

В то время как Перчатки бесконечности были в огне, Сюнь Цзе играл в Warcraft: Frozen Throne с Чэнь Сюэшу, Дин Фаньсином и двумя другими сотрудниками мужского пола.

Это не было похоже на традиционную игру в режиме стратегии в реальном времени: хотя все они были сотрудниками Original Spark, кроме Сюнь Цзе, остальные просто не обладали достаточными навыками в такого рода игр.

Даже если бы Сюнь Цзе будет один против четырех, то, пока он носил титул “Игрока номер один”, именно у него было больше шансов на победу, тем самым показывая уровень навыков у этих четверых.

Сюнь Цзе не интересовало избивание нубов, в данный момент они играли в очень популярную ролевую карту под названием Battle of God's Favored Ones.

Несмотря на то, что это карта для ролевой игры, она имеет начальный фон, на котором различные герои из Warcraft: Frozen Throne молятся богам о своих целях.

Боги ответили на их молитвы, но для того, чтобы их желания исполнились, им нужно было сразиться, и только победитель получал благосклонность богов.

Battle of God's Favored Ones основана на Chenghai 3 Corridor — состязательной карте, на которой игроки атакуют базы друг друга командами по пять человек.

Карта разделена на три пути: верхний, средний и нижний, по которым расположены защитные башни; чем ближе к базе, тем больший урон наносят башни.

В отличие от Chenghai 3 Corridor, в Battle of God's Favored Ones игроки могут выбрать только одного героя и не могут управлять несколькими героями.

В то же время был отменен предмет "книга атрибутов", а это значит, что игроки смогут покупать только разнообразное снаряжение для усиления способностей героя.

По всей карте также разбросаны нейтральные монстры различной силы, убив которых, игрок может получить опыт, чтобы как можно быстрее повысить свой уровень.

— Брат Сюнь, хочешь, чтобы я поменялся с тобой местами? Тебе, мастеру мечу, тяжело победить рыцаря смерти! — заговорил Дин Фаньсинь.

— Все в порядке, просто играй, не воспринимай победу или поражение слишком серьезно, — Сюнь Цзе внешне безразлично пожал плечами, но при этом тайно надел титул игрока номер один.

Хотя атрибуты и умения героя Battle of God's Favored Ones были изменены, но не настолько, как в Chenghai 3 Corridor

На ранних стадиях умения Рыцаря Смерти противника имеют относительно высокий урон, а количество здоровья Мастера Меча невелико, как у противника, поэтому если обе стороны обмениваются ударами друг с другом, то Мастер Меча, безусловно, окажется в невыгодном положении.

Но проблема заключалась в том, что от всех умений Рыцаря Смерти можно было увернуться, поэтому, если предугадать время и согласовать его со своим положением, можно почти без вреда для здоровья наносить удары по Рыцарю Смерти.

Таким образом, Сюнь Цзе раз за разом уклонялся от умений Рыцаря Смерти, затем бросился и нанес противнику косой удар, после чего продолжил идти и прижал противника к земле.

Увидев это, Дин Фаньсинь, управлявший Охотником на демонов и желавший подойти на помощь, не удержался от хвalebного возгласа:

— Брат Сюнь, круто! Мастера Меча способен сокрушить противника под башней, даже против Рыцаря Смерти.

Сюнь Цзе рассмеялся и сказал:

— Если бы не то, что этот Рыцарь Смерти слишком труслив, я бы уже давно зарубил его

Сюнь Цзе подавлял своих противников на протяжении всего времени, Дин Фаньсинь и остальные тоже были в порядке, а если учесть, что пятеро человек на противоположной стороне, предположительно, тоже были новичками, то этот матч был практически разгромным.

Кроме Чэнь Сюэшу и двух других, которые по одному разу попались на удочку, потому что были более авантюристами, Сюнь Цзе и остальные больше никого не собирали.

В итоге, когда они попали на базу соперника, счет даже достиг 21:3, может быть в такой неблагоприятной ситуации, но и серьезной игре, и придерживаться до конца, соперник тоже достоин восхищения.

Закончив матч, Сюнь Цзе не мог не погрузиться в глубокую задумчивость.

Battle of God's Favored Ones уже имеет задатки МОБА-игры, при желании больше склоняясь к DOTA, но на данный момент в ней полно дыр, и есть много возможностей для улучшения.

Например, данные игрока, упомянутый ранее коэффициент количества убийств, по-прежнему рассчитывается самим Сюнь Цзе, отражения в игре нет вообще, и игрок не может видеть свою статистику, товарищей по команде и противников.

Это может быть более дружелюбным для некоторых более неумелых игроков, в конце концов, нет статистики! Даже если вы плохо играете, то никто не сможет доказать это.

Понятно, что для МОБА это не очень хорошо: игрокам нечем показать свою силу, как бы они ни играли, и это может существенно снизить их чувство выполненного долга.

Не говоря уже о том, что не каждый игрок настолько хорош или всегда был хорош, когда из новичков или даже мастеров игроки постепенно превращаются в ветеранов, их еще больше ценят за чувство достижения.

Поэтому необходимо вести статистику убийств, помощи, смертей и прочих показателей боя, и чем подробнее они будут, тем лучше, причем желательно, чтобы игроки сразу понимали, кто в команде трудится, а кто чешет затылок.

Кроме того, на карте "Battle of God's Favored Ones", даже если игроки убивают героев друг друга подряд, нет никакой подсказки, что совершенно не способно разжечь страсти игроков!

Подумайте, почему многие игроки в League of Legends так любят убивать людей, а не разрушать башни, ведь кроме победы в игре, это еще и звуковые эффекты непрерывных убийств.

Особенно в некоторых интернет-кафе, непрерывные убийства способны распространиться по всему кафе, не только собирая урожай поклонения многих игроков, но и освобождая несколько долларов платы за Интернет, что также увеличит чувство достижения игрока. Поэтому нельзя быть небрежным в аспекте звукового эффекта убийства, нужно кричать с достаточной страстью и доминированием.

Кроме того, в Battle of the Divine Favourites есть нейтральные лагеря диких мобов, но их расположение неразумно. Создатели карты, вероятно, расширили количество лагеря, чтобы придать игре больше разнообразия.

Или, может быть, у них обсессивно-компульсивное расстройство, и они чувствуют, что дикая местность пуста, и не могут этого вынести, поэтому помещают в дикую местность много диких монстров.

Таким образом, игроки действительно могут быстро повысить свой уровень за счет нейтральных лагерей мобов, но при этом можно оказаться в окружении и погибнуть. Если диких мобов в одном месте много и они близко расположены от друг друга, то легко при атаке вызывать агрессию всего лагеря мобов.

Если бы Сюнь Цзе не носил титул игрока номер один и в сочетании с высокой скоростью Мастера Меча, он, вероятно, оказался бы в окружении, когда дело дошло бы до чистки диких монстров.

Кто бы мог подумать, что он напал на трех маленьких волков, но окружающие огры и кобольды и так далее бросились вместе, превратившись в ситуацию один против толпы.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/3339727>