

Описание функциональных характеристик Игры Warface

Оглавление

1. Общие сведения	3
1.1. Мир игры Warface.....	3
2. Обучение	4
3. Классы	6
3.1. Штурмовик.....	6
3.2. Медик	6
3.3. Инженер.....	7
3.4. Снайпер	8
3.5. СЭД.....	8
4. PvP	10
4.1. Режимы игры	10
4.1.1. Блиц.....	10
4.1.2. Выживание.....	11
4.1.3. Доминанция	11
4.1.4. Захват.....	11
4.1.5. Командный бой.....	12
4.1.6. Королевская битва	12
4.1.7. Мясорубка	12
4.1.8. Подрыв	12
4.1.9. Уничтожение	13
4.1.10. Штурм	13
4.2. Быстрая игра.....	14
4.3. Стандартные комнаты.....	14
4.4. Битвы кланов.....	14
4.5. Рейтинговые матчи.....	15
4.5.1. Механизм попадания в матч	15
4.5.2. Особые условия в матчах, ограничения в экипировке.....	15
4.5.3. Описание работы рейтингов	16
5. PvE	16

5.1. Миссии.....	17
5.1.1. Тренировка.....	18
5.1.2. Легко	18
5.1.3. Сложно	18
5.1.4. Профи.....	18
5.2. Спецоперации	18
5.2.1. Белая акула.....	19
5.2.2. Снежный бастион.....	19
5.2.3. Опасный эксперимент	19
5.2.4. Вулкан	19
5.2.5. Анубис	20
5.2.6. Черная акула.....	20
5.2.7. Ледокол.....	20
5.2.8. Затмение	20
5.2.9. Припять	20
5.2.10. Восход	20
5.2.11. Марс	20
5.2.12. Гидра	21
5.2.13. Операция Blackwood	21
5.2.14. Операция Рой.....	21
5.2.15. Операция Ограбление.....	21
5.2.15. Операция Фьорд.....	21
6. Уникальные механики игры.....	21
6.1. Командные действия.....	21
6.2. Настройка оружия в реальном времени	22
6.3 Оружейное мастерство/модификации.....	22
7. Валюты, их описание, добыча и траты	22
7.1. Варбаксы	22
7.2. Короны	23
7.3. Кредиты.....	23
7.4. Детали.....	23
8. Прогресс профиля.....	24
8.1. Звания бойца.....	24
8.2. Достижения.....	24
8.3. Боевой пропуск.....	24
8.4. Система контрактов.....	25

1. Общие сведения

Игра Warface (далее – Warface), мультимедийное программное обеспечение, включающее взаимосвязанные базы данных и программный комплекс (в т.ч. программы, мобильные и прочие приложения), обеспечивающее представление информации в виде звука, анимированной компьютерной графики, видеоряда, организующее игровой процесс (gameplay), связь с партнерами по игре, или само выступающее в качестве партнера.

1.1. Мир игры Warface

Мир изо всех сил пытается выйти из десятилетий разрухи, разбитый и избитый самым глубоким и самым продолжительным экономическим спадом в современной истории - этот спад затронул самые сильные национальные идентичности и моральные идеалы.

В начавшейся кровавой борьбе за власть ведущие корпорации обзаводятся собственными частными военными компаниями. Крупнейшая из них - ЧВК Blackwood, которая быстро зарабатывает репутацию безжалостной и решительной армии.

Чтобы сохранить порядок, государственные структуры решают дать симметричный ответ и создают ЧВК Warface из наиболее опытных и верных ветеранов. Этим двум армиям не раз придется сойтись в жестоких битвах ради будущего мира и узнать, сколько мрачных тайн скрывает их командование.

Warface — это бесплатный многопользовательский онлайн-шутер, разработанный всемирно известной компанией Crytek. Игрокам предстоит вести сражения в различных уголках земного шара, начиная с крупных городов и заканчивая маленькими, но от того не менее опасными деревушками. Инновационный дизайн проекта сочетает простое управление и уникальный игровой процесс, позволяя с головой окунуться в суровый мир будущего. Наконец, Warface предлагает широкие возможности для коллективной игры. В кооперативном режиме вас ждут интересные задания, для прохождения которых понадобится не только умение метко стрелять, но и отлаженное командное взаимодействие. В разнообразных PvP-режимах игроки смогут выбрать класс своего бойца и ощутить настоящий накал страстей в увлекательных баталиях.

В Warface игроков ждут:

- Постоянно обновляемая кооперативная многопользовательская игра со сложными PVE-заданиями;
- Разнообразие PvP-режимов с системой лиг;
- Поддержка киберспортивных турниров.

Уникальными особенностями игры являются:

- Пять игровых классов с разными стилями боя и тактиками;
- Продвинутая система прогресса;

- Особые командные поддержки и игровые действия;
- Настройка оружия в реальном времени.

2. Обучение

В Warface существует удобная и простая система обучения новичков основам игры. Она подается пользователю в несколько этапов, идущих друг за другом.

После создания персонажа (выбора внешности и имени), автоматически начинается Базовый курс обучения, в котором новичок знакомится с основами управления персонажем и игрой за классы Штурмовик и Снайпер.

Затем, после достижения второго ранга (Младший рекрут), пользователь обучается игре классом Медик.

Дальше, на третьем ранге (Рекрут), настает очередь обучения классу Инженер.

В начале прохождения классовых курсов на загрузочных экранах пользователь видит награды, которые он получит после прохождения данного этапа.

Обучение пользователя каждому игровому классу разбито на части.

Базовый курс:

1. Введение;
2. Основы передвижения;
3. Совершение рывка;
4. Преодоление препятствий прыжком;
5. Преодоление препятствий, забираясь на них;
6. Преодоление препятствий ползком;
7. Стрельба «с бедра» и стрельба «в режиме прицеливания», перезарядка;
8. Вызов меню модификации и установка модулей на оружие;
9. Броски гранаты;
10. Пополнение боезапаса: союзника и собственного;
11. Помощь в совместных действиях, совместное преодоление высоких препятствий;
12. Переход на класс «Снайпер»;

13. Стрельба «в режиме прицеливания» со снайперской винтовки по статичным и движущимся целям;
14. Стрельба из гранатомета по вражеской технике;
15. Завершение обучения.

