•Durcir les gains de niveau

•% d’apparition des types de monstres en fct du nb de salles parcoures

•Rendre protection de l’armure aléatoire

•Puissance des coups (entre 75% et 100% de l’Atk)

•Stats des monstres aléatoires

••Pourcentage d’apparition de monstres puissants

•Puissance des coups (entre 75% et 100% de l’Atk)

••Equipements pour monstres

•Drop d’objets sur monstres

/•Degré de pénétration de l’arme

•••Points d’agilité ->%d’esquive

••if esquive true -> 50% de chances de se prendre un contre

•30 % d’échec critique

•if EC true -> perte d’arme + contre full dommage

••If esquive false -> 15% de coup critique

•if CC true -> full dommage \* 2

•else % de dommage (entre 75 et 100)

••Boss

•Coffre de boss

•gros et moyens coffres

•••••Déroulement par input

••••Vitesse d’attaque

•••Combats tour par tour

••Combats à plusieurs

•Salle de boss avec petits mobs

•Rencontrer d’autres joueur et pouvoir s’allier ou les tuer

••magasin

•Plan jusqu’au magasin le plus proche (choix d’accès direct à usage unique)

••Equipement d’une nouvelle arme par choix

•Armes magiques + runes et autres objets magiques

•Choix des stats à booster quand gain de niveau

•Inventaire