Si on prend un perso qui a 100hp de base (l’atk est en lien direct avec les objets) les premiers ennemis auraient 30 à 40 hp, les seconds 50 à 60 etc.. (Je me base sur ça pour l’équilibrage « primitif »)

Listing de tous les items du jeu

Objets interactifs :

Armes :

Canne épée (20 d’atk temps de recharge court)

Revolver (20 d’atk 6 coups, temps de recharge moyen exemple : 1 tir par seconde 5 secondes de recharge)

Epée dentelée (en mode scie) (35 d’atk temps de recharge court)

Arbalète a une main (60 d’atk 2coups temps de recharge long)

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

Communes vertes : +10hp

Rares vertes : +25hp

Epiques vertes : +40hp

Légendaires vertes : +50hp

Communes rouges : +10atk

Rares rouge : +25atk

Epiques rouge : +40atk

Légendaires rouge : +50atk

Communes Jaunes : +5hp +5atk

Rares jaune : +15hp +10atk

Epiques jaune : +20hp +20atk

Légendaire jaune : +30hp +20atk

Gemmes Raffinées

Frostbite : Gel l’ennemi à distance (l’empêche de se déplacer et d’attaquer) faible dégâts (p :2cases) (12 sec de cd) couleur bleu glace, aura blanche

Fireball : Inflige des dégâts importants à distance (p :3 cases) (7 sec de cd) Rouge aura orange

Lighting Strike : Inflige de faibles dégâts à distance (p :2cases) (3sec de cd) bleu aura bleu électrique

Static Shield : bouclier qui se consomme avant les hp du perso (p :0 cases) (40 sec de cd)

Blinding Dart : Aveugle l’ennemi à distance, n’inflige pas de dégâts (p :3 cases) (10 sec de cd)

Shadow run : Invisibilité temporaire (p :0 cases) (20 sec de cd) (durée 3 secondes) noir aura violette

Poison nova : Zone de poison qui se déploie à partir du personnage inflige de nombreux dégâts sur une longue durée (faibles dégâts par tics) Vert aura verte (plus claire)

Medical support : Soigne la totalité des HP (5mn de cd) rouge aura blanche

Steam burn : Inflige des dégâts à l’impact puis sur la durée faibles dégâts dans les deux cas (donc dégâts moyens à la fin de l’effet) (p :1 case) (15 sec de cd)

Fus Ro Dah : FUS RO DAAAAAAAAAH tin tin tin ! tin tin tin ! En vrai c’est un bump, il repousse l’ennemi de 3 cases (9 secondes de cd)

Dizzy : Rends les ennemis confus, concrètement ils s’entretuent. (4mn de cd)

Props couloir et bureau :

Grand tableau, petit tableau, long tapis, paillasson, Bureau, Pots de fleurs, lampe à huile, Lustre, lampe de bureau (pixar rpz), horloge, tabouret, fauteuil, chaises, tables (plusieurs formes), commode, bibliothèque.

Gemme raffinée qui flotte dans le bureau principal sur un socle = dernier reward avant le prochain niveau.