Курс медика:

1. Введение;
2. Научится обращаться с дефибрилляторами;
3. Установка взрыв заряда на игровом объекте;
4. Лечение товарища по команде и себя;
5. Стрельба из дробовика;
6. Обучение подкату;
7. Стрельба из дробовика в подкате;
8. Стрельба из дробовика по дальним целям;
9. Активация дополнительного оружия (пистолета);
10. Стрельба из дополнительного оружия (пистолета);
11. Завершение обучения.

Курс инженера:

1. Введение;
2. Стрельба из пистолета-пулемета;
3. Установка мины;
4. Ремонт брони союзника и собственной;
5. Атака холодным оружием: простой и сильный удар, удар прикладом;
6. Подбор и установка бомбы;
7. Умение владеть в различной ситуации контр-атакой;
8. Уметь ставить мину;

9. Умение устанавливать/разминировать бомбу;
10. Завершение обучения.

В качестве награды за прохождение каждого курса выдается: варбаксы (внутриигровая валюта), детали для прокачки оружия и ускорители прогрессии.

3. Классы

3.1. Штурмовик

Штурмовик — основной класс в игре и главная огневая сила отряда. Штурмовик занимает ведущую позицию в отряде, на него возлагается задача уничтожения противника, поэтому при игре за данный класс нужно много двигаться и стрелять.

Штурмовик — универсальный класс, который пригодится в любой ситуации. Он особенно эффективен в бою на средней дистанции.

Основным оружием этого класса являются штурмовые винтовки. Это идеальный вариант для боя на всех дистанциях.

Также в арсенале штурмовика есть пулемёты. Боец с пулемётом менее мобилен, зато его оружие обладает существенно большей вместимостью магазина по сравнению со штурмовой винтовкой. Пулемёты отлично подходят для ведения огня на подавление, не давая противнику высунуться из укрытия.

Штурмовики могут коробками с патронами пополнять боезапас товарищей по команде с помощью ЛКМ и свой боезапас с помощью ПКМ. Эта способность просто незаменима во время длительных совместных заданий. Вовремя переданная коробка с патронами может помочь вашим товарищам одолеть противника. Количество пополняемых патронов ограничено.

3.2. Медик

Медик — стандартный класс поддержки. Он занимает ведущую позицию в отряде.

Медик — мастер подкатов и схваток в узких коридорах, где уклониться от выстрела из дробовика почти невозможно, избегающий открытых пространств и больших перебежек, где он может стать лёгкой добычей снайпера или штурмовика.

Медик — универсальный класс, который пригодится в любой ситуации. Он особенно эффективен в бою на ближней дистанции.

Основным оружием этого класса являются дробовики, теряющие своё преимущество с увеличением расстояния. Дробовики делятся на три вида: помповые, полуавтоматические и автоматические. Это идеальный вариант для боя на ближней дистанции.

Медики могут лечить аптечкой товарищей по команде с помощью ЛКМ и себя с помощью ПКМ. Эта способность просто незаменима во время длительных совместных заданий. За один раз можно восстановить ограниченное количество очков здоровья.

Также медики могут реанимировать товарищей по команде с помощью ЛКМ. Разряд дефибриллятора для живого противника смертелен. После использования дефибрилляторов требуется некоторое время для подзарядки.

3.3. Инженер

Инженер — специалист по диверсиям, поэтому ему нет равных в установке и обезвреживании бомб.

Инженер занимает второстепенную позицию в отряде и является лучшим другом для СЭДа. В схватке он может как действовать в обороне, прячась и подстерегая противника, так и атаковать, передвигаясь короткими перебежками.

Инженер — универсальный класс, который не помешал бы в любой ситуации. Он особенно эффективен в бою на ближней дистанции.

Основным оружием этого класса являются пистолеты-пулемёты и укороченные автоматы. Это идеальный вариант для боя на ближней и средней дистанциях. Все пистолеты-пулемёты отличаются высокой скорострельностью, что делает их чрезвычайно смертоносными вблизи.

Также в изначальном арсенале инженера есть мины направленного поражения. Мины — самое смертельное оружие инженера, которые позволяют защитить наиболее уязвимые области от атак противника. Они реагируют на движение рядом противника и наносят огромный урон. Без специального бронезилета попавший в радиус взрыва противник с большой вероятностью погибнет на месте. Но и самому инженеру следует быть осторожным — мину нетрудно взорвать выстрелом или гранатой, а детонирующая от движения врага взрывчатка может убить и своего владельца.

Инженеры могут чинить ремкомплект повреждённую броню товарищей по команде с помощью ЛКМ и свою броню с помощью ПКМ. Эта способность просто незаменима во время длительных совместных заданий. Вовремя починенная броня может помочь вашим товарищам одолеть противника. За один раз можно восстановить ограниченное количество очков брони.

Более того, инженеры с помощью специально разработанного Реактиватора возвращают в строй антропоморфного бойца — СЭДа.

3.4. Снайпер

Снайпер — единственный класс, который может успешно поражать врагов на дальней дистанции, нанося значительный урон отряду врага и подавляя атаку.

Его задача — своевременное уничтожение особо опасных боевых единиц отряда противника — снайперов и пулемётчиков, а в затяжных боях — и тяжёлых пехотинцев.

Снайпер — универсальный класс, который не помешал бы в любой ситуации. Он особенно эффективен в бою на дальней дистанции.

Основным оружием этого класса являются снайперские винтовки. Они делятся на три вида: полуавтоматические, автоматические и винтовки с продольно-скользящим поворотным затвором. Это идеальный вариант для боя на дальней дистанции.

Также в арсенале снайпера есть мины кругового поражения. Мины — смертельное оружие снайпера, которые позволяют защитить наиболее уязвимые области от атак противника. Они реагируют на движение рядом противника и наносят огромный урон. Без специального бронезилета попавший в радиус взрыва противник с большой вероятностью погибнет на месте. Но и самому снайперу следует быть осторожным — мину нетрудно взорвать выстрелом или гранатой, а детонирующая от движения врага взрывчатка может убить и своего владельца.

