Elementos del juego

Versión: veta 1.0.1

1. Estilos de pelea (espada, arco, lanza, maza, escudo, magia, cadenas, dagas, puño, hachas, hoz, domador de vestías y sin estilo)

2. Razas distintas (elfos, semi humanos, monstruos, humanos)

3. Mundo abierto

4. Elementos (fuego, agua, tierra, plantas, luz, oscuridad, vida, muerte etc.)

5. Muchos enemigos (goblin, duendes, no-muertos, animales, vestías mutantes, dragones, espíritus, etc.)

6. Domesticación de vestías

7. Armaduras

8. Recursos

9. Items

10. PVE y PVP

11. Mazmorras

12. Bosses

\* easter egg

Versión: alfa 1.1.12.1

11. Gremios (se crean grupos oficiales capases de hacer mazmorras más complicadas)

12. Impuestos

13. Comercio

Características

1. Estilos de pelea

\*Espada: Su característica principal es que pelea con una espada a corta y media distancia del objetivo su velocidad de ataque es media y rápida con habilidades, su vida es media. Su tiempo de espera de combo final es rápido si está en combate las armas que tiene son de todos los elementos excepto el de vida.

\*Arco: Su característica principal es que pelea con un arco y no puede pelear cuerpo a cuerpo; sus ataques son a media y larga distancia y su velocidad de ataque es rápida y su vida es media baja. Su tiempo de espera de combo final es lenta, pero mientas mas combos seguidos hagas aumenta el daño que hará el cambo final hasta un 20%+ de daño las armas que tiene son de todos los elementos.

\*Lanza: Su característica principal es que lucha con una lanza a corta y media distancia de ataque su velocidad es media rápida, rápida con habilidades y su vida es media. Su tiempo de espera de combo final disminuye cuando está en combate las armas que tiene son de todos los elementos.

\*Maza: Su característica principal es que lucha con una maza a corta distancia con una velocidad lenta y su vida es alta (mientras más combos le haga al enemigo sin recibir daño aumenta su daño hasta 25%+) las armas que puede utilizar son todos los elementos solo no vida.

\*Escudo: Su característica principal es que solo pelea con un escudo y mientras se cubra y no reciba daño recupera 3% de vida por cada segundo que no recibe daño cubriéndose con su escudo, su escudo también tiene vida dependiendo del daño que reciba bajara la vida de su escudo pero mientras no se este cubriendo el escudo recuperara 4% de su vida cada segundo(si se acaba la vida del escudo tienes una pen elación de 20 segundos y la durabilidad del escudo disminuye en

-5%) su combo final es en área. Puede usar todos los elementos

\*Magia: Se caracteriza principal mente por luchar con magia gracias a un bastón sus ataques son a corta mediana y larga distancia el tiempo de ataque baria según el conjuro y su vida es baja, pero si llega a nivel 25 tiene una habilidad pasiva de resistencia a daño físico en un 20% y 5% de drenaje de vida de su enemigo (recupera un 5% de la vida que le quito a su enemigo) puede usar todos los elementos

\*Cadenas: Su característica es que pelea con cadenas a larga distancia y muy rápido su vida es alta pero su velocidad es baja cuando esta atacando. Algunas habilidades que puede usar pueden aturdir a su enemigo por 7 segundos y puede usar todos los elementos

\*Dagas: Lucha con dagas o cuchillos sus ataques y su movilidad es muy rápida su vida es medio baja y existen 2 variantes de este estilo lanzador (lanza cuchillos a media y larga distancia) y asesino (pelea a corta distancia con 1 o 2 dagas y tienen una habilidad pasiva de 1% de esquivar los ataques puede aumentar con el nivel hasta un máximo de 7%) puede usar todos los elementos excepto la vida

\*Puño: Pelea sin armas a puño limpio, pero tiene muchas habilidades de defensa y taques supero fuertes su velocidad de ataque es media y su movilidad también media su vida es media alta y puede usar todos los elementos

\*Hachas: Luchan con enormes hachas sus ataques principalmente son en área sus ataques son lentos y con culdawn su movilidad es lenta ya que tiene armaduras pesadas y puede usar todos los elementos

\*Hoz: Lucha con una enorme hoz todos sus ataques son en área sin culdawn pero la velocidad del ataque es lenta además puede drenar la vida de sus enemigos en un 2% su vida es media su movilidad media también puede tener habilidades de invocar bestias pero esto le baja vida y puede usar todos los elementos

