

Чэнь Гоу прямо проигнорировал вспышку камня серебряного уровня.

Хотя есть некоторые навыки серебряного уровня, которые являются более практичными и даже более мощными, чем навыки золотого уровня, в большинстве случаев уровень навыков равен их фактической стоимости.

Оставшиеся два - золотые. Подумав некоторое время, Чэнь Гоу решил выбрать гранитный щит лавового бегемота Мерфи.

Атрибут этого навыка LV1 состоит в том, чтобы обеспечить слой пассивной каменной брони снаружи тела, который может поглощать до 10 % максимального урона здоровью, и он будет сброшен в течение 20 секунд после повреждения.

Это довольно хороший навык мясного щита, даже достаточный, чтобы стать основным навыком танка.

Вы должны знать, что этот пассивный элемент в игре не может быть обновлен, но теперь его можно обновить. Так что этот навык определенно будет становиться все более и более плотным!

Что касается окаменевшего взгляда Медузы, скорость атаки и скорость передвижения любого вражеского подразделения, смотрящего на Горгону, будут замедлены.

Если юнит смотрит на Горгону более 2 секунд во время окаменелого взгляда, юнит полностью окаменеет, окаменелый юнит будет оглушен и получит дополнительный урон при физических атаках.

Контроль дальности!

Дело не в том, что он не силен, но условия литья относительно суровые, и вы можете избежать этого, повернувшись.

Было бы хорошим навыком командного боя дать этим пяти человекам команду Abyss, но для Чэнь Гоу, который проводит большую часть своего времени в одиночестве, это не так полезно.

Кроме того, система предлагает Чэнь Гоу воспользоваться возможностью удачного розыгрыша, чтобы выбрать свой взгляд.

Но в конце концов он отказался.

Нефтехимикам не обязательно паяться. Он с еще большим нетерпением ждет возможного сурприза от выбора одного из трех.

Природа игрока, несомненно, раскрыта.

Итак, система нанесла ему тяжелый удар - вторая ничья привела к двум серебряным и одной бронзовой!

Герой башни клинка разбивает землю могучим тотемом, раскалывая землю по прямой линии, создавая непроходимый скальный хребет, и одновременно оглушает и наносит урон вражеским юнитам. Звание - серебряное.

Броня героя башни мечей Панголиера поражает, и Панголир подпрыгивает в воздух, а затем падает на землю перед ним, чтобы нанести удар. Враги вокруг него будут ранены.

Во время удара каждый раз, когда поражается существо закона того же ранга или выше, вы можете получить определенный процент эффекта уменьшения урона за короткое время и получить серебро ранга.

Остаток Камня Духа Земли Героя Башни Клинки вызывает остаток валуна в определенном месте. У остатка нет видения. Это может усилить действие других навыков Духа Земли. Бронза высшего сорта.

Прежде всего, давайте поговорим о Скале Бронзовых Остатков. Это не мусор сам по себе. Он относится к тому виду, который уступает мусору без сотрудничества с другими навыками.

Оставшиеся два серебра на самом деле довольно сильны, и Чэнь Гоу считает, что их можно включить в число лучших серебряных навыков.

Удар щита имеет небольшое смещение, имеет выходную мощность, а также может уменьшить урон. Это полезно практически в любой ситуации и может быть названо панацеей.

Поэтому Чэнь Гоу решительно выбрал Галли.

в чем причина?

Приоритет навыков контроля выше, чем панацея!

Преимущество оврага в том, что он имеет большой радиус действия и может разделять местность.

Особенно для местности, продолжительность 1-го уровня составляет целых 10 секунд!

Если при этом нет возможности спешить и отделяет товарищей по команде от той стороны, где

собрался враг, то вы можете с радостью наблюдать, как товарищи по команде умирают по очереди.

Конечно, верно и обратное... Разделение врага на своей стороне в одиночку является величайшей ценностью этого навыка.

"Есть только один последний шанс, дай мне мощный выходной навык!"

Что больше всего беспокоит Чэнь Гоу в данный момент, так это то, что у него нет мобильного телефона и он не может просто сказать "Удачи" напрямую. Он всегда тихо поет в своем сердце.

