＜今後ステータスをどうするのか＞

現在のステータスは【攻撃力・素早さ・防御力】が上限なしに増加する。  
そのためプレイヤーが強くなりすぎて、ボス戦時の作業感がぬぐえない結果となった。  
【解決案】

ステータスに上限を設け、ファームステージ（ダンジョン）にいる敵をすべて倒せば、ステータスがマックスになるようにする。  
　また、各ステータスを上昇させたときに、副次的な効果をもたらすようにする。  
攻撃力…攻撃範囲の増加

素早さ…行動速度の上昇

防御力…のけぞり時間の低下  
また、各ステータスをマックスまで上昇させると、そのステータスに対応した中ボスが

登場する。

攻撃力…攻撃範囲の広い中ボス

素早さ…行動速度の速い中ボス

防御力…のけぞらない中ボス

この中ボスを倒すと、

攻撃力…ボスがひるむようになる（バーサーカー）

素早さ…回飛距離が伸びる（アサシン）

防御力…のけぞらなくする（ガーディアン）  
また、各ボスは一人しか倒せないようにすることでバランスをとる

【ステータスの上限】

必要経験値総量…360

攻撃力…３

素早さ…２

防御力…３

1ステージ目

近接＊２体

２ステージ目

近接＊２体＋弓（または弱い魔法）＊１体

３ステージ目

近接＊２体＋弓（または弱い魔法）＊１体＋強い魔法＊１

４ステージ目

近接＊２体＋弓（または弱い魔法）＊１体＋強い魔法＊１体＋強い近接＊１体

【経験値量】

弱近距離…２０＊８＝１６０

弱遠距離…３０＊３＝９０

強遠距離…３５＊２＝７０

強近距離…４０＊１＝４０