

План не мог идти в ногу с изменениями. Чтобы иметь больше защиты в чужом мире с железной кровью, Чэнь Гоу пришлось отказаться от идеи вызвать Оу Хуана на пять последовательных розыгрышей.

"Начинай рисовать!"

После того, как Чэнь Гоу отдал приказ, система немедленно опустила легкую завесу извлечения навыков в его сознании.

Но это уже не игровой автомат, это больше похоже на вращающийся фонарь, и каждую секунду на нем появляется новый герой.

Есть Лига легенд, есть Дота, и, естественно, есть Варкрафт...

Через десять секунд экран остановился.

На нем появился орк с верхней частью тела, зеленокожий, с флагом на спине и мечом в левой руке. Это был орочий герой-мечник-мудрец из Warcraft 3!

В Джаггернауте есть четыре навыка: шаг ветра Серебряного уровня, зеркальное отражение серебряного уровня, смертельный удар золотого уровня и шторм клинка платинового уровня!

Согласно правилам, после обновления системы Чэнь Гоу может напрямую назначить одного из них.

Тебе все еще нужно думать об этом?

Посмотрите на цветное голосование!

Поэтому в следующую секунду шторм клинков превратится в лонжерон навыков и появится в хранилище.

Атрибуты шторма клинка таковы: после его включения он взрывает шторм маны быстро вращающимся лезвием, нанося урон заклинаниями всем ближайшим врагам. Урон в секунду на 1-м уровне составляет 100+ базовая ловкость, длится 10 секунд, а время охлаждения 1 минута.

Это значение урона очень страшно на первом уровне. Если кто-то пробудет в нем десять секунд, урон составит не менее 1000 очков и более!

А у пробужденного человека первого порядка предел жизни превышает 1000 принципиально

редко.

Чэнь Гоу помнит, что продолжительность игры, кажется, составляет всего 7 секунд, а время охлаждения составляет более двух минут, поэтому после выхода в реальность навыки были в определенной степени усилены.

Однако причина, по которой Bladestorm может быть оценен как платиновый, очевидно, не основана на повреждениях.

Но потому что во время шторма заклинатель будет невосприимчив к большинству заклинаний!

Короче говоря, за исключением нескольких навыков, которые могут игнорировать иммунитет к заклинаниям, ни один из других навыков не может нанести им урон.

Вы даже можете показать "микро-манипуляцию" и начать штурм клинка заранее, когда заклинание противника вот-вот ударит по телу, чтобы достичь цели "скрытия навыков".

В реальности, где есть только одна жизнь, этот магический иммунитет становится гораздо более важным, чем в игре.

Кроме того, во время шторма, хотя другие навыки больше не могут быть выпущены, могут быть выполнены физические базовые атаки, которые могут вызвать пассивные атаки и нанести полный урон.

Равный этим десяти секундам, вы можете преследовать и рубить других, игнорируя урон от заклинаний и контроль. Кому-то такого же уровня трудно с этим смириться.

И, условно говоря, время охлаждения в 1 минуту действительно невелико.

После повышения уровня продолжительность будет увеличена, а время охлаждения сокращено... это может даже достичь уровня бесшовного соединения.

В то время это действительно был бункер.

Золотой Критический удар среди трех других навыков Джаггернаута на самом деле довольно хорош. На первом уровне базовая атака имеет 15 % шанс нанести двойной физический урон.

Каждый уровень мастерства в игре удваивает множитель критического удара, и он может достигать четырехкратного ужаса на третьем уровне, что значительно улучшает физическую производительность.

Но вероятность критического удара относительно слишком мала, совершенно неподходящая для одного выстрела.

Если этот навык хочет быть ценным, он должен обладать высокой атакой и высокой скоростью атаки.

Так что Чэнь Гоу не мог им воспользоваться, а Нортон, который был всего лишь 5-го уровня, практически ничего не значил.

"Я нашел для него такую подходящую в первый раз. Это из-за характера Нортон или из-за моего характера?"

