



# Lord of Myths

Whitepaper

Versión 1.0 - Enero 2022



## TABLA DE CONTENIDOS

1 INTRODUCCIÓN .....	5
1.1 Vista previa del juego.....	5
1.2 Gameplay y modos de juego.....	5
1.2.1 Tipos de civilización .....	5
1.2.2 Construye tu imperio.....	6
1.2.3 Adéntrate en la aventura.....	6
1.2.4 Afila tu espada (Coming soon).....	7
1.2.5 Lucha en mazmorras (Coming soon).....	10
1.2.6 Crea tu granja y doma tu bestia.....	10
1.2.7 Forja tu hermandad (Coming soon).....	12
1.2.8 Bufos a aplicar en cada modo de juego.....	12
1.3 Sistema de títulos.....	13
2 ACTIVOS DEL JUEGO.....	16
2.1 NFTs .....	16
2.1.1 Héroes .....	16
2.1.2 Armas y armaduras.....	18
2.1.3 Monturas.....	19
2.1.4 Objetos hallados .....	22
2.1.5 Tierras.....	23
2.1.6 Licencia de hermandad.....	27
2.1.7 Ilustraciones de activos NFTs.....	28
2.2 Activos no-NFT .....	29
2.2.1 Tropas.....	29
2.2.2 Poción de rejuvenecimiento.....	29
2.2.3 Edificaciones .....	30
2.2.4 Cristal de reparación.....	34
2.2.5 Heno .....	34
2.2.6 Gema de transmutación .....	35
2.2.7 Contrabandista .....	35
2.2.8 Contrato de hermandad .....	36
2.2.9 Llamada del deber .....	36
2.2.10 Piedra de afilado.....	37
3 EVENTOS ESPECIALES.....	38
3.1 Eventos estacionales y de aniversario del juego.....	38
3.2 Preventa de activos NFT.....	38
3.3 Subasta de NFTs únicos .....	38
4 LOS TOKENS DEL JUEGO .....	39
4.1 Exodus.....	39
4.1.1 Distribución del token.....	39
4.2 Drachma .....	41
5 MERCADO Y PÚBLICO OBJETIVO .....	42
5.1 Público objetivo.....	42
5.2 Distinción como marca .....	42
5.3 Flujo de ingresos pasados y aceptación de la comunidad .....	42
5.4 Expectativas de crecimiento del sector .....	43
6 ROADMAP .....	44
7 EQUIPO DE DESAROLLO .....	45
8 PARTNERS .....	46
9 POSIBLES ACTUALIZACIONES FUTURAS .....	47
9.1 Economía basada en recursos.....	47
9.2 Cambio de mapa.....	47
9.3 Potenciar hermandades e incluir sistema de alianzas .....	47

9.4 Actualizaciones en los modos de juego y mayor participación del jugador.....	48
9.5 Sistema de guerras entre civilizaciones o razas .....	48
9.6 Mejora visual y de entornos.....	48
9.7 Estadísticas de personajes .....	49
9.8 Misiones y eventos especiales.....	49
9.9 Nuevos rangos para miembros de hermandades .....	49
9.10 Sistema de becas o scholarship.....	49
9.11 Elección de jugabilidad de manera activa o automática .....	50
9.12 Desarrollo de aplicación móvil .....	50
ANEXO I .....	50



## 1 Introducción

### 1.1 Vista previa del juego

Lord of Myths es un juego web basado en la tecnología NFT y en la nueva dinámica de los juegos Play-to-earn que combina la más pura esencia de los juegos de estrategia RPG con el revolucionario uso de la blockchain. Diseñado y desarrollado por y para jugadores, Lord of Myths nos traslada al mundo antiguo, donde podremos elegir entre tres icónicas civilizaciones para armar nuestro pueblo y hacernos con el dominio de Exylon.

### 1.2 Gameplay y modos de juego

Lord of Myths ofrece a su comunidad una amplia variedad de modos de juegos Play-to-earn en los que los jugadores podrán disfrutar de todo tipo de experiencias virtuales mientras luchan por mejorar su equipo y compiten por el dominio de Exylon. Acompañados en todo momento de un mercado basado en la tecnología NFT, los jugadores de Lord of Myths deberán disponer de, al menos, un héroe para participar en dichos modos. Disponer, además, de un arma, una armadura y una montura asegurará poder participar en todos y cada uno de los modos que se irán lanzando en Lord of Myths. Cabe destacar que todos los modos de juegos que se presentan a continuación (apartados 1.2.3-1.2.7) están ya perfectamente definidos, pero sólo se han descrito en profundidad aquellos modos disponibles desde un primer momento para los jugadores de Lord of Myths. A medida que las actualizaciones se vayan sucediendo y dichos modos de juego sean implementados, se actualizará el whitepaper con la información completa relativa a ellos.

Ha de tenerse en cuenta que, a diferencia de otros juegos que apuestan por el cortoplacismo, el mercado NFT de Lord of Myths está diseñado con la intención de ser una reserva de valor. Una de nuestras principales prioridades es que no se trate de un mercado inflacionario, sino que una persona pueda simplemente conservar sus NFTs durante algún tiempo sin miedo a que el mercado haya diluido su valor de forma considerable. Para ello, Lord of Myths dispone de un sistema de recompensas basado en la sostenibilidad y otros mecanismos, como es la quema continua de Drachmas (descrito en el apartado 4) o NFTs, la continua introducción de nuevos modos de juego que mantengan viva la pasión por el juego o una oferta de activos NFTs acorde al tamaño de la comunidad, con un máximo de 28000 héroes, lo cual otorgará cierta exclusividad a la posesión de dichos NFTs.

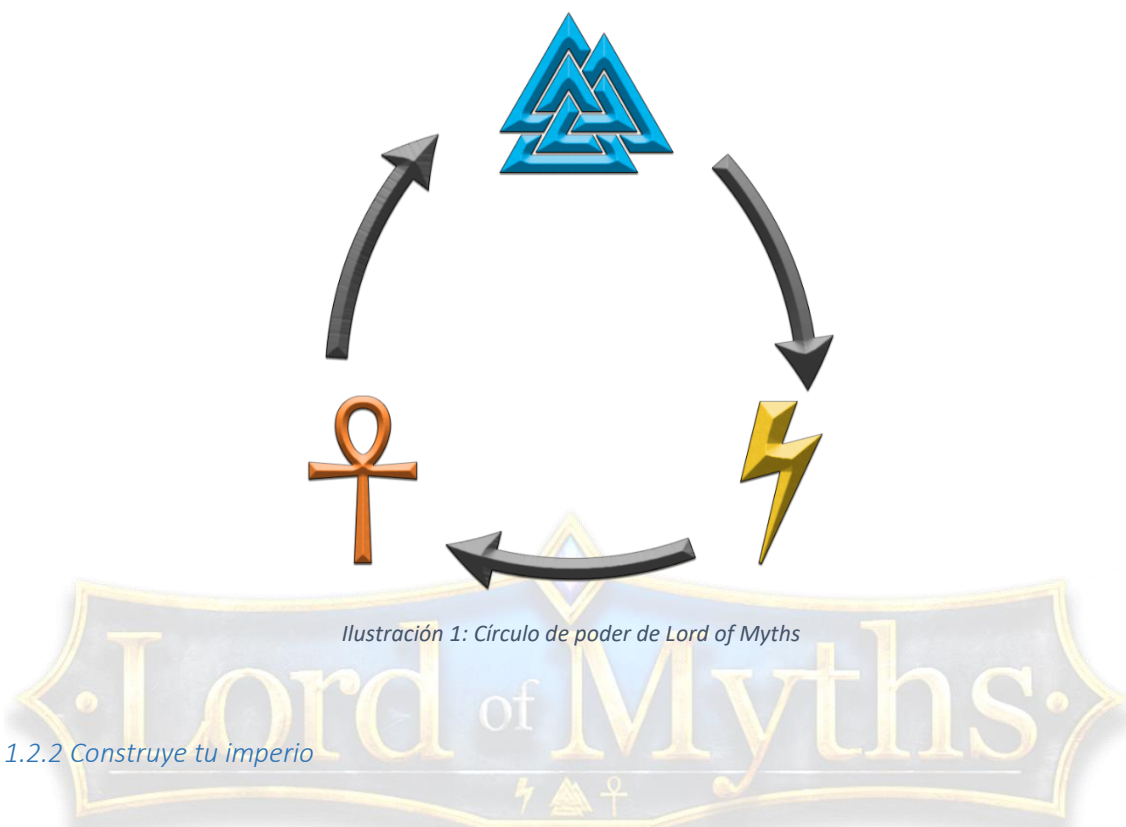
#### 1.2.1 Tipos de civilización

Los activos NFT de Lord of Myths, tanto los héroes como las armas, armaduras y monturas (excepto los plots y licencias de hermandad), tienen asignada una de las tres civilizaciones/razas distintas disponibles: vikingos, griegos y egipcios. Cada civilización contará con sus figuras históricas o mitológicas más icónicas tanto en héroes como en armas, armaduras o monturas.

El modo PVP estará basado en un círculo de poder en el cual los NFT vikingos tienen ventaja en combate sobre los griegos; los griegos, a su vez, tienen ventaja en combate sobre los egipcios y estos últimos, sobre los vikingos, completando así el ciclo. Asimismo, se otorgarán bufos\* a



nuestro poder si lo que llevamos equipado (arma y/o armadura) pertenece a la misma civilización que el héroe e, igualmente, una bonificación o bufo de experiencia a la montura si es de la misma civilización que nuestro héroe. Además, nuestra habilidad en combate estará influenciada por la meteorología del momento, que premiará a un tipo de civilización sobre las otras dos. A continuación, se muestra una imagen explicativa de cómo funciona el círculo de poder de Lord of Myths:



### 1.2.2 Construye tu imperio

Una parte fundamental del juego es nuestra aldea y su grado de desarrollo. Los jugadores deberán ir mejorando el nivel de sus construcciones si quieren poder acceder a funciones exclusivas relacionadas con las aventuras, el crafeo\* de nuevos NFTs y otro tipo de ventajas, como puede ser la reducción de cooldowns\*.

### 1.2.3 Adéntrate en la aventura

Lord of Myths ofrece la posibilidad a sus jugadores de disfrutar de un modo de farmeo\* cuyas recompensas dependerán de la rareza y el poder de su héroe, arma y armadura. A mayor rareza y poder conjunto, mayor será la recompensa a la que podremos optar en nuestra aventura. Los jugadores podrán elegir entre cuatro modos distintos de aventura, disponibles cada seis horas con un máximo de hasta cuatro acumulaciones. Este máximo de acumulaciones puede ser aumentado si tenemos monturas de rareza suficiente. Este punto será más ampliamente definido en el apartado 2.1.3. Cabe destacar que no se aplica ningún tipo de bufo en este modo de juego.

Es importante destacar que el intervalo de recompensas en forma de Drachmas será el mismo en los 4 modos de juego, pero, en términos generales, la principal diferencia entre ellos radica en el riesgo que asumiremos en la obtención de nuestra recompensa.

### Modo de aventura fácil: Ciénaga

El modo aventura fácil está pensado para jugadores conservadores que quieren un crecimiento progresivo dentro del universo de Lord of Myths. Aquellos que optan por este tipo de aventura obtendrán unos beneficios generalmente cercanos a la media, con menos probabilidad de obtener recompensas muy bajas, así como recompensas muy altas.

### Modo de aventura intermedio: Caverna

El modo de aventura de dificultad intermedia está pensado para jugadores que quieren mantener cierto grado de prudencia, pero ansían emociones controladas. Mediante este modo podremos obtener recompensas muy altas de manera más habitual que en el modo fácil, pero, en contrapartida, también se verán incrementadas las posibilidades de obtener una recompensa baja, disminuyendo ligeramente la probabilidad de obtener recompensas cercanas a la media.

### Modo de aventura difícil: Catatumba

Dedicado a los jugadores más atrevidos y con menos miedo al riesgo, el modo de aventura difícil nos permite probabilidades superiores de obtener las recompensas más altas disponibles para nuestro poder de héroe. El precio a pagar será afrontar altas probabilidades de obtener recompensas muy bajas, dificultando de manera importante la posibilidad de obtener valores de recompensa medios.

### Modo de aventura extremo: Abismo

Para aquellos jugadores que están dispuestos a dar la vida en combate, el modo Abismo permitirá tener la oportunidad de ganar la máxima recompensa a la que puede optar un héroe, pero con una probabilidad muy superior. Cabe recordar que dicha recompensa máxima está determinada por el poder del héroe. En contraposición, si no tenemos éxito, no obtendremos recompensa alguna, así que deberías pensarlo dos veces antes de preparar a tu héroe ante semejante reto.

