

Warface

От Power Creep к устойчивой мете

Intro

Тимур Квеквескири

Game Designer | Creative Lead в команде Warface

С 2025 года креативный лид в Astrum Entertainment, Warface

2022–2024 — дизайнер кор-геймплея и систем в Astrum Entertainment, Warface;

2021–2022 — дизайнер в Gaijin, CURSED (ex Cuisine Royale);

2018–2021 — страдания в страховых на должности эксель-овоща.



WARFACE



Warface в цифрах

14 лет проекту

12 апреля ему исполнилось 14 лет, очень скоро он закончит школу и поступит в универ.

Рекорд Гиннеса

В 2013 году попал в Книгу рекордов Гиннеса в номинации «Наибольшее количество игроков, одновременно находящихся на одном сервере онлайн-шутера».

Более 500к MAU

Большой онлайн. Игра получает регулярные обновления: как контентные, так и улучшения систем, графики и UI.

Более 300 единиц оружия

Огромный объем контента, PvP, PvE и разные игровые режимы.



01

История гонки вооружений



Warface — это игра про оружие

Ранний баланс

В начале проекта новое оружие выходило несколько раз в год без заметного вреда балансу.

Неизбежное снижение ТТК

Новое оружие должно быть лучше — иначе зачем его покупать? Время убийства снижалось, отдача уменьшалась.

Предел

Оружие начало убивать одинаково быстро на одинаковой дистанции и не требовало навыков стрельбы.



Решение: новая броня

Когда улучшать оружие уже некуда — усиливаем персонажа

Логичный шаг

Броня органично вписывается в милитари-шутер и поднимает Power Level персонажа.

Результат

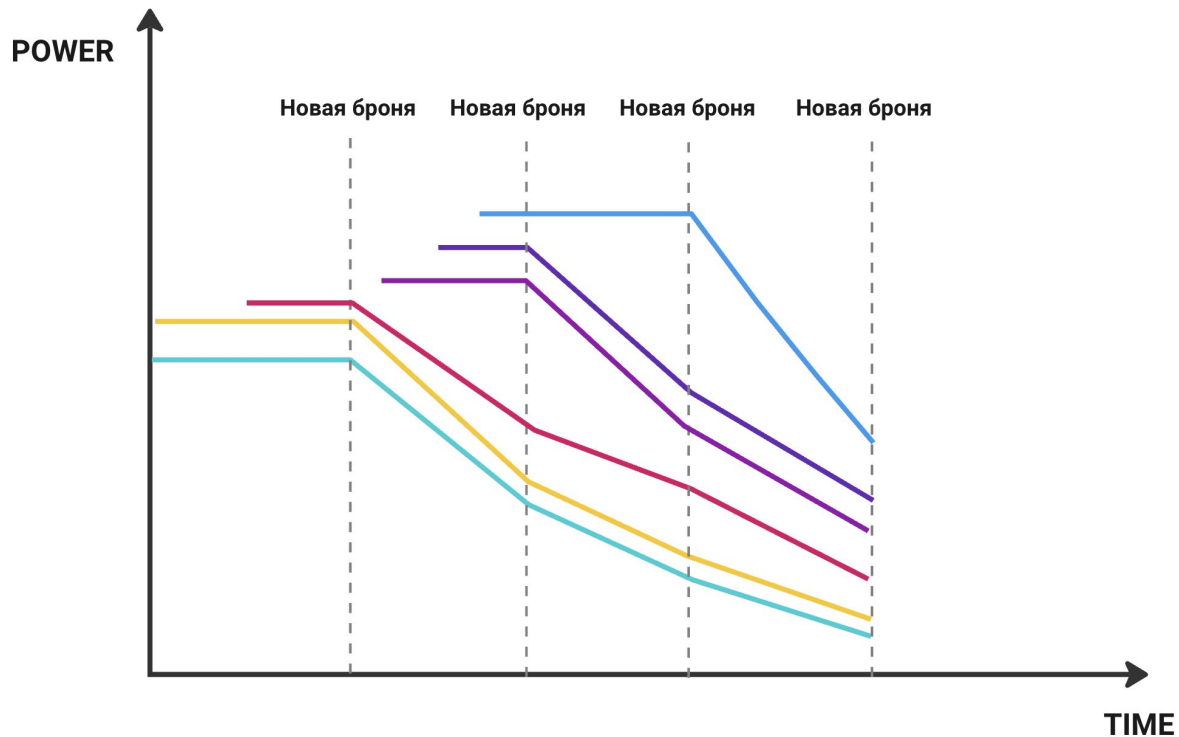
Старое оружие перестает пробивать новую броню — арсенал игрока обесценивается.