Похоже, что его молитвы сдвинули систему с места, и в последний раз было три, которые могли увеличить производительность!

Каменный воробей Лиги Легенд разместил область ловушки, которая может чувствовать прилив, в результате чего враги в этой области получают определенное количество урона от маны и небольшое количество замедляющего эффекта. Через 4 секунды ловушка взорвется, снова нанося урон, и ранг будет серебряным.

Горный гигант-герой Dota бросает небольшой бросок, хватая ближайшего юнита в нескольких метрах от ближайшего юнита (друга или врага), а затем бросает его в определенное существо закона, нанося урон врагам вокруг места приземления. Если вражеский юнит будет брошен, то этот юнит получит 30% дополнительного урона, серебро класса.

Горный гигант-герой Dota вырастает маленьким, и его маленькое прочное тело продолжает расти, становясь "большим", увеличивая свои возможности в атаке и защите, но его скорость атаки снижается, а его ранг - золотой.

"Как получилось, что есть два небольших навыка?"

Чэнь Гоу некоторое время не мог этого понять, и это был первый раз, когда он столкнулся с такой ситуацией.

"Это потому, что небольшой навык может указывать как извлечение героя, так и извлечение атрибута?"

Если нет другой причины, то это, вероятно, правильный ответ.

Все еще существует разница между назначенными героями и извлечением назначенных атрибутов. Например, Каменный Воробей... сам по себе человек, но освоенные навыки относятся к атрибуту скалы, поэтому, если вы укажете извлечение героя, ее навыки не смогут быть нарисованы.

Подумав об этом, Чэнь Гоу внезапно понял, что только что совершил небольшую ошибку.

Должны быть нарисованы только назначенными героями!

Поскольку такие навыки, как Ян Воробей, ориентированы на поддержку, он не очень этого хочет.

Два тела лавового бегемота Мерфи и горного гиганта Сяосяо - рок-герои, оба из которых обладают очень хорошими боевыми навыками.

К счастью, в конце концов он был привлечен.

Эти два небольших навыка очень хороши.

Даже броски серебряного уровня относятся к тому виду, который не имеет высокого ранга, но может быть использован достаточно хорошо, чтобы переломить ситуацию.

Механический летающий коготь предназначен для захвата врага или товарища по команде, в то время как бросок заключается в том, чтобы отбросить врага или товарища по команде. Это делается для того, чтобы заставить цель двигаться.

Но что касается Чен Го, он предпочитает бросать!

Возможно, это папа поймал его, но не имеет значения, кого выбрасывают - папу или брата, - главное, чтобы враг был брошен в опасное место.

Единственный золотой навык "расти" - это небольшое большое движение, которое делает тело больше, постоянно улучшая основные возможности атаки и защиты, и величина его весьма впечатляет.

Побочный эффект заключается в том, что это снизит скорость атаки, а амплитуда не будет низкой.

Есть мясо и выход. Когда я играл в OMG раньше, это всегда было одним из любимых навыков пассивной стороны.

Подумав об этом, в голове Чэнь Гоу внезапно мелькнула мысль, и все его тело немедленно задрожало, а затем постепенно на его лице появилось странное выражение.

OMG - это игровой режим Dota. Игроки могут выбрать бесплатный режим комбинирования навыков для своих героев в игре, поэтому родились различные жанры.

Например, бесконечный поток афтершока, поток мертвой плоти против ран, поток кухонного ножа, освежающий поток родниковой воды и так далее.

Один из ключевых навыков жанра, чтобы вырасти, также является одним из ключевых навыков жанра, то есть одним навыком владения мечом!

Один поток меча, для убийства требуется только один меч, один меч может даже убить пять!

Хитрость этой первоклассной школы состоит в том, чтобы накапливать атаки, а затем использовать устойчивый критический удар следующей атаки, чтобы нанести сокрушительный урон.

По сравнению с потоком измельчителя, характеристика потока с одним мечом заключается в том, что он не заботится о скорости атаки, потому что вспышка - это всего лишь один выстрел.

Текущая комбинация навыков призрачного монаха: образ призрака монаха и будды + безграничный удар + крайнее безумие, если вы добавите еще один, чтобы вырасти, то "стиль меча" версии Хіхі в основном обретет форму.

