьшает разброс при повреждении орудия. Но критический урон пушкам наносят редко, разве что если вам не повезло играть на какой-то особенно склонной к нему технике. Однако пересчитать такие танки легко по пальцам одной руки.



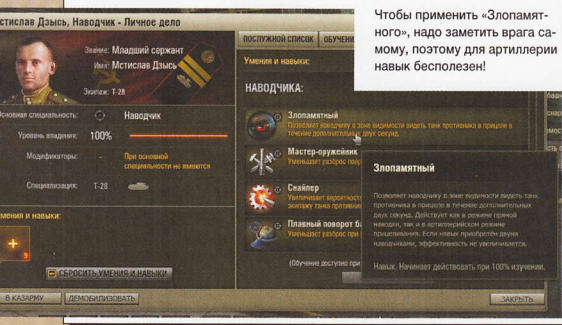
На «Черчилля» поставлю-ка я «Плавный поворот башни». Слишком часто ей приходится вертеть.

Радист – это тот, от кого зависит получение и передача информации, а информация – наше все. Благодаря нему мы узнаем от легких танков, где разместились враги. И благодаря нему же, сами раскатывая на «светляках», описываем товарищам обстановку значками на мини-карте. А что важно для радиста? Правильно – рация. То есть ее дальность неплохо бы увеличить. Но реально при помощи умения «Изобретатель» это делаешь лишь на низкоуровневой технике, у которой слабые радиции. Потом дальность серьезно вырастает благодаря кулленным модулям, и когда вы и так «слышите» на 700 метров, проку от «Изобретателя» чуть. Аналогичным образом обстоят дела и с умением «Ретранслятор», повышающим дальность связи союзников. В «песочнице» можно взять, если же планируете потом отправить этого радиста на какой-нибудь ИС-7, и думать забудете!



Премиуму T2 Light Tank «Изобретатель» поможет. Доехать-то этот танк до вражеской базы доедет, а вот как потом рассказать о ней с его радией на 325 метров?

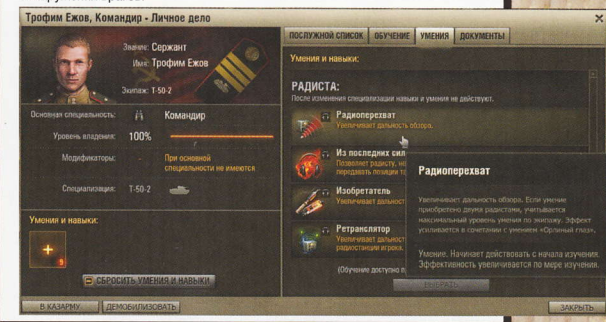
К двум умениям наводчику добавили еще два навыка. На мой взгляд, «Снайпер» чуть ценнее, так как позволяет пусть ненамного (на 3%), но чаще наносить критические повреждения врагам. Если вы не настроены убить неприятеля с первого выстрела (то есть не ездите на какой-нибудь ИСУ-152, например), почему бы не заставить его помучаться? Пусть почувствует, что такое остаться без половины экипажа, со сломанной пушкой, поврежденным двигателем и т.д. и т.п. Впрочем, многие отдадут предпочтение «Злопамятному», и в своем роде будут правы. Возможность дольше (на целых 2 секунды, это, знаете ли, много) видеть противника в прицеле крайне ценна. Особенно для противотанковых САУ и тех танков, что изображают «ТТ с башней». Впрочем, «светлячки» тоже могут извлечь из него определенную пользу, если предпочитают стоять в кустах и замечать всех-всех-всех.



Чтобы применить «Злопамятного», надо заметить врага самому, поэтому для артиллерийских навыков бесполезен!

Зато умение «Радиоперехват» и высокоуровневым машинам пойдет на пользу. Плюс 3% к радиусу видимости – это только на первый взгляд мизерное значение. На деле даже 200 метров радиуса оно превратит в 206, и вы чуть-чуть, но раньше выстрелите в едущего на вас противника. А уж как «Радиоперехват» придется кстати на «светляках» с их огромным радиусом обзора, и не передать. Впрочем, им поможет и единственный навык – «Из последних сил». Его преимущество в дополнительных двух секундах передаче данных «на Родину» даже после гибели танка, если радист на тот момент не был контужен. Часто именно этих мгновений не хватает артиллерии, чтобы прикончить замеченных вами неприятелей.

▼ Выбрать между «Радиоперехватом» и «Из последних сил», едзя на каком-нибудь Т-50-2, сложно. Попробуйте сначала взять «Ремонт» с «Маскировкой». А потом посмотрите: может, и без того достигли предельного радиуса обнаружения врагов.



РАДИСТА: После изменения специализации навыки и умения не действуют.

ДЛЯ МЕХВОДА И КОМАНДИРА

Контужат механика-водителя, и все – будем ползать еле-еле и разворачиваться так же. Он один из самых важных членов экипажа, а с набором умений и навыков может стать еще важнее. Скажем, при взятом и прокачанном на максимум «Виртуозе» скорость поворота машины увеличится на 5%. Всем, кто хоть иногда планирует встретиться с врагом в ближнем бою, рекомендую присмотреться к данному умению. Сколько раз именно такой малости не хватало, чтобы повернуть в сторону каруселящего врага и прикончить его. С «Виртуозом» этого больше не произойдет. В пару к нему стоит взять и «Короля бездорожья», снижающего сопротивление слабым и средним грунтам при движении. Очень помогает разогнаться или повернуться в поездках по болоту.

▼ На хороших дорогах «Король бездорожья» бесполезен, что ясно и из названия. Но мы ведь не выбираем, куда нас забросит в следующей схватке.



И завершает наш обзор командир. Хотите получить от него максимум пользы, будьте готовы вложить немножко реальных денег. Метод прост: изучаем умение «Наставник» (прибавляющее опыт всем прочим членам экипажа), как только оно дойдет до 100%, сбрасываем за 200 золота, берем что-нибудь другое, а в качестве второго – снова «Наставника». Очень сильно помогает развивать соратников (а в сочетании с «Ускоренным обучением экипажа» – и еще и отстающего от них «главного по танку»). Если же вопрос опыта вас не волнует, подумайте о «Мастере на все руки», позволяющему командиру заменить павших товарищей. Крайне ценно, когда из строя выбывает, например, наводчик. Или мехвод на и без того медленной технике (типа Т95). Наконец, третье умение начальника – «Орлиный глаз». Очень поможет «светлякам» за счет увеличения радиуса обзора. Причем в случае поломки приборов наблюдения даст прирост дальности сразу в 20% (вместо 2% при целых)!



«Мастер на все руки» практически бесполезен на низкоуровневых машинах с двумя членами экипажа. Разве что мехвода замените, но раз уж в вас начали попадать, вряд ли это спасет.

Еще одно умение мехвода – «Плавный ход» – уменьшает разброс при стрельбе на ходу (а по факту еще и снижает необходимое время на сведение после остановки). Если вы играете на стоящей в засаде противотанковой самоходке (да и на артиллерийской, пожалуй, тоже) оно вам не нужно. А вот для танков с пулеметами будет невероятно полезно. Берите, не задумываясь. Если же ваш танк быстрый, но при этом массивный (как Т14), и вам хочется развлекаться – подойдет последнее умение водителя: «Мастер тарана». Суть ясна уже из названия: враг получит при таране больше урона, вы, соответственно – меньше. С введением физики это будет вообще бесценно, особенно в первые дни. Пожалуй, даже не только для описанных танков. Наконец, единственный навык механика-водителя – «Чистота и порядок». Он уменьшает шанс возгорания двигателя, не допуская подтеков масла и горючего. Полезность сомнительна, по причине возможности взять с собой ручной или автоматический огнетушитель.



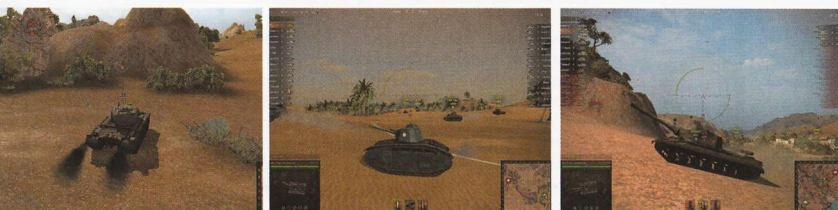
Подарочному танку «Тетрарх», любящему кататься по полю боя, «Плавный ход» нужен обязательно. Если вы, конечно, не собрались превратить его в ПТ и засесть в укрытии.

Из навыков я бы однозначно выбрал «Шестое чувство». Эта штука покажет, когда вас обнаружил враг (увы, с задержкой в три секунды). Правда, важно оно для ПТ-САУ, артиллерии и «светляков», предпочитающих пассивно обнаруживать врага. Остальные и так догадаются, что их видят, хотя бы по прилетевшему откуда-то издали снаряду. А вот второй навык – «Эксперт» – вызывает смешанные чувства. С одной стороны, информация, какие модули у противника повреждены, ценна. С другой, необходимость ее резко повышается при слаженной игре во взводах/кланах. Когда можно подсказать товарищу, что вон у того «Тигра» временно не работает орудие, поэтому самое время выехать на него из-за угла и прикончить. Если же играете в одиночку – берите «Шестое чувство» или вообще что-нибудь третье.



Загорелась лампочка – о, ужас! Нас заметили! И уже не спрячешься...

Надеемся, эта информация хоть чуть-чуть помогла вам разобраться в вопросах, связанных с экипажем в World of Tanks. Но помните: советы посторонних – это прекрасно, однако настоящее понимание важности умений и навыков придет лишь с опытом. До встречи на просторах «Мира танков»! **СМ**



? Быстро ли мысль пробилась себе дорогу в массы, или же поначалу были сомнения, стоит ли ее воплощать в жизнь?

Выход любого продукта, выходящего за рамки традиционных представлений о нем, сложившихся в том или ином сегменте рынка, всегда сопровождается рисками. Когда мы начинали разработку World of Tanks, со стороны коллег по индустрии часто приходилось слышать пессимистические прогнозы. Орки и эльфы – вот что, по мнению многих, могло принести успех. Ведь, согласитесь, пару лет назад мало кто мог предположить, что в MMO про танки будут играть миллионы человек по всему миру, а сегодня это – реальность. Мы просто делали качественную и интересную игру, а когда все делаешь правильно, рано или поздно успех обязательно придет.

Все больше танков

УСТАМИ WARGAMING О ПРОШЛОМ И БУДУЩЕМ WORLD OF TANKS

ЖИВОЕ ОБЩЕНИЕ – НЕОТЪЕМЛЕМАЯ ЧАСТЬ ЛЮБОГО ПОСЕЩЕНИЯ КРУПНОЙ КОМПАНИИ. ОБСУДИВ ИСТОРИЮ WARGAMING, МЫ ДОБРАЛИСЬ И ДО КРУПНЕЙШЕГО (НА ДАННЫЙ МОМЕНТ) ЕЕ ТВОРЕНИЯ – ПРОСЛАВЕННОЙ WORLD OF TANKS. РАССПРОСИВ ОБ ИГРЕ АНДРЕЯ ЯРАНЦЕВ, РУКОВОДИТЕЛЯ ИЗДАТЕЛЬСКОГО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ КОМПАНИИ.

? Здравствуйте! Представьтесь, пожалуйста.

! Меня зовут Андрей Яранцев. Я отвечаю за глобальное оперирование Мира Танков.

? Почему Wargaming.net решила сделать собственную глобальную MMO? Какой она виделась вам изначально? У кого зародилась идея сделать онлайн-экишен про танки?

Мы хотели сделать отличную MMO-игру. Все начиналось довольно традиционно. Самое первое, что приходит на ум о MMO-проектах – это орки и эльфы. Мы, действительно, начали делать такой продукт, и все даже хорошо получалось, красиво. Однако в какой-то момент взвесили все «за» и «против», а потом пришли к выводу, что, вероятно, геймеры уже устали от появления все новых подобных MMO-игр, во многом похожих друг на друга, и

ждут чего-то совершенно нового. Нужно было искать что-то свое. Долго бились над концепцией, было много вариантов и предложений – не думаю, что есть смысл перечислять все, до чего мы смогли дофантазировать.

В итоге решили не изобретать велосипед. За десять лет компания выпустила с десяток проектов на военную тематику (DBA Online, Massive Assault, Massive Assault Network 1-2, Domination, «Обитаемый Остров: Послесловие», «Операция «Багратион»», Order of War). Зачем искать что-то принципиально для себя новое, если можно заняться самым любимым, чем давно уже «маньячили» – военными играми? Так мы пришли к идее создания танковой MMO. Тем более, других реальных подобных прецедентов в игровой индустрии практически нет.

? Признайтесь честно: в дни, когда World of Tanks только начала создаваться, вы же не рассчитывали на столь оглушительный успех?

Успешность игры – и тем более MMO – сложно определить по истечению короткого отрезка времени, так что осознание успешности приходило постепенно. В концепции проекта World of Tanks был прописан ряд уникальных черт геймплея, которые определяли общую «интересность» проекта для игрока. Начнем с формата боя. В World of Tanks это динамичные PvP-сражения, участвовать в которых можно в любое время. Скачали клиент, установили – и в бой. Поиграли, заработали серебро и опыт – вышли. При этом достижения фиксируются в статистике и не обнуляются при выходе. Проект и простой, и сложный одновременно. Как это? Научиться играть нетрудно: система управления доступна и ребенку. А вот добиться успеха не просто – здесь потребуются и время, и усердие. Еще одно немаловажное достоинство игры – ее доступность. Экономика World of Tanks построена по системе free-to-play. То есть люди, играющие без вложений – это не просто декорации. Да, есть платный контент, но премиум-

аккаунт, «голдвые» снаряды и расходники не дают серьезных преимуществ в битвах. Важнее всего опыт и тактическое мышление. Во многих free-to-play-играх есть ограничения по развитию, когда просто нельзя дойти до определенного уровня, не заплатив. У нас такого нет – многие заработали танки максимального уровня, не вложив ни копейки.

Все это, плюс опыт, накопленный при работе над другими играми, высокий уровень графической составляющей и необычный для MMO сеттинг, позволяли нам рассчитывать на успех. Однако честно признаться, мы не ожидали, что игра «выстрелит» в таких масштабах! В конце 2010-го, увидев, что «Танки» успешно запустились в России и на Западе, мы окончательно убедились, что игра и все ее составляющие (концепция, геймплей, монетизация, принципы работы с геймерами) конкурентоспособны и весьма востребованы на рынке. Было принято решение расширить вселенную военных игр, дополнив ее самолетами и кораблями, и объединить в рамках единого портала – Wargaming.net.



роны Wargaming в чужую, по сути, компанию, что крайне экономически нецелесообразно, когда мы можем продолжать «допиливать» собственную технологию BigWorld.

! Были какие-то забавные моменты, смешные истории при разработке «Мира танков»?

Когда гейм-дизайнеры подбирали списки для фамилий американских экипажей, помимо иных источников они использовали английские телефонные справочники, из которых «копирастили» списки фамилий. Только во время внутреннего тестирования выяснилось, что в список попала фамилия английского герцога, причем вместе с титулом. Герцогу «выпала честь» поработать заряжающим в «Шермане».

А еще в игре можно найти некоторых действующих сотрудников Wargaming.net. Правда, среди членов экипажа разных стран, но однажды мне удалось увидеть экипаж, почти полностью собранный из наших ребят.

! В каких странах больше всего пользователей World of Tanks. Как думаете, почему именно в них?

Относительно данных по отдельным регионам: на данный момент онлайн составляет больше 450 тысяч игроков в России, немногим меньше – по Китаю, порядка 100 тысяч в Европе, и около 30 тысяч – в США и Юго-Восточной Азии. Помимо «сердца» игрового сообщества World of Tanks – России и стран СНГ – игра пользуется большой популярностью в Германии и Восточной Европе: Польше, Чехии и Словакии. После выхода линейки французских танков выросло число виртуальных танкистов из Франции. Почему самое массовое комьюнити именно на территории СНГ? Ничего странно. Россия, Беларусь,

Украина – это страны, которым особенно близка тематика Второй мировой войны.

! Многие из нас пробовали поездить на танках на европейском сервере, например. А вот на китайском – вряд ли. Есть у китайской версии клиента какие-то особенности? Есть какие-то особенности в стиле игры жителей Поднебесной?

Да, в китайском клиенте есть несколько особенностей, и в Корее они, скорее всего, тоже будут. Они обусловлены государственной политикой в отношении онлайн-игр, затрагивают платежную систему и систему логинов, но никоим образом не влияют на геймплей. Он на китайском сервере ничуть не отличается от других серверов. Наша непреломная позиция: проект World of Tanks на всех континентах, на всех серверах и во всех экономических зонах должен быть одинаковым. Характеристики танков, таблицы доходности, пробивания и т.д. едины для всех.

Количество танкистов в азиатском регионе поражает темпами своего роста. Игроют они на очень высоком уровне: несмотря на относительно недавнее появление китайского сервера, агрессивная манера игры китайских геймеров зачастую впечатляет ветеранов World of Tanks с RU-кластера. Многие команды из разных регионов регулярно проводят между собой матчи для определения сильнейших, и китайские киберспортсмены хорошо себя в них зарекомендовали, став достойным противником представителям любого другого региона.

! Не думали сделать обучающий режим в игре, например, до того, что уже есть в бете World of Warplanes?

Обучающий режим появится в одном из ближайших обновлений. Нынешнее обучение, к сожалению, почти не помогает разобраться с игрой. Поэтому мы разрабатываем новый tutorial, где будут битвы с ботами. Но когда оно будет включено в клиент, пока рановато говорить.

! Будет ли отдельной нацией Италия? Много лет назад ее обещали сделать, но теперь чаще слышишь, что итальянцы войдут в «Сборную мира». А ведь апеннинская техника воевала уж точно повольше французской.

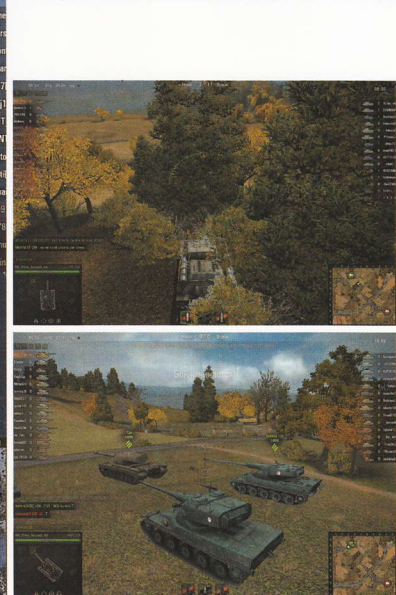
Пускай на счету итальянской бронетехники и больше боев, чем у «французов», но модели, чтобы создать полноценное итальянское

ГРОХОТАЛО

! Почему для игры выбрали именно движок BigWorld? Рассматривались ли другие предложения? Не было желания создать все с нуля самостоятельно?

При выборе движка самым важным элементом была «многопользовательская» составляющая, которая позволяла бы держать большое количество игроков на одном сервере, вести большое количество расчетов, правильно и без задержек передавать данные и т.д. На момент начала разработки World of Tanks (да и сейчас), движков, которые бы отвечали этим требованиям, почти не было. На рынке достаточно клиентских решений, которые не имеют сервера, но могут предложить красивую картинку. Например, CryEngine 3 или Refractor, на котором сделана Battlefield, хороши в плане графики и синглплеера (или мультиплеера, в котором все считается в клиенте, не на сервере). BigWorld, в свою очередь, обладает великолепной серверной компонентой, пожалуй, лучшей, из известных нам. То есть, если нужна сильная серверная часть – достойных альтернатив BigWorld нет. К тому же долгосрочное привлечение сторонних ресурсов потребовало бы серьезных инвестиций со сто-





WORLD OF TANKS

дерево развитие с 10 уровнями, у них, к сожалению, недостаточно. Поэтому итальянские танки войдут в состав объединенного европейского дерева. Хотя это может и измениться. В свое время мы думали, что не наберем машин для полноценного введения Великобритании в игру. Но после начала сотрудничества с Бовингтонским музеем все изменилось – теперь мы готовим отдельную ветку английских танков. Без которой World of Tanks была бы неполной, в конце концов, британцы ведь создатели этого рода войск. Быть может, когда мы займемся изучением итальянской техники на углубленном уровне, решим и их выделить в отдельную ветку.

Десятый уровень – последний? Или же просьбы отдельных игроков довести дело до современных танков рано или поздно заставят вас это сделать?

Временную планку в дальнейшем поднимать не планируется, поскольку современные танки – это уже совсем другая идеология в плане боевой ценности – боевые возможности определяет не только и не столько вооружение и защита, сколько качество электронного оборудования и снарядов, а также качество взаимодействия.

Артиллерийские САУ обычно использовались не только и не столько для борьбы с танками. Но в игре они – одно из основных средств уничтожения бронетехники противника, из-за чего у проекта даже есть кличка World of Artillery. Вы не переборщили с танком подкодом?

Не переборщили. Постичь ДАО арты не так, то просто. Это самый беззащитный в ближнем бою класс техники.

Не секрет, что Балансировщик боев чужд до сих пор, зачастую закидывая откровенно слабые танки к их более мощным коллегам. Будет ли что-то меняться в его работе?

Балансировщик предусматривает разброс в два левила. Нас это устраивает, и никаких изменений в отношении матчмейкинга мы не планируем. После каждого обновления с выходом новой техники происходит небольшой «качание» баланса – это естественно. На данном этапе виной тому введение техники 10 уровня, лихорадочная ее выкачка, фарм кредитов на артиллерию на ее покупку. Еще недели 2-3, и ситуация стабилизируется. Задумайтесь сами: какая техника, с точки зрения игроков, является самой прибыльной? Конечно же, АРТ-САУ. Какова основная задача геймеров после выхода ПТ и СТ 10 уровня в преемствующем большинстве? Правильно, нафармить опыт и кредиты на ее покупку/выкачку. Это временная тенденция, не более того.

Много еще планируется карт? Ведь уже иногда слышны жалобы, что люди не успевают изучить старые арены, как появляются все новые и новые.

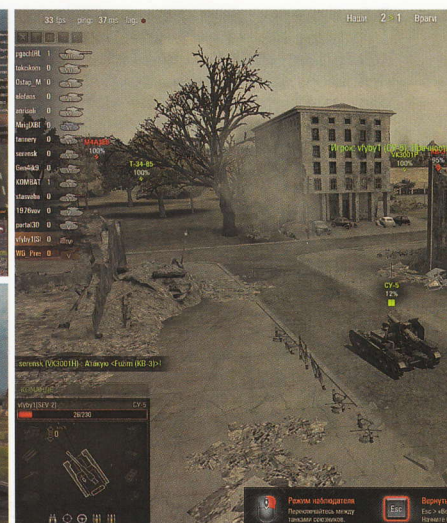
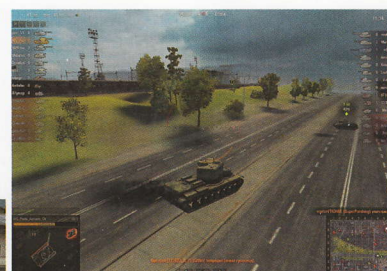
Богатый выбор карт – одна из составляющих интересного геймплея, а регулярное их появление – дополнительный стимул продолжать оттачивать скилл и вырабатывать новые тактические приемы.

Увидим ли мы когда-нибудь обещанные «исторические сражения»? Те, где немцы против советов и т.д. и т.п.

Да, документ с концепцией режима «Исторических сражений» уже готов. В ближайшем времени начнется разработка. Но мы пока не готовы ответить на вопрос, какими они будут после появления. Есть несколько вариантов. Можно сделать просто случайные бои с ограничениями по годам выпуска танков, но вряд ли это понравится игрокам. Или же заранее созданные битвы с четко определенным набором техники. В любом случае, торопиться не будем. У нас уже есть определенный опыт за плечами, когда игроки требовали новых режимов, мы ввели «Штурм» и «Встречный бой», отчасти принятые комьюнити негативно (особенно первый). И теперь приходится добавлять галочки, позволяющие геймерам отключать их и заходить только в стандартные бои. Как бы то же самое не вышло и с «Историческими боями».

А что насчет режима, где при помощи танков разыгрывались бы великие битвы прошлого (например, Столетней войны)? Когда-то в интервью тановой упоминался, но с тех пор ни слуху, ни духу...

Главный приоритет сейчас – «Гаражные битвы» и «Исторические сражения», остальным займемся позже.



? Немного о пушках – давным-давно говорилось о противотанковых орудиях на базе под управлением AI (за та зенитки в World of Warplanes). Все так и осталось на стадии обсуждения?

В ближайшем будущем противотанковых орудиях под управлением AI не планируется. Возможно, появятся, но не скоро.

? А вторая линейка немецких ПТ-САУ – миф или ближайшее будущее? Чем она будет хороша?

Не миф, но и не ближайшее будущее. Ориентируемся на следующий год. Основными плюсами альтернативной линейки немецких ПТ-САУ станут мощные орудия.

? Часто слышишь жалобы, что советские танки – самые-самые. Что говорит по этому поводу статистика? Вы ведь наверняка ее собираете.

Сбором и анализом игровой статистики в компании занимается чуть ли не целый отдел. Если факт нарушения баланса выявляется, мы обязательно его исправляем. В целом же, мы считаем, что игра сбалансирована хорошо, и говорить по преимуществу одной школы танкостроения над другой не стоит.

? Кстати, а какие танки больше всего любимы вами лично? А есть какой-то внутренний рейтинг популярности техники в Wargaming.net?

У каждого сотрудника – свои личные предпочтения в отношении классов и наций. Рейтингов мы не составляем. Хотя лично я предпочитаю советские машины, а руководитель Wargaming.net Виктор Кислый любит «нагибать» на «Маусе».

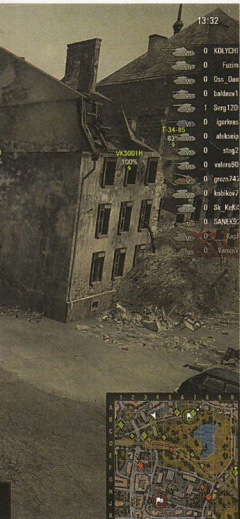
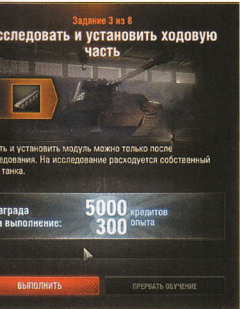
? Не планируете позволить игрокам отключать чат самим, не пользуясь сторонними методами?

Нет, чат отключать не планируем. Но думаем его переработать, введя для игроков возможность частично самим фильтровать пользователей, ведущих нас не совсем адекватно.

? Вы всегда выступали за равенство геймеров в «Мире танков». Но есть, скажем, пользовательская модификация со шкурками пробития, позволяющая точнее определять, в какую точку танка стрелять. Будете что-то предпринимать против установивших ее?

Нет, мы не планируем системно бороться с такими шкурками. Дело в том, что у нас появляются свои камуфляжи, что делает использование самодельных шкурок не совсем рентабельным, так как, установив самодельную шкурку, игрок рискует повредить клиент со всеми вытекающими отсюда последствиями. Кроме того, такие шкурки с зонами пробития, на наш взгляд, не дают пользователю существенных преимуществ. Стоит обладателю модифицированного клиента столкнуться с опытным игроком, как он отправится в ангар. Да и мы всегда хотели иметь побольше модов для World of Tanks, так что пока все останется как есть. Даже за популярную модификацию «Оленемер» никого наказывать не будем, хотя есть те, кто жаловался, что она оскорбительна для других игроков.

? Так ли уж нужна «патчевая гонка»? Бывает, «заплата» правит не все ошибки, зато добавляет еще пару единиц бронетехники. Или это дело чести, пытаться выполнять старое обещание насчет регулярного выпуска патчей?



В случае free-to-play геймеру не надо вкладывать деньги, значит, играть он будет лишь до тех пор, пока ему действительно интересно. Добротная релизная версия – это только полдела. Проект на 100% состоящий из статичного контента может привлечь игроков на старте, но неспособен долгое время удерживать их интерес. Поэтому постоянный приток нового контента и фиш – важнейший элемент любой успешной free-to-play MMO. Для нас обновления World of Tanks – это не просто фиксы отловленных багов в сочетании с новым контентом. Это постоянный диалог с комьюнити, способ развивать проект в соответствии с желаниями игроков.

? Есть такая фраза: «Старый друг лучше новых двух». А для вас тоже один геймер, прошедший в игре годы, ценнее двух вчера пришедших новичков?

Мы высоко ценим наше комьюнити, не разделяя игроков на тех, кто с нами со времен альфа-теста, и тех, кто в World of Tanks всего пару месяцев. Конечно, ветераны, позволили нам развить проект на начальном этапе, и мы благодарны им за это. Однако мнение старожилов учитывается наравне с мнением тех, кто пришел позже. Именно такой массовый фидбек помогает нам решить, в каком направлении развивать проект, какие фиши делать в первую очередь, а от каких отказаться или отложить.

? Когда-то давно заходила речь о возможности перевода золота с аккаунта на аккаунт. Теперь это реально, но лишь для кланов. Рядовым игрокам этой «фишки» ждать не стоит?

После длительных испытаний и тестов данной опции было решено не вводить ее в игру. Мы уделяем огромное внимание безопасности аккаунтов, и если злоумышленник все же получит



варительные переговоры, количество игроков продолжало стремительно расти – и всего через пару недель зафиксированный пик составил более 120 тысяч геймеров. А когда «Книга» с рекордом на 23 января 2011 года вышла, на российском сервере онлайн был больше 150 тысяч. Последний же пик был зафиксирован 18 августа 2012 на RU-кластере и составил 458 842 игрока. Уверен, что это далеко не предел (тем более с появлением физики 2.0)!

? Есть у вас планы по завоеванию неокваченных регионов мира? Или уже все и везде играют в World of Tanks?

Безусловно. Сейчас мы активно работаем в Южной, Юго-Восточной и Центральной Азии (в Сингапуре, Малайзии, на Филиппинах, и в Таиланде). На очереди – Южная Америка.

? А как же Африка и Индия? Огромные территории, где наверняка найдутся свои фанаты «Танков».

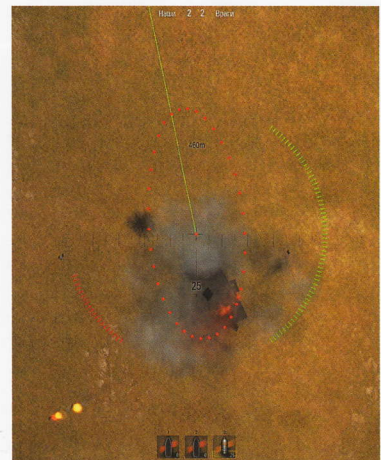
И в Африке, и в Индии слишком мал процент тех, кто не только заинтересуется World of Tanks, но еще и имеет хороший компьютер и качественное интернет-соединение для запуска игры. Так что пока эти территории останутся вне нашего внимания.

? Планируете выпускать коробочные версии в тех странах, где их не было? Если да, то будут ли выданы их обладателям новые премиум-танки?

Планируем выпуск коллекционных подарочных изданий. С золотом, премиум-кодами, другими подарками. Но когда они поступят в продажу, трудно сказать.

? World of Tanks стремительно превращается в одну из ведущих киберспортивных дисциплин. Какие турниры вам особенно дороги и почему? Трудно было продвигать новую игру в киберспорт?

На самом деле не очень трудно, потому что сам по себе формат боев и атмосфера «Мира танков» отлично подходит для киберспортивных состязаний. Единственной сложностью, пожалуй, является организация оффлайн-финалов команд для боев «15 на 15 человек». Не у каждой киберспортивной площадки найдется достаточно компьютеров и места для таких соревнований. Поэтому мы уменьшили размеры команд до 7 человек, и сейчас большинство турниров проходит именно в формате «7 на 7».



доступ к учетной записи игрока, возместить потери будет сложно. Да и само появление такой возможности увеличит число мошенников, пытающихся взломать чужие аккаунты.

? А идея с аукционом, на который можно выставлять ненужные модули, вы пока не отбросили?

На данный момент было решено отложить идею проведения внутриигровых аукционов из соображений безопасности. Возможно, мы вернемся к ее рассмотрению позднее, когда сможем быть уверены в абсолютной защите всех задействованных в процедуре игровых аккаунтов.

? Впереди – коллекционная карточная игра. А как насчет настольного варгейма с миниатюрами?

World of Tanks Generals будет доступна как через браузер, так и в качестве классической настольной карточной стратегии. Но о ней вам еще расскажут отдельно. Мысли насчет варгейма с миниатюрами регулярно посещают нас, сейчас этот вопрос в проработке, ведь хочется сделать действительно качественную игру.

? Что скажете по поводу серии рассказов, где главными героями выступают танки? Когда ждать книги из печати?

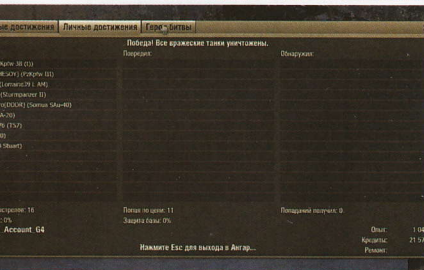
В целом, мы планируем ежемесячно выпускать по одному изданию фантастических

рассказов о танках. И первая книга из этой серии запланирована к выходу осенью этого года, ее главным героем станет немецкий танк «Маус». Точнее сроки называть не буду, но очень хотелось бы презентовать книгу уже на «Уральской стали».

? Расскажите о рекордах World of Tanks. Какими из них команда гордится больше всего?

Говоря о количестве регистраций, 18 января 2011 года количество зарегистрированных пользователей на русскоязычном игровом сервере «World of Tanks» превысило один миллион. Рубеж в два миллиона World of Tanks преодолела в конце мая 2011 года, а в конце 2011 года количество зарегистрированных пользователей по всему миру достигло 18 миллионов, то есть аудитория проекта выросла более чем на 16 миллионов пользователей всего за семь месяцев. В апреле 2012 (спустя год с момента релиза проекта на Западном рынке) в мире насчитывалось более 24 миллионов «танкистов».

В Книге Рекордов Гиннеса нам принадлежит рекорд 91 311 игроков одновременно на одном ММО-сервере (цифра была зафиксирована 23 января 2011 года). На самом деле, мы жалеем, что подали заявку так рано. Пока шли пред-



С момента релиза World of Tanks прошли десятки чемпионатов. На текущий момент мы сотрудничаем с различными киберспортивными лигами. WCG, ESL, ФКС России, StarLadder, AsusCup, Techlabs – это далеко неполный список наших партнеров, с которыми мы планируем расширять сотрудничество в будущем. Особо хочется выделить международный турнир «Уральская Сталь», который мы проводим уже во второй раз. Это замечательная возможность как для наших игроков (сразиться с лучшими командами со всего мира, завести новых друзей, посетить танковый музей), так и для компании (пообщаться с геймерами, получить обратную связь, поделиться планами).

Как думаете, сколько лет активной жизни будет отпущено World of Tanks?

Список предложений и пожеланий от девелоперов, гейм-дизайнеров и комьюнити пора издавать отдельной книгой. А если учесть, что в разработке еще три проекта (World of Warplanes, World of Warships и браузерная World of Tanks Generals) – можно выпустить многотомную сагу. Мы, однако, предпочитаем радовать игроков в первую очередь обновлениями, а не книгами.

Если серьезно, у нас уже готов детальный план по обновлениям для World of Tanks на ближайшие пару лет. Будет новый контент (за британскими танками последуют их «восточные» собратья из Китая и Японии, появится Европейское дерево), игровые режимы («Гаражные бои», «Исторические битвы»), будем

развивать «Клановые войны», и конечно, ни одно обновление не обойдется без новых карт. Мы предпочитаем не ограничивать рамки существования игры, ни десятилетия, ни даже двадцатью годами. Для нас World of Tanks – своего рода бесконечный проект.

Кто автор знаменитого мема «КТТС» (как только, так сразу)? Есть ли ограничения на его применение в рамках одного интервью?

SerB (Сергей Буркатовский), конечно. Ограничений никаких, на самом деле, многие (среди которых и автор) уверены, что в случае с КТТС – чем больше, тем лучше.

Не бойтесь, что World of Warplanes и World of Warships оттянут часть игроков, раньше проводивших в «Мире танков» все свое свободное время?

Мы рассматриваем трилогию игр, как единое пространство с прозрачным и легким переходом пользователя от одного поля сражения к другому: на земле, в небесах и на море. Для этих целей служат единый аккаунт, единый «золотой» кошелек, возможность переводить свободный опыт из проекта в проект. И конечно общий дух: объединяющая идея бодрого рублива на железных машинах. Поэтому ответ «нет», перетекания аудитории мы не боимся, более того, думаем, что найдем ценители всех трех игр одновременно.

Спасибо вам за интересные и содержательные ответы.

Вам спасибо. Заходите почаще. **СИ**

Витрина

ОБЗОР НОВЕЙШИХ МАШИН ВОЙНЫ



НАСТАЛ МОМЕНТ, КОТОРОГО ВСЕ ТАК ЖДАЛИ! С ВЫХОДОМ ОБНОВЛЕНИЯ В САМУЮ «МУЖСКУЮ» ММО ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ, WORLD OF TANKS, БЫЛИ ДОБАВЛЕНЫ СРЕДНИЕ ТАНКИ, А ТАКЖЕ ПРОТИВОТАНКОВЫЕ САУ 10 УРОВНЯ. МЫ ПРОВЕДЕМ КРАТКИЙ ЭКСКУРС ПО ЭТИМ НОВЕНЬКИМ, СВЕЖЕВЫКРАШЕННЫМ МАШИНАМ ВОЙНЫ, А ЗАОДНО ВСПОМНИМ ПОТРЕПАННЫЕ ВРЕМЕНЕМ И БОЯМИ ТАНКИ-ВETERАНЫ.

Максимальные значения характеристик в классе (средние танки, тяжёлые танки, ПТ САУ) выделены цветной подложкой

У

УРОВЕНЬ

цена: **6 100 000** сер.

СРЕДНИЙ ТАНК: Т-62А

info

Прочность: 1 950 HP

Масса/предельная масса: 37,0 / 39,8 т

Экипаж: 1. Командир экипажа (радиост); 2. Наводчик;
3. Механик-водитель; 4. Заряжающий

Подвижность

Мощность двигателя: 580 л.с.