#### 1.2.4 Afila tu espada (Coming soon)

Para alcanzar la gloria, nuestro héroe tendrá que ser puesto a prueba en el campo de batalla contra todo tipo de enemigos. Aquí es donde entra en juego el modo PVP de Lord of Myths, donde los jugadores podrán competir entre sí para demostrar su grandeza y optar a cuantiosas recompensas a través de otro modo de juego basado en Play-to-earn.

Para acceder al modo PVP, los jugadores necesitarán contar con, al menos, un héroe y un arma en su inventario, aunque para aumentar sus probabilidades de victoria de forma considerable se recomienda el uso de una armadura. A medida que aumentemos el poder y la rareza de nuestro héroe, nuestras armas y nuestra armadura, el rendimiento en combate irá creciendo.

Para sacar el máximo potencial de nuestro equipo deberemos prestar atención a una serie de bufos y debufos\* que afectarán a nuestro rendimiento en combate dentro del modo PVP:

- El círculo de poder (ya descrito en el apartado 1.2.1) será uno de los factores que puede suponer la diferencia entre nuestra victoria o nuestra derrota en el campo de batalla. Aquellos héroes, armas o armaduras que tengan como adversario en combate a otro héroe perteneciente a la clase del círculo de poder a la cual hacen 'counter'\*, contarán con una pequeña ventaja en combate.
- Las armas que pertenecen a la misma clase que el héroe que las maneja gozarán de un incremento de un 5% de poder sobre su propio poder base. Asimismo, las armaduras que pertenezcan a la misma clase que el héroe que las porta gozarán también de un incremento de un 5% de poder sobre su propio poder.
- La meteorología jugará un papel fundamental en el modo PVP entre héroes, como se describe en el subapartado del punto 2.1.5. Aquellos héroes que estén establecidos en tierras cuya meteorología se considere favorable a la civilización a la cual pertenecen (esto es, diluvio en el caso de los griegos, tormenta de arena en el caso de los egipcios y ventisca en el caso de los vikingos), verán incrementado el poder base de su héroe en un 10%. Ha de quedar claro que la meteorología no producirá debuyo alguno, sino que en caso de que ser favorable al héroe, simplemente será neutra para el mismo.

### 1.2.4.1 Conquista Exylon (Coming soon)

Uno de los principales objetivos de Lord of Myths es que nuestro héroe sea temido en todos los rincones de Exylon y podamos esculpir nuestro nombre en el glorioso Descanso de los Inmortales, que representa los primeros puestos en los rankings de PvP.

#### Partidas clasificatorias

El máximo representante de la pugna por un hueco en el Descanso de los Inmortales lo encontramos en las partidas clasificatorias contra otros jugadores. Se trata de luchas encarnizadas contra héroes de poder similar al nuestro. Cuantas más batallas ganemos, nos encontraremos en nuestro camino con héroes aún más poderosos.

Se trata de un sistema de clasificación en el que todos los nuevos héroes comenzarán con 0 puntos y podrán subir ese número ganando batallas contra otros jugadores. En cambio, en caso de derrota perderán puntos, nunca pudiendo bajar de 0 puntos. Cuanta mayor sea la ventaja de poder del héroe contra el que luchemos, más puntos ganaremos en caso de victoria y menos puntos perderemos en caso de derrota. Cabe destacar que nuestra puntuación está asociada a nuestra cuenta de jugador y no a nuestro héroe, pudiendo cambiar de héroe sin que varíe.

Se definirán ciertos rangos en la tabla de clasificación en función del puesto o de la puntuación:

- Mito: 50 primeros de la tabla de clasificación
- Dios: más de 3000 puntos.
- Semidios: de 2000 a 2999 puntos.
- Leyenda: de 1000 a 1999 puntos.
- Campeón: de 500 a 999 puntos.
- Guerrero: de 0 a 499 puntos.



Rango	Puntuación de Elo	Icono
Mito	50 Primeros	
Dios	+ 3000 Puntos	
Semidios	2000 - 2999 Puntos	
Leyenda	1000 - 1999 Puntos	
Campeón	500 - 999 Puntos	
Guerrero	0 - 499 Puntos	

Ilustración 2: Rangos por elo en clasificatorias PVP

El sistema de partidas de clasificación funciona por temporadas, de tal forma que al final de cada temporada se repartirán las recompensas, entre los jugadores que se hayan apuntado y hayan participado en un mínimo de 10 partidas PvP. Además, las puntuaciones de todos los jugadores se resetearán a 0 y comenzará una nueva temporada. Estas temporadas tendrán una duración de 6 semanas.

#### Torneos

Los jugadores de Lord of Myths tendrán la posibilidad de competir en torneos para poner a prueba a su héroe contra rivales provenientes de todo Exylon. Los torneos, igual que las mazmorras, spawnearán\* de forma aleatoria. Una vez más, necesitaremos que el rango de alcance de al menos una de nuestras monturas sea suficiente para poder llegar a la ubicación del torneo para inscribirnos.

Para completar el proceso de inscripción deberemos pagar una entrada en Drachmas. Habrá tres tipos de torneo organizados por rango de poder base. Los jugadores se inscribirán en el tipo de torneo que se ajuste al poder base de su setup\* y lucharán por recompensas acordes al mismo, que podrán ser tanto drachmas como NFTs.

Es relevante recordar que la aparición de un torneo (al igual que en el caso de las mazmorras) generará a su alrededor unas condiciones de meteorología de “bonanza”, con mejores bufos que el resto de climas, ya descrito en el apartado 2.1.5 (Meteorología).

#### 1.2.4.2 [Compite en partidas privadas \(Coming soon\)](#)

Para los jugadores con menos temor al riesgo habrá a disposición una serie de salas privadas en las que se podrá competir contra otros jugadores de forma aleatoria y en tiempo real. Tras pagar un precio de entrada en Drachmas, los jugadores competirán por cuantiosas recompensas haciendo gala de su capacidad estratégica y poder de su setup.

Elige tu mejor configuración de héroe, arma y armadura y combínala inteligentemente con las cuatro estadísticas base en combate (ataque, defensa, crítico y evasión) para convertirte en invencible y poder aspirar al botín en juego.

### 1.2.5 Lucha en mazmorras (Coming soon)

Los jugadores más intrépidos podrán poner a prueba a su héroe contra monstruos épicos acordes a su poder en un modo cooperativo PVE que spawneará de forma aleatoria cada cierto tiempo en cualquier rincón de la región de Exylon.

En caso de victoria, los jugadores que compitan en mazmorras optarán a copiosas recompensas en forma de Drachmas o incluso podrán tener la fortuna de hallar nuevos NFTs de armas y armaduras dañadas, tal y como se describe en el apartado 2.1.4. Las monturas jugarán un papel importante tanto en el caso de torneos como de mazmorras, pues sólo podremos inscribirnos en los mismos si durante el período de inscripción de los mismos, la localización del evento está en rango de nuestra montura.

Cabe destacar que la aparición de una mazmorra (al igual que en el caso de torneos) generará a su alrededor unas condiciones de meteorología de “bonanza”, con mejores bufos que el resto de climas, ya descrito en el apartado 2.1.5 (Meteorología).

### 1.2.6 Crea tu granja y doma tu bestia

Si nuestro héroe está exhausto después de todos los modos de juego anteriores, aún queda uno más en el que podremos dejar que descanse, pasando a tomar el control de nuestra montura, una preciosa bestia que, a base de entrenarla, llegará a convertirse en una exuberante Hidra, un majestuoso Sepopardo o el mismísimo Kraken, entre muchas otras bestias.

Los niveles de rareza de las monturas siguen un sistema similar al de héroes, armas y armaduras, habiendo así monturas comunes, poco comunes, raras, legendarias y mitológicas, además de una rareza exclusiva para las monturas, llamada mitológica ancestral. Todos los detalles que conciernen a las monturas se explican en el apartado 2.1.3 de manera más profunda. Al conseguir una montura, ésta comenzará en nivel 1, y será a través de tres dificultades distintas de batallas PvE contra otras bestias (modo caza, modo matanza y modo extinción) como podrá ganar experiencia y subir de nivel. De acuerdo al nivel de la montura que un jugador utilice en este modo, el sistema le notificará cuál de los tres tipos de pelea es probabilísticamente el óptimo que debería usar. Las batallas PvE podrán jugarse cada 110 minutos hasta un máximo acumulable de 13 batallas PvE.

Estas batallas consumirán energía de nuestra montura, que debemos rellenar antes de que llegue a 0, ya que sin la energía suficiente no podremos seguir participando en batallas. Para rellenar la energía usaremos Heno, un objeto consumible que podremos comprar en la tienda del juego. Este objeto está más detalladamente definido en el apartado 2.2.5. La energía máxima de las monturas es de 60 para comunes, 180 para poco comunes, 480 para raras, 1200 para legendarias y 3600 para mitológicas. Y la energía que consumen por cada batalla es de 2

para comunes, 6 para poco comunes, 16 para raras, 40 para legendarias y 120 para mitológicas. Sin embargo, la cantidad de energía que recupera el Heno será la misma independientemente de la rareza de la montura (apartado 2.2.5).

Al subir de nivel, mejorarán las estadísticas de nuestra montura, pudiendo enfrentarnos a bestias más poderosas. Cuando alcance el nivel 100, nuestra montura no podrá subir más, pero tendremos la oportunidad de evolucionarla a la rareza inmediatamente posterior sin ningún requisito adicional.

En el caso de que tengamos éxito en la evolución, nuestra montura se convertirá en otra de rango superior, volviendo a estar a nivel 1 y con la posibilidad de volver a intentar evolucionarla a un rango superior al llegar a nivel 100 de nuevo. En todo este proceso, el poder de nuestra montura irá aumentando conforme aumenta la experiencia. Así, una montura perteneciente a una rareza concreta tendrá el poder base de dicha rareza cuando sea nivel 1 y el poder máximo de la rareza cuando sea nivel 100.

En cambio, si fracasamos, nuestra montura mantendrá su nivel 100, pero ya no podrá volver a evolucionar. Usando una Poción de rejuvenecimiento, más ampliamente explicada en el apartado 2.2.2, conseguiremos que nuestra montura pueda volver a evolucionarse, a costa de resetear su nivel a 20.

Adicionalmente, para aquellos que quieran crear su granja de monturas, teniendo más de una bestia en sus filas, obtendrán una bonificación de experiencia al participar en las batallas de monturas que consistirá en que, aparte de la experiencia obtenida por la montura que participa en la batalla, todas las demás monturas en posesión obtendrán la mitad de la experiencia que obtendrían individualmente de manera óptima. Esto hace posible subir el nivel de varias monturas a la vez, favoreciendo a aquellos héroes que más bestias posean. Es importante tener en cuenta que las monturas que obtengan esta experiencia indirecta también consumirán energía, por lo que deberemos darle Heno antes de que su energía llegue a 0 si queremos que la montura pueda seguir aprovechándose de este sistema. La energía que consumirán estas monturas que no participan de manera directa en la batalla será un 50% de la energía que consumirían normalmente.

Por último, cabe destacar que dentro del combate PvE, aquellas monturas que pertenezcan a una civilización idéntica al héroe que las adiestra, verán incrementada en un 3% la experiencia obtenida.

1 Heno = 10 de energía	Energía Máxima	Energía consumida por batalla	Probabilidad de evolución a nivel 100
Común	60	2	50%
Poco Común	180	6	20%
Raro	480	16	5%
Legendario	1,200	40	1%
Mitológico	3,600	120	(1 + n)%

\* donde n es el número de fallos acumulados por jugador en la mejora a mitológica ancestral

Ilustración 3: Descripción del proceso de evolución de monturas según su rareza

### 1.2.7 Forja tu hermandad (Coming soon)

Una de las grandes hazañas en Lord of Myths, al alcance únicamente de aquellos héroes con una enorme ambición al nivel de las más influyentes divinidades, es la formación de una hermandad, uno de los pilares y cimientos de la exuberante Exylon, alzándonos como entidad a cargo de cientos de imponentes héroes.

El primer paso ineludible para la creación de la hermandad es la obtención de la Licencia de Hermandad. Este exclusivo artículo podrá ser obtenido comprándose en el contrabandista si tenemos la extrema fortuna de que éste nos lo venda (apartado 2.2.7) o a través del Marketplace si encontramos a otro jugador que no le importe deshacerse de este valioso objeto. Esta Licencia de Hermandad, así como los distintos tipos de hermandad, está más ampliamente definida en el apartado 2.1.6.

Posteriormente, una vez la establezcamos, debemos reclutar a nuevos miembros para nuestras filas y consolidar por fin una unidad de guerreros de Exylon dispuestos a todo por engrandecer el nombre de nuestra hermandad y poder acceder a recompensas de todo tipo. La capacidad estratégica del líder de hermandad a la hora de disponer a sus guerreros en posiciones de ataque o defensa será crucial para determinar la recompensa a la que se aspira y el riesgo que la hermandad asume.

