

Благодаря широкой огласке Кубка Трона многие игроки пришли в Warcraft: The Frozen Throne либо за призом, либо за славой, а затем узнали, что игра была обновлена.

Обычные игроки не почувствовали ничего особенного, но у таких игроков, как Big G и другие, сердце сжалось, они боялись, что в игру добавили какую-то новую механику или изменили баланс.

Обычно у них было достаточно времени, чтобы адаптироваться, но теперь, когда Кубок Трона становился все ближе и ближе, у них оставалось не так много времени.

Если бы они проиграли турнир из-за того, что не успели вовремя адаптироваться к новой версии, они бы жалели об этом всю оставшуюся жизнь.

К счастью, зайдя в игру, они внимательно проверили патчноут и обнаружили, что в игру была добавлена только новая сюжетная кампания и четыре так называемые кастомные карты, но больше ничего не изменилось.

Вздохнув с облегчением, многие игроки заинтересовались четырьмя новыми картами.

— Легенда о мече и фее, Arknights и Tomb Raider: Rise of the Tomb Raider - это все игры Собачего. Они теперь доступны и в Warcraft: The Frozen Throne?

— Собирается ли Собачий вор дать этим играм продолжение в Warcraft: The Frozen Throne?

— Ни в коем случае! Абсолютно нет! Собачий вор не умеет считать до двух.

— Я знаю об остальных трех играх, но что это за игра Chenghai 3C? Я о ней не слышал!

— Я дважды проверил карту Китая, и там тоже нет такого места!

— Может быть, это какое-то место за границей?

— Почему ты так много думаешь? Просто зайдите и поиграйте немного, и мы все узнаем.

С большим любопытством многие игроки начали испытывать эти четыре карты.

— Айо! Не могу поверить, что здесь так много персонажей на выбор, я выберу Ли Сяояо.

— Тогда я выберу Винного Меча Бессмертного.

— Почему мне кажется, что ты пользуешься мной?

— Где? Посмотри, там есть те, кто выбрал Чжао Лингэр и Королеву Ведьм!

— Значит, Warcraft: The Frozen Throne все же может воссоздать внешность персонажей из других игр!

— Нам нужно защищаться? Черт! Куча монстров! И все старые друзья! Смотрите мой навык "Десять тысяч мечей"!

— Черт! Даже навыки перенесли.

— Так много вещей упало на землю, поторопись и подбери их.

— О, тут еще золотые монеты, а зачем они?

— Здесь есть магазин. Так много предметов, которых можно купить! Черт! Почему все так дорого?

— Поторопись! Вы видите обратный отсчет? Приближается следующая волна монстров.

На карте Arknights у многих игроков были башни в виде операторов, поэтому они не только чувствовали себя новыми, но и казались особенно знакомыми.

— Так это карта Башенной защиты?

— Хех. Я эксперт в играх Башенной защиты. Как может простая карта Башенной защиты быть сложной для меня?

— Монстры уже здесь, и первая волна — это каменные червы.

— Если бы только операторы в "Arknights" тоже могли получить звездные апгрейды.

— Черт! Почему ты пропустил монстра? Было так трудно пройти через эту волну, а теперь нужно начинать все сначала.

— Нет! База имеет еще очки прочности, почему мы должны начинать сначала?

— Эксперты Башенной защиты не могут потерять даже немного прочности!

— Давай, давай, я провел исследование, давай разделим роли операторам, нам нужно расставить их по-другому.

На карте Tomb Raider: Rise of the Tomb Raider игроки получили другой опыт.

— Ха! Разве на этой карте не нужно сражаться с монстрами?

— Похоже, что после решения головоломок можно двигаться дальше!

— Ого! Первый уровень — это викторина! 5 умножить на 8? На кого ты смотришь свысока, вор?"

— Правильно! Вопрос ученика начальной школы, пять восемь равно тридцать пять!

— Чувак, тебе стоит прекратить играть в игры с таким IQ и вернуться в школу!

— Черт! Как получилось, что в этом уровне нужно уворачиваться от ловушек? Как я должен от них уворачиваться?

— Эх-хе-хе! Посмотри на мою скорость рук, которую я развил после 30 лет одиночества!

— Ты молодец! Мне пришлось попросить свою девушку помочь мне.

— Веришь или нет, но я тебя убью!

Карта "Chenghai 3C" вызвала самое большое недоумение у игроков.

— Ха-ха-ха! Не нужно управлять юнитами, только героем, смотрите, как я убиваю сегодня!

— Черт! Почему у твоего Святого Меча так много двойников?

— А? Почему твой герой такой маленький? И он так быстро бежит!

— Я не знаю! Мне было трудно выбрать, поэтому я просто выбрал героя наугад, а потом получилось вот так"

— Есть ли дополнительный эффект от случайного выбора героев? Я попробую в следующей игре".

— Бегите! Белый Тигр появился!

— Чего ты бежишь? Поднимись и убей ее!"

— Я не могу! Мертвые всадники тоже поднялись! Я даже не вижу, где они?

— Черт! Это так причудливо! И почему у противоположной стороны на одного героя больше, чем у нас?

— Один человек может управлять несколькими героями.

— Черт! Собачий вор!

— Это просто еще один герой, которым можно управлять, это не преступление.

Испытав эти четыре отличительные карты, бесчисленные игроки, ориентированные на развлечения, полюбили их.

Чтобы хорошо играть в Warcraft: The Frozen Throne, микроконтроль является неизбежным препятствием, которое многие игроки с плохими навыками не могут обойти.

Но на этих четырех картах им нужно управлять только одним героем, особенно в Chenghai 3C, юниты сами бросаются в бой, не требуя от них никаких усилий, что является просто благом для игроков-инвалидов.

Когда герои поднимутся в уровне, даже если они столкнутся с большим количеством юнитов, им не нужно бояться, что их забудут до смерти. Они могут разрывать юнитов своими умениями, давая игрокам ощущение удовольствия от убийства.

И на этих четырех картах и игроки-ветераны, и новички могут беспрепятственно объединяться в команды. Нет такого, что новые игроки мешают старым игрокам, потому что они не понимают механики и т.д. Все четыре карты просты и понятны, и новым игрокам достаточно сыграть одну-две партии, чтобы сразу начать играть, причем обучение очень легкое.

В настоящее время в Warcraft: The Frozen Throne существуют две основные группы игроков. Для одной группы основным полем боя все еще является матчмейкинг, и их цель — попасть в финальную восьмерку Кубка Трона.

Другая группа — это случайные игроки, которые играют только на кастомных картах, они просто хотят повеселиться и хорошо провести время. Эти четыре карты могут удовлетворить потребности разных игроков и позволить им проводить в игре каждый день.

Единственное, о чем они сожалеют, так это, что четырех карт все еще слишком мало, но с обновлением в игре появился редактор карт. Игроки могут сами создавать интересные карты.

И если достаточное количество игроков будет играть на созданных ими картах, они также смогут получить вознаграждение от Сюнь Цзе.

В ближайшем будущем наступит эра кастомных карт, которую ожидает Сюнь Цзе.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2878314>