Voici les différents thèmes que j’ai traités :

10 Février : <http://forgottenelements.phpbb8.de/suggestions-f2/try-again-system-preparation-t851.html>:

L'amélioration essaye encore!

A- C’est une amélioration qui permet de changer un attribut d'un objet au choix aléatoirement en payant un PNJ qui demandera une grosse somme d'argent qui sera déterminé par l'équation suivante X (qualité de l’objet) x Y (niveau requis pour porter l’objet) / 20. ‘X’ vari selon la qualité de l’objet :

-X = 3 quand c’est un objet Blanc   
-X = 30 quand c’est un objet Vert   
-X = 300 quand c’est un objet Bleu   
-X = 3 000 quand c’est un objet Jaune   
-X = 12 000 quand c’est un objet Violet   
-X = 60 000 quand c’est un objet Rouge

Exemple: Pour améliorer un objet violet qui un niveau requis de 25, le joueur devera payer 15 000 or (12 000 x 25 / 20). Ce procédé permettra d'avoir un meilleur système économique et limitera l’inutilité de l’or.

19 Février : <http://forgottenelements.phpbb8.de/suggestions-f2/aura-system-news-classes-tanker-assasin-critical-chance-t858.html>:

2 Nouvelles classes, le coup critique, la chance, un nouveau type de sort

A- Je propose un nouveau système de sort qui s'appelle les auras: ce sont des compétences qui ne coûtent pas de points de compétences cependant elle coûteront un point d'aura, les effets ajouterons des attribues et marcheront sur une grande zone d’effet (environ 250 mètres autour de l'utilisateur).Pour les activer il suffira aux joueurs de cliquer sur les options d'aura et d’activer celles qu’il aura besoin. Tous les 5 niveaux vous obtiendrez une aura une aura supplémentaire à activer. Vous obtiendrais un point d’aura tous les 20 niveaux. Le niveau d'une aura dépendra du niveau de l'utilisateur et augmentera tous les 3 niveaux. Je propose 14 auras qui seront:

1.Level 1: Aura d'invocation (+5 à 65% attaque et santé)

2.Level 5: Aura de l'or (5 à 50% pourcent de probabilité d'or)

3.Level 10: Aura de régénération (de 0,5 à 7 vie et d'énergie toutes les secondes)

4.Level 15: Aura de la défense (15 à 80 de la défense)

5.Level 20: Aura de précision (10 à 150 de précision)

6.Level 25: Aura de déplacement rapide (5 à 50% à un mouvement rapide pour cent)

7.Level 30: Aura de sort rapide (10 à 70% à pour cent fonte rapide)

8.Level 35: Aura d'attaque rapide (10 à 70% à une attaque rapide pour cent)

9.Level 40: Aura de l'expérience (10 à 40% à éprouver pour cent)

10.Level 45: Aura de chance (de 10 à 50% à la magie à trouver pour cent)

11.Level 50: Aura de dégâts de sort (de 20 à 60% à jeter pour cent des dommages)

12.Level 55: Aura de dégâts physiques (20 à 60% à des dommages physiques pour cent)

13.Level 60: Aura de vie et d'énergie (150 à 400 à la vie et de l'énergie)

14.Level 65: Aura de caractéristiques(5 à 20 pour tous les attributs)

B- je propose aussi une nouveau système de dommage s'appelant le coup critique permettant d'avoir un pourcentage de chance de taper 3 fois plus fort qu'une attaque normal.

C- Ainsi qu'un nouveau point de caractéristique s'appelant ''Chance" qui donnera un meilleur pourcentage pour trouver des objets et augmentera de 1 % les taux coup critique.

D- je propose une nouvelle classe s'appelant la classe Tanker qui aura une très grande capacité à se défendre et pourra subir de gros dommages sans se faire tuer grâce aux sorts que je lui est développé. Le tanker peut attirer un ennemi sur lui avec ses sorts. Cette classe sera la plus désiré dans un haut mode les hauts modes de difficultés en raison de sa capacité impressionnante à ramener toutes sortes d'ennemis sur lui et grâce aux travail d'équipe. Le seul bémol de cette classe est sa faible attaque. Les joueurs auront besoin d'un TANKER minimum par équipe afin de pouvoir jouer convenablement la difficulté UBER qui est dans mon futur jeu la difficulté la plus haute. Le Tanker utilise surtout des boucliers et à chaque niveau il recevra un point d'endurance afin d'augmenter sa vitalité.