Потеря скорости атаки совсем не критична, потому что до сих пор призраки не полагаются на частоту атаки, чтобы наносить урон.

Перспективы очень хорошие, проблема в том, что настоящим основным навыком стиля одного меча является "укрепляющий тотем" священной коровы!

Атрибут этого навыка очень прост - следующая атака наносит дополнительный урон в несколько раз больше базовой атаки, а максимальный урон в игре достигает 400%!

То есть следующая базовая атака может вызвать 4-кратный критический удар на 100%, а время охлаждения составляет всего несколько секунд.

Можно сказать, что поток меча без укрепляющего тотема абсолютно неполон и бездушен.

"Даже если вы полагаетесь только на лотерейные возможности, предоставляемые обновлением, вы можете рисовать десятки раз. Какова вероятность того, что Божественный Бык не появится ни разу?"

"Кроме того, вы также можете указать извлечение героя... В "Путешествии на Запад" найдите путь от Короля Демонов-Быков или Огненного Мальчика и получите предмет, который может указывать навыки добычи героя крупного рогатого скота после жертвоприношения!"

Думая об этом, Чэнь Гоу укрепился в своей идее позволить монаху-призраку взять нож.

Чтобы справиться с обычными солдатами или врагами, богини рассвета более чем достаточно, и на самом деле нет никакого способа решить эту проблему, и это зависит от монаха-призрака, который выйдет и будет сражаться, чтобы сделать жизнь и смерть.

Самым большим преимуществом стиля с одним мечом на самом деле является взрывная сила, возможность победить сильного слабым и победить врага, чей уровень намного выше вашего.

Сделав 10 000 шагов назад, даже если лицо действительно черное и не может получить улучшенный тотем, другие герои в библиотеке навыков имеют аналогичные навыки для замены.

Например, "Моржовый кулак" Бивня также может вызвать стабильный крит при следующем ударе.

Но по сравнению с улучшенным тотемом множитель критического удара и время охлаждения несколько отличаются.

"Вы бы хотели напрямую изменить призраков, чтобы они выросли?"

Эта мысль промелькнула в голове Чэнь Гоу, но он быстро сдался.

Взросление и превращение в призраков действительно может увеличить производительность призраков, но при этом теряется большая гибкость.

В конце концов, Юэлинь Чжияоэ не является ортодоксальным навыком перемещения, и существуют также ограничения, которые нельзя использовать в любое время.

Если призраков нет, не говоря уже о возможности сильно запускать воздушного змея, то после того, как Чэнь Гоубянь станет монахом-призраком, без этого навыка перемещения его способность спасать жизнь также будет значительно снижена.

Более того, когда золотой ранг вырос, Чэнь Гоу не хотел, чтобы монахи-призраки учились напрямую, но планировал использовать дух пилюли огня или изменяющий демона Талисман Инь, чтобы вызвать мутацию.

Но после того, как он пережил мутацию дефекта от крайнего голода до крайнего безумия, он больше не осмеливался играть на характере. Он должен был найти опору, которая могла бы увеличить вероятность успеха мутации, и использовать ее вместе.

Конечный результат - поврежденное Ядро Демона Иньшань, принесенное в жертву системе, обмененное на два золотых и один серебряный навык.

Другие думают, что оно того стоит. Чэнь Гоу не знает, но он думает, что оно того стоит.

"Вы все в подземном мире такие?"

Когда Чэнь Гоу сосредоточился и снова обратил свое внимание на внешний мир, он увидел Янь Чиксию, которая сидела на противоположной стороне, ответственная за контроль Бай Лююня, и смотрела на себя странными глазами.

"Который?" Чэнь Гоу был несколько необъясним.

"Хмурюсь, смеюсь, разговариваю сам с собой, снова горькая горечь..."

Янь Чи Ся нахмурила брови и долго изучала, и наконец заключила: "Я не останавливалась от начала до конца, как при невропатии".

Чэнь Гоу: "..."

Янь Чиксия снова отодвинулась, половина ее задницы торчала из облака: "Может ли невропатия быть заразной?"

Чэнь Гоу: "!!!"

<http://tl.rulate.ru/book/48540/1723701>