Максимальная скорость: 50 км/ч

Скорость поворота: 56 град/сек

Скорость поворота башни: 48 град/сек

Бронирование

Бронирование корпуса в мм: лоб 102; борта 75;
корма 45

Бронирование башни в мм: лоб 240; борта 161;
корма 65

Вооружение

Орудие: 100 мм Д-54ТС

Боекомплект: 50 шт

Урон: 240-400 HP

Бронепробиваемость: 198-330 мм

Скорострельность: 9,09 выстр/мин

Обзор: 400 м

Дальность связи: 850 м

Новый советский средний танк Т-62А пришел на смену народному любимцу, «таракану» Т-54. Как это ни странно, но новый «топ» больше похож на приземистый и «округлый» китайский Туре 54, чем на своего предшественника. И это при том, что «китаец» создавался как раз как клон Т-54. С другой стороны, благодаря такой форме корпуса гораздо выше вероятность промаха противника. Да и в случае попадания владетель Т-62А может оставаться спокоен – скорее всего, снаряд пройдет вскользь и не нанесет никакого вреда. К сожалению, из-за приземистости корпуса новому СТ пришлось пожертвовать лобовой броней. Теперь она составляет всего 102 мм, вместо 120 мм у Т-54. К тому же, во «лбу» танка теперь расположены баки, так что советую заранее прикупить огнетушители. Броня бортов также была понижена на 5 мм по сравнению с предшественником. Если вы не любитель коллекционировать вражеские снаряды у себя в корпусе, то советую воспользоваться хорошей бро-

ней башни танка. Просто старайтесь не подставлять под удар корпус, а стрелять из укрытия, высовывая лишь башню. Рассмотрим теперь самую существенную характеристику средних танков – скорость. Как это ни прискорбно, но в сравнении с Т-54 скорость также упала (50км/ч против 56 км/ч), зато была увеличена скорость поворота, что поможет нам при езде в стиле «пьяного мастера» (в простонародье зигзагами). Что же нам дали в награду за все эти адские мучения с дырявым корпусом? Просто шикарную пушку! Высокая точность на ходу в сочетании с большим уроном и высокой скорострельностью компенсируют недостатки ходовых качеств танка. И все эти характеристики можно и нужно улучшить при помощи следующих модулей: стабилизатора вертикальной наводки Mk1, орудийного досылателя и просветленной оптики. Таким образом, Т-62А вряд ли подойдет для засвета вражеских танков в начале боя, зато прекрасно выступит в роли их уничтожителя.



цена: 6 100 000 сер.

ТЯЖЁЛЫЙ ТАНК: ИС-4

info

Прочность: 2 500 HP
Масса/предельная масса: 60.02 / 66.3 т
Экипаж: 1. Командир экипажа (радист); 2. Наводчик; 3. Механик-водитель; 4. Заряжающий
Подвижность
Мощность двигателя: 760 л.с.
Максимальная скорость: 43 км/ч
Скорость поворота: 26 град/сек
Скорость поворота башни: 22 град/сек
Бронирование
Бронирование корпуса в мм: лоб 140; борта 160; корма 100
Бронирование башни в мм: лоб 250; борта 200; корма 170
Вооружение
Орудие: 122 мм Д-25Т
Боекомплект: 30 шт
Урон: 293-488 HP
Бронепробиваемость: 131-219 мм
Скорострельность: 5.45 выстр/мин
Обзор: 400 м
Дальность связи: 720 м

Если последние полгода вы сидели в танке и пропустили обновление 0.7.3., то знайте: теперь ИС-4 стал танком 10 уровня. По сравнению со старой версией танка, в новом была улучшена прочность, пушка и скорость. Главный плюс этого советского танка и основная причина того, что его перевели в десятый уровень, – это его корпус. И здесь не столько важна сама толщина брони, хотя она, к слову, шикарна, сколько важен угол наклона. У ИС-4 он просто огромен. На данный момент единственный способ пробить ИС-4 в лоб практически наверняка – стрелять по нижнему бронелисту. Там толщина брони немного уменьшена, да и угол наклона существенно меньше. К счастью для всех владельцев советского «монстра», этот небольшой участок брони выцелить чрезвычайно трудно, особенно если танк находится в движении. Башню оставили прежней, у нее все те же огромные показатели брони

и все тот же простреливаемый на ура пулемет наверху. Зато любые огрехи брони покрывает прочность танка. И если раньше «здоровье» было единственным существенным минусом этой машины, то теперь у вас в шкале прочности есть «место» для борьбы с группой врагов. Если что, у вас будет время и возможность дать «сдачи» своей пушкой. Вооружение же у ИСа неплохое. Оно хоть и уступает по показателям урона своим братьям по уровню, зато обладает большей скорострельностью, что помогает в бою с несколькими противниками. Изменение скорости танка не впечатлило, ИС-4 в этом плане как был середнячком, так и остался. Все-таки тяжелым танкам скорострельность не так важна, как броня и пушка.



цена: 6 100 000 сер.

ТЯЖЁЛЫЙ ТАНК: ИС-7

info

Прочность: 2 150 HP
Масса/предельная масса: 68.19 / 70.95 т
Экипаж: 1. Командир экипажа; 2. Наводчик; 3. Механик-водитель; 4. Заряжающий; 5. Заряжающий (радист)
Подвижность
Мощность двигателя: 1 050 л.с.
Максимальная скорость: 50 км/ч
Скорость поворота: 28 град/сек
Скорость поворота башни: 25 град/сек
Бронирование
Бронирование корпуса в мм: лоб 150; борта 150; корма 70
Бронирование башни в мм: лоб 240; борта 185; корма 94
Вооружение
Орудие: 130 мм С-70
Боекомплект: 30 шт
Урон: 868-613 HP
Бронепробиваемость: 195-325 мм
Скорострельность: 4.38 выстр/мин
Обзор: 400 м
Дальность связи: 720 м

Некогда старший брат ИС-4, а теперь его ровесник, ИС-7 обладает прекрасными показателями лобового бронирования, а также углов наклона брони. Но ИС-7 обладает точно таким же недостатком, что и ИС-4 – тонким нижним бронелистом. Этим могут воспользоваться противники, учитывая и то, что попадание в нижний бронелист зачастую приводит к взрыву боекомплекта. Борт и корма защищены плохо из-за низких уровней наклона брони. Зато «семерка» обладает неплохой скоростью и маневренностью. Если вы разовьете навык командира «Шестое чувство», позволяющий узнать о нацеливании на вас врага, то благодаря прекрасной подвижности танка вы сможете быстро уйти от выстрела. Также советуем прикупить для ИСа модуль «стабилизатор вертикальной наводки», что позволит улучшить точность при стрельбе на ходу. Точность для ИСа очень важна, ведь долгая перезарядка

делает промах просто непозволительной роскошью. Чтобы хоть немного помочь заряжающим, следует купить оружейный досылатель крупного калибра и установить вентиляцию третьего класса, улучшающую все показатели экипажа. Хотя точность и скорость перезарядки танка подкачали, пушка у ИС-7 имеет большие показатели разового урона. Стройте свою тактику в соответствии с этим. Никогда не «гуляйте» по карте в одиночку. Из-за долгой перезарядки любой средний танк сможет зайти вам в тыл и уничтожить, стреляя в незащищенную корму. В общем и целом, ИС-7 получился таким «американским танком» – ужасная броня бортов кормы, но очень хорошая пушка.



info

Прочность: 1 950 HP
Масса/предельная масса: 50.97 / 53.9 т
Экипаж: 1. Командир экипажа (радист); 2. Наводчик; 3. Механик-водитель; 4. Заряжающий; 5. Заряжающий
Подвижность
Мощность двигателя: 800 л.с.
Максимальная скорость: 48 км/ч
Скорость поворота: 30 град/сек
Скорость поворота башни: 26 град/сек
Бронирование
Бронирование корпуса в мм: лоб 120; борта 60; корма 50
Вооружение
Орудие: 152 мм М64
Боекомплект: 35 шт
Урон: 638-1063 HP
Бронепробиваемость: 227-379 мм
Скорострельность: 3.53 выстр/мин
Обзор: 400 м
Дальность связи: 730 м



УРОВЕНЬ

цена: 6 100 000 сер.

ПТ-САУ: ОБЪЕКТ 268

Объект 268 – одна из самых интересных противотанковых САУ десятого уровня. Мучения с медлительным семьсот четвертым «объектом» остались в прошлом: теперь мы можем вовремя развернуться на обходящий нас средний танк или, отстрелявшись, быстро уйти в укрытие, избежав «сдачи». А отстреливаться есть чем – 152-миллиметровый М64 обладает самой высокой точностью, бронейностью и скорострельностью в сравнении с орудиями других ПТ десятого уровня. К сожалению, без недостатков не обошлось. Практически никакое бронирование танка зачастую становится причиной «сливов» в боях, так что готовьтесь читать отрицательные высказывания в свой адрес немного чаще, чем раньше. Чтобы этого избежать, не забудьте переквалифицировать не только бойцов, переключившихся на новый танк из объекта 704, но и самого себя. Старайтесь всегда находиться

под прикрытием союзников. Если же прямого столкновения с врагами не избежать, то используйте по максимуму «рикошетное» строение корпуса, доставшееся, по-видимому, от ИС-8.



info

Прочность: 2 050 HP
Масса/предельная масса: 62.31 / 67.0 т
Экипаж: 1. Командир экипажа; 2. Наводчик; 3. Механик-водитель; 4. Радист; 5. Заряжающий
Подвижность
Мощность двигателя: 1 200 л.с.
Максимальная скорость: 60 км/ч
Скорость поворота: 44 град/сек
Скорость поворота башни: 30 град/сек
Бронирование
Бронирование корпуса в мм: лоб 120; борта 80; корма 80
Бронирование башни в мм: лоб 185; борта 80; корма 80
Вооружение
Орудие: 10,5 cm KwK 45 L/52 Ausf. K
Боекомплект: 48 шт
Урон: 233-488 HP
Бронепробиваемость: 203-338 мм
Скорострельность: 6.25 выстр/мин
Обзор: 400 м
Дальность связи: 720 м



УРОВЕНЬ

цена: 6 100 000 сер.

СРЕДНИЙ ТАНК: E-50 AUSF.M

E-50 Ausf.M «украл» у своего предшественника, E-50, не только название. У нового танка показатели брони корпуса и скорости также аналогичны. При этом на целых 400 единиц повышена прочность, что позволяет новому СТ составить неплохую конкуренцию тяжелым танкам противника. Этому способствует и просто отличная пушка с дикими минутными показателями урона, превосходящими многие ТТ. Урон, бронепробиваемость, скорострельность, точность, скорость сведения – все на высоте. Прекрасные показатели пушки позволяют владельцу бороться с врагами как на дальних, так и на ближних дистанциях. А ведь эти показатели можно еще и улучшить, используя такое оборудование, как стабилизатор вертикальной наводки для улучшения стрельбы на ходу, орудийный досылатель для увеличения скорости перезарядки и просветленная оптика для увеличения дистанции, на которой можно

заметить противника. Если вы любите быстрые и мощные танки, то E-50 Ausf.M – ваш выбор.





info

Прочность: 8 000 HP
Масса/предельная масса: 188.98 / 192.9 т
Экипаж: 1. Командир экипажа; 2. Радист; 3. Механик-водитель; 4. Наводчик; 5. Заряжающий; 6. Заряжающий
Подвижность
Мощность двигателя: 1 750 л.с.
Максимальная скорость: 20 км/ч
Скорость поворота: 15 град/сек
Скорость поворота башни: 14 град/сек
Бронирование
Бронирование корпуса в мм: лоб 200; борта 185; корма 160
Бронирование башни в мм: лоб 240; борта 210; корма 210
Вооружение
Орудие: 12,8 см KwK 44 L/55
Боекомплект: 68 шт
Урон: 868-613 HP
Бронепробиваемость: 185-308 мм
Скорострельность: 4,03 выстр/мин
Обзор: 400 м
Дальность связи: 720 м



УРОВЕНЬ

цена: 6 100 000 сер.

ТЯЖЁЛЫЙ ТАНК: MAUS

Создатели «Мышонка» (как ласково называли его немцы) явно не поскупились на броню – лобовая целых 20 см (вы только представьте)! Здоровьем «Мышь» тоже не обидели – целых 3000ед. (в 1.5 раза больше, чем у большинства ТТ) Башня так вообще непробиваема. При мне (виртуально) это чудо науки и техники выдержало стрельбу двух САУ, трех «тяжей» и среднего танка, и вышло из битвы против тяжей и среднего танка победителем (правда, далеко герой не уехал – его победу омрачило попадание снаряда САУ в лоб). Пушка у Maus также на уровне, по своим показателям практически аналогична хилуму, по сравнению с ним, седьмому ИСу. Единственное, чего не хватает огромному монстру – это скорости. Если мимо «мышки» пронесся вражеский СТ, то владелец «тяжа» может не сомневаться – на него уже нацелены большинство вражеских арт. Поэтому советуем всегда находиться в

надежном укрытии, если вы не хотите распрощаться со своим железным монстром и платить огромные деньги за его выкуп. В общем, Maus – просто гроза всех ТТ и ПТ, но в одиночку ему не справиться с шустрыми СТ из-за медленного поворота башни и точными САУ из-за своей медлительности.



info

Прочность: 2 500 HP
Масса/предельная масса: 129.69 / 150.0 т
Экипаж: 1. Командир экипажа; 2. Наводчик; 3. Механик-водитель; 4. Радист; 5. Заряжающий; 6. Заряжающий
Подвижность
Мощность двигателя: 1 200 л.с.
Максимальная скорость: 30 км/ч
Скорость поворота: 20 град/сек
Скорость поворота башни: 18 град/сек
Бронирование
Бронирование корпуса в мм: лоб 200; борта 130; корма 150
Бронирование башни в мм: лоб 250; борта 150; корма 150
Вооружение
Орудие: 12,8 см KwK 44 L/55
Боекомплект: 42 шт
Урон: 868-613 HP
Бронепробиваемость: 185-308 мм
Скорострельность: 4,2 выстр/мин
Обзор: 400 м
Дальность связи: 720 м



УРОВЕНЬ

цена: 6 100 000 сер.

ТЯЖЁЛЫЙ ТАНК: E-100

Прямой конкурент «грызуна» E-100, добавленный в игру с обновлением 6.6, проигрывает собрату в броню бортов и общей прочности, но выигрывает в скорости и поворотливости за счет уменьшенной на 43 тонны массы. Существенное преимущество в скорости (30км/ч против 20км/ч у Maus) позволяет при необходимости уходить от выстрелов САУ и заходить противнику в тыл, а увеличение поворотливости – больше не бояться юрких противников. Во всем остальном же, включая внешний вид, E-100 очень похож на Maus. На мой взгляд, E-100 – отличный выбор для тех, кому понравился Maus, но от покупки удерживала его массивность и неповоротливость.





X

УРОВЕНЬ

цена: 6 100 000 сер.

ПТ-САУ: JAGDPZ E-100

info

Прочность: 2 200 HP
Масса/предельная масса: 133,94 / 150,0 т
Экипаж: 1. Командир экипажа; 2. Наводчик; 3. Механик-водитель; 4. Радист; 5. Заряжающий; 6. Заряжающий
Подвижность
Мощность двигателя: 1 200 л.с.
Максимальная скорость: 30 км/ч
Скорость поворота: 18 град/сек
Скорость поворота башни: 20 град/сек
Бронирование
Бронирование корпуса в мм: лоб 200; борта 120; корма 150
Вооружение
Орудие: 17 см PaK46
Боекомплект: 24 шт
Урон: 788-1313 HP
Бронепробиваемость: 224-374 мм
Скорострельность: 2,33 выстр/мин
Обзор: 400 м
Дальность связи: 720 м

JagdPz E-100 – это, не побоюсь этого слова, самый мощный танк в игре. Огромные показатели бронирования «лба», пушка с самым зверским уроном за всю историю World of Tanks позволяют ему стать заменой некогда лучшему в этом показателе T30. В среднем пушка на «панцире» наносит целую 1000 единиц урона, что позволяет уничтожить Maus всего с трех выстрелов! Согласитесь, это чего-то стоит. За такую пушку чуду немецкой мысли пришлось заплатить перезарядкой в 25,75 сек, что вкупе с отсутствием башни делает танк легкой добычей для юрких СТ. К счастью, создатели JagdPz E-100 позаботились о броне своего детища, правда, сделали это несколько странно – броня кармы выше брони бортов на целых 30 единиц. С другой стороны, недогадливые владельцы СТ будут стрелять по более защищенной корме, что позволит вам продержаться до прихода на помощь союзников. Играть за

новую ПТ нужно очень аккуратно, ведь засесть в кустах и стрелять с дальних дистанций у вас вряд ли получится из-за низкой точности и высокой заметности (согласитесь, куст с торчащей сверху крышей и вылезавшим вперед «стволом» смотрится несколько подозрительно), а на близкой дистанции можно словить множество снарядов от быстрых танков.



X

УРОВЕНЬ

цена: 6 100 000 сер.

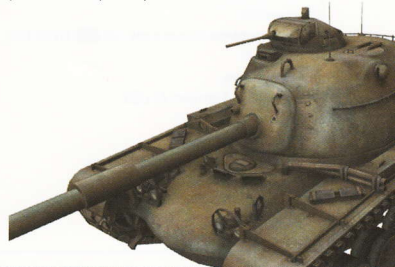
СРЕДНИЙ ТАНК: M48A1

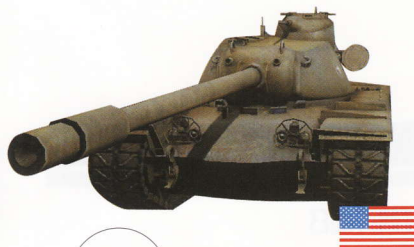
info

Прочность: 2 000 HP
Масса/предельная масса: 47,17 / 50,35 т
Экипаж: 1. Командир экипажа; 2. Наводчик; 3. Механик-водитель; 4. Заряжающий (радист)
Подвижность
Мощность двигателя: 810 л.с.
Максимальная скорость: 45 км/ч
Скорость поворота: 50 град/сек
Скорость поворота башни: 42 град/сек
Бронирование
Бронирование корпуса в мм: лоб 110; борта 76; корма 35
Бронирование башни в мм: лоб 178; борта 76; корма 51
Вооружение
Орудие: 90 mm Gun M41
Боекомплект: 60 шт
Урон («топ» пушка): 180-300 HP (390 HP)
Бронепробиваемость («топ» пушка): 130-216 мм (268 мм)
Скорострельность («топ» пушка): 10,0 выстр/мин (7,5 выстр/мин)
Обзор: 420 м
Дальность связи: 745 м

Новый американский средний танк M48A1 с уверенностью можно назвать «недо-ПТ». Несмотря на свои отличные характеристики среднего танка, их с успехом перебивает всего один типичный недостаток тяжелого танка – просто огромный размер. Посудите сами: у танка хороший обзор в 420 метров, но его массивность не позволяет вести пассивную слежку за противниками, сидя в кустах. О быстром прорыве на базу к врагам под градом снарядов тоже можно забыть, ведь, унаследовав размеры корпуса от тяжелого танка, мы не получили его защиту. Единственное хорошо защищенное место американца – лоб – не выдержит снарядов, посланных из танков-одноклассников. Максимальной толщины брони башни в 178 мм для этого явно маловато. В то же время сильно порадовала «топовая» 105-миллиметровая пушка «эмки». При довольно неплохом наносимом уроне до 390 единиц здоровья и просто

огромной бронейности, пушка обладает скорострельностью в 7,5 выстр/мин. При времени сведения 1,7 сек разброс на 100 м составляет 0,35 м. С такими характеристиками танк успешно выполняет роль снайпера. Он способен точно стрелять из-за укрытия благодаря лучшему среди средних танков углом вертикальной наводки, а также быстро переходить из обороны в атаку (или же наоборот), используя неплохие скоростные характеристики.





info

Прочность: 2 000 HP
Масса/предельная масса: 53.76 / 60.05 т
Экипаж: 1. Командир экипажа (радист); 2. Наводчик; 3. Механик-водитель; 4. Заряжающий
Подвижность
Мощность двигателя: 875 л.с.
Максимальная скорость: 37 км/ч
Скорость поворота: 30 град/сек
Скорость поворота башни: 32 град/сек
Бронирование
Бронирование корпуса в мм: лоб 254; борта 76; корма 38
Бронирование башни в мм: лоб 203; борта 127; корма 70
Вооружение
Орудие: 120 mm Gun M58
Боекомплект: 42 шт
Урон: 300-500 HP
Бронепробиваемость: 202-336 мм
Скорострельность: 6.0 выстр/мин
Обзор: 400 м
Дальность связи: 745 м



УРОВЕНЬ

цена: 6 100 000 сер.

ТЯЖЁЛЫЙ ТАНК: Т110Е5

T110E5 заменил собой танк Т30 в обновлении 0.7.2. Обладатели Т30 жаловались на корпус танка, который был, мягко говоря, дырявый, как сито. И это в тяжелом-то танке! Видно, что разработчики прислушиваются к пожеланиям игроков. За адские мучения при игре за Т30 все обладатели танка бесплатно получили в свои ангары новенький Т110Е5. И уж тут-то грех жаловаться на лобовую броню, составляющую целых 254 мм в корпусе и 203 мм – в башне. Такая защищенность танка позволяет вести активную тактику, смело вступая в бой с противником. Этому способствует и довольно «компактный» профиль Т110Е5, благодаря которому противникам гораздо труднее по вам попасть. Приятно удивили и скоростные характеристики этой боевой машины. Танк очень динамичен: быстро поворачивается и ловко преодолевает «забег» на

дальние дистанции. Пушка также неплоха, её точность, скорострельность и бронейность позволяют нанести ощутимый вред противнику. С такими качествами владельцы танка получают неплохое преимущество на открытых местностях, где отстрелявшемуся ТТ или ПТ будет очень легко зайти в тыл и выпустить весь боезапас в незащищенную корму. Из недостатков танка стоит отметить «хлипкую» броню бортов и кормы, а также неудачное расположение боеукладки и командирской рубки. Поэтому советуем заранее запастись полевой аптечкой и малым ремкомплектом. Ну и на всякий пожарный можете захватить огнетушитель. Из модулей я бы советовал установить улучшенную вентиляцию, стабилизатор вертикальной наводки и оружейный досылатель крупного калибра.



info

Прочность: 2 000 HP
Масса/предельная масса: 64.03 / 67.0 т
Экипаж: 1. Командир экипажа (радист); 2. Наводчик; 3. Механик-водитель; 4. Заряжающий; 5. Заряжающий
Подвижность
Мощность двигателя: 875 л.с.
Максимальная скорость: 35 км/ч
Скорость поворота: 28 град/сек
Скорость поворота башни: 18 град/сек
Бронирование
Бронирование корпуса в мм: лоб 254; борта 76; корма 38
Вооружение
Орудие: 155 mm AT Gun T7E2
Боекомплект: 27 шт
Урон: 638-1063 HP
Бронепробиваемость: 221-369 мм
Скорострельность: 2.97 выстр/мин
Обзор: 400 м
Дальность связи: 745 м



УРОВЕНЬ

цена: 6 100 000 сер.

ПТ-САУ: Т110Е4

T110E4 легко спутать с тяжелым танком. Тем более что скоростные характеристики, поворачивающаяся башня и мощная пушка придают ему некоторое сходство с Т30, когда тот был еще ТТ. Тактика игры также аналогична. Из-за тонкой брони кормы и боков Т110Е4 очень легко простреливается противниками 8-10 уровней. А лоб хоть и обладает высокими «защитными» характеристиками, но тоже имеет свои слабые стороны (например, нижний бронелист). Поэтому, сидя за данным танком, старайтесь стрелять из укрытия и не соваться в пекло. Пушка у американской ПТ неплоха: высокий урон и огромная бронепробиваемость позволяют нанести серьезный вред противнику всего с одного выстрела. Нанести больше выстрелов по одному противнику не позволяет ужасно долгая перезарядка и низкая скорость сведения. Да и вряд ли какой противник рискнет высунуть «нос» из укрытия,

получив такую солидную дозу урона. Существенным плюсом этого американца является поворачивающаяся башня, являющаяся роскошью среди ПТ. Она, хоть и поворачивается всего на 90 градусов, часто спасет вам жизнь на узких городских улочках. Чтобы немного преуменьшить недостатки пушки, купите оружейный досылатель крупного калибра и усиленные приводы наводки. В дополнение к ним можете взять просветленную оптику.





info

Прочность: 2 050 HP
Масса/предельная масса: 74,73 / 78,0 т
Экипаж: 1. Командир экипажа (радист); 2. Наводчик; 3. Механик-водитель; 4. Заряжающий; 5. Заряжающий
Подвижность
Мощность двигателя: 875 л.с.
Максимальная скорость: 26 км/ч
Скорость поворота: 26 град/сек
Скорость поворота башни: 26 град/сек
Бронирование
Бронирование корпуса в мм: лоб 805, борта 76; корма 38
Вооружение
Орудие: 155 мм AT Gun T7E2
Боекомплект: 27 шт
Урон: 638-1063 HP
Бронепробиваемость: 221-369 мм
Скорострельность: 3,41 выстр/мин
Обзор: 400 м
Дальность связи: 745 м

K

УРОВЕНЬ

цена: 6 100 000 сер.

ПТ-САУ: Т110Е3

Т110Е3, как и его брат Т110Е4, создавался на базе танка Т110Е5, но имеет два существенных отличия: утолщенную броню и мощное орудие. Благодаря установке дополнительной брони танк получил лучшую лобовую защиту, но это не могло не сказаться на его скоростных характеристиках – максимальная скорость составляет всего 26 км/ч. Но не думайте, что «Е3» медленнее такого слона, как JagdPz E-100. На деле проходимость американца лучше и средняя скорость немного выше, чем у «сотки». Скорость поворота танка также страдает, но это не очень критично при неплохой скорости поворота башни. Пушка у «Е3» по своим характеристикам аналогична собрату «Е4», но обладает немного лучшей скорострельностью. Тактика игры за Т110Е3 точно такая же, как и у «Е4»: прячемся за укрытием и стреляем по врагам. Из-за укрытия лучше не лезть, ведь после выстрела вы просто не успеете

вернуться назад в безопасность. Да и в случае, если вас засветят, вы станете наиболее лакомым кусочком для арты. Что может быть лучше медлительного «топа»?



info

Прочность: 1 800 HP
Масса/предельная масса: 24,48 / 28,0 т
Экипаж: 1. Командир экипажа (радист, заряжающий); 2. Наводчик (заряжающий); 3. Механик-водитель
Подвижность
Мощность двигателя: 720 л.с.
Максимальная скорость: 26 км/ч
Скорость поворота: 42 град/сек
Скорость поворота башни: 38 град/сек
Бронирование
Бронирование корпуса в мм: лоб 60, борта 40; корма 30
Бронирование башни в мм: лоб 50; борта 30; корма 15
Вооружение
Орудие: 90 мм F3
Боекомплект: 36 шт
Урон («топ» пушка): 180-300 HP (390 HP)
Бронепробиваемость («топ» пушка): 128-213 мм (259 мм)
Скорострельность («топ» пушка): 2,5 выстр/мин (1,5 выстр/мин)
Обзор: 400 м
Дальность связи: 750 м

K

УРОВЕНЬ

цена: 6 100 000 сер.

СРЕДНИЙ ТАНК: БАТ ШАТИЛОН 25 Т

С Bat Chatillon 25 t многие танководы уже знакомы – некогда он был танком девятого уровня. Перейдя на новый «леве́л», танк получил увеличение запаса прочности и совершенно новую пушку. Если раньше маленький «Батчат» заставлял других бояться, то теперь он просто ввергает противников в ужас. Новая пушка обладает пробиваемостью до 290 мм. Это позволяет её владельцу не заходить противников за спину, рискуя получить несколько снарядов от щедрых «вражин», а стрелять издалека прямо в «лоб». Тем более что теперь «Батчат» сводится гораздо быстрее, чем раньше. Точность стрельбы на ходу также подросла, что не может не радовать. Единственные, кто останутся недовольны, – это игроки вражеской команды. Барабан у «Батчата» с новой пушкой уменьшится на 1 снаряд, но его вполне хватает, чтобы нанести противнику до 2000 урона за раз. Не поспешите и докупите для танка

улучшенную вентиляцию, стабилизатор вертикальной наводки и просветленную оптику, чтобы все 2000 урона полетели точно в цель.





УРОВЕНЬ

цена: 6 100 000 сер.

ТЯЖЕЛЫЙ ТАНК: AMX 50B

info

Прочность: 2 000 HP**Масса/предельная масса:** 62.21 / 68.0 т**Экипаж:** 1. Командир экипажа (заряжающий);
2. Наводчик (заряжающий); 3. Механик-водитель;
4. Радист (заряжающий)**Подвижность****Мощность двигателя:** 1 200 л.с.**Максимальная скорость:** 66 км/ч**Скорость поворота:** 32 град/сек**Скорость поворота башни:** 32 град/сек**Бронирование****Бронирование корпуса в мм:** лоб 170; борта 30; корма 30**Бронирование башни в мм:** лоб 100; борта 50;

корма 30

Вооружение**Орудие:** 120 mm SA 46**Боекомплект:** 56 шт**Урон:** 300-500 HP**Бронепробиваемость:** 200-334 мм**Скорострельность:** 2.0 выстр/мин**Обзор:** 400 м**Дальность связи:** 750 м

AMX 50B – самый противоречивый танк из всех, когда-либо представленных в World of Tanks. С одной стороны, мы имеем 120-миллиметровую пушку с барабаном на 4 снаряда, высокой бронепробиваемостью и неплохим уроном в 300-500 HP. С другой стороны, броня бортов и кормы у этого танка составляет всего 30 миллиметров, и это не опечатка! Вы только вдумайтесь, французский танк десятого уровня может пробить даже МС-1! Так что если один из ваших противников «притащил» с собой во взводе МоСьку, то вам лучше сразу сдаться в плен без боя – целее будете. К счастью, лоб у «топового» француза не такой фарфоровый, толщина брони составляет 170 мм. Так что, мой вам совет, никогда (слышите, НИКОГДА!) не давайте средним танкам пройти вам за спину. Иначе все, наступит jour du Jugement dernier! Но есть у тонкой брони и свои плюсы. Звание самого быстрого танка десятого уров-

ня достается «тяжу» AMX 50B. Да, со своей скоростью в 65 км/ч он опережает даже E-50 Ausf.M. К сожалению, использовать тактику средних танков (быстрый прорыв на базу противника вопреки всему и вся) не удастся из-за огромного силуэта, да и статус тяжелого танка слишком солиден для этого. Так что почаще пользуйтесь укрытиями и выставляйте напоказ противнику только бронированную башню, пусть лобуются!



УРОВЕНЬ

цена: 6 100 000 сер.

ПТ-САУ: AMX-50 FOCH (155)

info

Прочность: 1 850 HP**Масса/предельная масса:** 57.6 / 59.56 т**Экипаж:** 1. Командир экипажа (радист); 2. Наводчик;
3. Механик-водитель; 4. Заряжающий**Подвижность****Мощность двигателя:** 1 200 л.с.**Максимальная скорость:** 50 км/ч**Скорость поворота:** 30 град/сек**Скорость поворота башни:** 26 град/сек**Бронирование****Бронирование корпуса в мм:** лоб 180; борта 50;

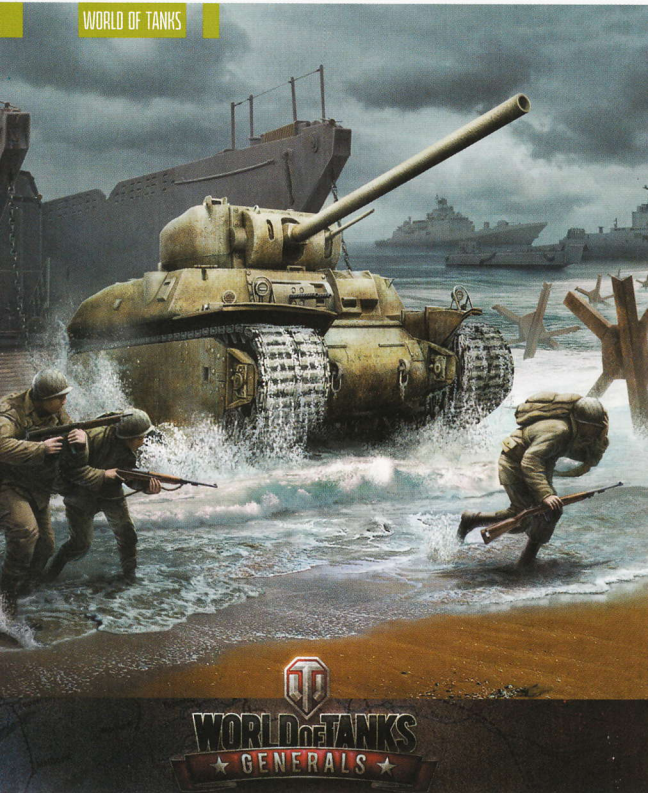
корма 50

Вооружение**Орудие:** 155 mm SA 58 AC**Боекомплект:** 30 шт**Урон:** 638-1063 HP**Бронепробиваемость:** 220-366 мм**Скорострельность:** 1.25 выстр/мин**Обзор:** 400 м**Дальность связи:** 750 м

AMX-50 Foch (155) обладает одной характерной национальной особенностью, которая так выделяет его среди всех остальных ПТ десятого уровня. Как вы, наверное, уже догадались, у него есть барабан. В нем всего три снаряда, зато каждый из них несет с собой неимоверный урон до 1000 HP! С такой пушкой можно за 15 секунд «разобрать» здорового «мышонка», но учтите, что всего три выпущенных снаряда – и вы останетесь наедине с толпой вооруженных до зубов головорезов на целых 44 секунды. Так что экономно расходуйте патроны и прячьтесь в кустах при первых признаках опасности – силуэт позволяет. Кажется, танк создавался для профессиональных карманников: напакостить, убежать и спрятаться он умеет лучше всех. Если же вас все-таки обнаружат, то тоже не беда. Танк обладает неплохой броней и высокой рикошетностью. Но и здесь не обошлось без слабых мест. Таковыми у

ПТ являются нижний бронелист, верхний бронелист ниже орудия, пулемет и дальномер на крыше. Из оборудования на французскую ПТ лучше всего поставить приводы наводки, улучшенную вентиляцию и просветленную оптику либо маскировочную сеть на выбор. К сожалению, досылатель на танке недоступен, так что долгуя перезарядка придется терпеть и дальше. **СИ**





World of Tanks Generals

ГЕНЕРАЛЬСКИЕ ЗАБАВЫ

А ВОТ ВЫ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ, ЗНАЕТЕ, ЧТО ТАКОЕ КОЛЛЕКЦИОННЫЕ КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ (ККИ), MAGIC: THE GATHERING, НАПРИМЕР? НЕТ? ТОГДА МЫ ВАМ СЕЙЧАС РАССКАЖЕМ И О НИХ, И О ЧЕТВЕРТОМ ПРОЕКТЕ WARGAMING – ИГРЕ WORLD OF TANK GENERALS. ДА? ЧТО Ж ПОДЕЛАТЬ, ВСЕ РАВНО РАССКАЖЕМ. КТО, В КОНЦЕ КОНЦОВ, ЕСЛИ НЕ МЫ?



5 L'equipage des navires de l'accompagnement +1



Reminder: Platoons reinforce your HQ. Offensive platoons enhance the Attack of your HQ.

Level 1 French Offensive Artillery Platoon.
WoT: Generals Cologne 2012 Demo Deck.

▲ На бой дается 15 минут, не успеете, победит тот, кто нанесет больше урона. Или ходивший последним в случае равенства цифр.

▼ Защитный взвод принимает на себя урон, наносимый штаб-квартире.

5 H Auskundschafter der PD "Müncheberg"



Reminder: Platoons reinforce your HQ. Defensive platoons «soak in» the damage intended for HQ.

Level 1 German Defensive Recon Platoon.
WoT: Generals Cologne 2012 Demo Deck.

2 ♦ MS-1



The first Soviet mass-produced tank, with a total of 959 vehicles manufactured from 1928 through 1931.

Level 1 Soviet light tank.

WoT: Generals Cologne 2012 Demo Deck.



6 ♦ KV-220



Experimental tank. Developed in the spring and summer of 1940.

Level 1 Soviet heavy tank.

WoT: Generals Cologne 2012 Demo Deck.



Коллекционные карточные игры... Сколько же времени мы с друзьями потратили на них. Искали редкие карточки, вскрывая десятки дополнительных наборов с аккуратно обрезанными кусочками картона (aka бустеров). Составляли из карт колоды. Бились по специальным правилам на интерес и в турнирах. Этот вид досуга из года в год становится популярнее и в мире, и на постсоветском пространстве. Да и на компьютерах он поселился давно и прочно – кто не слышал о «Демургах», PC-адаптации Magic: the Gathering или консольной Eye of Judgement: Legends? Вот и в Wargaming подумали: а почему бы нам не сделать свою карточную игру? И лучше не одну, а две.

Да-да-да, под World of Tanks Generals подразумевается сразу два проекта, пусть и схожих по механике. Один – браузерный, второй – настольный. Соответственно, в первом карты – лишь картинка на экране, во втором – реальные изображения на вполне себе реальном картоне. И если бои проходят по одной и той же схеме, то система получения карт различна. В настольной версии придется покупать наборы, куда войдет все нужное для игры (с простенькими картами и с продвинутыми версиями для тех, кто решил заняться Generals всерьез). В компьютерной (точнее, компьютерно-планшетной) – прокачивать деревья машин, наподобие тому, как это делается в World of Tanks. С тем же максимальным десятым уровнем техники, что и у старшего собрата.

Будут, конечно, и премиумные танки (за традиционное «золото», не конвертируемое, правда, между Generals и остальными проектами компании). Но будут и турниры, где эти танки выйдут в качестве награды за победы (а то и просто за участие). Однако что это мы все

о будущем, давайте о настоящем. В дни, когда вы читаете эту статью, возможно, уже начнется очередной этап тестирования. И чтобы вам не присоединяться к нему «вслепую», мы немного расскажем об игровой механике.

Что главное для каждого настоящего генерала? Кто сказал «красивые погоны»? Двойка, товарищ, главное – не звездочки и лампасы, а штаб. Мозг армии, где принимаются судьбоносные решения и откуда раздаются приказы боевым единицам. В игре используется поле 5 на 3 клетки, и штабы противоборствующих сторон располагаются в левом нижнем и правом верхнем углах. Беречь свои «офисы» надо как зеницу ока, их гибель означает моментальное поражение. Штаб-то прекрасно «виден» всем юнитам, и артиллерия наверняка вдарит по нему при первой удобной возможности. Да и наземные отряды не преминут добежать до этого домика и немножечко подпортить настроение засевшему внутри виртуальному командиру. В общем, недоглядите – и кто-то отпразднует победу, вы же останетесь с носом.

