



AGE OF CRYPTOLOGY

Play & Earn NFT Game

GUÍA AVANZADA ESPAÑOL

www.ageofcryptology.com

Noviembre 2021

Introducción

Desde *Age of Cryptology* queremos ofrecer una guía completa, detallada y actualizable, para que tengáis información acerca de todas las funcionalidades del juego.

¿Qué podréis encontrar en la guía completa de AOC?

- I. Héroes
- II. Ítems
- III. Dioses
- IV. Bendiciones
- V. El universo de Gaia
- VI. Edificios y sus funcionalidades
- VII. Oráculo
- VIII. Bridge
- IX. Gameplay
- X. Modo aventura



— Las ilustraciones de héroes, items, ciudades, enemigos, dioses, bendiciones, etc. son, en todos los casos, originales —

Esperemos que os sea útil. ¡Que los dioses os bendigan!

AOC TEAM

I. Héroes

Los principales activos del juego son los "héroes". Cada héroe puede pertenecer a una, y solo una, de las 6 civilizaciones mitológicas. Dependiendo de la mitología a la que pertenezca, obtendrá diferentes estadísticas base. Estas son las 6 civilizaciones:



GRIEGO



ROMANO



NÓRDICO



EGIPCIO



JAPONÉS



CELTA

Los héroes cuentan con 6 stats principales:



Vitalidad



Fuerza



Puntería



Velocidad



Inteligencia



Suerte

Para saber qué hace cada stat, puedes acudir a la sección "Gameplay"

Divinidad

El concepto de "divinidad" en un héroe es similar a la "rareza" en otros juegos. Habrá 3 tipos de divinidades: común, épico y legendario. A mayor divinidad, los héroes dispondrán de estadísticas base más altas, en promedio. Los héroes épicos y legendarios son personajes mitológicos, por lo que su frecuencia de aparición es muy baja, y son muy valiosos.

Para distinguir la divinidad de un héroe basta con mirar su marco.

- Común : Gris
- Épico: Morado
- Legendario-> Dorado
- Héroe original-> Blanco (héroes con #ID < 500). Mayores stats base, en promedio, y valor coleccionable.

Experiencia y Nivel

Cada vez que un héroe sube de nivel, consigue **puntos de entrenamiento**. Los **puntos de entrenamiento** sirven para aumentar permanentemente una estadística base del héroe. Cada nivel otorga 3 puntos de entrenamiento al héroe.

Ejemplo: Si la fuerza base de mi héroe es 50 y la vitalidad 40, y tengo 5 puntos de entrenamiento, puedo subir la fuerza a 60 y la vitalidad a 45. En total, habré gastado 15 puntos en el aumento de dichas estadísticas.

Se habilitará una **opción de reseteo de puntos de entrenamiento**, en la cual podréis quitar todos los puntos repartidos de las estadísticas de los héroes para poder distribuir de nuevo los puntos de entrenamiento.

Ni el nivel ni los puntos de entrenamiento utilizados se resetean al transferir o vender héroes. Esto permite a sus dueños iniciales decidir sobre cómo entrenar a sus héroes.

6192

CORRAIDHÍN LV. 15

RESET STATS

STATS TO INCREASE: 41

VITALITY 60 +

ACCURACY 60 +

STRENGTH 54 +

INTELLIGENCE 50 +

SPEED 42 +

LUCK 50 +

SAVE CHANGES

CURRENT EXPERIENCE: 4495 XP

4200 XP 4800 XP

HEALTH

0 HP 600 HP

Género

Los héroes pueden ser **hombres o mujeres**. En Gaia, la igualdad está a la orden del día. No existe ninguna diferencia en stats entre ellos. Pero ten cuidado con dejar solos a tus héroes si no quieres tener sorpresas cuando regreses...



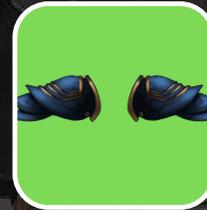
Héroes comunes



Y muchos más ...

II. Ítems

Con el objetivo de aumentar sus stats y mejorar en combate, los héroes pueden equiparse hasta 6 ítems: **casco**, **hombreras**, **pechera**, **arma**, **escudo** y **botas**.