3.5. СЭД

СЭД — пятый игровой класс, представляющий собой андроида, ролью которого является максимальная эффективность в боевом столкновении. СЭД обладает высокой устойчивостью к атакам противника и высокими атакуемыми характеристиками. Вспомогательные классы вроде медика и инженера обычно действуют из-за его спины, оказывая СЭДу поддержку.

Для СЭДа важна не столько атака, сколько умение остановить противника и не пропустить его мимо себя, в сочетании с максимальной живучестью. Это может достигаться угрозой наносимого урона, из-за которого противник не захочет оставлять такого персонажа в тылу.

Он сбалансирован относительно других классов и не будет их превосходить, однако имеет больше уникальных черт, которые обеспечат совершенно уникальный игровой опыт.

Геймплей класса существенно отличает ряд особенностей.

Отличное бронирование. Класс СЭД имеет внушительный запас брони, что обеспечивает ему хорошую защиту от вражеских пуль, выпущенных даже из самых эффективных образцов оружия. Это компенсируется очень низким уровнем здоровья, которое не сможет восстановить медик. Однако для поддержки СЭД доработан класс «Инженер», который не только будет восстанавливать броню, но и сможет вернуть андроида в строй с помощью специального устройства — реактиватора.

Тяжелое вооружение. СЭД вооружен тяжёлым пулемётом, который не нуждается в перезарядке, причём с каждым последующим выстрелом его точность увеличивается,

а не уменьшается. Однако у этого преимущества есть и обратная сторона — вести стрельбу можно только от бедра, а из-за механики перегрева поливать противника свинцовым дождём бесконечно не получится.

В качестве дополнительного оружия используется гранатомёт с двумя зарядами: взрыв наносит средние повреждения и обладает слабым световым эффектом. На этом арсенал класса заканчивается, однако и его хватит, чтобы эффективно уничтожать противников. Также СЭД не сможет подобрать оружие других классов, как и наоборот.

Преодоление препятствий в одиночку. СЭД может без посторонней помощи взбираться на препятствия в местах «подсадов»: достаточно лишь подбежать к преграде и совершить прыжок. Это позволит самостоятельно проникнуть в тыл к противнику или занять важную огневую позицию, что также компенсирует невысокую мобильность класса.

Повышенная устойчивость. СЭД нельзя сбить с ног никаким способом. Даже в случае не критического попадания пули, выпущенной из «болтовки», СЭД останется боеспособен. Однако вражескому снайперу будет несложно совершить второй выстрел из-за низкой мобильности андроида.

Как и любой другой класс, СЭД также имеет минусы.

Невысокая мобильность. Из-за своего бронирования СЭД довольно тяжелый: данное обстоятельство негативно сказывается на скорости бега и движения в стороны, а также длине подкатов, не позволяя тягаться в мобильности с «живыми» бойцами. Однако это компенсируется более высокой выносливостью.

СЭД уязвим в ближнем бою. Достаточно одного удара ножом, чтобы вывести его из строя.

СЭД не может использовать привычную экипировку, а значит — не сможет получить те же бонусы, что другие классы. Его характеристики улучшаются с помощью замены специальных модулей.

Одним из главных отличий пятого класса от других является его необычный арсенал.

Основным оружием СЭД-а выступают тяжёлые пулемёты, которые обладают рядом уникальных особенностей.

СЭД имеет бесконечные боезапас патронов, благодаря этому он может отразить любое количество атак противника. Вместе с тем, СЭД лучше всего подходит для ведения огня на подавление.

Если не контролировать температуру ствола, оружие перегреется и потребует некоторое время для его охлаждения и возобновления стрельбы.

С каждым последующим выстрелом эффективность ведения огня увеличивается и становится максимальной при длинных очередях.

4. PvP

Warface и Blackwood соревнуются друг с другом в напряженных матчах, в которых участвуют до восьми игроков с каждой стороны. Игроки могут поменяться ролями в игре практически в любое время, чтобы максимально повысить свою эффективность на поле боя.

В игре есть несколько каналов, все они разделены по рангу игроков, поэтому игроки с высоким и низким рейтингом могут быть разделены. Также игрокам доступны разные типы комнат со всевозможными настройками. Кроме того, игроки могут создавать приватные комнаты для игры с друзьями.

Игра поддерживает систему кланов, поэтому игроки клана также имеют возможность использовать функцию «Войны кланов», чтобы играть против других кланов вместо того, чтобы присоединяться к открытым комнатам.

4.1. Режимы игры

В настоящее время игрокам доступны десять игровых режимов. Каждый игровой режим уникален для определенного пула карт, для которого используется данный режим.

4.1.1. Блиц

Сражения происходят на отдельных картах режима. Главное отличие — это скорость развития событий. Игроки делятся на две команды, каждой из которых предстоит защитить или обезвредить бомбу, но на это отводится всего 90 секунд.

Объект, рядом с которым находится взрывчатка, всего один, но задача проще не становится: к ключевой точке ведёт множество проходов. Кроме того, таймер на взрывном устройстве активен уже в самом начале боя, так что думать и действовать нужно быстро.

Команда, находящаяся в обороне, может нейтрализовать всех врагов или дождаться взрыва бомбы, чтобы выиграть раунд, а другой стороне предстоит не только справиться с врагом, но и успеть предотвратить срабатывание заряда до истечения времени.

Число раундов до смены сторон динамическое и равно половине количества раундов, необходимых для победы. Например, если для этого требуется 6 раундов, то смена сторон произойдет после 3 раундов. Если число необходимых для победы раундов нечетное, оно округляется в меньшую сторону. Например: требуется выиграть 11 раундов, число округляется до 10 — и смена команд произойдет после 5 раундов.

Для каждого бойца награда определяется индивидуально в зависимости от его боевой эффективности в сыгранном матче, наличия ускорителей, а также от исхода сражения — победы или поражения.

4.1.2. Выживание

Это игровой режим, где нужно убивать противников, оставаясь как можно дольше незамеченным. Забудьте о командной игре и взаимодействии — в этом режиме каждый солдат должен сам стоять за себя.