Но штаб в одиночку ничего не сделает, он лишь выдает ресурсы да стреляет по любой цели на скромную единичку урона. Для полноценной войны нужны отряды, которые и составят основу колоды карт. Отряды эти будут связанными с World of Tanks (вы без труда узнаете любимые MS-1 или СУ-26), потому их типы скопированы у старшего товарища: в наличии три класса танков (легкие, средние и тяжелые), противотанковые и артиллерийские САУ. У каждого – своя стоимость в ресурсах, показатели урона и брони. Естественно, чем дороже боевая машина, тем она сильнее, хотя грамотное сочетание легкой техники с картами приказов и взводов тоже способно принести победу. Тут уж все зависит от выбранной тактики.

Впрочем, давать советы пока рано, потому вернемся к нашим танкам. Каждый тип

▲ Неиспользованные ресурсы сгорают – два хода копить, а потом вывести на поле KV-220 не получится.

▼ Некоторая техника не только воюет, но и дает дополнительные ресурсы. Потеряете ее – и ваша экономика ослабнет.




имеет свои особенности. ПТ-САУ всегда бьют первыми, имея шанс уничтожить врага до его выстрела. Легкие танки передвигаются на две клетки (либо на одну по диагонали) и после этого атакуют. Средние – на одну по прямой и атакуют. Тяжелые – если двигались и стреляли, не отвечают на вражеские удары. Понятно, что те же легкие уступают тяжелым в плане характеристик, но их достоинства сполна искупают недостатки. Ведь именно они смогут «подсветить» отряды противника для ваших атак или даже заблокировать его базу. Последнее совсем страшно – выставлять новые танки дозволено лишь на три клетки, прилегающие к штабу. Стоит неприятелю окружить его своими юнитами – все, приехали. Придется их как-то убивать, прежде чем воссоздавать бронированный кулак.

Но уничтожать врагов в ближнем бою необязательно. Есть у нас и самоходная артиллерия, лихо стреляющая через все поле. И карты приказов, наносящие прямой урон танкам или даже штабу. А среди приказов – засады, выкладываемые возле поля в закрытую. Пусть противник помучается, гадая, что там? То ли (почти) безобидный вариант с единичкой урона, то ли что-то страшное, моментально останавливающее всю атаку.

Чуть не забыл, есть и четвертый тип карт – взводы. Они на поле не появляются, размещаясь рядом с ним, но все равно могут изменить

4 Army Day!



**Deal 2 damage to target unit.
Restore 2 HP to your HQ.**

Level 1 German Order.
WoT, Generals Cologne 2012 Demo Deck.

▲ Отдельное «спасибо» разработчикам за обещание продавать в настольной версии фиксированные наборы карт. Не придется выбрасывать кучу денег в поисках уникального танка, попадающего в одном бустере из сотни.

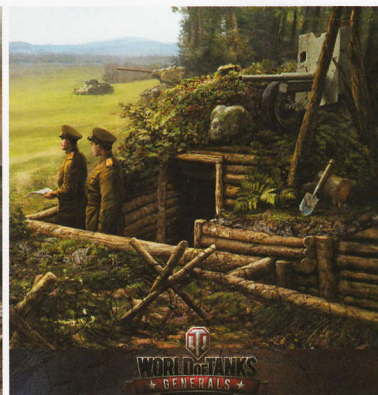
2 Every hammer strike hits the enemy!



Deal 2 damage to target unit, platoon or HQ.

Level 1 Soviet Order.
WoT, Generals Cologne 2012 Demo Deck.

▲ В браузерной версии после битвы попаваю «на кладбище» технику над ремонтировать. И чем выше карта по уровню, тем дороже обойдется починка.



пригравываемый бой в вашу пользу. Скажем, доведя урон, наносимый штабом, с одного до двух. Правда, много таких карточек быть не может, каждого типа (защитного там или атакующего) одновременно лишь по одной штуке. Да и их стоимость, сравнимая с ценой тяжелого танка, не даст забить всю колоду взводами.

К слову, о колоде. Она состоит из 30-40 карт, причем одинаковых (например, «Тигров») позволяется положить не более трех. И в настольной, и в браузерной версии можно будет держать несколько вариантов на все случаи жизни. Для турниров, боев с новичками, тестов и прочего. Чего-чего, а турниров точно планируется много, ведь вся суть ККИ в напряженном противостоянии умов. До соревнования, при сборе колоды, и во время его – при передвижениях и атаках противника.

Что ж, замечательно, что Wargaming не концентрируется только на экшенах, делая игру и для тех, кто любит планировать и рассчитывать каждый свой шаг. Надеюсь, это только первая ласточка, и скоро мы увидим не только ККИ, но и варгейм с миниатюрами танков и макетами зданий. А то и целую серию разнообразных настолок и браузерок. **СИ**

«ГЕНЕРАЛЫ» ПРОТИВ «ВОЙНЫ»

«Генералы» – не первая русскоязычная коллекционная карточная игра по теме Второй мировой. До них была «Война», и поныне выпускающаяся компанией «Правильные игры». Правда, у творения Wargaming огромные шансы уложиться на лопатки потенциального конкурента. Во-первых, за счет огромной аудитории поклонников «Мира танков», среди которых наверняка найдется пара тысяч желающих подвигать карточки в онлайн или вживую. А, во-вторых, потому что «Война» в последнее время почти не поддерживается разработчиками, увлекшимися другими делами.



ШТАБ ПРЕКРАСНО «ВИДЕН» ВСЕМ ЮНИТАМ, И АРТИЛЛЕРИЯ НАВЕРНЯКА
ВДАРИТ ПО НЕМУ ПРИ ПЕРВОЙ ВОЗМОЖНОСТИ.



МЧАЛИСЬ ТАНКИ,



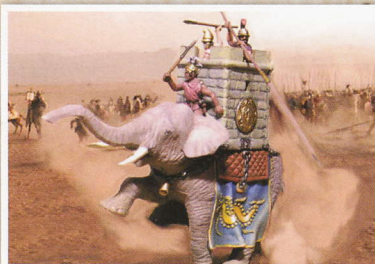
КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ТАНКОСТРОЕНИЯ
ДО КОНЦА ВТОРОЙ МИРОВОЙ

ТАНКИ – ЗВЕРЬКИ ХОТЬ И БРОНИРОВАННЫЕ, НО МОЛОДЫЕ. ПОКА ОНИ НЕ СПРАВИЛИ И СТОЛЕТНЕГО ЮБИЛЕЯ, НО ПРЕДСТАВИТЬ ВОЙНУ БЕЗ БРОНИРОВАННЫХ ГУСЕНИЧНЫХ МАШИН С БАШНЯМИ УЖЕ ПРОСТО НЕВОЗМОЖНО. СЛИШКОМ ПРОЧНО ВОШЕЛ В АРМЕЙСКУЮ ЖИЗНЬ «ГЕНЕРАЛ ТАНК». СЛИШКОМ ПОНРАВИЛСЯ ВОЕНАЧАЛЬНИКАМ И ИХ ПОДЧИНЕННЫМ. ДА И КАК ОН МОГ НЕ ПОНРАВИТЬСЯ – КРАСАВЕЦ, СИЛАЧ, УМНИЦА. НО ВСЕГДА ЛИ ОН БЫЛ ТАКИМ?

НА ДАЛЕКОЙ-ДАЛЕКОЙ ВОЙНЕ...

В спорах, что считать первым прототипом танка, ученые доходят чуть ли не до драк. Еще в IX веке до нашей эры ассирийцы применяли осадные башни с таранами, в которых заодно размещались лучники. Хотя если учесть подвижность этих конструкций, вряд ли их можно записать в предки Т-90. Скорее уж подошли бы боевые слоны, тоже использовавшиеся в войнах с древних времен. Впрочем, и они были не без недостатков. Знаменитая «тридцатьчетверка» не взбесится от попадания снарядов и не побежит давить своих. А слон очень даже мог так поступить и не раз это делал. Особенно при встрече с солдатами, знающими, как бороться с этой машиной.

Знаете ли вы, что: в первые годы существования танков часть конструкторов и журналистов называли их «механическими боевыми слонами».



Еще один вариант: назвать аналогом танка колесницы. Использовались они почти везде – от Европы до Китая. И если слон от боевых машин современности брал в первую очередь «броню», то колесницы – подвижность. Эти юркие «прототанки» быстро пронеслись мимо врагов, пока прислуга осыпала неприятелей ливнем дротиков и стрел. Устоять под искусственным градом было непросто, что признавал даже Юлий Цезарь, столкнувшись с колесницами в Британии. Иногда же из носящихся по полю повозок делали настоящих монстров. Выдав лошадям и возницам доспехи, а на оси колес прикрутив острые серпы, солдаты персидского царя Артаксеркса II наводили при их помощи ужас на окрестные племена. И все же чудо-оружием колесницы не стали. Закаленные в боях ветераны знали: никакая лошадь не выдержит трех-четырёх попаданий стрел. А если и уцелеет, помчится в противоположную от лучника сторону. И колесницы тоже сошли со сцены.

Знаете ли вы, что: китайский стратег Сунь-Цзы писал: «Десять колесниц разбивают тысячу человек, сто колесниц разбивают десять тысяч человек».

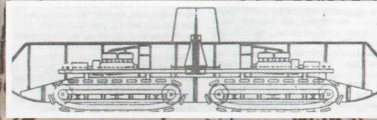
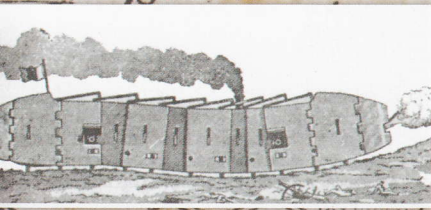


В Средние века в Европе вошли в силу рыцари – их доспехи совершенствовались с каждым веком, пока к началу XVI всадник не стал напоминать железную башню. Но воевать в десятках килограммов железа удобно лишь на коне, закованный с ног до головы рыцарь на земле превращался в малоподвижного бойца. Поэтому в сражениях герцоги, графы и прочие бароны предпочитали защиту послабее, но и полегче. Мало ли как все обернется – убьют под тобой лошадку, и что делать, оказавшись в окружении озверевших пехотинцев? Однако рыцарь – все-таки не техника, один же из первых настоящих прототипов танка принадлежит великому изобретателю Леонардо да Винчи. Правда, достроить свою «неуязвимую закрытую колесницу» он не смог. Если верить источникам, конечно.

Знаете ли вы, что: Августино Рамелли в конце XVI века разработал проект повозки-амфибии, преодолевающей крепостные рвы при помощи гребных колес.



ВЕТЕР ПОДЫМАЯ



Несть числа идеям, выдвигавшимся изобретателями впоследствии. Каких только машин они не придумывали, но все упиралось в резонный вопрос военных: «Зачем?» Кавалерия, пехота и артиллерия вместе гораздо лучше справлялись со своими задачами, чем загадочные самодвижущиеся тележки. Бронированные повозки оказались непоротливыми, гибли от пары ядер, часто ломались. В общем, были не нужны даже в XIX веке, что уж говорить о предыдущих столетиях. Только энтузиасты не унимались, порой выдвигая интересные идеи, и доньше используемые в танкостроении.

Знаете ли вы, что: в 1885 году была построена полевая локомотивная батарея Джеймса Коузана, по своему виду напоминавшая немецкую каску времен Второй мировой.

МОГУЧИЕ ЦИСТЕРНЫ

Мнение генералов насчет боевых машин резко изменилось уже через год после старта Первой мировой. Изначально-то в генштабах планировалась легкая прогулка, а закончилось все миллионами убитых и раненых. И сотнями километров открытых окопов, протянутой колючей проволоки, короче говоря, тем, что получило имя «позиционный тупик». Что-то надо было делать, но что? Немцы поставили на массированный огонь артиллерии и ядовитые газы, Антанта придумала другой ответ.

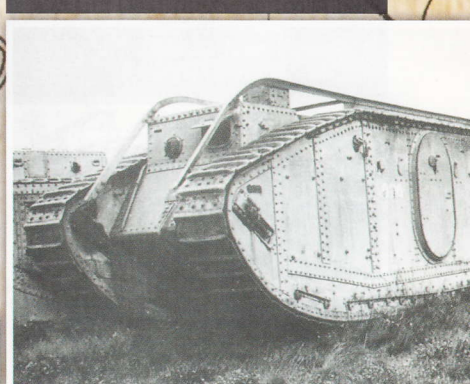
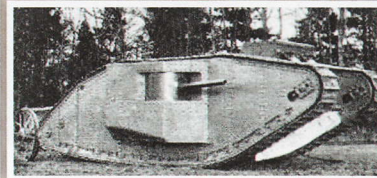
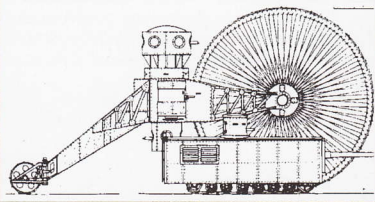
Знаете ли вы, что: в 1915 году коммодор Суаттер предложил проект «сухопутного корабля» на двух шасси, поворачивал который разломом корпуса посередине.

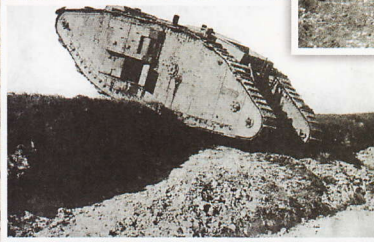
Первый настоящий танк был «зачат» летом 1915 года, а «родился» к 10 сентября. Потом его переделали – вынесли гусеницы на внешние обводы в форме параллелограммов, а вооружение поставили на внешние спонсоны. Для соблюдения секретности же пустили слух, что на заводе делают цистерны для воды, которые поедут в Россию. И даже написали на боксах с ошибками «Осторожно Петроав». Кстати, сама техника в документах проходила под именем «танк», что и означает «бак» (или «лохань», как писали в Российской империи многие).

Знаете ли вы, что: первые модели танков называли «Маленький Вилли» и «Большой Вилли» – из-за легкой внешней схожести с одним из конструкторов Вильсоном.

Боевое крещение «Вилли» состоялось 15 сентября 1916 года, когда 50 танков отправили в бой в сражении на Сомме во Франции. Третий из них – 17 штук – до места сражения не доехали, застряв из-за поломок и неудачного выбора местности. Остальные постепенно продвинулись вперед (скорость машин марки Mk I была невысока) и захватили близлежащую деревню. А за пять с небольшим часов британцы продвинулись до пяти километров в глубину фронта. По тем временам, когда за каждый метр платили тысячами жизней, небывалый успех! Который, правда, немецкие генералы поначалу не оценили, посчитав случайностью.

Знаете ли вы, что: а вот немецкие солдаты поняли опасность танков, ведь ружейный и пулеметный огонь от них не спасал, и даже дали «Большому Вилли» кличку «Дьявол».





Во всей красе британские машины показали себя 20 ноября 1917 года в сражении при Камбре. Почти 500 танков быстро прорвали немецкую оборону и за день продвинулись на 10 километров. При этом потери в живой силе во время наступления были несопоставимы с обычными, и даже самые ярые скептики приумолкли. А германские командующие признали, что все это именно благодаря новому типу техники. Правда, резервов для продолжения наступления у англичан не нашлось, но успех впечатлял. В следующем 1918 году никто уже не удивлялся, когда 8 августа британцы прорвали немецкий фронт под Амьеном и взяли больше 50 тысяч пленных за день. Тоже благодаря танкам.

Знаете ли вы, что: надписи WC на отдельных танках означала вовсе не «туалет», а специальные машины для преодоления проволочных заграждений (они же wire cutters).



В боях участвовали и французские танки, но первый значимый успех пришел к ним лишь 18 июля 1918 года под Суассоном. Почти полтысячи машин (к тому времени генералы уже усвоили, что вводить их в бой надо большими группами) прорвали оборону немцев. Маленькие «Рено» проявили себя хорошо, быстро занимая новые позиции и поддерживая огнем пушек и пулеметов наступающую пехоту. Да, без поломок не обошлось и тут, но надежность их была по тем временам высока, как и эффективность.

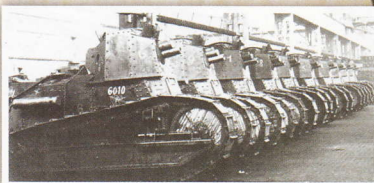
Знаете ли вы, что: первый раз танки с танками столкнулись 24 апреля 1918 года в районе Виллер-Бретоне. В артиллерийской дуэли «3 на 3» британские Mk I победили A7V со счетом 1:0.



ОТ ВОЙНЫ ДО ВОЙНЫ

Во Франции тоже поначалу пытались делать тяжелые и неповоротливые машины, наподобие английских. Но затем генерал Жан-Батист Этьен совместно с автоконструктором Луи Рено построили легкий танк, ставший образцом для большинства последующих моделей. Это был знаменитый Renault FT-17, который, кстати, можно увидеть в World of Tanks в качестве стартового во французской линейке. Вот она – классика, с моторно-трансмиссионным отделением сзади, боевой частью с вращающейся башней посередине и местом для механика-водителя спереди.

Знаете ли вы, что: на основе танков в 1918-1919 гг. делали артиллерийские самоходки, например, Renault BS, тоже присутствующую в World of Tanks. Но повоевать они не успели.



Наверное, самой быстро развивающейся танкостроение страной в межвоенное время был Советский Союз. Хотя дело поначалу шло трудно. Да, первые танки (копии FT-17) вышли из заводских корпусов в 1920-21 гг., но потом был длительный перерыв. Лишь в 1929-м появился МС-1, прямой наследник все того же FT-17 (он же – стартовый в советской линейке в World of Tanks). Но поговорить ему удалось только в конфликте на китайской границе в том же году. А дальше... Дальше советские конструкторы понеслись вперед семимильными шагами. Не без помощи с Запада, правда.

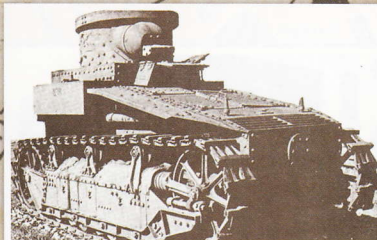
Знаете ли вы, что: надежность МС-1 оставляла желать лучшего, из девяти танков до конца конфликта на КВЖД «дожили» лишь два, а семь вышли из строя по техническим причинам.

Так, легкий танк Т-26 – не что иное, как переделанный английский «Виккерс шеститонный», лицензию на производство которого купили в Великобритании. А быстроходная серия БТ (БТ-2, БТ-5, БТ-7) разрабатывалась на основе работ американского конструктора Кристи. И Т-26, и БТ бывали в Испании, воевая в Гражданской на стороне республиканцев. И показали себя очень достойно в столкновениях с немецкими и итальянскими машинами. Хотя зарождавшаяся противотанковая артиллерия без труда останавливала атаки техники, что и заставило задуматься об усилении брони.

Знаете ли вы, что: Кристи даже разрабатывал проект гибрида танка с самолетом, падающего на врагов с небес, но конструкция вышла слишком громоздкой.

Победа в Первой мировой позволила Антанте почивать на лаврах, и лишь с 1929 года в Великобритании стали массово делать новые модели танков – в частности, уже упомянутый «Виккерс шеститонный». Причем на вооружение его приняли не только из-за неплохих ТТХ, но и по причине низкой стоимости. Армии денег выделяли мало, войн-то на горизонте не предвиделось. Но фирма «Виккерс» и без того неплохо зарабатала на своем детище, продавая его по всему миру – от Боливии до Китая. А в США было еще хуже, новые танки за океаном выпускались со средней скоростью две единицы в год (!). Лишь во второй половине 30-х дело сдвинулось с мертвой точки, но ничего достойного американцы не сделали. Хотя полутанк-полутрактор по виду T1 Cunningham, ставший основой для американской линейки техники в World of Tanks, сделать успели.

Знаете ли вы, что: к 1936 году у Англии было около 400 танков, меньше, чем ходило в бой в отдельных сражениях Первой мировой!





Германия, придавленная Версальским миром, не могла строить современную технику. Но втихую немцы все же пытались что-то создать, как тот же Leichttraktor (с которого для «истинных арийцев» все и начинается в World of Tanks). Однако массово танки делать начали в 1934-м, с PzKpfw I. Через два года появился другой легкий – PzKpfw II, за ним средние PzKpfw III и PzKpfw IV. После оккупации Чехии нацистам достались тамошние разработки, воввавшие под именами PzKpfw 35 (t) и PzKpfw 38 (t). Всего около трех тысяч машин были готовы к вторжению в Польшу, с которого и началась Вторая мировая.

Знаете ли вы, что: межвоенные танки в Германии называли «тракторами» или «комбайнами», чтобы никто не догадался, что страна готовится к войне.

На пару с «Тридцатьчетверкой» немцев в первые месяцы войны «порадовали» и KV-1 с KV-2 (KV расшифровывается как «Клим Ворошилов»). Здоровые такие монстры с броней в 75 миллиметров. Как убивать этого неведомого зверька, враги долго не могли сообразить, предпочитая поджидать его в засадах или вызывать авиатехнику. Кстати, на KV-2 вместо пушки калибром 76,2 мм стояла 152-миллиметровая гаубица. Правда, она изначально предназначалась для уничтожения полевых укреплений, а не для борьбы с танками, но могла быть использована и таким «нетрадиционным» образом.

Знаете ли вы, что: KV, как и Т-34, понравился военным, и его неоднократно пытались улучшить, сделав массу вариантов – KV-1С, KV-85, KV-3, KV-4, KV-5, KV-6, KV-7, KV-8...

У Франции после войны одних FT-17 осталось почти 4 тысячи. На металлолом их сдавать не стали, пытаясь модернизировать. Меняли вооружение, ходовую часть, металлические гусеницы на резиновые. Но машина все равно стремительно устаревала, при этом новых танков почти не строили. В 1936 году число «свежих» единиц (средних D1, D2 и тяжелой В1) не достигало и двухсот, а ведь Германия к тому моменту уже активно вооружалась, готовясь переиграть результаты прошлой войны. Видимо, это подтолкнуло к разработке легких танков H35 и R35, среднего S35. А толку-то? Тонким словам размазанные по пехотным частям машины не смогли остановить натиск бронированных кулаков вермахта.

Знаете ли вы, что: в World of Tanks большая часть французской техники основана либо на прототипах, либо на послевоенных разработках.

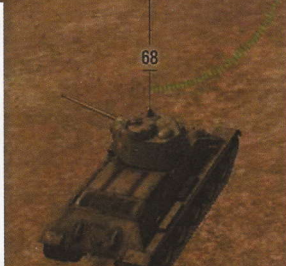
НА БЕРЛИН!

Рассказ о танках, созданных уже в годы Второй мировой, начнем с лучшего из них – Т-34. И неважно, что он уступал многим последующим моделям, по соотношению цена/качество ему не было равных. «Тридцатьчетверки» служили и после войны в армиях разных стран мира, а уж в ее годы показали себя просто превосходно. Особенно на начальном этапе, когда пробить их броню даже с близкого расстояния трудно было и из противотанковой пушки. А ведь наша машина несла на себе еще и отличное для 1941 года орудие калибром 76 мм. В общем, сочетала защиту, огневую мощь и приличную скорость (больше 50 км/ч по шоссе). Неудивительно, что немцы в мемуарах неоднократно хвалили ее, а нацистские конструкторы пытались повторить. Да, Т-34 сполна заслужил право стоять на пьедесталах в разных городах Европы. И заслуженно был модернизирован, получив усиленную защиту, новую 85-миллиметровую пушку и пятого члена экипажа.

Знаете ли вы, что: Т-34 появился чуть ли не случайно – наркомат обороны хотел получить колесно-гусеничный танк с 45-мм пушкой, а гусеничную машину конструкторы делали по собственной инициативе.

В начале 1944 года в войска наконец-то поступил танк, способный не просто сражаться, но и регулярно побеждать немецких «кошек» – расплывшихся на Восточном фронте после Курской битвы «Тигров» и «Пантер». Звали новинку ИС-2 (в расшифровке – «Иосиф Сталин»). 120 миллиметров лобовой брони давали ему неплохую защиту в столкновениях с «Тиграми», а 122-миллиметровое орудие позволяло с легкостью поражать эти самые «Тигры». Ну, а с количеством машин СССР недостатка после развертывания в 1942 году эвакуированных заводов на Урале уже не испытывал. До самого конца войны фабрики производили все новые и новые ИС-2, да и после взятия Берлина на вооружении они состояли долгие годы. А в компании к «двойке» дали ИС-3 – дальнейшее развитие идеи тяжелых танков. Однако последние повоевать толком не успели: 9 мая 1945 года «Тысячелетний Рейх» пал, просуществовав жалкие 12 лет.

Знаете ли вы, что: ИС-3 протомонстрировал новый тип корпуса – полностью сварной, что позволяло экипажу в танковых боях на дальней дистанции чувствовать себя почти в абсолютной безопасности.





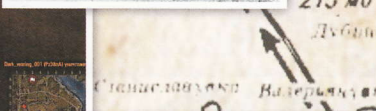
Танки с танками, как известно, не воюют. Ну, по крайней мере, не должны. Да и гораздо дешевле (как это цинично ни звучит) заменить на вражеский танк свою машину, на изготовление которой ушло меньше сил и средств. Такой альтернативой в годы Второй мировой стали противотанковые самоходные орудия, большими партиями производившиеся в СССР с 1942 года (хотя их прототипы, наподобие АТ-1, появились еще до войны). Первой массовой стала СУ-76, по числу произведенных единиц из советской бронетехники уступавшая лишь Т-34. Правда, в 1943-м у немцев стало что-то многовато новейших танков, пришлось срочно менять СУ-76 на СУ-100, а затем и на СУ-152 с ИСУ-152 на пару. Но свою задачу – быстро доставлять мощное орудие на поле боя и уничтожать вражескую технику – все эти модели выполняли отлично.

Знаете ли вы, что: СУ-76 в солдатской среде носила прозвище «Сука», из-за низкой выживаемости экипажа.



Но сначала попытались выжать все из имеющегося, улучшая действующие модели. С PzKpfw III дело не выгорело, 50-миллиметровой пушки (иная в башню не влезала) не хватало, чтобы сражаться с Советами в честном бою. Пришлось взяться за PzKpfw IV, и тут-то стало ясно: с ним конструкторы точно не промахнулись. «Четверка» оказалась единственным немецким танком, выпускавшимся с первых дней Второй мировой и до самого финала. Начиная танк с 30-миллиметровой лобовой броней, а заканчивал – с 80-миллиметровой, а длина ствола в калибрах (от которой зависела поражающая сила) увеличилась в три раза! В общем, если рабочей лошадкой в СССР был Т-34, то у немцев эта роль досталась PzKpfw IV.

Знаете ли вы, что: теоретик и практик танковой войны Гейнц Гудериан считал, что предел модернизации PzKpfw IV не исчерпан, и лучше построить сто улучшенных «четверок», чем десять «Пантер».



ЗА ФАТЕРЛАНД!

Немцам в первые годы Второй мировой жизнь казалась малиной. Они постоянно наступали, повергая в прах армии многих стран, и оккупировали почти всю Европу. Передавая теория молниеносной войны («блицкрига») оказалась верной: танки и авиация раз за разом обеспечивали успех. И тут внезапно приключилась неприятность, поначалу показавшаяся досадной случайностью: СССР отказался сдаваться после пары недель войны. И после пары месяцев тоже. И даже после пары лет. А творения арийского инженерного гения спасовали, столкнувшись с Т-34 и КВ-1. «Как же так?» – орал на подчиненных Гитлер. Но криками делу не поможешь, и работы по созданию новых средних и тяжелых танков срочно форсировали. Особенно после проигранной в декабре 1941 года битвы под Москвой.

Знаете ли вы, что: техники нацистам не хватало, и в ход шло все – трофейные французские, польские, советские машины, вне зависимости от их качества.

Сначала на арену вышел «Тигр», прототип которого появился в апреле 1942-го, а первые серийные машины – летом того же года. Танк, правда, получился тяжелее, чем ожидалось (почти на 10 тонн), а, следовательно, и медленнее. Но в дело он пошел тогда, когда «блицкриг» немцев особо не волновал, хотелось просто победы или почетного мира. Зато отличная оптика и великолепное 88-миллиметровое (в девичестве зенитное) орудие оказались в нужное время в нужном месте. Теперь ни Т-34, ни многочисленные вариации КВ не могли себя чувствовать в безопасности, что уж говорить о легких машинах. Не зря же лучшие танковые асы Второй мировой, включая знаменитого Михаэля Виттмана, добились выдающихся результатов именно на «Тигре». Несмотря на ее следование немецкой фразе «квадратич, практи, гут» (в действительности броня, расположенная под прямым углом, хуже держит удар, чем наклонная). Ближе к концу Второй мировой появился еще и «Королевский Тигр», но он показать себя просто не успел.

Знаете ли вы, что: в легендарном бою под Виллер-Бокаж танковый ас Михаэль Виттман уничтожил на «Тигре» 11 танков и 13 бронемашин всего за 15 минут!

Одного хорошо бронированного танка было мало, нужна была машина, способная развить успех. Начали с попыток скопировать Т-34, уже болно «тридцатьчетверка» понравилась специалистам. Закончили моделью, совсем не напоминающей образец. Но PzKpfw V Panther оказалась удачной. 75-миллиметровая длинноствольная пушка и великолепная оптика позволяли бить противников с расстояния в полтора-два километра. Удачные углы расположения лобовой брони обеспечивали на таком же расстоянии сохранность экипажа от неприятностей. А гораздо более высокая, чем у «Тигров», скорость позволяла отправлять «Пантеры» в прорывы. Все это вместе взятое и позволило машине претендовать на звание лучшего танка войны.

Знаете ли вы, что: американские теоретики рекомендовали «Шерманам» ходить на «Пантеру» впятером-вшестером, а при встрече с несколькими сразу вызывать бомбардировщики.





26.6.11г.
МЧАЛИСЬ ТАНКИ, ВЕТЕР ПОДЫМАЯ



КРЕЙСЕРСКИЙ ИЛИ ПЕХОТНЫЙ?

Если в СССР и Германии существовали четкие доктрины, объясняющие, что делать с танками, в других странах все было не так радужно. Скажем, американцы вообще не сильно-то верили в перспективы нового вида оружия. Французы предпочитали технику пехотным частям, противясь попыткам создать штук двадцать танковых дивизий. А британцы выбрали смешанный путь, поделив машины на пехотные и крейсерские. Первые должны были сопровождать «царицу полей» на полях сражений, обеспечивая ей прикрытие. Вторые – ходить в лихие кавалерийские атаки. Соответственно, пехотные делались медленными, но отлично бронированными, а крейсерские – не слишком защищенными, зато быстрыми.

Знаете ли вы, что: первое время англичанам пришлось сражаться в основном с итальянцами, что вызвало головокружение от успехов, но столкновения с немцами заставили призадуматься о качестве своих танков.

Замен подготовили даже две. Во-первых, Cromwell, с 1943-го несший на себе 75-миллиметровую пушку и разогнавшийся до 52 км/ч. Правда, выходить против серьезных противников ему не рекомендовалось, впрочем, для этого не были приспособлены все крейсерские машины. Во-вторых, Valentine – самый массовый английский танк войны. Впрочем, его, скорее, надо было ставить в раздел «во-первых», ведь «Валентайн» производился с 1940 года. Он очень полюбился солдатам и офицерам за простоту в обращении и высокий уровень надежности. А почти 4 тысячи этих машин приняли участие в боях на советско-германском фронте.

Знаете ли вы, что: Valentine окрестили так потому, что задание на его разработку выдали накануне дня Святой Валентины.



Нацисты тоже в конце концов пришли к выводу, что делать противотанковые самоходки дешевле и проще, чем танки, и с 1942 года они стали массово поступать в войска. Особо отметить StuG III и JagdPanzer IV, выпускавшиеся многотысячными тиражами, что для Германии с ее дефицитом ресурсов считалось отличным результатом. Но орудия на них ставились недостаточно мощные, потому и появились Ferdinand и JagdPanther с 88-миллиметровыми пушками. А потом еще и JagdTiger со 128-миллиметровым орудием. Крови они все советским войскам попортили немало.

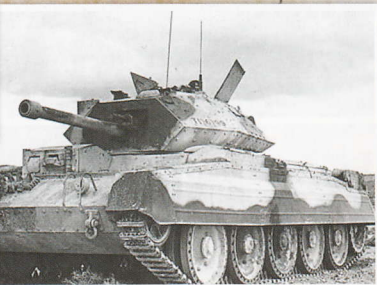
Знаете ли вы, что: часть противотанковых самоходок Marder II оснащалась трофейным советским орудием калибра 76.2 мм, которых немцы очень много захватили в 1941 году.

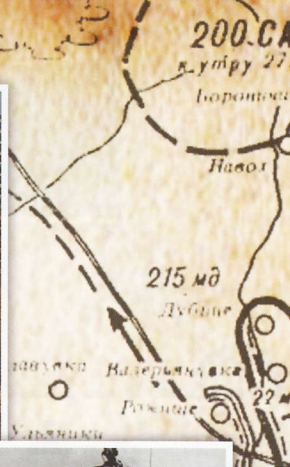
Основным крейсерским танком Великобритании долгое время был Crusader, но в Северной Африке он не слишком удачно проявил себя. Сказались недостатки конструкции двигателя и непригодность системы охлаждения к жаркому климату. К 1942 году проблемы преодолели, а толку-то? Чуть больше 50 миллиметров брони тогда уже явно не хватало (у немцев-то появились «Тигры» и улучшенные PzKpfw IV с мощными пушками), а собственное орудие танка калибром 57 миллиметров тем же «кошкам» повредить не могло. И Crusader сошел с исторической арены, уступив место молодым.

Знаете ли вы, что: Crusader, как и BT, был развитием идей Кристи, причем прототип доставили в Англию тайно, из-за запрета американцев на вывоз.

Основным пехотным танком Великобритании в 1939-1940 гг. был Matilda. Немцы столкнулись с ним во Франции и крайне удивились, поняв, что пушки их бронетехники бессильны против почти 80-миллиметровой брони. Атаки «Матильды» несколько раз задерживали продвижение частей вермахта, но переломить ход кампании не могли: машина несла лишь орудие калибром 40 миллиметров, да и с трудом развивала скорость больше 20 км/ч. Решать проблемы с тихоходными монстрами нацисты научились быстро: достаточно было убежать легкими Pz I и Pz II, подтянуть тяжелые зенитные орудия и наказать беспешно ползущих британцев.

Знаете ли вы, что: из-за недостаточной мощности движка доходило до смешного: в горку «Матильды» приходилось поднимать грузовиками или тягачами.





На смену Matilda пришел Churchill, бронированный еще лучше. Но создавали его в такой спешке, что около тысячи машин впоследствии пришлось переделывать, чтобы превратить их хоть во что-то удобоваримое. Лишь к 1943 году основные недостатки конструкции боеемее устранили, только было уже поздно. Пушка ведь не пробивала «Пантеры» с «Тиграми», а скорость около 20 км/ч заставляла очень долго ползти к вражеским позициям, молясь, чтобы противотанковые орудия в эти минуты смотрели в другую сторону. Это стало одной из причин, по которой «Черчилли» не слишком понравились и советским танкистам.

Знаете ли вы, что: Уинстон Черчилль как-то пошутил, что у танка, названного в его честь, недостатков больше, чем у самого премьер-министра Великобритании.

Хотя американцы и строили тяжелые танки, но основную роль отводили легким и средним. Первой легкой машиной, достойной упоминания, стал M3 Stuart, впервые поучаствовавший в сражениях в составе английских войск в Северной Африке в конце 1941 года. Тут-то и выяснилось, что скорость-то у него была хорошей, а вот бронирование и вооружение – так себе. Хотя для целей рейдов по тылам противника «Стюарт» подходил вполне, да и там, где противотанковых пушек не было, проблем тоже не возникало. Например, в битвах с японцами в азиатских джунглях, где Stuart прослужил до самого конца войны.

Знаете ли вы, что: когда понадобилось преследовать отступающих нацистов, «Стюартам» не было равных – скорость почти в 60 км/ч позволяла им «висеть на хвосте» у немцев постоянно.



ВСЕ ИЗ НИЧЕГО

Американские бронетанковые силы к началу войны выглядели совершенно неубедительно. Несколько сотен устаревших машин, увидев которые, советские и немецкие конструкторы надорвали бы животики от смеха. Но желание вмешаться в бои в Европе и окрестностях у политиков появилось, и его надо было чем-то подкреплять. Благо у США была мощнейшая в мире промышленность, и проблем с количеством техники они никогда не испытывали. Дело оставалось за малым: качеством, которым первые разработки, наподобие среднего M2, похвастаться точно не могли.

Знаете ли вы, что: в годы Первой мировой американцы разработали планы по выпуску нескольких тысяч танков, но завалить фирмы заказами не успели – война закончилась.

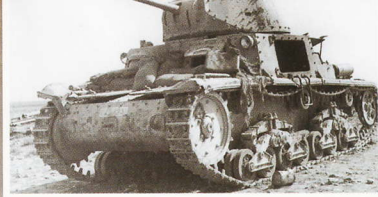
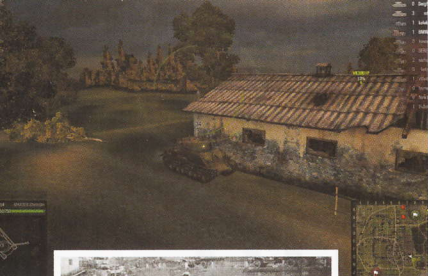
Время шло, танки совершенствовались, надо было улучшать и Stuart. Но модернизированный вариант (получивший индекс M5) несильно отличался от предшественника. Увеличилась скорость, чуть-чуть поднялись цифровые показатели брони, но главной проблемы решить не удалось – догнать-то врага американские танкисты могли легко, а вот что потом с ним делать, имея 37-миллиметровую пушку? И на наследнике «Стюарта» M24 Chaffee поставили орудие калибром в 75 миллиметров. Но так как действовали по принципу «и нашим, и вашим», желая повысить огневую мощь и сохранить малый вес при прежней скорости одновременно, урезали броню. Последствия понятны.

Знаете ли вы, что: только в ходе Корейской войны американцы сообразили, что «Чаффи» надо тоже менять, слишком легко их уничтожали северяне.