Los ítems tienen 10 stats:

- Daño
- Escudo
- Coraje
- Posibilidad de crítico
- Vitalidad
- Fuerza
- Puntería
- Velocidad
- Inteligencia
- Suerte

ITEM DETAILS



300 0 50 8%



MAZIUS SWORD

STATS

VITALITY

0%

STRENGTH

+10%

SPEED

0%

AIM

0%

INTELLIGENCE

+9%

LUCK

+5%

Potencia: daño, coraje, probabilidad de crítico, fuerza, inteligencia y suerte

Divinidad

La "divinidad" de un ítem es un concepto parecido a la "rareza" en otros juegos. Habrá 5 divinidades: común, especial, épico, legendario y divino. Del mismo modo que sucede con los héroes, cuanto mayor es la divinidad, más altas serán las estadísticas base del ítem. Además, cada divinidad potenciará un número de stats determinado:



● Común: 4 stats

● Especial: 5 stats

● Épico: 6 stats

● Legendario: 7 stats

● Divino: 8 stats

Como vemos en el ejemplo de la página anterior, la **Espada Mazius** es un arma épica, por lo que potencia 6 de las 10 stats posibles:

Daño, coraje, probabilidad de crítico, fuerza, inteligencia y suerte

Los ítems épicos, legendarios y divinos son muy peculiares, y por ello su frecuencia de aparición es baja. Esto no quita que más de un usuario pueda conseguirlos.

Los ítems legendarios pertenecen a seres mitológicos, personajes históricos influyentes, semidioses, etc. Mientras que los ítems divinos son armas empuñadas por los mismísimos dioses. Estos solo podrán ser conseguidos en eventos especiales. No solo sus stats de base serán mejores, sino que tendrán habilidades especiales únicas.

Ítems Legendarios y Divinos



Excalibur



Caesar leaf crown



Metus sword



Zeus Thunderbolt



Vulcan Hammer



Hades Helmet

Mitologías

Los ítems, al igual que los héroes, proceden de una mitología determinada. Podemos distinguir de qué civilización proceden observando el fondo de la imagen o su escudo:



GRIEGO



ROMANO



NÓRDICO



EGIPCIO



JAPONÉS



CELTA

Al equipar un ítem a un héroe de su misma mitología, este recibirá una bonificación porcentual extra a los stats que potencia el ítem.

Ejemplo: Un látigo correspondiente a la mitología egipcia que normalmente sube 200 de daño y 9% de fuerza, al equipárselo a un egipcio le proporcionará un 10% extra sobre el propio porcentaje, redondeando al alza. En este caso: 220 daño, 10% de fuerza.

III. Dioses

Cada mitología tiene **7 dioses** (6 dioses y 1 rey de dioses, como Júpiter para los romanos, o Zeus para los griegos). Los dioses también juegan un papel importante, ya que a veces intervienen y bendicen a algunos héroes. Como resultado de esta bendición, el héroe obtiene una bonificación en una de sus estadísticas base, dependiendo de qué dios lo ha bendecido. Cada dios está vinculado con una estadística base, excepto el rey de los dioses de cada mitología, que puede afectar a todas al mismo tiempo. Los dioses solo pueden bendecir a quienes los adoran. Este concepto es similar a la "singularidad" o "clase" en otros juegos. Cuantas más bendiciones tenga un héroe, mejor será.

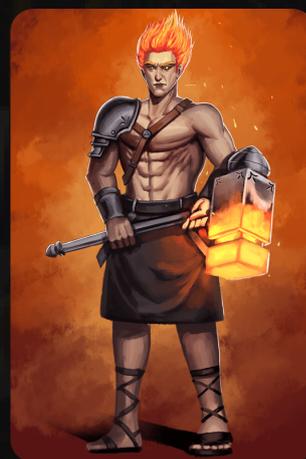
Dioses romanos



Juno



Mercury



Vulcan



Venus



Fortune



Diana

IV. Bendiciones

Cada mitología tiene 7 dioses (6 dioses y 1 rey de dioses). Estos juegan un papel muy importante, ya que a veces intervienen y bendicen a algunos héroes. Como resultado de esta bendición, el héroe obtiene una bonificación en una de sus estadísticas base, dependiendo de qué dios lo ha bendecido. **Cada dios está vinculado con una estadística base, excepto el rey de los dioses de cada mitología, que puede afectarlas a todas al mismo tiempo.** Los dioses solo pueden bendecir a quienes los adoran. Cuantas más bendiciones tenga un héroe, mejor será.

Además, las bendiciones aumentan el porcentaje global de la stat. Es decir, si un héroe tiene 40 de fuerza y un objeto hace que sea 45, el 15% que otorga la bendición se aplica sobre dicho 45.



