# Формулы:

## Переменные

WeaponDamage – базовый урон оружия из экипировки (массив)

1. Режущий (slashing)
2. Дробящий (crushing)
3. Проникающий (piercing)
4. Огненный (flame)
5. Ледяной (cold)
6. Электрический (electric)
7. Токсичный (toxic)
8. Разъедающий (corrosive)

SpellDamage – базовый урон созданного заклинания (массив)

**Параметры персонажа:**

Strength - Сила (1-100)

Accuracy - Точность (1-100)

Intelligence - Интеллект (1-100)

WeaponMastery - Навык владения оружием (melee\range) (0-5)

SkillCoefficient Множитель способности (default = 0)

MagicElementMastery – навык магии определенной стихии (0-10)

## Исходящий урон:

### Ближний урон

Для типов урона [0,1,2,7]

WeaponDamage + (WeaponDamage \* Strength \* 0.002) + (WeaponDamage \* WeaponMastery \* 0.02) + (WeaponDamage \* SkillCoefficient)

Для типов урона [3,4,5,6]

WeaponDamage + (WeaponDamage \* SkillCoefficient)

### Дальний урон

Для типов урона [0,1,2,3,4]

WeaponDamage + (WeaponDamage \* Accuracy \* 0.002) + (WeaponDamage \* WeaponMastery \* 0.02) + (WeaponDamage \* SkillCoefficient)

Для типов урона [5,6]

WeaponDamage + (WeaponDamage \* SkillCoefficient)

### Магический урон

SpellDamage + (SpellDamage \* Intelligence \* 0.002) + (SpellDamage \* MagicElementMastery \* 0,02)

# Вариант Кактуса

Таблица содержит ссылки данные и якоря по отношению урона и защиты.

Каждая ячейка содержит:

1. Ссылку на блюпринт (по умолчанию математическая функция) отвечающий за просчёт обычного урона.
2. Включаемую/отключаемую ссылка на блюпринт (по умолчанию математическая функция содержащие множитель урона и шанс срабатывания, где каждый из параметров динамический) отвечающий за критический урон.
3. Ссылка на визуальный эффект вешающиеся на объект получивший этот урон(противник/предмет).
4. Ссылка на визуальный эффект вешающиеся на камеру урока, получившего этот урон.

Каждый столбец и ряд содержит выход, для прикрепления его к объекту, и выход для быстрого вывода просчитанных данных в текстовом формате для визуализации в интерфейсе.

