

# ELEMENTAL WARD



EL CALABOZO TE ESPERA.

LOS ELEMENTOS NECESITAN  
ESTABILIDAD.

¿CREES PODER SOBREVIVIR?









---

TABLA DE CONTENIDOS IG

---

# INTRODUCCION

Otat ercider feriore cessum is eictemp oraturi ssimillecus, sectur auteni derat aborunt minusdae dolorio et dellit mosaest acea endicit entibustia pres quiduciatum veleser ovidunt dolupis rehenis niati corrovid ut omniam, autem est, tem rerit volorpo rporporem con erum quaepra taecaes temqui officiis sitio. Itatia ventiori adissun tiusam venes aut reraecus ratqui acesece rchilluptat.

Ucimus reroria arum illatus volori comnim ipissus est, ne voluptatis seri odi dignihictur aut eum ium eaqui ut et prest la volore ne maios re poreperspiet ipidi totas cor aut abor aut alitati aectures et precum re endae doluptatur sit ullit laborum dolorum re nonsed ut versperspe nonsequ asperovit ex etur? Qui ut ut officimusdae in consendusa doluptate sitasperion re labo. Is mos quam quantium et qui re, qui di niam ipsae volorupta pre vel moluptiam, conescipita que doluptas re ipiscium reperum eum sim vollaccum in rerrum que corro te ex endae endel expe illecti num nistis et, quianihici doloreEt pa conserum qui repedi berum idistore nonsequi re consequam ullores dem velenis ciustorit velectus nobis derovides dolupta tuscit quas delendit, utat mint que lab ipidipsae dollit laboressequi imet faces excepra tumquis soluptatum remporest mollor molorat et veror antibus maionse modios ulla sequasp edionsectur magnihictus adisciur?

Optat et quis ma nihilla metureheni ut porem dolor aut fuga vel moluptam eate qui autectur sit fuga. Itas estis consecatus isit fugitis voluptat alic to ius esequid quam ratia plicim sinciate pa santis et adias as ut et, officium recatis dolorem fugitem porpos maximporpos venis ad quat.

Aqui cores doluptate vendunt, optibus ipsam ulluptates ero ea vel iderfere sum fugitat ibusapis dolorae ctiuntur sin re mossequatios evelectem nimodis same volenis denit et et, vitatem exeri autem lab ilibus simus audia dipsunt maioria preiusaes de velesed maio. Ut omnis evelit ut quasperum ut volende omnihil icipsam venias ex earum repere peliquibusam unte et pratias doloriore re esto dit fugiaspe dolorrum faccae. Es non nossin pliqui optatusdae volorem incta consedit mostiosti de sequi sitate volestinctis doluptas volorum evellan turese nihil moluptis enem aliquam aut laborep reribusa ium ipiende llorupiducid molupitiant.

Upta nobis cum quasit eicae num int occatquam non comnim rerchicta dolorundi volorepratem earum nonsectem. Et accaectenet aut quia cori quibusam, corios re, quo quiat magnien imporibus dunt odis di archici ut lat rest landaep tassitate voluptas dolum iume volor sim la coriasp ellaborum id que qui de nam inistiis nobit officatem sed et dolor as debita inita voluptasit que vel ist ulparumque dolorat a venditatur, nobis is sima quia dolupta tempori debita pa estios eniet quatusandit estiFaccum est, cumentest liquid et, que nis dolorpor ma quos pro berum harupta diossit, temodipiciis dit alit magnatum corem imaginat urione doluptatque adigentis consequatem fugias explabo. Es vere ommolore enda volorestios et, alibere ctoraе. Ita audae voles poriberiorum hitatur, inctas doluptatate volorrunt essum harcimost, is molorpo rerehentem et optatium simin coreper ferrupti conet ut reictur? Untistem dolupta temporiam nonseque sinctemquis molupicium si cor sollore provid moditatur sit harum faccusdae optat proriberum fuga non remporenimus re nullecus.

Evenda as a acestiis ducid quas est harchilique nulparuntum, sitas net et autesti onsecepudia core, apis quanto quia dollam hiciis audi aribus rest quatur, et ad quias molorerum inus volore venderu ptatias in pliqui tent accab ipsunt por rem etur aut accum aut pratur

---

# EL MUNDO DE IMORLEIF

Hace eones atras, los Thea: Ordlych y Khaedorc, que vivian en el plano de Rewmar, crearon el plano mortal conocido como Imorleif. Y a pesar de tener el poder de crear un plano, estos dos Thea desaparecieron del universo...

Despues de miles de millones de años, aparecieron los Archeones, seres de gran poder sobre el control de los Elementos. Viendo el potencial de Imorleif, los Archeones procedieron a escojer un planeta para darle vida, Arrazaron con la superficie de este, inundaron el planeta con agua, moldearon la superficie creando biomas, montañas y un sin fin de detalles, imbuyeron el planeta con energia, y dio vida. Este planeta se dio a conocer como Geol, un planeta donde los elementos cubren un papel vital en el ciclo de este mismo.