Invigorated (Vigorizado)
Aumenta la Salud +15



Steady Aim (Puntería firme)
Aumenta la Puntería +15



Blast Shield (Escudo explosivo)
Aumenta la Persistencia +15



Juggernaut (Poderoso)
Aumenta la Fuerza +15



Extreme speed (Velocidad extrema)
Aumenta la Velocidad +15



AOC fortune (Fortuna AOC)
Aumenta la Suerte +15

Pasivas

De momento, estas son las bonificaciones de las distintas bendiciones. Sin embargo, en un futuro, estas van a cambiar. En vez de aumentar las estadísticas, pasarán a otorgar habilidades pasivas únicas a los héroes.

- Ejemplo: **"Invigorated"** otorgará al héroe regeneración de 100 puntos de vida por turno.
- Ejemplo: **"Extreme speed"** aumentará la velocidad de los héroes situados en la misma línea de batalla.

V. El universo de Gaia

Todo lo que ocurre en AOC tiene lugar en el universo de Gaia. Gaia ha permanecido en paz desde que la gran guerra finalizó. Se trata de un mundo por explorar con zonas habitadas y zonas salvajes. En las ciudades, tus héroes estarán a salvo y podrán realizar distintas dinámicas. Algunas comunes a todas las ciudades, y otras específicas de cada lugar. En las zonas salvajes, tus héroes se enfrentarán a enemigos y a criaturas salvajes. Algunas inofensivas, otras letales. Deberás pensártelo dos veces antes de entrar en un lugar desconocido, pues podría ser la última decisión que tomes. **iQue los dioses te bendigan!**



Mapa de Gaia

Reinos

En Gaia hay 7 reinos: Aureum (la Capital), Roma, Grecia, Japón, Egipto, Midgar y Celta. Cada una es el núcleo de una civilización distinta, con culturas e ideas diferentes a las demás. Y la ciudad central, Aureum, es el lugar en donde todas las civilizaciones podrán convivir.... Cada reino tendrá características especiales para su civilización: mayor probabilidad de conseguir un héroe/ítem de esa civilización, mayor recompensa en el staking al usar héroes de dicha civilización, rezos a dioses de dicha civilización, etc.



Ciudad central, Aureum

Iremos abriendo las ciudades de una en una. Aureum ya está disponible, y periódicamente realizaremos eventos de presentación de las nuevas ciudades, explicando cada funcionalidad especial, las dungeons que se podrán explorar en el PVE, etc. La primera será ROMA.



Reino de Roma

VI. Edificios

En cada ciudad habrá edificios. Toda la funcionalidad en AOC ocurrirá en edificios dentro de los reinos. Acude a los adecuados para conseguir tus objetivos.



En tu "hogar" podrás encontrar tu inventario, que albergará todos tus héroes e ítems.



¿Cómo crear equipos?

Podrás crear un equipo de hasta 6 héroes, y modificarlo añadiendo y/o quitando héroes e ítems y creando tus composiciones para la batalla.

Tienes que ir a **Barracks** para crear tu mejor equipo warrior.



Para crear un equipo basta con arrastrar los héroes hasta las posiciones que queremos que ocupen. Cada posición tendrá sus pros y sus contras, y potenciará el coraje. El coraje es lo que decide a quién atacarán primero.

En líneas generales, los que se encuentren en el "back" serán héroes con mucho daño y poca defensa, mientras que los que estén en el "front" serán los primeros que encajarán los golpes, por lo que deberían tener mucho escudo y vida.

¿Cómo equipar los objetos a un héroe?

Una vez hayamos arrastrado a nuestros héroes hacia las posiciones que queremos que ocupen, si nos situamos encima del héroe, nos aparecerán las distintas partes del cuerpo en las que le podemos añadir ítems.

Cuando hagamos click en una de las partes del cuerpo, nos aparecerán las opciones de objetos disponibles para dicha parte del cuerpo

Nota: Cabe destacar que un héroe en el "equipo 1" puede llevar unos objetos, y en el "equipo 2" otros distintos. Es decir, un héroe puede tener ítems determinados para un equipo concreto.

Ejemplo de un héroe para el equipo 1





ALQUIMISTA



El alquimista será el sitio en donde se podrán invocar héroes de forma aleatoria. La civilización será elegida también de forma aleatoria, y equiprobable entre las 6 disponibles.



¿Cómo comprar un héroe?