Слушая разговоры Чэнь Гоу с самим собой, он знал, что если не будет другого выбора, он научится этому навыку для Нортон.

Позиция навыка, которую он открыл на 25-м уровне, должна быть зарезервирована для Дьявольского Плода в форме императора, и два боевых охранника не боятся контроля, не говоря уже о смерти, поэтому Blade Storm делает их менее рентабельными для обучения.

Более того, испытание Галена в Лиге Легенд и версия Доминатора Blade Storm в Dominator - это очень похожие навыки.

Даже если этот навык окажется действительно полезным, позже это будет иметь большое значение.

"Богиня Удачи благоволит ко мне, а также даст мне полезную платину!"

Чэнь Гоу начал второе извлечение в молитве, и вращающаяся картинка в его сознании появилась снова...

Прошло еще десять секунд, не больше и не меньше, как был объявлен результат.

На светлом занавесе появилась маленькая девочка в красном платье с зелеными глазами, с маленьким школьным портфелем и в маленькой юбочке, милая?

Молочный убийца!

Анна Тьмы с плюшевым мишкой в руке!

"Богиня удачи, твои трусики должны быть черными..."

Чэнь Гоу безмолвно смотрел на портрет Энни, потому что доступными навыками были только огонь золотого уровня, осколочный огонь серебряного уровня, сжигание серебряного уровня и лавовый щит серебряного уровня.

В чем проблема?

Никакого большого движения ярости Тибберса!

Поскольку его давно забрали, он слился с солнечной вспышкой в текущую Ярость Солнца.

Любой навык в библиотеке навыков уникален и не появится снова, если его отнять.

Поэтому Чэнь Гоу явно оказался в невыгодном положении, нарисовав Энни на этот раз.

Не запутываясь слишком долго, Чэнь Гоу выбрал Пожирателя огня золотого уровня - на уровне 1, для каждого из четырех навыков, которые требуют маны и имеют перезарядку при высвобождении, следующие навыки типа урона вызовут эффект головокружения на 1 секунду.

Этот навык, очевидно, лучше всего подходит для тех, у кого мало навыков охлаждения.

Как и у Сиона, у Блицкрига время охлаждения составляет одну секунду, что может вызывать оглушение каждые пять секунд.

Если мутация может быть успешно индуцирована, и ограничение "навыки со временем охлаждения могут накапливаться только в состоянии" исчезнет, то в руках Сиона это можно описать только как террор.

Как только он включает состояние бесконечного мага и время охлаждения Копья Блица исчезает, оно становится бесконечным ореолом!

Это не просто ужас, это просто ненормально.

Однако желание снять ограничение с помощью мутации действительно немного странно.

Конечно, если Сион - человек с мечтами, то он должен быть готов потратить много денег, чтобы купить этот навык...

На самом деле, Чэнь Гоу научился этому сам, и было легко вызвать пассивное оглушение, потому что навыки двух боевых охранников также можно рассматривать как его освобождение.

Просто его собственная позиция навыка гораздо ценнее, чем у боевого стража, и совершенно

невозможно научиться такому навыку, который ориентирован на поддержку.

После небольшого сближения Чэнь Гоу дал инструкции системе начать третий розыгрыш.

Я использовал их дважды, так что нет необходимости хранить в последний раз...

Вскоре на экране появился седовласый старик в зеленом халате, слегка сгорбленный и излучающий естественную ауру.

Друид - Герой Доты!

Четыре навыка - это Партнер Духа Медведя Платинового Уровня, Связь Души Золотого Уровня, Дикий Рев Серебряного Уровня и Форма Реального Медведя Золотого Уровня.

Два золотых и один платиновый, видно, что общие навыки друида довольно сильны.

На самом деле, если он сможет развиваться, он действительно станет одним из лучших на поздних стадиях игры в Доту.

Он может вызвать дух медведя, чтобы сразиться с ним, используя навыки партнера по духу медведя. По сравнению с другими призывами, самая сильная часть духа медведя заключается в том, что он может использовать снаряжение!

