

Bæverjægerne

i Heroes of the Storm

Se de tre helte her:

[Daniel](#)

[Mikkel](#)

[Nick](#)

Forord

Resten af dokumentet er mine tanker bag af heltene, så man kan se begrundelserne for de forskellige design-valg og spil-mechanics. Ideen med at have disse er primært at have argumenter klar når Mikkel begynder at råbe op i modstand om at han er Warrior.

Generelt

Dette er de generelle tanker, altså overvejelser som ikke handler een helt specifikt. Hver helt har deres eget kapitel, så små børn der ikke kan skirde derhen først, men prøv nu alligevel at vente bare 2 skide minutter og læs det her lort først.

Målet er er at lave tre helte, een til os hver, som hver især er designet omkring vores personlighed og karaktertræk, hvor opdeling så vil varigere lidt, alt efter hvad der virker til en helt.

Nogle abilities vil have "professionelle" navne, som måske faktisk ville kunne blive brugt på en rigtigt helt. Andre vil være mere "joke-navne", grundet en ond cirkel om at man først ikke kan finde på et godt navn til en latterlig ability, og derfor bagefter er nød til at sørge for at alle heltene har åndsvage navne til nogle abilities. Talents derimod, er der ikke grund til at tænke så meget over, jeg er ret sikker på at næsten allesammen vil få joke-navne.

Daniel

Der er et par træk ved Daniel der kunne gøre ham til en spændende Warrior. Hans stædighed omkring at indrømme fejl er perfekt. Oversæt "kritik" med "damage", done, easy trait. De bedste navne der beskriver dette jeg kunne finde er Adamancy og Obstinance. Obstinance passer bedre som trait-navn syntes jeg, så det er det jeg vil bruge som reference, men meh, det kan sagtens også hedde Adamancy, eller et andet/bedre synonym.

Obstinance vil handle om på een eller anden måde at tage skade, men så denye den. Så noget damage reduction af en art, men der skal være en spændene machanic omkring den. Så Daniels helt er en tank, men ikke en cookie-cutter "high HP" tank. At den ikke er det passer perfekt til Daniel.

Daniel skal naturligvis have abilities der handler om at screw around med folk (forhåbenligt kun modstanderen), endnu en perfekt grund til at han er Warrior.

Hans mangel på tid til at spille kunne være tema for en ability. Den vil jeg kalde "Reddit". Jeg har umiddelbart fundet på een ide som handler mere om at body-bloke, end om at kaste CC, hvilket er lidt unikt. Når man aktiverer Reddit bliver man Invulnerable, men mister også sine angreb og abilities. Så det er lidt som om man "ikke er der", fordi man ikke har tid til at spille. Ideen er så at man skal bruge den tid Reddit er aktiveret til at Body Blocke, selvom det også er et fint escape! Der skal så være nogle gode talent der kan gøre den endnu mere Body Block-ish. Jeg forestiller mig at der kunne være et talent som slowe folk rundt om een, fx.

Så eftersom helten handler om at body-bloke, kan Obstinance handle om at få bonus når man er tæt på sine fjender. Damage reduction baseret på antal af hvor mange fjender man body-blocker kunne være et godt valg.

At jeg tit er en douche og siger at Daniel ikke er altid er super logisk i sine argumenter, kunne dette også være et tema for noget. Men alt det høje uddannelse han tager står i kontrast med det. Så der kunne være en ability der symbolisere denne "konflikt". Hvis en ability handler om sådan noget kunne den næsten have noget "random" indbygget, men det bør man ikke gøre alt for vigtige steder (***cough cough*** fucking Heroic på Guldan). Som Warrior er hans survivability og CC ret vigtig, men som tanky-Warrior er hans damage nær så vigtigt. Så han kan have en damage-dealer der har noget random, altså ulogisk, indbygget. Som tank er eens skade alligevel ret lav, så faktisk er det næsten bare en bonus, hvis man nogle gange giver mere skade. For ikke at gøre en random ability alt for inactful, så gør jeg det til hans Q-ability, som bare er single-target, og kommer med noget CC. Random-delen vil kun være til skaden, CC'en vil altid være der.

Med en single-target ability, og en mere speciel ability med escape, er det eneste han mangler noget AoE, så det vil blive hans sidste basic-ability, evt med en smule CC, eftersom helten handler så meget om det.

En ide til en heroic kunne være noget der puller alle fjender mod een. Det vil hjælpe ham med sin rolle og sit trait. Men da der allerede nogle heroics der handler om at pulle, fx Gazlowe og Zarya, kunne hans have en enorm range, hvilket ville kunne hjælpe hans hold med at chase folk der er for langt væk til at han kan body-blocke. Men så skal pull-effekten ikke være for stærk. Den kunne evt blive buffed med lvl 20 talented. Også skal den naturligvis også give lidt skade til den der bliver pulled.