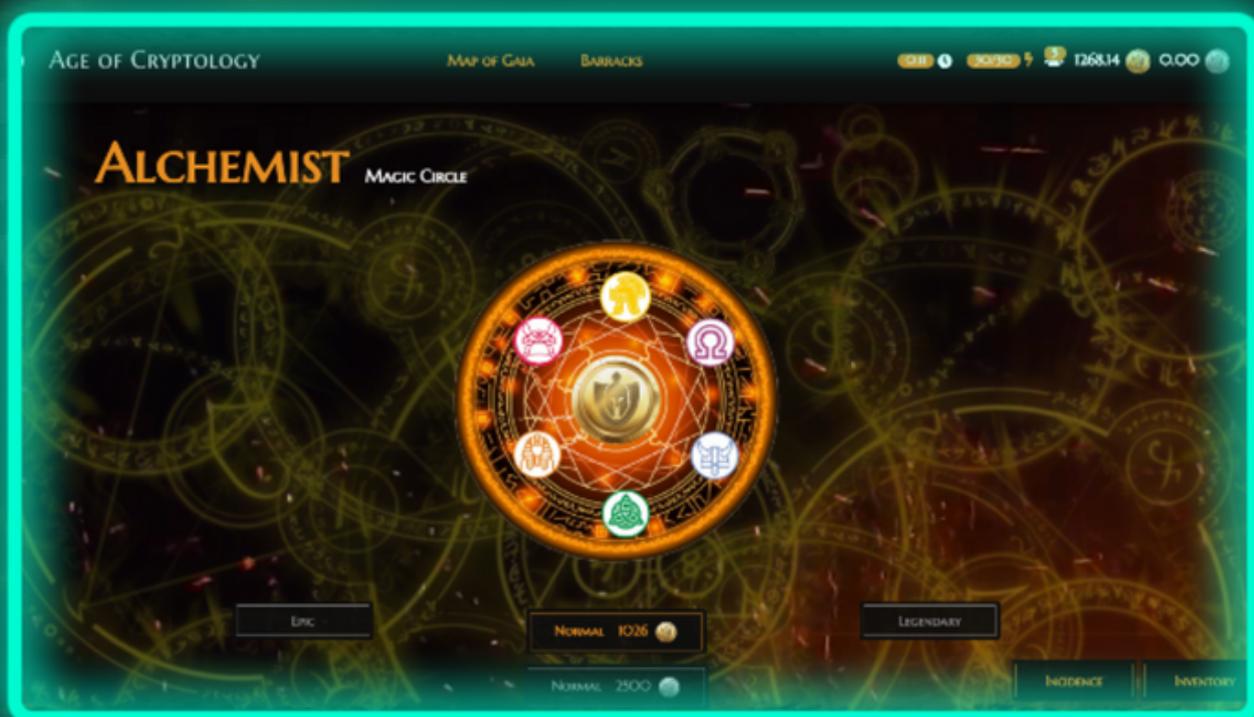
Paso 1. Entrar en la web <https://www.ageofcryptology.com>

Paso 2. Hacer click en el apartado "MAP"

Paso 3. Hacer click en "AUREUM"

Paso 4. Hacer click en "ALCHEMIST"

Paso 5. Pulsar en Invocación "NORMAL". El círculo de invocación empezará a girar, y tu héroe será invocado pronto.





ALQUIMISTA



¿Cuál es el precio de cada invocación?

Por el momento, solo hay disponible la invocación normal, el precio siempre es de 150 USDT en AUR, esto es debido a que tenemos un oráculo que ajusta el precio.

¿Cuál es la probabilidad de cada invocación?



Invocación Normal: 100% de posibilidades de héroe común.



Invocación Épica: No disponible



Invocación Legdenaria: No disponible



HERRERO



El herrero será el sitio en el que se podrán comprar ítems. Los ítems se podrán comprar en cofres. Hay 4 tipos de cofres: normal, especial, épico y legendario.



¿Cómo comprar un ítem?

Paso 1. Entrar en la web <https://ageofcryptology.com>

Paso 2. Hacer click en el apartado "MAP"

Paso 3. Hacer click en "AUREUM"

Paso 4. Hacer click en "BLACKSMITH"

Paso 5. Pulsar en el cofre que quieras comprar





HERRERO



¿Cuáles son los precios de cada cofre?



Cofre común: 20 USDT en AUR



Cofre especial: 30 USDT en AUR



Cofre épico: 40 USDT en AUR



Cofre legendario: No disponible

Se podrá elegir qué tipo de ítem quieres que salga en los cofres comunes y especiales, pero no en los cofres épicos y superiores.

Podrás comprar **Packs de 6 ítems** (uno de cada tipo) para equipar por completo a un héroe a un precio reducido (15% descuento). Cada ítem, por separado, tiene las probabilidades de divinidad de su respectivo cofre. Pack Épico no disponible.



¿Cuáles son las probabilidades de cada cofre?



Cofre común: 80% probabilidad de ítem común, 19% de probabilidad de ítem especial y 1% de probabilidad de ítem épico.



