|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Стихия** | **Имя** | **Атака** | **Роль** | **ХП** | **Урон** | **Иниц** | **dps** | **Скиллы** | **Цена**  **(10)** |
| ЗЕМЛЯ | Стрелец | даль | дд | 14 | 6-7 | 35 | 227.5 | атака 3 по 3 случайным целям |  |
| ЗЕМЛЯ | Колдун | даль | сап | 20 | 4 | 40 | 160 | Ослабление урона одного врага на 50% на 1 ход |  |
| ЗЕМЛЯ | Знахарь | даль | сап | 15 | 2 | 35? | 70  (210) | Лечение одного на (5-7)? |  |
| ЗЕМЛЯ | Богатырь | ближ | танк | 50 | 4-7 | 20 | 110 | защита себе 50% на 2 хода |  |
| ВОДА | Сирена | ближ | дд | 10? | 2-4 | 80 | 240 | ??? (1-2 урона + снижение урона цели на 33%) |  |
| ВОДА | Краб | ближ | танк | 18 | 3-4 | 50 | 175 (200) | атака 1-3 + лайфстил (столько же) |  |
| ВОДА | Планктон | ближ | сап/  танк | 25 | 3-5 | 35 | 160 | Рассеивание эффектов |  |
| ВОДА | Колодец | даль | маг | 7 | 5-6 | 30? | 180 | AOE на 2 всем врагам |  |
| ОГОНЬ | Дракон | ближ | маг | 15? | 8-14 | 20 | 220 | AOE на 4-6 в ближний ряд |  |
| ОГОНЬ | Лев | ближ | танк | 25 | 3-4 | 40 | 140  (175) | атака 10 + урон себе 5 |  |
| ОГОНЬ | Феникс | даль | дд | 8 | 3-7 | 40 | 200 | поджигание 4 на 2 хода |  |
| ОГОНЬ | Костер | даль | сап | 12 | 2-3 | 25 | 62.5 | увеличение урона всех союзников на 2 хода на 33% |  |
| НЕЙТР | Илюха | ближ | танк | 30 | 4 | 30 | 120 | 2-3 урона + 50% оглушения |  |
| НЕЙТР | Пакман | даль | сап | 11 | 5-6 | 25 | 137.5 | Оглушение на 1 ход |  |
| НЕЙТР | Соник | ближ | дд | 10 | 2-3 | 100 | 250 | атака 6 с шансом 50% |  |
| НЕЙТР | Марио | даль | дд | 8 | 5-6 | 35 | 192.5 | Атака 2-12 |  |

Способности:

* AOE

Цели: все враги, передний/задний ряд, (1 <= N <= 6 ) случайных врагов;

Урон: фиксированный, диапазон X1-X2, список разных {10, 20, 30};

* Усиленная атака по случайной цели

Урон: фиксированный, диапазон X1-X2

* Атака с большим диапазоном урона

Урон: диапазон X1-X2

* Лайфстил (атака с восстановлением себе части здоровья)

Урон: фиксированный, диапазон X1-X2

Лечение: фиксированное, диапазон X1-X2, процент от урона, процент от текущего, максимального хп

* Урон врагу и себе

Урон цели: фиксированный, диапазон X1-X2, (зависит от собственного)?

Урон себе: фиксированный, диапазон X1-X2, процент от нанесённого (0-100)

* Увеличение урона союзников
* Ослабление урона противников
* Защита союзников (уменьшение получаемого урона)

Цели: все, один

Эффект: X% (5-100)

Длительность: N ходов (1-n)

??? Тип атаки (ближняя/дальняя)

* Отравление противников (периодический урон)
* ??? Регенерация здоровья союзников

Цели: все, один

Эффект: фиксированный, диапазон X1-X2

Длительность: N ходов (2-n)

* Лечение союзников

Цели: все, один, (с самым низким здоровьем, другое условие)?

Эффект: фиксированный, диапазон X1-X2, процент от максимума (от недостающего)?

