

### **КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА «WORLD OF TANKS»**

Данная работа рассказывает о первой компьютерной игре белорусских разработчиков, попавшей в Книгу рекордов Гиннеса.

«World of Tanks» (Мир танков) — компьютерная игра, клиентская массовая многопользовательская онлайн-игра в реальном времени в жанре аркадного танкового симулятора в историческом сеттинге Второй мировой войны, разработанная белорусской студией Wargaming.net. Разработчиками игра позиционируется как ММО-экшен с элементами ролевой игры, шутера и стратегии. Концепция «World of Tanks» основана на командных танковых сражениях в режиме PvP. Онлайн-релиз русской версии игры состоялся 12 августа 2010 г. Онлайн-релиз «World of Tanks» на территориях Европы и Северной Америки состоялся 12-го апреля 2011 г. Игра базируется на схеме Free2Play. Сами разработчики декларируют только бесплатное скачивание клиента и бесплатный вход в игру [1].

Wargaming.net — компания-разработчик компьютерных игр в жанре стратегий. Компания была основана в 1998 году. Ее штаб-квартира находится в Лондоне, а центр разработок — в Минске.

В 2007 году Wargaming.net объединилась со студией-разработчиком Arise. На март 2012 г. штат сотрудников Wargaming.net насчитывает около 800 человек по всему миру и из них около 400 человек в Минске [2].

Идея игры, по словам разработчиков, возникла 29 или 30 декабря 2008 г. Официальный анонс игры был сделан студией Wargaming.net 24 апреля 2009 г. По заявлению разработчиков, для создания игры «World of Tanks» был запланирован самый большой бюджет в истории игровой индустрии стран СНГ, однако точных данных о бюджете игры нет [1].

Согласно официальному пресс-релизу Wargaming.net, на 16 ноября 2010 г. количество людей, играющих в «World of Tanks» во всем мире, составляло 700

000 человек. Спустя три месяца с момента онлайн-релиза российская версия игры насчитывала 500 000 пользователей, из них активными являлись 350 000 игроков. В западной версии «World of Tanks», закрытый бета-тест которой начался 8 июля 2010 г., по состоянию на 16 ноября 2010 г. было зарегистрировано около 200 000 человек, из которых 150 000 являлись активными игроками. В среднем игроки проводили в игре 3 часа 20 минут в день.

По информации разработчиков, 4 января 2011 г., менее чем через год с момента запуска закрытого бета-теста в России, количество зарегистрированных пользователей «World of Tanks» превысило 1 000 000 по всему миру (Россия, Европа, Америка).

5 января 2011 г. на сервере русскоязычной версии игры «Мир танков» находилось 74 536 игроков, что, по заявлению компании Wargaming.net, стало новым мировым рекордом среди ММО-игр по одновременному пребыванию игроков на одном сервере. Рекорд был официально зафиксирован Книгой рекордов Гиннеса 23 января 2011 г. и составил 91 311 игроков [1].

Wargaming.net характеризует свою игру как ММО-экшен, хотя черты и симулятора, и аркады в игре присутствуют. Стопроцентным танковым симулятором «World of Tanks» назвать нельзя, потому что ставка делается не на абсолютную достоверность в управлении танками, а на динамику боев. Разработчики не ставили перед собой цели создать сложный симулятор, так как это могло бы повредить интенсивному и захватывающему геймплею. Так что «World of Tanks» — это скорее сетевой экшен с элементами симулятора, аркады и даже стратегической игры [2].

### Литература

1. Белорусское Игровое Сообщество [электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://www.gameplanet.by>. – Дата доступа: 11.04.2012
2. Официальный русскоязычный сайт «World of Tanks» [электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://worldoftanks.ru>. – Дата доступа: 11.04.2012