

Оценка питомца

В игре существует более сотни [питомцев](#) с различными характеристиками, навыками и приростами.

Также питомцы "высигиваются" с разной степенью "удачности": у кого-то приросты получаются больше, у кого-то - меньше.

Специально для упрощения сравнения питомцев между собой в игре существует полезный параметр "Оценка".

Оценка питомцев: зависимость от характеристик питомца

От чего же зависит оценка питомцев?

Кто-то ответит "от уровня силы питомца", кто-то - "от цвета питомца", а некоторые - "от талантов питомца". Возможно, будут и более необычные варианты.

И все ответившие будут в чем-то правы, т.к. оценка питомца зависит практически от всех его параметров. А именно от:

- прироста здоровья
- прироста маны
- прироста силы атаки
- прироста защиты
- прироста меткости
- прироста уклонения
- количества сильных и слабых сторон питомца
- количества выученных навыков
- уровня, необходимого для использования питомца

Из всего выше перечисленного невозможно повлиять только на прирост по мане и на требуемый уровень питомца. Все остальные параметры меняются при перерождении питомца с помощью [Свитка новичка](#). А вместе с ними меняется и оценка питомца.

Использование оценки

Зачем нужна оценка? Как ее использовать?

Ответов несколько.

1. Оценка - это указатель, численный показатель "крутости" и силы питомца. Это можно использовать при поиске/покупке питомца или сравнения близких по параметрам питомцев разных видов.
2. Оценка определяет число звезд/медалей в окне питомца. Это качество важно при [прокачке/тренировке ума петов](#).
3. Престиж. Да, именно так. Уже никого не удивишь точеными на 12 вещами или 3 крыльями... А вот сильных питомцев в игре очень мало.

Расчет оценки

Как писалось выше, оценка питомца зависит практически от всех параметров, указанных на камне питомца. Если говорить точнее, то оценка считается по следующей формуле:

$$\text{Оценка} = 4*\text{HP} + 2,5*\text{MP} + 60*\text{ATT} + 100*\text{DEF} + 100*\text{STRONG} - 50*\text{WEAK} + 350*\text{HIT} + 430*\text{DODGE} + 10*\text{LVL} + \text{SKILL} - 3810$$

Где:

HP - прирост здоровья питомца

MP - прирост маны питомца

ATT - прирост силы атаки питомца

DEF - прирост защиты питомца

STRONG - количество сильных сторон у питомца

WEAK - количество слабых сторон у питомца

HIT - прирост меткости питомца

DODGE - прирост уклонения питомца

LVL - уровень силы

SKILL - число из таблицы соответствия ниже:

число изученных навыков	0	1	2	3	4	5	6	7	8
SKILL	0	125	250	425	600	900	1200	1700	2200

[На сайт игры](#)

Revision #2

Created 28 May 2023 20:10:13 by Главный Редактор

Updated 3 June 2023 10:12:01 by Главный Редактор