### 1.2.8 Bufos a aplicar en cada modo de juego

A continuación, se muestra una tabla explicativa a modo de resumen sobre los diferentes bufos que se aplican en cada modo de juego dentro de Exylon:

	Misma Clase +5%	Meteorología +10% / +15%	Círculo de poder +15%
Aventura	♦	♦	♦
Mazmorras	♦	♦	♦
Ranked PVP	♦	♦	♦
Torneos	♦	♦	♦
Misiones de hermandad	♦	♦	♦
Partidas Privadas	♦	♦	♦

Ilustración 4: Aplicación de bufos en función del modo de juego

### 1.3 Sistema de títulos

En nuestra andadura por Lord of Myths podremos aspirar a la obtención de varios títulos mediante la consecución de distintos logros u objetivos o cumpliendo ciertos requisitos.

Estos títulos lucirán junto a nuestro nombre en el juego y podremos cambiar en cualquier momento la selección del título a mostrar.

Se presenta a continuación la lista de títulos disponibles desde la primera versión junto a los requerimientos para obtenerlos:

Subir arma a mitológico → Herrería Destructiva

Subir armadura a mitológico → Herrería Inmortal

Subir montura a mitológico → Domador de bestias

Subir montura de mitológico a mitológico ancestral → Artífice de la perfección

Mejorar el rango de 10 NFTs de armas o armaduras → Destreza con la forja

Mejorar el rango de 50 NFTs de armas o armaduras → Herrero de Exylon

Fallar en la mejora de montura de común a poco común → Anterior a Darwin

Fallar 15 veces en la mejora de monturas → Negacionista de la evolución

Completar 150 aventuras PvE → Aventurero

Completar 500 aventuras PvE → Explorador

Completar 1000 aventuras PvE → Conquistador de Exylon

Preventa, jugador desde el principio → Primigenio

Dueño de plot → Latifundista \*\*

Dueño del plot central de una región → Señor \*\*

Llegar a tener ocupadas las 32 plazas de un plot en propiedad → Atractivo turístico

Mantener en 0% de impuestos un plot en propiedad durante 1 semana → Paraíso fiscal

Héroe mitológico, arma mitológica y armadura mitológica equipadas → Poder absoluto

\*\*\*\*\* → Perfectamente equilibrado\*\*\*

Gastar 1,000,000 Drachmas en la tienda del juego → Codicia insaciable (Para dicho título contabilizarán también los Exodus gastados en la tienda interna del juego en la proporción 1EXS=1000  $\mathcal{D}_p$ )

Haberse asentado en todas las regiones del mapa → Cartógrafo universal

\*\*\*\*\* → Simpatizante del caos\*\*\*

Permanecer 3 semanas seguidas sin bufo de clima → Mártir del cambio climático



\*\*\*\*\*→ Tú eras el elegido\*\*\*

Se presenta a continuación la lista de títulos adicionales que estarán disponibles en versiones posteriores junto a los requerimientos para obtenerlos:

Ranking 1 en PvP de la temporada XX → Lord of Myths Season XX

Ranking 2 al 3 en PvP de la temporada XX → Inmortal Season XX

Ranking del 4 al 50 en PvP de la temporada XX → Mito Season XX

Puntuación de 3000 o más en ranking PvP como récord de la temporada XX → Dios Season XX \*

Puntuación de 2000 a 2999 en ranking PvP como récord de la temporada XX → Semidios Season XX \*

Puntuación de 1000 a 1999 en ranking PvP como récord de la temporada XX → Leyenda Season XX \*

Puntuación de 500 a 999 en ranking PvP como récord de la temporada XX → Campeón Season XX \*

Puntuación de 1 a 499 en ranking PvP como récord de la temporada XX → Guerrero Season XX \*

Poseer 5 NFTs de monturas → Hazte con todos // Gotta catch 'em all

Ganar 10 mazmorras de hermandad como miembro → Todos para uno

Ganar 10 mazmorras de hermandad como maestro → Uno para todos

Todas las edificaciones al máximo → Arquitecto

Propietario de licencia de hermandad → Maestro de hermandad \*\*

Ganar 500 partidas PvP clasificatorias → Adicto a la adrenalina

Ganar 150 partidas privadas → Sed de sangre

\*\*\*\*\* → El Señor de los Anillos\*\*\*

Completar 10 mazmorras → Viajero

Completar 50 mazmorras → Trotamundos

Acceder a 3 contrabandistas → Iniciado en el mercado negro

Acceder a 10 contrabandistas → Adalid del mercado negro

Encontrar 10 NFT en modo cacería → Rastreador incansable

Propietario de la carta única Lord of Myths → Lord of Myths \*\*

Propietario de la carta única Obliterador del Cosmos → Obliterador del Cosmos \*\*

Propietario de la carta única Intervención divina → Intervención divina \*\*

## Lord of Myths

Perder 30 partidas clasificatorias PvP con bufo de círculo de poder favorable →  
Deshonra de mi civilización

Ganar 1 torneo → Veni vidi vici

Ganar 3 torneos → Gladiator

\*: Estos títulos sólo se podrán obtener si se han jugado 10 partidas clasificatorias como mínimo en esa temporada.

\*\* : Estos títulos se perderán si dejamos de poseer el NFT que nos otorga dicho título y se transferirán con él.

\*\*\*: Los requisitos para alcanzar dichos títulos permanecerán ocultos de cara al jugador.



## 2 Activos del juego

### 2.1 NFTs

Como se ha venido describiendo hasta ahora, uno de los principales atractivos de Lord of Myths será su mercado de activos NFT. Asimismo, cabe recordar una vez más, que tanto el número de activos NFT como la creación y quemado de otros NFTs está determinado con la intención de que dichos activos se conviertan en una reserva de valor en el medio-largo plazo (obviamente esto irá ligado al tamaño y aceptación de la comunidad).

Una de los mayores reclamos de nuestros activos NFTs es que aquellos cuyo rango sea igual o superior a legendario mostrarán personajes, armas, armaduras o monturas (esto es, principalmente, bestias) icónicos de cada civilización.

Por último, ha de mencionarse que, de cada tipo de NFTs (salvo tierras y licencias de hermandad), existirá una carta de rareza única y stats perfectas que será puesta en el mercado mediante un proceso de subasta.

A continuación, se describen los diferentes activos NFT a los que podrán optar los jugadores de Lord of Myths.

#### 2.1.1 Héroes

Los héroes juegan un papel fundamental dentro del universo de Lord of Myths. Pudiendo pertenecer a tres grandiosas civilizaciones (vikings, griegos y egipcios), nuestro héroe será la principal herramienta que nos permitirá ir creciendo dentro del juego. Además de ser necesario para el modo aventura y, por tanto, para acceder a las recompensas del modo de farneo, nuestro héroe nos permitirá acceder al modo PVP, así como a muchas otras funcionalidades como puede ser el acceso a torneos, poder combatir en mazmorras o el adiestramiento de nuestra montura.

El valor de los héroes estará ligado a su rareza y, por tanto, a su puntuación de poder. El poder es un aspecto clave para cualquier activo NFT (salvo tierras y licencias de hermandad), ya que determinará la rareza del mismo y su exclusividad. Cuanto mayor sea el poder base de nuestro héroe, mayores serán las recompensas a las cuales puede acceder el jugador y, además, superiores serán sus probabilidades de victoria en combate (tanto PVP como mazmorras). A continuación, se muestra una tabla con los rangos de poder que puede tener un héroe en función de la rareza del mismo.

Héroes		
Rareza	Poder base Mín.	Poder base Máx.
Común	200	700
Poco Común	750	1,500
Rara	1,700	3,200
Legendaria	3,600	4,800
Mitológica	6,800	10,000
Única	10,000	

Ilustración 5: Rangos de poder de un héroe en función de su rareza

El número máximo de NFTs de héroes que se llegarán a ofertar será de 28,000. La salida a venta de dichos NFTs estará ligada a la demanda de sus potenciales jugadores y se estudiará que ésta no sea perjudicial para los jugadores que ya poseen héroes en forma de dilución de valor de éstos al haber una mayor oferta. Este estudio irá de la mano de la evolución de la aceptación de la comunidad y la evolución de la cotización de nuestro token, el Exodus.

Los 28,000 héroes NFTs serán distribuidos de la siguiente manera:

- Comunes, 23,484 existencias.
- Poco comunes, 3,654 existencias.
- Raros: con 672 existencias.
- Legendarios: 150 existencias.
- Mitológicos: 39 existencias.
- Único: 1 existencia.

En el caso de los héroes, los NFTs legendarios mostrarán los personajes históricos más distinguidos de cada civilización, mientras que aquellos afortunados jugadores que cuenten con un héroe mitológico en su equipo tendrán un Dios en sus filas. Cabe destacar que los héroes mitológicos tendrán un único NFT existente, es decir, no habrá, por ejemplo, más de un Zeus repetido.

#### 2.1.1.1 Héroe de rareza única

Tal y como se ha descrito previamente, existirá una carta NFT de héroes de rareza única que contará con estadísticas perfectas. Este héroe siempre se verá beneficiado por todos los bufos que puedan aplicársele en batalla, tanto bufo de círculo de poder como bufo de meteorología. Asimismo, el arma y la armadura que lleve equipados verán incrementado su poder base por el bufo de clase y el rival que se enfrente al héroe de rareza única, tanto como su arma y armadura, nunca podrán verse favorecidos por el círculo de poder. Dicha carta se podrá obtener de manera exclusiva en un proceso de subasta abierta dentro del juego que será impulsada por el equipo de desarrollo. Una vez adquirido en el proceso de subasta, dicho NFT podrá comerciarse de la forma habitual en el Marketplace como cualquier otro NFT.

### 2.1.2 Armas y armaduras

Para que nuestro héroe sea temido allá donde vaya, necesitará hacerse con un arma y una armadura que le ayudarán a sacar su máximo potencial en combate. Una vez más, el valor de dichos activos estará ligado a su rareza y poder. Mientras que contar con un arma será obligatorio para disfrutar de los modos de juego PVP, el uso de armaduras no lo es, pero sí que es altamente recomendable si se quiere llegar lejos en cualquier modo de juego, pues su aporte de poder en el campo de batalla es más que considerable, sobre todo en el caso de las partidas privadas. A continuación, se muestran dos tablas con los rangos de poder que pueden tener las armas y armaduras en función de la rareza de las mismas.

Rareza	Armas		Armaduras	
	Poder base Mín.	Poder base Máx.	Poder base Mín.	Poder base Máx.
Común	70	245	30	105
Poco Común	263	525	113	225
Rara	595	1,120	255	480
Legendaria	1,260	1,680	540	720
Mitológica	2,380	3,500	1,020	1,500
Única	3,500		1,500	

Ilustración 6: Rangos de poder de armas y armadura en función de la rareza de las mismas

La principal diferencia de naturaleza entre los NFTs de armas y armaduras y los NFTs de héroes es que, en el caso de las armas y armaduras, los jugadores de Lord of Myths tendrán la posibilidad de obtener una carta de rango superior a las que poseía anteriormente (de raza aleatoria) mediante la fusión de varias pertenecientes a un rango inmediatamente inferior (que podrán ser de razas distintas). Así, de la combinación de seis cartas de rareza común surgirá una de rareza poco común; de la combinación de cinco cartas de rareza poco común surgirá una de rareza rara; de la combinación de cuatro cartas de rareza rara surgirá una de rareza legendaria y de la combinación de tres cartas de rareza legendaria surgirá una de rareza mitológica. El poder de la carta emergente será aleatorio dentro del rango de poder propio de la nueva rareza de la carta. Ha de mencionarse que, pese a la posibilidad de poder obtener armas y armaduras más exclusivas mediante este proceso, también existirá la posibilidad de que el proceso de fusión falle, en cuyo caso una de las cartas fusionadas será automáticamente quemada y eliminada del inventario del jugador. Este procedimiento es uno de los principales mecanismos que usará Lord of Myths con la intención de que los activos NFTs de nuestros jugadores no pierdan valor con el paso del tiempo, ya que blinda la exclusividad.

Cabe resaltar que, para poder acceder a este proceso de fusión de cartas, deberemos aumentar el nivel de nuestra herrería dentro de nuestro poblado. Este proceso está explicado más en detalle en el apartado 2.2.3.



Refuerzo de armas y armaduras			
Rareza a conseguir	Piezas a fusionar de rareza anterior	% de éxito	Nivel necesario de herrería para forja
Poco Común	6	70	2
Rara	5	70	3
Legendaria	4	65	4
Mitológica	3	60	5

Ilustración 7: Sistema de refuerzo de armas y armaduras

El proceso de quemado previamente descrito permitirá el dropeo\* de NFTs de armas y armaduras de forma aleatoria y sostenible en modos de juego como las mazmorras, torneos o en el modo cacería.

