

ELEMENTAL WARD



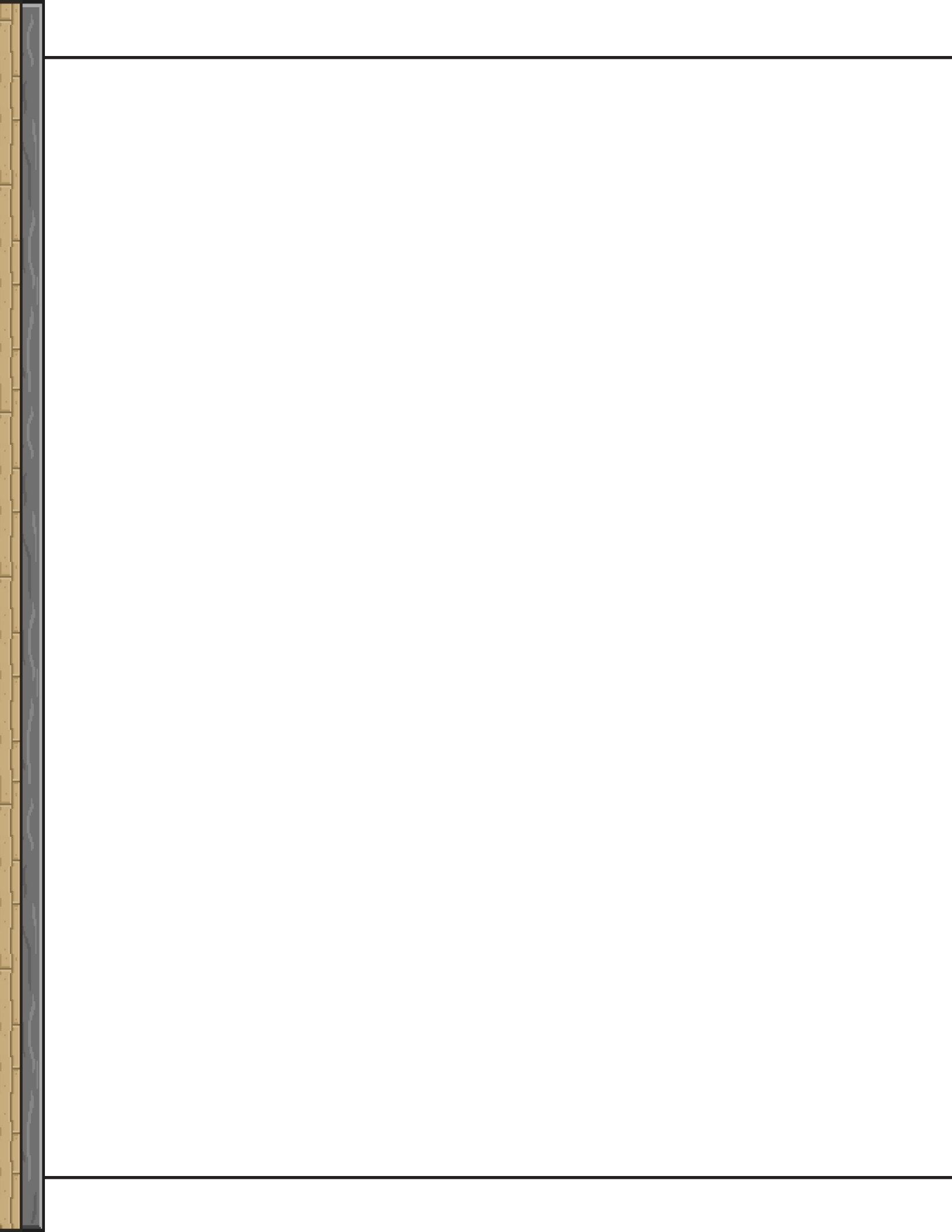
EL CALABOZO TE ESPERA.

LOS ELEMENTOS NECESITAN
ESTABILIDAD.

¿CREES PODER SOBREVIVIR?









