Поскольку Алхимик был по сути двумя "не очень эффективными" людьми в одном герое, было трудно сказать, как способности будут применяться к Майклу...

Итак, было три категории, насколько он мог судить... По крайней мере, если его знания из игры были точными.

Герои, зависящие от механики/оборудования - эти герои, по сути, люди, которым нужен инструмент, чтобы быть эффективными, и это не будет очень хорошо масштабироваться по мере того, как Майкл будет становиться всё более сильным... Конечно, они могут быть сильны в самом начале, но это зависит от того, что ему придётся создавать инструменты и оборудование, которые они используют... Учитывая, что у некоторых героев в списке буквально были мехи... Это выглядело маловероятным.

Герои в этой группе следующие.

Алхимик, у которого в игре есть четыре способности... Кислотный спрей, который покрывает большую площадь кислотой, которая, предположительно, расплавит того, кто в неё наступит. Unstable Concoction, взрывчатка с таймером, которая чаще всего взрывается в руках Алхимика. Greevil's Greed, которая давала золотые монеты всякий раз, когда вы кого-то убивали, и Chemical Rage, мощное усиление, которое давало большой коэффициент исцеления на время...

Batrider, безумный пироманьяк, который ездит на гигантской летучей мыши и забрасывает людей коктейлями Молотова... Его первой способностью был "Липкий напалм", который позволял ему бросать вещество, похожее на масло, которое увеличивало уязвимость к огню, "Взрыв пламени" (коктейль Молотова), "Светлячок", который в игре заставлял его летучую мышь взлетать в воздух, когда он сбрасывал большое количество огня на землю внизу (Майкл не был уверен, как это будет работать, если он получит его), и "Пламенное лассо", мощная способность, которая связывала кого-то огненными верёвками на длительный период времени.

Clockwerk, по сути, просто чувак в механической броне... Свидетельством того, насколько плох он был как герой и как механик, его первая способность "Battery Assault", которая буквально просто выводила из строя его броню и выстреливала кусками металла, когда она разваливалась... Однако у него были Силовые зубья, которые при вызове и прикосновении истощали ману и наносили урон... Правда, его третья способность была практически бесполезна... Вспышка... Да, вспышка... Последней, но, возможно, наименее важной, была Hookshot, главная способность Clockwerk'a, которая выстреливала крюком для захвата, который оглушал всех, в кого попадал, и тянул его к ним...

Gyrocopter, а вот эта способность могла бы пригодиться в какой-то момент, если бы Майклу удалось создать необходимые инструменты... Gyrocopter был, по сути, просто сумасшедшим стариком, разъезжающим на самодельном летательном аппарате... Первая способность - Rocket Barrage, вторая - Homing Missile, третья - Flak Cannon, и четвертая - Call Down, которая вызывала невероятно мощный взрыв на цели вдалеке...

Snapfire, старушка, которая ездила на механической упряжке, прикрепленной к спине большой саламандры... Неужели это вынудит Майкла поймать саламандру и соорудить упряжь только для того, чтобы использовать ее способности?... Её способности даже не стоили упоминания, так как это было просто метательное оружие плюс инстинктивные способности саламандры, такие как дыхание пламени...

Sniper, буквально обычный парень с оружием... Майкл был категорически против, так как в мире, где существуют драконы и магия, с помощью оружия врядли можно далеко зайти... Не

говоря уже о том, что ему, скорее всего, придётся создавать специализированное оружие и постоянно производить патроны - это один из худших вариантов.

А последние трое - Techies, Tinker и Timbersaw... Первый - это три человека в тележке, полной взрывчатки, Tinker - парень в невероятно высокотехнологичном мехкостюме, а Timbersaw - карлик, боящийся деревьев, который создал костюм, предназначенный исключительно для их уничтожения.

Майкл покачал головой над списком, единственные, которые он рассмотрел бы, если бы не было других вариантов, это Алхимик, за потенциальные знания, которые он мог получить от него. Гирокоптер - за способность создавать летательные аппараты в средневековом мире... И Тинкер - за возможность создать мехкостюм, способный к телепортации и другим безумным вещам.

Майкл даже задумался, как на самом деле получение статов повлияет на любую машину, которую он построит... В игре такие герои, как Timbersaw, могли увеличивать силу и другие характеристики, но логически это не влияло на машину, на которой он ездил, верно?... Если только он совершенно неправильно истолковал функции своих способностей.

В любом случае, помимо героев, зависящих от механики/инструментов, были и герои, которые либо не были настолько полезны, либо обладали способностями, которые могли навредить телу Майкла... Главным из них был Bristleback...

Bristleback - гуманоидное существо, похожее на броненосца, с панцирем на спине, полностью покрытым большими перьями. Даже его голова и руки были скрыты... Конечно, многие герои были невзрачными, но Bristleback был одним из немногих, кто полагался на свою физическую форму, чтобы действительно сражаться...

Его первой способностью был "VISCOUS NASAL GOO", который, хотя и был эффективен в игре, в реальной жизни звучал совершенно отвратительно и бесполезно... По сути, вы выпускали из носа большое количество соплей, которые замедляли людей и снижали их броню... Представив, что у него вытекает столько соплей, что он может это сделать, Майкл содрогнулся.

Второй его способностью было "распыление пера", когда он стрелял перьями со спины, чтобы нанести вред людям, находящимся поблизости... В сочетании с его способностью "Bristleback", которая значительно снижала любой урон, наносимый ему сзади, и одновременно выпускала дополнительные перья, это было очень эффективно в игре...

Его конечной способностью была Warpath, вероятно, единственная полезная способность из всего его набора, которая увеличивала скорость и силу, в зависимости от того, сколько способностей он использовал в быстрой последовательности.

Это был хороший пример опасного героя, Майкл мог подумать и о других, которые были хуже, хотя... В частности, Pudge... Этот парень был буквально создан из трупов, и становился тем сильнее, чем больше плоти добавлялось к его телу...

http://tl.rulate.ru/book/64004/2827007