

Character System

Character

Gear

Weapon

HP (Lebenspunkte)

VP (Vitalität)

VP (Vitalität)

VP (Vitalität)

Je größer die Vitalität ist, desto besser kann ein Char ausweichen. Rüstung und Waffen beeinflussen diesen Wert. Schwere Waffen und Rüstungen machen den Char sehr langsam.

MoodPoints

Die Stimmung hat Einfluss auf AP, DP und deren Multiplikatoren.

- Werte < 0 machen den Char entspannter. AP sinkt, DP steigt, Trefferquote steigt.

- Werte > 0 machen den Char aggressiver. AP steigt, DP sinkt, Trefferquote sinkt.

*(ich glaube, **TQ** sollte eigens Attribut werden)*

AP (Angriffskraft)

AP (Angriffskraft)

Multiplikator (Trefferquote)

Multiplikator (Trefferquote)

Die Angriffskraft ist die Summe aus den Teilprodukten ($AP * AttackFactor$) des Chars und der Waffe.

DP (Verteidigungspunkte)

DP (Verteidigungspunkte)

Multiplikator (Blockquote)

Multiplikator (Blockquote)

Die Verteidigung ist die Summe aus den Teilprodukten ($DP * DefenseFactor$) des Chars und der Rüstung.

EXP (Erfahrungspunkte)

wird über Logarithmus in Level-Stufen umgerechnet. So ist das Leveln zu Beginn sehr einfach, wird mit wachsender Erfahrung jedoch schwieriger.

Alle Werte (außer MoodPoints) des Chars werden durch die EXP aufgewertet.