* Оглушение противника (пропуск хода)

Шанс: X% (10-100)

Длительность: N ходов (1-n)

??? Атака с шансом оглушения

* Рассеивание (снятие всех (негативных/позитвных)? эффектов)

Цель: один, все союзники, все враги, на себя

??? Лечение + рассеивание

* Урон + дебафф (отравление, уменьшение урона, оглушение)

Старый список (чтобы не потерять):

Роли и скиллы:

* Танк (только ближний бой)
  + AOE по первому ряду
  + защита себе (50-100% на 1-2 хода) или союзникам (15-50% на 1-3 хода)
  + атака с большим диапазоном (в среднем больше, чем обычная атака на ~20%)
  + атака + оглушение (урон ниже среднего на 30-75%, шанс 30-100% [из-за ближнего боя возможности этой способности ниже])
  + атака + лайфстил ((урон + лечение) в среднем больше, чем обычная атака на ~20%)
  + атака + урон себе (урон цели - урон себе в среднем больше, чем обычная атака на ~20%)
  + атака + уменьшение урона цели (урон ниже среднего на 20-50%, снижение урона на 20-100% на 1-3 хода)

Танки используют для защиты остальных героев свой запас хп и способнсти, но при случае могут помочь команде обычными атаками.

Много хп, средний урон, средняя-низкая инициатива, по одному на каждую стихию

* ДД (любой тип атаки)
  + атака с большим диапазоном (в среднем больше, чем обычная атака на ~20%)
  + отравление (на 1-3 хода, суммарно больше урона, чем одна атака на 50-100%)
  + атака + отравление (на 1-3 хода, суммарно больше урона на 50-100%)
  + атака + оглушение (шанс 10-50%, урон ниже среднего на 20-50%)
* ДД (ближний бой)
  + атака + урон себе (урон больше на 50-100(>?)%, урон себе не больше 50% от максимального хп)
* ДД (дальний бой)
  + атака по 1-3 случайным целям, суммарно урон больше обычной атаки на 20-75%

В целом, для ДД должно быть выгодно чаще использовать обычную атаку, чем способность, поэтому они (способности) имеют длительный эффект, либо связаны с рандомом. ДД дальнего боя должны наносить меньше урона, так как имеют возможность атаковать слабых врагов на задней линии.

Средне-мало хп (у дальних меньше, чем у ближних), большой урон, средняя-большая инициатива, по 1-2 на каждую стихию

* Саппорты
  + Увеличение урона всех союзников (10-50% на 1-2 хода)
  + Увеличение урона одного союзника (30-100% на 1-3 хода)
  + Ослабление урона всех противников (20-50% на 1-2 хода)
  + Ослабление урона одного противника (30-100% на 1-3 хода)
  + Защита всех союзников (20-50% на 1-2 хода)
  + Защита одного союзника (20-100% на 1-3 хода)
  + Лечение всех союзников (суммарно не больше среднего AOE урона)
  + Лечение одного союзника (не больше среднего урона ДД)
  + Оглушение противника (шанс 30-100% на 1-2 хода, [обычная атака должна быть достаточно большой, чтобы не заставлять всегда использовать оглушение])
  + Рассеивание всех эффектов с союзников [атака должна быть достаточно большой]

Основная задача саппортов - поддержка команды скиллами (неплохо бы сделать несколько скиллов), обычная атака применяется крайне редко. Стоит учитывать, что частота применения способности зависит он инициативы.

Мало-средне хп (чтобы не умирали от одного удара), низкий-средний урон, низкая-средняя инициатива, по 1-2 на каждую стихию

* Маги (АОЕ, ДД дальнего боя)
  + урон по всем врагам (суммарно больше обычной атаки на 50-100%)
  + урон по переднему ряду ()
  + урон по заднему ряду ()
  + атака по случайной цели (урон больше на ~20%)
  + атака с большим диапазоном урона (в среднем больше на 20-30%)
  + усиление атаки союзников (10-30% на 1-2 хода)

Редкий класс, комбинация ДД и саппортов, основные источники АОЕ. Должны в равной мере использовать скиллы и атаку, в зависимости от ситуации на поле боя.

Мало-средне хп, средний-высокий урон, низкая-средняя-высокая инициатива (в зависимости от силы атаки и скиллов), по 0-1 на каждую стихию.