Debido a la quema continua de NFTs de armas y armaduras y a las estimaciones de la evolución de la oferta de existencias de las mismas dentro del juego, se ha dictaminado que, en un primer momento, la oferta de armas y armaduras máxima será en ambos casos tres veces la existente de héroes. La proporción de armas y armaduras que habrá dentro del juego respetará inicialmente los valores que se muestran a continuación.

- Comunes, con 86,000 existencias por cada 100,000.
- Poco comunes, con 12,000 existencias por cada 100,000.
- Raros, con 1,700 existencias por cada 100,000.
- Legendarios, con 300 existencias por cada 100,000.
- Mitológicos, sin existencias iniciales (Esto es así debido al proceso de fusión de NFTs previamente descrito).
- Únicos, 1 unidad.

#### 2.1.2.1 Arma y armadura de rareza única

Tal y como pasa con los héroes, en el caso de las armas y las armaduras existirán dos NFTs de rareza única que contarán con estadísticas perfectas y que serán obtenidos en un proceso de subasta abierta dentro del juego. El poder de dicho arma y armadura se verá siempre beneficiado tanto por el círculo de poder como por el bufo de clase, independientemente de las razas del héroe que las porte o del héroe rival. Una vez adquiridos en el proceso de subasta, dichos NFTs podrán comerciarse de la forma habitual en el Marketplace como cualquier otro NFT.

#### 2.1.3 Monturas

Si realmente queremos convertirnos en un mito de Exylon, deberemos contar con la ayuda de una o varias bestias, si conseguimos domarlas. La posesión de monturas nos otorgará diferentes ventajas dentro del juego:

- Acceso al modo de juego ‘Doma tu bestia’ (descrito en el apartado 1.2.6).
- Posibilidad de desplazarnos por la región de Exylon para asistir a eventos importantes como pueden ser las mazmorras o los torneos.
- Posibilidad de cambiar el asentamiento de nuestro poblado (esto es, tierra).

Como ocurre con el resto de activos NFTs previamente descritos, el valor y exclusividad de nuestra montura irá ligada a su rareza. Cabe destacar que, tal y como se ha descrito en el apartado 1.2.6, el proceso de leveo de monturas no tiene nada que ver con el descrito para armas y armaduras.

Una de las principales ventajas de la posesión de monturas es, como se ha mencionado anteriormente, la posibilidad de desplazarse, ya sea para acudir a eventos o para cambiar la ubicación de nuestro asentamiento. Todo proceso que implique desplazamiento estará sometido a un cooldown durante el cual no se podrán utilizar otras monturas para otros procesos de desplazamiento. Este cooldown será de 72 horas (excepto para monturas mitológicas ancestrales, como se explicará más adelante). El rango de alcance para cada desplazamiento estará ligado a la rareza de nuestra montura. En el gráfico inferior se muestra el rango de alcance de nuestra montura en función de su rareza.

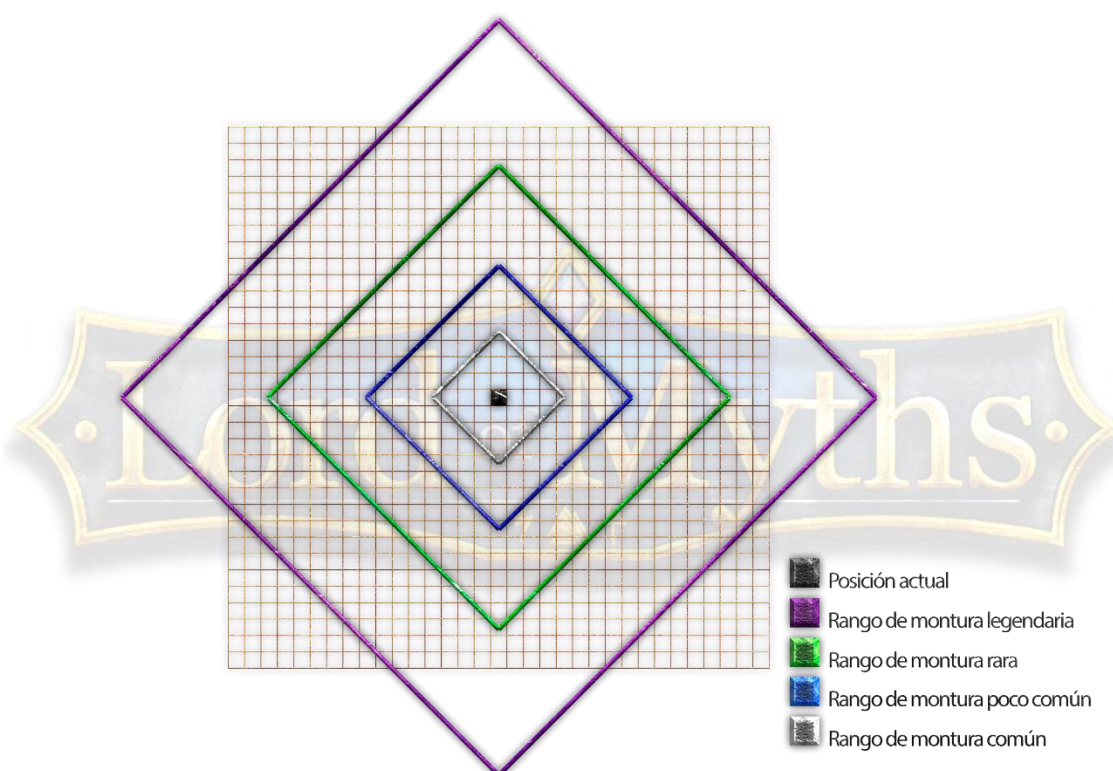


Ilustración 8: Rango de alcance de cada montura en función de su rareza

Siendo el asentamiento en el que estamos establecidos el punto negro, podemos observar en el mapa superior la posibilidad de desplazamiento que tenemos en función de la rareza de nuestra montura. Ha de mencionarse que todo plot que quede partido en dos por las líneas límites estarán incluidos en el rango de alcance de la montura. El cuadrado gris corresponde al rango de desplazamiento de las monturas comunes; el verde, al de las monturas poco comunes; el azul, al de las monturas raras y el morado, al de las monturas legendarias. Cabe destacar que las monturas de rareza mitológica o superior tendrán un rango de alcance igual a todo el mapa.

El leveo de monturas permitirá una serie de ventajas adicionales que irán aumentando en función de la rareza de la montura equipada:

- Las monturas de rareza igual o superior a rara beneficiarán a nuestro héroe en su aventura. Las monturas raras permitirán que nuestro héroe goce de hasta 2 acumulaciones extra de intentos de aventura, haciendo un total de 6 (recordar que el número de acumulaciones máximo de base son 4); las monturas legendarias permitirán que nuestro héroe goce de hasta 4 acumulaciones extra de intentos de aventura, haciendo un total de 8 y las monturas mitológicas permitirán que nuestro héroe goce de hasta 8 acumulaciones extra de intentos de aventura, haciendo un total de 12.
- Las monturas de rareza igual o superior a rara nos beneficiarán en el modo Doma tu bestia. Las monturas raras gozarán de hasta 5 acumulaciones extra de batallas PvE, haciendo un total de 18 (recordar que el número de acumulaciones máximo de base son 13); las monturas legendarias gozarán de hasta 13 acumulaciones extra de batallas PvE, haciendo un total de 26 y las monturas mitológicas gozarán de hasta 21 acumulaciones extra de batallas PvE, haciendo un total de 34.
- Los jugadores que posean monturas de rareza igual o superior a legendaria, además, podrán disfrutar del modo cacería, en el que tendrán la posibilidad de conseguir nuevos objetos NFTs, como se describe en el apartado 2.1.4. El modo cacería tendrá un enfriamiento de 48 horas, pero debe mencionarse que una montura puede ser utilizada para tareas de desplazamiento mientras está siendo utilizada en este modo. El modo cacería, sin embargo, no estará disponible en la primera versión de Lord of Myths.
- Para aquellos jugadores más aventureros que dispongan de varias bestias a su disposición, el modo 'Crea tu granja' (previamente descrito en la sección 1.2.6), otorgará experiencia extra para aquellas monturas que no participen directamente en el modo PVE. De esta forma un jugador podrá llevar varias monturas al mismo tiempo y beneficiarse de ello más tarde, por ejemplo, a través de la compraventa en el marketplace.

Conforme aumente el poder de nuestra montura, aumentará el poder de las bestias a las que nos enfrentaremos en PvE y lo hará también la experiencia ganada.

Para aquellos jugadores de Lord of Myths que no se detienen ante nada, las monturas, además, contarán con la posibilidad de ser promocionadas a un rango exclusivo superior a mitológico cuando alcance el nivel máximo de este rango: se trata del rango mitológico ancestral.

Los jugadores equipados con una montura de rango mitológico ancestral disfrutará de una serie de bufos adicionales, además de contar con una carta con un diseño exclusivo:

- Sus héroes tendrán hasta 12 acumulaciones extra de intentos de aventura con respecto a las acumulaciones base, haciendo un total de 16.
- Gozarán de hasta 25 acumulaciones extra de intentos de batallas PvE de monturas con respecto a las acumulaciones base, haciendo un total de 38.
- El cooldown de las funciones de movimiento de la montura se reducirá a 48 horas.
- Podrá acceder al contrabandista (explicado en el apartado 2.2.7) de forma instantánea desde cualquier lugar de Exylon una vez que éste haya aparecido, independientemente de si el plot en el que el contrabandista se encuentra está lleno o no. (En caso de comprar algo, el 5% de comisión derivado de la compra de objetos dentro del juego irían al propietario del plot en el que se encuentra asentado el héroe con montura mitológica ancestral y no al propietario del plot donde se encuentra el contrabandista).

De acuerdo a lo explicado en el apartado 1.2.6, cabe destacar que, una vez nuestra montura esté a nivel 100, si intentamos subir su rareza, contaremos con las siguientes probabilidades de éxito: un 50% de probabilidad de tener éxito en que ascienda de rareza común a poco común, un 20% de que suba a rara desde poco común, una probabilidad del 5% de que ascienda de raro a legendario y un 1% de legendario a mitológico. Para subir la montura de mitológico a mitológico ancestral, la cosa varía ligeramente: cada usuario comienza con un 1% de probabilidad de éxito al intentar promocionar la montura mitológica por primera vez, pero cada vez que falla en el proceso esta probabilidad base se ve incrementada en un 1%. Así, la probabilidad de subir una montura de rango mitológico a rango mitológico ancestral por segunda vez será del 2%, del 3% la tercera vez y así sucesivamente. La información de esta probabilidad estará asociada al usuario y no a la montura en cuestión que se intenta promocionar, de tal forma que dicha probabilidad no variará al comprar o vender monturas mitológicas, si bien, esta probabilidad será reseteada a 1% una vez que el usuario haya tenido éxito al evolucionar una montura a rango mitológico ancestral.

Bonificaciones por rareza de montura						
Bonificación	Común	Poco Común	Rara	Legendaria	Mitológica	Mitológica ancestral
Ranuras de aventuras máximas	4	4	6	8	12	16
Ranuras de PvE monturas máximas	13	13	18	26	34	38
Acceso a modo cacería	♦	♦	♦	♦	♦	♦
Cooldown de desplazamiento <small>horas</small>	72	72	72	72	72	48
Teletransporte al contrabandista	♦	♦	♦	♦	♦	♦

! A mayor rareza, mayor probabilidad de dropo de NFTs en modo cacería.

Ilustración 9: Bonificaciones de cada montura en función de su rareza

Ha de quedar claro que el usuario dispondrá de la información acerca de las probabilidades de éxito de subir el rango de una montura cada vez que lo intente.

Por último, cabe destacar que dentro del combate PVE, aquellas monturas que pertenezcan a una civilización idéntica al héroe que las adiestra, verán incrementada en un 3% la experiencia obtenida.