INDICE

INDICE	1
INTRODUCCIÓN	4
PROLOGO DE PROFESOR GUÍA	6
EL MUNDO DE IMORLEIF	8
Conexiones Ancestrales	8
Bienvenido a ELEMENTAL WARD	9
NAVEGANDO EL MENÚ	10
Delve into the Depths	10
Options	10
Quit Game	12
HEADS UP DISPLAY	14
1. Vida	14
2. Mana	15
3. Elemento y Esencia	15
4. Habilidad Primaria	15
5. Habilidad Secundaria	15
6. Habilidad Terciaria	15
7. Nivel de Calabozo	15
8. Oro	16
Elementos Extra	16
Movimiento	18
MOVIMIENTO Y ACCIONES	18
ARMAS Y ATAQUES	19

1 = Espada	19
2 = Báculo	19
3 = Libro Mágico	19
Tesoros	20
COLECCIONABLES	20
Monedas de Oro	20
Cáliz de Oro	20
Corona de Oro	20
Saco de Oro	20
Pociones	21
Pociones de Vida	21
Pociones de Maná	21
Gemas Elementales	22
COMO JUGAR	24
PELIGROS DEL CALABOZO	25
Alma Errante	25
Hambriento	25
Espectro Elemental	25
ELEMENTOS Y TU	26
Infusión Elemental	26
Afinidad Elemental	26
Elemento de Fuego	27
Elemento de Agua	28
Elemento de Electricidad	29



INTRODUCCIÓN



PROLOGO DE PROFESOR GUÍA



EL MUNDO DE IMORLEIF

Hace eones atrás, los Thea: Ordlych y Khaedorc, que vivían 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...

Después 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 escoger un planeta para darle vida, Arrasaron 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 energía, 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.

Conexiones Ancestrales

A pesar que los planos de Imorleif y Rewmar no interactúan entre si, existen lugares dentro de Geol que sirven como conexiones 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 tendrás que adentrarte en las fosas del calabozo infernal. Tu misión es enfrentarte contra legiones de entidades poderosas que controlan los elementos. Pero estos monstruos no son los únicos con el poder elemental, Tu también podrás 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 combinación de destreza y agresividad.



NAVEGANDO EL MENÚ

Cuando inicies ELEMENTAL WARD, aparecerás en el menú principal del juego. Para navegar el menú, puedes ocupar el ratón, y oprimir el botón izquierdo del ratón para seleccionar opciones.



Delve into the Depths

Si quieres empezar tu partida de inmediato, selecciona esto. Una vez que selecciones el botón, ELEMENTAL WARD cargará la nueva partida, y pronto podrás comenzar a explorar el Calabozo.

Options

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



A continuación veras lo que hace cada opción en este menú:

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

Quit Game

Cierra el juego y vuelves a tu sistema operativo.



HEADS UP DISPLAY

ELEMENTAL WARD te dará información 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 vacía desde derecha hacia la izquierda, una vez que este vacía, morirás. La vida se regenera lentamente y automáticamente.

2. Mana

El Maná es un recurso de poder mágico, el cual ocupas cuando decides atacar con armas mágicas, como báculos y libros. Esta se regenera automáticamente.

3. Elemento y Esencia

El elemento que llevas activo se vera en este lugar. Si no ves ninguna gema, significa que no tienes ningún Elemento activo. Los números abajo son la Esencia del elemento que tienes, Atacar con elementos requiere esencia.

Mas información sobre que hace cada elemento se encuentra mas adelante, así que sigue leyendo!

4. Habilidad Primaria

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

5. Habilidad Secundaria

Representa tu habilidad secundaria, la cual depende del arma que estés usando. Es mas potente que la habilidad primaria, pero tiene tiempo de recarga al usarlo. Sabrás cuando puedas usarlo de nuevo cuando el indicador de espera este vacío

6. Habilidad Terciaria

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

7. Nivel de Calabozo

Representa que tan profundo estas en el Calabozo, mientras mas profundo estés, mas fuertes serán los enemigos.

8. Oro

Oro recibido de tesoros que has encontrados, cuanto oro puedes conseguir antes de morir?

Elementos Extra

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





MOVIMIENTO Y ACCIONES

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

Movimiento

Al comienzo es posible que estés chocando contra muros y te pierdas, una vez que aprendas como moverte, el resto es fácil de manejar. Las teclas por defecto son demarcadas por tener Este Formato.