Cofre especial: 30% probabilidad de ítem común, 65% de probabilidad de ítem especial y 5% de probabilidad de ítem épico.



Cofre épico: 10% probabilidad de ítem común, 60% de probabilidad de ítem especial y 30% de probabilidad de ítem épico.



Cofre legendario: No disponible



BANCO

El banco es el lugar en el que se podrá realizar staking de Aureo. A cambio de bloquear tu AUR por un tiempo determinado, recibirás ARG. Nuestro principal objetivo es conseguir una economía estable, por lo que preferimos dar ARG que tiene una utilidad in-game.



En cada ciudad, los planes disponibles serán distintos, ya que cada civilización tiene su propio banco. Es de esperar que cada civilización dé trato preferente a los héroes de su misma raza. A cambio, podrán otorgar recompensas específicas además de los ARG como armas de dicha civilización, mejores probabilidades, y mucho más.

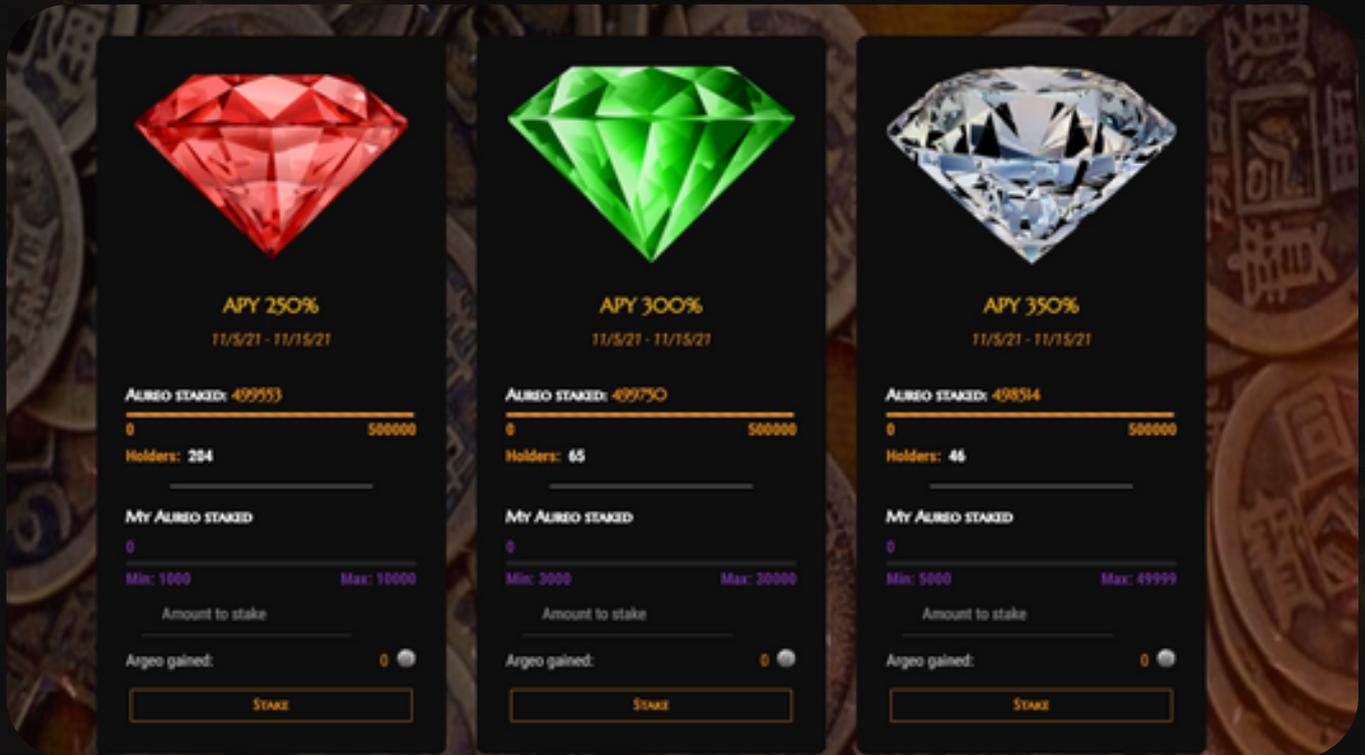


¿Qué es el ARGEO (ARG) ?

El Argeo es un token que se utiliza dentro del juego. Podrás recibir ARG en el modo aventura y en el staking por el momento. El Argeo podrás utilizarlo para comprar cosas dentro del juego, como héroes, ítems y un montón de funciones dentro del juego.



Staking



☑ ¿Qué es hacer Staking?