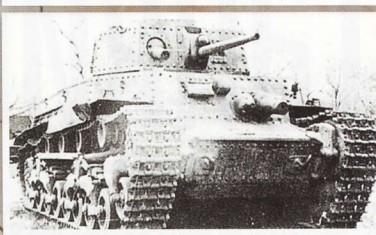
За создание среднего танка американцы тоже взялись рьяно, но без должной подготовки. Мечтая о мощной пушке, они никак не могли придумать, как ее разместить в башне, и задвинули прямо в корпус (так же поступили французы с В1, кстати). А чтобы вести огонь в разных направлениях, добавили сверху две башенки – с пушкой поменьше и пулеметом и... с еще одним пулеметом. Получился монстр M3 Lee ростом в 311 сантиметров, для наведения основного 75-миллиметрового орудия которого надо было двигать весь корпус. Нет, не зря в World of Tanks многие сравнивают «Ли» с противотанковой самоходкой – стиль игры у них, в общем-то, схож.

Знаете ли вы, что: по поводу высоты Lee даже шутят: танк сделали столь высоким, чтобы в нем можно было поставить душевую и автомат для кока-колы.





ЛУЧАШИЕ САННИ, ВЕТЕР ПОДБИМАЯ



Конечно же, мы не могли обойти вниманием M4 Sherman – самый массовый (после Т-34) танк в истории. Производившийся с марта 1942 года танк получился весьма удачным, хоть и ненамного уступал в росте M3 Lee. А главное – в конструкцию изначально заложили широкие возможности по модернизации, что позволило спокойно заменить орудие калибром 75 на 76 миллиметров, а потом (на прототипах) и на 90. На близких дистанциях («Шерманы» не боялись выходить против лучших образцов немецкого танкостроения – невиданное дело для большинства танков Западных союзников. Да и воевали на M4 Sherman не только американцы, англичане с определенного момента тоже предпочитали эту машину.

Знаете ли вы, что: улучшенный вариант «Шермана» M4A3E8 увидел в прицеле своей аналог Т-34-85 лишь в Корейской войне, где они боролись примерно на равных.

С МИРУ ПО НИТКЕ

Итальянцы, успевшие повоевать за обе стороны, в деле создания танков отметились слабо. Нет, машин у них хватало, но даже лучшая из них – M13/42 – и в подметки не годилась британским крейсерским моделям, против которых в основном воевала. Догнать она их не могла, а встретившись – быстро гибла из-за недостаточной толщины брони. Зато противотанковые и артиллерийские самоходки у аленинцев получились удачными. Лучшим комплиментом им будет один факт: после оккупации Италии немцы не прекратили производить 75-миллиметровую Semovente, продолжая выпускать ее для собственной армии в том числе.

Знаете ли вы, что: с тактическим применением боевых машин у итальянцев было не очень – до появления Роммеля в Африке их основным приемом была прямая атака на развернутые позиции врага.

Танками занимались и в Венгрии, выпустив Turan – совместный результат творчества чехословацких и местных конструкторов. На фронт первые образцы поступили лишь в мае 1942-го, где «внезапно» выяснилось, что 40-миллиметровая пушка никуда не годится. Пришлось срочно готовить «сиквел» с орудием калибра 75 миллиметров, и так называемый Turan II действительно воевал лучше. Впрочем, он был слишком дорогим и сложным в изготовлении, так что венгры быстренко «одумались» и принялись заказывать технику в Германии. Хотя совсем работы не забросили, подготавливая прототип Turan III.

Знаете ли вы, что: Turan назвали в честь прикарпатского региона, откуда, по легенде, предки венгров кочевники пришли в Европу.

Занявшись разработкой ПТ-САУ, американцы пошли особым путем, делая гибриды с танками – противотанковые самоходки с вращающейся башней (зачастую открытой сверху). Вариант был оправдан на 100% – частенько бронетехнике требовались более мощные орудия, которые и предоставляли подвчернувшиеся под руку ПТ-САУ. При этом богатства США и мощь их промышленности позволяли не экономить (а ведь именно из-за экономии Германия и СССР в аналогичных случаях отказывались от башни).

Знаете ли вы, что: ПТ-САУ M18 Hellcat до сих пор стоит на вооружении в армии Вьетнама. Правда, в мизерных количествах.



ВОЮЙ НЕ ДЛИНОЙ, А УМЕНИЕМ

И все же военные годы показали, что не всегда дело решает лишь толщина брони или калибр пушки. Роммель, попав в Африку и почти не получая современной техники, ухитрялся гонять англичан в хвост и в гриву, пользуясь устаревшими итальянскими машинами. А иногда и замаскированными под танки автомобилями. Да, в конце концов, немцев оттуда вышибли, но стоило это значительных средств и немалых потерь. Трудно даже представить, что сотворил бы этот военачальник, дай ему Гитлер хотя бы парочку танковых дивизий, оснащенных новейшими моделями.

Другой пример: немецкие танки в 1941 году по всем основным параметрам (кроме, пожалуй, оптики) уступали Т-34 и KV, но это не мешало нацистам успешно сражаться и побеждать в танковых сражениях (к примеру, на северо-западной Украине летом 41-го). Не в последнюю очередь потому, что грозные боевые машины красным командованием применялись совершенно бездарно, растрачивая моторесурс в поисках мифического противника и бесполезных контратаках. Тогда как немцы следовали правилу «танки с танками не воюют», при встрече с Т-34 или KV вызывая на подмогу артиллерию, авиацию, пехоту, наконец.

Лишь ближе ко второй половине 1943 года советские генералы задвинули в долгий ящик идеи лобовых танковых атак и стали использовать каждую машину в связи с ее назначением (впрочем, эпизодически так делали и до того, в контрнаступлении под Сталинградом, например). И как только воевать стали умением, а не числом, пришли и великие победы. Например, в «Операции «Багратион», когда при невероятно малых потерях удалось освободить огромные территории, взяв десятки тысяч пленных. Спасибо Рокоссовскому, настоявшему на своем плане освобождения Беларуси. **СИ**



Танкисты шутят

ТАНКИСТЫ ТОЖЕ ЛЮДИ И ТОЖЕ ЛЮБЯТ ПОШУТИТЬ. МЫ ПОСТАРАЛИСЬ СОБРАТЬ ДЛЯ ВАС САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ЦИТАТЫ ИЗ ДВУХ ЦИТАТНИКОВ В СЕТИ, ПОНЯТНЫЕ НЕ ТОЛЬКО ТЕМ, КТО ПРОВОДИТ В WORLD OF TANKS ДНИ И НОЧИ. А РАЗБАВИЛИ ИХ МИНИ-КОМИКСАМИ ОТ ИГРОКА КЕТТУКЛААНИ НА ТАНКОВУЮ ТЕМАТИКУ, ПОНЯТНЫМИ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ОПЫТНЫМ ТАНКИСТАМ. ЧИТАЙТЕ, НАСЛАЖДАЙТЕСЬ, СМЕЙТЕСЬ. ВЕДЬ СМЕХ ПРОДЛЕВАЕТ ЖИЗНЬ.

Жена: «И что ты нашел в этих танках?». Уговорил попробовать сыграть бой. Третий день нечего есть, и с работы раньше меня стала приходить, чтобы компьютер занять. А у нас же еще дети растут...

Ушел в душ, не закрыв клиент. Уже выходя из душа, слышу звуки боя, жена решила поиграть. С воплями: «Малыш, ты мне всю кату завалишь!» – подбегаю к компьютеру и вижу, как жена на СУ-26, имея в копилке 6 врагов, последним снарядом убивает последнего противника, снимая 89% захвата базы. Итог боя: «Воин», «Защитник», «Медаль Фадына»... После этого она с невозмутимым видом встает из-за стола и со словами «фигня какая-то» садится вязать очередную кофточку для дочки.

После того как жена решила сыграть и тараном раздавила два вражеских танка, получив медальку «Камикадзе», как-то боязно давать ей ключи от машины.

WoT'ики!

#1

Интересно что это за пустая коробка

Положи где взял



Почему?

Франция сильно нервничает когда кто-то берет его любовную броню



Жена сказала: «Отучи сына от этих дурацких игр». Решил поинтересоваться, во что сын играет. Теперь у меня Maus, а у сына ИС-7.

Объявление о приеме на работу: «Требуются экскурсоводы в танковый музей. Требования: возраст 25-30 лет, знание танковой истории. Игроки в World of Tanks принимаются без собеседования».

Ни одна женщина не получает столько внимания, сколько получает ворвавшийся на базу Т-50-2.

Звонок жены мужу:

– Как дела, что делаешь, что кушал?

– Хорошо, делаю уборку, налепил пельмешек – отварил и съел...

– Что, технические работы на сервере?..

Диалог по жизни:

– У нас на заводе все играют в «Танки».

– А что завод производит?

– Ничего. Я же сказал – все играют в «Танки».

На официальном сайте World of Tanks сверху надпись: «Бесплатная ММО-игра». И первая новость: «Сделай платеж от \$90 и получи ...».

Сын (3.5 года) вечером спрашивает у матери, смотря на дом напротив:

– Мам, а почему только в одном окне свет горит?

– Может, там кушать готовят. Или игрушки убирают (намекая).

– Или в «танки» играют...

WoT'ики!

#2



В квартире две лоджии, из меньшей оборудовал себе летний кабинет. Хорошо – окошко открыто, можно курить, звукоизоляция неплохая, играю не в наушниках, а с колонками. Три недели назад сосед сверху пришел, спросил, что у меня за звуки и взрывы, получил объяснения и попросил по ночам потише. Десять минут назад снова приходил, спрашивал, что лучше ставить на СУ-8 первым – сетку или досылатель? Снова сделал погромче – жду соседа снизу, будет взвод.

Если не о чем поговорить с другом, подсади его на World of Tanks.

Клану требуются новые игроки. Требования: умение вступить в клан.

Переиграл в «Танки» – это, когда приходишь в танковый музей и знаешь больше экскурсовода.

Если начнется Третья мировая война, достаточно будет к российскому танку Т-90С подключить клавиатуру с мышкой. А дальше ветераны World of Tanks сделают все сами.

Вчера вечером, набравшись с товарищами в честь предстоящего отпуска, зачем-то зашел в «Танки». А погода у нас стоит жаркая, и единственная отрада в доме – вентилятор. И вот посетила меня тогда замечательная идея: как же это мои танкисты в такую жару и без вентиляторов? Ну, и купил я своим тяжелым танкам по вентилятору. Хватило на семь штук. Все, что копил на Т30. А ведь вчера вечером это казалось такой гениальной идеей.

На бой двух AMX 40 можно смотреть часами...



КВ-1 залезает в разрушенный фонтан на городской карте и заявляет: «С днем десантника!».

Крик души в чате: «Люди, подскажите, как играть за красных? А то зеленые все время проигрывают».

На ту же тему: «Люди, прикиньте, меня только за левую команду и кидает».

Еще один крик души: «Я женат уже 10 лет. И все у нас с женой было хорошо до недавнего времени. Но в последнее время я увлекся компьютерными играми и часто играю ночами. Из-за этого наша интимная жизнь стала хуже. Мы с женой были у семейного психолога, он нам предложил разнообразить наши сексуальные отношения. Сказал, что было бы неплохо, чтобы я наряжался в своего любимого компьютерного героя. Подскажите, пожалуйста, где можно купить костюм Т-34-85?».

WoT'уки! #3

#3



Девушка выдала: «World of Tanks – это когда суровые мужики на суровых бронированных машинах сурово... прячутся по кустикам».

На японском сервере большим уважением пользуются самоучичожившиеся игроки.

Начало боя. Человек пишет в чат: «Пацаны, держитесь, я за подмогой!». И... самоучичожается!

Старт боя – какая-то перестрелка у нас на базе, два тимкилла подряд. Вопрос от противников в общий чат: «Мы вам не мешаем?».

Начинается бой. Стоят суровые танки, диалог в общем чате:
– А мне 15 лет.
– Ничего. Просто умри героем!

Снова начало боя. «Светляк» М5 залетает на базу противника и героически погибает с воплем: «Да у них тут гнездо!!!».

После серии тимкиллов вопрос от противника: «У вас там революция?».

Сорок лет прокачивал Моисей умение «Король бездорожья».

Беларусь вышла на первое место в мире по экспорту танков.

Круговорот игроков в «Мире танков»:

1. Новички ничего не понимают и тупо прет в лобовую атаку.
2. Любители уже хитро занимают позиции, с которых можно обстреливать тех, кто тупо прет в лобовую атаку.
3. Опытные еще хитрее прячутся там, откуда удобнее всего расстреливать тех, кто ждет тех, кто тупо прет в лобовую атаку.
4. И только Профессионалы знают, что все тактики уже сотни раз применялись, и поэтому тупо прет в лобовую атаку, надеясь на авось.

WoT'уки! #4

#4



Играю на американском сервере. Сидим в «Малиновке», начало боя, с места срывается «светляк» и по краю поля врывается на вражескую базу. Куролесит там 3-4 минуты, наконец умирает. Засвет – супер! Думаю: «Есть и у американцев опытные игроки». И тут мертвый «светляк» выдает в общий чат: «Uchites svetit urody».

В конце боя в живых остались две артиллерийских САУ Himmel («шмель» по-немецки). У обоих закончились снаряды, и они старательно, с упорством таранят друг друга. И тут кто-то начинает комментировать: «Здравствуйте, дорогие друзья! Я – Николай Дроздов – и сегодня в программе «В мире животных» мы с вами будем наблюдать спаривание шмелей в их естественной среде обитания».

У ИС-7 остается 3% хитов. Его добивает свой М6. И пишет: «Сорри, думал, не пробью».

Снова «Малиновка»:
ИС-4: Я медленный, я на базе останусь.
СУ-14: А у меня перезарядка долгая, я стрелять не буду.

«Малиновка», в чате сообщение от КВ-1, попавшего вниз списка: «Если увидите трясающийся куст с дулом, знайте: меня там нет».

На тесте физики сообщение в общий чат: «А может, давайте ради прикола нормальный бой проведем?».

Убитая артиллерийская САУ подстрелившему ее AMX 13 75:
– Ты как тут вообще оказался?
– Стреляли...

Во время отсчета перед боем:
– Девушки есть?
– У меня нет.

Боевой чат:
– Прикройте арту!
– Папа в туалете. А что такое арта?

Командный чат:
– z cnjr ht,znz? vj:tn z y, fpt gjcnj.
– Коварный план. Но, боюсь, мы не сможем его выполнить...

«Малиновка», начало боя, диалог:
AMX 13 75: За Родину, за Сталина!
Tiger II: Гитлер капут!

И еще раз она же:
– Мужики! Прикройте! Я у церкви оборону займу!
– Давай-давай... Там и кладбище рядом...

Середина боя. Т-50 на всей скорости врывается в союзный КВ-2 и взрывается.
КВ-2: Такого я еще не видела. Ты прямо как мой зять, который перепутал газ с тормозом и снес ворота у нас на даче!
Т-50: Нина Петровна, это вы?!

Боевой чат:
PzKrfw IV: Эх, жаль, скоро в школу.
СУ-100: Наконец-то школата учиться уйдет!
PzKrfw IV: Вообще-то не учиться, а учить. Я учитель.
СУ-100: Ребята, мочи PzKrfw IV, он наша главная цель!

Начало боя, в команде противника немецкие танки и одинокий КВ. Диалог:
– Сколько фрицев собралось, но КВ лишний.
– Спокойно, это Штирлиц.

«Пагорки». В команде противника пять «американцев» Т32. Комментарии в общем чате:
– Пять Т32 собираются в один Т160.
– Ага, а пять Т160 собираются в один Т-800 и идут искать Джона Коннора.

ИСУ-152 из засады: «Гады! Вместо того чтобы на меня их выманывать, вы их убиваете!».

Снова в команде много «американцев». Крик одного из них: «Янки, на вражеской базе нашли нефть, она нам нужна!».



В командном чате:

- Кто-нибудь, выманите «Тигра»!
- Кис-кис-кис.



Ничто не предвещало поражения, пока единственная наша артиллерийская САУ не спросила: «Есть ли в команде трезвые?».



Перед боем в «Эрленберге»:

- Перекройте мосты!
- А также захватите почту, телеграф и вокзал!
- А зачем захватывать почту, телеграф и вокзал?
- Иди историю учи.



Обе команды слились, остались по одной артиллерийской САУ. Диалог:

- Как решать будем?
- По старинке.
- А1!
- Промак!



Товарищ с ником «Крутой ногибатор» пишет в чат: «Я вообще никогда не слышу «Не пробил!».

- Тут же получает кучу комментариев:
- Звук включи!
- Проблемы со слухом. К доктору!
- Поменяй звуковую карту!
- Не слушай их! Они злые. Давай, для начала, попробуем просто научиться попадать...

WoT'ики!

#5



P.S. Статьи, если у вас есть идеи для мини-комиксов, можете прислать автору рисунков на kettukam@gmail.com.

В чате:

- На чем лучше фармить деньги?
- На работе.
- А честно?
- На двух.



Общий чат:

- Два дебила – это сила.
- Три дебила – это взвод!



Независимо от того, какие у вас достижения в World of Tanks, любой, чьи достижения лучше, считает, что вы нуб. А тот, у кого хуже, – что вы задрот.



Командный чат:

- Даю свет!
- Лучше б ты воду горячую дал, вторую не делю нет.



Карта «Прохоровка», диалог между «Тигром» и мной:

- Ненавижу эту карту!
- Историческая память?



Снова в чате:

- Пацаны, какая ветка развития самая лучшая?
- Работа-дом-семья.



«Вестфилд», в деревне бодаются наши и вражеские «тяжи». KB-2 со 152-миллиметровой пушкой парой выстрелов убивает два союзных танка подряд. И пишет в чат: «Наводчика под трибунал отдам, скотину!».



В общем чате: «В прошлом бою мы подверглись психологической атаке противника! ПТ-САУ поехала в раш по центру задним ходом!».



Играем на тестовом сервере, быстро прокачивая все танки. Ротный бой на «Утесе», в команде десять «Маусов». Ради фана решаем ехать по низу одной толпой. И вот толпа толстопузиков толкается на въезде в ущелье. И кто-то комментирует: «Видел бы эту картину Гитлер, плакал бы от счастья».



В бой заходят Maus (10 уровень) и Leichttraktor (1 уровень) во взводе. «Маус» «трактору»: «Ну, показывай, который тебя обидел?».



Главный недостаток таких танков, как Т-54, ИС-7 и Maus, заключается в том, что их нет в моем ангаре.



Когда-то Наполеон Бонапарт сказал одну умную фразу: «Для ведения войны мне необходимы три вещи: во-первых – деньги, во-вторых – деньги и, в-третьих – деньги!». Но, кажется, он совсем забыл про свободный опыт.



Начав прокачивать французские танки, я понял, почему Гитлер так быстро захватил Францию.

Из новостей: «Разработчики посетят многие города России». Комментарий: «А можно пригласить только тех, кто режет арту?».



А вы знали, что World of Tanks оставляет школьные столовые без денег?



Из чата:

- Бойтесь миня я в прошлам баю питерых убил.
- Орфографией?



Я понял, что стал задротом, когда мой попугай стал орать только: «Рикшет!», «Не пробил!», «Танк уничтожен!».



Разработчикам очень просто определить использующих бот-программы геймеров. Ведь действия ботов гораздо сложнее и осмысленнее, чем у 60% игроков.



Теперь, в какую бы игру я ни играл, если вижу кусты, у меня ощущение, что наверняка в них притаилась ПТ-САУ.



Глядя, как срываются в пропасть его солдаты, Ганнибал пожалел, что не перешел Альпы до введения физики.



После четырех удачных фрагов на СУ-26 в чате: «THIS IS ARTAA!!!».



Мы поедем, мы помчимся,
Как олени утром ранним,
И нечаянно сольемся –
Стадом сложно побеждать.

WoT'ики!

#6

Скоро патч 0.8!
Что-то я бесплюхую за нерфаг
моей техники!

А мой он толком
не коснется



Pz IV!!!
Ne-e-e-e-e-ein!





World of Warplanes

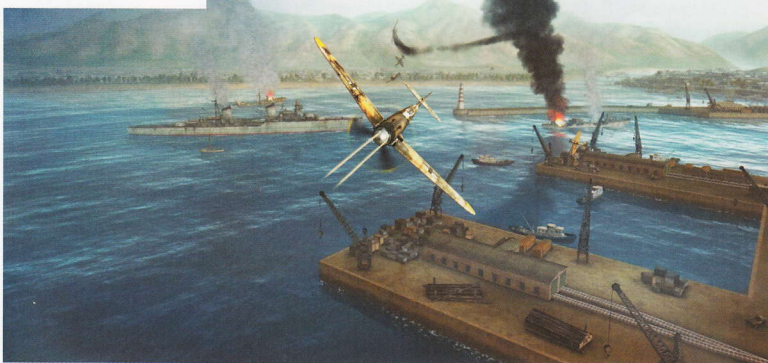
60 ВСЕ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ...
62 ЧТО ТАКОЕ WORLD OF WARPLANES
66 ФРОНТОВАЯ АВИАЦИЯ

72 ПЯТНАДЦАТЬ СОВЕТОВ ЮНЫМ ПИЛОТАМ
76 ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ



В ход пока идут лишь неу-
правляемые ракеты, управ-
ляемых же не будет вообще.
Почему? Читайте в интервью
по соседству.

В разработке сейчас режим
«Ангарных войн», в котором
можно будет сражаться на
нескольких самолетах по
очереди, меняя их по мере вы-
бытия из строя.



КАЖДЫЙ САМ СТАНЕТ РЕШАТЬ, ОСТАВИТЬ БАЗОВЫЕ
ПУЛЕМЕТЫ ИЛИ ПОМЕНЯТЬ ИХ НА ПУШКИ,
БРАТЬ НА БОРТ БОМБЫ ИЛИ НЕТ.

ристик модулей, но и об их весе. Ведь чем он больше, тем медленнее самолет. Важнее всего это проявится в случае с палубными истребителями, которых начнут потихоньку отделять от обычных, делая из машин, размещавшихся на авианосцах, «средний класс». Успешно справляющийся с любыми задачами – как с завоеваниями господства в воздухе, так и со штурмовкой наземных объектов.

А вот сами стандартные битвы (режим «Превосходство») изменятся не очень – текущий формат «пятнадцать на пятнадцать» разработчиков более чем устраивает. Да и для схватки, несмотря на увеличившийся размер карт, быстрее, чем в «Мире танков». Что неудивительно – скорости у истребителей повыше, да и прятаться на здешних аренах негде. Хотя, скорее, негде «пока»: в будущем ожидается появление густых облаков, залетев в которые, можно даже потерять ориентировку. И тут же натолкнуться на спешащего вам навстречу противника, тоже решившего устроить засаду в этом месте.

Результат такого столкновения будет зависеть не только от вашей реакции и умения просчитывать обстановку, но и от навыков членов экипажа. Которые, по большей части, не совпадут со своими аналогами в World of Tanks. Хотя не сомневаемся, что командир точно так же станет давать все большую прибавку к владению профессией, да и синоним «боевого братства», еще больше усиливающего каждого пилота или бортстрелка, наверняка появится. И, конечно же, больше трех-четырех умений или навыков не изучит почти никто. Банально не хватит опыта – ведь прокачка замедляется по мере того, как член экипажа становится сильнее.

Чтобы получить больше «экспы», надо побеждать. А чтобы побеждать – тренироваться, посему обучение скоро расширит, превратив его если не в полноценную кампанию, то в режим, где можно будет неплохо пообщаться перед суровыми

World of Warplanes

ВСЕ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ...

ВСЕГО ГОД С НЕБОЛЬШИМ НАЗАД WARGAMING АНОНСИРОВАЛА WORLD OF WARPLANES, И ВОТ УЖЕ ИГРА СРЕМИТЕЛЬНО ДОБЕЖАЛА ДО СТАДИИ ЗАКРЫТОГО БЕТА-ТЕСТА. НО ПУТЬ ЕЙ ЕЩЕ ПРЕДОСТОИТ ДОЛГОЙ, РЕАЛИЗОВАНА ЛИШЬ МАЛАЯ ТОЛИКА ЗАДУМАННОГО. А КОГДА-НИБУДЬ... КОГДА-НИБУДЬ «САМОЛЕТЫ» ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОПЫТАЮТСЯ ПОСПОРИТЬ С «ТАНКАМИ»...

Но одна общая черта у всех проектов World of есть – схема «доната», обкатанная на World of Tanks, меняться не будет. И Wargaming.net, и Persha Studio (непосредственно занимающаяся созданием World of Warplanes) сошлись во мнении: free-to-play – то, что больше всего подходит их онлайн-экшену. Причем f2p в щадящем варианте, а не как в каких-нибудь «Аллодах Онлайн». До сих пор в «Мире танков» обретаются десятки тысяч игроков, не заплативших разработчикам ни копейки. И не просто обретаются, а нормально себя чувствуют. То же самое будет и в World of Warplanes. Разумеется, не вкладывая реал, вы замедлите свою прокачку. И, конечно же, не сможете полетать на большинстве премиумных машин. Но без этого вполне реально обойтись.

Сроки выхода релизной версии проекта пока не названы, тут в ход идет знаменитое выражение КТТС («как только, так сразу»). Но вот

количество стран, чьи самолеты мы увидим в день выхода, известно: СССР, Германия, США (эта троица уже есть в ЗБТ), Япония (ее добавят в ближайшие месяцы) и Великобритания (гордых бриттов ждем позже). Однако не у всех планируется по две ветки техники, японцам, к примеру, пока обещают только одну. Впрочем, если цены на самолеты и необходимое число очков опыта для их открытия останутся на нынешнем уровне, восьмидесяти с хвостиком машин хватит месяца на полтора как минимум. А там и нововведения подоспеют – Wargaming.net славится своим умением организовать частый выход патчей с разнообразными полезными добавками к контенту.

Однозначно к релизу доработают и модульную структуру самолетов. Сейчас можно купить лишь готовый набор, где оружие и моторы продаются совместно. В дальнейшем каждый сам станет решать, оставить базовые пулеметы или поменять их на пушки, брать на борт бомбы или нет. Помнить придется не только о характе-



Карт пока немного, но к релизу их сделают никак не меньше десяти.

Механику тарана доработают, но, в принципе, ювелирный таран реален уже сейчас.

На данный момент сбить пламя маневрированием не получается, но в релизной версии такой шанс будет.

Пока атаковать цистерны, бронепоезда и лодки будут штурмовки и истребители. Но мы верим, что рано или поздно к ним присоединятся и пикировщики, наподобие Ju.87.



PvP-боями. К тому же, уже идет работа над PvE, где в одиночку (или в компании товарищей) нам предложат поучаствовать в разнообразных миссиях. По сопровождению тяжелых бомбардировщиков, например. Или, наоборот, по отражению атак этих самых бомбардировщиков.

Если же вам сбивать ботов неинтересно, что ж, уже описанный режим «Превосходство» (а, возможно, и некоторые другие) будет ждать своих героев. Главное – не расстраиваться, увидев в команде противника самолеты уровня на два старше. Такова уж схема, при которой в одной битве, к примеру, сойдется техника с третьего по пятый уровни включительно. Раз-

бежка в характеристиках у нее невысокая, и скромный биплан И-5 вполне способен побороться со старшим товарищем И-16. А уж если сражение развернется ночью (такой вариант создателями тоже рассматривается), шансы «старичка» резко повысятся.

Кстати, за определенное количество сбитых выведут особые значки, рисуемые на фюзеляже. Так что определить, кто перед вами – только что зашедший в игру новичок или матерый ас, при одном упоминании имени которого у врагов начинают дрожать поджилки, – проблемы не составит. Да и вообще свой самолет позволяет разукрасить всяческими изображения-

ми, наподобие тех, что использовали реальные пилоты. Только не рассчитывайте, что дадут сделать собственную надпись, – из цензурных изображений такая возможность отключена.

Из прочих интересных фишек отметим планы по введению перегрузок, влияющих на характеристики экипажа. Сознания, конечно, пилот не потеряет, но навык владения профессией понизится. А значит, и управляемость самолетом упадет, позволив противнику вас быстрее сбить. К тому же, будут учитываться индивидуальные особенности комплектации – так, на F-86 Sabre был противоперегрузочный костюм, значит, и влияние гравитации на летчика меньше, чем на аса на МиГ-15, к которому такой костюм не прилагался. Кстати, готовьтесь: членов экипажа станут выводить из строя. Попадания кусочка свинца в голову человек ведь не выдержит, правда?

Впрочем, скорее всего, World of Warplanes наберет меньше пользователей, чем «Мир танков». Просто потому, что освоить полеты в небе сложнее, чем веселые покатушки по земле. Но разве это повод оставить свой любимый Ил-2 в ангаре? Никак нет, товарищи! У нас сегодня боевой вылет на штурмовку вражеского штаба. Вперед, «летающие танки», нас ждут победы и слава! **СИ**

ПОДНИМИТЕ МНЕ ВЕНА

Радиус видимости – штука важная. Во-первых, от него зависит, насколько раньше вы заметите врага, а значит, подстроите под это свою тактику. А, во-вторых, за обнаруженных неприятелей дается небольшой бонус. От чего зависит этот параметр? От множества факторов: навыков экипажа, погоды, особенностей самолета, местонахождения и яркости солнца, уровня заметности неприятельской техники, расположенных между вами препятствий и т.д. и т.п. Впрочем, максимальный предел видимости все же будет. Но дальность его в метрах держится в секрете.

World of Warplanes

ПОЛЕТЫ НАЯВУ

МОЙ И-16 ЗАВИС В ВОЗДУХЕ, ОЖИДАЯ СИГНАЛА К НАЧАЛУ БОЯ. ПЕРЕД ГЛАЗАМИ РАСТИЛАСЬ ГЛАДЬ ЗАЛИВА С ЛЕГКО УГАДЫВАЕМЫМ СИЛУЭТОМ КОРАБЛЯ, РЯДЫШКОМ ЗАМЕРЛИ ТОВАРИЩИ ПО КОМАНДЕ, ИЗГОТОВИЛИСЬ К ПРИЕМУ НЕЗВАННЫХ ГОСТЕЙ НАШИ АИ-ЗЕНИТЧИКИ. ВСЕ ПРЕДВЕЩАЛО – ДЕНЕК В ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ БУДЕТ ЖАРКИЙ!



▲ Тренировочные бои быстро теряют свою актуальность, в них нам всегда противостоят боты первого уровня.



▲ В кабине виден летчик, но с парашютом он не прыгнет. В World of Warplanes дерутся до конца, неважно, победного или не очень.

▲ И-16 – отличная машина! Вертикал, с неплохим вооружением – настоящая мечта для тех, кто хочет быстро подзаработать кредитов. Даже после вылетов на технике 10-го уровня к «ишачку» хочется возвращаться и возвращаться.

Невероятный успех, сопровождавший World of Tanks на протяжении двух лет, заставил призадуматься не только конкурентов на ниве онлайн-экшенов. Сама Wargaming тоже сделала для себя далеко идущие выводы, решив: популярную тему надо развивать. Опросы геймеров показали – им очень хочется подняться в небо. И хотя волшебников в студии не нашлось (перевелись они как-то на Земле), желание клиентов закон. Анонс World of Warplanes не заставил себя ждать.

Правда, долгое время увидеть игру не было никакой возможности. В альфа-тестеры брали лишь готовых просиживать в виртуальном небе сутками, и даже прессе доставались лишь хорошо дозированные порции информации. Написать на основании которых статью, конечно, можно, но что ж это за рассказ об онлайн-игре, строго по чужим впечатлениям? Хочется-то увидеть все самому. И недавно, с началом закрытого бета-теста, такая возможность представилась и нам. Сразу огорчу тех, кто собрался подавать заявку: пока здесь нет и половины задуманного. Хотя главное в наличии – сражения и участвующие в них самолеты. Ну а раз летная модель введена, карты нарисованы, игроки приглашены, остальное приложится. Благо получается неплохо для версии, номер которой 0.3.2.1.

Что есть бой в World of Warplanes? На карте (размером побольше, чем в «Мире танков») собирается до 15 самолетов с каждой из двух сторон. По окончании отсчета времени они отправляются навстречу друг другу. Здесь-то и замечается первое отличие от World of Tanks: летательный аппа-





рат – вовсе не то же самое, что бронированная наземная машина. Оставленный без присмотра «Мессер» будет упрямо лететь вперед и вперед, пока не встретится с врагом. Или с краем карты, где автопилот развернет его и заставит вернуться на арену. Но до последнего вряд ли дойдет, противник не упустит шанс заполучить «халвный фраг». Ведь стрелять по тому, чья траектория предсказуема, одно удовольствие.

Но в World of Warplanes от геймера требуется гораздо больше, чем в «Мире танков». Мало атаковать замеченную на горизонте цель. Надо еще и маневрировать, занимая удобную позицию. Лучше всего, конечно, зайти в хвост и спокойно расстреливать судорожно мечущегося в панике неприятеля. Только он ведь почти наверняка попытается вас сбросить, маневрами у поверхности воды или между холмами, например. Главная опасность в такой ситуации – даже не соратники удирающего, а... вода или земля. Очень легко забыться, азартно пытаться добить горящую машину, и пойти на последнюю встречу с поверхностью. Собственно, именно на это обычно и рассчитывает оказавшийся в незавидном положении преследуемый.

Верить в напарников пока действительно не стоит – бои идут хаотично, все увлекаются «собачьими свалками», охо-



▲ Борстрелки—Михальчи— есть и у тяжелых истребителей. Под их огонь попадать не советую.

▼ На мини-карте неразбериха: все машины обозначаются одинаковыми значками, делая лишь по цвету на своих и чужих.

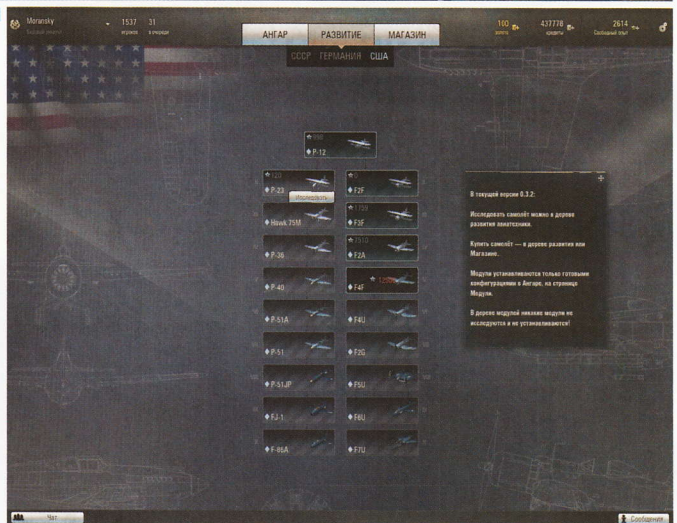


ТЕМ, КТО ПРЕДПОЧИТАЕТ МАНЕВРИРОВАНИЮ ЗАЩИТУ И ОГНЕВНУЮ МОЩЬ, СОВЕЩЕМ ИСТРЕБИТЕЛИ ТЯЖЕЛЫЕ.

тяться за выбранными целями и не слишком обращая внимание на крики о помощи. С другой стороны, в «Мире танков» до сих пор сражения в подобном стиле нередки, так что удивляться не стоит. Все еще будет – и пары, и эскадрильи, дайте срок. А пока учитесь летать. Летать и, конечно же, стрелять. Кстати, стрелять здесь тоже надо с умом – пулеметы с пушками не могут выпускать пули/снаряды непрерывно. Орудия потихоньку греются, и, расстреляв боезапас без перерыва на дальней дистанции, вы рискуете оказаться беззащитным в ближнем бою. Неприятно? Еще как! Враг-то своей возможности отомстить не упустит. Поэтому думайте, думайте и еще раз думайте, прежде чем нажимать на гашетку.

И не забывайте о рассеивании. Чем дальше неприятель, тем больше шанс, что даже пуля свернет куда-нибудь в сторону. Впрочем, всегда можно включить маркер указания на цель, помогающий вычислить, куда же стрелять, чтобы нанести урон. И он же покажет, когда начинать посылать противнику свинцовые «подарочки». Незаменимая штука для любого будущего аса, ведь попасть в движущуюся в трех измерениях модель гораздо сложнее, чем в привычную к двум.

Просто летать, строча из пулеметов, можно, но есть и другие способы добиться победы. Желанную викторию приближают не только убийства, но и уничтожение вражеских объектов. Тут и там по карте разбросаны цели, атакуя которые, вы двигаете полосу превосходства в свою сторону. Доведете до 100% – вуаля, можно открывать шампанское. Правда, не вся техника одинаково хороша при штурмовке наземных целей. Трижды подумайте, прежде чем на И-15 атаковать какую-нибудь цистерну. Пока вы будете взрывать ее, успеете несколько раз умереть. Ну не приспособлено вооружение этого самолета для борьбы с наземными целями. Зато с воздушными – вполне.



ВСТРЕТИЛИСЬ КАК-ТО РУССКИЙ, НЕМЕЦ И АМЕРИКАНЕЦ...

Сторон в World of Warplanes пока три, но дальше будет больше. По заведенной еще «Миром танков» традиции, у всех у них особенности, выражающиеся во второй линейке техники, которая у каждой страны своя. Всем выдают только легкие истребители, а вот тяжелые есть только у немцев. Что противопоставят этому заклятые враги из Советского Союза? Штурмовики, в считанные секунды уничтожающие наземные цели. Ну а заокеанским господам досталась палубная авиация.

▲ Американцам пока хуже всего – обе линейки самолетов у них схожи, палубные истребители по своим особенностям от легких отличаются несильно.

Классов техники пока четыре, причем два из них практически не отличаются друг от друга. И легкие, и палубные истребители хороши при сражениях в воздухе в ближнем бою. Их высокие скорость и маневренность дают шанс даже сбросить с хвоста противника, а потом самому поставить его в аналогичное неприятное положение. Не спорю, назвать их прочными нельзя, легкие машинки погибают от нескольких удачных очередей из пулемета, что уж говорить о пушках. Но если вам нравится постоянно быть в движении, лучший вариант подобрать сложно.

Тем же, кто предпочитает маневрированию защиту и огневую мощь, советуем истребители тяжелые. Они сполна оправдывают свое название, неспешно двигаясь в направлении врага и не стесняясь поливать его свинцом. Легкому истребителю идти в лоб на тяжелый смерти подобно, шквал огня просто разорвет малыша на клочки. Вот только если легкий решит уклониться от боя, догнать его будет практически нереально. Точнее, было бы нереально, если бы карты искусственно не ограничивались в размерах.

Наконец, последний класс – штурмовики. Воздушными сражениями они не занимаются (во всяком случае, добровольно), предпочитая бомбить захламляющие землю объекты красного (читай – неприятельского) цвета. А чтобы отбиваться от нахалов, желающих сойтись поближе, у штурмовиков есть бортстрелок, прозванный геймерами «Михалыч». Зашедшему в хвост Ил-2 «ястребку» явно не понравится, если в него ударит свинцовый град. Хотя ничто не мешает подлететь с той стороны, где ни «Михалыч», ни курсовые орудия не причинят вам вреда. Неприкрытый штурмовик в подобной ситуации обречен, а вы уже знаете, что прикрывать кого-то в World of Warplanes пока не любят. Впрочем, заядлых любителей побомбить подобная перспектива не пугает – асов пока слишком мало, чтобы из-за них пересаживаться на другие машины.