Задача всех игроков — уничтожать как можно больше противников и не дать убить себя. Из каждого убитого бойца выпадает один жетон, выделенный красным цветом, собрав который можно получить дополнительные очки.

Побеждает тот, кто набрал больше всего очков. После смерти игрок возрождается на карте в случайном месте, и может продолжать бой.

4.1.3. Доминанция

Это игровой режим, где нужно не только умело стрелять, но и активно двигаться. Задача игрока — захват и оборона нескольких ключевых позиций на игровой карте.

Для каждого бойца награда определяется индивидуально в зависимости от его боевой эффективности в сыгранном матче, наличия ускорителей, а также от исхода сражения — победы или поражения.

4.1.4. Захват

В основе этого режима лежит режим «захват флага» в её классическом виде. Сражения происходят на отдельных картах режима за одну из противоборствующих сторон.

Задача атакующей команды — заполучить коды запуска ракет любой ценой и доставить их в безопасное место к себе на базу. Обороняющиеся должны всеми силами защищать коды в течение отведённого на раунд времени, если врагу всё же удастся заполучить коды, то необходимо быстро вернуть их на базу.

В раунде победу одерживает команда, которой удалось доставить коды запуска ракет, либо нейтрализовать всю команду противника.

Число раундов до смены сторон динамическое и равно половине количества раундов, необходимых для победы. Например, если для этого требуется 6 раундов, то смена сторон произойдет после 3 раундов. Если число необходимых для победы раундов нечетное, оно округляется в меньшую сторону. Например: требуется выиграть 11 раундов, число округляется до 10 — и смена команд произойдет после 5 раундов.

Для каждого бойца награда определяется индивидуально в зависимости от его боевой эффективности в сыгранном матче, наличия ускорителей, а также от исхода сражения — победы или поражения.

4.1.5. Командный бой

Игрок выбирает одну из противоборствующих сторон — Warface или Blackwood — и отправляется в атаку. Задача игрока — уничтожение солдат противника. Побеждает команда, достигшая лимита в 150 убийств или набравшая наибольшее их количество за отведённое время.

Для каждого бойца награда определяется индивидуально в зависимости от его боевой эффективности в сыгранном матче, наличия ускорителей, а также от исхода сражения — победы или поражения.

4.1.6. Королевская битва

Это игровой режим, в котором цель игрока — устранить соперников и остаться последним выжившим. Игра начинается без огнестрельного оружия.

Главным противником является смертельно опасная зона. Игрокам необходимо двигаться к ее центру, чтобы остаться в живых. У игроков в запасе меньше пяти минут, прежде чем зона будет двигаться.

Карта, на которой игроки окажутся, больше любых других локаций из других PvP режимов.

4.1.7. Мясорубка

В этом режиме каждый игрок сам за себя. Побеждает тот, кто набрал больше всего очков в конце матча. Победителем может быть только один.

После смерти игрок возрождается на карте в случайном месте и может продолжать бой. Сражение проходит на небольших картах, поэтому враг может застать врасплох в любой момент.

Матч заканчивается через 10 минут, либо при достижении определенного количества убийств в сумме всеми участниками битвы.

4.1.8. Подрыв

Игрокам предстоит вести сражение за одну из противоборствующих сторон и выполнять оборону или нападение на одну из двух ключевых точек.

Задача атакующей команды — пробиться через оборону врага и заминировать одну из точек.

В свою очередь защитники должны не позволить установить взрывчатку или же вовремя её обезвредить, если атакующим всё же удалось заложить заряд.

Для победы в раунде нужно либо взорвать или разминировать бомбу, либо полностью ликвидировать команду противника.

Раунд длится 2 минуты, но установленная бомба меняет это время и ведёт свой отсчёт, который составляет 50 секунд.

Число раундов до смены сторон динамическое и равно половине количества раундов, необходимых для победы. Например, если для этого требуется 6 раундов, то смена сторон произойдет после 3 раундов. Если число необходимых для победы раундов нечетное, оно округляется в меньшую сторону. Например: требуется выиграть 11 раундов, число округляется до 10 — и смена команд произойдет после 5 раундов.

Для каждого бойца награда определяется индивидуально в зависимости от его боевой эффективности в сыгранном матче, наличия ускорителей, а также от исхода сражения — победы или поражения.

4.1.9. Уничтожение

Игрокам требуется вызвать удар с воздуха по позициям противника три раза. Чтобы вызвать авиаудар, следует удерживать контрольную точку, расположенную в центре карты. После нанесения удара места на карте разрушаются и затрудняют проход к нужной позиции. Благодаря этому, бой требует усилий всей команды.

В случае, если в течение 120 секунд с момента начала боя ни одна команда не начала захват точки, матч автоматически завершается поражением.

Для каждого бойца награда определяется индивидуально в зависимости от его боевой эффективности в сыгранном матче, наличия ускорителей, а также от исхода сражения — победы или поражения.

4.1.10. Штурм

Предстоящее сражение проходит на большой карте.

Цель одной команды — захват опорных пунктов врага, а другой, соответственно, их удержание. Всего таких точек три, завладеть ими нужно последовательно. После очередного завоевания место возрождения обороняющихся переносится к следующему пункту, а атакующие идут вперёд с занятой позиции.

Команды меняются ролями, если захвачены все три контрольные точки или истекло время, отведённое на атаку. Победу одерживает команда, захватившая больше точек и сделавшая это быстрее противника.

Для каждого бойца награда определяется индивидуально в зависимости от его боевой эффективности в сыгранном матче, наличия ускорителей, а также от исхода сражения — победы или поражения.

4.2. Быстрая игра

Режим «Быстрой игры» в Warface предназначен для тех игроков, кто желает побыстрее начать сражение, и не хочет долго ждать, пока соберется нужное количество других игроков, и пока все они будут готовы к началу матча. Игрок может выбирать между привычным общим PvP-лобби и функцией «Быстрой игры» для мгновенного начала сражения.

Комнаты «Быстрой игры» имеют неотключаемый автобаланс, а также в них отсутствует позиция «лидера» комнаты.

