

Warface



Warface — компьютерная игра в жанре массового многопользовательского онлайн-шутера от первого лица (MMOFPS)

Игра разработана студиями компании Crytek: украинским филиалом Crytek Kiev (совместно с Crytek Seoul), британским филиалом Crytek UK и турецким филиалом Crytek Istanbul, с 2019 года за неё отвечает студия Blackwood Games. Проект использует игровой движок CryEngine 3.5 и выпущен для персональных компьютеров. Это первая игра на CryEngine 3, которая вышла на Nintendo Switch.

Warface представляет собой военный шутер от первого лица, действие которого разворачивается в 2023 году. Игра предлагает как классические полноценные PvP-сражения с разделением на классы персонажей, так и кооперативные миссии в концепции PvE. Длительное время украинское подразделение было одним из самых успешных и продуктивных в Crytek, однако теперь её пути с немецкой компанией разошлись. Crytek Kiev объявили об уходе из состава материнской компании и переименовании студии в Blackwood Games. Её возглавит креативный директор Михаил Хаймзон, который будет ответственен за «Warface»

Силы сторон

Blackwood



Warface



Blackwood

Частная военная корпорация, которая занимается незаконной торговлей оружием, распространением коррупции мирового масштаба, испытаниями над людьми, убийством мирных жителей. Ей противостоит другая частная военная корпорация Warface, освобождая ключевые позиции по всему миру. На посту главы организации находятся Урсула Эллис и Оберон Уайт. Корпорация «Blackwood» также экспериментирует с существами под названием «зомби» (в английской версии они подписаны как «Cyborgs»), что переводится как «киборги»)

Warface

В 2023 году организация Blackwood развязала серию вооружённых конфликтов с целью получить контроль над ресурсами и установить новый мировой порядок. Другая частная военная корпорация — Warface — пытается остановить их. Солдаты отряда Warface, как и отряд Blackwood, действуют по всему миру. Форма наемников Warface — пустынного камуфляжа, эмблема Warface — неизменная атрибутика отряда. База отряда расположена в Северной Америке. Командующий силами Warface — генерал Ли Уортон.

Игровые классы



Штурмовик

универсальный класс, полезный в любом задании. Он особенно эффективен в бою на малой или средней (иногда на большой) дистанции. Его основным оружием являются штурмовые винтовки и пулемёты. Последние отлично подходят для ведения огня на подавление, не давая противнику высунуться из укрытия. Штурмовики могут пополнять боезапас товарищей по команде и свой боезапас. Эта способность незаменима во время длительных совместных заданий

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 до врага. Дробовики делятся на три вида: помповые, полуавтоматические и автоматические. Медики могут лечить товарищей по команде и себя. Также медики могут реанимировать товарищей по команде (кроме СЭДов), а для живого противника разряд дефибриллятора смертелен

Инженер

специалист по диверсиям, поэтому ему нет равных в установке и обезвреживании бомб. В схватке он может как действовать в обороне, так и в атаке. Особенно эффективен в бою на средней дистанции. Основным оружием этого класса являются пистолеты-пулемёты и укороченные автоматы. Все пистолеты-пулемёты отличаются высокой скорострельностью, что делает их чрезвычайно смертоносными вблизи. В арсенале инженера есть мины направленного поражения — это их самое мощное оружие. Инженеры могут чинить повреждённую броню товарищей по команде и свою собственную. Также инженеры могут реанимировать товарищей по команде — СЭДов (только их, в то время, как медики могут всех, кроме СЭДа), а для живого противника разряд дефибриллятора смертелен

Снайпер

Снайпер — универсальный класс, который может успешно поражать врагов на дальней дистанции, нанося значительный урон отряду врага и подавляя атаку. Основным оружием этого класса являются снайперские винтовки. Они делятся на три вида: полуавтоматические, автоматические и винтовки с продольно-скользящим поворотным затвором. Также в арсенале снайпера есть мины кругового поражения



СЭД

тяжело-бронированный робот, являющийся классом для поддержания огня и подавления сил противника на разных позициях. Основным оружием этого класса являются тяжелые пулемёты, а дополнительным — гранатомёт. Отличается большим запасом брони, но малым запасом здоровья. В отличие от других классов, СЭДа после смерти не могут вернуть в строй медики, но могут инженеры. Также СЭДы могут самостоятельно забраться на высокие поверхности тогда, когда другим классам необходима помощь.

Режимы игры



Блиц

за 90 секунд раунда одна команда должна попытаться предотвратить взрыв заряда, уже заложенного на карте. Другая команда должна защитить бомбу от разминирования. Точка подрыва на карте всего одна, зато прорваться к ней можно множеством путей, что расширяет поле для тактических действий.



Выживание

сражение в режиме «каждый сам за себя» на огромной карте. Задача — уничтожить как можно больше противников и не дать убить себя. Из каждого убитого бойца выпадает красный жетон, собрав который можно получить дополнительные очки, также, если своевременно добраться до места своей последней смерти, можно собрать и свой жетон (при условии, что его ещё никто не забрал), отличающийся от жетонов других игроков синим цветом.