Следовательно, теория состоит в том, что друид может притворяться богом на двенадцати уровнях и побеждать других на шести уровнях.

Дух Медведя может быть вызван снова после смерти, но есть время охлаждения, и оборудование не упадет после смерти.

Кроме того, в дополнение к сверхвысокой ценности здоровья, дух медведя также обладает навыками возврата, когтя запутывания и сокрушения. После оснащения богами верхняя часть передней части полностью представляет собой бульдозер с медведем.

Второе звено золотой души должно работать с духом медведя.

Конечная форма настоящего медведя состоит в том, чтобы превратить форму друида в разъяренного медведя на четвереньках. Он теряет способность к дальним атакам, но увеличивает верхний предел жизни, сопротивление магии и получает когти запутывания и сокрушительные удары.

Объединяя производительность и мясо, это довольно впечатляюще для общей силы

Пробужденного ближнего боя.

Чэнь Гоу размышлял всего несколько секунд, прежде чем решил обменять своего "Несущего Духа-Спутника".

Не только потому, что это платина высшего сорта, но и потому, что этот навык имеет очень хорошую химическую реакцию с богиней рассвета.

Ключ - это магический особый навык бойца Юлинга!

Если Богиня Рассвета научилась навыку "Спутник Духа Медведя", то Дух Медведя, естественно, может стать боевой броней.

Я не буду упоминать, какими способностями он будет обладать в то время. Богиня Рассвета определенно унаследует атрибуты снаряжения, которое носит дух медведя, чтобы получить возможность использовать предметы правил!

Судя по текущему развитию Чэнь Гоу, в будущем не будет недостатка в продвинутом реквизите.

В это время Аврора, которая может использовать снаряжение, определенно увеличит свою боевую мощь по крайней мере на один шаг.

Вы знаете, что с повышением уровня увеличивается доля предметов высшего уровня, влияющих на боевую мощь.

После того, как в хранилище появился лонжерон навыка "Спутник Духа Медведя", Чэнь Гоу смог просмотреть все подробные атрибуты.

[Умение: Компаньон Сюн Лин]

[Происхождение: Dota]

Заказ: Платиновый

[Введение: Задолго до начала исторической эпохи сформировалось племя гигантских медведей-друидов. Они рождаются мудрыми людьми, сосредоточившись на изучении и использовании естественного порядка.

[Атрибуты LV1: Призовите спутника-медведя духа, которого можно экипировать предметами и на котором можно ездить верхом. Дух медведя обладает навыками возвращения, запутывания

когтей, сокрушительного удара и сопротивления шкуре медведя, и может быть восстановлен после смерти.

[Возвращение медведя Сюна: Проявите инициативу. После 3 секунд непрерывного литья Дух Медведя будет отозван на сторону владельца. Время охлаждения составляет 30 секунд.

Запутывающий коготь: Пассивный, вероятность запутывания вражеских юнитов при атаке в течение 1,5 секунд составляет 20%.

[Сокрушительный удар: пассивный, наносящий 20% дополнительного урона существам в тяжелой броне или твердым предметам, таким как стены, деревья, горы и камни.

[Сопротивление медвежьей шкуре: пассивное, увеличивает сопротивление мане на 25%, то есть уменьшает урон от заклинаний на 25%.

[Время восстановления навыка составляет 5 минут, потребление маны составляет 100, и оно может продолжаться после вызова.

[Примечание 1: Если дух медведя покинет радиус действия владельца 1000 метров, он не сможет атаковать.

[Примечание 2: Базовая атака Духа Медведя $30+5*$ уровень пробуждения, ценность здоровья $1000+75*$ уровень пробуждения, мана $300+15*$ уровень пробуждения.

[Примечание 3: По мере повышения уровня навыка соответственно возрастут характеристики атаки, жизни, маны и все навыки, которыми обладает Дух Медведя.

[Оценка: Будьте осторожны, медведи приходят и уходят!

<http://tl.rulate.ru/book/48540/1723761>