Старт игры в комнате такого типа начинается автоматически, спустя 15 секунд после входа в неё определенного количества игроков. Подтверждение готовности игроками и запуск игры «лидером» не требуется.

В таких комнатах до начала боя игроку всё так же будут доступны все действия по подготовке к игре: выбор класса, доступ к складу и магазину, и так далее.

4.3. Стандартные комнаты

В стандартных комнатах игрок сможет войти в одну из комнат, где уже собрались бойцы для схватки, или создать свою. При создании комнаты игрок выбирает подходящий режим и настройки.

4.4. Битвы кланов

В Warface игрокам доступна возможность объединяться в кланы. Игрок может одновременно быть участником только одного клана. Клан — это группа людей, объединившихся для достижения некоторой цели совместными усилиями. Это может быть, например, прохождение PvE-миссий с проверенными в бою людьми, участие в PvP-турнирах и клановых битвах в погоне за славой или же просто игра ради веселья, как совместное времяпровождение с друзьями. Клан дает возможность игры с единомышленниками, объединяет людей со схожими взглядами на игру.

В Warface возможна битва между кланами, в которую не могут попасть никакие другие игроки. Создание комнат для таких матчей доступно всем участникам кланов. Начать бой в них можно только в формате «клан на клан» и только на определенных PvP-режимах и картах.

Создать комнату для клановой битвы может только игрок, состоящий в клане, независимо от ранга. Задать тип комнаты для битвы кланов можно только при создании комнаты. Название комнате присваивается автоматически и не может быть изменено игроком.

Когда комната создана, и в ней находятся игроки из одного клана, название комнаты меняется на «Клан %ИмяКлана% ищет соперника». После того, как в комнату зайдут игроки из другого клана, название изменится на «%ИмяКлана% vs %ИмяКлана%».

Клановые комнаты могут быть закрытыми. В этом случае попасть в них можно только по приглашению.

4.5 Рейтинговые матчи

Рейтинговые матчи - соревновательный сезонный игровой режим в Warface. Рейтинговые матчи проводятся только в сезон. Каждый из них имеет свои награды, может предлагать особые испытания, длящиеся определенное количество времени, и может изменять некоторые из правил, установленных предыдущими (например, количество очков, необходимых для достижения более высокого ранга).

Режим рейтинговых PvP-матчей позволяет каждому игроку проверить свои боевые навыки и подтвердить своё мастерство. Доступ к рейтинговым матчам открывается с 26-го ранга.

4.5.1 Механизм попадания в матч

Поиск рейтинговых игр может осуществляться как в одиночку, так и с друзьями или соклановцами. Участники разных лиг могут играть вместе — поиск в этом случае будет проходить в соответствии с самым высоким рангом внутри группы. Ранг игрока в рейтинговых матчах не влияет на поиск матчей в «Быстрой игре».

В случае столкновения с заметно более сильным противником игрок можете сдаться. Данная функция доступна не сразу, а только по прошествии некоторого времени. Решение команды определяется общим голосованием, которое проходит так же, как и при исключении игрока из обычного матча. Здесь важен голос каждого бойца — решение будет принято, если все проголосуют за один вариант. Если команда все же решила сдаться, каждому ее игроку будет засчитано поражение в бою, но без штрафа за преждевременный выход из матча.

Участники, которые решили покинуть матч до его завершения, получают штраф в виде 30 минут игрового времени. В то время, пока штраф активен, игрок не сможет принимать участие в матчах. Данная мера была принята с целью устранения самопроизвольного выхода с комнаты до завершения матча, что давало бы команде соперников преимущество.

4.5.2 Особые условия в матчах, ограничения в экипировке

Матчи проводятся в PvP-режимах «Подрыв» и «Блиц» на случайной карте между двумя командами из пяти игроков каждая. В комнатах осуществляется автобаланс команд, лобби комнаты отсутствует. Исключение игроков во время матча невозможно. Игроку, покинувшему сражение, зачисляется поражение в матче, при этом матч остаётся рейтинговым. В случае «вылета» из боя при повторном заходе в игру выбывшему будет отправлено приглашение вернуться в бой, если он ещё не был завершён.

Чтобы повысить значимость командного взаимодействия и сделать сражения более тактическими, было введено ограничение на использование некоторого оружия и обмундирования.

4.5.3 Описание работы рейтингов

При первом заходе в рейтинговый режим, игрокам нужно сыграть 5 калибровочных игр. В зависимости от результатов калибровочных матчей игрок определяется в одну Лиг.

В рейтинговом режиме Warface следующие лиги:

- Бронза
- Серебро
- Золота
- Платина
- Алмаз
- Мастер
- Грандмастер

По результатам сыгранного матча игрок получает некоторое количество ранговых очков: +15 - +35 за победу и -15 - -30 за поражение. Штраф за поражение может быть смягчен, если проигравшая команда была в меньшинстве более 5 минут времени матча. Набирая очки игрок переходит по Лигам и Дивизионам. Игрок может двигаться как вверх, так и вниз.

Каждая лига разделена на 4 дивизиона по 100 очков. Например Бронза 1 - Бронза 2 - Бронза 3 - Бронза 4. При прохождении всех дивизионов своей Лиги, игрок переходит в следующую Лигу. Пример - игрок набрал больше 100 очков в Бронзе 1 - от переходит в Серебро 4.

При переходе между лигами и за участие в рейтинговых матчах игрок получает Рейтинговые Жетоны.

Рейтинговые жетоны можно потратить в Рейтинговом магазине на оружие, снаряжение, девайсы и косметические предметы. Наполнение Рейтинг магазина обновляется каждый сезон.

5. PvE

Warface выгодно отличается от прочих онлайн-шутеров наличием богатого выбора миссий для прохождения в команде. Если игрокам надоело сражаться с противниками-игроками, то они могут отправиться в зал PvE-режима и выбрать подходящее задание, врагами в котором будут солдаты Blackwood с искусственным интеллектом («боты»). Игрокам, в свою очередь, придётся противостоять им в составе отряда Warface.