Доминанция

целью режима является захват и оборона нескольких ключевых позиций на игровой карте. Важно умело распределить силы команды, чтобы одновременно справляться с обороной имеющихся точек и успевать захватывать новые.



Захват

в основе этого режима лежит «захват флага». Задача атакующей команды — заполучить коды запуска ракет и доставить их в безопасное место — на свою базу. Обороняющиеся должны всеми силами защищать коды в течение отведённого на раунд времени.



Командный бой

стандартный режим для любого онлайн-шутера. Ваша задача — уничтожение солдат противника. Побеждает команда, первая достигшая определённого лимита убийств (например, 150) или набравшая наибольшее их количество за отведённое время.



Мясорубка

сражение в режиме «каждый сам за себя». Режим оправдывает своё название, поскольку на относительно небольшой карте встречается сразу 16 игроков. Побеждает тот, кто набрал больше всего очков.



Подрыв

игровой режим, в котором игрокам нужно либо взорвать/разминировать бомбу, либо полностью ликвидировать команду противника. Задача атакующей команды — пробиться через оборону врага и заминировать одну из двух ключевых точек. Защитники должны не позволить установить взрывчатку или же вовремя её обезвредить, если атакующим всё-таки удалось заложить заряд.



Штурм


игровой режим, где 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.



Уничтожение

в этом режиме следует удерживать контрольную точку, расположенную в центре карты, чтобы вызвать авиаудар. Добиться победы можно в том случае, если три раза нанесён удар с воздуха по позициям противника. В случае, если в течение 120 секунд с момента начала боя ни одна команда не начала захват точки, матч автоматически завершается поражением.





В PvP-режиме имеется более 60 карт для различных видов боёв. Часть из них являются постоянными, а часть вводится на время особых игровых событий.

Спецоперации

В ИХ ОСНОВЕ ЛЕЖИТ PVE-РЕЖИМ, ОДНАКО ИГРОКАМ ПРЕДСТОИТ ПРОХОДИТЬ МАСШТАБНЫЕ МИССИИ С САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ СЮЖЕТОМ, КОТОРЫЕ ДОСТУПНЫ ТОЛЬКО С ПЯТОГО УРОВНЯ. СУЩЕСТВУЕТ МНОЖЕСТВО СПЕЦОПЕРАЦИЙ

