

У каждого игрока есть холодное оружие.

Расходники, доступные с 1 уровня игры.

1. Бластер.
2. Замораживающий бластер.
3. Плавающий бластер.
4. Магнитная установка (можно просто магнит).
5. Ускоритель.
6. Броня.

X — число зарядов в замораживающем и плавающем бластерах. 2X - число зарядов в обычном бластере.

У — число выстрелов, которые способен выдержать один сегмент брони прежде, чем стать негодным.

Игроки делятся на 5 основных категорий: 1-10 уровни, 11-30, 31-60, 61-100, 101+. В категории 1 игрок может носить максимум 1 расходник, в категории 2 максимум 2 и так далее. Предметы можно комбинировать. В случае выбора больше двух одинаковых бластеров добавится обойма, в случае выбора больше одной магнитной установки мощность одной повысится, в случае выбора больше одного ускорителя появится дополнительный заряд, в случае выбора больше одной брони повышается прочность.

При получении 31 уровня игроку доступны ещё 6 предметов, являющихся гранатами:

- a. Осколочная.
- b. Замораживающая.
- c. Плавающая.
- d. Световая.
- e. Дымовая.
- f. Ложная.

Тогда комбинации базовых предметов: 11,12,13,14,15,16,22,23,24,25,26,33,34,35,36,44,45,46,55,56,66.

Основные достоинства модификаторов:

1. Кучная стрельба, разбивает 6 после У попаданий.
2. Останавливает противников без 6, создаёт небольшие ледяные наросты до конца раунда.
3. Плавит со временем фрагмент 6 и ландшафт до конца раунда.
4. Держит бомбу, притягивает и отталкивает игроков в броне, бластеры и гранаты.
5. Ускоряет перемещение.
6. Повышает выживаемость.

Общие недостатки модификаторов: 1,2,3,5 — в неподходящий момент могут закончиться заряды. Также можно попасть по своим.

Основные недостатки модификаторов:

- 1.
- 2.
- 3.
4. При использовании в одной руке снижается точность стрельбы и нельзя прицелиться.
5. Нужно хорошо знать карту и остерегаться заморозки и плавления.
6. Снижает маневренность.

Общие недостатки комбинаций:

1. 11,12,13,14,22,23,24,33,34,44(усиленная пушка) — максимальная уязвимость к вражеским атакам.
2. 44,46,66 — маленький радиус поражения (45,55,56 — если действие ускорителя закончилось).

11.

- + . Идеальна против незащищённых противников.
- + . Имеет высокую эффективность даже против бб.
- . Максимальная уязвимость для вражеских атак.

12.

- + .Идеальна против незащищённых противников.
- . Плоха против бронированных.
- . Максимальная уязвимость для вражеских атак.

13.

- + . Идеальна против незащищённых противников.
- + . Высокоэффективна даже против бб.
- . Максимальная уязвимость для вражеских атак.

Сеты.

Косметические наборы снаряжения, получаемые из кейсов, покупаемые в магазине или обмениваемые между пользователями. Можно получить как весь набор, так и его фрагмент. Делятся на 4 вида редкости: обычные (не имеют дополнительных эффектов), редкие (имеют некоторые бонусы), эпические (имеют более существенные бонусы), легендарные (имеют самые сильные бонусы).

Легендарные наборы:

1. Кошмар.

Противник в радиусе двигается ОТ носителя быстрее, а К нему — медленнее до остановки.

2. Пиротехник.

Имеет два дополнительных слота для гранаты.

3. Терморегулятор.

На вращение колеса мыши регулируется температура брони (ниже эффект от холода или от плавления).

4. Выжигатель.

Ускоритель можно использовать как лазер из руки, отталкивающий носителя назад при использовании.

5. Обманщик.

Каждый игрок вражеской команды видит бластеры и гранаты носителя разных видов и с разным сетом.

6. Мародёр.

При подборе экипировки с носителя взрывается.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

Эпические наборы:

1. Токсин.

Дымовые гранаты наносят урон ВСЕМ попавшим в радиус, кроме носителя.

2. Несокрушимый.