E- Ici je propose une nouvelle classe: l'Assassin qui causera des dommages impressionnant sur un seul ennemi cependant il ne sera pas capable de se défendre correctement mais il restera très pratique tuer des gros monstres en solo voir de très gros monstres en équipe tels que les boss et les World boss.

21 Janvier : <http://forgottenelements.phpbb8.de/suggestions-f2/full-control-speed-and-automatically-system-t848.html> :

Le contrôle de la vitesse et le système automatique

A- Le contrôle de la vitesse est un system qui apprendra aux joueurs à jouer de plus en plus vite en ce qui leur permettra de contrôler leurs réflexes progressivement dans le suivi du jeu, en effet leurs réflexes seront au fur a mesure mit à rude épreuve et devront les contrôler de mieux en mieux en jouant. Grâce a se procéder les joueurs pourront voir un changement de réflexe dans leur vie réelle pour progresser sur toute les choses de la vie grâce au temps qui passe sur le jeu. Elle favorisera la volonté des joueurs à joue. Grâce a ce procéder les joueurs seront plus addict au jeu et leur permettront de payer plus facilement pour jouer et cela valorisera le jeu. Ceci permettra de rendre les joueurs addict et rendra le jeu plus fun.

B- L’automatique system consiste à prendre, à réunir et à vendre un article trouver dans le jeu en marchant dessus c'est à dire automatiquement. Je laisserai la possibilité de choisir le type d'articles que le joueur choisira de prendre, de réunir et de vendre selon le type d'objets tels que: les objets d'artisanat, les objets récolté, des potions, des cartes secrètes, des articles de compétences, des gemmes, des objets blancs, articles verts, articles bleus, articles jaune, articles violet et les objets UBER. Cette option fera partie du menu principale en appuyant sur la touche ''ESC'' et cette option sera décomposé par 3 sous options qui seront le autolooting, autopacking et l'autoselling. Ce procédé permettra de faire gagner du temps aux joueurs et améliorera le game play du jeu.

17 Janvier : [http://forgottenelements.phpbb8.de/suggestions-f2/compressed-and-reduced-system-new-pnj-the-compressor-t846.html](http://forgottenelements.phpbb8.de/suggestions-f2/full-control-speed-and-automatically-system-t848.html) :

L'amélioration compressage et réduction

A Compresser un objet est une amélioration du forgeron permettant d'obtenir +5% de meilleurs attributs sur un objet. Exemple si vous avez une arme avec 40 dommages et qui ajoutent 20 points de vie et que vous la compressé une fois ceci signifiera que votre arme causera 42 dommages (40x1 + dommages 40x.05) et qui ajoutent 21 de vie (20x1 + 20x.05). Pour compresser votre objet il vous faudra réduire des objets avec le forgeron qui permettra de transformer vos objets en pièces de réductions. Le nombre de pièces de réductions donné variera selon la qualité de l'objet réduit:

-Objet blanc donnera 1 pièce de réduction (0 to 1 attribue)

-Objet vert donnera 4 pièces de réduction (1 to 2 attribue)

-Objet bleu donnera 10 pièces de réduction (2 to 3 attribue)

-Objet jaune donnera 30 pièces de réduction (3 to 5 attribue)

-Objet violet donnera pièces de réduction (5 to 6 attribue)

-Objet rouge donnera 500 pièces de réduction (6 to 7 attribue)