- **CAMINAR:** Ocupa W para caminar hacia adelante, y h para caminar hacia atrás.
- **DIRECCIÓN:** Mueve el ratón a la derecha para mirar hacia la derecha, muévelo 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 rápido si mantienes presionado el Control Izquierdo
- **SALTAR:** Puedes saltar con la Barra Espaciadora
- **DASH:** Ocupa el Mayus Izquierdo para dar un Dash en la dirección que te estés moviendo, Esta es una habilidad que tiene un tiempo de espera de 1.5 Segundos.

OJO: ¡Recuerda que puedes cambiar las teclas en el menú de pausa!

ARMAS Y ATAQUES

Los Calabozos están llenos de criaturas peligrosas que quieren verte muerto. Obviamente no puedes permitir esto, pero no te preocupes, tienes un Arsenal 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, útil y eficaz en espacios cerrados.

PRIMARIO: Ataca con tu espada, causando daño.

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



2 = Báculo

Un báculo mágico que lanza proyectiles de energía.

PRIMARIO: Dispara una ráfaga de 5 proyectiles.

SECUNDARIO: Carga el báculo, después de cargarlo lo suficiente, dispara hasta 20 proyectiles en área. (Tiempo de Recarga: 5s)



3 = Libro Mágico

Libro que dispara estrellas explosivas, las cuales explotan haciendo daño en área. **¡TEN CUIDADO!** Las explosiones te pueden hacer daño también!

PRIMARIO: Lanza una estrella.

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

COLECCIONABLES

Dentro del calabozo encontraras un sin fin de coleccionables, objetos de valor que te pueden otorgar Oro, o te puedan salvar de un Aprieto.

Tesoros

Tesoros son Objetos de gran valor en el calabozo, cada uno de estos te dará distintas cantidades de Oro, los cuales servirán como tu puntaje.



Monedas de Oro

Trozos cortados de oro de un tiempo antiguo, otorga 4 puntos de oro. No es mucho, pero cada pieza cuenta.



Cáliz de Oro

Un Cáliz hecho de oro puro, probablemente ocupado por una persona de la Realeza, otorga 10 puntos de oro.



Corona de Oro

Una Corona maciza de oro, representa el poder de un rey, otorga 25 puntos de oro.



Saco de Oro

Un saco desbordando de monedas de oro, el deseo de toda persona buscando riquezas, otorga 100 puntos de oro.

La cantidad de oro que tienes es guardado entre niveles del calabozo.

¡Cuanto oro puedes conseguir?

Pociones

Sin duda alguna, dentro del calabozo vas a recibir daño y acabaras tus recursos. Entre estos los mas importantes, el Maná y la Vida. Pero no te preocupes, puedes encontrar Pociones mágicas que recuperaran estos recursos tan importantes.

Pociones de Vida

Estas pociones rojas te recuperaran tu Vida, vienen en 3 niveles, y cada uno recupera cierto porcentaje de tu Vida máxima.

Poción de Vida
Pequeña



10% de vida
Restaurado

Poción de Vida
Mediana



30% de vida
Restaurado

Poción de Vida
Grande



75% de vida
Restaurado

Pociones de Maná

Estas pociones son como las pociones de vida, pero recuperan tu Maná envés de tu Vida. También vienen en 3 niveles.

Poción de Vida
Pequeña



10% de vida
Restaurado

Poción de Vida
Mediana



30% de vida
Restaurado

Poción de Vida
Grande



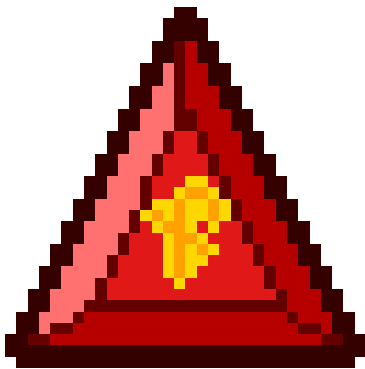
75% de vida
Restaurado

Gemas Elementales

Los elementos cumplen un papel importante dentro de Imorleif, nadie sabe como tienen tanto poder, pero lo que si se sabe, es que cada elemento tiene una conexión intrínseca con una piedra preciosa.

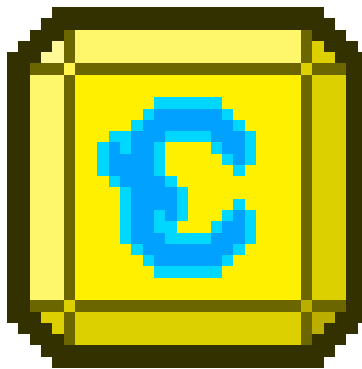
Estas piedras son soltadas por enemigos elementales, y sirven para hacer ataques elementales. Mas información sobre los elementos y como funcionan dentro de ELEMENTAL WARD se encuentran mas adelante.