Экономику проекта, не мудрствуя лукаво, позаимствовали у World of Tanks. За участие в боях пилотам полагаются опыт и кредиты. За победы больше, за поражения, соответственно, меньше. Кредиты (aka «серебро») нужны для покупки модулей и новых самолетов. Последние модели в линейках стоят миллионы, но накопить на них реально: по-



▲ Карта Эль-Халуф что-то напоминает бывалым танкистам. И неудивительно, ведь в ней есть кусочки сразу трех карт из World of Tanks.



▼ Bf.109 – самый массовый немецкий самолет. В игре представлен несколькими модификациями, как и прочие уже введенные знаменитые машины.

ВЫБЕРИ МЕНЯ

Выбирая самолет, смотрите на характеристики. Не спорю, World of Warplanes – экшен, а не симулятор, ожидать от него стопроцентно достоверной физики не стоит. Но такие параметры, как скорость, скороподъемность и максимальное время виража важны ничуть не меньше, чем в «Ил-2 Штурмовик». Как ни крути, а реактивная авиация быстрее винтовой. Зато радиус разворота у Bf.109 однозначно меньше, чем у Me.262. В общем, выбирать вам, в конце концов, кому-то нравятся скоростные самолеты послевоенной эпохи, другие же обожают летать на бипланах, наплевав на их скромные ТТХ.

И-16 (поздний) в варианте «тип 28» несет шесть реактивных снарядов. Жаль, управляемых, попадать ими по воздушным целям сложновато.



ниженная стоимость ремонта позволяет не особо задумываться о деньгах. Вот когда ее поднимут до величин, сопоставимых с «танковыми», тогда мы и прочувствуем на своей шкуре, каково это – пройти весь путь до Ла-15 или Ил-40 без премиум-аккаунта.

Опыта пока тоже каплет более чем достаточно, но и это наверняка изменится в ближайшем будущем. Ведь линейка развития модулей еще не введена, позволяется лишь купить готовый набор, заменив базовую комплектацию машины на среднюю или топовую. Накопил сколько нужно (обычно, немного) – и ставь набор, который больше всего нравится. По-настоящему, что при тестировании этот процесс не займет много времени – пары дней игры хватит, чтобы добраться до техники 6-го уровня. Недели – до максимального десятого. Что потом? Тренироваться, тренироваться и еще раз тренироваться, готовясь к будущим баталиям. Благо до открытого бета-теста еще далеко, и времени, чтобы набить руку, более чем достаточно.

Исследованные вами самолеты и их модули не останутся в ангаре после грядущего вайпа. Но «прямые руки» никуда не денутся, а ведь именно «прокладка между стулом и компьютером» играет в успехе основополагающую роль. Научитесь воевать – и на биплане P-12 будете сбивать штурмовики. Нет... Тут уж ничем не поможешь. Хотя разработчики наверняка дадут шанс и неумелым пилотам рано или поздно дойти до реактивной авиации.

Впрочем, до окончания ЗБТ еще далеко, и багов предостаточно. На картах то и дело появляются графические артефакты, игра норовит вылететь на рабочий стол и не пустить нас обратно в уже идущий бой, иногда пропадает звук. Самолетов явно мало, модульная система в зачаточном состоянии, о членах экипажа я вообще молчу. Осенью, конечно, процесс выпуска патчей ускорится, и к Новому году вполне можно ждать ОБТ. Однако открытый тест только добавит проблем – ведь наплыв пользователей создаст нешуточную нагрузку на сервера. Хочется верить, что с ней справятся быстрее, чем когда-то давно в World of Tanks. Но в любом случае нас ждет отличная игра. «Бодрое самолетное рубилово», которому не грех посвятить часок-другой в день. Особенно если вы влюблены в бескрайнее синее небо, в хищные обводы стальных машин и ярость скоротечных схваток в воздухе. **СИ**

РАЗРАБОТЧИКИ НАВЕРНЯКА ДАДУТ ШАНС ДАЖЕ НЕУМЕЛЫМ ПИЛОТАМ РАНО ИЛИ ПОЗДНО ДОЙТИ ДО РЕАКТИВНОЙ АВИАЦИИ.



На базах затаились зенитки. Точность у них не стопроцентная, но летать над чужой территорией все же не рекомендуем.

Штурмовик наводит прицел на желанный вражеский объект и сбрасывает бомбы. Звучит просто, выполнить сложнее. Но терпение и труд все перетрут.



ВМЕСТЕ ВСЕГДЕ

После релиза World of Warplanes станет активно сотрудничать с «Миром танков». Единый аккаунт и возможность переводить свободный опыт между играми – лишь вершина айсберга. Главное, что режим борьбы за карту планеты «Мировая война» станет учитывать достижения не только танковых кланов, но и пилотских. Так что дружба между двумя проектами Wargaming будет крепнуть день ото дня. Вот только у тех, кто любит воевать на технике прошлого века, свободного времени останется еще меньше. Ведь придется делить его между World of Tanks и World of Warplanes. А там еще и World of Warships подоспеет...



Пока связь аккаунтов не работает, но скоро все изменится. Когда? «Как только, так сразу», – хитро улыбаясь, отвечают любимой своей присказкой создатели.

Нам раззум дал



В БУДУЩЕМ ГОДУ АВИАЦИЯ ОТПРАЗДНУЕТ ЮБИЛЕЙ – 110 ЛЕТ С МОМЕНТА ПЕРВОГО ПОЛЕТА АППАРАТА ТЯЖЕЛЕЕ ВОЗДУХА. ЗА ВЕК С ЛИШНИМ САМОЛЕТЫ ПРЕВРАТИЛИСЬ ИЗ ЗАБАВНОГО НЕДОРАЗУМЕНИЯ В НЕОТЪЕМЛЕМУЮ ЧАСТЬ ЖИЗНИ. ОНИ ПЕРЕВОЗЯТ ЛЮДЕЙ И ТУШАТ ПОЖАРЫ, УДОБРЯЮТ ПОЛЯ И РАЗЫСКИВАЮТ ПРОПАВШИХ БЕЗ ВЕСТИ. И, КОНЕЧНО ЖЕ, ВОЮЮТ. ВОЙНА ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЫ XX ВЕКА НЕМЫСЛИМА БЕЗ УДАРОВ С ВОЗДУХА, КАК ЗА ДВА СТОЛЕТИЯ ДО ТОГО ОНА БЫЛА НЕМЫСЛИМА БЕЗ АРТИЛЛЕРИИ. И ОСОБУЮ РОЛЬ В ГОДЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ СЫГРАЛИ ИСТРЕБИТЕЛИ И ШТУРМОВИКИ.

КАК РОЖДАЛСЯ ФЛОТ ВОЗДУШНЫЙ

Издревле люди мечтали подняться в воздух как птицы. Многочисленные легенды народов мира рассказывали о богах, спускавшихся с небес на облаках, волшебных колесницах, летающих сандалиях и т.д. и т.п. Древние герои поднимались к облакам при помощи гигантских орлов и рассказывали, как красива земля с высоты. Но мечта о полете оставалась мечтой. История о Дедале и его сыне Икаре, отправившихся в небеса на самодельных из перьев и воска крыльях, была лишь красивой легендой. Правда, древние китайцы утверждают, что еще в первом тысячелетии до нашей эры они использовали для полетов воздушных змеев. Но верить этому или нет – личное дело каждого, независимых подтверждений таким данным ученые пока не нашли.

Знаете ли вы, что: в том же Китае при помощи разноцветных воздушных змеев передавали войскам во время сражений приказы командования.

В Средние века в самых разных странах мира люди пытались повторить подвиг Дедала: смастерить крылья и полететь. С предсказуемым исходом, понятно. Постепенно ученая мысль пришла к выводу, что для успеха надо еще и быстро-быстро махать крыльями. Аппараты подобного типа называли орнитоптерами, их конструировали многие знаменитые изобретатели, включая Леонардо да Винчи. Но в XVII веке доказали, что и этот метод не работает. Иным путем пошли Жозеф-Мишель и Жак-Этьенн Монгольфье, в конце XVIII века предложившие наполнять огромный шар горячим воздухом и так подниматься ввысь. Идея работала, но даже замена воздуха водородом не повысила управляемости, а людям-то хотелось лететь куда-нибудь по своей воле, а не по прихоти ветра. Последней попыткой «воздушных» шаров победить авиацию стали дирижабли, но и они не смогли конкурировать с самолетами.

Знаете ли вы, что: в США до сих пор ведут разработки аэростатов в военных целях, предполагается, что их будут запускать на высоту до 80 километров – почти на границу космического пространства!

Первой реальной ступенькой к современной авиации стали планеры. А планер первым запустил в середине XIX века Жан-Мари Ле Бри, но летал он на расстоянии, не превышавшем 30 метров. Следующий шаг сделал в конце столетия Отто Лилиенталь, сконструировавший массу моделей и пролетевший до четверти километра. Увы, смелый немец погиб в 1896 году во время очередных испытаний. Перед смертью он как бы благословил авиацию на развитие, сказав: «Жертвы неизбежны». Жертвы не заставили себя ждать: через три года после смерти Лилиенталья погиб его английский последователь Перси Синклер Пильчер, создавший проект планера с управляемым мотором винтом. И все потому, что первые летчики-конструкторы действовали больше по наитию. Когда же нашлись те, кто изучил вопрос с научной точки зрения – американцы братья Райт – пришел и результат. Именно Уилбур и Орвилл построили первый управляемый самолет – 17 декабря 1903 года они по очереди поднялись в небо, управляя «Флайером-1». Началась новая эпоха.

Знаете ли вы, что: братья Райт сконструировали аэродинамическую трубу, в которой и исследовали поведение своих моделей в воздухе.



СТАЛЬНЫЕ РУКИ-КРЫЛЬЯ

НАМ РАЗУМ ДАЛ СТАЛЬНЫЕ РУКИ-КРЫЛЬЯ



u Guildhall
w Lancas? Scho
x Greis Scho

a St Aubyns Ch
b St Johns D
c Independ! Ca
d D^o D^o
e Baptist
f D^o
g Methodist
h D^o
i Moravian

Предприимчивые янки попытались продать свое изобретение военным, но у тех оно не вызвало восторга, как и у общественности в целом. «Всего 59 секунд, вот если бы было 59 минут, стоило бы об этом говорить», – отзывалась о самолете-первопроходце одна из газет. Что ж, уже в 1905-м «Флайер-3» находился в воздухе непрерывно почти 40 минут. И все же Уилбур и Орвилл считали мошенниками, пока в августе 1908 года они не совершили ряд показательных полетов во Франции. Вот тогда к братьям пришла всемирная слава. Впрочем, в дальнейшей своей истории они отметились больше многочисленными судами с теми, кто нарушал их патентные права на элементы конструкции самолета. А аэропланы уже было не остановить.

Знаете ли вы, что: младший из братьев, Орвилл, дожил до 1948 года, увидев и реактивную, и сверхзвуковую авиацию.

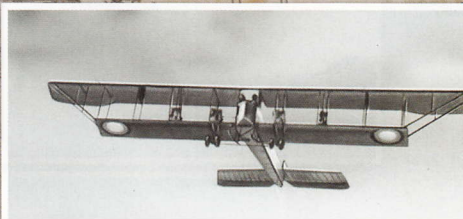
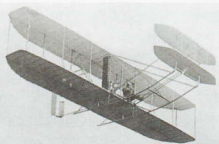
ДОРОГАМИ ВЕЛИКОЙ ВОЙНЫ

Обиженные французы, считавшие себя пионерами в области воздухоплавания, разглядев «Флайер», резво бросились наверстывать упущенное. Габриэль и Шарль Вуазьен, Анри и Морис Фарман, Альберто Сантос-Дюмон, Эдуард Ньюпор, Луи Блерио – вот только несколько имен французских конструкторов, двигавших в начале прошлого века авиацию вперед. Особенно отличился последний, перелетевший в 1909 году через Ла-Манш. Были и другие – австриец Игнац Этрих, британец Джеффри де Хэвилленд, голландец Антон Фоккер. И, конечно, наш соотечественник Игорь Сикорский, один из пионеров многомоторной авиации (а в будущем – и вертолетостроения). К началу Великой войны самолеты уже перешагнули порог скорости в 200 км/ч, но генералы по-прежнему смотрели на них со скептицизмом. Ну, не понять им было, что эти «забавные игрушки» совсем скоро перевернут все представления о сражениях.

Знаете ли вы, что: первой военной авиацией для разведки и бомбардировок применила Италия в 1911 году в войне с Османской империей за Ливию.

К началу Первой мировой счет самолетов в странах шел на сотни, но тактика применения их отсутствовала. Аэропланы использовали в основном для разведки, а в случае встречи с противником в воздухе рекомендовалось стрелять из пистолетов. Бомбежку наземных целей вели ручными гранатами, а то и оригинальными методами вроде остро заточенных дротиков. Но все менялось. Уже 8 сентября 1914 года впервые в истории был применен таран – русским летчиком Петром Нестеровым (оба самолета при этом разбились). В конце того же года французский авиатор Ролан Гаррос придумал пулемет, стреляющий через винт. В 1915-м появились первые асы, сбившие не меньше пяти вражеских машин. А к концу войны у лучшего из них – немца Манфреда фон Рихтгофена – было 80 побед на счету. Развивалась и бомбардировочная авиация – 30 августа 1914 года гранатами немцы атаковали Париж, а к концу войны целые эскадрильи забрасывали неприятельские объекты бомбами весом до тонны (кстати, первая подобная эскадрилья из самолетов типа «Илья Муромец» была создана в России).

Знаете ли вы, что: первый воздушный бой произошел в Мексике в 1913 году, когда два пилота обменялись выстрелами из револьверов.





WORLD OF WARPLANES



ДВЕНАДЦАТИЛЕТНИЙ РЕЙХ

«Германия никогда не планировала разоружаться», – сделали вывод эксперты по итогам проверки выполнения Версальских соглашений. Так оно и было, но на специалистов внимания не обратили. Еще до прихода Гитлера к власти армия, авиация и флот готовились к новой войне, строя экспериментальные образцы техники в третьих странах. А уж что началось после 1933-го... Вождь всех арийцев никогда не скрывал, что его цель – вернуть немцам подобающее место в мире. Лучше всего главенствующее. Но до марта 1935 года наличие у Третьего Рейха боевой авиации тщательно скрывалось, хотя к этому моменту в составе будущих Люфтваффе были в том числе и боевые истребители. Как Fw.56, принятый на вооружение в 1933 году (базовый в немецкой линейке в World of Warplanes), и Ar.68 – в 1936-м. Причем первый был монопланом, а второй – бипланом.

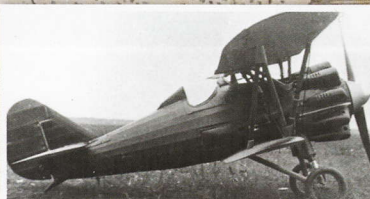
Сразу после войны развитие авиации несколько замедлилось, но постепенно снова победоносно вперед. Неплохие призы за рекорды в дальности и скорости полета подстегнули конструкторов работать в две смены, а летчиков – выжимать максимум из своих машин. Все это влияло и на военное дело. Постепенно от биплана переходили к моноплану, только процесс шел неспешно. Еще в 1930 году американцы приняли на вооружение истребитель-биплан Boeing P-12 (стартовый в линейке машин США в World of Warplanes). Что интересно, самолет производился серьезными для начала 30-х годов тиражами – больше 500 штук. Шли и другие изменения – воздушная техника переходила от дерева в качестве основы конструкции к металлу, в общем, прогресс на месте не стоял.

Знаете ли вы, что: немцам после Первой мировой запрещено было иметь военную авиацию, но они умело обходили ограничения, строя самолеты на заводах Голландии, Швеции, прочих стран мира.

Знаете ли вы, что: Первая мировая сделала знаменитым еще один новый вид оружия – подводные лодки, ставшие истинным бичом торгового судоходства. Но и они не спасли Германию.

Гражданская война, бегство за границу или гибель ведущих конструкторов и пилотов привели к полному упадку авиации в СССР. Лишь к концу 20-х годов удалось наладить массовое производство самолетов, а с 1932 года на вооружение стал поступать истребитель-биплан И-5 (базовый в советской линейке развития в World of Warplanes). Выдающимися данными он не отличался, развивая максимальную скорость меньше 300 км/ч. Но иных вариантов не было, генералам пришлось брать то, что есть. Благо наконец-то подросла плеяда талантливых авиаинженеров, первенство среди которых до Второй мировой однозначно держал Поликарпов. Во всяком случае, именно ему принадлежали многие проекты, поступавшие на вооружение воздушного флота.

Знаете ли вы, что: в годы Первой мировой Поликарпов помогал в создании «Ильи Муромца» Сикорскому, но эмигрировать из Советской России, в отличие от учителя, отказался.

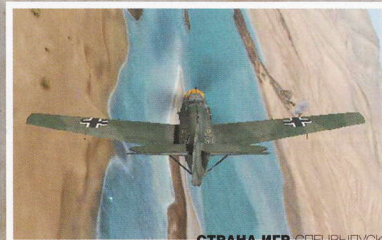


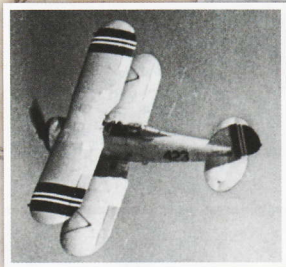
Но славу летчикам-истребителям принесли не они, а Vf.109 aka «мессер». Этот истребитель, имевший множество модификаций, прошел с Люфтваффе через всю войну, производясь с первых дней до последних. Дебют машины состоялся еще в Гражданской войне в Испании, затем она приняла участие во всех наступательных кампаниях вермахта в Европе, сражалась в битве за Англию, успешно проявила себя на Восточном фронте. Высокая скорость (в последних вариантах около 700 км/ч – для поршневой машины очень даже хорошо), прекрасная маневренность и приличное вооружение (модификации F и более поздние обязательно несли минимум одну пушку) обеспечили «Мессершмиттам» превосходство в воздухе над большинством конкурентов. Правда, после лета 1943 года (Курской дуги) стало ясно, что Vf.109 уже не обыгрывает новейшие советские машины, да и наши летчики набрались опыта, научившись бить фрицев в небе. И все равно эти самолеты производили в огромных количествах, так что «мессер» стал самым массовым немецким летательным аппаратом времен Второй мировой.

Знаете ли вы, что: именно на Vf.109 провел почти все свои бои знаменитый ас Эрик Хартманн, лучший летчик-истребитель Второй мировой войны.

Конечно же, у Vf.109 были конкуренты. В первую очередь Fw.190 – перспективная разработка, которую немцы готовили в качестве сюрприза неприятелям на будущее. Только на деле никаких особенных преимуществ перед последними модификациями «Мессершмитта» у «Фокке-Вульфа» не было. Разве что в вооружении машина превзошла соперника, но пилоты все равно неохотно меняли ее на уже привычный самолет. Тем не менее, на Западном фронте Fw.190 летал активно, хотя справиться с армиями стратегических бомбардировщиков и сопровождающими их «Мустангами» ему было не суждено. А вот Vf.110 никогда и не пытался свергнуть кого-то с пьедестала. Ему отвели особенную нишу – тяжелого истребителя, способного еще и к бомбометанию. Только вот концепция «все в одном» оказалась в корне порочной – бороться на равных с одномоторными машинами Vf.110 не мог из-за низкой маневренности, а как фронтовой бомбардировщик он себя совершенно не проявил. Пришлось срочно менять тактику, и после некоторых переделок из этого самолета получился отличный истребитель дальнего сопровождения и ночной охотник.

Знаете ли вы, что: на Vf.110 Ла-Манш весной 1941 года перелетел тогдашний «наци №2» Рудольф Гесс, сдавшийся англичанам. Зачем он это сделал, историки спорят до сих пор.





БОЖЕ, ХРАНИ КОРОЛЯ

Последним британским бипланом стал Gloster Gladiator, поступивший на службу его величества короля в 1937 году. Вооруженный четырьмя пулеметами и развивающий скорость около 400 км/ч по меркам Первой мировой он был бы владыкой неба. Но во Второй не шел ни в какое сравнение с монопланами, в том числе британскими. Однако «Гладиаторы» ухитрились повоювать почти во всех «горячих точках» начального периода войны, хотя использовали их больше как истребители поддержки, чем как основные боевые машины (разве что в дни первых атак на Мальту летом 1940 г. они сражались в одиночестве). Gloster Gladiator, кстати, состоял на вооружении почти 20 стран, включая... гитлеровскую Германию!

Знаете ли вы, что: последнюю победу «Гладиатор» одержал 15 февраля 1943 года в составе финских ВВС в схватке с таким же бипланом P-5.

Если от «Харрикейна» Bf.109 мог убежать, то с Supermarine Spitfire такой фокус бы не прошел. Два истребителя, немецкий и английский, были примерно равны по характеристикам, и в случае их встречи на первый план уже выходило индивидуальное мастерство летчиков. Однако популярными «Спитфайры» стали не сразу, долгое время инженерам пришлось работать над устранением «детских болезней» машины, в том числе над стабильной работой пулеметов. К счастью, к началу войны их «вылечили», и немцев в небе над Англией ждал неприятный сюрприз. Одна беда – новейших машин жутко не хватало, приходилось прибегать к строго для ключевых батальонов. Лишь к концу 1940 года производство развернули на полную мощь. И Spitfire, выпущенный числом в 20 с хвостиком тысяч штук, стал основным истребителем Royal Air Force. Закрывая небо над Туманным Альбионом до самого конца войны и сопровождая свои войска непосредственно над линией фронта.

Знаете ли вы, что: в рамках экспериментов по преодолению звукового барьера специальной модификации «Спитфайра» удалось достичь официально зафиксированной скорости в 975 км/ч.



Технологический прогресс во время глобальных войн бежит с невероятной скоростью, и уже в апреле 1941 года совершил свой первый полет истребитель Me.262 с реактивным двигателем. Но до вступления его в строй прошло еще три года – немислимый по меркам столь ожесточенного конфликта срок. Различные проволочки, шараханья конструкторов из стороны в сторону, интриги в высшем руководстве Германии помешали машине стать массовой раньше. А в конце 1944 года уже было неважно, есть у Третьего Рейха суперистребитель или нету. Немцев в небе просто задавили численностью, и никакие подвиги эскадрильи асов, летающих на новейшей технике, не могли изменить общего хода сражений. Да и топлива для заправки Me.262 (а «кушал» он будь здоров) к весне 1945 года уже жутко не хватало.

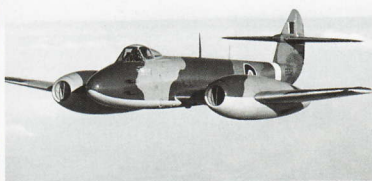
Знаете ли вы, что: свою лепту в задержку выпуска реактивного истребителя внес и Гитлер, мечтавший превратить его в дальний бомбардировщик.

Первые Hawker Hurricane поступили в воздушный флот в 1937 (по другим данным – в 1938) году, и сразу стало ясно, что как истребители они гораздо лучше «Гладиатора». К тому же «Харрикейн» был машиной зубастой – восемь (на иных модификациях двенадцать) пулеметов могли отгугнуть кого угодно. Чуть позже на самолет ставили вместо пулеметов четыре пушки, что ничуть не убавило убойной мощи. Наверное, именно поэтому Hurricane мог драться на равных и даже побеждать Bf.109 в боях во Франции летом 1940-го. Впрочем, немецкие пилоты быстро научились распознавать опасного врага и уходить от встречи с ним. А вот в дни Битвы за Британию это им не помогло – если истребители «истинных арийцев» покидали бой, встретив «Харрикейна», то бомбардировщикам Ju.87 девать было некуда. Это сражение и стало звездным часом машины, обошедшей в те дни «Спитфайра» по числу сбитых. Увы, скорости и маневренности Hurricane не хватало, и к 1943 году эти истребители использовались в основном в частях ПВО, а также в качестве легких бомбардировщиков или штурмовиков. Превосходство во вражеском небе завоевывали уже другие.

Знаете ли вы, что: из 14 тысяч произведенных «Харрикейнов» 3 поставили в Советский Союз, но у наших летчиков они особых похвал не снискали.

Единственным реактивным самолетом стран антигитлеровской коалиции стал Gloster Meteor. Впервые поднявшийся в небо на 2 года позже своего немецкого аналога Me.262, в войска он поступил раньше, летом 1944 года. Впрочем, столкнуться со своим потенциальным противником «Метеорам» не удалось. Из соображений секретности на передний край их пускали редко, а части ПВО к концу войны с налетами нацистов уже практически не сталкивались. Вот и проводили свой досуг Gloster Meteor в тренировочных вылетах да редкой охоте на ФАУ-1. В отличие от реактивных «Мессершмиттов», которым повезло сойтись в жарких боях и с истребительной авиацией, и с бомбардировочной.

Знаете ли вы, что: минимум два «Метеора» до сих пор поддерживаются в летательном состоянии, правда, в вооруженных силах они не состоят.





НАШ ПЕРВЫЙ В МИРЕ ПРОЛЕТАРСКИЙ ФЛОТ

В предпоследний день 1933 года произошло знаковое событие – в небо поднялся прототип грозного истребителя предвоенных лет, знаменитого И-16. Сложный в управлении моноплан понаравился летчикам, долгое время оставаясь основной машиной-перехватчиком советского воздушного флота. Выдержал он и проверку боем в небе Испании, однако один тревожный звоночек там все же прозвучал. Оказалось, что Вф.109 у «ишачка» все же выигрывает по многим параметрам. Кроме маневренности, но на полную катушку ее умели использовать лишь опытные летчики. Кстати, ряд советских асов как раз умел, ведь войну летом 1941 года многие из них начинали именно на И-16. Но дальше пересели на более современные образцы.

Знаете ли вы, что: в первых полетах будущим И-16 управляли знаменитые летчики-испытатели Валерий Чкалов и Владимир Коккинаки.

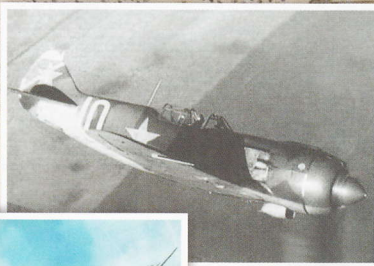
Вместе с Ла-5 воевал и Як-9, конструкции Яковлева. Больше 15 тысяч единиц этих истребителей произвели советские военные заводы с 1942 по 1945 годы. На малых и средних высотах он легко превосходил как Вф.109, так и Fw.190. Но основная нагрузка на девятые «Яки» пришла со второй половины 1943 года, до того в небе царили другие машины. А вот когда недостатки конструкции удалось устранить, Як-9 и стал основным истребителем Красной Армии. Не в последнюю очередь благодаря конструкции, где активно использовался дюралюминий, что облегчало вес и, естественно, улучшало летные характеристики. И все же с вооружением у «Яка» для 1943-45 гг. было не очень. Одной пушки плюс одного пулемета явно не хватало, чтобы с первого захода уничтожить цель. Именно поэтому многие асы наотрез отказались пересаживаться на данный самолет, считая, что лучше сразу убить врага, чем долго за ним охотиться по небу.

Знаете ли вы, что: у Як-9 было 15 (!) серийно производившихся модификаций. Мало какая машина могла похвастаться таким разнообразием моделей.



В первые военные годы советская авиация пользовалась самыми разными машинами, разработанными несколькими конструкторскими бюро или поставленными по ленд-лизу из Великобритании и США. Одними из таких КБ был коллектив Лавочкина, создавший ЛаГГ-3, а затем и Ла-5. Именно последний и стал орудием завоевания господства в воздухе. Крепкая конструкция позволяла совершать на этом самолете немислимое – нагло ходить в лобовые атаки на немцев. Простота в управлении помогала быстрее обучать летчиков. А вооружение из двух автоматических пушек ШВАК обеспечивало победы над «мессерами» и «фокке-вульфами». За два года Ла-5 было выпущено около 10 тысяч единиц, и уже в битве на Курской дуге различные модификации этого истребителя показали себя с лучшей стороны, выполнив свою задачу на все сто.

Знаете ли вы, что: после частичной ампутации ног на Ла-5 летал знаменитый летчик-ас Алексей Маресьев.



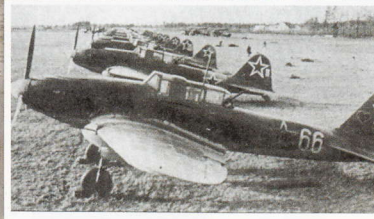
«Летающий танк» – лишь одно из многих уважительных прозвищ, данных немцами самому массовому самолету войны, советскому штурмовику Ил-2. А, как известно, похвала из уст врага приятна вдвойне. Особенно если эта похвала заслуженная, как в случае с творением КБ Ильюшина. Правда, неуязвимой машиной не была, и в начальные месяцы сражений на Восточном фронте эскадрильи Ил-2 несли неоправданно высокие потери. Не потому, что пилоты были плохими, просто уж больно бездарно действовали генералы, отправлявшие штурмовики заниматься атаками наземных целей без истребительного прикрытия. Естественно, господствовавшие в это время в небе над западной частью СССР «мессеры» радовались таким подаркам, записывая на свой счет относительно легкие победы. Лишь значительно позже в машину (в 1942 году) добавили бортстрелка, но защита у него была так себе. Полноценное бронирование кресла стрелка появилось лишь в Ил-10, вышедшем на арены сражений уже под занавес войны. Но тогда уже и Ил-2 мог чувствовать себя в небе спокойно, ведь теперь эскадрильи штурмовиков ходили на задания под защитой истребителей.

Знаете ли вы, что: иногда с Ил-2 сбрасывались небольшие бомбы или дропки без взрывчатых веществ, наподобие использовавшихся в Первую мировую.

ЗВЕЗДЫ И ПОЛОСЫ

Америка находилась далеко за океаном, но планы по глобальному переделу мира имелись и у нее. Естественно, для этого надо было иметь как минимум мощный флот и сильную авиацию, ведь важнейшие события мировой истории происходили (обычно) в Европе. И так как с промышленностью у заокеанской великой державы все было не просто хорошо, а великолепно, американцы могли себе позволить строить побольше самолетов. Вот, например, P-40 Warhawk выпустили «тиражом» почти в 14 тысяч экземпляров. Правда, в этом сыграли роль не столько характеристики, сколько то, что он был основан на предыдущей машине (P-36), а значит, заводы могли быстро перестроиться на выпуск новой техники. Ставка делалась еще не на качество (для 1941 года, когда P-40 массово стал попадать в Европу, он был довольно посредственным), но на количество. Ну, и на простоту освоения тоже: справиться с Warhawk мог и пилот средней руки.

Знаете ли вы, что: когда Гитлеру рассказали об американских планах по развитию авиации, он не поверил цифрам разведки, считая, что ни одна страна на такое не способна.





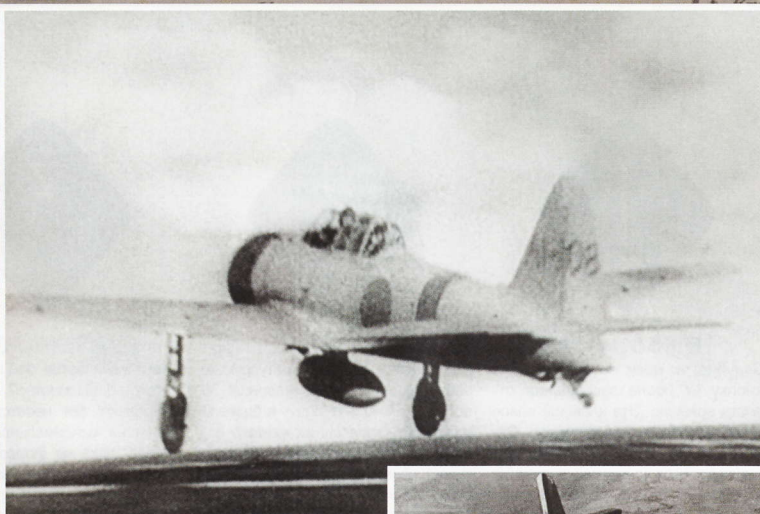
OWNS & HARBOUR
OF
OUTH, STONEHOUSE

НАЧА РАЗИКА ДАД СТАЛЬНЫЕ РУКОВОДЯЩИЕ



Теоретически P-47 Thunderbolt должен был превзойти P-40 по всем параметрам, но получилось не совсем так. Этот истребитель был слишком тяжел, слишком огромен и слишком дорог, чтобы заниматься строго воздушными боями. И хотя максимальная скорость у него была приличной (около 700 км/ч), маневренность для схваток с Bf.109 не подходила. Зато на Тихоокеанском театре P-47 пришелся к месту, его большая дальность полета и великолепная огневая мощь прекрасно подходили для сражений с японцами. К тому же он мог заниматься не только непосредственно сражениями с «Зеро», но и штурмовкой наземных позиций. В условиях джунглей, где самураев пришлось бы в наземных боях выбивать с огромными потерями на каждом острове, это качество было просто неоценимо.

Знаете ли вы, что: P-47 создан фирмой, значительную часть которой составляли эмигранты из России, а его основным конструктором был грузин.



Но самым, наверное, известным истребителем США в годы войны стал P-51 Mustang. Да, первые модели отличались разве что средним вооружением (до четырех пулеметов), но позже этот недостаток исправили, и вариант P-51D уже оснащали шестью. В остальном же машина демонстрировала отличную скорость и маневренность как на малых, так и на больших высотах, и Bf.109 уже не мог чувствовать себя в безопасности, встречаясь с «Мустангами». А уж на высотах в семь и выше километров P-51 полностью превосходил своего немецкого визави. Но самое главное: этот истребитель обладал достаточной дальностью, чтобы сопровождать стратегические бомбардировщики в атаках на немецкие города. Чем с успехом и занимался последние полтора года войны.

Знаете ли вы, что: P-51 изначально поставлялся для Королевских ВВС Великобритании, и лишь восторженные отзывы британцев заставили американцев заказать его для себя.

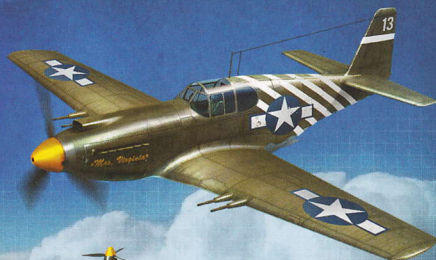
Наш рассказ был бы неполным, упусти мы палубные истребители – ведь в небе над Тихим тоже разворачивались важные баталии, пусть и с меньшим числом участников, чем в Европе. Где-то до конца 1942 года тон в воздушных схватках над океаном и островами задавал легкий и невероятно маневренный истребитель японцев Mitsubishi A6M Zero. Вот только низкая прочность и частые отказы пилотов брать с собой парашюты приводили к постепенной гибели опытных летчиков. Заменять их становилось все труднее, ошибок же эта машина не прощала. К тому же, 1942-м палубные F4F Corsair США были заменены на F4U Corsair – прекрасно защищенные истребители с шестью крупнокалиберными пулеметами и четырьмя пушками калибром в 20 миллиметров. Можете себе представить, что творил «Корсар» с «Зеро» при встрече.

Знаете ли вы, что: в последний год войны на двенадцать сбитых «Зеро» приходился лишь один «Корсар», но никакой замены A6M японская промышленность предложить уже не могла.



ИЗ ВЕКА ДВАДЦАТОГО В ДВАДЦАТЬ ПЕРВЫЙ

Вторая мировая стала войной авиации – самолетов ведущие страны произвели в несколько раз больше, чем танков и самоходных орудий. Воспоминания ветеранов не прерывают упоминаниями о собственных и чужих машинах, сражавшихся над линией фронта, отправлявшихся на штурмовки и бомбежки, не боявшихся идти на таран. Но это было только начало новой эры, и чем ближе к нашим дням, тем большая роль отводилась в планах сражений летательным аппаратам. Так было во время Балканских войн, войны в Ираке и недавнем конфликте в Ливии. В небесах летает уже пятое поколение истребителей, но беспокойная конструкторская мысль не стоит на месте. И кто знает, до чего изобретатели додумаются завтра? **СИ**



World of Warplanes

ПЯТНАДЦАТЬ СОВЕТОВ ЮНЫМ ПИЛОТАМ

1

ПРАВИЛО

НЕ ЖМИ НА ГАЗ

Зарубите на носу: не надо жать на кнопку W после завершения отсчета времени. Эта клавиша вовсе не означает движения вперед. Самолет и без вашего участия прекрасно летает по прямой, в отличие от World of Tanks, где танки стоят на месте в начале боя. В World of Warplanes кнопка W включает форсаж, то бишь кратковременное ускорение. Стоит запустить его, и машина чуток прибавит в скорости. В ситуации, когда надо срочно повернуть, не дав врагу прикончить вас, или выйти на лучшую позицию для атаки пролетающего неподалеку неприятеля, форсаж незаменим. Одна беда: запускать его слишком часто нельзя, после каждого использования надо восстанавливаться. И это еще один довод в пользу того, чтобы использовать клавишу W лишь в самых сложных случаях. Тех, когда без нее уже никак.

2

ПРАВИЛО

ОСТАНОВИ МГНОВЕНЬЕ

Если пользуетесь клавиатурой, не забудьте, что кроме клавиши W есть еще A, D и S (все – в базовой раскладке, хотя вы их можете поменять). Первые две полезны, если нужно немножко повернуть в сторону, оставаясь в двух плоскостях. Это очень помогает подправить чуть-чуть сбившийся прицел в режиме бомбометания. Штурмовикам крайне важно попадать в цель, поэтому им без A и D никак не обойтись. Наконец, S, которая не раз спасет вас в сложные моменты. Чем? Да тем, что останавливает двигатель, соответственно, замедляя скорость самолета. И автоматически уменьшит радиус разворота, позволив быстрее зайти за спину сопернику, пытающемуся избежать справедливого возмездия. А еще так можно пропустить мимо себя увлекшегося преследователя, несущегося сзади в нескольких десятках метров и уже поджегшего вашу машину. Есть, конечно, опасность, что враг не рассчитает и врежется в вас на полном ходу. Что ж, был враг, станет фраг. Прибыль-то от авиакатастрофы все равно положена.

