

Fight Club

Механика сражения

Основная идея как в классике – выбираем часть тела, которую защищаем, и которую атакуем.

Если успешно защитили, урон снижается. (Базовый урон -75%)

Части тела (ЧТ) – голова, грудь, живот, руки, ноги.

Для любой части тела расчет урона универсален.

Расчет урона

У каждой ЧТ есть показатель брони. Данный показатель вычитается из урона по данной части тела. Минимальный урон, тем не менее, 1.

Показатель брони определяется доспехом, надетым на данную часть тела.

У доспеха есть три характеристики – броня, ЧТ и уровень. Персонаж не может надеть броню уровнем выше, чем он.

Оружие имеет две характеристики – урон и уровень. Персонаж может носить только одно оружие.

Прокачка

Персонаж уровня **P** получает за уничтожение врага уровня **E**

$$\frac{2^{E-P}}{5 \cdot P}$$

части уровня.

Персонаж

У персонажа есть базовые характеристики, зависящие от уровня:

- урон
- броня

Если уровень персонажа **P**, то

- урон равен $2 * P$
- броня равна $P / 2$ с округлением вниз

Игрок может из рейда вынести любое количество лута (размер инвентаря не ограничен). У каждого предмета экипировки есть базовая стоимость. За нее можно купить предмет в магазине. Продать можно за половинную стоимость.

Из рейда можно вынести сокровища. Они продаются за полную стоимость.