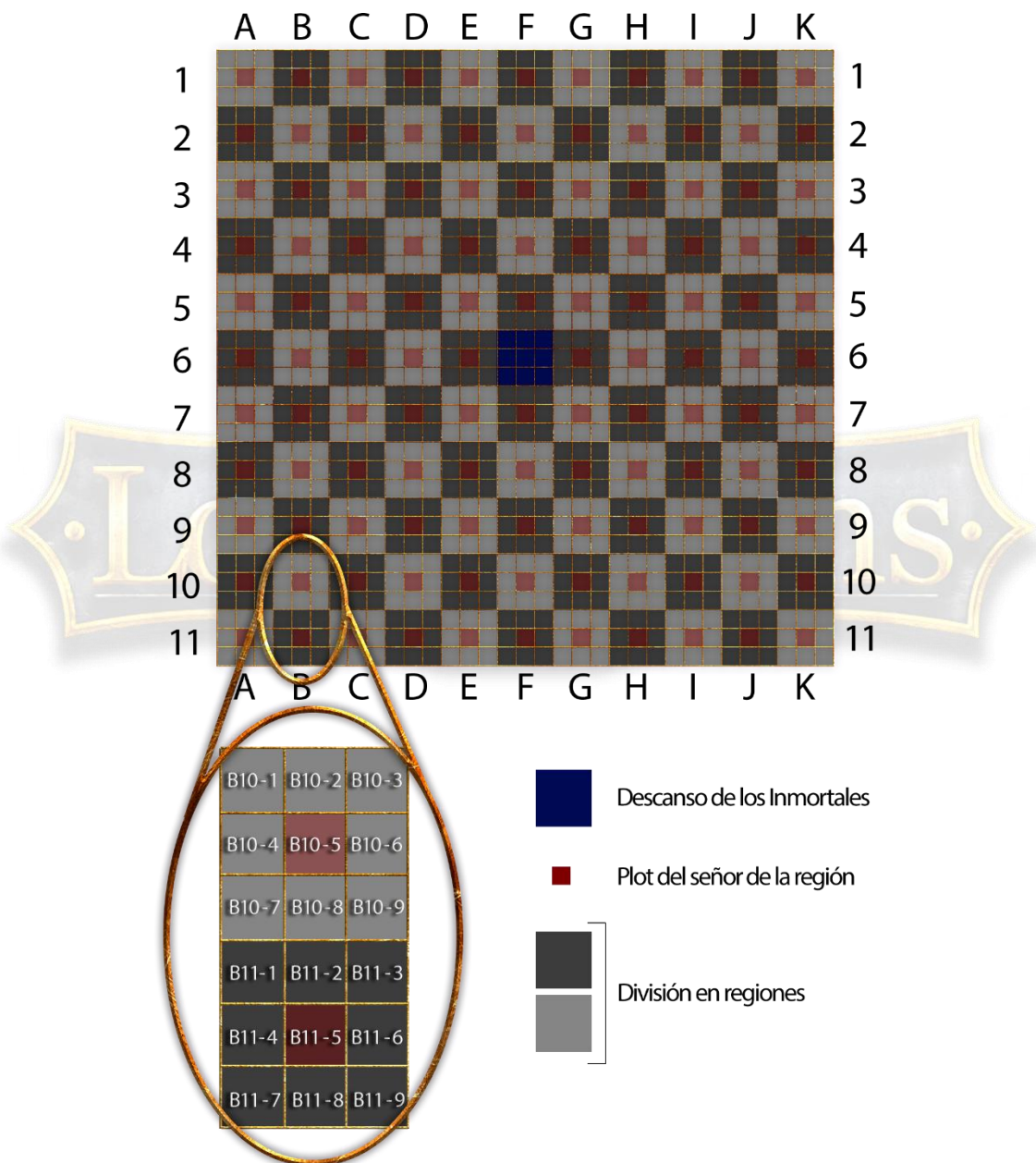
#### 2.1.4 Objetos hallados

Tal y como se ha mencionado en apartados anteriores, cabe la posibilidad de encontrar NFTs de forma aleatoria, ya sea mientras se compite en una mazmorra o cuando hemos enviado nuestra montura al modo cacería. Dichos NFTs irán spawnando de forma sostenible en función del quemado de armas y armaduras y aparecerán, por defecto, rotos. Así, un jugador que haya tenido la suerte de toparse con uno de estos objetos, verá un nuevo artículo en su inventario en forma de 'equipamiento dañado', sin información adicional sobre la rareza, poder y naturaleza del artículo. Una vez llegados a este punto, el jugador podrá hacer dos cosas: o bien, puede acudir a la herrería de su poblado donde, a través del cristal de reparación explicado en el apartado 2.2.4, podrá reparar dicho artículo y descubrir la verdadera rareza, poder y naturaleza del mismo, o bien, podrá venderla tal y como está en el marketplace a otro jugador que confíe en que el equipamiento dañado esconda un NFT valioso.



2.1.5 Tierras

Para aquellos héroes que quieran ser dueños de un terreno en Exylon o para aquellos jugadores que no deseen tener una participación activa dentro del universo de Lord of Myths, pero que, igualmente, deseen lucrarse de sus recompensas, la compra de tierras puede ser una opción más que interesante. El mapa de Lord of Myths está formado por 1089 tierras o plots en total, organizados en un cuadrado de 33x33. En el esquema de abajo se muestra la distribución por tierras de dicho mapa:



Numeración de plots individuales

Ilustración 10: Modelo explicativo del sistema de plots y regiones de Exylon



Lo primero que ha de quedar claro sobre la disposición de Exylon es que se trata de un mundo circunnavegable, es decir, si, por ejemplo, un jugador ubicado en la parte superior del mapa decide utilizar su montura para viajar hacia el norte aparecerá por la parte sur del mapa. Lo mismo pasará con el este y el oeste del mapa. Todo esto hace que, a priori, ningún plot tenga una ubicación preferente sobre otro. Sin embargo, los jugadores se verán atraídos a cambiar de plot a causa de factores como la climatología, la aparición de torneos, mazmorras y el contrabandista y las diferencias impositivas entre terrenos.

El mapa de Exylon que aquí se muestra está compuesto por dos tipos de activos digitales:

### -Tierras NFT

- Todas las zonas del mapa excepto el cuadrado 3x3 central corresponden a las tierras NFTs que pueden ser compradas y vendidas por los jugadores en el marketplace. En total, son 1080 tierras NFT.

-Tierras no NFT (podrían incluirse en el apartado 4.2, pero se han incluido aquí ya que no son activos al alcance del jugador)

- El cuadrado 3x3 del centro del mapa corresponde a plots que no son NFTs y que, por tanto, no pueden ser ni comprados ni vendidos en el Marketplace de Lord of Myths. Los jugadores podrán asentarse en estos plots, pero el tributo por hacerlo será elevado y fijo. Cabe destacar que este conjunto de plots no estará exento de spawn de eventos en sus dominios. Esta región tendrá dos funciones principales: por una parte, servirá de referencia fija en el mapa y por otra, coincidirá en ubicación con el mítico Descanso de los Inmortales, donde los nombres de los mejores luchadores del ranking PVP de cada temporada quedarán esculpidos en piedra para la eternidad.

El objetivo de poseer tierras NFT es tener una fuente de ingresos pasivos sin formar parte activa del universo de Lord of Myths. Los jugadores no poseedores de tierras necesitarán una tierra donde asentar su poblado y establecerse, y ahí es donde entran en juego las tierras NFT. Los propietarios de tierras NFT lucharán mediante competencia fiscal por atraer al mayor número de guerreros posibles a su plot. Simplemente pondrán una tasa de impuestos que consideren adecuada debido a la calidad y ubicación de su tierra y el asentamiento de los guerreros hará el resto. Dicha tasa será un porcentaje que los guerreros pagarán automáticamente de sus aventuras (en forma de Drachmas) mientras se encuentren asentados en dicha tierra. También se aplicará una tasa fija del 5% a los pagos que realizan los jugadores dentro de su poblado como pueden ser la compra de consumibles o el aumento de nivel de edificaciones, no de forma adicional al precio base, sino sobre éste, de tal forma que no supondrá sobrecoste alguno para los jugadores. La oferta de lands será explicada más en detalle en el apartado 3.2, pero se ha de mencionar que se irá ampliando poco a poco en armonía al tamaño de la comunidad. Asimismo, cabe destacar que el equipo desarrollador ha fijado en 32 el número máximo de personas que pueden instalarse en un plot al mismo tiempo.

Los jugadores propietarios de tierras contarán, además, con una ventaja adicional si tienen la fortuna de que el contrabandista aparezca en su plot, como se explica más en detalle en el apartado 2.2.7.

La gestión de tierras NFT se realiza por regiones, cada una de las cuales está formada por un cuadrado de plots de 3x3, de tal forma que el mapa contará con 120 regiones distintas,

excluyendo la ya mencionada del centro del mapa. Como se ha descrito previamente, cada uno de estos plots tienen un activo NFT asociado, que poseerá el propietario de la propia land.

Los propietarios de tierras NFT pueden ser de dos tipos distintos:

- Latifundistas: es toda aquella persona que posea una tierra NFT, que formará parte de una determinada región 3x3.
- Señores: los propietarios de las tierras centrales de cada región serán, además, señores de la región, lo que les concederá el poder de fijar el tributo de cada uno de los nueve plots que forman su región.

La gestión de tributos de una determinada región y el reparto de recompensas se realiza de la siguiente manera: los jugadores activos de Lord of Myths (esto es, aquellos jugadores que poseen un héroe en su inventario) se asientan, siempre que haya hueco para ello, en una determinada land perteneciente a una región específica. Ha de recordarse que un plot no excederá nunca la capacidad máxima de 32 jugadores asentados. Previamente a esto, el señor de la región ha fijado los tributos a pagar por establecerse en cada una de los nueve plots que forman su región, que no deben por qué ser iguales. Una vez establecidos, los jugadores activos asentados en un determinado plot deberán pagar los tributos correspondientes a los propietarios de las tierras: esta tasa se descontará de sus ganancias al realizar las aventuras o se extraerá el 5% de lo pagado por los jugadores en las tiendas de consumibles al comprar objetos o al mejorar una determinada edificación. La parte correspondiente a estos pagos será depositada (en Drachmas) en el pool de la región. Cada 24 horas las ganancias de este pool serán distribuidas entre los nueve propietarios de tierras de la región de la siguiente forma: el señor de la región recibirá íntegramente el 16% del pool, mientras que el resto de latifundistas recibirá el 10.5% del pool por la posesión de cada tierra (pudiendo, por supuesto, poseer más de una). Ha de mencionarse que una vez fijados los tributos de un determinado plot, el señor de la región no podrá volver a cambiarlos en 48 horas desde que su cambio se haga efectivo. El cambio de la tasa impositiva de un determinado plot se hará efectivo 6 horas después de que el señor de la región realice dicho cambio.

Sobre este proceso cabe destacar que, en caso de tener que rendir tributo a partir de una compra realizada en Exodus, ya sea en la tienda o al subir de nivel una determinada edificación, la cantidad de Drachmas enviada al pool corresponderá a la parte proporcional fijada por el tributo respetando la equivalencia constante de  $1 \text{ EXS} = 1000 \text{ } \mathcal{D}_p$ .

En el caso de que el señor de la región permanezca 30 días sin realizar ningún cambio sobre la configuración de los impuestos, los dueños del resto de plots de la región en cuestión pasarán a tener control sobre la cuantía de sus tributos (cada uno de ellos sobre el tributo de su propio plot). Se trata de una forma de evitar que la inactividad del señor de la región pueda afectar al resto de latifundistas. Por supuesto, en cualquier momento, el señor de la región podrá realizar cualquier cambio en la configuración de los tributos después de ese periodo de inactividad y volverá a tener automáticamente el control completo de los tributos de la región.

Para acceder a las recompensas derivadas de la posesión de una land, ésta deberá haber sido "equipada" en el juego, lo cual bloqueará el NFT impidiendo que sea vendido hasta que se desequipe. Cabe recordar que un jugador podrá tener más de una land equipada, a diferencia de lo que ocurre con el resto de activos NFT. En el caso de que alguna de las lands no esté equipada por ningún jugador (ya sea porque esté en venta en el Marketplace o por cualquier otra razón), el sistema de regiones seguirá funcionando de igual manera, pero las recompensas

que obtendría el dueño del plot, pasarán a ser propiedad del equipo de desarrollo del juego, reinvertiendo la mitad de dicho monto a las funciones y recompensas de los distintos modos de juego. Cuando esta land que no ha sido equipada se trate de la central de la región, correspondiente al señor de la misma, se procederá de igual manera a como si el señor de la región hubiese estado inactivo 30 días o más, descrito anteriormente, y el tributo de ese mismo plot central pasará a ser definido por el equipo de desarrollo.

### Metereología

Además de la fiscalidad y ubicación de cada tierra, otro aspecto que deben tener en cuenta los jugadores antes de instalarse en un plot es su clima.

