Автор:
10.09.2013 22:13 - Обновлено 11.09.2013 07:29

Уважаемые посетители, соратники и просто зашедшие пофлудить на огонек!

Как я и обещал в прошлой своей новости – мы вернулись, чтобы подвести итог нашего похода в мир Gulid Wars 2.
Эта игра была достаточно казуальной в части прокачки и экипировки персонажей, но оставляла достаточно места для маневра - в части тактики и стратегии на картах RvR, чтобы была возможность "сообразить на троих" под хороший закусон.

Наученные ещё в Вархаммере Онлайн незабвенным батькой-партизаном Пушкой, мы своим скромным (по меркам общего столпотворения на карте), но гордым отрядом устраивали засады, грабили корованы, гусей чисто конкретно ощипывали (а не то, что вы подумали) и позволяли себе приятные излишества, подминая под себя выбранную «проблемную» на момент сбора рейда карту, которая была покрашена в неправильный цвет. Наши знамена видели и в чистом поле, и на холмах, и даже у вражеских ворот, но зачем биться головой барана в ворота, если можно сломать стену требушетом? Защита своих замков, охрана лесопилок, отвлечение зергов противника от направления главного удара, тактика малых групп и распыление сил противника по карте с последующим объединением наших отрядов для взятия стратегических важных крепостей… это и многое другое было применено в полной мере для достижения положительных результатов рейдовых ивентов.
Большой, но не единственный минус Gulid Wars 2 – это то, что игра очень добра к « ночным выдрам », как в своё время и Вархаммер, а потому сервера с низким уровнем он-лайна ночью не могли подняться на самый верх, что несколько разочаровывало. Вторым же минусом игры было – отсутствие победителя. То есть, не было возможности поднять свой стяг над Рейхзамком и сказать: «
Которые тут временные? Слазь! Кончилось ваше время!
». В данной игре все временные… что, например, нельзя сказать о разрабатываемой ММОРПГ The Elder Scrolls: Online в которой, как говорят, можно посадить своего Императора на трон навечно и которая будет использовать такой же принцип RvR. Эти, а также некоторые другие игровые особенности и стали причиной того, что без внутриигровой мотивации желание играть в хороший без сомнения проект стало стремительно приближаться к нулю.

Но предлагаю оставить грустные мысли и посмотреть ролик, который поможет понять, чем занималось наше подразделение Адвайты (кроме танцев и ритуального каннибализма) в проекте GulidWars 2!

Автор:
10.09.2013 22:13 - Обновлено 11.09.2013 07:29

{youtube}VagF10WZ2vA{/youtube}