## *Conecciones Ancestrales*

A pesar que los planos de Imorleif y Rewmar no interactuan entre si, existen lugares dentro de Geol que sirven como conecciones entre los dos planos. Lugares como estos terminaron siendo sellados debajo de Calabozos para evitar que los habitantes de Geol entren en este mismo.

Sin embargo, existen personas con la sed de aventura, fama, y gloria. Gente como esta se dedican a entrar a estos calabozos, pocos logran salir vivos... Pero tu, lograras sobrevivir y conseguir la fama que deseas.



## **Bienvenido a ELEMENTAL WARD**

Un First Person Shooter con elementos Roguelike y Dungeoncrawling, donde tendras que adentrarte en las fosas del calabozo infernal. Tu mision es enfrentarte contra legiones de entidades poderosas que controlan los elementos. Pero estos monstruos no son los unicos con el poder elemental, Tu tambien podras controlar los Elementos para acabar con ellos.

El Gameplay en ELEMENTAL WARD es simple. No es un juego de aventuras o un plataformero lento, y tampoco necesitas tener los reflejos de un Ninja. Para sobrevivir en el calabozo necesitaras una combinacion de destreza y agresividad.



# NAVEGANDO EL MENU

Cuando inicies ELEMENTAL WARD, apareceras en el menu principal del juego. Para navegar el menu, puedes ocupar el ratón, y oprimir el boton izquierdo del mouse para seleccionar opciones.



## **Delve into the Depths**

Si quieres empezar tu partida de inmediato, selecciona esto. Una ves que selecciones el boton, ELEMENTAL WARD cargara la nueva partida, y pronto podras comenzar a explorar el Calabozo

## **Options**

El Menu de Opciones, es recomendable revisar este menu antes de empezar tu partida. Dado que te permitira entender los controles y ajustes importantes para tu aventura



A continuacion veras lo que hace cada opcion en este menu:

- **Look Sensitivity:** Te permite cambiar la sensibilidad del mouse
- **Move:** Los botones para moverte
- **Jump:** El botones para saltar
- **Sprint:** El boton para correr
- **Primary:** El boton para accionar tu ataque primario
- **Secondary:** El boton para accionar tu ataque secundario
- **Utility:** El boton para hacer un Dash, para esquivar ataques
- **Element Scroll:** El input para cambiar de elemento.
- **Weapon Slot 1:** El boton para cambbiar a tu arma primaria
- **Weapon Slot 2:** El boton para cambiar a tu arma secundaria
- **Weapon Slot 3:** El boton para cambiar a tu arma tercearia

## Quit Game

Cierra el juego y vuelves a tu sistema operativo.

# HEADS UP DISPLAY

ELEMENTAL WARD te dara informacion necesaria en la pantalla para sobrevivir. Cada elemento en el HUD sera crucial para tu supervivencia dentro del calabozo.

Para saber que elemento representa que cosa, mira el numero y ve su entrada en la siguiente pagina



## 1. Vida

Tu vida se ve representada por esta barra, la cual se vacia desde derecha hacia la izquierda, una ves que este vacia, moriras.

## **2. Elemento**

El elemento que llevas activo se vera en este lugar. Mas informacion sobre que hace cada elemento se encuentra mas adelante, asi que sigue leyendo!

## **3. Habilidad Primaria**

Representa tu habilidad primaria, esta es diferente dependiendo del arma que estes usando, y no tiene tiempo de recarga. Mas informacion sobre que hace cada arma con su habilidad se encuentra mas adelante.

## **4. Habilidad Secundaria**

Representa tu habilidad secundaria, la cual depende del arma que estes usando. Es mas potente que la habilidad primaria, pero tiene tiempo de recarga al usarlo. Sabras cuando puedas usarlo denuevo cuando el indicador de espera este vacio

## **5. Habilidad Terciaria**

Representa tu habilidad Terciaria, a diferencia de la primaria y la secundaria, la Terciaria es un Dash que sirve para esquivar ataques. Tambien tiene tiempo de espera despues de usarlo.

## **Elementos Extra**

Dependiendo de tu situacion, es posible que otros elementos en pantalla aparezcan, esto sucede particularmente contra Jefes, donde una barra de vida especial aparecera en la pantalla.



---

# MOVIMIENTO Y ACCIONES

Todas las acciones en ELEMENTAL WARD son simplemente botones que puedes presionar, o movimientos del Mouse. Necesitaras saber que tienes a tu disposicion para poder sobrevivir y conseguir la fama.