El universo de Lord of Myths estará sujeto a meteorología cambiante que potenciará el rendimiento en combate de aquellos héroes que pertenezcan a una civilización a la cual el clima le sea favorable. Un plot puede tener tres tipos de eventos climáticos distintos:

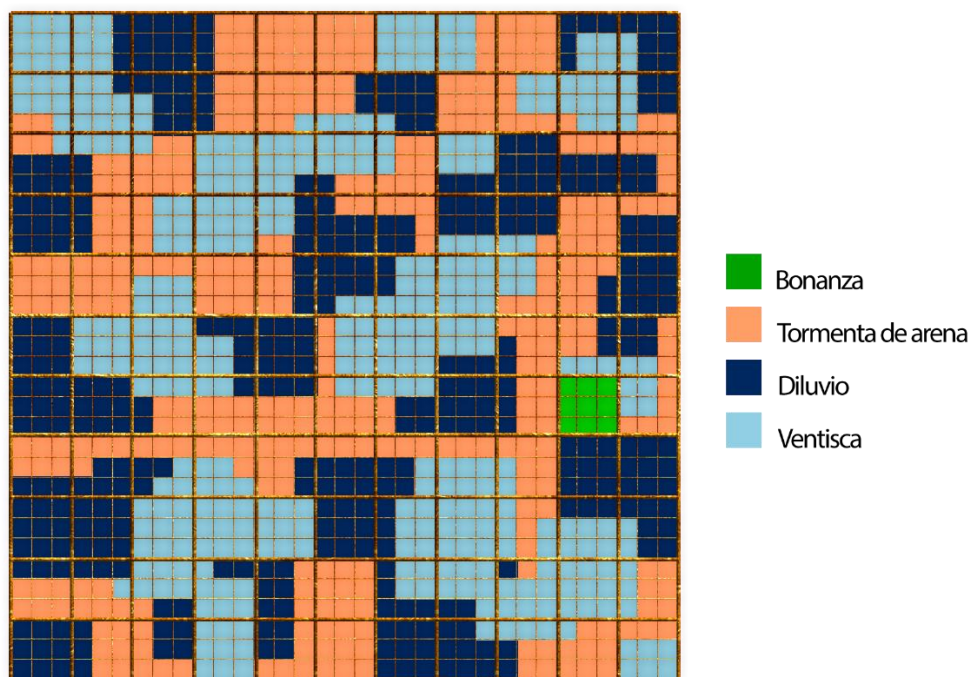
- Ventisca, que potenciará el rendimiento de vikingos en combate.
- Tormenta de arena, que potenciará el rendimiento de egipcios en combate.
- Diluvio, que potenciará el rendimiento de griegos en combate.

Los jugadores pertenecientes a una civilización que se vea favorecida por el clima verán incrementado el poder base de su héroe en un 10% en el modo PVP mientras estén asentados en ese plot y mientras dure dicha climatología. La climatología de Exylon cambiará súbitamente cada 7 días. Dicho mecanismo propiciará que los guerreros cambien la ubicación de su poblado de forma continua. Puede darse el caso de que la meteorología entre los plots pertenecientes a una misma región no sea la misma. Ha de quedar claro que la meteorología no producirá debuyo alguno, sino que en caso de que no sea favorable al héroe, simplemente será neutra para el mismo.

Cabe destacar que existirá un cuarto evento climatológico especial cuya aparición estará ligada al spawn de mazmorras y torneos en Exylon: dicha meteorología, llamada bonanza, afectará a toda la región que contenga el plot que hará de anfitrión a dicha mazmorra o torneo. Los jugadores asentados en una región sometida a bonanza gozarán de las siguientes ventajas:

- X2 de experiencia en el modo Doma tu bestia.
- Incremento de un 15% del poder base de un héroe en ranking PVP, independientemente de la civilización a la que pertenezca.
- Aumento de probabilidad de dropeo\* de NFTs al realizar una mazmorra.

En el siguiente modelo, podemos observar un esquema explicativo de un momento meteorológico en las tierras de Exylon:



! Modelo explicativo, no tiene por qué representar un modelo real del juego

Ilustración 11: Ejemplo de modelo meteorológico en las tierras de Exylon

### 2.1.6 Licencia de hermandad

Si queremos formar nuestra propia hermandad necesitaremos conseguir la Licencia de Hermandad. Una vez nos hagamos con ella, tendremos la opción de crearla desde la Casa de Hermandad en nuestro poblado. La única forma de obtener este NFT es, además de poder comprarlo en el marketplace en caso de que otro jugador la venda, conseguirlo a través del contrabandista. La probabilidad de que el contrabandista nos venda este valioso NFT es baja. Para más detalles sobre este vendedor es conveniente consultar el apartado 2.2.7 donde queda definido en más detalle.

Existen 3 tipos distintos de hermandades y, por lo tanto, 3 tipos distintos de NFTs de licencias de hermandad, las cuales se definen a continuación.

- Licencia de Hermandad Tier C: aquella pensada para jugadores con bajo poder total, pero a la que puede acceder cualquier jugador independientemente del poder. Será la más común y podrá albergar a 160 miembros. A pesar de que, como se ha comentado, se puede acceder con cualquier cantidad de poder, los miembros de la hermandad con más de 1500 de poder tendrán un cap\* a la hora de participar en mazmorras de hermandad y su poder se verá limitado a 1500.
- Licencia de Hermandad Tier B: pensada para jugadores de poder medio. Tienen acceso a ella todos los jugadores por encima de 1500 de poder total y puede acoger a 55 miembros. Los miembros de la hermandad con un poder superior a 4500 verán limitado su poder a esa cifra a la hora de participar en mazmorras de hermandad.
- Licencia de Hermandad Tier A: el mayor nivel de hermandad y también la menos común, pensada para aquellos héroes con poder total muy elevado. El poder mínimo requerido para acceder es 4500 y su capacidad máxima son 20 miembros. Aquellos



con un poder superior a 9000 verán limitado su poder a esa cifra a la hora de participar en mazmorras de hermandad.

Cabe recordar que para el cálculo de poder mínimo requerido para cada tier de hermandad aplicarán únicamente los bufos de misma clase para armas y armaduras definidos en el apartado 1.2.4.

Tier	Poder Mínimo	Cap de poder máximo	Número de miembros
Tier C	0	1,500	160
Tier B	1,500	4,500	55
Tier A	4,500	9,000	20

Ilustración 12: Tipos de hermandades según sus características

### 2.1.7 Ilustraciones de activos NFTs

#### 2.1.7.1 Ilustraciones de NFTs de héroes, armas, armaduras y monturas

A continuación, se muestra el marco de las cartas que aplicará a los activos NFTs correspondientes a héroes, armas, armaduras y monturas en función de su rareza. Cabe destacar que, en aquellos activos sometidos a un proceso de aumento de rareza (armas, armaduras y monturas), también cambiará el marco de la carta adaptándose a la nueva rareza obtenida.

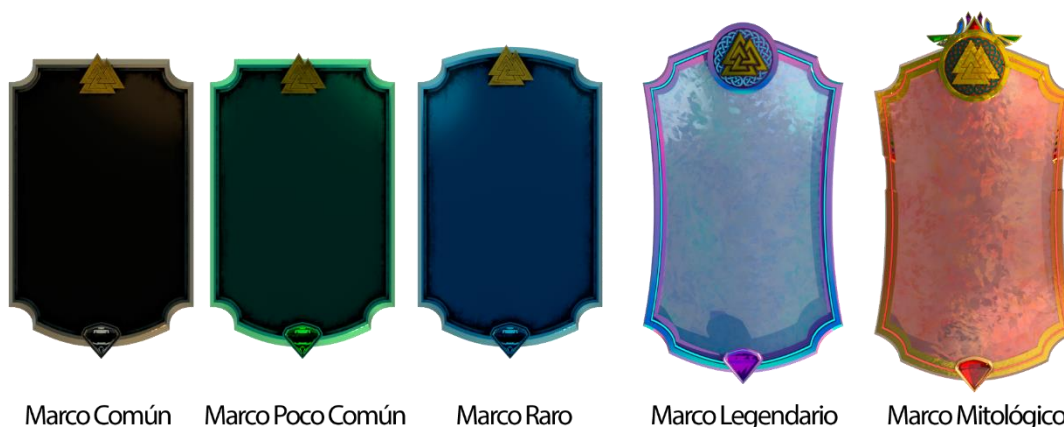


Ilustración 13: Tipos de marcos de cartas NFT de héroes, armas, armaduras y monturas en función de su rareza

Los marcos de las cartas de rareza única y mitológica ancestral no están disponibles a previsualización por parte de la comunidad hasta que se introduzca la subasta en Lord of Myths en el caso de los primeros o hasta que un jugador complete el proceso de evolución de una montura en el caso de los segundos.



## 2.2 Activos no-NFT

Lord of Myths contará con una serie de activos no NFT en forma de consumibles o construcciones que serán utilizados por los jugadores para distintas funcionalidades dentro del juego.

### 2.2.1 Tropas

Para sacar el máximo partido a las aventuras, los jugadores de Lord of Myths podrán comprar tropas en la tienda interna del juego. El uso de dichas tropas hará que los jugadores puedan obtener hasta un máximo de un 5% extra de recompensa en sus aventuras. Las tropas podrán ser de tres tipos: infantería o de grado 1, caballería o de grado 2 y asedio o de grado 3. Un jugador podrá llevar un máximo de 5 tropas en una aventura.

A continuación, se muestra una tabla con los bonos en porcentaje de recompensa por aventura y por tropa usada de cada tipo en función de poder de nuestro setup:

Bonificaciones derivadas del uso de cada tropa en una aventura					
Poder mínimo	200	1,125	2,550	5,400	10,200
Tropas G1	1.00%	0.80%	0.10%	0.00%	0.00%
Tropas G2	5.00%	2.50%	1.00%	0.50%	0.10%
Tropas G3	5.00%	5.00%	5.00%	2.50%	1.00%

! Máximo de tropas por aventura : 5

! Máximo de bonificación por uso de tropas por aventura : 5%

Ilustración 14: Bonos en porcentaje de recompensa por aventura y por tropa usada de cada tipo en función del poder de nuestro setup

Como es lógico, cada nivel de tropas tendrá un precio distinto. Las tropas podrán comprarse dentro de la tienda interna del juego mediante Drachmas y se venderán en packs de 20. Ha de destacarse que, para que un jugador pueda usar tropas de grado 2, ha de desbloquear el nivel 2 de barracones y, para poder usar tropas de grado 3, ha de desbloquear el nivel 3 de barracones. El precio del pack de las tropas de grado 1 será de 12  $\mathcal{D}_p$  o 0.012 EXS, el precio del pack de las tropas de grado 2 será de 220  $\mathcal{D}_p$  o 0.22 EXS y el precio del pack de las tropas de grado 3 será de 2040  $\mathcal{D}_p$  o 2.04 EXS.

### 2.2.2 Poción de rejuvenecimiento

A pesar de la enorme capacidad de mejora que tienen nuestras monturas y el inmenso poder que pueden llegar a alcanzar, no todas ellas consiguen lograr su máximo potencial rápidamente y necesitan una segunda oportunidad. Por suerte, todos los héroes tendrán acceso a las pociones de rejuvenecimiento.

Este objeto se lo podremos dar a cualquiera de nuestras monturas que haya subido al nivel 100, pero haya fallado al intentar evolucionar al siguiente rango, independientemente de su rareza. La poción hace que nuestra montura pierda 80 niveles, reduciendo también su poder,

pasando de un nivel 100 a un nivel 20, pero permitirá que, una vez que volvamos a subir la montura al nivel 100, tengamos la oportunidad de intentar evolucionarla de nuevo.

Su precio es de 21 EXS en la tienda del juego.

### 2.2.3 Edificaciones

Nuestro poblado estará formado por una serie de edificaciones, cada una de las cuales serán activos no tradeables con una función dentro del juego:

#### Fortaleza

En fortaleza podremos acceder a la vista general de nuestro héroe, así como a sus stats, logros y a su inventario de armas y armaduras, pudiendo también poner cualquier tipo de NFT a la venta desde esta edificación, que será enviado a casa de subastas. Además de poder consultar las estadísticas en combate PVP de nuestro héroe (victorias, derrotas, win ratio, etc...), podremos acceder al historial de nuestras últimas partidas o ver en qué torneos o mazmorras ha participado o está inscrito nuestro héroe.

#### Establos

Desde establos podremos entrar al inventario de monturas a nuestra disposición y acceder al modo PVE de monturas y al modo cacería, en caso de que tengamos una montura cuya rareza sea igual o superior a legendaria. Los enfriamientos, tanto de misiones de desplazamiento como del modo cacería, también podrán ser consultados desde esta edificación, al igual que los bufos derivados de la posesión de la montura equipada. En esta edificación podremos también intentar evolucionar nuestras monturas una vez hayan alcanzado el nivel 100. Cabe destacar que para que dicha acción sea posible se debe haber desbloqueado, mediante un pago interno en Drachmas y/o Exodus en función de la cuantía, el nivel de establos correspondiente a la rareza a la cual se quiere evolucionar la montura: nivel 2 para poder obtener monturas poco comunes, nivel 3 para poder obtener monturas raras, nivel 4 para poder obtener monturas legendarias y nivel 5 para poder obtener monturas mitológicas y mitológicas ancestrales.

Asimismo, desde dicha edificación podrá enviarse nuestra montura a misiones de desplazamiento, como puede ser el inscribirse en torneos o el participar en mazmorras.

