1. Talents : (Priorité haute)

Un choix à faire tous les X niveau(x). Ne sont pas aléatoire et sont définis pour chaque classe.

Le choix est définitif pour une partie. Il permet de remplacer le système de boutique/objet à la League of legend.

Choix de stat secondaire

Choix agressivité/robustesse

Choix bonus équipe/personnel

Choix de survie

Choix de mobilité

Choix de dégâts

1. Equipement : PUREMENT GRAPHIQUE (Priorité faible)

Différentes qualités censé représenter le travail fourni sur l’équipement, aussi bien côté imagination que côté création, et selon l’inspiration.

Il est toujours possible d’améliorer les pièces d’équipement, ou de régler des bugs les concernant sans que ce soit pour autant considérer comme du temps de travail.

Moyen d’obtention :

* Equipement normal : assez courant.
* Equipement rare : rare.
* Equipement Légendaire : extrêmement rare.
* Equipement Spécial : Impossible à obtenir en jeu.

Il est possible de l’obtenir à la boutique également.

* Equipement normal : 0.84€
* Equipement rare : 2.11€
* Equipement Légendaire : 4.23€
* Equipement Spécial : de 0.84€ à 4.23€

Il sera possible également d’acheter les pièces par ensemble avec une bonne réduction.

Ce système permet au joueur de choisir entre acheter un équipement en entier, ou compléter les quelques pièces qu’il lui manque via la boutique.

1. Affinité : QUASIEMENT PUREMENT GRAPHIQUE (Priorité moyenne)

Différentes affinités selon la classe, elles définissent l’élément des compétences, ou le style de combat du joueur.

Pour changer son affinité, il faudra obtenir une rune de destinée qui sera rare à trouver en jeu.

Elle pourra également s’acheter à la boutique pour 2.11€.

Note : il serait intéressant de proposer également des effets graphiques spéciaux lors de la combinaison d’une affinité et d’un ensemble d’équipement. Ces notes sont des propositions pour un bonus complètement non prioritaire.

1. Sorts (Priorité haute)

Chaque classe à un panel de différents sorts différents.

Les sorts sont nécessairement élémentarisés par les Affinités.

En dehors des sorts ultimes, et d’un passif qui eux changent réellement d’effet en fonction des affinités, les autres sorts, eux, ne subissent pas de changement majeurs de forme entre les différentes affinités, seule leur effet graphique change.

Il n’existe pas de sorts orphelins invariables, tous adoptent l’élément de l’affinité.