

“Warface” - известный многим онлайн-шутер от первого лица (MMOFPS) от компании Krytek, разработчика еще более известного шутера от первого лица “Crysis”.

“Warface” примечателен тем, что в качестве графического движка использует Cry Engine 3 - один из мощнейших на сегодняшний день. Использование этого движка сделало графику в игре более реалистичной, нежели у конкурентов (например, у Pointblank). В России издателем является Mail.Ru Group, поэтому для игры можно использовать почтовый аккаунт от Mail.Ru (а так же аккаунты из нескольких социальных сетей). Первоначально игра была рассчитана на азиатский сегмент, но по каким-то очевидным причинам взыскала популярность и в России. На сегодняшний день игровые сервера довольно часто переполняются и для того, чтобы поиграть, приходится ждать своей очереди. Это касается и VIP-аккаунтов, но об этом далее.

Как принято у Mail.ru (и российских издателей различного рода ММО), игра поставляется пользователям по модели Free-to-play. Для тех, кто не в курсе: это значит, что играть можно абсолютно безвозмездно и без ограничений, но оплатив подписку можно получать различные бонусы, например, увеличение получаемого опыта в 2 раза. Кроме того, в игровом магазине за реальные деньги можно покупать себе различные (как полезное оружие и обмундирование, так и бесполезные нашивки и статусы) плюшки. Понятно, что покупка подписки значительно упрощает жизнь игровой процесс. Открывающиеся по мере прохождения предметы можно покупать за “Варбаксы” - внутри-игровую валюту, которую игроки получают за участие в PVE или в PVP. Размер получаемой валюты зависит от заработанных очков.

Действие игры разворачивается в 2023 году. В “Warface” доступны PVP и PVE режимы, а так же 4 класса персонажей у каждого из которых свои функции, но обо всем по порядку.

PVE - режим корпоративного прохождения миссий. На выбор доступно 3 уровня сложности: легко, сложно и профи. Каждый день эти миссии меняются (это значит, что сегодня, например, доступен один набор из трех миссий с вышеуказанными уровнями сложности, завтра другой и так далее, миссии обновляются каждый день в 4:00 MSK). В качестве противников в PVE-режиме выступает компьютер. Сценарии в миссиях можно разделить на несколько основных типов:

- следование из точки высадки до точки эвакуации на транспорте, либо пешком, будучи обстреливаемыми со всех сторон;**
 - оборона одной точки от наступления врага;**
 - сопровождение отряда или техники к точке эвакуации, так же попутно отстреливаясь от наступающих врагов;**
 - убийство босса. В качестве босса обычно выступает убер-танк или вертолет.**
- Кроме того, могут встречаться мини-боссы - Джаггернауты.**

Обычно все PVE-миссии делятся на 2 этапа: прорыв через оборону противника и уничтожение мини-босса, затем прорыв через ряды противника и уничтожение крупного босса.

В конце дня проводится подсчет очков, и игроки, оказавшиеся среди первых 10 000 получают “Короны” - еще одну внутри-игровую валюту, за которую можно покупать более мощное оружие или экипировку на один день или на неделю.

PVP - игрок против игрока. В PVP игровых режимов предусмотрено больше. В принципе, это стандартный набор для сетевого шутера:

- каждый из игроков сам за себя;
- захват одной командой контрольных точек (командных пунктов) другой команды aka “Захват флага”;
- штурм, одна команда пытается захватить объект, другая защитить его;
- уничтожение, обе команды пытаются уничтожить базу противника;
- подрыв, одна команда пытается заложить и взорвать бомбу, другая предотвратить это;
- командный бой, обе команды пытаются уничтожить как можно больше игроков другой команды за отведенное время.

Как уже говорилось, в игре присутствует 4 класса. Стоит отметить, что получаемый опыт является общим для всех классов, то есть играя одним, вы одновременно прокачиваете все остальные. Перед началом каждой миссии можно выбрать любой из классов. Для классов доступны как общее оружие и броня, так и предназначенные для конкретного класса. Рассмотрим их по отдельности.

Штурмовик

Это основная наступающая сила отряда. Аналогами в MMORPG могут служить танки и дд. Штурмовик имеет большой запас прочности и патронов, эффективен в ближнем бою и на средних (отчасти и на дальних) дистанциях. Основное оружие - штурмовые винтовки и пулеметы. Особенностью штурмовика так же является возможность пополнения своего боезапаса и боезапаса товарищей.

Медик

Медик - самый требовательный и самый редкий в игре класс. Редкий, потому что мало кого интересует им играть, поскольку приходится бегать от товарища к товарищу и лечить их, при этом еще и самому не погибнуть. Основное предназначение - непрерывное лечение товарищей, которые лезут под огонь. Медик может лечить и сам себя и постоянно должен это делать, поскольку после его смерти все обречены на гибель (особенно при уничтожении босса), если, конечно, нет другого медика. Для этого у медика в арсенале есть аптечка. Кроме этого, в арсенале имеется дефибриллятор, который служит для воскрешения погибших товарищей. На воскрешение дается 10 секунд, по истечении которых игрок погибает до следующей контрольной точки. Дефибриллятор может быть использован в качестве оружия ближнего боя, убивает противника с первого разряда. Основное оружие медика - обрез дробовики, благодаря им медик весьма эффективен в ближнем бою.

Инженер

Это диверсант и боец ближнего и среднего боя. Основным оружием инженера являются пистолеты-пулеметы ака узи. его оружие обладает высокой скорострельностью и сравнительно небольшим уроном и прицельной дальностью, поэтому инженер не очень эффективен в бою даже по сравнению с медиком. Однако он может ремонтировать броню товарищей и устанавливать противопехотные мины, которые наносят огромный урон противнику. Еще инженеры гораздо быстрее могут устанавливать и обезвреживать взрывчатку, например, в режиме "подрыв".

Снайпер

Снайпер не имеет уникальных классовых способностей, но зато это единственный эффективный боец на дальних расстояниях. Основными обязанностями снайпера являются уничтожение опасных противников: вражеских снайперов, пулеметчиков и гранатометчиков (в PVE). Основное оружие, как не сложно догадаться - снайперская винтовка. В Warface их 2 типа, полуавтоматические и затворные.

Первые имеют высокую скорострельность и относительно малый урон, вторые нужно перезаряжать после каждого выстрела, но они способны достать врага, укрывшегося за бетонным ограждением или убить его с первого выстрела.

В игре предусмотрена система кланов. Любой игрок может быть принят кланом или создать свой собственный. Внутри кланов имеются привилегии, расширяющие возможности членов клана.

В общем итоге мы имеем достаточно привлекательный сетевой шутер с развитием персонажа, зарабатыванием рейтинга и открыванием новых возможностей. В Warface интересный набор сюжетных миссий, разнообразные режимы PVP, а так же замечательная графика. И если с PVP-режимом вроде бы все хорошо, то в PVE хоть интересные миссии, но их довольно мало. Так же невелик и выбор вооружения, всего несколько видов оружия для каждого класса плюс общее вооружение. То же самое с обмундированием. В целом игра заслуживает внимания и ее обязательно стоит попробовать, если Вы являетесь любителем шутеров от первого лица.

[Сайт русскоязычной версии Warface](#)

[Русскоязычный форум Warface](#)

[Страница загрузки](#)

Видеообзор журнала [PlayGround](#)