Задания для совместного прохождения делятся на четыре уровня сложности:

- Тренировка,
- Легко,
- Сложно,
- Профи (доступен с 10 ранга).

5.1. Миссии

Это удобный кооперативный режим, где успех зависит от командной работы и сочетания нескольких классов.

На экране выбора совместной игры доступно несколько различных миссий. Каждая миссия состоит из нескольких локаций с определенной целью для каждой территории. Целями миссии могут быть - убийство «босса» (особенно опасного врага), защита определенной локации, выживание против волн врагов, транспортировка транспорта в безопасную зону и другие. В каждой миссии есть система контрольных точек, где восстанавливается здоровье игроков и пополняются боеприпасы.

Затем боец переходит на PvE-режим, где ему изначально доступна тренировочная миссия, остальные пока недоступны.

Чем выше сложность задания, тем лучше награда вас ожидает в итоге, но и больше сильных врагов встретится на пути. Награда включает в себя варбаксы, очки опыта и оружейного мастерства.

Миссии уровней сложности «Легко», «Сложно» и «Профи» обновляются ежедневно: каждый день игрокам будут даваться уникальные задания на неизведанной местности.

Количество прохождений миссий за сутки не ограничено. По итогам выполнения заданий бойцы получают дополнительную игровую валюту — короны.

Для запуска миссий «Тренировка» и «Легко» требуется минимум три человека, для «Сложно» и «Профи» — четыре.

Общих типов заданий в данном режиме — четыре:

- убийство босса — целью миссии является убийство сильного и опасного противника,
- арена — оборона в одной точке от наступающих отрядов врагов,
- сафари — следование к вертолету на обстреливаемом со всех сторон транспорте,
- конвой — сопровождение техники к безопасной точке.

Любая миссия состоит из двух этапов, от одного к другому бойцы транспортируются на десантном вертолете. На каждом из этапов игрокам предстоит выполнить отдельную задачу; на обоих отряд проходит несколько контрольных точек, где пополняется запас патронов, здоровья и брони, а также воскрешаются погибшие бойцы.

Миссии командования — задания, которые игрокам можно выполнить во время прохождения любой PvE-миссии. Каждый день перед отрядом ставятся различные дополнительные задачи.

При успешном выполнении команде предоставляется бонус (+10%) к заработанным наградам, а именно к варбаксам и очкам опыта. Иногда выдается несколько заданий, за успешное выполнение каждого предоставляется бонус — те же +10% к полученным наградам.

У каждой миссии есть общая цель, которая отображается на мини-карте игрока. Когда основная задача выполнена, транспортный вертолет подбирает игроков и отвезет их в следующую локацию.

Система вознаграждений Warface побуждает игроков повышать свою производительность, становиться быстрее и опытнее. В бою в верхней части экрана отображается множитель эффективности, что дает возможность заработать дополнительные очки. Чтобы заполнить множитель эффективности, игроки должны быстро уничтожать врагов и выполнять специальные действия, такие как выстрелы в голову или убийства в скольжении.

5.1.1. Тренировка

Эти миссии призваны помочь новым игрокам попробовать игру.

После их завершения игрок получает вознаграждение в варбаксах. За варбаксы игрок также сможет приобрести оружие и экипировку, по качеству, как минимум, превосходящие начальное обмундирование по характеристикам.

5.1.2. Легко

Каждый день мы предлагаем две новые легкие миссии игрокам, завершившим тренировочную миссию.

5.1.3. Сложно

Каждый день мы предлагаем две новые сложные миссии. Эти миссии предназначены для опытных игроков с продвинутым снаряжением.

5.1.4. Профи

Эти миссии предназначены для опытных игроков с продвинутым снаряжением и навыком. Они тяжелее миссий уровня «Сложно». Вдобавок к этому в этих миссиях включен дружественный огонь.

5.2. Спецоперации

Спецоперации — PvE-режим, в котором игрокам предстоит проходить масштабные миссии с самостоятельным сюжетом. Они доступны игрокам начиная со 2-го ранга.

Это самые сложные и длинные миссии в Warface. Для достижения успеха игрокам требуется командная работа, овладение навыками классов и продвинутое снаряжение.

Чтобы получить доступ к специальным операциям, игроки должны достичь определенного ранга.

Эти миссии займут значительно больше времени, чем обычные PvE, и потребуют навыков всех игроков, но они принесут больше наград и особых достижений. И это еще не все - специальные операции предоставляют сценарии боевых действий, которые включают все, от кишащих киборгами лесов до логовищ вулканов.

В игре присутствует еженедельная ротация карт, поэтому, часть из них может быть не доступна некоторый период времени.

5.2.1. Белая акула

Миссия игроков - найти и нейтрализовать Оберона Уайта, одного из лидеров корпорации Blackwood. Он прячется на верхнем этаже защищенного небоскреба в форме акулы. Штурм игроков начинается из зала и продолжается на каждом из 19 этажей, финальная битва начинается на вертолетной площадке на крыше.

На каждом следующем этаже небоскреба боевая обстановка меняется. Придется действовать по ситуации, продумывая тактику на ходу. Выжить в этом бою — уже немалое достижение. Только у самых умелых команд хватит сил, чтобы пройти все уровни и выйти победителями из этой схватки.

Отряд Warface перемещается между этажами на цилиндрическом лифте со стеклянными стенами. На определенных этажах в лифт пускается смертоносный газ, так что находиться в нем постоянно нельзя: отряд вынужден выходить наружу.

На каждом этаже здания новые условия: где-то произошло возгорание или уже сработали противопожарные механизмы, где-то по этажу распространяется газ, а где-то из-за дыма видимость ограничена парой метров.

5.2.2. Снежный бастион

Задача игроков — провести разведку региона, скрытого от спутников в Сибири. Ожидаются тяжелые погодные условия с низкой видимостью. И что бы ни прятали Blackwood в холодном сибирском лесу, добраться до этого будет непросто.

Согласно информации разведки, отряду на задании предстоит подавить сопротивление на трех различных объектах, чтобы раскрыть тщательно охраняемый секрет.

5.2.3. Опасный эксперимент

Задача игроков — отправиться на место трагедии, сопроводить ЭМИ-грузовик до лаборатории, производящей новых монстров, и уничтожить ее ядро, тем самым предотвратив глобальную катастрофу.

