⚙️ ¿Cómo se calcula el Item LVL?

El Item LVL (Nivel de Objeto) es una medida de calidad general que puede tener cualquier objeto del juego: armas, armaduras, accesorios, etc. Va de 0 a 1000 y refleja lo potente, resistente o eficaz que es ese objeto en comparación con sus máximos posibles.

**1️ ¿Qué se tiene en cuenta?**

Se evalúan seis atributos clave:  
- Ataque ⚔️  
- Defensa 🛡️  
- Crítico 💥  
- Evasión 🌀  
- Durabilidad 🔧  
- Peso ⚖️ (cuanto más bajo, mejor)

**2️ ¿Cómo se calcula?**

1. Se compara cada atributo con su valor máximo posible.  
 Por ejemplo, si un objeto tiene 10 de Ataque y el máximo es 20, representa el 50% del total en ese atributo.

2. El Peso funciona al revés:  
 Cuanto más ligero sea un objeto, mejor será su resultado.  
 Si el peso máximo es 10 y tu objeto pesa 4, obtiene un 60% de eficiencia en peso.

3. Se calcula la media de todos los porcentajes.  
 Todos los valores se promedian para obtener una nota general entre 0 y 1.

4. Esa media se multiplica por 1000.  
 Así se obtiene un valor entre 0 y 1000: este es el Item LVL final del objeto.

**Ejemplo simple:**

Un objeto que tiene la mitad de los atributos posibles (50%) y un buen peso, tendrá un Item LVL alrededor de 550.

⚙️ ¿Cómo se calcula el Precio de un Arma y que Mejoras se aportan en las estadísticas?

En Kings Of The Sea, el precio de cada arma se determina mediante un sistema avanzado que refleja su poder, rareza y prestigio. Este cálculo tiene en cuenta múltiples factores, que se detallan a continuación:

1 - Precio Base del Tipo de Arma

Cada tipo de arma posee un valor base fijo según su tamaño, utilidad y rareza.

Ejemplo:

Cuchillo: 10.000 berries

Espada Larga: 50.000 berries

Zanbatō: 90.000 berries

2 - Estadísticas del Arma

Las estadísticas del arma vienen predefinidas del tipo de arma.  
Aquí indico el coste por cada punto de esas estadísticas que se hayan generado:

Ataque ⚔️ = 500 berries/punto

Defensa 🛡️ = 400 berries/punto

Crítico 💥 = 300 berries/punto

Evasión 🌀 = 300 berries/punto

Durabilidad 💪 = 10 berries/punto

Peso ⚖️ = 50 berries/punto (afecta de forma positiva, a menor peso mayor precio)

2 - Calidad del Arma (1 a 6)

Representa el refinamiento y acabado del arma. Aporta una mejora porcentual en sus estadísticas:

1 (Común): 0%

2 (Poco Común): 5%

3 (Rara): 10%

4 (Épica): 20%

5 (Legendaria): 35%

6 (Mítica): 50%

3 - Categoría del Arma (1 a 3)

Indica su rareza en el mundo del juego y se divide en Perfecto e Imperfecto, con los siguientes valores de mejora porcentual en sus estadísticas:

Categoría 1:

Imperfecto (75% probabilidad): 1%

Perfecto (25% probabilidad): 10%

Categoría 2:

Imperfecto (50%): 20%

Perfecto (50%): 30%

Categoría 3:

Imperfecto (90%): 40%

Perfecto (10%): 60%

4 - Meitō (Solo si aplica)

Solo armas especiales tienen estas mejoras adicionales porcentuales en sus estadísticas. Hay 8 tipos posibles:

Réplicas:

Tipo 1: 5%

Tipo 2: 10%

Tipo 3: 20%

Tipo 4: 30%

Originales:

Tipo 5: 10%

Tipo 6: 20%

Tipo 7: 40%

Tipo 8: 50%

5 - Mejoras del Herrero (Se lo aplicán los jugadores)

Estas se aplican fuera de la creación base. Hasta 5 niveles:

Nivel 1: +5%

Nivel 2: +10%

Nivel 3: +20%

Nivel 4: +40%

Nivel 5: +80%

6 - Nerfeo por Calidad Baja

Se aplica solo si la calidad del arma es 1, 2 o 3:

Calidad 1: -50%

Calidad 2: -30%

Calidad 3: -10%

7 - Prestigio (Solo para Canónicas o Meitō)

Si tiene precio fijo: Prestigio = Precio / 100.000

Si no tiene: se usa un valor base del arma o uno asignado aleatoriamente si es Meitō

Cada punto de prestigio añade 100.000 berries al precio final.

8 - ¿Cómo se calcula el precio del arma?

El precio se basa en:

Sus estadísticas (ataque, defensa, crítico…)

Su calidad (1 a 6) → multiplica el precio

Su categoría (1 a 3) → también lo multiplica

Prestigio si es un Meitō → suma un extra

Fórmula resumida:

Precio = (Precio base + Valor de estadísticas) × Calidad × Categoría + (Prestigio × 100.000)

🔹 El precio se redondea al millar más cercano

🔹 Si el arma usa dos monedas, el precio se reparte.

🔹 Si hay un tope fijo, nunca lo superará.

⚙️ Penalizaciones por Equipamiento

Si lleva arma secundaria equipada, ambas armas se les reduce al 50% sus estadísticas

Esto permite que llevar 1 o 2 armas tenga resultados equilibrados según el estilo de juego.