

1 Base-stats

Str - ger skada för warrior, paladin, sk, etc.

Agi - ger skada för rogue, monk, ranger, etc.

Sta - ger hp.

Int - ger skada/healing för casters.

Wis - ger mana pool.

Spi - ger mana/energy regen.

Anledning till ovan nämnda stats är:

- Varje stat borde bara ge en sak, det är mer simpelt.
- Det känns lite bättre att få strength än pure attack power – lite mer rpg-känsla.
- Alla klasser borde ha ungefär lika många stats att sträva mot, för det känns bättre så för rpg-känslans skull. Tänk t.ex. en meeleklass som säger ”Jag vill bara ha dexterity, men skiter i agility och strength.” Det skulle kännas lite konstigt.

Man borde dock hitta på nått att ge warrior för agi, och rogue för str. Det känns ju konstigt att en meeleklass inte skulle kunna dra nytta av alla meleestats. Kanske bara ha attack power / 2 av deras main stat.

Man borde ha ca 10 eller 20 i varje stat på level 1.

Man borde få en konstant bonus av statsen Wis, Spi, Con; d.v.s. formeln för hp t.ex. borde vara $HP = LVL * CONST_{LVL} + STAT * CONST_{STAT}$.

Man borde anta att man har i genomsnitt t.ex. 5 i stats per level, d.v.s. på level 10 har man 50 i de stats man bryr sig om. 5 per level verkar lagom, för då får man 250 på level 50. Man kan inte ha en för liten increase per level dock, för då kan inte items öka så mycket per level; säg att man har ca 15 slots, och man bryr sig om 3 stats, då kan ett level-10-item ha 1 stat point mer än ett level-9-item, i nån av de tre statsen man bryr sig om. i.o.f.s. kan man ju också få armor, skada (om det är ett vapen) eller nån annan icke-core stat också. I alla fall så borde genomsnittstatsen vara proportionella mot level.

Om man har $5 * LEVEL$ i statsen, så borde man få t.ex. 100% bonus i skada av str/agi, 100% haste av dex, 100% spelldamage av int, 100% mana regen av spi. Då skulle melees och spellcasters kunna öka sin skada lika mycket.

Man kanske också ska dela upp det så att t.ex. Str ger en konstant bonus per Str, och en bonus som scalear med level. Då kan man få mer ökad skada på slutet, och små skillnader i str på låga levlar ger inte lika stor effekt. Man kan också dela upp det så att Str ger en %-bonus och en flat bonus, för annars så spelar vapen så stor roll. Man måste dock scalea det med delay på något sätt.

Kanske bör man ha en mindre bonus, t.ex. 50% i varje. Det är ändå nått att ha, men det blir inte lika stor skillnad på nån som har bra gear och nån som har dåligt gear. Sen får man ju anta att man får mer stats än $5 * LEVEL$ när man har varit maxlevel ett tag.

1.1 Frågor som kvarstår

Ska agi ge nått för str-klasser, och str nått för agi-klasser?

Ska man kanske få en flat bonus av agi/str också? För annars spelar vapnet så stor roll.

Ska stats scalea linjärt, eller ska det vara diminishing returns?

Om det finns dodge/parry, ska det vara en passiv skill? Och hur ska man öka den? Med en stat? Eller bara med dodge rating? Det känns OK att ha crit rating, men lite mer konstigt att ha dodge/parry rating.

2 Andra stats

Man skulle kunna ha:

- crit rating
- hit rating
- haste
- armor/magicarmor penetration
- spellhaste
- cooldown reduction
- resource reduction
- spell range

Man skulle också kunna ha focusitems, som ger t.ex. mer fire damage, mer dot damage, o.s.v. för att få lite variation.