Rubí



Fuego

Topacio



Electricidad

Zafiro



Agua



COMO JUGAR

Tu misión 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 comienzas un nivel, vas a estar en una habitación con puertas, las cuales puedes usar para explorar el calabozo. Sabrás que es el comienzo del calabozo por las escaleras giratorias hacia arriba.

Mientras explores el calabozo estarás buscando la sala del jefe, tienes que derrotar al jefe para poder seguir al siguiente nivel. Y debes hacerlo rápido, mientras este siga vivo, enemigos seguirán apareciendo para atacarte. Sabrás cuando hallas encontrado la sala del jefe al encontrar una habitación como esta.

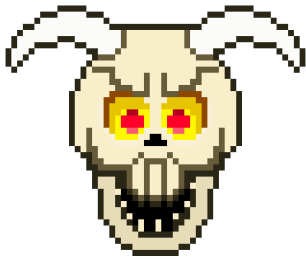


Claramente todo calabozo tiene sus peligros, y este no es uno que va a ser fácil de navegar... Veamos que te vas a enfrentar.

PELIGROS DEL CALABOZO

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

Alma Errante



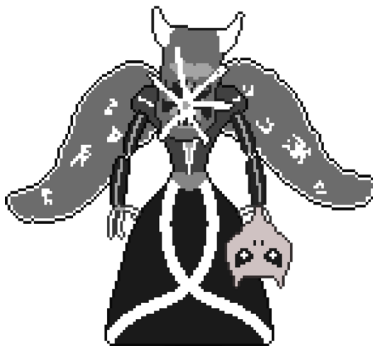
Los aventureros muertos no descansan en el calabozo, sus almas se vuelven errantes y atacan a toda persona que intente sobrevivir en el calabozo.

Hambriento



Una representación de la codicia y avaricia en el calabozo, no creas que son lentos por verse viscosos, son increíblemente rápidos 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 están 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 también, y podrás 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 únicas de Enemigos, pero ellos no son los únicos que tienen acceso a los Elementos, pues tu también lo tienes. Por ende, debes escoger el Elemento apropiado para la situación.

Existen dos tipos de control Elemental.

Infusión Elemental

El tipo de control elemental mas básico, y al que tienes acceso. Con Infusión 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 infusión. 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 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 también causa partículas alrededor de la criatura, lo cual es universal y no cambia dependiendo de la criatura.

Elemento de Fuego



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

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

EFEECTO	¿APLICA PARA INFUSIÓN?	¿APLICA PARA AFINIDAD?
Los ataques de fuego infligen Quemaduras Elementales, causando daño a través 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 habilidad de causar Quemaduras Elementales se desactiva.	NO APLICA	APLICA
El elemento de fuego inflige 25% mas daño a criaturas eléctricas.	APLICA	APLICA

Mitos y Leyendas de Geol cuentan sobre los Fogo's, Criaturas hechas principalmente de fuego provenientes de Rewmar, Cuyo líder, Vuurm, procedió a arrasar Geol en su creación, dejándolo 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.

EFEECTO	¿APLICA PARA INFUSIÓN?	¿APLICA PARA AFINIDAD?
Los ataques de agua infligen Anegacion, causando una reducción de velocidad de movimiento y ataque. Los ataques de agua recuperan vida al atacante	APLICA	APLICA
El elemento de Agua aumenta el atributo de Vida en un 50%	NO APLICA	APLICA
Criaturas de Agua reciben 25% mas daño de tipo Eléctrico, y la habilidad de Anegacion y Recuperación 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 de Rewmar, cuyo líder, Aquyf, procedió a inundar el planeta con un diluvio intenso, creando los primeros seres vivos básicos en Geol.

Elemento de Electricidad



El elemento de la Energía, la Electricidad que creo los primeros seres pluricelulares, 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 INFUSIÓN?	¿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 líder, Elergon, procedió a Sobrecargar las criaturas primordiales de los océanos creados por Aquyf, creando las primeras criaturas pluricelulares.