Hans anden heroic er sværere at finde på, eftersom den første allerede passer hans rolle ret godt. Der er plads til at finde på noget underligt, som Stiches Gorge, eller Chens to heroics. Jeg overvejede en Pile Driver af en art, men så tænkte jeg på ordet "Throw", og at det kunne blive brugt på en sjov måde, dog mere modsat. XP Så "Let's Throw" kan den hedde for nu. Den kunne handle om at samle en fjende om, og så kaste ham mod et sted. Det lyder umiddelbart ret stærkt, så det skal måske have en lille channel time, så det kan blive interrupted eller sådan noget.

Mikkel

Mikkel er umiddelbart langt sundere end os. Det oversætter ret let til noget med "Health". Med hans fodbold og alle hans underlige kammerater har han også umiddelbart mere af et "liv" end os andre (ikke at det behøver sige ret meget), og liv kan man humoristisk, og korrekt, også oversætte til "Health". Så indtil videre er Warrior eller Support ret gode bud.

Mikkel får naturligvis en Meme ability, og jeg kan allerede nu se for mig at man skal kunne bulde om at spamme Memes all day. Talent'et "Shit Storm" er næsten selvskrevet.

Så, Meme er en spam ability, i stil med Guldán. Da hans Memes naturligvis er super dårlige, så ville det give mening hvis de kunne "irritere folk". Men stærkt CC på en spammable er ret unbalanced. Så Meme er en spammable damage dealer, som ikke giver alt for meget skade, og som måske har en lille smule CC, igennem talents fx. Det kunne være interessant at give det til en Warrior. Vi har det allerede til damage-dealers, men ikke rigtigt til Warriors, så det ville være unikt, og eftersom Meme er mere irritation end skade, så passer den også til Warrior.

Fodbold skal naturligvis være en del af helten, og skal have en ability omkring det. Sparke en bold mod folk? Nej, vi kan finde på noget sejere.

Mikkel er målmand, det mest defensive i spillet (Fodbold altså, ikke HotS). Så, en defensiv ability. Som målmand kunne den handle om at "gribe" ting, fjendtligt skade eller abilities fx. Også en interessant Warrior-mechanic. Den ability vil jeg kalde "Epic Save".

Så med "Meme" og "Epic Save", mangler han kun een basic ability. Epic Save giver ingen skade, faktisk tværtimod, så den sidste ability skal give skade. Men eftersom Meme er så centralt til helten, behøver det ikke være noget specielt skade. Jeg tænker det bør være et decent escape, eftersom Epic Save ikke rigtigt kan redde dig i flugt-situationer. Det ville også være en hurtig måde at komme tæt på fjenden og spamme Meme. Så jeg forestiller mig et form for dash, som giver skade til det man passere.

Så, med alle de Warrior-argumenter er Mikkel Warrior. Men, Eftersom Meme er en så vigtigt ability, og at det er en damage dealer, bør han være en Bruiser, så Bruiser it is. Derfor skal han, baseline, ikke have alt for meget liv.

Når man spiller fodbold, eller dyrker sport generelt, bliver man mere og mere sund (må man da gå ud fra). Sundhed oversættet direkte til noget Health relateret, naturligvis. Men hvordan fungerer det? Du bliver mere og mere sund, altså for mere Health, på bekostning af at blive udmattet, altså tage skade, midlertidigt. Så han kan have noget om at få mere Health, ved at miste Health. Ret tanking-ish, så så Bruiser på det ikke være baseline.

Derfor er det en super ide at give Mikkel to level 1 quests, som en del af hans design, og der bør næsten ikke være andet på det tier. Ideen er så at man enten tager Meme-questen "Shit Storm", som gør Meme stærkere og derfor Mikkel mere DPS-ish, eller også tager man fodbold-trænings questen (som jeg ikke lige har et godt navn til), som gør Mikkel mere tanky. Så han er er Bruiser, som fra level 1 har lidt "mutli-class", og kan bygge sig mod en DPS eller tank.

Hans trait har været svært at finde på, fordi jeg han er bygget så meget op om det han allerede har. Så indtil videre har jeg givet ham en support-ish buff, hvilket ikke favoriserer et af hans builds. Det er baseret på hans eget forslag, om at der burde være en mulighed for at forlænge abilities med en duration, i stil med at Malfurion kan give cooldown reduction. Så i stil med at Malfurion fik cooldown reduction for no reason, får Mikkell nu ability duration bonus, for no reason. Eftersom den måske ikke virker ligegodt i alle grupper, tænker jeg han kan få et talent der gør det brugbart i de situationer.