3

ПРАВИЛО

НЕ ЛЕЗЬ НА РОЖОН

И вот начинается бой, что обычно делает большинство? Правильно: бодренько так несется к центру карты на максимальной скорости, иногда даже на форсаже. Зачем? Чтобы быстрее добраться туда, где можно понажимать на гашетку, гоняясь за неприятельскими самолетами. Это, конечно, замечательно – поучаствовать в «бодром рубиллове» и популять в красные точки. Но давайте разберемся: а надо ли лезть на рожон? Ну, вырветесь вы вперед всех, домчитесь на полном газу до «линии фронта», а дальше то что? С криками: «Мама, их там пятеро!!!» – понесетесь обратно? Не успеете. Самолет – не танк, у него заднего хода не предусмотрено. Так и погибнете бесславно, получив десяток-другой свинцовых подарочков от противников, обрадованных возможностью записать на свой счет еще один «халявный фраг». «Что же делать?» – спросите вы. Ну, если нечем заняться (и вы не на штурмовике) – набирайте высоту.

4

ПРАВИЛО

ЛЕТАЙ ПОВЫШЕ, ЛЕТАЙ ПОНИЖЕ

В начале боя многие поднимаются повыше, но зачем? Все просто – с высоты проще и заходить на цель, и контролировать ход схватки. Не зря ж лучший ас Второй мировой Эрик Хартманн не гнушался этим приемом, прекрасно понимая даваемое им преимущество. Поднимитесь на километр, и станет видно, как под вами разворачивается сражение. А заодно поймете, кого лучше атаковать именно сейчас. Заходить в хвост, находясь над оппонентом, тоже проще. Только не увлекайтесь – у всех самолетов есть предел, выше которого машина сваливается. Не в штыпор, но все равно на пару секунд управление своей железной птицей потеряете. Изучите, до какой высоты реально взлететь, и заставьте себя не реагировать на желание подниматься дальше. Что интересно, иногда лучше заходить на врага, наоборот, снизу. Как на многие штурмовики, у которых бортстрелок «Михалыч» прикрывает лишь верхнюю полусферу. Попробуйте полетать на всяких там ЛБШ и Ил-2 сами, чтобы знать, где они уязвимы, а где – почти неприступны.



С КАЖДЫМ ДНЕМ В ЗАКРЫТОЙ БЕТЕ WORLD OF WARPLANES ЛЮДЕЙ СТАНОВИТСЯ ВСЕ БОЛЬШЕ И БОЛЬШЕ. И В ЧАТЕ ЧАСТО СЛЫШНЫ КРИКИ О ПОМОЩИ: «ПАРНИ, А ЧТО ТУТ ДЕЛАТЬ?». А ДЕЛАТЬ МОЖНО МНОГОЕ. ПРОСТО ЛЕТАТЬ. ЛЕТАТЬ И РАССМАТРИВАТЬ МЕСТНЫЕ КРАСОТЫ. ЛЕТАТЬ И СТРЕЛЯТЬ ПО ПОДСВЕЧЕННЫМ КРАСНЫМИ ОГОНЬКАМИ САМОЛЕТАМ. ЛЕТАТЬ И ПОБЕЖДАТЬ, НАКОНЕЦ. НО ЧТОБЫ ПОБЕЖДАТЬ, МАЛО НАДЕЯТЬСЯ НА СОРАТНИКОВ, ДЕЛАЮЩИХ ВСЕ ЗА ВАС. НАДО ЕЩЕ И САМОМУ ПРИНОСИТЬ ПОЛЬЗУ КОМАНДЕ. КАК? ОЧЕНЬ ПРОСТО – ДЛЯ НАЧАЛА ХОТЯ БЫ СЛЕДОВАТЬ ПРОСТЕЙШИМ СОВЕТАМ.



СМОТРИ ЗА СВОИМИ

В «Мире танков» столкновение Т-34 и PzKpfw IV приводит лишь к снятию части очков жизни с каждого. В World of Warplanes контакт двух самолетов почти всегда фатален. С отломанным крылом или хвостовой частью много не налетаешь, вот и отправляется парочка неудачников, «поцеловавшихся» на встречных курсах, к земле. Вдвойне обидно, когда оба – в вашей команде. Думаєте, я шучу? Ничуть не бывало, в моей практике тестирования был даже случай, когда из 15 самолетов на нашей стороне целых три пары соратников ухитрились убить друг о друга. Первые двое – на старте схватки, остальной квартет – в процессе погони за врагами. Отсюда мораль: следите за своим положением в пространстве и за местонахождением союзников. И не бросайтесь за «халявным фрагом», если за недобитком гоняются сразу пять-шесть товарищей. Супостата подстрелят и без вас, а вот если вы с кем-нибудь из азартно поливающих его компаньонов столкнетесь, команда получит -2 очка. То есть на два шага отдалится от победы. Оно вам надо?

БУДЬ ОСТОРОЖНЕЙ

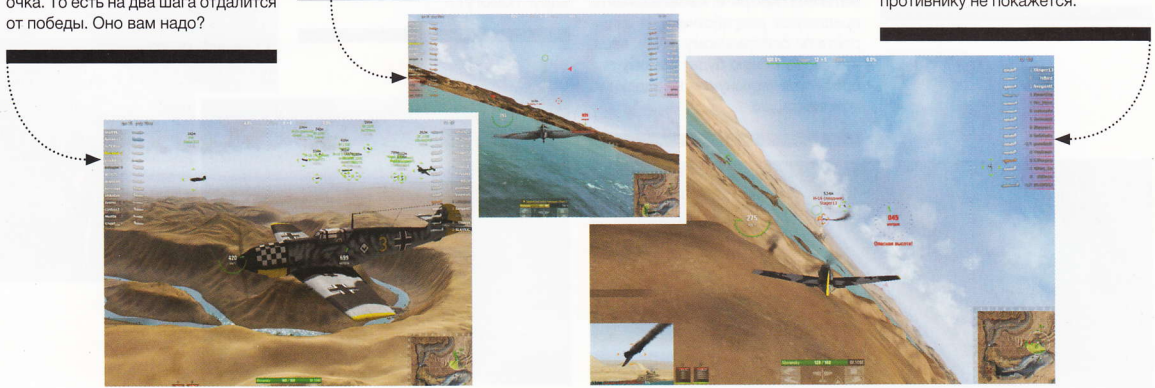
Самолет – штука хрупкая, оставьте его и на десять секунд – невозможительная роскошь. Вода и земля в World of Warplanes – не меньшая опасность для аэроплана, чем вражеский огонь. А иногда и большая, особенно когда вы в азарте гоняетесь за неприятельским истребителем, решившим уйти от смерти по каньону. Любая скала, некстати расположенная на пути, станет надгробием нерадивому пилоту. Поэтому летать на малых высотах на пересеченной местности (между деревьями, зданиями, скалами) лучше максимально осторожно. Секундная потеря концентрации ведет к возвращению в ангар, потому не отвлекайтесь на посторонние раздражители. Впрочем, этот приемчик можно применить и в обратном направлении, убегая от преследователей. Высший шик – заманить пару-тройку врагов, зашедших вам в хвост, в точку, где летать крайне сложно. А потом, маневрируя, заставить их закончить с собой, врезавшись в портовый кран или в некстати подвернувшийся дом.

НЕ ЖГИ ПАТРОНЫ

Здорово было бы непрерывно стрелять из пушек и пулеметов, заставляя ударающего от вас врага лихорадочно метаться в поисках выхода из ситуации. Но есть два нюанса. Во-первых, если между вами и неприятелем вклинивается соратник по команде, огонь лучше на время остановить. За попадания по своим клиент игры выписывает штраф в очках опыта и кредитах (изредка даже превышающий доход за бой). А, во-вторых, никакое оружие не выдерживает постоянного нажатия на левую клавишу мыши (или гашетку джойстика). Пушки и пулеметы перегреваются, и лучше стрелять намеренно, чем палить в белый свет. Стрелять тогда, когда расстояние до противника минимально, и есть уверенность, что очередь не пропадет втуне. Увы, конкретных советов насчет дальности открытия огня дать не рискуем – это самое расстояние у каждого самолета свое. Летайте и экспериментируйте – и знание обязательно придет с опытом.

БЕЙ С УПРЕЖДЕНИЕМ

Разработчики любезно подсвечивают нам кружочком точку, которую надо всаживать очереди, чтобы попасть в неприятельский самолет. Точка эта редко совпадает с силуэтом вражеской машины, что и понятно – та ведь все время в движении, в отличие от танков в World of Tanks, частенько замирающих на секунду, чтобы пулнуть наверняка. А значит, придется приучиться наводить прицел не на корпус преследуемой техники, а туда, куда она упадет в мгновение столкновения с пулями/снарядами/ракетами. Особенно это важно в последнем случае – управляемые ракеты в World of Warplanes пока не завезли (и вряд ли завезут), а неуправляемые отличаются невысокой точностью. Не зря в чате часто видишь вопросы в стиле: «Кто-нибудь уже сбивал ракетами?». Поверьте, это реально, хоть и сложно. Подсказки создателей не спасут, придется самому определять, с каким упреждением отправлять НУРСы в их короткую, но наполненную впечатлениями жизнь. Зато уж если попадете, мало противнику не покажется.





9

ПРАВИЛО

НЕ БОЙСЯ ТАРАНА

Тарана бояться – в небо не ходить. «Последний довод летчиков» в World of Warplanes невероятно действенен. Понятно почему – об этом мы уже говорили в совете четвертом. Но там речь шла о случайных столкновениях, теперь скажем и о специальных. Когда оправдан таран? Так как растратить все патроны нереально, остается два других случая. Первый: когда вы уровнем ниже противника и не уверены в том, что сможете с ним справиться. Лучший выход – забрать его на тот свет с собой, не дав расстрелять себя и принеся хоть такую пользу команде. Второй: когда осталось процентов десять «здоровья», враги все ближе, и шансы выжить стремятся к нулю. Останется пулячок – рассчитать траекторию так, чтобы она пересекла путь движения потенциальной жертвы. Сумеете – и на ваш счет запишут сбитого (на его, впрочем, тоже), и можно будет со спокойной душой отправляться в ангар. Зная, что ремонт пока недорог, и таран себя обязательно окупит.

10

ПРАВИЛО

СЕМЬ РАЗ ОТМЕРЬ, ОДИН – ВЫБЕРИ

У каждого самолета есть базовые ТТХ, а также набор модулей, составляющих ту или иную конфигурацию. Казалось бы, чего проще – выбираем последнюю в списке и наслаждаемся процессом. Ан нет. Вот, И-16 (поздний), например. Почему-то «тип 28» смотрится гораздо предпочтительнее, чем «тип 29». За счет шести неуправляемых ракет, которые можно всадить как в наземную цель, так и в воздушную. Да, вы уже знаете, что попасть ракетами в движущуюся технику крайне сложно, умение придет к вам не в первом бою и, возможно, даже не в двадцать первом. Но зато как приятно сбить зарвавшегося «мессера» с одного попадания! Другой пример: штурмовик ТШ-1. Последние комплектации у него не содержат бомб. Приходится уповать лишь на пулеметы, а их одних для уничтожения наземных целей как-то мало. Особенно если сзади за вами гонится парочка истребителей, вознамерившихся порвать штурмовик на британский флаг. В общем, внимательно смотрите, какие варианты предлагают разработчики. И выбирайте по собственному вкусу, веря, что скоро можно будет самому выбрать произвольную, а не заданную комплектацию.

11

ПРАВИЛО

ВИДЬ СТРЕЛОЧКИ

В бою по экрану туда-сюда ползают стрелочки двух цветов, что станут вашими верными помощниками на долгие месяцы. Они бывают красными и оранжевыми. Точнее, оранжевой, она всегда в гордом одиночестве указывает на последнюю атакованную цель. Тогда как красные показывают расположение в пространстве прочих вражеских самолетов. Обратите внимание, это – как раз тот случай, когда размер имеет значение. Чем больше стрелочка, тем ближе к вам машина противника, то есть выше и уровень опасности. Когда экран заполняется большими красными треугольниками, становится как-то не по себе. В голову поневоле закрадывается мысль, что всем им нужно одно – ваш любимый Ил-2, стремительно летящий в ласковые объятия землемушки. Чтобы не допустить такого безобразия, смотрите еще на мини-карту, где показано, куда устремились враги. И в опасных ситуациях на максимальной скорости отходите в сторону своих. А вдруг помогут?

12

ПРАВИЛО

ЗАНИМАЙСЯ СВОИМ ДЕЛОМ

XX век стал столетием узкой специализации, что коснулось и авиации. Уже в Первую мировую самолеты поделили на истребители и бомбардировщики, во Вторую же массово использовались другие подвиды летательных аппаратов. В World of Warplanes это тоже отражено. Но не все понимают, что перед каждым типом машин стоят конкретные задачи (несмотря на напоминания прямо перед боем). Истребители (особенно легкие) должны гоняться за вражескими самолетами, не давая им ни мгновения передышки. Аг 68, вознамерившийся расстрелять дом из пулеметов, выглядит как минимум смешно. Ничуть не меньше, чем штурмовик ТШ-3, вообразивший себя асом. Лучше сразу определиться, кем вы хотите быть и как предпочитаете играть. Тогда и виктории (с сопутствующими опытом и кредитами) придут, и товарищи по команде будут восхищенно писать в чате: «Ну, братан, ты даешь!».





13

ПРАВИЛО



14

ПРАВИЛО



15

ПРАВИЛО



16

ПРАВИЛО

СМЕНИ УПРАВЛЕНИЕ

Первое, что должен сделать пилот, решивший использовать клавиатуру (или клавиатуру + мышь) – сменить раскладку кнопок. Разбросаны они настолько неудобно, что хочется сказать парочку не самых цензурных слов в адрес разработчиков. Не верите? Попробуйте, не меняя расположения клавиш, полетать на штурмовиках боев двадцать. Быстро почувствуете все проблемы такой расстановки. Когда управленческие движения идут стандартными WASD, бомбовый прицел включается по нажатию Y, а смертоносный груз сбрасывается при помощи V, добиться успеха в деле разрушения бронепоездов и радаров почти невозможно. Зато если придвинуть ключевые кнопки поближе к тем самым WASD, у штурмовика появится шанс. И это касается не только данного типа самолетов, но и тех истребителей, что оснащены ракетами, например. Запускать НУРС гораздо удобнее клавишей E или Q, чем стандартной R.

СТАНЬ ПОЛЕГЧЕ

Думаете, вес самолета в игре для галочки? Как бы не так, он влияет в первую очередь на скорость. Штурмовик, избавившийся от смертоносного груза, чуть-чуть ускоряется. Может, это и незаметно невооруженным глазом, но прирост скорости есть. Да, в случаях, когда вас преследует трое-четверо, экстренный сброс бомб не спасет – тихоходу сложно уйти от ЛаГТ-3, даже не используя форсаж. Не говоря уже о реактивных истребителях с их бешеными темпами жизни. Но иногда даже маленькая прибавка к циферкам спасает от гибели. Например, если вы летите над вражеской базой, до отказа забитой зенитками. Уменьшение веса позволяет чуть-чуть ускориться, уберечь от пролетевшей мимо очереди. Хотя еще важнее этот метод для тех самолетов палубной авиации, что оснащены бомбами. «Михалыча» у них в наличии нет, прочность корпуса невысокая, вывод ясен: лучше быстренько атаковать наземную цель, а потом, став полегче, ввязаться в бой на виражах. И будет вам счастье.

НЕ СМОТРИ НА СОЛНЦЕ

Непреложный факт: если долго смотреть на солнце, а потом отвести взгляд, зрение вернется не сразу. В World of Warplanes солнце и вовсе опасно. В его слепящих лучах врага видно плохо (в основном, благодаря подсвечивающей рамке), а так как самолет – существо маленькое и хрупкое, умереть можно с одной очереди. Впрочем, еще опаснее дым. Во-первых, на картах попадаются места, где что-то горит, и стоит залететь в облако густого дыма, как вы на какое-то время перестанете видеть, что творится впереди. Так недолго и столкнуться со своим или со стрелой портового крана, например. А, во-вторых, даже дым собственного подбитого самолета мешает обзору в некоторых ракурсах. Приходится менять приближение, чтобы разглядеть, что творится под или над вами. И это только начало – в ближайшем будущем придется следить еще и за облаками, в которых будут скрываться хитроумные пилоты, устроившие засаду. А там и до введения отвратительных погодных условий с соответствующими последствиями недалеко.

ИГРАЙ В СВОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ

На какой бы машине вы ни летали в World of Warplanes, помните об одной простой вещи. Это – всего лишь игра. Мы пришли в нее, чтобы расслабиться после трудной недели, отдохнуть, получить толику адреналина и удовольствия. Не надо орать товарищам в чате, что они нубы, если пути их пересекутся в первые секунды с фатальным исходом. В конце концов, та же участь может постигнуть и вас. Не надо переживать, если сбили – сегодня вас, а завтра – вы. И не бойтесь поражений – за ними обязательно придут победы. От винта! [СИ](#)





Миллион, миллион,

PERSHA STUDIO О СЕБЕ И WORLD OF WARPLANES

ДЛЯ МНОГИХ АНОНС WORLD OF WARPLANES НЕ СТАЛ НЕОЖИДАННОСТЬЮ. ПОЧЕМУ? ДА ПОТОМУ, ЧТО ИЗ НАМЕКОВ СОТРУДНИКОВ WARGAMING.NET, РАЗБРОСАННЫХ ТУТ И ТАМ ПО «ТАНКОВОМУ» ФОРУМУ, МОЖНО БЫЛО ДОГАДАТЬСЯ: У ПРОЕКТА WORLD OF TANKS СКОРО ПОЯВИТСЯ МЛАДШИЙ БРАТИК. СЮРПРИЗОМ СТАЛО ДРУГОЕ – ТО, ЧТО ЗА РАЗРАБОТКУ ВЗЯЛАСЬ НЕ ГОЛОВНАЯ МИНСКАЯ СТУДИЯ. ОНА ОТДАЛА ЗНАЧИТЕЛЬНУЮ ЧАСТЬ РАБОТЫ СВОИМ КОЛЛЕГАМ ИЗ УКРАИНЫ, ИЗ КОМАНДЫ С ГОВОРЯЩИМ НАЗВАНИЕМ PERSHA STUDIO (ВХОДЯЩЕЙ В ГРУППУ КОМПАНИЙ WARGAMING.NET). ЕСТЕСТВЕННО, ГОТОВА СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК, МЫ НЕ МОГЛИ УПУСТИТЬ СЛУЧАЙ ПОВЕСЕДОВАТЬ С ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ ОБОИХ КОЛЛЕКТИВОВ ОБ ИХ СОТРУДНИЧЕСТВЕ. И, КОНЕЧНО ЖЕ, ВДОВОЛЬ О ГРЯДУЩЕМ ОНЛАЙН-ЭКШЕНЕ WORLD OF WARPLANES. ВТОРОМ, НО НЕ ПОСЛЕДНЕМ В НАРОЖДАЮЩЕМСЯ СЕМЕЙСТВЕ «WORLD OF».

? Здравствуйте! Представьтесь, пожалуйста.

! **Александр Зезюлин:** Здравствуйте! Александр Зезюлин, менеджер проекта World of Warplanes, компания Wargaming.

Влад Белозеров: Меня зовут Влад Белозеров, я руководитель отдела 3D-графики в Persha Studio.

? Расскажите, как вообще организовалась ваша команда? Чем сотрудники вашей студии занимались до World of Warplanes?

ВБ: У Persha Studio десятилетний опыт разработки компьютерных игр. В прошлом мы сотрудничали со многими крупными компаниями, такими как Electronic Arts, Sony, Activision, Codemasters, Midway и т.д. Работали как аутсорсеры, делали свои проекты.

? У вас большой коллектив? Расскажите о его жизни в моменты, свободные от создания World of Warplanes.

ВБ: На сегодняшний день команда Persha Studio насчитывает свыше двухсот человек и постоянно растет. В компании работают специалисты, имеющие многолетний опыт в различных областях геймдева: программисты, гейм-дизайнеры, художники, специалисты по звуку, менеджеры и офисный персонал. За долгие годы коллектив компании стал большой и дружной семьей. Многие сотрудники не только работают, но и отдыхают вместе. Летом ездим на шашлыки, зимой – большой компанией катаемся на лыжах.

? Скажите, а в личное время ваши сотрудники собираются летать на самолетах в World of Warplanes? Или вам и на работе этого вполне хватает.

ВБ: Подавляющее большинство сотрудников заядлые геймеры, многие – фанаты авиасимуляторов с многолетним стажем, так что в World of Warplanes летают почти все.

? С чего началось сотрудничество Persha Studio и Wargaming.net? Почему именно вам поручили делать онлайн-войны про самолеты?

ВБ: Persha Studio была включена в цикл производства контента для проекта World of Tanks. Wargaming заказывал у нас 3D-модели танков и игровые ассеты. Решение делать проект World of Warplanes вместе сняло как минимум один технологический риск: у Wargaming уже сложилось представление о том, как мы привыкли работать, а мы ознакомились со структурой их производственного цикла. Кроме того, у Persha Studio был солидный опыт работы в индустрии и большой штат профессионалов.

АЗ: Мы знали: эти ребята сделают красиво, качественно и в оговоренные сроки.

? Интерес к проекту сразу оказался повышенным? Много пришло заявок на альфа-тестирование?

ВБ: World of Tanks установил новый стандарт качества не только для компании, но и в масштабах всей MMO-индустрии. Мы столкнулись с высокими ожиданиями еще на самых ранних этапах разработки, и тень успеха World of Tanks преследует нас до сих пор. Это своего рода вызов для всей команды: сделать игру уровня World of Tanks, а лучше – нечто еще более интересное.

АЗ: В сумме на Альфу и Закрытую Бету мы получили более одного миллиона заявок. При этом все, кто подал заявку на ЗБТ, попадут в игру до старта открытого теста.

? А многие нарушали соглашение о неразглашении? И какие им ждали санкции?

ВБ: Нарушений NDA было немного. Альфа-тестеры и тестеры Закрытой Беты – это, по большей части, дисциплинированные и адекватные люди, желающие помочь проекту.

АЗ: Да, были случаи «сливов» видео на YouTube, стриминги, обзоры геймплея. Обычное наказание для нарушителя – блокировка аккаунта. А поскольку аккаунт у нас единый с WoT – это могло быть очень болезненным событием для активного игрока.

? Были какие-то заметные отличия альфа-версии от беты?

ВБ: Проект постоянно эволюционирует. До сих пор в сети можно найти старые скриншоты альфа-версии, и они принципиально хуже текущей картинкой. За период, прошедший с глобального альфа-тестирования, в игре появилось множество новых фиш, улучшений игровой механики.

АЗ: Добавлю, что регулярно выходят контентные обновления, добавляющие новые карты и самолеты. Кроме того, идет постоянная работа по улучшению качества рендера, игровой физики, управления и т.д. и т.п.





? Как вообще уровень историзма игры? Насколько тактико-технические характеристики машин будут соответствовать реальным?

А3: Разные аспекты игры историчны по-разному. Возьмем, к примеру, внешний вид самолетов. Каждый самолет проходит через мелкое «сито» приемки продюсеров, исторических консультантов. К каждому мы неоднократно придираемся, чтобы он был похож на то, что можно увидеть в хрониках, на чертежах из архивов. Но при этом, игровые условности вполне могут потребовать от нас засунуть в конкретную конфигурацию самолета мотор, который на этом самолете не стоял (а использовался только, скажем, на более

? Истати, а настоящие пилоты принимали участие в разработке?

А3: Да, в первую очередь как консультанты и тестеры. Мы активно работаем с западным комьюнити, в среде которого много пилотов, сотрудничаем с музеями по всему миру, стараемся выслушать критику как специалистов, изучающих архивы, так и летающих прямо сейчас военных и гражданских пилотов.

МИЛЛИОН ЛЕТЧИКОВ

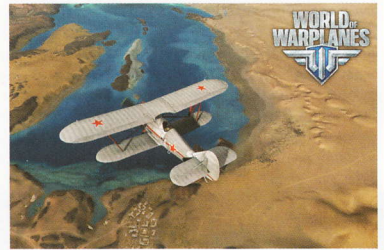
? Почему решили не ограничиваться временами Второй мировой войны, а добавили еще и реактивную авиацию? Ведь она явно получит преимущество в сравнении с винтовыми самолетами.

А3: Реактивная авиация появилась как раз к концу Второй мировой. Нам кажется интересным проиллюстрировать в игре весь период развития авиастроения от 30-х и вплоть до 50-х годов прошлого века. Двигаясь вверх по дереву развития, игроки увидят, как неуклюжие хрупкие бипланы превратились в железных огненных «авиамонстров», похожих на те, что мы видим в небе сегодня. Что до преимуществ, во-первых, лучшие машины конца 40-х гг. XX столетия были очень даже боеспособны; во-вторых, реактивные самолеты будут сражаться в небесах с себе подобными, подходящими по уровню.

В5: Конечно, авиация высших уровней будет иметь несколько лучшие характеристики, однако пропасти между поздними винтовыми и ранними реактивными самолетами не будет. Выигрывая в скорости, реактивные самолеты обладают меньшей маневренностью. Так что исход боя будет во многом зависеть не от машины, а от умений игрока.

старшей модели). В этом случае художники работают над тем, чтобы нестандартная деталь идеально вписывалась в общий дизайн самолета. Как если бы ее ставили инженеры на реальном заводе, а не художники в редакторе. Такие условности могут быть везде, но мы не можем позволить им сломать общую атмосферу, ощущение реалистичности происходящего.

Что касается тактико-технических характеристик, это отдельный вопрос, связанный с балансом игры, игровыми классами, ролями самолетов в проекте. Здесь условностей все-таки больше. Мы стремимся к тому, чтобы в боях сталкивались самолеты, которые были историческими противниками. Но при этом не хотим заставлять игрока мучиться на открыто плохих моделях. А в истории, как вы понимаете, были разные периоды. Когда-то превосходство оказывалось на стороне техники одной страны, когда-то – совсем другой. Это для нас непростительная роскошь. Поэтому, да, тактико-технические характеристики будут отличаться от исторических. Но у каждой машины или пушки будет своя четкая роль в игре, приблизительно соответствующая ее месту в реальной военной истории.



? Сколько всего наций и на них нас ждет в финальной версии World of Warplanes? А в последующих?

В5: В World of Warplanes уже представлена авиация США (в том числе и палубные истребители), машины Luftwaffe и самолеты Красной армии. Вместе со стартом открытого бета-тестирования в игре появятся самолеты Имперского флота Японии. К релизу же каждая нация получит по две ветви из числа истребителей, тяжелых истребителей, палубных самолетов и штурмовиков. После выхода проекта мы планируем дополнять национальные деревья новыми ветвями и вводить новые нации.



« В левом нижнем углу на стене – рендер японского самолета, которого еще нет на сайте. Во всяком случае, не было, пока мы готовили к печати это интервью.

? Какие необычные с точки зрения дизайна модели самолетов мы увидим в World of Warplanes при запуске?

А3: Мы уже много раз говорили про футуристический F5U из ветки американских палубных самолетов. Эта «тарелочка» не успела отметиться в реальных сражениях и была вытеснена более шустрой реактивной авиацией, но у нас в игре она себя еще покажет! Также много любопытных машин будет на последних уровнях прокачки немецкой и японской ветки, где нам приходится – по понятным причинам – опираться на прототипы. Виртуальным пилотам встретятся и стелсоподобный скоростной Me 262 HG III, и J7W3, как будто прилетевший из Японского аниме. У Советов тоже найдется чем ответить на этот футуризм. «Летающий утюг» Ил-20 и натуральный шаттл Ил-40 «отутюжат» любую базу настоящим ракетно-пушечным шквалом!

? Расскажите подробнее о палубной авиации. Нам кажется, что пока она не заслуживает звания отдельного класса. Но вы же будете это исправлять?

А3: Это вам только кажется. Уже сейчас у палубников больше HP (хитпоинтов) и тяжелее вооружение, чем у их соперников из ветки легких истребителей. Мы и дальше продолжим делать из палубных самолетов что-то вроде универсального смешанного класса. Подвесил бомбы на старте, отработал по наземной цели – и добро пожаловать на роль «танка» в «собачью свалку»!

? Не секрет, что бои в World of Warplanes обычно протекают гораздо быстрее, чем в «Мире танков». Так было задумано или это получилось специально? Не планируете увеличивать размер карт?

ВБ: Уже сейчас карты имеют разные размеры для разных классов техники. Карта, на которой бипланам пришлось бы сближаться минут пять-семь, слишком тесна для реактивных машин последнего 10-го уровня. Средний размер карты – примерно 13 на 13 км. Этого вполне хватает для машин средних уровней и для маневров, и для боя, и для скрытного прохода. Специально уменьшать длительность боев не планировалось, однако World of Warplanes более динамичная игра, чем World of Tanks: в воздухе совсем другие скорости, события разворачиваются намного быстрее. Битвы в закрытом бета-тесте, как правило, длятся не более пяти-семи минут.

А3: Различия в ведении боя в World of Warplanes и в World of Tanks основаны на особенностях реальных танковых и воздушных сражений. Сравните относительно неторопливый танковый бой: машины с достоинством месят грязь, ищут укрытия, стараются прицеливаться тщательнее. В небе вы действуете решительно и без пауз: постоять в кустах или за скалой самолет не может. Не получится и несколько секунд «выцеливать» уязвимую точку на вражеском самолете – нужно реагировать быстро, учитывая при этом запас высоты и скорости. Кроме того, для успешного боя в World of Tanks достаточно удерживать в голове несложную 2D-карту, а в World of Warplanes этого уже мало – игроки контролируют 3D-пространство, что гораздо сложнее.



? Будет ли что-то меняться в точности вортстрелков и штурмовиков? И если да, то почему?

А3: Будет, исходя из запросов баланса и по мере появления в игре новых фишек. Сейчас вортстрелки и наземные орудия реализованы только в первой версии. Они будут координировать огонь, реагировать на маневры машин в воздухе, смогут менять тактику применения оружия в зависимости от цели. И конечно, на точность стрелка будут влиять угол атаки противника, его уклонения и резкие маневры защищающегося самолета.

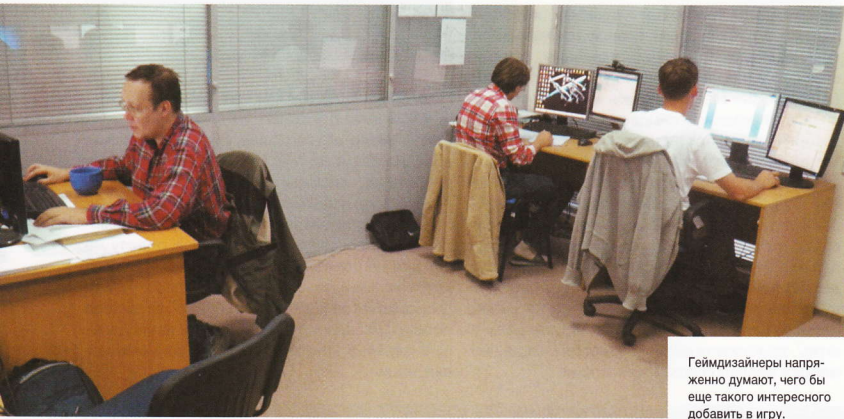
? Скажите, вас не пугает, что большинство виртуальных пилотов пока предпочитают летать на легких истребителях? Во всяком случае, участие в закрытом бета-тесте убедило меня именно в этом.

А3: Напротив, согласно статистике, штурмовики и тяжелые истребители выбирают достаточно часто. Все дело в интересующей игрока роли в бою. Для штурмовки, к примеру, подходят не только штурмовики. И тяжелый истребитель, и палубник, и даже некоторые легкие машины могут успешно работать по наземным целям. При этом им придется чем-то пожертвовать, чаще всего маневренностью, а значит, хуже проявлять себя в воздушных боях.

ВБ: Мы сейчас активно тестируем игровой баланс с целью выявить места, где можно что-либо улучшить. Наша задача – дать возможность геймерам выбрать такой вид техники, который придется по вкусу лично им и их стилю игры.

? Пикирующие бомбардировщики в World of Warplanes – чем они будут отличаться от штурмовиков? А как насчет торпедоносцев, их планируете ввести в будущем?

А3: Торпедоносцы под очень большим вопросом. Что им делать в пустыне, или над горами? Пикирующие бомбардировщики еще даже не заявлены в игре, давайте не будем забегать так далеко вперед.



Геймдизайнеры напряженно думают, чего бы еще такого интересного добавить в игру.





МИЛЛИОН, МИЛЛИОН, МИЛЛИОН ЛЕТЧИКОВ



? Появятся ли у СССР линейка самолетов, поставившихся по ленд-лизу? Если да, то приведите примеры.

А3: Из уже показанных в игре самолетов можно назвать Аэрокобру (Bell P-39 Airacobra), которая присутствовала на этапе альфа-тестирования в двух конфигурациях: американской и ленд-лизовской. В целом же – ожидайте анонса, мы не спешим рассказывать о премиумных или акционных машинах. Всему свое время!

? Почему вы решили вводить в World of Warplanes только неуправляемые ракеты, оставив управляемые «за кадром»?

А3: Даже неуправляемые ракеты – страшное оружие в умелых руках. Я регулярно привожу из вылета на Me 410 в топовой комплектации один-два флага, сделанных при помощи 210-миллиметровых ракет. Да и наземным целям от ракетного удара становится нехорошо. А если сделать ракеты управляемыми или самонаводящимися? Это станет читерским оружием победы, слабо зависящим от умения игрока.

? Появятся ли в ближайшее время в игре другие боевые режимы, помимо стандартного? В особенности нас интересует PvE, которого в World of Tanks просто нет.

В5: Сейчас активно идет работа над PvE-режимом, большего мы сказать пока, к сожалению, не можем.

? А в чем будут отличия ночных боев от обычных?

Если танковые нас ожидают в ближайшем будущем, конечно.

А3: Без комментариев. Ночные бои еще не были показаны на тесте или анонсированы как разрабатываемый режим.

? Добавлять варианты тренировочных режимов думаете? А то как-то скучно осваивать новую технику, видя напротив лишь ботов на машинах первого уровня.

А3: То, что вы видите в закрытом бета-тесте в качестве тренировочного режима, – просто возможность быстро освоить новый самолет. Основные тренировочные режимы будут реализованы в рамках обучения игрока, летной школы. Целая серия уроков будет включать в себя учебные бои, где вы сможете повоювать в разных сценариях и отследить свой прогресс в умении проходить каждый из них. Разнообразие ботов в тренировочной комнате также запланировано, но мы не собираемся делать их интересными или слишком умными. За умным противником приходите в настоящие бои.

? «Жир боевых самолетов» явно сложнее танкового, малейшая ошибка в управлении приводит к столкновению с землей. Не боитесь оттока новичков в World of Tanks, в которой можно оставить машину на десять секунд и пойти заварить чайку?

В5: Эта игра действительно другая, но так и должно быть – это новые впечатления, новое управление, новые навыки. Воздушные бои

имеют свою специфику, но от этого они только более захватывающие, не правда ли?

А3: Практика показывает, что порог вхождения может оказаться относительно высоким. И мы работаем над тем, чтобы обеспечить комфортные условия для новичков. В первую очередь, будет реализован режим обучения, о котором уже сказано выше. Проходить учебные задания необязательно, но за успешное завершение каждого урока игрок будет премироваться. Кроме того, мы работаем над миссиями, которые, не будучи частью tutorial, готовят игрока к встрече с другими геймерами в PvP-боях. Эти миссии, по нашему замыслу, должны проходить в формате PvE, возможно, с участием игроков-союзников.

? Раз уж речь зашла о «Мире танков» – как World of Warplanes будет связан с ним?

А3: Сразу скажу, что единого поля боя для World of Warplanes, World of Tanks и World of Warships не будет. Причин несколько. Например, размеры карт – танкам просторно, самолетам – тесно. Или, например, баланс – представьте себе поединки любого танка с линкором. Так что сражения в каждом проекте будут независимыми от других. Если же говорить об интеграции проектов – игроки смогут пользоваться преимуществами общего аккаунта, распоряжаясь единым общим кошелем игрового золота и пулом свободного опыта. На уровне «Глобальной войны» – клановых сражений за контроль над территориями – кланы из разных проектов смогут оказывать услуги друг другу. Например, танковый клан сможет приобрести у самолетного авиаудар.

? В игровой модели планируются повреждения, которые можно будет починить на ходу? Как гусеницы в World of Tanks, например.

А3: Вряд ли. Мы рассматриваем вариант вынужденной посадки в течение боя, но и это может повредить атмосфере проекта. Если введем его, то некоторые типы повреждений, такие как, например, пожар, со временем исчезнут сами. Но самолет уже не будет таким, как до повреждения.

? Тараном можно сбить самолет на два-три уровня выше – так все и останется в будущем? Или же механизм действия «последнего довода пилотов» станет другим?

А3: Таран станет интересней. Уже сейчас возможен «ювелирный» таран, при котором атакующий самолет остается в живых, а противник разваливается на куски. Мы будем развивать эту часть игры, чтобы таран стал оружием не камикадзе, но умелых героев.



«Тестеры за работой. Ловят и ловят баги».

свечающихся костях самолетной внутренней структуры.

ВБ: Когда мы только тестировали тараны, была возможность подхватить и возить на себе подбитый вражеский самолет. К концу боя в воздухе летали уже не бипланы, а черте-сколькo-планы с торчащими во все стороны крыльями.

? Какие преимущества получат в World of Warplanes те, кто станут вкладывать реальные деньги?

ВБ: Как и в World of Tanks, деньги не дадут преимущества в бою. Но покупая премиум-аккаунт, игроки получат несколько большую скорость развития.

АЗ: У нас принципиальная, жесткая позиция по поводу использования реальных денег в игре. Геймер, который платит деньги, получает ускоренную и более комфортную прокачку, но купить победу он не может. Это касается и расходников, и наличия премиум-аккаунта, и обладателей премиумных машин. Премиумные машины не обладают неуязвимостью или перевесом в боевых характеристиках – это, как правило, редкие и необычные модели, которые не укладываются в дерево прокачки. Премиум-аккаунт дает больше игровых кредитов и очков опыта по итогам сражения, но не более того. Боевые успехи зависят, в первую очередь, от навыка пилота.

? Есть у вас уже какие-то планы по околоигровой поддержке проекта? Выпуску сувениров, проведению чемпионатов, встреч с геймерами, может быть, организации полетов на реальных самолетах для отличившихся?

ВБ: Конечно! У нас будет активная работа с сообществом игроков. Нам важно получать обратную связь и поддерживать контакт с геймерами. Чемпионатов однозначно будет много, проект вообще очень подходит для киберспорта ввиду безопасности от взломов и того, что в нем очень многое зависит от мастерства играющих.