Il y aura 10 niveaux de comprressage différent. Le prix et la quantité de pièces de réduction requise pour compresser un objet varie selon le niveau de compressage et le niveau requis pour porter l’objet. Le coût de cette amélioration coûtera (Xpièce de réduction + YGold) x'niveau requis pour porter l’objet / 20 ce qui signifie:

niveau 0 à 1: (30 + pièce de réduction 1 000 Or) x niveau de l'objet requis / 20

niveau 1 à 2: (100 pièces de réduction + 3 000 Or) x niveau de l'objet requis / 20

niveau 3 à 4: (200 pièces de réduction + 5 000 Or) x niveau de l'objet requis / 20

niveau 4 à 5: (360 pièces de réduction + 8 000 Or) x niveau de l'objet requis / 20

niveau 5 à 6: (650 pièces de réduction + de 11 000 Or) x niveau de l'objet requis / 20

niveau 6 à 7: (1 000 pièces de réduction + de 14 000 Or) x niveau de l'objet requis / 20

niveau 7 à 8: (1 400 pièces de réduction + de 19 000 Or) x niveau de l'objet requis / 20

niveau 8 à 9: (1 900 pièces de réduction + de 24 500 Or) x niveau de l'objet requis / 20

niveau 9 à 10: (2 500 pièces de réduction + de 37 500 Or) x niveau de l'objet requis / 20

Exemple pour objet de niveau 20 qui doit être compresser du niveau 6 à 7, vous devrez payer 1 250 pièces de réduction et 17 500 or (1000 pièces de réduction + de 14 000 Or) x niveau requis 25 / 20

= 1 250X + 17 500Y

12 Janvier : http://forgottenelements.phpbb8.de/suggestions-f2/news-jobs-autopacking-and-autolooting-t843.html :

8 Nouvelles professions

A Ce sont des moyens pour faire de l’argent et pour lutter contre l’ennuie du MMORPG qui est de tuer constamment des monstres. Je propose 4 métiers de récoltes qui sont paysan, pécheur, chasseur et bûcheron ainsi que 4 métiers d’artisanat qui sont boulanger, poissonnier, boucher et bricoleur. Vous remarquerez que chaque métier de récolte et d’artisanat sont lié tel que un boucher a besoin d’un chasseur pour trouver sa viande afin de la préparer. Les professions permettront de créer de nouveaux objets à utiliser et à vendre aux joueurs :

Le boulanger fabriquera du pain pour soigner de 15 à 150 vie

Le poissonnier cuisinera du poisson pour soigner 15 à 150 énergie

Le boucher cuisinera de la viande pour soigner 10 à 100 vie et énergie

Le bricoleur fabriquera des sacs de bois pour gagner 5 à 50 espaces dans l’inventaire

Il y aura 100 niveaux différents et il sera de plus en plus difficile de monter de niveau.

Exemple : Pour passer du niveau 1 à 2 il faudra 50 expérience alors que du niveau 99 à 100 il en faudra 30 000

Tous les 10 niveaux de métiers il sera possible de récolter ou de fabriquer quelque chose de nouveau

Exemple : Un boulanger niveau 1 fabriquera un pain de blé pour soigner 15 vie alors que un boulanger niveau pour fabriquer du pain au golden grahams pour soigner 150 vie. Un pécheur niveau 1 pèchera un plancton alors que un pécheur niveau 90 pèchera une baleine.

La vitesse et le nombre d’objets récolté varieront avec le niveau de métier du joueur.

Exemple : Un paysan niveau 1 récolte une céréale toute les 12 secondes alors qu’au niveau 100 il en récoltera une à 12 céréales en 2 secondes.

Lorsqu’un joueur arrive au niveau 100 d’un métier il obtient 1 point de profession supplémentaire qui lui permettra d’apprendre un nouveau métier de son choix. Les objets récoltés de bas niveau se trouveront dans les zones proche du commencement du jeu alors que les objets récoltés de haut niveau se trouveront proche de la fin du jeu. Le chasseur aura un pourcent de chance différent de trouver de la viande selon le monstre. Plus le monstres sera faible plus les chances de trouver de la viande sera faible.

-Araignée, lézard; shaman; humain, archer, et ogre ont 2.5% chance de faire tomber de la viande rouge  
-Homme poisson a 5% chance de faire tomber de la viande rouge  
-Champion a 100% chance de faire tomber de la viande rouge  
-Gozu a 200% chance de faire tomber de la viande rouge  
-Boss a 1000% chance de faire tomber de la viande rouge  
-World boss a 5000% chance de faire tomber de la viande rouge

Plus le chasseur est de niveau plus ce pourcent de chance de viande augmente. Il va même à tripler au niveau 100. Pour préparer du pain, du poisson ou de la viande il faut juste 10 élément du même type alors que pour faire un sac il faut 1500 bois du même type. Il est possible de porter un sac supplémentaire tous les 20 niveaux. Les professions permettront d’améliorer le système économique du jeu et laissera la possibilité de se faire beaucoup d’argent. D’autre pars ceci évitera de toujours tuer des monstres ce qui est ennuyant à la longue.