## **Movimiento**

Al comienzo es posible que estes chocando contra muros y te pierdas, una ves que aprendas como moverte, el resto es facil de manejar. Las telcas por defecto son demarcadas por tener Este Formato.

- **CAMINAR:** Ocupa W para caminar hacia adelante, y S para caminar hacia atras.
- **DIRECCION:** Mueve el ratón a la derecha para mirar hacia la derecha, muevelo a la izquierda para mirar a la izquierda.
- **ANGULO:** Puedes mirar hacia arriba o hacia abajo moviendo el ratón hacia arriba o hacia abajo.
- **MOVIMIENTO LATERAL:** Ocupa A para caminar hacia la Izquierda, y D para caminar hacia la Derecha.
- **CORRER:** Puedes moverte mas rapido si mantienes presionado el Control Izquierdo
- **SALTAR:** Puedes saltar con la Barra Espaciadora
- **DASH:** Ocupa el Mayus Izquierdo para dar un Dash en la direccion que te estes moviendo, Esta es una habilidad que tiene un tiempo de espera de 1.5 Segundos.

**PROTIP:** ¡Recuerda que puedes cambiar las teclas en el menu de pausa!

# ARMAS Y ATAQUES

Los Calabozos estan llenos de criaturas, criaturas peligrosas que quieren verte muerto. Obviamente no puedes permitir esto, pero no te preocupes, tienes un Arensal mortal para destruir todo enemigo que encuentres. Cada arma esta ligada a una tecla del teclado. y cada arma tiene un total de 2 ataques.



## 1 = Espada

La espada, simplemente corta, util y eficaz en espacios cerrados.

**PRIMARIO:** Ataca con tu espada, causando daño.

**SECUNDARIO:** Golpea la espada en el suelo, causando daño en Area. (Tiempo de Recarga: 2s)



## 2 = Baculo

Un baculo magico que lanza proyectiles de energia.

**PRIMARIO:** Dispara una rafaga de 5 proyectiles.

**SECUNDARIO:** Carga el baculo, despues de cargarlo lo suficiente, dispara hasta 20 proyectiles en area. (Tiempo de Recarga: 5s)



## 3 = Libro Magico

libro que dispara estrellas explosivas, las cuales explotan haciendo daño en area. **¡TEN CUIDADO!** las explociones te pueden hacer daño tambien!

**PRIMARIO:** Lanza una estrella.

**SECUNDARIO:** Hace explotar de manera remota las estrellas, causando daño extra en un area mayor.

# COMO JUGAR

Tu mision en Elemental Ward es simple, debes ir explorando el calabozo, matando a los enemigos que veas en tu camino, y sobrevivir hasta encontrar al Jefe del nivel.

Cuando comiences un nivel, vas a estar en una habitacion con puertas, las cuales puedes usar para explorar el calabozo. Sabras que es el comienzo del calabozo por las escaleras giratorias hacia arriba.

Mientras explores el calabozo estaras buscando la sala del jefe, tienes que derrotar al jefe para poder seguir al siguiente nivel. Y debes hacerlo rapido, mientras este siga vivo, enemigos seguiran apareciendo para atacarte. Sabras cuando hallas encontrado la sala del jefe al encontrar una habitacion como esta.



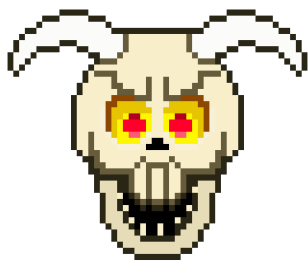
Claramente todo calabozo tiene sus peligros, y este no es uno que va a ser facil de navegar... Veamos que te vas a enfrentar.



# PELIGROS DEL CALABOZO

Si piensas que podras conseguir los tesoros del calabozo sin problemas, estas equivocado. Hay enemigos que te quieren ver muerto. No dejes que te maten!

## *Alma Errante*



Los aventureros muertos no descansan en el calabozo, sus almas se vuelven errantes y atacan a toda persona que intente sobrevivir en el calabozo.

## *Hambriento*



Una representacion de la codicia y avaricia en el calabozo, no creas que son lentos por verse viscosos, son increíblemente rapidos y devoran lo que ven.

## *Espectro Elemental*



Un espectro proveniente de Rewmar, Increíblemente poderoso con control elemental propio. Es capaz de cambiar de elemento cuando desee.

(Nota: Los dibujos no estan a escala.)

En un lugar donde los elementos son tan poderosos como en Imorleif, no solamente los monstruos tienen acceso a ellos, Si no tu tambien, y podras usarlos para destruirlos.

# ELEMENTOS Y TU

Existen una gran cantidad de Elementos en Imorleif, pero los Elementos que encontraras en el Calabozo son 3. Cada uno de estos elementos cambia cualidades unicas de Enemigos, pero ellos no son los unicos que tienen acceso a los Elementos, pues tu tambien lo tienes. Por ende, debes escojer el Elemento apropiado para la situacion.

