

Общие изменения

Источник: <https://www.dota2.com/patches/7.40?l=russian>

Общие изменения

Captains Mode

Изменена очерёдность сторон в первой и третьей стадиях запретов

Первая стадия запрета («**первая**» — команда с первым выбором, «**вторая**» — команда со вторым выбором)

РАНЬШЕ: **первая** — **вторая** — **вторая** — **первая** — **вторая** — **вторая** — **первая**

ТЕПЕРЬ: **первая** — **вторая** — **вторая** — **первая** — **вторая** — **вторая**

Третья стадия запрета

РАНЬШЕ: **первая** — **вторая** — **вторая** — **первая**

ТЕПЕРЬ: **первая** — **вторая** — **первая** — **вторая**

Общие изменения

Теперь для изучения талантов не нужны очки навыков

Теперь для изучения талантов нужны очки талантов, выдающиеся на уровнях 10, 15, 20, 25, 27, 28, 29 и 30

В итоге все бонусы к атрибутам будут изучены уже на 22 уровне

Некоторые аспекты больше не уменьшают число изучаемых бонусов ко всем атрибутам с 7 до 6

Arsonist у Batrider, Diminishing Return у Magnus, More Meero у Meero, Simian Stride у Monkey King, Voidbringer у Night Stalker и Synaptic Split у Silencer

Обе четвёртые башни теперь имеют усиление «Казарменный заслон»: каждая неразрушенная казарма прибавляет обеим башням по 4 брони

Бонус учитывает каждую отдельную постройку и в сумме даёт 24 брони, если ни одна из 6 казарм ещё не разрушена

Изменена формула золота за помощь

Раньше: $60 + ((\text{Общая ценность жертвы} * 0,037) / \text{Число героев})$

ТЕПЕРЬ: $15 + ((50 + (\text{Общая ценность жертвы} * 0,037)) / \text{Число героев})$

Крип-мечник: теперь золото за убийство увеличивается на 1 с каждым улучшением крипа (каждые 7,5 минуты!)

Крип-знаменосец: теперь золото за убийство увеличивается на 1 с каждым улучшением крипа

Крип-знаменосец: радиус выдачи золота за убийство увеличен с 1200 до 1500

Крип-знаменосец: теперь, убив знаменосца подконтрольным существом, игрок всё равно получит дополнительное золото, даже если его герой находится вне нужного радиуса

Крип-знаменосец: теперь дополнительная награда считается золотом за убийство крипов, а не за способности

Не влияет на баланс, однако делает статистику в итогах игры более точной

Крип-знаменосец: Inspiration Aura больше не действует на героев

Крип-знаменосец: Inspiration Aura теперь также даёт крипам сопротивление магии. Бонус начинается с 0% и увеличивается на 4% с каждым улучшением крипа, пока не достигнет максимума в 60%.

Время возрождения курьера в секундах изменено с $(60 + 6 * \text{уровень})$ на $(45 + 5 * \text{уровень})$.

Курьеры больше не замедляются на 15%, когда переносят предметы Clarity, Enchanted Mango, Faerie Fire, Healing Salve или Tango

Летающий курьер теперь выбирает более скрытое место, когда получает команду отправиться в потайную лавку

Теперь у всех иллюзий одинаковый радиус обзора: 800 днём и 400 ночью

Цели на карте

Рошан

Больше не считается героем для механик вампиризма, поэтому вампиризм от атак по нему уменьшается на 40%, а от заклинаний — на 80%

Roar of Retribution: эффект бессилия больше нельзя развеять

Slam: больше не имеет двойную длительность оглушения крипов

Slam: теперь наносит крипам вдвое больше урона

Терзатель

Рядом с мини-карты добавлен таймер Терзателя, который работает так же, как таймер Рошана. Сигнал по нему сообщает команде текущее состояние Терзателя.

Сигнал рядом с позицией Терзателя на карте также показывает информацию о нём (как у Рошана)

Теперь на мини-карте всего одна иконка Терзателя, отражающая его текущее местоположение либо место будущего появления

The Shining: теперь начинает наносить урон только после того, как сам Терзатель получит урон или станет жертвой атаки

Руны

Руна богатства: теперь количество золота зависит от того, когда руна появилась, а не когда её подобрали
Руна ускорения: длительность больше не увеличивается на 3 секунды с каждым применением; теперь она всегда равна 22 секундам
Руна невидимости: больше не уменьшает получаемый урон

Изменения ландшафта

Теперь северный и южный ручьи начинаются на базах сил Тьмы и Света соответственно. Также добавлены защитные врата, перекрывающие новые выходы с баз по ручьям.