6 Janvier : http://forgottenelements.phpbb8.de/suggestions-f2/arena-event-hades-the-king-death-new-world-boss-t837.html:

8 L’événement : arène et un nouveau world boss

A- C’est une zone payable, c'est-à-dire que pour rentrer dans cette arène il faudra payer une contribution à un PNJ. C’est la zone la plus difficile du jeu et c’est ici que vous trouverez des pierres pour augmenter les attributs des objets. Il y a 2 types d’arènes, une qui se jouera seul et une qui se jouera en équipe. Il est impossible d’entrer dans l’arène en équipe sans avoir terminé au minimum une fois la l’arène qui se joue seul. Dans cette arène apparaîtra des monstres de plus en plus en plus fort. L’arène en solitaire sera beaucoup plus simple que celle en équipe. Le niveau des monstres dans l’arène en solitaire est compris entre 15 et 32 alors que le niveau que dans l’arène en équipe ils sont compris entre 21 et 40. Le prix de l’arène est très élevé mais c’est grâce à ce chemin que vous pourrai acquérir les meilleurs attributs d’objet possible. Le prix de l’arène solitaire est 10 000 alors que celle en équipe coûte 21 500. Il y aura 15 vagues de monstres pour l’arène en solitaire alors qu’il y en aura 20 en équipe, à la vingtième vague de monstre vous aurai la chance d’affronter un nouveau world boss  qui est Hadès le roi des morts. Il sera possible de jouer l’arène en équipe de 1 à 8 joueurs simultanément. Dès qu’une personne payera l’événement en équipe il rentrera automatiquement dans la vague 1. Il sera possible par ce procédé de rejoindre des joueurs à une vague de niveau plus élevé sans avoir commencer en même temps qu’eux. Enfin le niveau des monstres variera avec le numéro de la vague et le mode de difficulté.

Différence entre la première et dernière vague d’arène en solitaire :

**Vague 1 - Level 18**

30 X monsters normaux   
  
**Vague 15 - Level 32**   
6 champions  
6 gozus  
6 bosses

Différence entre la première et dernière vague d’arène en équipe :

**Vague 1 - Level 21**

100 X monsters normaux

**Vague 20 - Level 40**   
666 monstres normaux  
66 gozus  
6 bosses  
1 WORLD BOSS: HADES LE ROI DES MORTS

Ce procédé instaurera une difficulté Extrême dans le jeu ce qui rendra les joueurs encore plus addict à avancer dans le jeu et favorisera la commercialisation de les pierres d’attributs, d’or sur le site du jeu. D’autre pars ce system rendra le jeu vraiment fun.

24 Décembre : [http://forgottenelements.phpbb8.de/suggestions-f2/les pierres d’attributs-system-blacksmith-elemental-damage-balancing-t830.html](http://forgottenelements.phpbb8.de/suggestions-f2/lapis-system-blacksmith-elemental-damage-balancing-t830.html) :

Les pierres d’attributs et les dommages élémentaux

A- Les pierres d’attributs sont des pierres qui sont utilisé pour rajouter des attributs sur un objet à trou. Le nombre de trou obtenu d’un objet et le niveau des pierres d’attributs vari avec le mode de difficulté :

-Chaque objet en difficulté normal auront 1 Trou  
-Chaque objet en difficulté cauchemar auront 1 à 2 Trous  
-Chaque objet en difficulté enfer: auront 1 à 3 Trous  
-Enfin chaque objet en difficulté UBER auront 1 à 4 Trous

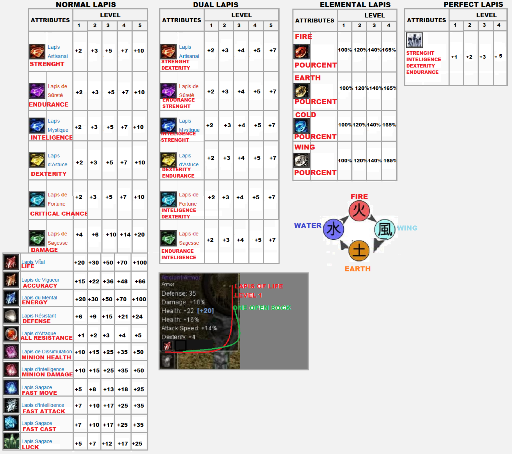
Il y a 4 types de pierres d’attributs différents qui font :