5.2.4. Вулкан

Враг построил геотермальную электростанцию внутри гигантского вулкана, чтобы активировать свой Генератор сейсмической активности - передовое супероружие,

которое может вызвать разрушения в глобальном масштабе. Миссия игроков - войти в вулканическое логово Блэквуда на уровне земли и пробиться к вершине. Безумные профессора, нанятые Blackwood, прячутся за силовыми полями и оружейными башнями, которые можно уничтожить только с помощью уникальной тактики.

5.2.5. Анубис

Игроки отправляются в африканский регион, чтобы устроить диверсию и остановить массированное наступление сил Blackwood.

Первая цель — проникнуть на ракетную базу и вывести из строя командный центр, не допустив запуска баллистической ракеты, направленной на мирные объекты. Далее игрокам предстоит взять штурмом военно-морскую базу и затопить субмарину, тем самым задержать продвижение врага, и ждать дальнейших указаний.

5.2.6. Черная акула

Blackwood строит таинственный небоскреб в Косово, а игроки должны прервать их операцию. Во время этой миссии игроки будут проникать в башню, закладывая взрывчатку в строящийся передатчик сигналов, сражаясь как с киборгами, так и с обычными врагами.

5.2.7. Ледокол

Blackwood начинает фронтальную атаку на штаб-квартиру Warface в Северной Америке. Генерал Уортон привлекает все доступные силы для защиты штаба. Игрокам предстоит столкнуться с врагами с экспериментальными видами оружия, передовыми ударными вертолетами, автоматическими турелями и линейным крейсером.

5.2.8. Затмение

Игрокам придется пережить песчаную бурю и победить зомби. Им поможет неожиданный союзник — Оберон Уайт.

5.2.9. Припять

Несмотря на несколько поражений, Blackwood не сворачивает проект по созданию суперсолдат. В Припяти были возведены бункеры и гигантская башня, где, по слухам, ведутся эксперименты над людьми. Операция Blackwood в Чернобыле может привести к новой экологической катастрофе. Игроки должны остановить врага любой ценой.

5.2.10. Восход

Операция Blackwood в Тихом океане может привести к новой катастрофе в космосе. Игроки должны высадиться на острове, проникнуть на базу Blackwood и отключить защитное поле, обеспечив войскам Евроальянса возможность дальнейшего наступления.

5.2.11. Марс

Игроки должны остановить Blackwood и спасти колонистов Марса.

Отряду Warface предстоит помешать планам Оберона, сразившись с Blackwood за пределами Земли при помощи андроидов противника.

5.2.12. Гидра

Необходимо отражать атаки Blackwood и удерживать энергетическое оружие любой ценой.

5.2.13. Операция Blackwood

«Операцию Blackwood» необходимо пройти с тремя разными концовками в зависимости от последовательности прохождения боссов. Это значит, что в заключительном этапе миссии игрокам нужно сразиться со всеми возможными боссами — Квантом, Аргусом и Дроном. При этом порядок секторов, пройденных до финальной битвы, на результат не повлияет.

5.2.14. Операция Рой

Игроки должны выяснить, что происходит в одном из городков в пустыне. Игрокам придется уничтожить арахнидов — расу хищных паукообразных существ. Для этого в их распоряжении появляется уникальное оружие огнемёт. Также им придется сопровождать специальный автомобиль, который хорошо бронирован и вооружен. Для его улучшения игрокам необходимо собирать ресурсы, которые разбросаны в разных частях карты. В финале же им придется уничтожить босса – королеву жуков.

5.2.15. Операция Ограбление

Миссия, рассчитанная на 2 игроков. Вам необходимо проникнуть в хранилище банка и уничтожить его содержимое. Ключевой механикой является продвижение на тросах по внешней стене здания, в ходе которого придется уничтожать противников, находящихся внутри.

5.2.15. Операция Фьорд

Ваша задача – освободить заложников. Противостоят игрокам бойцы Blackwood и различные виды турелей. По ходу миссии, игроки узнают о секретах компании Накаи, в результате чего им предстоит эвакуироваться, сражаясь против киборгов.

6. Уникальные механики игры

6.1. Командные действия

Чтобы улучшить опыт совместной игры, Warface предлагает несколько уникальных взаимодействий с союзниками:

Помощь союзнику

Игрок может помочь поднять союзника с земли, если он был сбит с ног отталкивающей гранатой или атакой противника.

Командный подъем

В местах со специальным индикатором подъема игрок может начать командный подъем или подняться, если один из товарищей по команде уже начал командный подъем. При совершении этого действия можно забраться вдвоём с членом своей команды, либо поднять члена одного, а самому продолжить действие командного подъема для помощи следующему члену команды. Класс СЭД может подниматься на подобные препятствия без члена своей команды.

Перемещение объектов

В миссиях игрокам иногда требуется перемещать различные объекты вместе, чтобы продвигаться дальше.

Также боец может выполнять индивидуальные игровые действия, такие как скольжение, прыжки через препятствия и другие.

6.2. Настройка оружия в реальном времени

Игроки могут модернизировать свое оружие на ходу, чтобы добиться максимальной эффективности на поле боя. Ствольные гранатометы, расширенные прицелы, смертоносные глушители и многие другие опции для настройки оружия для конкретного игрового события и предпочитаемого стиля игроков.

6.3 Оружейное мастерство/модификации

Модификации — прогрессивная механика для внутриигровых предметов, дающая возможность с помощью специальных модов изменять характеристики некоторых моделей основного или дополнительного оружия, а также снаряжения. Система модификаций позволяет пользователю развивать свое оружие и настраивать его характеристики под себя.

В нынешней системе модификаций, выполняя специальные контракты или продвигаясь по прогрессии предметов, можно получить специальную валюту — детали, которые затем тратятся на создание модов. Оружие и снаряжение прокачиваются во время игры с ними. Чем больше времени в игре вы проводите с тем или иным предметом, тем выше его уровень и больше ассортимент доступных модов. Для разных типов оружия (штурмовые винтовки, дробовики и так далее) и снаряжения (гранаты, классовые предметы) доступен свой набор модов.