? А сможете побить рекорд World of Tanks по числу одновременно находящихся на серверах игроков?

АЗ: На некоторых рынках – обязательно побьем. Но в целом по миру такой задачи не стоит. Мы стремимся к равномерному развитию всех продуктов в рамках игровой вселенной Wargaming. С этой целью будет введен единый для всех проектов аккаунт, единый золотой кошелек и прочие общие сервисы вокруг и внутри игры.

? Есть ли какие-то игры про авиацию, что служат вам ориентиром при создании собственного проекта?

ВБ: При создании такого крупного проекта, безусловно, изучаются другие игры про авиацию, различные решения. Однако наш продукт достаточно своеобразен и имеет свою специфику.

? Вы следите за деятельностью конкурентов? Таких как Heroes in the Sky, например, или War Thunder? И какую для себя из этого извлекаете пользу?

ВБ: Мы работаем в одной индустрии. Конечно, мы в курсе деятельности и, можно сказать, подталкиваем друг друга вперед. Максимальную пользу от этого получают игроки, в конце концов.

? Спасибо вам за интересные и содержательные ответы.

ВБ: Благодарим вас за интерес к World of Warplanes.

АЗ: До свидания! **СИ**

? Какие изменения ждут физический движок World of Warplanes? И когда они произойдут?

ВБ: Работа над этим идет постоянно. Мы стараемся найти баланс, позволяющий получить максимум удовольствия от игры.

? Будут ли погодные условия влиять на бой? И если да, то как?

АЗ: Будет видно. Пока что мы доводим до совершенства текущую статичную модель окружения, включающую в себя направление взгляда пилота, влияние на видимость облаков и солнечного света. В ближайших планах – классовые бонусы к незаметности на разных высотах и фонах (рельефа). Динамичная погода? Давайте сначала разберемся с тем, что сделано сейчас.

? А врезаться в пролетающих мимо птиц можно будет?

ВБ: Наша игра не содержит сцен насилия, в ней страдает только техника.

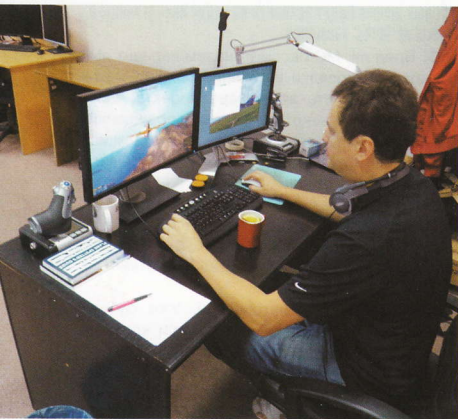
? Зенитки сбивают и своих тоже (во всяком случае, я минимум два раза наблюдал это в последней версии World of Warplanes). Вполне реалистично, не поспорю, но оставите ли вы Friendly Fire в релизе?

АЗ: Практически никогда не сбивают. Но мысль сделать повреждения от заградительного огня для «своих» есть.

? Разнообразные умения членов экипажа появятся уже и вВТ или придется ждать несколько лет? Какими они будут, если будут, конечно?

ВБ: Умения будут реализованы, они будут несколько отличаться от имеющихся в танках на данный момент.

▼ Продюсер – тоже в чем-то геймер, но сейчас Сергей Илюшин не играет, а работает.



АЗ: Безусловно, ждать несколько лет не придется. Прокатка экипажа – в самых ближайших планах разработки. Но появляться она будет не одним большим патчем, а постепенно.

? Правда ли, что среди пилотов будут и женщины? А можно будет им (и мужчинам тоже) менять имена? Как насчет смешанных (по половому составу) экипажей?

АЗ: Девушки-пилоты будоражат и наши фантазии. Но пока без комментариев.

? Четыре варианта управления – а не многовато ли для одной игры? Или, может, вы считаете, что этого мало и добавите какие-нибудь еще?

ВБ: Наша задача – дать игрокам полную свободу выбора вариантов управления, чтоб каждый выбрал для себя самый удобный. Возможно, добавятся еще некоторые специальные устройства.

? Можно ли будет нанести на свою технику особую эмблему, принадлежащую только вам? Ведь асы Второй мировой часто так и делали.

ВБ: В игре будет возможность кастомизировать внешний вид самолета, включая выбор камуфляжа, различных эмблем и т.д. Эмблем будет много, будет из чего выбирать.

? Сколько базово мест в ангаре дадут игроку?

ВБ: Этот вопрос еще не решен.

? Услышим ли мы все тот же голос из World of Tanks со знаменитыми словами «Финшеш!» и «Не пробили!»? Или кого-то другого? Какие у вас вообще планы по озвучиванию World of Warplanes?

АЗ: Планы грандиозные. Сейчас идет запись голосов для системных сообщений. Мы подобрали интересных характерных актеров, чтобы у воздушного боя была своя звуковая картина. Также пишется оригинальный саундтрек, первые две мелодии вы уже можете услышать в игре, они динамически изменяются в ходе боя и позволяют понять, что происходит с самолетом в частности и развитием схватки в целом.

? Можете вспомнить несколько забавных историй, связанных с разработкой?

АЗ: Когда мы только ввели отображение повреждений на самолетах, одному из самолетов забыли добавить в патч текстуры поврежденной поверхности. И вот, гордый пилот Ла-9, советского легкого истребителя восьмого уровня, несся в бой, сшибая с небес всех соперников. Но после первого же повреждения его самолет по частям превращался в скелетик. Текстуры исчезали, и к концу боя пилот сидел практически в воздухе, верхом на про-



World of Warships

82 ЧТО ТАКОЕ WORLD OF WARSHIPS

86 ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ

92 ИСТОРИЯ ВМФ



« В отличие от реальности, бои затягивать не планируются. Вряд ли на случайную схватку отведут больше четверти часа.

World of Warships

НАМ НУЖНЫ ТАКИЕ КОРАБЛИ

«БОГ ТРОИЦУ ЛЮБИТ» – ИЗВЕСТНОЕ ВЫРАЖЕНИЕ КАК НЕЛЬЗЯ ЛУЧШЕ ПОДХОДИТ К СЕГОДНЯШНИМ ДНЯМ WARGAMING. СДЕЛАВ НАЗЕМНЫЕ ТАНКОВЫЕ БАТАЛИИ, КОМПАНИЯ ОБРАТИЛА СВОЙ ВЗОР СНАЧАЛА В НЕБО, А ПОТОМ И НА ОКЕАНСКУЮ ГЛАДЬ. И СКОРО МЫ УВИДИМ НЕ ТОЛЬКО WORLD OF WARPLANES, НО И WORLD OF WARSHIPS, ЗАВЕРШАЮЩУЮ ЧАСТЬ ТРИЛОГИИ «WORLD OF».

У кораблей своя специфика. Огромные размеры металлических исполинов обязывают разработчиков сделать и карты им под стать: 50 на 50 километров – вот примерные размеры арен в World of Warships. По ним поначалу будут рассекать суда лишь двух стран – США и Японии. Что и неудивительно, именно этим государствам довелось больше всех сражаться на море в годы Второй мировой.

А как же Германия с ее мощным подводным флотом? Да никак. В эскадренных боях подво-

дные лодки участие принимали редко, предпочитая охотиться на конвои и одиночек. Но для подобных развлечений есть великолепный сериал Silent Hunter, World of Warships же сконцентрируется на больших сражениях. Тех, где постоянно звучит грохот выстрелов главного калибра линкоров, ходят в лихие торпедные атаки эсминцы, а авианосцы поддерживают все это великолепие своими крылатыми машинами.

Собственно, только что я перечислил почти все типы кораблей, что ждут нас в игре. Но давайте остановимся на них подробнее. Главными у нас станут линкоры (а также линейные

крейсера) – многотысячетонные машины с ужасающими стволами, идущие в центре любого боевого строя. Именно они способны одним залпом утопить эсми́нец или серьезно повредить авианосец. Именно им под силу пережить несколько таких залпов от своего коллеги с противоположной стороны. Линкоры до конца Второй мировой символизировали морскую мощь построившей их державы. И даже один такой корабль на ходу демонстрировал: имеющая его страна – серьезный противник, стоит подумать, прежде чем с ней связываться.

Следом за ними по огневой мощи и бронированию идут крейсера – тяжелые и легкие. Их задача – уничтожать легкие силы противника и самим ходить в атаки на «одноклассников». Стая крейсеров вполне может затопить и линкор, тем более что некоторым из них выдавались торпедные аппараты. А торпеды, скажу я вам, штука опасная. Два-три удачных попадания этого оружия не переживет самый крупный противник. Впрочем, гораздо лучше крейсеров с задачей их запуска справляются эсминцы – третий тип техники в World of Warships. Эти маленькие и юркие корабли способны за пару минут напакостить так, что никакому гиганту не по силам. Если доживут до этого славного момента: мрут они как мухи, но своими телами загораживают путь к старшим товарищам. Кстати, крейсера и эсминцы будут выполнять и еще одну миссию – защищать своими зенитками авианосцы от нападений самолетов противника.

Авианосцы – краса и гордость любого современного флота, но еще во Вторую мировую они сполна проявили свою мощь. Крупнейшие морские баталии 40-х годов прошлого века немислимы без участия истребителей, торпедоносцев, бомбардировщиков. И размещались все эти аэропланы не только на наземных аэ-



родромах, но и на палубах авианосцев. Вспомнить хотя бы Мидуэй: что значимого сделал в сражении хоть какой-нибудь линкор? Ничего, в общем-то. Само сражение, по большей части, и есть описание атак авиации, удачных или не очень. Вот и в World of Warships вокруг батальи «плавучих аэродромов» в значительной мере будет строиться тактика. Наподобие того, как это обстоит в World of Tanks с артиллерией.

От стратегических решений, принятых командиром авианосца, станет зависеть многое. Ведь ему разработчики позволяют определять состав авиагруппы (сколько, например, в нее включить торпедоносцев, а сколько – истребителей прикрытия), а также порядок выхода самолетов в небо. Ошибется – и прикрывать своих (и себя в

том числе) будет нечем. Верно определит время и направление удара – обеспечит победу команде. Впрочем, это не значит, что все остальные будут бить баклуши и, разинув рты, наблюдать битвы в небесах. Каждый сможет принести пользу, и даже атака одного-единственного уцелевшего эсминца на беззащитный авианосец иногда приводит к виктории. Вообще, складывается впечатление, что командная работа в World of Warships будет гораздо важнее, чем в остальных играх «World of». Но насколько это правда, увидим после старта закрытого бета-теста, до чего еще далеко.

Как же будет комплектоваться коллектив? Нет, вовсе не по принципам World of Tanks – набираем по пятнадцать участников с каждой стороны и забрасываем их в бой. Здесь на сто-

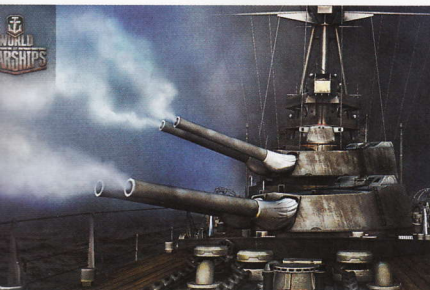
рону выдается десять слотов, при этом в один слот может поместиться один линкор/линейный крейсер/авианосец, два легких или тяжелых крейсера и квартал эсминцев. Плюс будет ограничение на количество однотипных судов в бою. Скажем, столкновения десятка авианосцев с сорока эсминцами станут немыслимы после окончательной отладки балансирующего. Команды окажутся примерно равными по силам, и исход противостояния в первую очередь будет зависеть от личного мастерства и умения продумывать свои ходы. Как оно, собственно, и было в крупнейших морских сражениях прошлого века.

В чем суть боя? Список режимов пока не раскрывается, но уже ясно, что как минимум два аналога «танковых» рано или поздно появятся. Во-первых, это стандартный бой, где у каждой противоборствующей стороны есть своя «база» (совершенно неважно, как она будет называться в игровых реалиях), и надо либо перебить всех врагов, либо захватить неприятельский штаб. Эдакий аналог team deathmatch + capture the flag, если хотите. Во-вторых, вариант, где «база» одна, и обе команды стремятся



▲ Матросов на палубах пока не видно. И не будет – от них, по разным причинам, решили отказаться.

▼ Изначально игра называлась World of Battleships, но потом ее переименовали в World of Warships. Явно с намеком на имя «Wargaming.net».



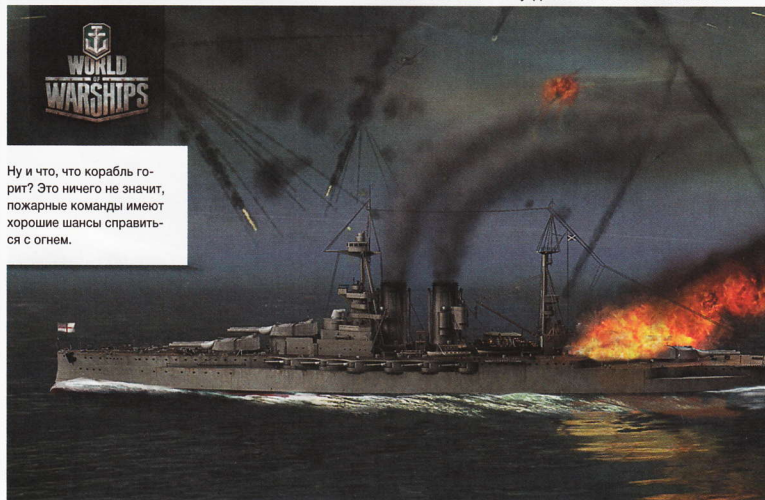
ИНОГДА КОРАБЛИ БУДУТ СТРАДАТЬ ОТ «ВАНШОТОВ» (ГИБЕЛИ ОТ ОДНОГО ПОПАДАНИЯ), НО ЧАЩЕ – ПРОСТО ПОЛУЧАТЬ ПОВРЕЖДЕНИЯ.



Красив корабль, навсегда уходящий на глубину. Даже жаль его как-то становится.

КТО ВЫ?

Кто вы, разработчики World of Warships? Питерская студия «Леста», отметившаяся такими стратегиями, как «Агрессия», «Антанта» и «Империя: Смутное время». А еще известная по «Стальным монстрам» с продолжением «Союзнки». Игре, совмещающей в себе черты глобальной стратегии, RTS и экшна. Где можно было планировать действия огромной страны в батальях на Тихом океане и параллельно управлять крейсером в отдельно взятом сражении. Последнее, видимо, и заставило минчан, создавших World of Tanks и ищущих партнеров для разработки морского аналога «Танков», обратить внимание на коллектив из Санкт-Петербурга. Отныне по праву входящего в группу компаний Wargaming.



Ну и что, что корабль горит? Это ничего не значит, пожарные команды имеют хорошие шансы справиться с огнем.

получить над ней контроль. Наконец, уже заходила речь и об аналоге до сих пор не введенных в World of Tanks «гаражных битв». Где каждый игрок будет составлять список кораблей, с которыми и отправится в сражение. При гибели первого судна придется выпускать на арену второе и т.д. и т.п.

Естественно, дело не ограничится только случайными схватками. В разработке система, аналогичная «взводам» из «Мира танков», и все желающие играть вместе с друзьями на постоянной основе это желание с легкостью реализуют. А еще нам стали известны подробности сражений на глобальной карте. Помните, Wargaming.net обещала, что все три игры свяжут через режим «Мировой войны»? Так вот, теперь ясно, как это будет выглядеть. Не стоит ждать, что танки, самолеты и корабли

встретятся на одних и тех же картах в жарких батальных. Согласитесь, поединок «Тигра» с «Ямато» выглядит как минимум смешно. Наземная бронетехника не причинит серьезного вреда своему оппоненту, а морской исполнитель не попытается попасть по этой букашке. Зато кланы смогут заключать между собой договора, помогая друг другу. Скажем, если морской клан Destroyers решит подружиться с танковым Nagibators, то получит от последнего

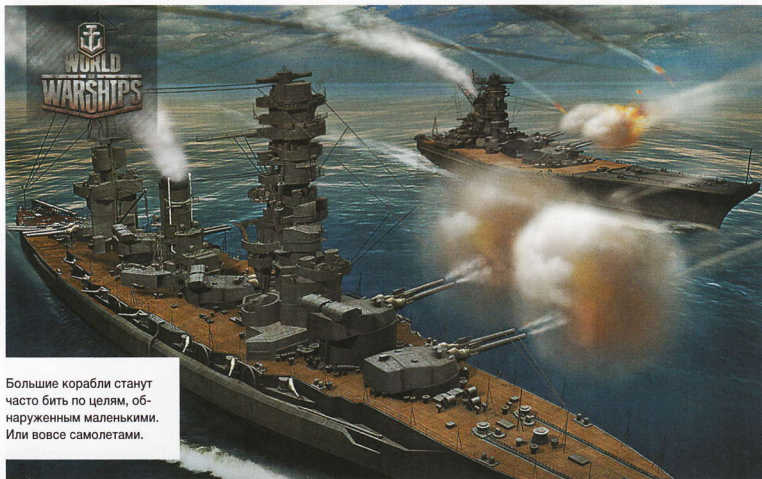
КАК И В «ТАНКАХ», МНОГие СУДА БУДУТ
«ПОСТРОЕНЫ» В ИГРЕ ПО ПРОТОТИПАМ,
НИКОГДА В ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ НЕ ВОЕВАВШИМ.

усиление своих портов при атаке враждебных сил. В свою очередь Nagibators приобретут ценнейшую способность – артиллерийский удар по вражеской бронетехнике в момент атаки прибрежной провинции.

Короче говоря, звучит заманчиво. Предвижу еще больший рост интереса к «Мировой войне» после вхождения World of Warplanes и World of Warships в силу. О, сколько нас ждет договоров, как возрастет роль тайной дипломатии и предательских ударов в спину. Кланам придется расширять уже имеющиеся «министерства иностранных дел» и постоянно доказывать свою состоятельность партнерам по альянсу. Вопрос только в том, когда все это начнется – на данный момент лишь ясно, что ждать релиза World of Warships в 2012 году бессмысленно. Игра на ранней стадии готовности, и даже глобальный альфа-тест еще не начался.

Но довольно о грустном, вернемся к железным машинам. Вы уже знаете, чем будет управлять командир авианосца. А как же остальные? Сразу огорчу – зенитную артиллерию и вспомогательные мелкие калибры отдадут на откуп стрелкам-АИ. Не будет такого, когда вы выстрелите из главного калибра и тут же переключитесь на зенитный автомат, отбивая нападение с воздуха. Задача капитана линкора – определять точку, куда изрыгнут свой огонь башни, а не выполнять обязанности рядовых матросов. Да-да, именно точку, а не конкретную цель. Корабли (как и самолеты) редко стоят на месте, значит, важно верно рассчитать упреждение и попасть туда, где окажется супостат в момент столкновения со снарядом. А не туда, где он был в момент, когда произошел выстрел. Впрочем, не исключено, что нам подскажут, куда надо бить – как в закрытой бете World of Warplanes.

Отдельные крейсера с эсминцами получат в свое распоряжение еще и торпеды. Естественно, их тоже придется запускать с упре-



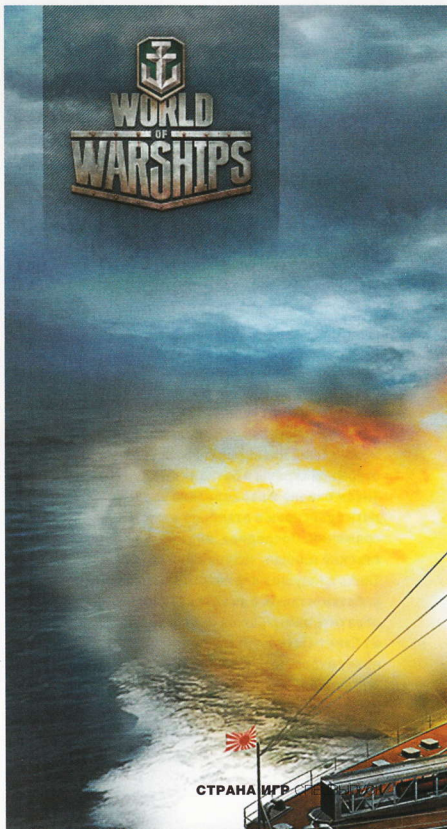
Большие корабли станут часто бить по целям, обнаруженным маленькими. Или вовсе самолетами.

Топлива и боеприпасов авианосцам выдадут на определенное число самолетовылетов. А уж как их распределить – решать капитану.



МНЕ В БОРТ УДАРИЛА БОЛВАНКА

Систему повреждений обещают сделать интуитивно понятной, но в то же время серьезно проработанной. Все части корабля, имеющие бронирование, окажут влияние на полет ударившего в борт и пробившего его снаряда. Естественно, учтут и разнообразные случайные факторы, так что удивляться, если ваш крейсер внезапно взорвется после первого же накрытия, не стоит – были ведь и в истории аналогичные примеры. Но чаще придется лишь страдать от повреждений того или иного ключевого отсека. А уж как с этим справляться, мы сегодня уже рассказывали.



ждением, но так как делается это обычно с меньшего расстояния, чем выстрел главного калибра линкора, попасть будет проще. Хотя, так как управление движением своего стального монстра тоже в наших руках, возможность увернуться от торпеды никто не отменял. Если, конечно, вы ее не пропустите в пылу боя, увлекшись перестрелкой с вражеским «Бисмарком» или «Худом».

Иногда корабли будут страдать от «ваншотов» (гибели от одного попадания), но чаще – просто получать повреждения. А так как борьбой за живучесть даже на эсминцах занималась отдельная команда, значит, и мы сможем починить вышедший из строя модуль прямо в бою. Да, отремонтированный отсек заработает с меньшей эффективностью, но, согласитесь, лучше иметь чуть медленнее стреляющее орудие, чем не иметь ничего. И лучше расчистить часть полетной палубы, чем в разгар сражения остаться без возможности запускать и принимать самолеты. Ожидаются на судах и пожары, с которыми станут бороться специалисты. И пока командоры ведут свою битву, безымянные герои в недрах корабля будут вести свою, пусть без выстрелов и взрывов, но все равно не менее важную.

Эффективность действия всех служб линкора или эсминца поставят в зависимость от навыка владения специальностью соответствующих офицеров. Которых, само собой, позволят прокачивать, как в том же «Мире танков». Правда, какими будут умения и навыки, пока неизвестно. Но в том, что офицера, отвечающему за живучесть, предложат аналог «ремонта», нет никаких сомнений. Как и в том, что офицеру-артиллеристу позволят несколько улучшить точность или даже нанести критический урон по отдельным модулям неприятеля. Естественно, команду разрешат пересаживать с корабля на корабль, доведя

По двум целям сразу огонь главным калибром обычно не вели, неэффективно. Скорее всего, в игре такого мы тоже не увидим.

от первых линкоров XX века до супероружия вроде «Ямато».

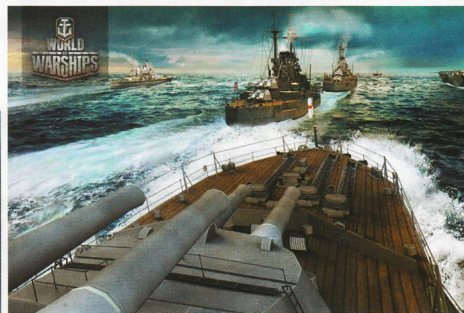
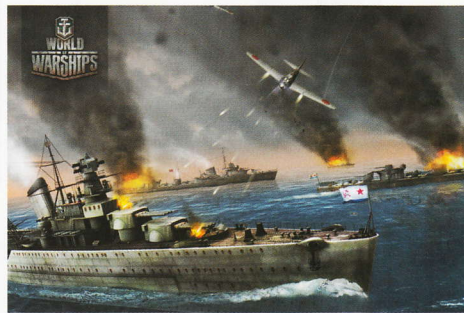
Напомним о прародителе (World of Tanks) и ветки развития, начинающиеся с первого и заканчивающиеся десятым уровнем. Как и в «Танках», многие суда «построят» в игре по прототипам, никогда в действительности не воевавшим. При этом время «старта» каждой ветки сместится аж в начало прошлого столетия. Так, линейку развития линкоров у Великобритании откроет знаменитый «Дредноут», вошедший в строй в 1906 году, за десять лет до появления первой «лохани» на полях сражений во Франции. Хотя завершится все примерно в те же сроки – вскорости после финала Второй мировой. Перехода в эру управляемых ракет и тактического ядерного оружия создатели не планируют. По понятным причинам – слишком сильно изменилась война на море, чтобы пытаться влихнууть тактические схемы первой и второй половины века в один и тот же проект.

А еще World of Warships планирует покорить наши сердца чудесами графики. Бои на море с появлением пороховых орудий стали невероятно красивы, и XX век – не исключение. Разрывы снарядов, поднимающиеся ввысь столбы воды, кильватерные следы кораблей, пылающие палубы авианосцев, пикирующие с небес самолеты, закаты и рассветы, наконец. Сами понимаете, будет на что посмотреть, да и World of Tanks обещает в ближайших обновлениях доказать: движок BigWorld еще не дошел до совершенства. К тому же, покупка производящей его компании позволит Wargaming и подчиненной ей питерской студии «Леста», занимающейся непосредственно вопросами разработки, сказать новое слово в корабельных онлайн-экшенах. И лишь один вопрос мучает мечтающих выйти на гигантских судах в бескрайнее синее море: «Когда?»... **СИ**



▲ И все-таки жаль, что подводных лодок не будет. Здорово было бы вдарить сейчас в этот борт парочкой торпед и уйти на глубину.

▼ В начале играбельными станут лишь США и Япония. Но потом к ним добавят Великобританию, Германию, Российскую империю/СССР, Италию, Францию...



▲ Скорость прокачки обещают сделать примерно равной World of Tanks, и годами идти к линкорам 10-го уровня не придется.

СТВОЛЫ, СТВОЛЫ, СТВОЛЫ

Поменять одну пушку в башне после исследования орудий нового типа не получится. World of Warships позволяет ставить лишь новые системы целиком, полностью убирая старые. Поэтому если решите на своей «Айове» установить более сильные орудия, все стволы сразу превратятся в улучшенные. Естественно, как и в World of Tanks, это будет требовать немаленьких денег. Но с системой заработка вы уже заочно знакомы – мы немало говорили о ней в статьях про «Танки» и «Самолеты». Участвуйте в боях, получайте кредиты, меняйте модули. Коротко и ясно.





▲ Данила Волков – продюсер со стороны студии разработки World of Warships.



Вопросы по

О МОРЕ БЕСКРАЙНЕМ ЗАМОЛВИМ МЫ СЛОВО

О ДВУХ ИГРАХ WARGAMING МЫ СПРОСИЛИ, НО КАК МОЖНО БЫЛО УПУСТИТЬ ТРЕТЬЮ? ТУ САМУЮ, ГДЕ В МОРЕ БУДУТ УХОДИТЬ ЛИНКОРЫ И ЭСМИНЦЫ, ГДЕ АВИАНОСЦЫ БУДУТ ОБМЕНИВАТЬСЯ УДАРАМИ С ВОЗДУХА И НЕ БУДЕТ НИКАКИХ ПОДВОДНЫХ ЛОДОК. ОТВЕТИТЬ НА НАШ РЕЗОНАННЫЙ ВОПРОС «ПОЧЕМУ?» (А ЗАОДНО И НА ДЕСЯТКИ ДРУГИХ ВОПРОСОВ) ЛЮБЕЗНО СОГЛАСИЛСЯ ДАНИЛА ВОЛКОВ. ИНТЕРВЬЮ С КОТОРЫМ ВАМ И ПРЕДСТАВЛЯЕМ.

?) **Здравствуйте! Представьтесь, пожалуйста.**

! **Данила Волков:** Привет! Меня зовут Данила Волков, продюсер со стороны студии разработки проекта World of Warships.

?) **Расскажите, как собралась вместе ваша команда? Чем ключевые сотрудники занимались до старта работ над World of Warships?**

! Костяк команды World of Warships – люди с многолетним опытом работы в игровой индустрии. Это ветераны студии Lesta, которые выпустили такие игры, как «Антанта», Pacific Storm, Elements of War и множество других проектов. В связи с работой над World of Warships, за последний год команда увеличилась вдвое. Большой проект предполагает не только численный рост компании, но и профессионализм ее сотрудников. Мы растем, но мы также продолжаем делать ставки на специалистов от индустрии; на близких нам по духу людей, которые готовы к работе над игрой AAA-класса. Помимо «игроделов», у нас работает целая команда специалистов видеоин-

дустрии. Именно с видеопродакшна в 1991 году началась история нашей компании, которая продолжается вот уже 21 год.

?) **Как вы считаете, почему именно вашему коллективу доверили разработку World of Warships?**

! Причин несколько. Во-первых, Lesta Studio – один из крупнейших российских разработчиков компьютерных игр. Я абсолютно не преувеличиваю: в этом году мы отмечаем свое совершеннолетие. За это время мы успели попробовать себя во множестве жанров, выпустить проекты для основных платформ и получить за них престижные награды. Но основной специализацией компании стали игры на военную тематику, в том числе военные MMO, а также проекты о морских баталиях середины XX века. И я думаю, что такой опыт стал еще одной причиной того, что разработку World of Warships доверили именно нам. Тем более, где еще делать игру про корабли, если не в морской столице России?

?) **У вас большая студия? Проводят ли ее сотрудники время совместно после работы?**

! Сейчас в компании работает более 100 человек. Собраться вместе таким количеством очень сложно, если это не специальное корпоративное мероприятие. Но, поскольку все мы немного болы компьютерными играми, это серьезная почва и для неформального общения. Например, не всегда со своими друзьями, не испорченными геймдвом, можно обсудить новые игровые тайтлы или спецэффекты в кино. И, тем более, особенности их создания. Поэтому периодически мы выбираемся небольшими компаниями просто провести время вместе. Но, как можно догадаться, во время таких встреч разговор всегда может перейти в рабочую плоскость.

?) **А вы лично (и ваши коллеги) собираетесь в свободное время ходить на корабли по морям в World of Warships? Или часов, проведенных над созданием игры, и без того хватает?**

! Мы уже это делаем! Не так давно у нас появилась практика ежедневных «плей-тестов». Под эти цели в офисе выделены две специально оборудованные комнаты, где по вечерам мы устраиваем морские баталии. С одной стороны, это рабочая необходимость: мы должны держать руку на пульсе разработки и постоян-



? Не боитесь создавать столь масштабный проект, у которого наверняка будет огромная аудитория? Ведь среди нее найдется немало критиков, возможно, даже с отличными познаниями в морском деле.

Аудитория – это как раз то, ради чего создается проект, и ее масштабы нас скорее вдохновляют. Необходимость предугадать и учесть множество самых разных мнений, сделать игру захватывающей и комфортной для каждого – очень интересная для нас задача. Иначе мы бы не стали за нее не браться. А критика – это всегда хорошо. Для нас это стимул взглянуть на вещи под другим углом, и бояться тут нечего. Мы открыты к предложениям и замечаниям со стороны наших игроков. В конце концов, именно для них мы уже больше года занимаемся разработкой World of Warships.

? Вы уже решили, как будет выглядеть аналог ангара из World of Tanks? И, кстати, как вы его назовете: пирс, причал, порт?

Как раз сейчас мы находимся на стадии жарких споров и обсуждений на этот счет, так что пока у меня нет четкого ответа. Но я могу с абсолютной уверенностью обещать, что в этом «аналоге ангара» игрока будут ждать суперкачественные корабли. Без шуток, до World of Warships кораблей с такой же высокой степенью детализации не было ни в одной игре. И, по нашим прикидкам, в ближайшие 10 лет не появится.

? Можете сказать, с каких кораблей начнутся линейки развития разных стран? Если да, то почему именно с них?

Мы пока не пришли к единому видению линейки развития. Конечно, у нас есть определенные планы и схемы. Но в процессе создания игры нам приходится вносить в них правки, менять некоторые корабли местами, как того требует игровая логика. И чтобы не обманывать чьих-либо ожиданий, я бы не хотел сейчас называть конкретные типы. Точно могу сказать, что линейки у всех наций будут начинаться с так называемых «учебных» кораблей, управлять которыми достаточно просто.

? Сколько всего судов и сколько стран планируется в релизной версии? А в финальной?

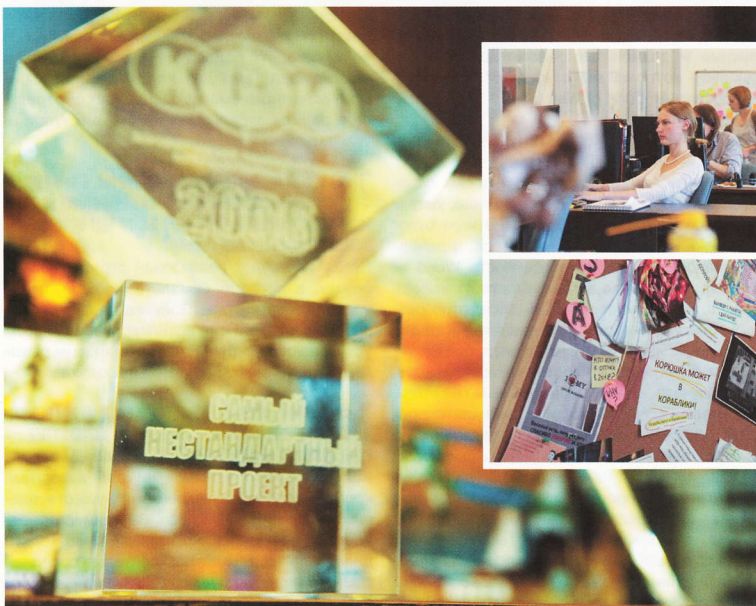
На старт проекта мы планируем две нации: Японию и США. Выбор был для нас очевиден: именно эти страны по праву считаются самыми мощными морскими державами эпохи Второй мировой войны. В дальнейшем мы планируем расширять географию проекта аналогично World of Tanks. Это означает, что через какое-то время после релиза мы обязательно дадим игрокам возможность побороться за морское господство на кораблях Германии, Англии, Франции, СССР и других наиболее влиятельных флотов мира.

World of Warships

но тестировать последние версии игры. Поэтому у нас есть определенный регламент, чтобы не отвлекать людей от работы. Мы привлекаем коллег из разных отделов: нам необходимо понять, как воспринимают World of Warships люди разного возраста, пола, интересов. Однако крики типа «Ну, еще один бой! Последний!», говорят о том, что для большинства плей-тесты давно вышли из разряда рабочей задачи.

? Есть в вашей студии профессиональные моряки? Или, может, просто будете привлекать таковых к работам?

Мы работаем с несколькими историческими консультантами, в том числе достаточно известными в среде поклонников военно-морской истории. Это люди, которые не просто разбираются в истории и устройстве боевой техники, но и на практике знают, что такое корабль. Например, один из наших сотрудников имеет звание капитана второго ранга. Помимо работы над проектом, он регулярно проводит для нас лекции по истории флота, развитию мирового кораблестроения и тактике ведения морских сражений. Именно благодаря личному опыту выхода в моря, его мастер-классы получаются очень живыми и эмоциональными. Такая подача может стоить множества книг.





? До какого года вы собираетесь довести историю в игре?

Верхняя временная граница – 50-е годы XX века. Во-первых, именно такой период выбран для всей серии «World of», и с нашей стороны было бы неправильно выбиваться из концепции единой игровой вселенной. Во-вторых, эти годы действительно стали самыми продуктивными для военной промышленности, в том числе и корабельной. Именно данный исторический период породил самые интересные и знаменитые экземпляры военной техники, которые мы стараемся тщательно воссоздать в World of Warships.

? На какие типы поделите корабли? В чем особенности и задачи в бою каждого из них?

Очень интересный вопрос. К классам кораблей мы относимся особенно бережно, уделяя огромное внимание их дизайну. В игре будет четыре класса: линкоры, крейсера, эсминцы и авианосцы. Главная особенность World of Warships в том, что в зависимости от выбора класса, игрок будет получать абсолютно разный геймплей не только по динамике и темпу, но даже по жанру. Например, ведя бой на тяжелом, практически неподплаваемом линкоре, вы получите очень размеренный геймплей. Любители маневренности и высоких скоростей, скорее всего, отдадут предпочтение быстродвижимым эсминцам. Игра за авианосцы вообще переносит нас в жанр RTS, где ты должен мгновенно продумывать и реализовывать стратегию для целой группы техники – в данном случае, корабля и самолетов. Таким образом, World of Warships – это в своем роде несколько игр под одним названием. Как я и говорил – мы стараемся учесть самые разные интересы.

? Подводные лодки вводить не планируете? А почему?

Подводные лодки не очень хорошо вписываются в концепцию линейного боя, а у нас игра как раз об этом. Они слишком медленные и неповоротливые, поэтому для введения их в игру нам пришлось бы, с одной стороны, жертвовать очень многими геймплейными моментами, а с другой, буквально изобретать велосипед, чтобы ими было интересно играть против других классов. Я не говорю, что подлодки – это абсолютно не подходящая тема для компьютерной игры. Но они намного выигрышнее будут смотреться в рамках отдельного тайтла, а в World of Warships им не место.

? Раз в игре появятся авианосцы, значит, с ними придут и самолеты. Летательными аппаратами будет полностью управлять АИ? И если да, то чем будет в это время заниматься сам геймер?

Нет, у нас будет реализован стратегический режим, в котором самолетами будет также управлять сам игрок. Получается своеобразная игра в игре. Пока артиллерийские классы устраивают пальбу на воде, авианосцы разыгрывают тактические партии в воздухе.

? «Бисмарк», «Новик», «Ямато» – увидим мы все эти легендарные корабли? Какие другие знаменитые суда появятся на просторах World of Warships?

Конечно! Будьте уверены, ни один известный корабль (особенно из реально существовавших) не пройдет мимо нас. За примерами относительно других морских легенд ходить далеко не надо. Как раз сейчас в соседней комнате на воду спускают USS Iowa – культовый американский линкор.

? Насколько ТТХ кораблей будут соответствовать их аналогам в реальной истории?

Нужно помнить, что мы делаем игру. То есть продукт, который должен, в первую очередь, приносить удовольствие. Если мы сделаем все как в жизни, то полный ход корабли будут набирать несколько часов, стрелять мы будем в горизонт, не видя цели, и попадать по ней с вероятностью 1%. Если реализм не усложняет геймплей, мы переносим его максимально точно, с вниманием к мельчайшим деталям. При необходимости выбора между историзмом и фаном игрока, решения всегда принимаются в пользу второго. Это не значит, что мы идем по легкому пути. Если для получения интересного геймплея нужно сделать «как в жизни», мы идем на очень сложные и трудоемкие решения. Например, для реализации такой важной детали морского боя, как «зона свободного маневрирования», нам пришлось очень много времени потратить на систему баллистики и все множество ее параметров. Траектория выпущенного снаряда зависит от высоты его полета и учитывает такие, казалось бы, сумасшедшие факторы, как плотность и влажность воздуха. Теперь, в результате огромных трудов, это умеют делать и снаряды кораблей World of Warships. В итоге игрок получит реалистичные дальности стрельбы, а урон от выстрела будет зависеть от угла входа снаряда.

