ПЕРСОНАЖ:

Уровень – отображает, насколько вы задрот

Атака – влияет на урон

Защита – поглотит урон

Ловкость – влияет на последствия

Интеллект – позволяет использовать навыки

Здоровье – отображает, сколько наказаний вы примете

Эрудиция – влияет на события

Карма – влияет на ход вашей истории

При старте игры дается 10 очков, которые игрок сам распределит

С апом уровня дается +5 очков(да да вы можете вложить все в защиту, ибудете неубиваемы)

Ловкость, эрудиция, карма, интеллект влияет как на бой, так и на события\*

Интеллект определяет, эффективность ваших спеллов

Ловкость эффективность ваших действий

Карма отношение к вам

Эрудиция хз на че, наверное на результат работы

МОБ:

Уровень – напрямую влияет на мощность мобов

Атака – дпс

Защита - поглощение

Ловкость – влияет на действия в бою

Интеллект – влияет на спеллы

Здоровье – отображает, сколько наказания можно принять

1 лвл имеет 10 очков, за уровень 5 очков сверху

* Начало хода  
  Ты получаешь 2 моб 1  
  Ты атакуешь  
  Ты атакуешь  
  Моб атакует  
  Второй ход ты +2 моб +1
* Моб тоже по сути копить может
* Если не будет атаковать

Дроп

1. Редкость (Названия и проценты неопределены)  
Дроп с обычного моба:  
Хуй тебе, а не дроп 95%  
Обычная 3.5%  
Необычная 1%  
Редкая 0,3%  
Эпическая 0,15%  
Легендарная 0,05%  
Мифическая 0,01%

Это первый просчёт процентов

2. Распределение статов: (обычная редкость в примере)  
Атака:  
0 - 90%  
1 - 10%  
Хп: (т.к. стоимость в 2 раза меньше -> шанс в 2 раза больше +-)  
0 - 80%  
1 - 10%  
2 - 8%  
3 - 2%  
Ну и т.д  
В случае с более редкими минимальные статы повышаются, также например 1% на дроп процентного бафа стата

Я думаю можно будет их разбирать и на то что с разбора дают можно будет реролить стат

Именно определённый

Битва

Типо если 3(х) у тебя 2(y) у монстра то  
Y<x  
Da  
Z(цена атаки) = y  
Макс действий = z\*2  
В ход даётся x(y) действий, но не больше максимума

Начало:  
4хп  
4хп  
(2/2) (1/2)  
1. Атака (1/2)  
Доп атака (0/2)  
Слизень (0/2)  
2. (2/2) (1/2)  
Атака (1/2)  
Атака (0/2)  
Слизень (0/2)

Начало (1й ход)  
Игрок ловкость 3  
Моб ловкость 2  
  
Цена хода - наименьшая ловкость  
  
Максимум действий - наименьшая ловкость\*2  
  
1.Ход игрок получает 3 действия (3/4)  
Моб получает 2 действия (2/4)  
  
Атака игрока (1/4)  
Атака моба (0/4)  
  
2. Ход игрок +3 действия  
Моб +2 действия  
  
Атака игрока (2/4)  
Атака игрока (0/4)  
  
Моб копит (2/4)  
  
3. Ход  
Игрок +3 действия  
Моб +2 действия  
  
Атака игрока (1/4)  
Атака моба (2/4)  
Атака моба (0/4)