### Informatie ervaring:

### **FR- Een personage kan ervaringspunten verdienen door personages uit te schakelen**

**B-** Wanneer een personage door het bereiken van het ervaringslimiet een niveau hoger dan 200 zou bereiken, krijgt het personage alleen ervaringspunten tot en met het ervaringslimiet en kan niet meer ervaringspunten krijgen.

### Informatie Growth Points:

-Bij het aanmaken van een personage moet de gebruiker een aantal “Growth Points” te zien krijgen, welke hij kan gebruiken om te bepalen welke statistieken meer zullen groeien voor dit personage wanneer deze omhoog gaat in niveau.

-Voor elk punt waarmee de gebruiker een statistiek verhoogt nemen de beschikbare Growth Points met één punt af, en voor elk punt waarmee de gebruiker een statistiek verlaagt nemen zijn Growth Points met één punt toe.

### Informatie maken van personages:

-Wanneer een personage is gemaakt is dat het leidende personage.

### Informatie niveau:

-Wanneer een personage wordt aangemaakt heeft het een niveau van 1.

### Informatie over gevechtssysteem:

-Bij het gevecht wordt er één personage uit elke party tegelijkertijd gebruikt.

-Het leidende personage van elke party wordt als eerste gebruikt.

-Beide personages hebben een aantal Hit Points (HP), als deze 0 bereikt is het personage uitgeschakeld.

-Wanneer een partij al de personages van de tegenstander heeft uitgeschakeld, heeft die partij gewonnen.

-Elk personage heeft drie pogingen om te verdedigen voor een gevecht (Defend Attempts).

-Wanneer een personage uitgeschakeld is, kiest de speler een ander personage van zijn party om te gebruiken. De computergestuurde tegenstander doet hetzelfde in die situatie.

-Wanneer de gebruiker heeft gekozen wat zijn personage gaat doen, probeert de tegenstander ook een actie uit te voeren, waarna de gebruiker weer een actie kiest. Dit blijft doorgaan totdat één van de personages wordt uitgeschakeld.

-Op basis van welk personage een hogere Speed waarde heeft voert één van de personages eerst een actie uit.

-Wanneer een personage aanvalt op een ander personage wordt schade berekend op basis van de Attack van het aanvallende personage en de Physical Defense of de Magic Defense van het aangevallen personage, afhankelijk van de klasse van het aanvallende personage.

-Beide partijen hebben 3 Defend Attempts aan het begin van het gevecht.

-Wanneer een personage verdedigt, verliest hij een Defend Attempt.

-Wanneer een personage een ander personage heeft uitgeschakeld, ontvangt hij ervaringspunten op basis van het niveau van het personage van de uitgeschakelde tegenstander.

-Elk personage heeft een bepaalde waarde voor het aantal ervaringspunten dat hij nodig heeft om een niveau omhoog te gaan (ervaringslimiet) , dit wordt berekend als 50 + (niveau personage \*10).

-Wanneer een personage zijn ervaringslimiet heeft bereikt, gaat het niveau van het personage omhoog. Een aantal willekeurige statistieken gaan met willekeurige waarden omhoog (gebaseerd op de groeiwaarden van de statistieken). Hierna wordt het ervaringslimiet opnieuw berekend en heeft het personage weer 0 ervaringspunten.