Hacer staking consiste en depositar una cantidad de tokens en una Pool, en la cual se bloqueará tu depósito durante un período fijo establecido previamente (una semana, un mes, etc.) y te genera una rentabilidad, que podrás sacar después de ese tiempo.

☑ ¿Qué es el APY?

El porcentaje de rendimiento anual (Annual Percentage Yield: APY) es el rendimiento anual del capital y los intereses acumulados de inversiones o ahorros. La tasa de interés simple es la cantidad de interés ganado sobre el depósito.

☑ ¿Qué es una Pool?

Una Pool de staking es un grupo de poseedores de monedas que depositan una cantidad determinada de dicha moneda y que comparten las recompensas proporcionalmente a sus contribuciones al grupo. Requieren un saldo mínimo y no incluyen tiempos de retiro adicionales.

☑ ¿Qué son los holders?

Los holders son los poseedores de la moneda.



TEMPLO

- NO DISPONIBLE -

En el templo se podrá rezar a los dioses para conseguir bendiciones.

Como sabéis, hay 6 mitologías, con 7 dioses por mitología: 6 de ellos conceden una bendición distinta que mejora una habilidad específica de nuestros héroes.

#Para leer mas sobre las bendiciones, dirígete al apartado de bendiciones



Los dioses son NFTs únicos. Sus dueños recibirán el 1% de todo el Aureo utilizado en los rezos.

Los costes para conseguir una bendición dependerán del número de bendiciones que ya posee el héroe. A los dioses les encanta que les recen y que les hagan ofrendas. Cuanto mayores sean dichas ofrendas, nuestro héroe tendrá mayor probabilidad de recibir su bendición.





BOSQUE

En el bosque se puede entrenar a los héroes para que consigan experiencia y puedan subir de nivel. Por cada nivel que suban, se podrá asignar 1 punto de habilidad al stat que elijamos.



Al enviar a un héroe al bosque, **este deja de pertenecerte**. Es decir, no podrás utilizarlo en el modo aventura, ni en PVP, ni venderlo en el mercado hasta que abandone el bosque y vuelva a casa.



¿Cuánta experiencia puede conseguir mi héroe en un día ?

- Un héroe podrá conseguir 200 experiencia por día entrenando.
- Exp necesaria para alcanzar el nivel N $\rightarrow 20 \cdot N^2 - 20 \cdot N$



Gráfica de nivel de los héroes por días entrenados

Expediciones - NO DISPONIBLE -

En el bosque no solo se podrá entrenar individualmente. Los equipos de héroes tendrán acceso a diferentes expediciones, dependiendo de su número de miembros. Estas tendrán una duración mínima y recompensas, tanto de experiencia como de ítems y Aureo.



MERCADO

- NO DISPONIBLE -

Lugar en donde se puede comprar y vender tanto héroes como ítems.

Cuando se abra la Torre oscura, en el mercado podrán comprarse y venderse también hechizos que se utilizarán una sola vez para hechizar irreversiblemente un ítem específico.



¿Habrá comisión en la venta?

Existirá una comisión del 6% en la venta tanto de ítems como de héroes. Una parte de esta comisión irá destinada a sufragar gastos, y otra adonde mejor corresponda en cada momento (reward pools).

¿Habrá fee de transacción?

Tanto para poner el Héroe a la venta como para la compra, Si hay que pagar una transaction fee.



TORRE OSCURA

- NO DISPONIBLE -

TORRE OSCURA

Al acercarse a la Torre oscura, puede palpase en el aire su aura maliciosa. El hechicero que vive en ella es especialista en hechizar ítems y darles habilidades especiales. Pero eso si... no regala sus servicios. Podrás acudir a él si quieres que tus ítems no solo aumenten los stats de tus héroes, sino que les den también habilidades especiales.



ACADEMIA

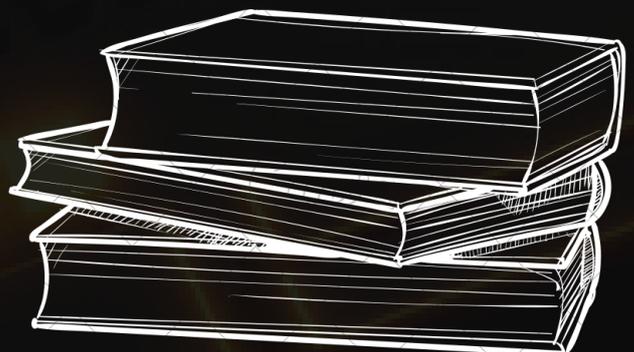
- NO DISPONIBLE -

En la academia podrás dar y conseguir becas. Esto significa que, en caso de que no puedas costear un héroe, podrás hacer un acuerdo con otro usuario para que este te ceda temporalmente algunos de los suyos. A cambio, él recibirá el 50% de las ganancias que obtengas en el PVE.



