

С героем «Бог джунглей», моделькой которого выступала моделька Малфуриона, все было предельно ясно. Этот герой был сильным саппортом.

И навыки были подобраны относительно удачно, и они довольно неплохо вписывались в концепцию героя.

Но вот с темным рейнджером все было иначе.

Начнем с того, что моделькой этого героя выступала моделька Сильваны, а навыками этого героя являлись: молчание, стрела тьмы, адский диапазон и очарования.

Навыки молчания, стрелы тьмы и очарования были скопировали из игры «Warcraft: The Frozen Throne», единственным уникальным навыком являлся адский диапазон, который увеличивал дальность атаки и давал герою возможность наносить критические удары.

Очевидно, что создатель этой кастомки - Рамон Клайв, не думал о балансе.

Этот герой был слишком имбалансным.

С помощью стрелы тьмы темный рейнджер мог спокойно вызывать скелетов-солдат на неопределенный срок при убийстве крипа. На ранней стадии эти скелеты наносили неплохой урон и были довольно живучи, из-за чего ими можно было спокойно не давать вражеским героями подходить к крипам.

Более того, намеренно ли Рамон Клайв сделал это или же нет, если герой из вражеской команды убивал скелета, он получал за него слишком мало опыта.

Другими словами, только с помощью одного навыка темный рейнджер получал абсолютное преимущество на лайне и мог спокойно спустить башню на первых минутах игры.

Кроме того, с помощью пассивной способности «адский диапазон» темный рейнджер увеличивал дальность своей атаки и шанс крита.

На шестом же уровне с прокачанным очарованием темный рейнджер мог спокойно вторгнуться во вражеский лес с группой скелетов и каким-нибудь сильным нейтральным крипом. Даже если он и не сможет убить вражеского героя, он мог на время захватить часть леса и фармить ее, из-за чего вражеская команда будет вынуждена стянуться в лес.

В хороших руках этот герой будет слишком силен.

Конечно, так произошло в основном потому, что Рамон Клайв не был профессиональным геймдизайнером и не видел многих очевидных вещей.

Чэнь Мо сразу увидел силу этого героя поэтому и выбрал его без малейшего колебания.

Темный рейнджер Чэнь Мо перебрался с нижней линии на мид.

Пока он шел, он увидел, что нейтральные крипы были распределены вполне неплохо.

С точки зрения распределения оборонительных башен все так же было в порядке. На каждой линии стояло три оборонительные башни, которые в случае чего могли защитить от нежеланных гостей.

Игрок из противоположной команды написал в общий чат: «С вами играет подражатель Бога?»

Через некоторое время товарищ по команде Чэнь Мо ответил: «Похоже, что это Бог собственной персоной».

«Черт, это действительно Чэнь Мо?»

«Чэнь Мо решил поиграть в эту кастомку?»

«Это действительно Чэнь Мо! Это не фейк! Боже мой!»

Восемь игроков, которые попались с ним в одно лобби, были очень взволнованы.

«Я расскажу всем, что я лично поиграл с Богом!»

«Чэнь Мо, я хотел бы спросить у вас, когда выйдет ваша новая игра?»

Чэнь Мо потерял дар речи. Он просто хотел спокойно поиграть...

Чэнь Мо: «Давайте просто поиграем».

Все: «...»

Все тут же вернулись на свои линии.

Товарищ по команде спросил: «Бог, может мы свапнемся лайнами?»

Чэнь Мо ответил: «Нет».

Учитывая то, что Чэнь Мо являлся создателем игры «Warcraft: The Frozen Throne», все решительно подавили желание попытаться научить его чему-то. Его товарищи по команде хотели сказать Чэнь Мо, что на самом деле темный рейнджер обычно шел на нижнюю линию вместе с саппортом...

На миду против Чэнь Мо выступал маг крови, моделькой которого являлся Кель'тас.

У него были следующие навыки: огненная буря, изгнание, кровавая жертва и огненная анивия.

В основном все эти навыки были взяты из стандартных навыков, за исключением того, что у него ранее не было навыка кровавой жертвы. Пассивная часть этого навыка постоянно увеличивала здоровье мага крови, а после его активации маг крови жертвовал частью своего здоровья и получал бафф.

Кроме того, навык огненной анивии заключался в нанесении урона по местности, после которого происходил вызов огненной анивии, которая была похожа на феникса.

Маг крови был самым настоящим кошмаром для героев, у которых было мало здоровья.

Маг крови противника играл очень агрессивно. С самого начала он начал продавливать линию и в итоге первую минуту Чэнь Мо сидел под вышкой.

Чэнь Мо не паниковал и просто спокойно добивал крипов. Вскоре около него стояло шесть скелетов.

Цзоу Чжо написал: «Управляющий, сработает ли это? Маг крови - это очень сильный герой на ранней стадии, и тебе нужно было прокачать сайленс, чтобы ты мог иногда добивать крипов. Сейчас я к тебе приду и мы вместе убьем его, хорошо?»

И тут же система объявила: «Темный рейнджер убил мага крови!»

Цзоу Чжо: «...»

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1301423>