\*Domador: Pelea con vestías domesticadas montándolas, dándoles ordenes o controlándolas. Si es dándole ordenes puede invocar a 3 vestías al mismo tiempo si es montándolas solo una o si es controlándolas solo una. El domador no recibirá daño si su mascota sufre daño, pero si su vestía se queda sin vida desaparecerá y tendrá un culdawn de 150 segundos para poder invocarla de nuevo puede usar vestías de todos los elementos

\*Sin estilo: No tiene ninguna arma definida y tampoco ninguna habilidad especial únicamente puede usar todos los estilos anteriores, pero solo podrá usar el 80% del poder de armas, armaduras y habilidades, pero tiene un 2% de probabilidad de sacar el easter egg

1. Razas: El jugador al inicio de su partida podrá personalizar su personaje a su gusto para eso habrá un catalogo predefinido de aspectos (esto solo en la veta en futuras actualización será totalmente personalizable como tamaños de cada extremidad, altura, rostro, pelo, etc.) también estas razas se encontrarán como NPCs
2. Mundo abierto: El jugador podrá ir a donde quiera y cuando quiera solamente que abra zonas del mapa que serán complicadas así que esas zonas serán para jugadores mas avanzados. Abra zonas de montañas, bosques, lagos, mar, de nieve, cuevas, mazmorras, bosques de fuego, volcanes, etc.
3. Elementos:

\*Depende de que elemento sea tu arma ara mas daño a otro jugador, vestía o mostró que sea de otro elemento además depende del elemento tendrá habilidades especiales

\*Fuego: hace más daño a plantas y tiene una habilidad de área que prende de fuego de colores (depende del arma)

\*Agua: hace más daño a fuego y tiene una habilidad de área que lanza agua a presión y lanza a sus enemigos unos metros lejos (depende del arma los lanzara más lejos o menos)

\*Tierra: hace daño a agua y tiene una habilidad de área que golpea el suelo y salen pedazos del suelo y sirve de escudo (depende del lugar saldrán las rocas de distinto color)

\*Plantas: hace más daño a tierra y tiene una habilidad de área que salen plantas del suelo (depende del arma saldrán distintas plantas también cambiara lo que hace esta habilidad por ejemplo te pueden curar o dar efectos positivos o hacer daño a tu enemigo)

\*Luz: hace daño a oscuridad y tiene una habilidad de área que lanza un rayo de luz y siega a jugadores por 5 segundos y los enemigos los paraliza por 7 segundos

\*Oscuridad: hace más daño a luz y tiene una habilidad de área que hace que jugadores dejen de ver y solo podrán ver a 3 metros de distancia por 5 segundos y a los enemigos los paraliza por 7 segundos

\*Vida: hace más daño a muerte y tiene una habilidad que lo cura hasta un 35% de vida y tiene regeneración por 30 segundos

\*Muerte: hace más daño vida y tiene una habilidad de asalto que aumenta su vida y su daño un 20%+ por 30 segundos

1. Enemigos:

Abra muchos enemigos, pero dependerá de la zona donde se encuentra el jugador se encontrará con distintos enemigos

\*Goblins: Aparecerán en aldeas de goblins, cuevas o mazmorras. Abra goblins de puño, dagas, magos y arqueros

\*Duendes: Aparecerán en bosques y solo atacaran a jugadores solitarios su velocidad es muy alta y atacan a puño

\* No-muertos: aparecerán en todas las zonas su aspecto cambiará según la zona, pero principalmente su aspecto será de zombis o esqueletos abra de todos los estilos de pelea excepto el sin estilo. Su vida por lo general será baja

\*Animales: Aparecerán en todas las zonas su vida es baja pero cuando las matas soltaran carnes especiales

\*Vestías: Aparecerán en todas las zonas su vida puede ser muy alta o muy baja depende de la zona su aspecto será similar al de un animal, pero más grandes y más intimidantes

\*Vestías mutantes: Aparecerán en todas las zonas serán raros de ver su vida y daño son muy altos y tendrán habilidades especiales cuando los mates nos soltarán nada especial

\*Dragones: Aparecerán en zonas especiales como mazmorras, cuevas o ruinas. Su vida es muy alta además tienen una habilidad de escudo que disminuye un 30% del daño que le hagas y tiene muchas habilidades de ataque

\*Espíritus: Aparecerán en todas las zonas principalmente en mazmorras, cuevas o ruinas. Habrá muchos distintos porque habrá de todos los elementos (en la veta solo habrá 2 una druide y un fénix) hasta que seas nivel 60 podrás apenas hacerle daño pero tienen mucha vida y hacen mucho daño