¿Cuándo se repartirán las recompensas?

Tanto el "**Manager**" como el "**Scholar**" podrán retirar las recompensas unilateralmente, atendiendo a las restricciones estandar. Es decir, no hay diferencias entre quien usa héroes propios y aquel a quien se los han prestado gracias a una beca, salvo por el hecho de que este último recibirá la mitad de las recompensas que gane, y la otra mitad la recibirá su Manager.



VII. ORÁCULO



✓ ¿Qué es el oráculo?

El **oráculo** es un sistema que introduce datos del mundo externo en la blockchain, por ejemplo, el precio del USDT. El oráculo ajustará automáticamente el coste de los precios de los NFT y las recompensas con la varianza del precio AUR/USD, por lo tanto actualiza los cambios de precios y los ajusta para que siempre se den las mismas recompensas en USDT y el valor del NFT sea el mismo siempre en USDT.

✓ ¿Para qué sirve el oráculo?

El objetivo del oráculo es tener una **economía estable y sostenible** dentro del juego. equilibrando el precio de entrada al juego y el precio de las recompensas dentro del juego.

El precio de entrada es siempre el mismo, tanto para héroes como para ítems. De esta forma la entrada al juego es accesible para todo el mundo.

Las recompensas son estables en USDT, y conforme cambia el precio del AUR cambia la cantidad de AUR en recompensas para que sean siempre las mismas en USDT.

✓ ¿Dónde está implementado el oráculo?

- **Alquimista:** En el precio de los héroes
- **Herrero:** En el precio de los cofres
- **PVE:** En las recompensas diarias de AUREO



VIII. BRIDGE

✓ ¿Qué es el Bridge?

El **Bridge** en blockchain es un enlace o puente interconectado que permite la comunicación e interacción entre dos redes blockchain. Es una conexión que permite la transferencia de tokens u otros datos de una cadena o red a otra cadena red que permite la capacidad de interactuar con las aplicaciones descentralizadas de otras cadenas.

✓ ¿Para qué sirve el Bridge?

El propósito del Bridge es eliminar las comisiones de las transacciones de Blockchain en todas las batallas de Age of Cryptology en todos los modos del juego: PVE, PVP, Dungeons y Alianza.

Todos los jugadores podrán luchar sin pagar una comisión.

El Bridge junto con el oráculo creará una economía estable y sostenible. Es fundamental para tener un ROI de 3-4 semanas.



IX. GAMEPLAY

En el mundo de Gaia es común que los héroes se juntan en grupos de hasta **6 miembros**. Juntos, exploran los 7 reinos en busca de enemigos y, sobre todo, de recompensas. Es responsabilidad del equipo encontrar la mejor formación y estrategia. Y es responsabilidad de cada héroe equiparse lo mejor posible para maximizar las probabilidades de supervivencia.

AOC es un juego en el que las batallas son simuladas mediante un algoritmo de batalla. A continuación procedemos a explicar en detalle dicho algoritmo, y todo lo necesario para que podáis optimizar vuestras estrategias y gestionar vuestro equipamiento.

Algoritmo de batalla

Para explicar el algoritmo se propone como ejemplo una batalla entre 2 equipos de 6 héroes cada uno, y cada héroe equipado con 6 ítems.

Paso 1. Cálculo de las stats individuales de cada héroe

 Stat  Global  Héroe  Ítem  Constante  Decisión

Vitalidad Total: Suma(Vitalidad Héroe * Vitalidad ítem) para cada ítem

Fuerza Total: Suma(Fuerza Héroe * Fuerza ítem) para cada ítem

Velocidad total: Suma(Velocidad Héroe * Velocidad ítem) para cada ítem

Puntería total: Suma(Vitalidad Héroe * Puntería ítem) para cada ítem

Inteligencia Total: Suma(Inteligencia Héroe * Inteligencia ítem) para cada ítem

Suerte Total: Suma(Suerte Héroe * Suerte ítem) para cada ítem

Daño Total: (Fuerza Total Héroe/IO + 1) * (Suma(Daño ítem) para cada ítem)

Escudo Total: (Fuerza Total Héroe/IO + 1) * (Suma(Escudo ítem) para cada ítem)

Coraje Total: (1 + (5 * (3 - #Línea de batalla))/100) * Nivel * CF * (Suma(Coraje ítem) para cada ítem)

*Los ítems equipados en héroes de su misma raza, tendrán una bonificación del 10% en todos sus stats

Paso 2. Cálculo de las sinergias - NO DISPONIBLE -

Las sinergias se implementarán en un futuro, y consistirán en bonificaciones y efectos especiales.