? Какого размера карты ждут нас в World of Warships?

Финального решения по этому вопросу сейчас нет. Размер карт, на которых играем мы сами, – 60x60 км. Но мы экспериментируем и, возможно, в какой-то момент в игре появятся карты большего размера.



Будут ли на картах знакомые по World of Tanks и World of Warplanes участки?

Да, мы обязательно подготовим пару «пасхалочек». Сейчас я не буду лишать игрока радости обнаружения таких приветов от разработчиков. Пускай это будет сюрпризом!

Как насчет обучающего режима – вы поможете игрокам освоиться в новом для них мире?

Конечно! В проекте будет реализовано все необходимое для комфортного вхождения игрока в геймплей. Мы постараемся сделать обучающие миссии максимально интересными, чтобы процесс ознакомления с игрой не был похож на школьную зубрежку.

Какие режимы появятся в World of Warships? Будет ли среди них PvE?

Пока все внимание мы уделяем исключительно PvP и ставим перед собой цель отшлифовать этот вид боев до идеального состояния. Как можно догадаться, на этом поприще у нас пока очень много работы. Так что PvE-режим, если и будет введен, то явно не в ближайшее время.

Сможем ли мы почувствовать в известных исторических баталиях? Атаковать Перл-Харбор, например, или сразиться при Мидуэе?

Игровые карты – это реальные исторические локации, которые имели ключевое значение в морских боях первой половины XX века. Однако пока точно не решено, будет ли в World of Warships реализована некая реконструкция конкретных исторических битв.

Сражения станут проходить 15 на 15, как в «Мире танков», или же вы отдадите предпочтение другим числам?

Несмотря на то, что мы выстраиваем геймплей по аналогии с World of Tanks, специфика кораблей порой диктует свои условия. Например, необходимость управления самолетами при игре на авианосцах усложняет игровой процесс. Поэтому мы все еще находимся в поиске оптимального распределения сил. Тесты покажут, какое соотношение будет наиболее интересным. Сейчас обсуждаются самые разные варианты: от 12x12 до 21x21.

Бои будут длиться дольше, чем в World of Tanks, или же, наоборот, меньше? Это ведь море, тут все редко заканчивалось быстро.

Вы правы, маневры на кораблях, особенно тяжелых, занимают больше времени, чем на танках. Мы не можем игнорировать это отличие, поэтому, скорее всего, игровая сессия будет действительно длиннее, чем в World of Tanks. Сейчас она длится 20 минут, и на данном этапе разработки такой лимит кажется нам оптимальным. Но мы не собираемся затягивать геймплей! Правило соблюдения баланса между реалистичностью и комфортом игрока действует и в этом случае.

Корабли зачастую имеют несколько орудий/башен и даже способны вести огонь по разным целям. Вы отразите это в игре, и если да, то как?

Базовый геймплей предполагает, что игрок будет управлять всеми башнями главного

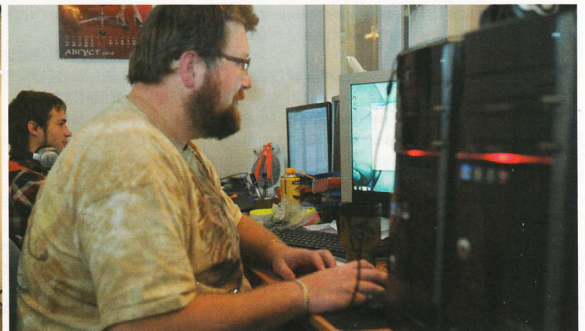
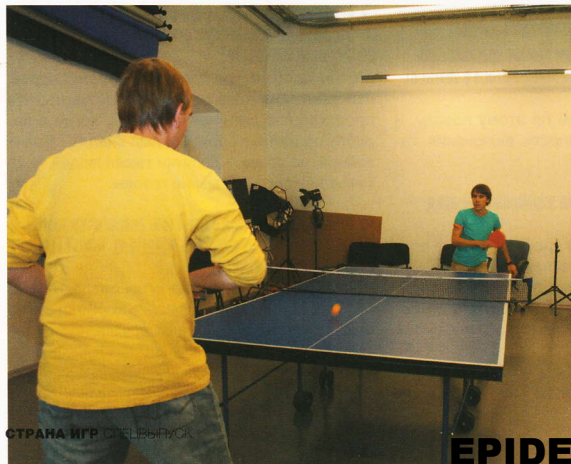
калибра одновременно. Однако я уверен, что после сотни-другой боев некоторые игроки смогут стрелять по нескольким целям одновременно. По крайней мере, я уже видел парочку таких умельцев на наших плей-тестах.

Какие виды боеприпасов планируется ввести?

Боеприпасов будет не просто много, а очень много. Корабль – это очень сложная сущность. Он оснащен сразу несколькими типами вооружения, а число пушек достигает в среднем полусотни. Помимо этого, самолеты-истребители, с их опцией атаки с воздуха, тоже можно назвать разновидностью снарядов. Главные калибры, универсальные калибры, ПВО, торпеды – все типичные разновидности снарядов будут даны в распоряжение игроков World of Warships с одной лишь целью – во всех смыслах замочить противника!

Что насчет разрушаемого окружения? Можно сровнять с землей домок на берегу, например? Или разгромить вражескую береговую батарею?

Стопроцентной уверенности у меня пока нет. Но мы понимаем, сколько удовольствия приносят такие, казалось бы, мелочи, напрямую не относящиеся к геймплею. Внимание к деталям – один из первых показателей реалистичности игры и добросовестности ее разработчиков. Оба этих фактора являются ключевыми для нас, поэтому с большой вероятностью мы дадим игрокам World of Warships возможность просто крушить все на своем пути.





? Есть возможность протаранить неприятельский корабль? А союзный?

Конечно! Как и в случае с окружением, такие вещи приносят огромное удовольствие во время игры. Учтя, что именно это главная цель нашей работы, мы просто не имеем права игнорировать эти фишки. Только, в отличие от World of Tanks, при столкновении тяжелого корабля с легким, последнему, скорее всего, придется возвращаться в ангар. Это то, что мы называем «вдумчивое морское топливо».

? Какими особенностями будет обладать модель повреждений? Что насчет пожаров и затопления отсеков?

Главная особенность модели повреждения корабля в количестве, так называемых Hit Locations. Их у корабля в разы больше, чем у танка. Это дает нам возможность реализовывать и пожары, и затопления корабля – причем даже по частям. В остальном модель повреждения корабля будет аналогична модели World of Tanks. Только, боюсь, любителям пострелять по лючкам придется отвыкать: утопить линкор попаданиями в небронированные надстройки не получится.

? В процессе боя реально починить поврежденные отсеки/модули? Или что поломалось, то поломалось?

Игрок сможет отремонтировать технику, но система расходников World of Warships будет немного отличаться от танковой. В World of Tanks большинство модулей – будь то оружие или двигатель – представлены в единственном экземпляре. В нашей игре геймер может попасть в ситуацию, когда у его корабля вышло из строя, скажем, 14 зенитных пулеметов из 42. Поэтому игроку в World of Warships придется научиться принимать мгновенные решения, а также искать альтернативные подходы.

? Какие модули можно будет поменять на своих кораблях?

В основном, в качестве сменных модулей будет выступать вооружение. Те, кто видел боевые корабли, поймут наш выбор. Порой они бывают настолько перегружены пушками всех мастей и калибров, что не видно палубу. Из-за такого обилия оружия большинство модулей будут устанавливаться на корабль группами. Например, зенитные пулеметы, число которых может доходить до полусотни, мы по одному менять не дадим. Мы ценим время своих игроков.

? Экипаж и его способности повлияют на успехи в сражениях? Может, вы уже готовы назвать пару-тройку членов экипажей и привести примеры их умений?

Как и в World of Tanks, экипаж корабля обязательно будет влиять на успех сражения. Но говорить о команде еще очень рано. В первую очередь, мы разбираемся с корабельным железом, до людей же очередь дойдет немного позже.

? А что насчет выстраивания судов в ордер в сражении? С этим все замечательно! Если игроки захотят – обязательно построятся в ордер!

? Расскажите, пожалуйста, подробнее об изменении погодных условий и влиянии их на бой.

К сожалению, изменений погодных условий не предвидится. По крайней мере, для релизной версии игры есть целый список фиш, которые мы посчитали намного более значимыми. Исключение мы, скорее всего, сделаем для туманов. Они будут влиять на видимость. Все же студия разработки находится в Питере, и мы не можем уменьшать значимость этого погодного явления.

? Каким будет значение радаров в бою? Есть ли планы добавить в игру самолеты-разведчики для раннего обнаружения противника?

Как и в реальном бою, радары будут помогать в обнаружении вражеских сил. Самолеты-разведчики, которые также будут передавать данные о расположении противника на корабль, у нас не просто в планах, а уже в полноценной разработке. Дело в том, что практически у всех линкоров и у большого числа крейсеров середины XX века были самолеты-разведчики. Это как раз тот случай, когда мы не можем закрыть глаза на историческую особенность и не отобразить ее в игре.

? Мини-экран с отображением самых красивых моментов боя, наподобие уже имеющегося в World of Warships, появится в игре?

Мы активно дискутируем по этому поводу, и рассматриваем возможность включения такого функционала.

? Какие варианты управления кораблями вы предложите игрокам?

Я бы сказал, что пока мы пробуем разные подходы к управлению кораблем, пытаюсь найти оптимальный. В итоге мы стремимся к тому, чтобы управление сводилось к двум критериям: максимальным простоте и удобству. Игрок

в World of Warships должен воевать с противниками, но никак не с собственным кораблем!

? Насколько сложно будет новичку освоиться в World of Warships?

Уже сейчас, на ранних этапах разработки, мы уделяем большое внимание простоте геймплея, управления, UI. Эти параметры должны быть интуитивно понятны любому игроку, даже далекому от морской тематики. Постоянные плей-тесты, которые проводятся для разных групп людей, позволяют отслеживать и исправлять сложности по мере их появления. Наша задача – свести к нулю время между двумя моментами: когда человек только сел играть в World of Warships и когда он начал получать от игры удовольствие.

? На чем основан выбор движка для игры? Те красоты и спецэффекты, что демонстрируются в ролике на официальном сайте, сможет наблюдать на своем мониторе каждый?

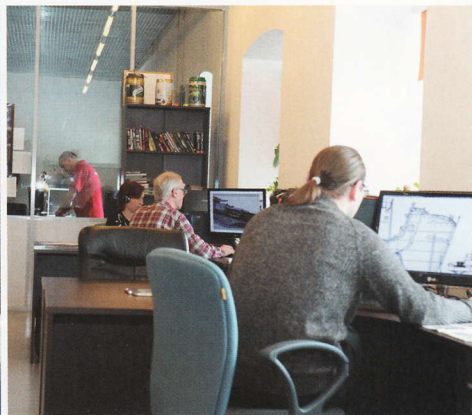
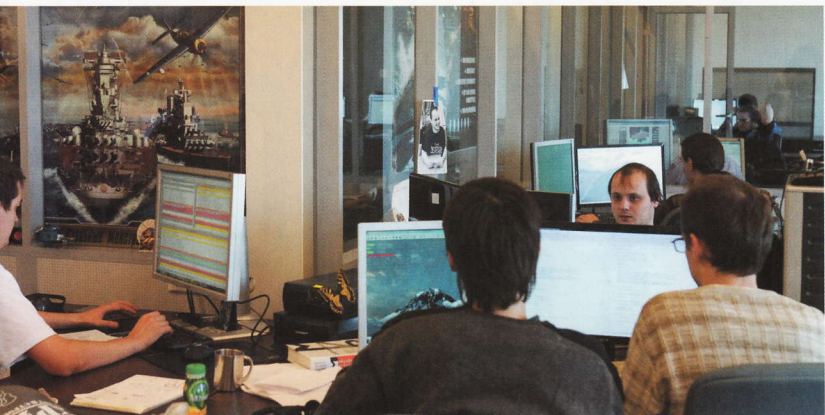
Выбор движка, в первую очередь, основан на его надежности и стабильности. На примере World of Tanks мы убедились, что он может выдерживать колоссальные нагрузки: тяжелый контент в сочетании с невероятно высоким онлайн. Для нас это очень важно, ведь серверные расчеты в World of Warships будут на порядок больше. Если говорить о «визуале», то уже на текущей стадии World of Warships по уровню детализации моделей, проработке карт и спецэффектам даст фору многим вышедшим в релиз онлайн-играм. Я надеюсь, что очень скоро у геймеров появится шанс убедиться в этом лично – всегда лучше один раз увидеть. Но в нашем случае, я уверен, возвращаться в игру они будут значительно чаще!

? Разработчики World of Warplanes обещают посадить в кабинеты самолетов фигурки пилотов. А вы на палубы моряков поставите?

Мы такие обещания давать не будем, скорее наоборот. Вы можете себе представить, что происходит с сотнями матросов, когда корабль прилетает броневой снаряд? Война войной, но убивать десятки тысяч людей за 20 минут каждого боя мы не готовы.

? Физический движок полностью аналогичен тому, что вводится патчем 0.8.0 в World of Tanks? Если нет, то в чем его отличия?

Несмотря на то, что обе игры создаются на базе движка BigWorld, физика корабля очень отличается от физики танка. Для нас очень



важно реализовать зрелищное и одновременно реалистичное взаимодействие корпуса корабля с водой. Можно догадаться, что танки такому не обучены – у игры другие потребности. Поэтому, как бы сильно мы ни хотели облегчить себе жизнь и просто перетащить строчки кода из одного проекта в другой, мы вынуждены искать свои собственные решения.

? Сроки начала альфа-теста уже определены? Хотя бы в этом году геймеры смогут поплавать в морях и океанах? И ждут ли тестеров подарки от создателей?

Некоторым геймерам уже довелось поплавать на наших кораблях в ходе фокус-тестов. Мы дважды приглашали команды опытных игроков к нам в студию, где они в свое удовольствие устраивали морские баталии. Каждый раз мы очень волновались перед встречей продукта с его аудиторией. Но, увидев эмоции ребят, их увлеченность проектом, мы поняли, что движемся в правильном направлении. Многие потом описывали впечатления у себя в блогах, и они исключительно положительные. Фраза «Корюшка в кораблики смогла», цитата одного из игроков, сразу же стала студийным мемом. Что же касается выхода альфа-версии, мы считаем, что нам некуда торопиться. Мы сами себе критики, притом очень строгие. Поэтому игра выйдет сразу же, как только мы поймем, что она готова к этому.

? Получат ли какие-то преимущества пользователи, вкладывающие реальные деньги?

Как и в World of Tanks, мы будем давать возможность купить премиум-аккаунт за реальные деньги. Это позволяет игроку сэкономить время, но никак не дает ему преимущество перед другими.

? А премиум-корабли появятся в продаже? Может, вы готовы назвать хотя бы парочку из них?

Премиумные корабли будут в обязательном порядке. Мы не упустим шанс еще раз передать привет Питеру и постараемся сделать «Аврору». А за голду дадим игрокам возможность стрелять. Холостыми. Может быть, даже по Зимнему!

? На геймеров из каких стран вы рассчитываете свой проект в первую очередь?

Wargaming является международной компанией, мы делаем ставки на мировой рынок. И название нашей ММО-серии – «World of» – наглядно отражает этот принцип. Правда, есть интересная особенность. Наибольший интерес к выходу игры проявляют жители «морских держав». Особенно это касается США, одного из самых активных участников военно-морских событий середины прошлого века.

? В чем будет выражаться связь World of Warships с другими проектами линейки «World of ...»?

Во-первых, проекты будет объединять общая экономическая система. Это значит, что заработав свободный опыт на той или иной технике в одном из проектов серии World of,

игрок сможет потратить его на прокачку техники в другом. А вот фармить игровую валюту в World of Tanks для покупки кораблей или самолетов не получится.

Во-вторых, преемственность. World of Warships, являясь третьей частью трилогии, берет у «старших братьев» самые знаковые наработки: движок, систему прокачки и развития, общий сеттинг. Но, как можно было понять, во многом нам приходится искать свои уникальные решения, которые диктуются историческими и техническими особенностями кораблей.

? Вы наверняка слышали об анонсе Navy Field 2. Как думаете, она сможет составить конкуренцию World of Warships?

Да, конечно же, мы слышали о Navy Field 2. Создавая проекты в очень схожем сеттинге, мы автоматически становимся конкурентами. Какой проект вырвется вперед – будет видно в ближайшее время. Я от лица нашей команды желаю Navy Field 2 всяческих успехов. Мы же, в свою очередь, будем просто делать все, что зависит от нас.

? Спасибо вам за интересные и содержательные ответы. А вам спасибо за интересные вопросы! СИ



И тогда вода



КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ВМФ

БЕСКРАЙНЫЕ МОРСКИЕ ПРОСТОРЫ ИЗДРЕВЛЕ МАНИЛИ ЛЮДЕЙ. ХРАБРЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ НА УТЛЫХ ЛОДЧОНКАХ ОТПРАВЛЯЛИСЬ ЗА ГОРИЗОНТ, ПЫТАЯСЬ РАЗУЗНАТЬ, ЧТО ЖЕ ТАМ ДАЛЬШЕ, ЗА ВОДНОЙ ГЛАДЬЮ. ВСТРЕЧАЛИ ТАМ ДРУГИХ ЛЮДЕЙ, ДРУЖИЛИ И КОНФЛИКТОВАЛИ. ПОСТЕПЕННО В ГОЛОВЫ ЗАКРАДЫВАЛАСЬ МЫСЛЬ, ЧТО ДЛЯ ОБОРОНЫ ПОБЕРЕЖЬЯ И НАПАДЕНИЯ НА СОСЕДЕЙ НЕПЛОХО БЫ КАК-ТО ВООРУЖИТЬ СВОИ ПЛОТЫ. НАПРИМЕР, ПОСАДИТЬ НА НИХ ВОИНОВ С КОПЬЯМИ. А ЕЩЕ ЛУЧШЕ – С ЛУКАМИ. ТАК ЗАРОЖДАЛСЯ ВОЕННО-МОРСКОЙ ФЛОТ.

ОТ ПЛОТА К ПОРОХУ

Историки утверждают, что кораблестроение как наука насчитывает то ли 8, то ли 9 тысяч лет. Но и до того люди умели перемещаться по рекам и морям при помощи плотов или выдолбленных из коры деревьев лодок. Зачинателями военного и торгового флота в исторической традиции считаются египтяне. Правда, настоящий толчок развитию морского дела дали все же не они, а финикийцы и греки. Первые, скорее всего, и изобрели корабельный таран (использовавшийся на броненосцах еще в начале XX века!). Вторые – показали, что при помощи флота можно побить даже огромную империю. А вслед за ними пришли римляне – народ, в общем-то, не склонный поначалу к морскому делу. Но придумавший оригинальное новшество – «ворона», позволявшего legionерам перебегать на вражеское судно и захватывать его. Так на профессиональную основу был поставлен абсордаж, и донине используемый пиратами в неблагоприятных водах.

Знаете ли вы, что: на потомках выдолбленных из деревьев челнов, превращенных в катамараны, полинезийцы доплывали даже до западных берегов Америки!



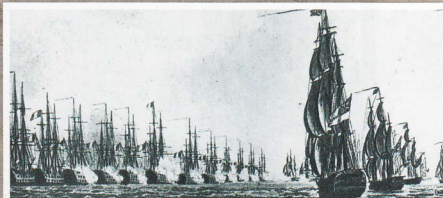
Но Рим пал, оставив свою урезанную версию – Византию. Византийцы, впрочем, не собирались следовать за великим Городом, изобретя «греческий огонь» – страшную смесь наподобие напалмовой, которая металась из специальных сифонов-огнеметов. Конечно, назвать это прообразом современного вооружения сложно, но одно несомненно: передовые технологии позволяли справиться с превосходящим по численности флотом (в будущем это станет нормой в мировой истории). Свое преимущество греки не стеснялись демонстрировать арабам, норманнам и нашим предкам. Хотя викинги Византии не страшились, продолжая держать в страхе не только ее жителей, но и все население Европы. На своих небольших кораблях-«драконах» (aka драккарах, прозванных так за фигуру на носу) они высаживались в самых неожиданных местах, опустошая побережья и вырезая христиан. А заодно демонстрируя преимущества правильно организованного морского десанта.

Знаете ли вы, что: викинги тоже открыли Америку до Колумба и даже организовали там несколько поселений.



В первой половине XIV века Бертольд Шварц изобрел порох, и совсем скоро (в 30-х годах того же века) пушки появились не только в сухопутных сражениях, но и в морских. Да, были они еще слишком неуклюжими, чтобы серьезно влиять на исход боя. И все же технологии не стояли на месте – к моменту плавания Колумба на запад в 1492 году артиллерия стала неотъемлемой частью любого уважающего себя военного судна. Впрочем, даже в начале XVII века орудия оставались неточными, а их поражающая сила – невысокой, и исход боя часто решал абсордаж, а не огневая мощь. Однако появление линейных кораблей, число пушек на которых достигало почти полутора сотен, изменило морские бои – вражеские суда стало проще топить, чем брать штурмом.

Знаете ли вы, что: пушки применялись не только на Западе, но и на Востоке, например, корейцами на кобуксонах – предках броненосцев.

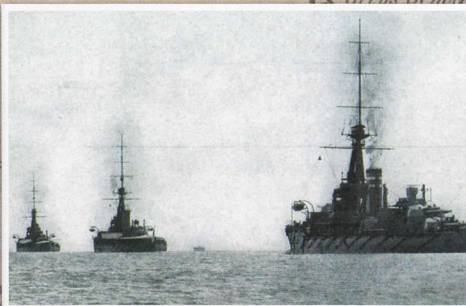
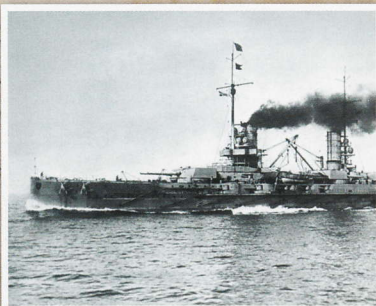


OF THE TOWNS & HARBOUR
OF
PLYMOUTH, STONEHOUSE,
DOCK, MORICE-TOWN,
STOKE
of the Exmoors
IN THE COUNTY OF
DEVON.

И ТОБА ВОДА НАМ КАК ЗЕМЛЯ

НАМ КАК ЗЕМЛЯ

d Koboth D^o
e Jews Synagogue
& Presbyterian
f Baptist
g Dr
h
i Unitarian
j Friends
k New Tabernacle
l Old D^o
m Universalist
n Royal Hotel
o Theatre
p Anagram
q Library
r Shiphouse
s Dispensary
t Exchange
u Custom House
v Guildhall
w Lancelotti School
x Greys School



Следующим шагом вперед стало появление в начале XIX века пароходов, которые к середине столетия обратили на себя внимание военных, заставив отказаться от чисто парусного движителя. Чуть позже появились и полноценные броненосцы, первое сражение между которыми случилось в годы Гражданской войны в США. В марте 1862 года битва между федеральным «Монитором» и «Вирджинией» конфедератов закончилась вничью – ни один из кораблей не смог серьезно повредить противника. Зато «Монитор» предложил новый вариант размещения орудий – не по бортам, а во вращающихся башнях, способных поворачиваться почти в любую сторону. И в 1906 году именно такой вариант был использован на «Дредноуте» (будущем стартовом корабле британской линейки линкоров в World of Warships). Предке линкоров и первом корабле современного типа, отказавшемся от артиллерии среднего калибра в пользу большого.

Знаете ли вы, что: последний крупный бой парусных флотов произошел в ноябре 1853 года и был в чистую выигран Россией у Османской империи.

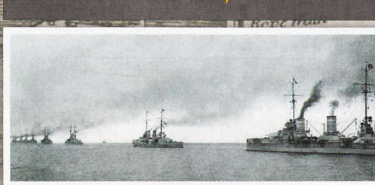
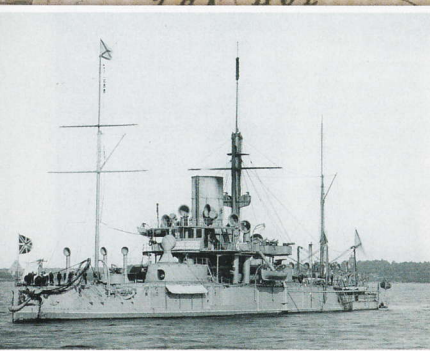
ГОНКА ВООРУЖЕНИЙ

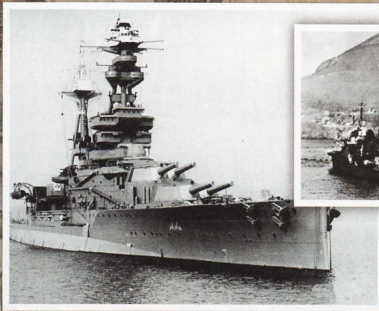
Появление «Дредноута» у Великобритании заставило пошевелиться другие страны, и морская гонка вооружений вышла на новый виток. Скоро в Англии решили, что 305-миллиметровых орудий как-то маловато, и построили линкоры типа «Орион» с 343-миллиметровыми пушками. Не отставали и основные соперники британцев – немцы, постепенно строящие все больше кораблей современного типа. Правда, они как раз предпочитали калибр, принятый на «Дредноуте», не особо стремясь его увеличивать, а ставя на выучку моряков. Кто знает, до чего бы дошла эволюция боевых кораблей, если бы в августе 1914 года не началась Первая мировая.

Знаете ли вы, что: мощнейшие линкоры типа «Орион» были отправлены на слом меньше чем через 15 лет после принятия в строй из-за Вашингтонского морского договора.

Несмотря на ожесточенный характер войны, серьезных морских сражений в ней почти и не было. А после поражения немцев в Гельголандской бухте шансы увидеть грандиозную битву линкоров и вовсе приблизились к нулевым: император Вильгельм II запретил крупным военным судам покидать порты без его разрешения. Но кольцо морской блокады все сильнее душило Германию, лишая поставок стратегических материалов и продовольствия. И кайзеру пришлось, скрепя сердце, согласиться на планы своих флотоводцев навязать британскому флоту решающую схватку. Которая и произошла 31 мая – 1 июня 1916 года в Северном море (неподалеку от полуострова Ютландия, почему и называлась Ютландский бой). Увы для немцев, победить они не смогли. И хотя англичане понесли серьезные потери, но ни один их линкор не затонул. А главное – блокада сохранилась, став одной из причин, приведших Второй Рейх к краху.

Знаете ли вы, что: Первая мировая сделала знаменитым еще один новый вид оружия – подводные лодки, ставшие истинным бичом торгового судоходства. Но и они не спасли Германию.





И все же немцы смогли отомстить напоследок – затопив 21 июня 1919 года захваченные Великобританией остатки Флота открытого моря. Впрочем, это не отменило Версальского договора, согласно которому Германии почти не разрешали строить новых кораблей, а те, что позволили, втиснули в жесткие рамки. Но и во всем мире развитие флота притормозилось из-за Вашингтонского соглашения. Великобритания, Италия, США, Франция и Япония договорились ограничить свои флоты в будущем и даже пустить часть кораблей на слом. Впоследствии это соглашение не раз нарушалось всеми участниками, но на какое-то время гонку вооружений сдержало. А вот развития технологий не остановило – по договору все страны могли перестроить по два корабля в авианосцы, и почти все этим воспользовались. Правда, так как Германию в число подписантов не приняли, она вообще сочла себя вправе впоследствии строить все, что угодно.

Знаете ли вы, что: первым полноценным авианосцем считается британский Ark Royal, вступивший в строй в 1915 году, но повоевавший лишь с турками, а не с немцами – тогда еще никто не предрекал данному типу кораблей блестящего будущего.

АВИАЦИЯ НАЧИНАЕТ И ВЫИГРЫВАЕТ

Тогда этого еще никто не знал, но времена линкоров уходили: на сцене окончательно утверждали свое господство подводные лодки и авианосцы. Первые – за счет возможности нанести удар по крупным кораблям незаметно. Вторые – при помощи оружия, превышавшего по дальности артиллерию главного калибра. Мощь подводного оружия показала лодка U-47, утопившая линкор Royal Oak прямо на британской базе в Скапа-Флоу. Мощь авиации попытались продемонстрировать англичане во время «Операции «Катапульта» летом 1940 года. Правда, в последнем случае демонстрация была проведена в идеальных условиях – капитулировавшие перед немцами французы не ожидали предательского нападения, почему и не изготовились к бою. Снаряды артиллерии сыграли тогда большую роль, чем самолеты.

Знаете ли вы, что: новейшие французские линкоры в результате «Операции «Катапульта» пострадали несильно, но моральный дух моряков все равно упал.



Ограничения на водоизмещение кораблей продолжали действовать до середины 30-х годов XX века, потом почти каждая страна на них наплевала. Все кинулись строить линкоры и авианосцы, но особенно отличились японцы, увлекшиеся суперпроектом «Ямато» – невероятным полным водоизмещением почти в 73 тысячи тонн и девятью 460-миллиметровыми орудиями. Впрочем, отечественные корабли типа «Советский Союз» должны были стать ненамного меньше, но немецкое вторжение поставило окончательную точку в их строительстве. Кстати, сами немцы долгое время отставали от конкурентов из-за версальских ограничений. И клепали так называемые «карманные линкоры» – помесь тяжелых крейсеров и линкоров. Впрочем, когда пришло время, они активно наверстали упущенное, показав всему миру парочку мощнейших кораблей типа «Бисмарк».

Знаете ли вы, что: японцы так тщательно скрывали данные о «Ямато» и его брате «Мусаси», что правду о них узнали лишь к концу войны, поэтому американцы этих суперлинкоров и не боялись.



Впрочем, те же англичане «реабилитировались», в ноябре того же года потопив итальянский линкор «Конт ди Кавур». Правда, потом он был поднят со дна, еще раз затоплен, снова поднят. Трудна была жизнь «Графа Кавура». Участвовали торпедоносцы и в уничтожении «Бисмарка» – гордости возрожденного германского флота. Впрочем, сначала немецкий корабль прикончил одним ударом красу флота британского – линейный крейсер «Худ», а также повредил линкор «Принц Уэльский». И лишь затем у него заклинило рули в результате атаки торпедоносцев. Добить раненого врага было делом техники, с чем английские военно-морские силы справились без особых затруднений.

Знаете ли вы, что: торпедоносцы, нанесшие «Бисмарку» ключевое ранение, были всего лишь устаревшими бипланами!



Но у теоретиков военного дела еще оставались аргументы в пользу обычных кораблей. В конце концов, того же «Бисмарка» убивали надводные суда своей артиллерией и торпедами, а самолеты в завершающей части операции оказывали вспомогательную роль. И тогда на историческую арену вышли японцы, раз и навсегда поставившие точку в данном вопросе. 7 декабря 1941 года они внезапно атаковали американскую базу в Перл-Харборе на Гавайских островах, где потопили 4 линкора, а еще 4 повредили (не считая мелких кораблей). Успех был ошеломляющим, разгром «звездно-полосатых» – полным. Примерно на полгода ВМФ США выбыл из борьбы за Тихий океан, оставив инициативу своему главному противнику. «Самураи» не преминули воспользоваться подарком, захватив все, до чего дотянулись их руки. Но, как считал их великий флотоводец Ямамото – полгода или год Страна восходящего солнца будет наступать, а вот дальше... За «дальше» он как раз не ручался, рекомендуя подписывать мирный договор в разоренном Вашингтоне, и только так. Однако американцы сдаваться не планировали, а больше всего их раздосадовала внезапность нападения. Лишь после войны стало ясно, что в этом не было злого умысла, просто дипломатические чиновники оплошали и не смогли вовремя вручить ноту об объявлении войны.

Знаете ли вы, что: два из четырех потопленных американских линкоров – «Западную Вирджинию» и «Калифорнию» – удалось вернуть в строй ближе к финалу войны.





И ТОГДА ВОДА НАМ КАК ЗЕМЛЯ

«ЛЕБЕДИНАЯ ПЕСНЯ» ЛИНКОРОВ

Через победы Японии продолжалась, и уже упоминавшийся «Принц Уэльский» 10 декабря 1941 года тоже погиб, правда, от бомб и торпед береговой, а не палубной авиации. Но сути дела это не меняло – большие корабли теряли свое значение, и требовали небольшого эскорта, защищающего их от ударов с неба. Выходить в море, не имея в отряде хотя бы одного авианосца, считалось изощренным способом самоубийства. На суда в спешном порядке устанавливали зенитки, создавались специальные корабли ПВО, и все же лучшим средством защиты от вражеских бомбардировщиков и торпедоносцев оставалась собственная эскадрилья истребителей. К 1942 году это понимали все более-менее значимые флотоводцы, но мощностей для подготовки десятков авианосцев и тысяч пилотов хватало только у США. Победа на Тихом океане была предопределена, вопрос был лишь в том, сколько еще будут трехлетаться японцы.

Знаете ли вы, что: первые крейсера ПВО появились, в общем-то, наполовину случайно, просто британцам было жалко сдавать на слом старые корабли, и с 1935 года они приступили к их перестройке.

Бросила – и проиграла. 4-6 июня 1942 года состоялась битва за Мидуэй, где «звездно-полосатые» одержали блестящую победу. Раз за разом героические пилоты эскадрилий торпедоносцев и бомбардировщиков шли на японские авианосцы и корабли прикрытия. Многие погибли в этих бесплодных атаках от зенитного огня и атак истребителей, но потом практически случайно получилось так, что сразу три носителя самолетов «самураев» были атакованы почти одновременно. И два из них пошли на дно к вечеру первого дня сражения. На следующий день своими же были эскадрильи третий и четвертый авианосцы Императорского флота, участвовавшие в сражении. Потопление их американского «коллеги» «Йорктауна» подводной лодкой уже ничего не решало – история успехов дальневосточной страны закончилась. Начиналась долгая череда поражений.

Знаете ли вы, что: японцы при Мидуэе потеряли еще и большинство элитных пилотов, обучить и обкатать новых их страна уже так и не сумела, поставив на атаки камикадзе.

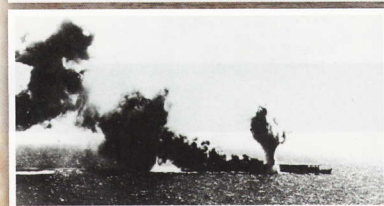


А что же немцы? После гибели «Бисмарка» надежды на победу над Англией в открытом море уже не было. С авианосцами у Германии тоже не сложилось, потому повторить достижения своих азиатских союзников тоже бы не вышло. Пришлось по старой доброй традиции делать ставку на подводную войну. Почти 70% потопленных кораблей противника в кригсмарине приходилось на долю «волчьих стай» и одиночных подлодок. Командовал всем этим адмирал Карл Дениц – сам опытный подводник. Ему и его «волкам» удалось поставить Великобританию на грань катастрофы, но где-то с 1942 года сказалась промышленная мощь США, которым Германия недальновидно объявила войну. Американцы строили корабли быстрее, чем немцы топили, да и военно-морских сил вкуче с авиацией для организации конвоев у них хватало. Изобретения вроде шноркеля не спасали – правильная тактика борьбы с субмаринами привели к критическому уровню потерь в немецком подводном флоте. Счастливчиками считали себя те, кто дождал до конца войны или даже попал в плен.

Знаете ли вы, что: Деница хотели казнить, но в его защиту выступили... адмиралы противника, включая командующего Тихоокеанским флотом США Нимица, заявившие, что все стороны воевали на море одинаково жестоко.

В мае 1942 года произошло первое сражение нового типа, в котором враги друг друга направляют так и не увидели. В Коралловом море сошлись примерно равные японские и американские силы (даже по числу участвующих самолетов между ними практически не было разницы). Стороны обменивались воздушными ударами несколько дней, «самураи» при этом достигли большего успеха, но развить его у них уже не было сил. И Япония, и Америка объявили битву своей победой. Первая – потому что ей удалось потопить и повредить больше кораблей. Вторая – потому что удалось сорвать дальнейшие планы противника по наступлению на Новую Гвинею. Но эта фактическая ничья была из числа тех, что стоят иных поражений: Страна восходящего солнца впервые потеряла темп, и теперь вынуждена была бросить все фишки на кон.

Знаете ли вы, что: американцы к тому моменту уже играли «красными картами», спокойно расшифровывая японские секретные сообщения.



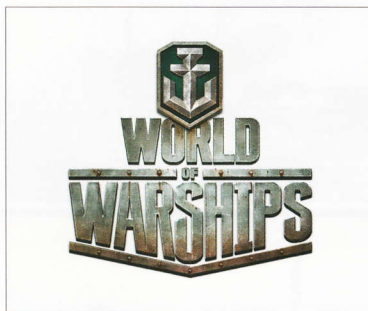
Американцы начали планомерно выдавливать своих врагов с занятых ими позиций. Медленно, но неуклонно, под постоянными ударами авиации и корабельной артиллерии японцы оставляли один остров за другим. В октябре 1944 года в битве в заливе Лейте в бой пошли суперлинкоры «Ямато» и «Мусаси», десятками сыпались с небес камикадзе, но все было напрасно. 4 японских авианосца и 3 линкора (включая «Мусаси») отплыли на дно, в обмен на 1 тяжелый и 2 эскортных (то бишь малых) авианосца. На континенте, правда, «самураи» еще держались, но в августе 1945-го в войну вступил СССР. И тогда же на города Хиросима и Нагасаки с небес упали атомные бомбы. Участь последней страны Оси, все еще продолжающей сопротивляться, была решена. 2 сентября 1945 года на борту линкора ВМФ США «Миссури» воюющие стороны подписали капитуляцию Японии. Вторая мировая война завершилась, а эра линкоров и подобных им тяжелых кораблей навсегда ушла в прошлое.

Знаете ли вы, что: многие японские солдаты и офицеры отказались верить, что их родина проиграла, так, младший лейтенант Хироо Онода, живущий до сих пор, сражался с американцами и местным населением на Филиппинах до 1974 года. СИ



Для автографов

ПРИХОДИТЕ НА СТЕНД КОМПАНИИ WARGAMING НА ВЫСТАВКЕ ИГРОМИР С 4 ПО 7 ОКТЯБРЯ В МОСКВЕ!



A large area containing three vertical columns of horizontal lines, intended for autographs.





