**Mnementh**

Играе се с дракон, а главната концепция се разделя на 2 части: **Arena**, **Farm + Stats**.

* **Farm** – Основата на тази част е поле за движение и събиране на предмети/храна (казвам храна защото дракон с меч не съм виждал). Събирайки тези предмети, дракона ни ще си повишава статистиките.
* **Arena** – В тази част, на база на събраните статистики ще се използва рандомизиран метод, който да изведе победител от битката.
* **Stats** – Нека базовите статистики се събират от 3 вида предмети/храна и да са:
* **HP** – Максималния живот на дракона, нараствайки линейно.
* **Armor** – Директна редукция на пораженията върху дракона. Този стат няма да нараства линейно, а само като процент на текущата стойност, за да не може да се достигне никога 100% и дракона да стане безсмъртен.
* **AP** (Attack Power)– Базирано на този стат (и той ще бъде линейно повишаващ се както HP), ще е удара на дракона. Тук ще работи рандомизатора (да кажем в диапазон от 50% до 120%). С други думи удара ще е: Hit = AP\*Randomizer.
* **Level** – Левела ще се базира на събрания XP (experience) от битките. Идеята е всеки левел да вдига с 10% всички статистики. За да не омажат нещата, в такъв случай ще имаме baseHP, baseArmor, baseAP, в които пазим статистиките. А в самата битка ще се използват:
* HP = baseHP\*((Level\*0.1)+1)
* Armor = baseArmor\*((Level\*0.1)+1)
* AP = baseAP\*((Level\*0.1)+1)