Гонка вооружений

Выходит много оружия → падает ТТК → выходит крепкая броня → ТТК нормализуется → цикл повторяется.



Гонка вооружений в Warface до 2024 года



02

Power Creep: ПЛЮСЫ И МИНУСЫ



Плюсы системы **Power Creep**

Почему это работало

Понятный цикл контента

Игрок всегда знает, что новое — лучше. Нет сложности выбора — бери самое последнее.

Стабильная монетизация

Для продолжения игры нужно постоянно покупать новое оружие — прогнозируемый доход.

Мета не застаивается

Популярное оружие устаревает само: не нужно принудительно нерфить.



Проблемы Power Creep

Геймплей, метрики, настроение комьюнити

Лазерганы

Отдача исчезает, точность растёт — оружие перестает требовать навыков.

Обесценивание

вложений
Десятки часов и деньги в арсенал — все рано или поздно превращается в тыкву.

Дорогая игра

Обязательное обновление раз в год делает Warface дороже конкурентов на ПК.

Барьер для возвратов

Вернувшийся игрок вынужден сразу покупать актуальное оружие, иначе не поиграть.

Снижение CCU и ARPU

Постепенно падает онлайн, средний чек не растёт.

Мало игральных пушек

Небольшой пул актуального оружия вредит асортименту наград.



03

Новая философия баланса



Риски выхода из гонки вооружений

Каких подводных камней боялись

Монетизация

Снизится привлекательность новинок: зачем покупать, если оно не лучше старого?

Игрок может купить по одной пушке каждого класса и больше ничего не приобретать.

Геймдизайн

Сложность балансировки 300+ предметов под единую мету.

Труднодостижимый баланс, при котором все оружие играбельно и отличается по ощущениям.



