

Overview

Gracz steruje postacią poprzez **komendy tekstowe**. Postać ma **6 atrybutów**.

Ma także **poziomy** (level) i **doświadczenie** (exp). Posiada ekwipunek i 'inventory', w którym przechowuje rzeczy **jednorazowego użytku** (Consumables). Posiada **pieniądze** za które może kupować przedmioty. Jest **świat**, w którym są **lokalizacje**, w których są **punkty zainteresowań** (POI). Te miejsca mogą być odwiedzane przez gracza. Są potwory, z którymi gracz może walczyć.

Postać i Statystyki

Postać ma 'level' i 'exp'. Gdy zdobędzie wystarczająco 'exp' zwiększy się 'level' postaci i będzie można zwiększyć jeden z jej atrybutów.

Postać ma 'hitpoints' (HP) i 'mana' (MP). Gdy postać jest atakowana, traci 'HP'. Gdy rzuca zaklęcia albo używa umiejętności traci 'MP'. Jeżeli postaci skończy się 'HP' umiera.

Critical hits - Podczas atakowania postać ma szansę na zadanie obrażeń krytycznych. W ten sposób może zadać więcej obrażeń niż mówią statystyki.

Jest 6 Atrybutów.

- **STRENGTH**: Zwiększa fizyczne obrażenia zadawane przez postać.
- **VITALITY**: Zwiększa ilość 'HP' postaci.
- **CONSTITUTION**: Zwiększa odporność postaci na ataki.
- **DEXTERITY**: Pozwala postaci na zadawanie 'Critical Hits'. Zwiększa szansę i mnożnik obrażeń.
- **LUCK**: Zwiększa otrzymywane 'exp' i pieniądze z walk.
- **MANA**: Zwiększa obrażenia zadawane umiejętnościami i czarami. Zwiększa maksymalną ilość 'MP' postaci.

Ekwipunek i 'inventory'

Postać może zakładać zbroje i używać broni. Może przechowywać też 'consumables'.

Jest kilka 'slots' na które postać może zakładać ekwipunek.

- **HEAD**: Helmy, kapelusze, czapki
- **CHEST**: Napierśniki, koszulki, szaty
- **LEGS**: Spodnie, zbroja na nogi
- **FEET**: Buty, buty zbrojne
- **MAIN HAND**: Miecze, laski, kije, siekiery, łuki
- **OFF HAND**: Tarcze, księgi
- **ARMS**: Rękawice
- **FINGER 1&2**: Pierścienie

Świat

Są lokalizacje złożone z punktów zainteresowań (POI).

'POI' to między innymi:

- **Sklepy**, w których można kupować ekwipunek lub 'consumables'
- **Miejsca walk** z potworami
- **Gildie**, w których można przyjmować zadania
- **Tawerny**, w których postać może odpocząć

Walki i potwory

Gracz może walczyć z potworami by wypełniać zadania gildii lub poprawiać swoje statystyki.

Podczas walki gracz może: wykonywać podstawowy atak, blokować, używać umiejętności, rzucać czary albo uciec.

Gracz zawsze atakuje pierwszy, jednakże jest szansa by to potwór rozpoczął bitwę.

Są **2 typy obrażeń**: fizyczne, elementalne

Jest **7 elementów**: Ogień, woda, wiatr, ziemia, słońce, księżyc, złoto

Fizyczne są zadawane głównie przez ataki podstawowe.

Elementalne przez umiejętności i czary.

Mają osobne statystyki wyrażające odporność.

Status effects - niektóre potwory i czary oraz umiejętności gracza dają 'status effects'.

Ich efekty to między innymi:

- Oszołomienie (Stunned) - oszołomiony pomija swoją kolej
- Płonący (Burning) - Pali się i co turę traci 'HP'
- Zamrożony (Frozen) - Ma mniejszą szansę na trafienie ataku
- Krwawienie (Bleeding) - Krwawi i traci 'HP'
- I wiele innych (W.I.P.)

'Elite enemies'

Jest szansa na spotkanie elitarnego potwora, który będzie silniejszy i może posiadać specjalne umiejętności dające 'status effects' lub inne.