

在1.35平衡性补丁发布后不久，第二弹更新再次出现。这次，我们就一起去看看，第二段的更新内容中，对哪些改动进行了调整，有什么新的改动出现，以及这些改动如果正式上线，会对游戏造成一些什么影响吧。

常规改动

所有祭坛英雄黄金消耗从425降低至400，一个鼓励大家使用本族英雄的改动，酒馆中买活英雄依旧维持前一次的提升5%。

兽人篇

猎头者的黄金消耗从160回调到140，算是一个不错的回调，可没有回调10个木材的消耗，依旧难以降低猎头者登场率变低的命运；

剑圣镜像分身的伤害从10%本体增加到25%，这个改动可谓极其可怕，剑圣在拥有3级镜像分身的情况下，对手一旦没有第一时间驱散掉分身，刀刀1.75倍伤害，想想就可怕；

被燃油蝙蝠攻击的建筑可以修理，但修理效果会降低75%，一个大削弱甚至可以说是史诗级削弱，不过有种给玩家打开新思路的感觉，让对手不得不修理进而去击杀农民，似乎也是个不错的选择；

剑刃风暴技能冷却时间从180秒缩短到120秒，6级剑圣太难得，让这个增强的实际价值大打折扣；

建造兽人大厅所需要的时间，从150秒缩短到135秒，对兽人族开矿能力的增强。

人族篇

攻城坦克再次改动，前一次从城甲调整成了重甲；这次将重甲调整成了中甲，还将攻城引擎的伤害从22回调到了44，算是在保持了其攻城能力的基础上，让它拥有了更好的前排能力；

破法者的护甲值从2点提升到3点，这是对1.32.9版本改动的一次回调，这样一来就算控制魔法变成了3本技能，破法者依旧是个不错的前排（那么问题来了，这样调整之后，坦克护甲类型改变的意义又在哪儿，估计还得改吧，个人观点）；

血法师法力虹吸技能的蓝量消耗从20回调到10，简单回调影响不大；

铁匠铺的木材消耗从50降低到40，再次增强，以后再也不用担心木材不够造铁匠铺了；

圣光术冷却时间从4秒回调到5秒，估计还是对亡灵造成的压力太大导致回调吧；

动物作战训练不再需要城堡，这个改动看似不错，可实际上还得大家有准备使用人族的三种骑士才有用不是；

避难魔杖的黄金消耗从250减少到200，史诗级增强没啥好说的；

火焰之球的附加伤害从7点提升到10点，同样是个史诗级增强。

暗夜精灵篇

猛禽德鲁伊乌鸦形态下的攻击力，从34点降低至26点，不管攻击属性最终是改动前的魔法还是改动后的穿刺，这样的调整都是个不小的削弱；

献祭技能伤害从15/20/25回调到10/15/20，小回调吧伤害虽然回到了以前的伤害，可伤害频率没有改回去，意味着伤害依旧远高于之前版本，可尝试性自然不低。

亡灵篇

移除食尸鬼狂暴技能增加的30点生命值，没啥说的，加了太强，不加了自然会让人感觉难受，但整体影响不大；

巫妖霜冻新星伤害从50/100/150降低到45/90/135，史诗级削弱没啥好说的了，毕竟亡灵看家本领之一；

闹鬼金矿建造时间从100秒增加到120秒，开矿能力再次遭到削弱（没错，亡灵还是那个穷死的亡灵）；

黑曜石雕像的灵魂之触技能的法力恢复效果从3点降低到2点，史诗级削弱，亡灵的综合能力大打折扣；

死亡骑士的大招不能被驱散，没啥意义的调整。

总结

结合两次改动相关信息来看，暴雪这次确实是想让游戏出现极大的改动。可就目前来看，平衡性上的问题，还存在很多，所以后面依旧还有出现第三次测试改动、第四次测试改动，最终才上线的可能性。