-Pierre d’attribut simple : augmente 1 à un seul attribut

-Pierre d’attribut complexe : augmente 2 caractéristiques

-Pierre d’attribut élémentaire : Change les dommages physique en dommage élémentaux et rajoute des pourcents de dommages

-Pierre d’attribut parfaite : Augmente toute les caractéristiques



On trouvera essentiellement les pierres d’attributs dans l’arène. On peut que trouver les pierres d’attributs sur 3 types de monstres qui sont les gozu, les boss et les world boss :

-Les gozu ont 2.5% de chance de faire tomber une pierre d’attribut simple et 1% de chance de faire tomber une pierre d’attribut complexe  
-Les Bosses ont 15 % chances de faire tomber une pierre d’attribut simple, 6% de chance de faire tomber pierre d’attribut complexe et 2 % de chance de faire tomber pierre d’attribut élémentaire , 2% de chance de faire tomber pierre d’attribut simple d’un niveau supérieur et 0.66% de chance de faire tomber une pierre d’attribut complexe de niveau supérieur  
-World bosses ont 80% de chance de faire tomber une pierre d’attribut simple, 30% de chance de faire tomber une pierre d’attribut complexe, 10% de chance de faire tomber une pierre d’attribut élémentaire , 10% de chance de faire tomber une pierre d’attribut simple d’un niveau supérieur, 3.33.% une pierre d’attribut complexe d’un niveau supérieur et 5% chance de faire tomber une pierre d’attribut parfaite.

Chaque pierre d’attribut élémentaire a une qualité et un défaut sur les autres éléments tel que l’eau à une qualité contre le feu mais elle est mauvaise contre l’électricité. Il y a 5 niveaux différents de pierres d’attributs simple et complexe alors qu’il y en a 4 pour les pierres d’attributs élémentaire et parfaite.

-Pierre d’attribut niveau 1 sont seulement trouvable en normal   
-Pierre d’attribut niveau 2 sont trouvable en cauchemar et aussi sur les boss et world boss du normal   
-Pierre d’attribut niveau 3 sont trouvable en enfer et aussi sur les boss et world boss du cauchemar   
-Pierre d’attribut niveau 4 sont trouvable en UBER et aussi sur les boss et world boss de l’enfer   
-Pierre d’attribut niveau 5 sont seulement trouvable sur les boss et world boss de l’UBER.

Ce procédé permettra de pousser les joueurs à atteindre leur limite et rendra le gameplay du jeu très intéressant.

9 Décembre : http://forgottenelements.phpbb8.de/suggestions-f2/difficulty-modes-t826.html:

Les modes de difficultés

A- Lorsque vous démarrez le jeu que vous entrez dans le mode de la première difficulté: le mode normal. Lorsque vous finissez le jeu dans un mode de difficulté, vous aurez la possibilité de jouer dans un mode plus difficile c'est-à-dire que vous recommencerez le jeu avec le même niveau mais avec des monstres de niveau plus élevé et plus fort. De cette façon, vous aurez besoin d'une équipe pour continuer l'histoire car il sera de plus en plus difficile de réussir les modes de difficultés.

Voici ce qui change lorsque l’on passe d’un mode de difficulté à un autre :

-Les monstres tape plus fort

-Les monstres ont une meilleur défense  
-Les monstres ont une meilleur vitalité   
-Les boss et les world boss ont un sort supplémentaire  
-Les world boss font tomber des objet à 2 trous supplémentaires  
-Les joueurs ont plus de chance de trouver des objets magique  
-Les joueurs on tune réduction de résistance aux éléments  
-Les joueurs gagnent plus d’expérience   
-Les joueurs vole moins de vie et d’énergie   
-Les objets tomber ont de meilleur attributs  
-Les objets tomber des objets avec 1 des trou supplémentaire