Ураны деревья на базе возле новых защитных врат

Большие лагеря, находящиеся возле третьих башен и прежних истоков ручьёв, заменены на средние лагеря

Средние лагеря амфибий возле вторых башен на лёгких линиях перенесены вверх по течению, слегка ближе к базам

Области с алтарями мудрости теперь находятся на уровень ниже самой линии и залиты водой, которая соединяется с внешними водоёмами возле первых башен

Сами алтари мудрости и ближайшие к ним смотрители также находятся в новой низине, чуть ближе к первой башне. Смотритель теперь будет давать обзор по алтарю даже ночью.

Крупные лагеря рядом с алтарями мудрости смешены ближе к базам и остались на возвышенности

Условные «мосты» над водой возле первых башен заменены на реальные

Немного расширены входы на мост возле прудов лотосов и скорректирована ближайшая водная область

Большой лагерь в «треугольнике» разжалован в средний

Расход маны при использовании Парных порталов уменьшен с 75 до 30

Теперь мана за применение Парных порталов возмещается, если оно было остановлено или прервано

Расчищены некоторые области возле Терзателей

Убрано четыре смотрителя: два возле центральной линии и два возле лёгких лагерей амфибий на севере и юге карты

Оставшиеся смотрители в основных лесах перемещены с лестниц возле лёгких лагерей на уступы над рунами богатства

Добавлены дополнительные ограничители, не позволяющие летающим существам перемещаться по краям карты (например, Batrider под действием Firefly больше не может залететь за Терзателя)

Дальность ночного обзора смотрителей уменьшена с 800 до 450

Длительность захвата смотрителей уменьшена с 1,5 до 1 секунды

Дальность обзора защитных врат увеличена с 525 до 700

Теперь при удержании клавиши Alt отображается радиус обзора защитных врат (как у вардов и смотрителей)

Убрано дерево между первой башней на лёгкой линии сил Тьмы и малым лагерем нейтралов

Немного изменены маршрут и место появления крипов сил Света на сложной линии. Также чуть смещена вторая башня. Оба этих изменения привели к тому, что крипы всегда проходят справа от башни, а не оббегают её с двух сторон

Зона покупок у потайной лавки сил Света смещена немного в сторону ближайшей башни и выровнена по модели торговца

Действие на неуязвимых существ

Обновлены правила, по которым некоторые предметы и способности действуют на неуязвимых существ

Большинство эффектов, которые раньше позволяли выбрать целью неуязвимых существ и/или действовали на них, больше так не работают

Изменились следующие заклинания:

Предметы

Nullify у Nullifier: больше нельзя применять на неуязвимых существ

Нейтральные крипы

Purge у сатира-колдуна: больше нельзя применять на неуязвимых существ

Изменения героев

Vacuum у Dark Seer: больше не действует на неуязвимых существ

Ensnare у Naga Siren: больше нельзя применять на существ под действием неуязвимости, если она получена не от способности Song of the Siren

Bloodlust у Ogre Magi: больше нельзя применять на неуязвимых существ

По-прежнему можно применять на неуязвимые постройки (на вторые, трети и четвёртые башни при ещё не разрушенных предыдущих)

Fortune's End у Oracle: саму способность больше нельзя применять на неуязвимых существ, но её эффект сработает на тех из них, кто попал в радиус действия

Demonic Purge у Shadow Demon: больше нельзя применять на неуязвимых существ

Demonic Cleanse у Shadow Demon: больше нельзя применять на неуязвимых существ

Assassinate у Sniper: больше нельзя применять на неуязвимых существ

Storm Hammer у Sven с предметом Aghanim's Scepter: саму способность больше нельзя применять на неуязвимых существ, но её эффект сработает на тех из них, кто попал в радиус действия

Nether Swap у Vengeful Spirit: больше нельзя применять на неуязвимых существ

Поскольку заклинания Cyclone (у предметов и способностей, поднимающих жертву на торнадо) являются источником неуязвимости, все вышеперечисленные изменения касаются и этого эффекта. Отметим отдельные случаи:
Эффект Cyclone сразу развеется, если на момент применения на существо уже действует заклинание Nullify от предмета Nullifier
Эффект Cyclone развеется, если поднятое существо окажется в радиусе срабатывания способности Fortune's End у Oracle (даже не являясь её целью)
Эффект Cyclone развеется, если поднятое существо окажется в радиусе срабатывания способности Storm Hammer у Sven с Aghanim's Scepter (даже не являясь её целью)
Все три заклинания также развеют эффект Cyclone, если цель поднялась в воздух уже во время полёта снаряда (или, в случае с Fortune's End, во время применения способности)