Med så stor fokus på de to builds, Meme-spam og så tanken, bør Mikkell også have en damage dealer heroic, og en tanking/utility heroic. Med ting som Gul'dan og Yugioh, men primært Rick and Morty, som interesser, tænkte jeg et af dem kunne være en portal. En portal giver i sig selv ikke noget skade, så det bliver tanking, heroic'en. Den spawner en kopi af een selv fra en anden dimension, som kommer og hjælper een. Med andre ord, du får en klon.

Hans damage herioc tænkte jeg skulle handle om at skabe en masse kaos hos fjendens hold, i stil med Kael'thas'es Living Bombs. Så jeg fandt på en bold der bouncer mellem fjenderne uendeligt, indtil de deler sig op, og giver skade hver gang.

Nick

Jeg har valgt at tage "Had" som tema for min helt, seems about right. Da det per natur er ret aggressivt er Assassin det eneste brugbare rolle, så jeg er Assassin.

Den er lidt mere personlig end jeres to helte, men jeg kender vel også mig selv en smule bedre. Sorta. Maybe. Anyway, det er mig der laver dem, så fuck off. En Assassin, vil det vise sig, har sværrere ved at have fjollede abilities. Man er nød til at have en masse skade som rammer noget uden for stort besvær. Så svært at finde på joke-ish abilities, men skal gøre hvad jeg kan.

"Hatred" som tema findes allerede på Valla, så jeg kalder mit Enmity. Den er også stack-baseret, men for at gøre den anderledes fra Valla's er det stacks man bruger, ala Dehaka, og ikke stacks man bare har passivt og virker automatisk. Endvidere får man stacks af at tage skade, istedet for at give det.

Enmity vil handle om at skaffe stacks, som man derefter bruger til at buffe sine abilities. Aktivér for at consume alle stacks, og buff din næste ability, lidt ligesom Kael'thas. I modsætning til Kael'thas vil abilitien blive buffet procentmæssigt (alt efter antal stacks naturligvis), hvilket er en mechanic der vist ikke rigtigt er i spillet lige pt, så det er jo godt nok.

Eftersom Enmity handler om at tage skade, er helten nød til at være melee. Så melee Assassin it is. Men grundet min introversion og nihilisme (et ord som er et garanteret talent-navn), kunne de være en idé at inkorporere noget med at tage afstand og stå ligeglad langt væk alligevel. Den ability kalder jeg "Detachment" eller måske bare "Detach", whatever. Det vil være en måde at give noget ranged skade på, som ikke er ret stærkt, men så samtidigt er et escape af en art.

Som Assassin skal der mere damage til, og med eet escape allerede, på de sidste 2 abilities være damage-dealers, og helst melee ranged. Da damage-dealers er sværere at designe noget personligt om, vil jeg hurtigt lave en af dem lidt standard-ish, mens jeg tænker over den sidste. Den vil handle om at give skade rundt om mig, og jeg kalder den "Flashy". Passer godt med min spilstil i visse spil. Det er et Flashy move der ser lidt imponerende ud, men ikke er noget alt for særligt. Skaden kan være okay, men der skal nok ikke være noget specielt CC ved den, med mindre det bliver gennem talents.

Så mangler der en ability mere, som nok bør være en damage dealer. Det giver i princippet 3 damage dealer evner, men Detachment bliver ikke ret pålideligt, så derfor mangler der een mere. Eftersom Flashy er rimeligt AoE-ish, bør den sidste være mere single-target. Og eftersom hverken Flashy eller Detachment har noget CC umiddelbart, kan den også have et slow eller et stun. Det kunne være en form for et mindre charge, eller en lille blast-ability.

Som den mest kreative, eller i hvert fald mest produktive indenfor det kreative felt, bør jeg have en ability til det. Da det er noget man laver som andre også kan se, bør det omhandle en anden/andre spillere, og det det er mere eller mindre positivt, bør det være en buff af en art. Med alt det support jeg spiller gør det ikke noget også at have en lidt support-ish evne, men det er nød til at være en Heroic så, der er ikke plads til det som Basic Ability. Som Assassin giver det dog ikke mening at have en buff til en anden spiller, men da det er en Heroic, tænker jeg den måske kunne virke ved at personen bliver buffet, men at min egen helt også får et buff gennem det, somehow. Så en eller anden form for Bestow Hope/Stim Drone ting, skal nok blive interessant at finde på. Og igen, er vist også relativt unikt.

Med den kreative heroic der buffer en ally, bør den anden heroic være en stærk damage dealer. Kan i princippet være hvad som helst.