

attributi: PA(PUNTI AZIONE) PM(PUNTI MOVIMENTO) PV(PUNTI VITA) SA(SAGGEZZA)
PR(PRONTEZZA) VL (VELOCITÀ)

DEFINIZIONI:

PA: è l'attributo con cui si fanno le azioni durante i combattimenti: attacchi base (con e senza arma) ed incantesimi di tutti i tipi (d'attacco, di cura, di buff e debuff.) ogni incantesimo o attacco ha un costo specifico (ogni azione ha il suo costo) quando un'azione viene usata il costo di quell'azione viene sottratto dall'attuale quantità dell'attributo PA del lanciatore. i PA si ricaricano costantemente durante il combattimento, con una base di 1 PA al secondo, con un limite iniziale di 8. questo tempo di ricarica può essere influenzato dall'attributo prontezza (PR), aumentando o diminuendo la velocità di ricarica del PA, inoltre può accumularsi oltre al limite iniziale di 8 grazie all'attributo PA_MASSIMI.

PM: si usano per muoversi (fare passi) durante il combattimento, 1 pm equivale ad un passo, quindi una casella, si ricaricano anche questi di 1 al secondo, con un limite iniziale di 4. questo tempo di ricarica può essere influenzato dall'attributo velocità (VL), aumentando o diminuendo la velocità di ricarica del PM, inoltre può accumularsi oltre al limite iniziale di 4 grazie all'attributo PM_MASSIMI.

PV: sono i punti vita del character, che diminuiscono quando viene colpito da un attacco ed aumentano quando si ricevono delle cure. una volta che l'attributo PV raggiunge lo 0 (in combattimento e non) il character muore e ritorna in un punto di spawn. avrà i PV a 1 e fuori combattimento si rigenereranno automaticamente di 10 pv al secondo. si può ripristinare la vita più velocemente utilizzando pozioni, cibo ed altre risorse, oppure raggiungendo degli elementi specifici sulla mappa come una fonte d'acqua vitale che ripristina il pv al 100% subito dopo l'interazione.

PV_MASSIMI possono essere aumentati grazie alle caratteristiche degli equipaggiamenti (set, panoplie, trofei, armi)

SA: il character nasce con 0 punti ed ogni livello ne riceve 2, e può essere aumentata grazie alle caratteristiche degli equipaggiamenti. la SA aumenta l'esperienza guadagnata da ogni fonte. e diminuisce l'efficacia delle diminuzioni sugli attributi PR & VL se subite e ne aumenta l'efficata se lanciati.

PR: il character nasce con 100 di prontezza ed ogni 1 di attributo PR equivale ad 1% di "secondo" per eseguire il cooldown dell'attributo P rendendo il valore PA inversamente proporzionale alla ricarica, ovvero più è alto PR il valore e più è basso il tempo di ricarica del PA

VL: il character nasce con 100 di velocità ed ogni 1 VL equivale ad 1% di secondo, il valore è inversamente proporzionale alla ricarica, ovvero che più è alto il valore e più è bassa la velocità di ricarica del PM

ACTIONS:

INCANTESIMO: in base all'incantesimo selezionato può fare danni, alzare in danni, le difese e le cure, curare e teletrasportare per risparmiare pm. si possono tenere nella barra degli incantesimi massimo 20 incantesimi + l'attacco base (con arma o senza), dopo aver usato l'azione il costo in pa viene scalato dai PA_ATTUALI e l'abilità specifica va in count down una volta terminato se si hanno i PA può essere rilanciato.

PASSI E MOVIMENTO: quando ci si vuole spostare durante il combattimento bisogna cliccare in una casella a portata di PM. ogni volta che ci si sposta di 1 casella (un passo) si consuma 1 PM, ci si può spostare anche con incantesimi specifici.

ATINGERE: quando si è nei pressi di una fonte di vita si può interagire con essa per avere la ricarica completa ed istantanea dei pv (possibile solo fuori dai combattimenti).

CONSUMA: quest'azione si può applicare solo ad oggetti consumabili: cibo: pozioni: pergamene di caratteristica, pergamene d'incantesimo, ecc. per avere un aumento di caratteristiche perenne o temporaneo, imparare incantesimi, e fare altre interazioni. quest'azione si può compiere solo fuori dal combattimento.

RIPOSA: si può riposare solo fuori dai combattimenti e permette di raddoppiare il recupero passivo dei pv al secondo