**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.