Si on prend un perso qui a 10hp de base (l’atk est en lien direct avec les objets) les premiers ennemis auraient 3 à 4 hp, les seconds 5 à 6 etc.. (je me base sur ça pour l’équilibrage « primitif »)

Listing de tous les items du jeu

Objets interactifs :

Armes :

Canne épée (2 d’atk temps de recharge court)

Revolver (3 d’atk 6 coups, temps de recharge moyen exemple : 1 tir par seconde 3 secondes de recharge)

Epée dentelée (en mode scie) (4 d’atk temps de recharge court)

Arbalète a une main (6 d’atk 2coups temps de recharge long)

Epée scie (6 d’atk temps de recharge court)

Lance grenade (si possible pour le code, sinon Revolver lvl 2 5 d’atk 6 coups)

Gemmes brutes (4 catégories : commun, rare, épique, légendaires)

Communes vertes : +2hp

Rares vertes : +3hp

Epiques vertes : +4hp

Légendaires vertes : +5hp

Communes rouges : +2atk cac

Rares rouge : +3atk

Epiques rouge : +4atk

Légendaires rouge : +5atk

Communes Jaunes : +1hp +1atk

Rares jaune : +2hp +1atk

Epiques jaune : +2hp +2atk

Légendaire jaune : +3hp +2atk

Objets non interactifs :