#### Barracones

En esta edificación podremos consultar toda la información en relación a las luchas PVE de nuestro héroe. En barracones tendremos la posibilidad de mandar a nuestro héroe a la aventura. Como se ha mencionado en el apartado 2.2.1, de cara a las aventuras, para que un jugador pueda comprar tropas de grado 2 en sus barracones, ha de desbloquear el nivel 2 de barracones y para poder comprar tropas de grado 3, ha de desbloquear el nivel 3 de barracones. Dicho desbloqueo se hará mediante un pago de Drachmas y/o Exodus.

#### Patio de armas

Desde patio de armas podremos hacer participar a nuestro héroe en combates PVP, tanto rankeds como partidas privadas. Asimismo, aquí podremos consultar los rankings de las clasificatorias de PVP, sus recompensas y los torneos en los que hemos participado o estamos inscritos. En esta misma localización tendremos acceso a la información sobre los bufos en combate PVP a los que estarán sometidos nuestro héroe, armas y armaduras (meteorología y bufos de clase).

### Herrería

Acudiremos a la herrería para forjar armas o armaduras de nivel superior a partir de varias de un nivel inmediatamente inferior. Cabe resaltar que para que un jugador pueda forjar armas de rareza poco común deberá desbloquear el nivel 2 de herrería; para forjar armas de rareza rara, el nivel 3; para forjar armas legendarias, el 4 y para la forja de armas de rareza mitológica deberán desbloquear el nivel 5 de la herrería. Dicha regla no aplicará, sin embargo, para los casos en que un jugador haya encontrado un objeto hallado. Por ejemplo, si un jugador, cuya herrería está a nivel 1, decide utilizar un objeto de reparación para revelar la verdadera naturaleza de un equipamiento dañado, podrá obtener un arma o armadura de cualquier tipo de rareza. Dentro de la herrería, también podremos intercambiar la raza de dos armas o armaduras pertenecientes a rarezas consecutivas mediante el uso de una gema de transmutación, tal y como se describe en la sección 2.2.6. Ha de destacarse, por último, que el aumento del nivel de la herrería se realizará mediante un pago interno en Drachmas y/o Exodus en función de la cuantía.

### Bazar

Si queremos cualquier tipo de objeto consumible, acudiremos al bazar a comprarlo, pese a que dentro de cada una de las edificaciones ya descritas haya una tienda interna donde se puedan comprar los artículos relacionados con éstas. Asimismo, cabe destacar que el bazar proporcionará una serie de ventajas adicionales derivadas del aumento de nivel del mismo: subir de nivel esta edificación hará que encontremos los consumibles con un descuento cada vez mayor en el propio bazar o en las tiendas internas del juego y que podamos disfrutar de un tipo de aventura especial que, además de Drachmas, dropeará un tipo de objeto consumible. Por defecto, nuestro poblado aparecerá con el bazar inhabilitado y deberemos subirlo de nivel para disfrutar de sus ventajas. Una vez subido a nivel 1, el bazar ofrecerá todo tipo de consumibles con un descuento de un 1% y una vez a la semana dispondremos de un tipo de aventura especial que dropeará heno, además de la recompensa en Drachmas. A nivel 2, el descuento de los consumibles será del 2% y dispondremos de dos aventuras a la semana que dropearán, además de la recompensa en Drachmas, heno, una llamada del deber y/o tropas de caballería y asedio. A nivel 3, el descuento de los consumibles será del 3% y dispondremos de tres aventuras a la semana que dropearán, además de la recompensa en Drachmas, cierta cantidad de objetos consumibles entre heno, una llamada del deber, tropas de caballería y asedio y/o una gema de transmutación. A nivel 4, el descuento de los consumibles será del 4% y dispondremos de cuatro aventuras a la semana que dropearán, además de la recompensa en Drachmas, cierta cantidad de objetos consumibles entre heno, tropas de caballería y asedio, una llamada del deber, una piedra de afilado, una gema de transmutación y/o un cristal de reparación. Por último, a nivel 5, el descuento de los consumibles será del 5% y dispondremos de cinco aventuras a la semana que dropearán, además de la recompensa en Drachmas, cierta cantidad de objetos consumibles entre heno, una llamada del deber, piedras de afilado, tropas de caballería y asedio, una gema de transmutación, un cristal de reparación y/o una poción de rejuvenecimiento.

Nivel de bazar	% de descuento en objetos	Aventuras especiales de bazar disponibles (semanales)	Objetos desbloqueados en cada nivel
1	1 %	1	Heno
2	2 %	2	Llamada del deber, tropas G2, tropas G3
3	3 %	3	Gema de transmutación
4	4 %	4	Piedra de afilado, cristal de reparación
5	5 %	5	Poción de rejuvenecimiento

Ilustración 15: Ventajas derivadas del proceso de leveo del bazar

Desde el bazar podemos acceder también al sistema de puntos de intercambio a través del cual tenemos la posibilidad de cambiar los objetos que no nos sirvan por puntos con los que podremos comprar otros. Este sistema engloba todos objetos que son activos no NFT (salvo edificaciones). Cada uno de ellos tiene un precio de compra y un precio de venta. Desde el momento en el que desbloqueamos el bazar tenemos acceso a la compra de todos los activos a través de puntos de intercambio, pero no a su venta. A nivel 1 de bazar sólo podemos vender heno y desbloqueamos la venta de los demás objetos a medida que subimos el nivel de la edificación. A nivel 2, además de heno, podemos vender tropas de todos los niveles y las llamadas del deber. A nivel 3 se le suma la posibilidad de vender cristales de reparación y a nivel 4 la gema de transmutación y la piedra de afilado. Finalmente, a nivel 5 podemos vender todos los objetos, añadiendo a la lista la poción de rejuvenecimiento.



Precios de objetos consumibles				
	Precio $D_p$	Precio Exs	Puntos por comprar	Puntos por vender
Tropas G1 (pack x 20)	12	0.012	5 / ud	1 / ud
Tropas G2 (pack x 20)	220	0.22	100 / ud	20 / ud
Tropas G3 (pack x 20)	2,040	2.04	950 / ud	190 / ud
Heno	84	0.84	800	160
Llamada del deber	790	0.79	7,500	1,500
Llamada del deber* Lider hermandad Tier C	945	0.945	—	—
Llamada del deber* Lider hermandad Tier B	2,750	2.75	—	—
Llamada del deber* Lider hermandad Tier A	7,560	7.56	—	—
Piedra de afilado	2,100	2.1	20,000	4,000
Cristal de reparación	4,380	4.38	41,000	8,300
Gema de transmutación	—	11.372	125,000	25,000
Poción de rejuvenecimiento	—	21	200,000	40,000

\* No existe como activo, sino como pago directo del líder de hermandad en función del Tier para inscribir a un miembro

Ilustración 16: Precios de cada objeto consumible

#### Casa de subastas

En casa de subastas podremos acceder a las subastas de NFTs puestos en el mercado por otros jugadores y pujar por ellos o comprarlos directamente. Asimismo, en esta edificación podremos ver los detalles de nuestros NFTs puestos a subasta, ver las pujas recibidas por ellos, cambiar las condiciones de venta de los mismos y ver el historial de nuestros NFTs vendidos. También, en casa de subastas podremos acceder a subastas especiales que corresponderán a artículos NFT puestos a la venta por el equipo de Lord of Myths y que, por lo general, serán cartas de extraordinaria calidad y exclusividad.

#### Casa de hermandad

Si tenemos la intención de formar parte de un grupo de jugadores con los que enfrentarnos de manera conjunta a peligrosas mazmorras, deberemos hacer varias visitas a la casa de hermandad. Desde ella podremos acceder a la lista de hermandades que están en disposición de reclutar nuevos jugadores. Es importante recordar que todo lo relativo al reclutamiento, así como otros aspectos de las hermandades están recogidos en el apartado 1.2.7. Una vez formemos parte de una hermandad, desde esta edificación podremos consultar la lista de miembros, próximas mazmorras de hermandad y validez de nuestro contrato. Por su parte, aquel que quiera crear su propia hermandad convirtiéndose en maestro de ésta, deberá visitar la casa de hermandad en posesión de la Licencia de hermandad (apartado 2.1.6), desde donde también podrá editar la configuración de ésta una vez creada. Tendrá acceso a una lista de miembros más completa donde podrá designar jugadores a defensa o ataque para las



mazmorras o expulsarlos de la hermandad (esto conllevará una penalización en caso de que el contrato del jugador siga vigente).

Desde casa de hermandad, si formamos parte de una hermandad también podremos acceder a la funcionalidad de reserva de hermandad y beneficiarnos de la cooperación conjunta en forma de consumibles.

Debe mencionarse que aquellas edificaciones que puedan ser sometidas a procesos de aumento de nivel tendrán un enfriamiento de 24 horas. Dicho enfriamiento será común a todas las edificaciones y niveles y aplicará a todas las edificaciones al mismo tiempo, no sólo a aquella que acabamos de llevar. Este enfriamiento, sin embargo, podrá ser reducido mediante un pago interno de Drachmas en proporción de una reducción de 1 minuto por cada 3 Drachmas pagados.

### 2.2.3.1 Sistema de leveo de edificaciones

A continuación, se muestra una tabla explicativa a modo de resumen sobre los procesos de leveo de las edificaciones dentro de nuestro poblado:

Precios de leveo de edificaciones	Nivel 1		Nivel 2		Nivel 3		Nivel 4		Nivel 5	
	$\mathcal{D}_p$	EXS	$\mathcal{D}_p$	EXS	$\mathcal{D}_p$	EXS	$\mathcal{D}_p$	EXS	$\mathcal{D}_p$	EXS
Bazar*	390	0.39	3,310	3.31	—	11.97	—	32.97	—	76.2
Herrería	—	—	1,050	1.05	5,730	5.73	—	25.98	—	95.28
Establos	—	—	1,580	1.58	6,300	6.3	—	29.93	—	155.93
Barracones	—	—	8,930	8.93	—	31.5	—	—	—	—

\*Cabe recordar que, en un primer momento, el bazar aparece, por defecto, deshabilitado y deberemos subirlo a nivel 1 para empezar a disfrutar de sus ventajas

Ilustración 17: Precios del sistema de leveo de edificaciones

### 2.2.4 Cristal de reparación

Como se ha mencionado en el apartado 2.1.4, los NFTs que hayan sido dropeados en una mazmorra o en el modo cacería, aparecerán por defecto en forma de 'equipamiento dañado'. Los jugadores que hayan tenido la suerte de encontrarse un artículo de este tipo en su inventario tendrán la posibilidad de arreglar dichos NFTs para revelar la verdadera rareza, naturaleza y puntuación de poder de los mismos. Para ello deberán acudir a la herrería de su poblado y utilizar un cristal de reparación. Este objeto estará a la venta por 4380 Drachmas o 4.38 Exodus en la tienda interna de Lord of Myths.

### 2.2.5 Heno

Para que nuestra bestia esté siempre al máximo de fuerzas en combate necesita estar bien alimentada. Las monturas que compitan en PVE tendrán una barra de energía que se irá reduciendo conforme se vaya enfrentando a bestias rivales. Cuando nuestra montura esté exhausta por tener la energía al mínimo, necesitará heno para recuperarse y volver al combate con las fuerzas renovadas.

El heno podrá ser encontrado en forma de consumibles dentro de la tienda interna del juego y tendrá un precio de 84 Drachmas o 0.084 Exodus. Cada unidad de heno recuperará 10 de energía a la montura que se lo demos independientemente de su rareza, consumiendo el objeto al usarlo.

### 2.2.6 Gema de transmutación

Cuando nuestros guerreros acudan a la herrería con el objetivo de fusionar varias armas de una determinada rareza para obtener un arma o armadura de una rareza inmediatamente superior es probable que el arma o armadura emergente no sea de la raza que deseemos. En este caso, sin embargo, podremos utilizar un consumible llamado gema de transmutación que intercambiará las razas entre dos armas o armaduras a nuestra elección, siempre y cuando éstas pertenezcan a rarezas consecutivas. Así, por ejemplo, una persona que acaba de fusionar cuatro armas raras y ha conseguido un arma vikinga legendaria de poder 1400 y cuenta en su inventario con otra arma rara egipcia de poder 700, podrá utilizar la gema de transmutación en la herrería de su poblado para intercambiar la raza de las mismas y obtener un arma legendaria egipcia de 1400 de poder y un arma vikinga rara de 700 de poder.

La gema de transmutación podrá ser comprada en la tienda interna del juego por 11.4 EXS.

### 2.2.7 Contrabandista

Cada cierto tiempo, un misterioso vendedor proveniente de tierras lejanas aparecerá en un plot aleatorio de la región de Exylon. Durante los días previos a su aparición se irán dejando pistas sobre la posible ubicación donde aparecerá. Una vez aparezca en un plot, el contrabandista permanecerá en éste durante 72 horas.

