

4. Энель

TABLE OF CONTENTS

• Особенности героя
• Базовые параметры
• Способности
◦ 1. Мечь
◦ 2. Отравленный дротик
◦ 3. Прыжок бешенства
◦ 4. Ловушка на зверя
◦ 5. Скрытность
• Внешний вид
• Нарратив
◦ Характер
◦ История

Особенности героя

Нелюдимая следопытка. Жестокая и кровожадная. Уважает и почитает животных и природу. Презирует людей и разумные расы. Долгие годы живет в диких лесах среди животных и из-за отсутствия разговорной практики разговаривает нечленораздельно - как ребенок

Атакует копьем.

Базовые параметры

Скорость перемещения	1.0
----------------------	-----

Задержка атаки	0.5
Дальность атаки	1.5
Размер персонажа	1

Способности

1. Мечь

Тип	Пассивная
Использование	Для атаки
Описание	<p>При получении смертельного удара она не умирает, получает эффект Оглушение на N (0.5с).</p> <p>По окончании Оглушения получает эффекты Защиты и Безмолвия на N (5с), после чего умирает.</p> <p>При смерти в тени способность не срабатывает.</p>
Получение очков	+N очков за убийство
Ссылки на ТЗ	<ul style="list-style-type: none"> Код VFX Анимации Иконки Звуки

2. Отравленный дротик

Тип	Активная
Клавиша активации	ПКМ
Использование	Дальний бой
КД	5
Время каста	<ul style="list-style-type: none"> До 0.3 После 0

Описание	<p>Герой совершает выстрел отравленным дротиком по направлению взгляда.</p> <p>Снаряд летит по прямой. При столкновении с вражеским персонажем накладывает на него Бессилие, а спустя 2 секунды наносит урон.</p> <p>Скорость полета N (30м/с), не пролетает сквозь препятствия, исчезает после преодоления N (70м).</p> <p>Способность можно использовать во время прыжка</p>
Получение очков	+N очков за убийство способностью
Ссылки на ТЗ	<ul style="list-style-type: none"> Код VFX Анимации Иконки Звуки

3. Прыжок бешенства

Тип	Активная
Клавиша активации	Ctrl
Использование	Перемещение
КД	4 (при поражении вражеского персонажа / 2)
Время каста	<ul style="list-style-type: none"> До 0 После 0
Описание	<p>Герой совершает рывок (перекат) по дуге по направлению взгляда на расстояние N (8м) и высоту N (1м), со скоростью N (20м/с). Если на пути рывка есть вражеский чемпион он получает статус Оглушение на N (0.5с).</p> <p>Нельзя применять, если имеется статус "Оцепенение". Можно применить в воздухе.</p>
Получение очков	<p>+N очков за уклонение от атаки (Если снаряд, который должен был убить персонажа, не долетает до него)</p> <p>+N очков за оглушение персонажа</p>
Ссылки на ТЗ	<ul style="list-style-type: none"> Код

- [VFX](#)
- [Анимации](#)
- [Иконки](#)
- [Звуки](#)

4. Ловушка на зверя

Тип	Активная
Клавиша активации	E
Использование	Ловушка
КД	7
Время каста	<ul style="list-style-type: none"> • До 2 • После 0
Описание	<p>Кастер устанавливает на земле капкан размером 0,5м в ширину. Если враг наступает на неё, то получает статус "Обездвиживание" на N (2 сек)</p>
Получение очков	<ul style="list-style-type: none"> • +N очков за активацию ловушки • +N очков за убийство во время действия ловушки
Ссылки на ТЗ	<ul style="list-style-type: none"> • Код • VFX • Анимации • Иконки • Звуки

5. Скрытность

Тип	Ульт
Клавиша активации	F
Использование	Передвижение
Время каста	<ul style="list-style-type: none"> • До 1 • После 0
Описание	<p>Герой, после небольшой задержки, становится невидимым на N (6с) и увеличивает скорость передвижения на N (20%) и сбрасывает КД всех способностей. При применении атаки или способности она появляется на N (0.5с), затем снова исчезает.</p>

	Если убить вражеского героя во время действия Скрытности, то способность продлится еще N (3с), общее время действия не может превышать N (6с)
Получение очков	За каждое убийство, совершённое во время действия ульта.
Ссылки на ТЗ	<ul style="list-style-type: none"> • Код • VFX • Анимации • Иконки • Звуки

Внешний вид

Здесь кратко описываем как должен выглядеть персонаж.

Нарратив

Характер

Здесь записываем особенности характера персонажа.

История

Здесь кратко пишем историю персонажа.