Existen dos tipos de control Elemental.

## *Infusion Elemental*

El tipo de control elemental mas basico, y al que tienes acceso. Con Infusion Elemental puedes ocupar Gemas Elementales para imbuir tus ataques con un Elemento en especifico. Causando que tus ataques tengan efectos secundarios.

## *Afinidad Elemental*

El control elemental que usan las criaturas de Imorleif, la Afinidad Elemental permite a una criatura que sus ataques tengan efectos secundarios como la infusion. No obstante, la Afinidad Elemental permite a las criaturas conseguir mejores atributos, y otros efectos especiales. A pesar de esto, las criaturas con Afinidad Elemental tienen una debilidad es hacia un elemento.

Abajo puedes ver como la Afinidad Elemental cambia la apariencia de una Alma Errante



Sin Elemento

Fuego

Electricidad

Agua

Nota: El aspecto de colores es distinto dependiendo de la criatura. La afinidad elemental tambien causa particulas alrededor de la criatura, lo cual es universal y no cambia dependiendo de la criatura.

## Elemento de Fuego



El elemento de la Destruccion y la Creacion, el fuego que arrasó con Geol para darle nuevo aspecto.

El fuego esta canalizado mediante rubies, los cuales son necesarios para hacer Infusiones. Los enemigos con afinidad hacia el fuego soltaran Rubies al morir.

EFEECTO	¿APLICA PARA INFUSION?	¿APLICA PARA AFINIDAD?
Los ataques de fuego infligen Quemaduras Elementales, causando daño a travez del tiempo	APLICA	APLICA
El elemento de fuego aumenta el Atributo de daño en un 50%	NO APLICA	APLICA
Criaturas de fuego reciben 25% mas daño de tipo Agua, y la habilida de causar Quemaduras Elementales se desactiva.	NO APLICA	APLICA
El elemento de fuego inflige 25% mas daño a criaturas electricas.	APLICA	APLICA

*Mitos y Leyendas de Geol cuentan sobre los Fogo's, Criaturas hechas principalmente de fuego provenientes de Rewmar, Cuyo lider, Vuurm, procedio a arrasar Geol en su creacion, dejandolo como una Tabula-Rasa.*

## Elemento de Agua



El elemento de la Vida, el Agua que inundo Geol hace eones para permitir que la vida empezara.

El agua esta canalizado mediante Zafiros, los cuales son necesarios para hacer Infusiones. Los enemigos con afinidad hacia el agua soltaran Zafiros al morir.

EFFECTO	¿APLICA PARA INFUSION?	¿APLICA PARA AFINIDAD?
Los ataques de agua infligen Anegacion, causando una reduccion de velocidad de movimiento y ataque. Los ataques de agua recuperan vida al atacante	APLICA	APLICA
El elemmento de Agua aumenta el atributo de Vida en un 50%	NO APLICA	APLICA
Criaturas de Agua reciben 25% mas daño de tipo Electrico, y la habilidad de Anegacion y Recuperacion se desactivan	NO APLICA	APLICA
El elemento de Agua inflige 25% mas daño a criaturas de Fuego.	APLICA	APLICA

*Mitos y Leyendas de Geol cuentan sobre los Aquans, Criaturas hechas principalmente de agua provenientes dde Rewmar, cuyo lider, Aquyf, procedio a inundar el planeta con un diluvio intenso, creando los primeros seres vivos basicos en Geol.*

## Elemento de Electricidad



El elemento de la Energia, la Electricidad que creo los primeros seres multicelulares, y que eventualmente se convirtieron en tu especie.

La Electricidad esta canalizado mediante Topacios, los cuales son necesarios para hacer Infusiones. Los enemigos con afinidad hacia la Electricidad soltaran Topacios al morir.

EFEECTO	¿APLICA PARA INFUSION?	¿APLICA PARA AFINIDAD?
Los ataques de Electricidad infligen Sobrecarga, causando que enemigos sobrecargados compartan daño.	APLICA	APLICA
El elemento de Electricidad aumenta el atributo de Velocidad de Ataque y Velocidad de Movimiento en un 50%	NO APLICA	APLICA
Criaturas de Electricidad reciben 25% mas daño de tipo Fuego, y la habilidad de Sobrecarga se desactiva.	NO APLICA	APLICA
El elemento de Electricidad inflige 25% mas daño a criaturas de Agua.	APLICA	APLICA

*Mitos y Leyendas de Geol cuentan sobre los Thu'uderks, Criaturas hechas principalmente de Electricidad provenientes de Rewmar, cuyo lider, Elergon, procedio a Sobrecargar las criaturas primordiales de los oceanos creados por Aquyf, creando las primeras criaturas multicelulares.*