Затмение



ЛЕДОКОЛ



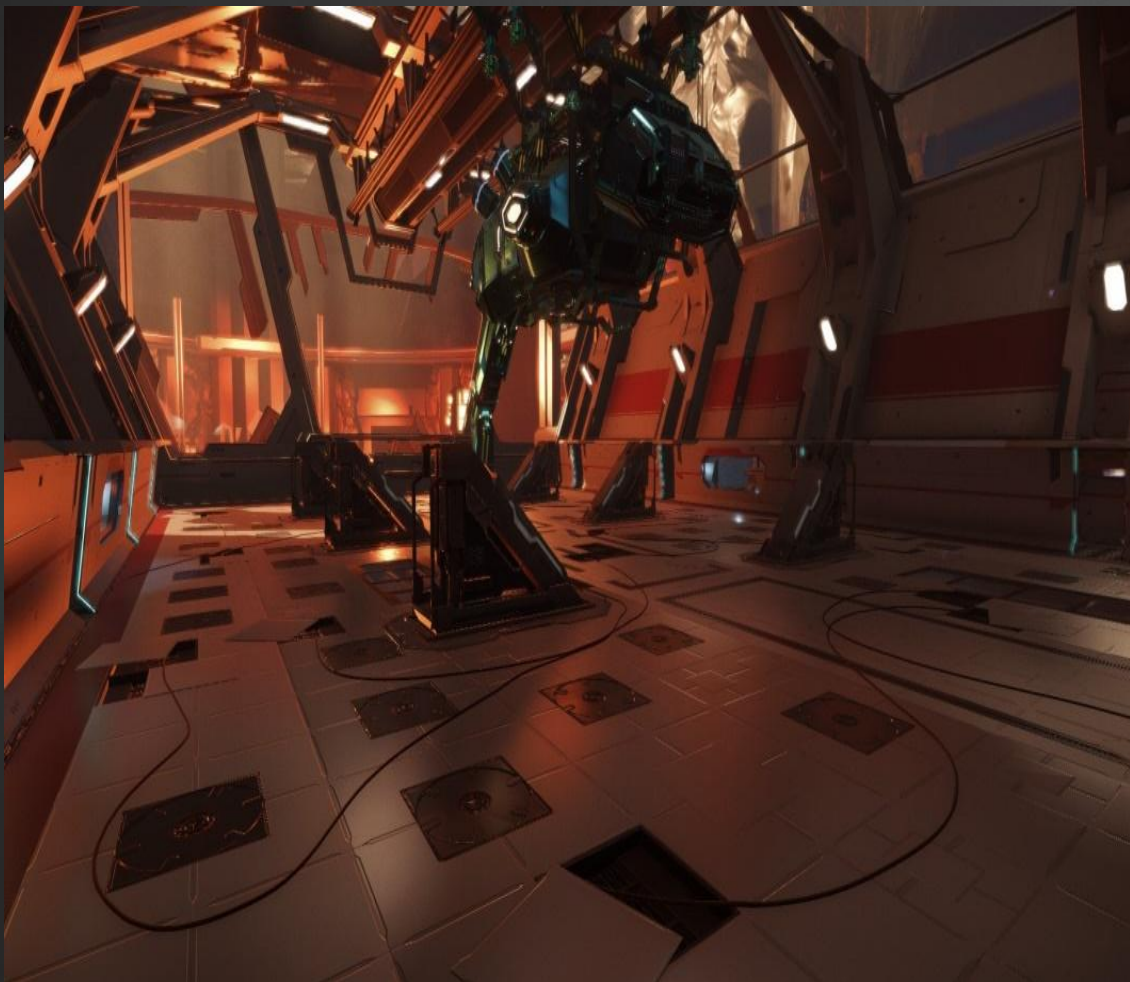
Чёрная акула



Анубис



Вулкан



Опасный эксперимент



Белая акула



Припять



Восход



Mapc



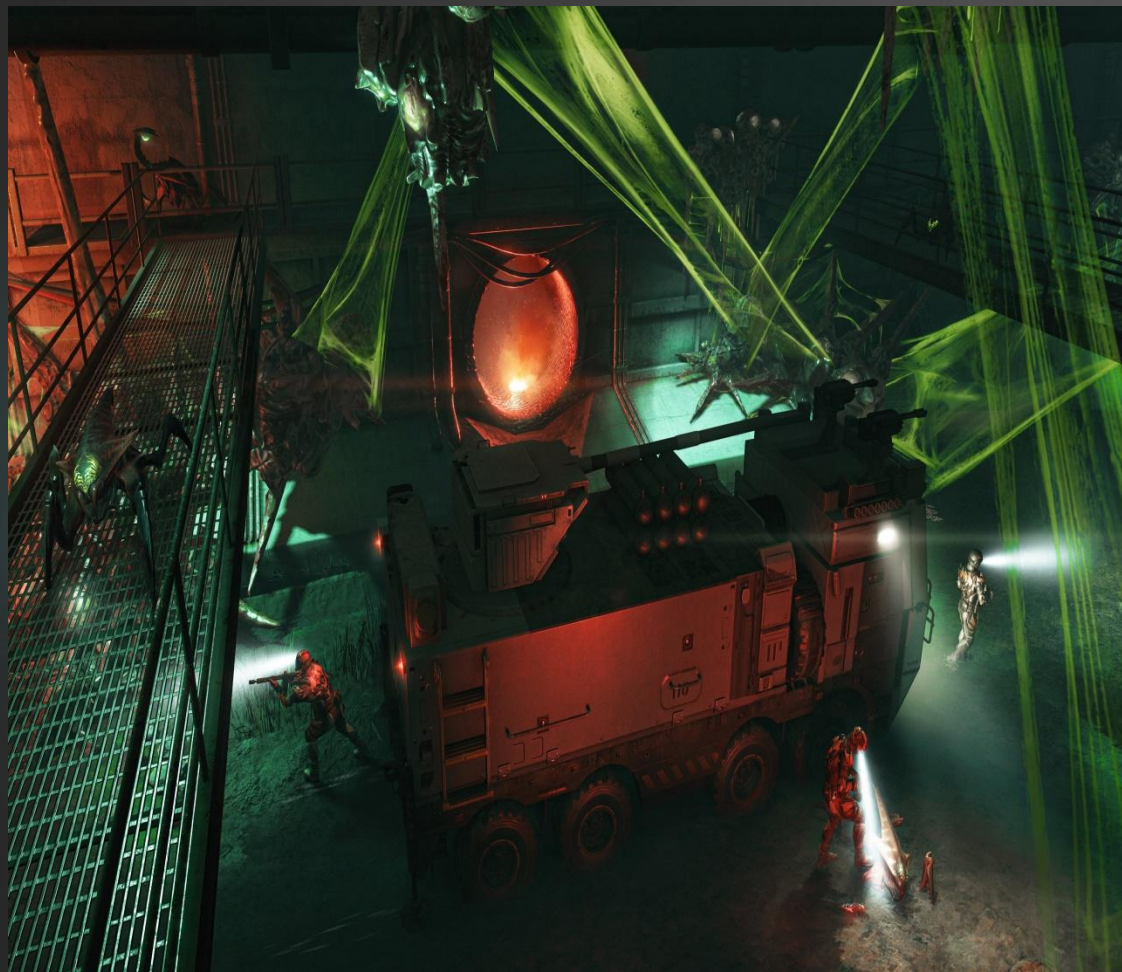
Гидра



Операция Blackwood



Рой



Ограбление