7. Валюты, их описание, добыча и траты

7.1. Варбаксы

Варбаксы — основная внутриигровая валюта, получаемая за участие в любых матчах.

Кроме того, дополнительные варбаксы можно заработать, выполняя контракты или приобрести за кредиты. За варбаксы в магазине можно приобрести новое оружие, снаряжение и специальные ускорители корон и оружейного мастерства.

7.2. Короны

Короны — это специальная валюта, которая выдаётся автоматически игроку за успешное прохождение PvE-миссий и спецопераций и за некоторые PvP-активности, например, гонку кланов. Кроме того, короны также можно получить, участвуя в конкурсах на сайте и в сообществах Warface.

По прохождении PvE-миссий короны начисляются в сравнении результатов команды с заранее определёнными показателями. На специальном экране игрок видит, насколько хорошо справилась с заданием его команда.

После опубликования табло с результатами команды, появляется кнопка «Далее». Нажав на неё, открывается система выдачи корон.

Короны начисляются по двум номинациям: «Счёт убийств» и «Время прохождения».

«Счет убийств» во время прохождения миссии увеличивается в зависимости от того, как игрок будет расправляться с врагами. Выстрелы в голову, взрывы, убийства в ближнем бою — игроки вольны выбрать привычный им способ зарабатывания очков.

В каждой номинации есть три ступени с увеличивающейся сложностью их достижения. За выполнение условий каждой ступени игрок получает определенное количество корон в соответствии с результатами. При достижении «высших» ступеней пользователь автоматически получает короны за предыдущие.

Игрок всегда будет информирован о том, сколько корон уже получил и сколько ещё его дожидается. Прогресс в получении корон будет отображаться в PvE-лобби при наведении курсора на любую миссию.

7.3. Кредиты

Кредиты — валюта, получаемая при пополнении счёта реальными средствами. Кроме того, кредиты можно получить, участвуя в конкурсах на официальных ресурсах игры. За кредиты в магазине можно приобрести новое оружие и снаряжение, внешность, коробки удачи, ускорители, знаки возвращения и даже купить варбаксы.

7.4. Детали

Детали — специальная валюта, с помощью которой вы можете приобретать или улучшать моды для оружия. Они получают за прокачку мастерства оружия, контракты, боевой пропуск, уровни прогрессии и оверпрогрессии.

8. Прогресс профиля

8.1. Звания бойца

Игроки начинают с рангом новобранца 1. Они могут получить более высокий ранг (до Маршала), участвуя и выполняя PvE и PvP матчи в Warface. За каждую игру они получают очки опыта (XP), необходимые для повышения уровня. Победа в матче увеличивает количество получаемого игроками опыта. После достижения 100 ранга начинается оверпрогрессия до 1000 ранга. За достижение определённых рангов игроки получают специальные награды, такие как оружие, достижение, детали. Она сезонная и в начале каждого нового сезона уровень игрока сбрасывается на 101.

Есть способы развиваться быстрее. Один из них - принять участие в миссиях более высокой сложности в PvE, которые приносят более высокие награды, но также более требовательны и требуют настоящей командной работы. В частности, спецоперации предлагают самые большие награды, но для их завершения требуется больше времени и, как правило, они намного сложнее, а также требуют от игроков достижения определённого ранга, прежде чем они смогут принять в них участие.

Опыт можно в том числе получить из коробок удачи, покупаемых в магазине.

8.2. Достижения

Достижения — игровая система, ставящая перед игроком определённые задачи, выполнение которых является необязательным.

Получение достижений никак не влияет на игровой процесс, они являются лишь составной частью герба, который демонстрирует успехи игрока. Герб состоит из значка, жетона и нашивки. При желании игрок может оставить свой герб пустым.

8.3. Боевой пропуск

Боевой пропуск — это глобальное игровое событие, во время которого игрок будет продвигаться по уровням прогрессии, получая ценные и уникальные награды. Оно бывает обычное и премиальное.

Личный прогресс в глобальных событиях представлен в виде системы уровней. Каждый новый уровень — это награда. Прогресс отражен в специальной шкале на главном экране события.

Шкала разделена на две части — основную и премиальную. Каждая из них содержит различные награды, распределённые по уровням.

Для получения каждого нового уровня необходимо заработать 10 очков (так называемых "звезд"), которые выдаются за завершённые задания. Самые простые из

них принесут одну звезду, а за выполнение более сложных испытаний можно получить сразу несколько. Текущий уровень и количество звезд показаны над шкалой прогрессии. Обладатели премиального доступа смогут приобретать уровни.

Если игрок заработал определенное количество уровней с базовым доступом, но затем решили расширить его до премиального — то он получит соответствующие награды за все полученные уровни ранее.

Задания в боевом пропуске делятся на два типа. Награды в них зависят от настроек события, но практически всегда включают в себя звезды для повышения уровня:

- Ежедневные. Три задания, которые обновляются каждый день и не повторяют задачи прошлого дня.

- Недельные. Задания, которые не меняются на протяжении всего события. Сформированы в отдельные блоки. Как правило, за выполнение недельных заданий можно получить больше звезд и других наград.

В составе недельных блоков есть основные и дополнительные задания. Последние могут выполнять игроки, которые имеют премиальный доступ.

За завершение определенного количества заданий в недельном блоке также предусмотрена дополнительная награда. Она будет увеличена при выполнении всех заданий недели.

8.4. Система контрактов

Контракты — внутриигровая система, позволяющая получать дополнительную награду за выполнение определенных заданий.

Система контрактов делает игровой процесс разнообразным и дает возможность получать еще больше игровых поощрений. Игроки могут ставить себе цели и забирать различные бонусы: оружие, снаряжение или расходники.

Как получить контракт:

1. В главном меню и лобби перейдите в раздел "Контракты" (доступен на верхней панели).
2. В специальном меню можно увидеть все доступные контракты и информацию о них:
 - условия выполнения;
 - стоимость активации;
 - статус прогресса;
 - награду после завершения.
3. Активируйте и выполните контракт.