

Exp-Verteilung: Alle Partymitglieder im Umkreis um das getötete Monster bekommen Erfahrungspunkte, derjenige, der das Monster getötet hat, bekommt auf jeden Fall Erfahrung, auch wenn er eigentlich zu weit weg stand.
Stärkere Monster zu töten sollte belohnt werden, allerdings in Maßen

Es gibt zwei Waffensets

Die Items von Händlern werden so an die Gegend angepasst, in der sie stehen, dass man von ihnen höchstens durchschnittliche Ausrüstung kaufen kann
Händler verkaufen keine magische Ausrüstung, demzufolge also keine Ketten und Ringe

In Städten gibt es einen Schmied, bei dem Ausrüstung verbessert werden kann

Rüstungen sind nur bedingt charakterabhängig, vor allem Magier und Schütze haben eigene Rüstungen

Große Zauberstäbe sind stärker verzaubert und machen mehr Schaden

Verzauberungen, die den Schaden oder ähnliche Werte erhöhen werden nicht extra angezeigt => Waffen, die nur solche Veränderungen haben sind zwar verzaubert, aber man sieht die Effekte nicht explizit

verschiedene Schadensarten werden eventuell farbig dargestellt

magische Effekte auf Waffen sind sofort zu sehen

Preise sind sofort zu sehen

In der Schadensanzeige sind Basisschaden und Multiplikatoren bereits verrechnet, eventuelle Statusmodifikationen werden ebenfalls angezeigt

Bei Zauberskills werden die Informationen über Unblockbarkeit(=>AT=0) und Rüstung ignorieren(=> Durchschlagskraft = 0) implizit geliefert, bei anderen Skills wird dies dem Nutzer angezeigt

Kurztasten werden zugewiesen, indem man im Skilltree mit dem Mauszeiger über den Skilltree fährt und dann die Taste drückt

Stärke bringt pro Punkt 5 LP

Blocken wirkt auf die Basiswerte

Der Geschicklichkeitsbonus auf blocken wird nur dann angerechnet, wenn Blocken ohnehin > 0

Der geschicklichkeitsbonus für Ausweichen beim Bogenschützen wird immer angerechnet

Zuweisung von Skills auf Kurztasten: Kurztaste und Klick mit der Maustaste auf den Skill, mit der es später ausgelöst werden soll

Kurztaste wird in der rechten/linken Ecke der Fähigkeit angezeigt

prinzipiell möglich: jede Kombination von Taste und Fähigkeit

Items:

Preise steigen quadratisch mit der Stärke

Preise von Verzauberungen steigen linear

Itemdrops: Jedes Monster hat eine bestimmte Anzahl Dropslots(maximal 4)

Jeder Gegenstand hat dabei eine Qualität(spricht einen Maximalwert) und eine maximale Größe

jedes monster hat 3 Dropwahrscheinlichkeiten (je eine für große, mittlere und kleine Gegenstände)

zuerst wird gewürfelt, ob gedropt wird

wenn ja, dann wird der Gegenstand anhand der Qualität ausgewürfelt

Bosse sollten immer magische Items dropfen

LP regenerieren sich in geringem Maße

Das Menü wird skaliert, wenn die Auflösung geändert wird, das Imageset ist für eine hohe auflösung ausgelegt

alternativ: zwei Imagesets