Выход из гонки вооружений

Фиксация Power Level

Выпущена последняя броня

Постоянный ребаланс

Регулярные нерфы и апы как старого, так и нового оружия

Градация силы оружия

Оружие двигается по уровням силы от сезона к сезону

Четкие архетипы

Оружие отличается геймплейно, хочется попробовать разное

Возврат классики

Вместе с новыми в мету попадают и старые пушки

ЗОЛОТОЙ АК-12 АК-12

УЛУЧШЕНИЕ ОРУЖИЯ

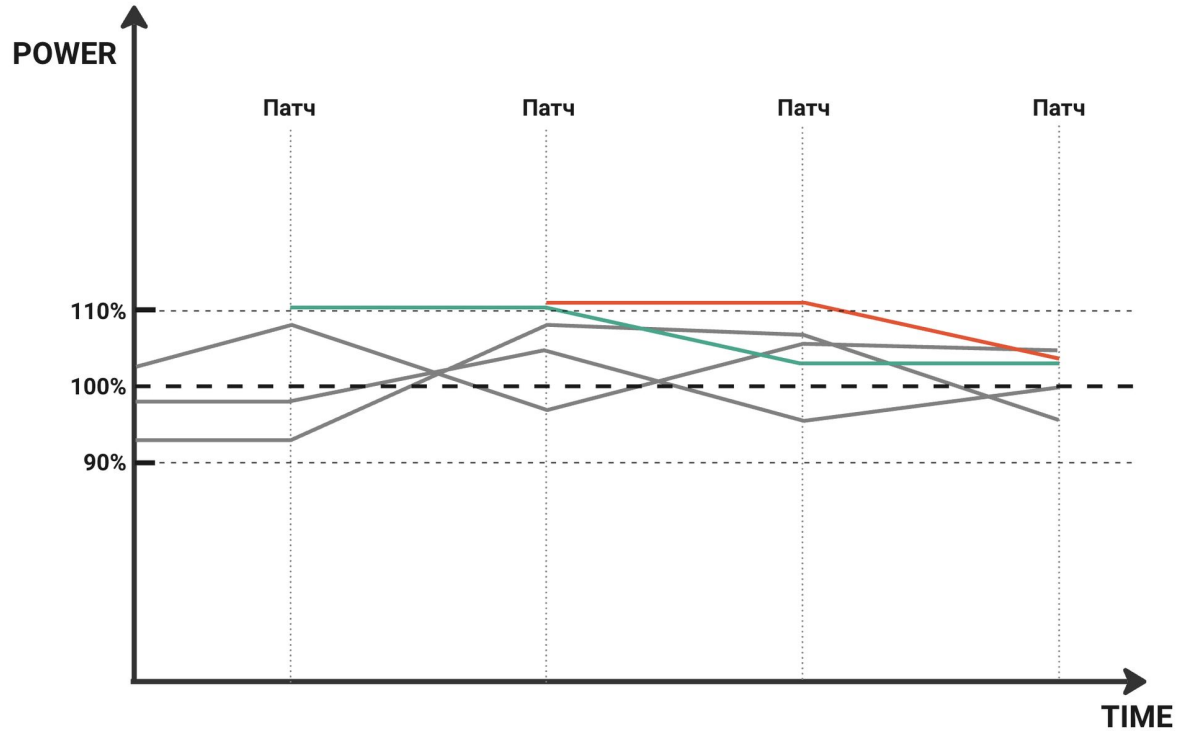
	105 105	22 22	735 740	98.5 98.5	70 70	30 35
КЛАСС	УРОН	ДАЛЬНОСТЬ	ТЕМП СТРЕЛБЫ	ТОЧНОСТЬ В ПРИЦЕЛЕ	ТОЧНОСТЬ ОТ БЕДРА	ЕМКОСТЬ МАГАЗИНА

ЗОЛОТАЯ CHIAPPA TRIPLE THREAT CHIAPPA TRIPLE THREAT

УЛУЧШЕНИЕ ОРУЖИЯ

	2380 2380	4 4.2	270 270	47.13 47.5	39.5 40	3 3
КЛАСС	УРОН	ДАЛЬНОСТЬ	ТЕМП СТРЕЛБЫ	ТОЧНОСТЬ В ПРИЦЕЛЕ	ТОЧНОСТЬ ОТ БЕДРА	ЕМКОСТЬ МАГАЗИНА

Схема работы новой меты оружия



04 Результаты осени 2024



Что произошло после запуска

Взрывной рост CCU

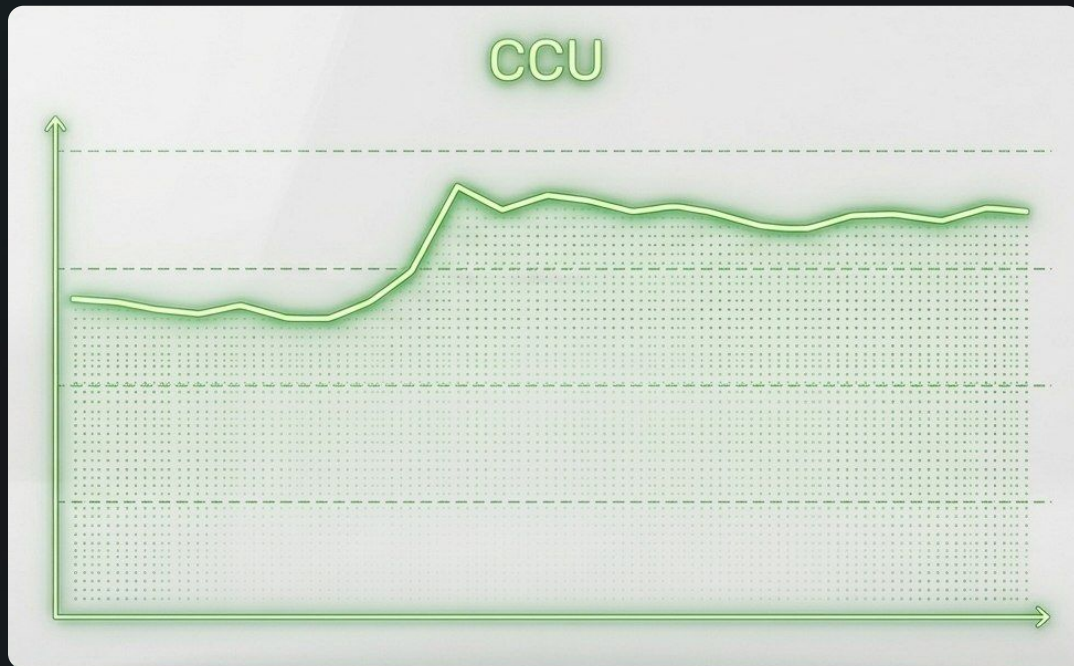
Большой прирост онлайн, преимущественно за счет возвратов.