Для уничтожения сегмента брони необходимо сделать на 1 выстрел больше за 1 степень прокачки.

3. Знамя.

В радиусе от носителя все союзники имеют выше скорость перемещения и стрельбы.

4. Солярый.

Иммунитет к ослеплению.

5. Жертва.

Имеет осколочную гранату, которая взрывается со смертью носителя.

6. Сын Царя.

Пассивное небольшое ослепление, повышен урон и дальность атаки в ближнем бою.

7. Серый кардинал.

Пока неподвижен, невидим. При движении или выстреле невидимость пропадёт.

8. Меняла.

Внешний вид гранаты не совпадает с её назначением.

9. Хранитель.

После трёх попаданий подряд по противнику из ледяного бластера или достаточно близкого броска ледяной гранаты вокруг него появляется клетка, которую нужно разрушить несколькими выстрелами из обычного (или одним из плавящего) бластера, но со временем пребывания число выстрелов растёт.

10. Шрапнель.

Заряд обычного бластера делится на 2 и летит в разные стороны, отталкиваясь от поверхностей 4 раза.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

21.

22.

23.

24.

25.

26.

27.

28.

29.

30.

Редкие наборы:

1. Автозапуск.

После окончания стрельбы понемногу загружает заряды в бластер при наличии.

2. Спаситель.

Заряд, убивший врага, не расходуется.

3. Рикошет.

Обычные бластеры стреляют с отклонением от поверхностей 2 раза.

4. Лидер.

Носитель передвигается быстрее.

5. Решительный.

Повышается точность выстрелов.

6. Бронегенератор.

Постепенно восстанавливает броню.

7. Ракета.

Ускоритель может быть направлен вниз.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

Обычные наборы:

1. Ледник.

2. Джунгли.

3. Пламя.

4. Магма.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

- 12.
- 13.
- 14.
- 15.
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.
- 21.
- 22.
- 23.
- 24.
- 25.

ОСОБЫЕ наборы.

Наборы, доступные для получения в определённые временные промежутки.

1. День медработника (17 Июня).

1. Кардио. Легендарный.

Выстрелы из обычного бластера ненадолго обездвиживают противников и ускоряют союзников.

2. Выключатель. Легендарный.

Имеет вместо плавящего бластера обездвиживающий. При попадании не по броне цель падает, через время (если жива) встаёт и ближайшее время точность падает, затем восстанавливается.

3. Ортопед. Легендарный.

Передача союзнику брони восстанавливает ему здоровье, но звук слышен всем.

4. Хирург. Эпический.

Атаки в ближнем бою игнорируют броню.

5. Рентген.

Плавящий бластер меняется на рентгеновый. С его помощью можно увидеть уровень каждого сегмента брони каждого игрока.

6.

7.

8.

9.

10.

2. Хэллоуин (31 Октября).

1. Восставший. Легендарный.

После смерти через некоторое можно воскреснуть с союзниками в радиусе с оставшимися предметами.

2. Привидение. Легендарный.

Пока активен ускоритель, невидим (контуры видно), не может стрелять.

3. Тыквоголовый. Эпический.

Гранату в виде тыквы можно установить в определённом месте. Уничтожается взрывом в неё, владелец получает информацию о её месте и восстанавливает себе здоровье.

4. Вампир. Редкий.

Атаки в ближнем бою восстанавливают здоровье.

5. Ведьма. Редкий.

Замораживающий бластер меняется на кислотный. С его помощью наносится урон врагам, но не карте.

6. Зомби. Редкий.

Число здоровья увеличивается в 3 раза.

7.

8.

9.

10.

3. День рождения разработчика (27 Апреля).

1. Жнец. Легендарный.

Выстреливается одновременно 4 заряда обычного бластера, при убийстве залп восстанавливается.

2. Чумной доктор. Эпический.

Убитого своими руками союзника можно воскресить в течение какого-то времени. Всё, что не было подобрано другими игроками, останется у него.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

4. День снега (21 Января).

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

5. День всех влюблённых (14 Февраля).

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

6. День DJ (9 Марта).

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

7. День левши (13 Августа).

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.