Ejemplo: Si se tienen 6 héroes de la misma raza, todos consiguen un bonus de +200 de vida.

Ejemplo: Si sitúas 2 celtas en la mismas #Línea de batalla, recibirán +20 de daño.

Paso 3. Comienzo de batalla.

Una vez que se han calculado los stats globales y las sinergias y sus respectivas bonificaciones, se procederá a iniciar el combate. El combate durará T turnos como máximo, y finalizará en caso de que un equipo no tenga más héroes en pie.

El combate inicia, y el héroe con mayor velocidad empieza atacando. En caso de empate en la velocidad, atacará el héroe con mayor inteligencia. En caso de que se empate en inteligencia, atacará primero el héroe con menor #ID. Este héroe atacará a uno de los 6 enemigos, con una probabilidad dada para cada enemigo por la siguiente función:

La probabilidad de que A decida atacar a E es proporcional al coraje de E .

Existe una probabilidad de que, pese a que el golpe de A sobre E impacte, los dioses intervengan y eviten el ataque. Esta probabilidad es de:

$P(\text{Ataque evitado})$ depende de la suerte y de AAF .

-AAF: Avoid Attack Factor = ?

Si el golpe impacta, el daño ocasionado se calcula como:

Daño de A sobre E depende del daño total de A y del escudo de E .

Si el golpe es crítico, realizará un 200% de daño.

E perderá una cantidad de vida igual al daño realizado por A .

Paso 4. Ganador del combate

El ganador, en caso de no alcanzar los **T** turnos, será el equipo en el que todavía queden héroes con vida. Si el combate llega a los **T** turnos sin que haya habido un vencedor, habrá ganado quien más héroes tenga con vida. En caso de tener el mismo número de héroes con vida, ganará el que más daño haya realizado. En caso de haber realizado el mismo daño los dos equipos, ganará el equipo cuya vida total sea mayor. Por último, y para evitar cualquier tipo de empate, en caso de que todo lo demás falle, ganará el combate el equipo que tenga un héroe con el #ID más bajo.

T = 15 Turnos

Paso 5. Resumen de batalla

Podrás ver un resumen de la batalla, que incluye el número de turnos y el daño total que se ha hecho durante la batalla, así como un informe detallado de todo lo ocurrido en cada turno. De esta forma, podrás analizar qué es lo que ha ido bien o lo que ha ido mal, y familiarizarte con el discurrir de las batallas.

X. Modo Aventura PVE



En el mundo de Gaia, los héroes se juntan en grupos de **hasta 6 miembros**. Juntos, exploran los **7 reinos** en busca de enemigos y, sobre todo, de recompensas.



Dungeon: Lugar en el que viven diferentes criaturas salvajes y enemigos. Todos los combates del modo aventura tendrán lugar en distintas dungeons. A lo largo de todo Gaia es posible encontrar dungeons de distintas dificultades, adecuadas para cada equipo de héroes. **¡Que los dioses os bendigan!**

ROI: Entre 3 y 4 semanas. Este disminuye conforme uno domina el juego, asciende en el PVP y avanza en el PVE.

Energía: La energía base es de **24 de Energía diaria**.

- Si tienes entre 4-6 héroes tendrás **30** de Energía.
- Si tienes entre 7 y 9 héroes, **36** de energía.
- Y si tienes entre 10 y 12 héroes tendrás **40** de energía diaria.

Por cada pelea se consumirá 1 Energía. El tiempo de espera entre cada batalla es de 1 minuto.

La regeneración de energía es del 100% diario. Ejemplo: si tienes 24 de energía cada hora se regenera una. Si tienes 40 de energía cada 36 minutos te da 1 energía.

Si tienes energía puedes ganar recompensas, si no tienes energía puedes seguir luchando pero no ganas recompensas, sino experiencia.

Dungeons

En cada dungeon hay diferentes enemigos. Cada enemigo tendrá un nivel distinto y cada uno de ellos tendrá diferentes **grados de dificultad**, por lo que podrás seleccionar la dificultad de cada enemigo. Cuanto más nivel tenga el enemigo y cuánta más dificultad, mayor recompensa.

Cada enemigo será más poderoso que el anterior, es decir, hay un orden ascendente de nivel según te enfrentas a un enemigo posterior.

Ejemplo: Dungeon Salvaje



Ejemplo: Dungeon Roma