Монетизация не упала

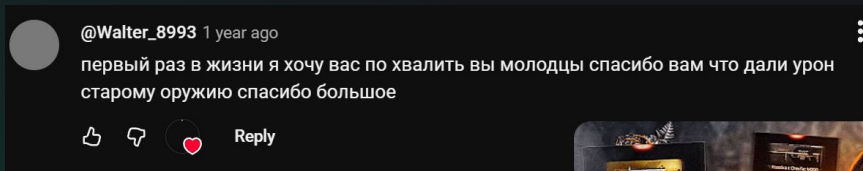
Игроки продолжают покупать новое оружие без Power Creep.

Комьюнити в восторге

Особенно порадовал возврат легендарных стволов в мету.



Реакция КОМЬЮНИТИ



Изменения баланса оружия и снаряжения

Отзывы **положительные**. Это главный бит сезона ради которого (судя по комментариям в соцсетях) пользователи готовы вернуться в игру. Нерф Астарты, Браунинга и СКС прошли практически незаметно на фоне улучшения старых, любимых игроками пушек. В соцсетях были комментарии из серии "Только ради этого изменения я готов простить разработчикам все касяки последних лет!".



Дополнительные бонусы **ребаланса**

Ретеншн

Регулярный механизм привлечения возвратов.

Каждый сезон есть повод зайти с уже имеющейся пушкой.

Контент

Огромный пул контента для наград и продаж.

Возможность использовать классику в ивентах, боевом пропуске и других системах.

Для части активных игроков появился актуальный бесплатный контент.



05

Текущие вызовы и что дальше



Новая система — новые и старые **проблемы**

Непрозрачные правила ребаланса

Безопасный подход привел к неочевидности правил ребаланса.

Нерфы болезненны

Балансные правки хорошо принимаются, если оружие явно выбивается из парадигмы. Нерф популярного ствола — негатив.

Power Creep возвращается

Новое оружие должно быть привлекательным, а явные нерфы не проходят. Проблема лазерганов и низкого ТТК снова на горизонте.



Что дальше? «Вызов»

Новый подъем уровня моря

Нужен очередной сдвиг баланса с запасом под неизбежный Power Creep.

Тестовый режим «Вызов»

Большой ивентовый режим на несколько месяцев, приближающий баланс к «ванильному» Warface: высокий ТТК, сложная стрельба.

Сбор данных

Режим запущен на лайве: собираем фидбек, оцениваем ретеншн. Результаты определяют следующий шаг.

Клифхенгер

Что произошло дальше — узнаете в следующей серии.



06

Выводы



Ключевые выводы

Прозрачные правила игры

Система ребаланса должна быть понятной.
Нерфы неизбежны, к ним нужно готовить заранее.

Фиксируй потолок Power

Для продолжения игры нужно постоянно покупать новое оружие — прогнозируемый доход.

Рычаги старого контента

Возврат классики в мету — полноценный рычаг для привлечения игроков и монетизации.



Спасибо!

Время
для ваших
вопросов



Astrum
Entertainment

