1. Cho học viên làm version đơn giản: <https://docs.google.com/document/d/1hGGO27H5rmK-A9yfs44T17GnuOoAWDRKinqjWaDuWLw/edit?usp=sharing>
2. Thêm tường để cản đường, ký hiệu là ‘W'
3. Thêm bàn 2 với 2 chìa khoá, phải nhặt được đủ mới mở được cửa
4. Thêm bàn 3 với quái vật xuất hiện ngẫu nhiên dọc đường, người chơi có 3 lựa chọn: Bỏ chạy, Đánh, Phòng thủ
5. Mô tả chỉ số của người chơi và chỉ số của quái vật xuất hiện
6. Mô tả combat, đánh theo turn, người tấn công quái vật và quái vật tấn công người, sự giảm được tính bằng các chỉ số tấn công trừ đi chỉ số phòng thủ
7. Ở mỗi turn người chơi đều có quyền chạy, đánh và phòng thủ. Khả năng bỏ chạy là một xác xuất, nếu bỏ chạy không thành công, nhân vật sẽ phải chịu 1 hit từ quái vật
8. Thêm bàn 4 với việc nhặt được item hồi HP, được ẩn giấu trên bản đồ
9. Mô tả hòm đồ của nhân vật với các item hồi máu, tăng công, thủ trong 1 lượt đánh
10. Thêm bàn 5 với việc nhặt được các item có khả năng mặc được như áo, mũ, giày hoặc cầm được như kiếm, giáo được ẩn giấu trong bản đồ
11. Thêm bàn 6 với quái vật sinh ra với các chỉ số ngẫu nhiên, có critical damage khi combat
12. Học viên tự nghĩ thêm kịch bản