Los jugadores asentados en el plot podrán acudir a él y el contrabandista les ofrecerá, de entre todos los consumibles ya descritos del juego, un tipo de artículo aleatorio con un jugoso descuento, pero con límite máximo de compra. Este artículo puede ser diferente para cada jugador, aunque acudan al mismo contrabandista. Como se ha explicado en el apartado 2.1.6, existirá una pequeña probabilidad de que el contrabandista nos ofrezca un tipo de activo NFT de naturaleza muy exclusiva: el contrato de hermandad. Los jugadores asentados en el plot, podrán acudir al contrabandista sólo durante las 48 primeras horas desde su aparición y siempre que acudan en ese periodo les mostrará el mismo tipo de objeto.

El propietario del plot en donde haya aparecido el contrabandista, además de disfrutar de la atracción que ya supone la aparición de éste, contará con una funcionalidad distinta cuando acuda al contrabandista: éste le ofrecerá una caja misteriosa de dos objetos a un atractivo precio. La caja contendrá dos activos NFT entre armas y armaduras, pero no podrá saber su contenido hasta que la adquiera. Una vez comprada, dichos activos NFT se añadirán al inventario del jugador y podrá decidir si mantenerlos o venderlos en mercado. (Cabe resaltar que, a diferencia de lo que ocurre con los objetos hallados explicados en la sección 2.1.4, los objetos que proceden de la caja misteriosa no deberán ser sometidos a un proceso de reparación para mostrar su naturaleza real). El jugador propietario del plot podrá acudir al contrabandista durante las 72 horas que éste esté ubicado en su plot.

Los precios de los artículos exclusivos vendidos por el contrabandista se muestran a continuación:

Precios de objetos NFT en tienda		
	Precio $D_p$	Precio Exs
Licencia de hermandad Tier C	—	180
Licencia de hermandad Tier B	—	200
Licencia de hermandad Tier A	—	220
Caja misteriosa*	—	2.625

\* Compra únicamente disponible para propietarios de Land

Ilustración 18: Precios de los NFTs exclusivos vendidos por el contrabandista

### 2.2.8 Contrato de hermandad

Este documento deberá ser firmado tanto por el jugador solicitante como por el Maestro de la Hermandad para convalidar la condición de miembro de hermandad del jugador. Desde la Casa de Hermandad podremos acceder a la lista de hermandades dispuestas a reclutar nuevos miembros. Desde ahí, cualquier jugador podrá solicitar el contrato de una de las hermandades y rellenarlo, que será remitido al Maestro de Hermandad, quien decidirá si aceptar o no la solicitud.

El contrato especificará ciertas condiciones y directrices que el jugador deberá tener en cuenta a la hora de ingresar a la hermandad.

### 2.2.9 Llamada del deber

Cuando seamos miembros de la hermandad, la Llamada del Deber será el objeto que nos permitirá participar en los cometidos semanales de ésta. Sin él, aunque tengamos un contrato de hermandad activo, no podremos participar en las misiones cooperativas y, por tanto, no aportaremos poder a la suma total de nuestra hermandad y tampoco obtendremos ninguna recompensa.

Este objeto no-NFT lo podremos adquirir mediante compra a un precio de 790 Drachmas en la tienda interna del juego o con cierta probabilidad de drop a través de las aventuras especiales con un cierto nivel del Bazar (apartado 2.2.3). Una tercera forma de conseguirlo será como recompensa de una pequeña misión individual que nos aparecerá cada semana en la Casa de Hermandad cuando seamos miembros de una.

Cada vez que participemos en los cometidos cooperativos semanales de hermandad se consume un activo de Llamada del Deber de los que dispongamos en nuestro inventario.

### 2.2.10 Piedra de afilado

Los jugadores de Lord of Myths pueden jugar, por defecto, un máximo de 10 partidas al día dentro del sistema de rankeds PVP. Sin embargo, aquellos incesantes jugadores que ansían la gloria eterna por encima de todo podrán ver incrementado este límite a través de la piedra de afilado. El uso de dicha piedra permite a los jugadores volver a tener el máximo de partidas rankeds PVP diarias disponibles, es decir, volverá a fijar este número en 10 tras ser utilizada. No hay un número máximo de Piedras de Afilado que un jugador pueda consumir en un día. Este artículo está disponible en Patio de Armas y en el Bazar de nuestro poblado y tiene un precio de 2100 Drachmas o 2.1 Exodus.



## 3 Eventos especiales

### 3.1 Eventos estacionales y de aniversario del juego

Cuando Lord of Myths se encuentre en una fase estable de desarrollo aparecerán eventos en los que los jugadores podrán disfrutar de ciertas ventajas y retos especiales con los que obtendrán mayores recompensas y facilidades para progresar en el juego que en condiciones normales. Estos eventos irán ligados, como suele ocurrir en muchos otros juegos, a fechas concretas de relevancia cultural o estacional. Esto incluirá, entre otros, evento de invierno de temática navideña, evento de primavera de temática japonesa, evento de verano, evento de Halloween y evento por aniversario del juego.

### 3.2 Preventa de activos NFT

El primer evento del juego será la preventa de NFT, en la que se pondrán a la venta héroes, armas, armaduras, monturas y plots, todos ellos con un límite máximo de venta. Aquellos usuarios que compren héroe, accederán a la whitelist para la venta privada de armas, armaduras y monturas. Todos estos NFTs que no se adquieran durante la venta privada, pasarán a venta pública hasta terminar existencias. Un tiempo después (en un periodo estimado cercano a un año) se realizará una segunda venta de NFTs adecuada a la demanda, atendiendo siempre al límite de 28000 héroes como límite total máximo de Lord of Myths.

### 3.3 Subasta de NFTs únicos

En las fases más avanzadas de desarrollo del juego, el equipo de Lord of Myths pondrá en subasta un NFT de héroe, un NFT de arma y otro de armadura especiales de estadísticas perfectas. Serán NFTs únicos de los que no existirá más que una copia. Estos NFTs están definidos en los apartados 2.1.1.1 y 2.1.2.1.



## 4 Los tokens del juego

Una de las características económicas de Lord of Myths es que, así como mucho otros juegos NFT play-to-earn, cuenta con dos monedas dentro del juego: el Exodus y el Drachma.

### 4.1 Exodus

El Exodus (EXS) es la moneda principal de Lord of Myths y tiene conexión directa con la blockchain. Funcionando en la red MATIC, el Exodus es la moneda de intercambio que se utiliza en el Marketplace para comprar o vender cualquier tipo de activo NFT dentro de Lord of Myths, ya sean héroes, monturas, armas, armaduras, plots o licencias de hermandad. Asimismo, el Exodus es la moneda que utilizarán los jugadores para mejorar edificaciones a niveles altos o para adquirir los artículos no NFT que se consideran de una naturaleza más exclusiva: pociones de rejuvenecimiento, cristales de reparación y gemas de transmutación.

Contrato EXS: `0x70FA9E1A1AD48Fa7daA47A2b5B961174f759D4E1`

#### 4.1.1 Distribución del token

El supply\* máximo de tokens de Exodus será de 200,000,000. La distribución de las existencias del token se muestra a continuación:

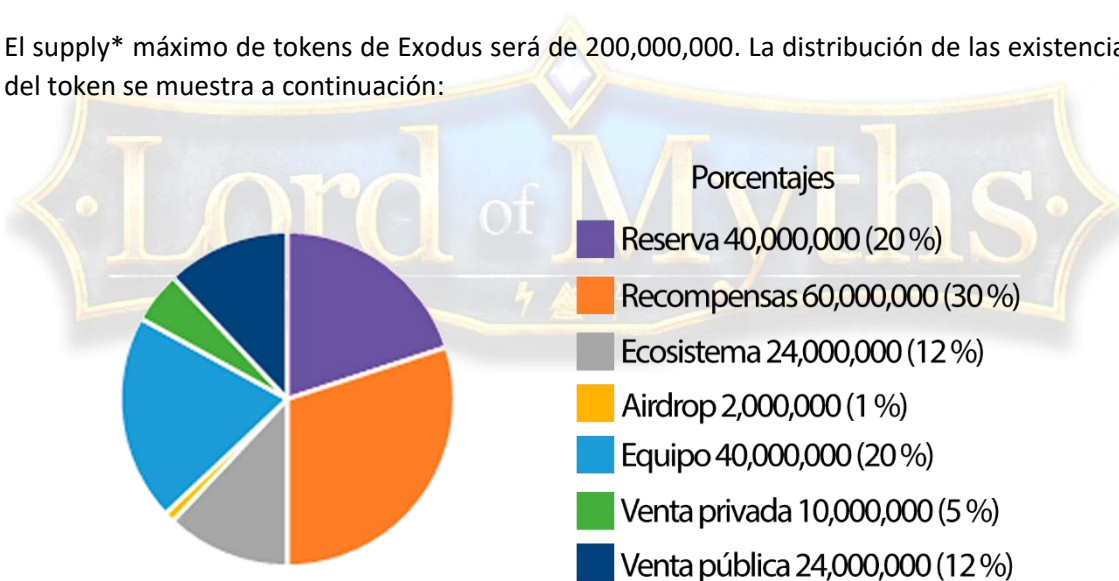


Ilustración 19: Distribución inicial del supply existente de EXS

- Recompensas del juego: 60,000,000 (30%)
- Equipo: 40,000,000 (20%)
- Venta privada: 10,000,000 (5%)
- Venta pública: 24,000,000 (12%)
- Airdrop: 2,000,000 (1%)
- Ecosistema: 24,000,000 (12%)
- Reserva: 40,000,000 (20%)

Aspectos claves de la distribución de tokens

- La wallet que abastece el pool de recompensas del juego contendrá inicialmente 60,000,000 EXS.

*Dirección de la cartera:* 0x264c84fBE8dAcDC4FD7559B204526AF1f61Ca5e7

- La wallet de la reserva podrá ser consultada en cualquier momento por cualquier usuario. Dicha reserva sólo será utilizada si ocurre algún suceso completamente inesperado con el monto utilizado para recompensas del juego, algo que, a priori, está prácticamente descartado.

*Dirección de la cartera:* 0xCACd3d7CB6F798BBac53E882B2cBf5996d263F24

- Las wallets del equipo podrán ser consultadas en cualquier momento por cualquier usuario. Los tokens del equipo tendrán un bloqueo de 4 meses tras la ICO, tras lo cual sufrirán un desbloqueo lineal del 5% cada mes. Esto garantizará el compromiso del equipo de desarrollo con los objetivos a medio-largo plazo.

*Dirección de la cartera 1:* 0x5Dbb556a3e832b8179B30c0E64C5668A6b3BdFD8

*Dirección de la cartera 2:* 0xa4a01Cb9898CcF59e9780f22c828724f7794dC1F

*Dirección de la cartera 3:* 0x7E8B53EE714Dd7B6D808cdf7a0043b7DC6680Eb1

*Dirección de la cartera 4:* 0x69ac12d71D9A99B52339bDbFD0ECF2Af785De5aa

- Venta privada: los usuarios que accedan a dicha preventa podrán obtener tokens de Exodus con cierto descuento, pero parte de sus tokens estarán sometidos a un desbloqueo lineal que se extenderá un cierto tiempo que quedará definido en su momento.

*Dirección de la cartera:* 0x2511F8f04DAa128D2E7b9dD8C41d47734d37e50E

- Venta pública: los tokens serán liberados inmediatamente.

*Dirección de la cartera:* 0xC4b1723f7EF8DaE035Af7e623b35C4F35C1F51f2

- La wallet destinada al airdrop contará en un primer momento con 2,000,000 EXS.

*Dirección de la cartera:* 0xDF450B51b2f2FA1560EadA15E149d0064dF2327d

- Los tokens destinados al mantenimiento del ecosistema se utilizarán para la introducción de posibles actualizaciones futuras y funcionalidades cuando el juego tenga cierto grado de madurez. Para ser usados, dichos tokens estarán sometidos a desbloqueo lineal tras un bloqueo inicial de 4 meses.

*Dirección de la cartera:* 0xCd04Dac93f1172b7BA4218b84C81d68EBB32e8Cc

- Las comisiones del 5% recibidas en EXS a través del marketplace del juego y/o de las transacciones de consumibles irán destinadas a la siguiente wallet:

*Dirección de la cartera:* 0xd2A9D580bBFb8dAE083e81599582283B2A16C644

## 4.2 Drachma

A pesar de las disputas continuas entre los tres pilares del mundo de Exylon; griegos, vikingos y egipcios, la moneda acuñada por acuerdo unánime y como símbolo de unidad económica y de intercambio entre las tres civilizaciones es el Drachma ( $\mathcal{D}_p$ ). Se trata de un token interno sin conexión directa con la blockchain que se obtiene como recompensa en el modo aventura, las mazmorras, las hermandades, los torneos y las clasificatorias, así como en lo apostado en las partidas privadas. Asimismo, el Drachma permitirá a los jugadores adquirir aquellos activos no NFTs que se consideran de una exclusividad más baja: estos son las tropas de los tres grados, la piedra de afilado, el heno y la llamada del deber. El pago de la entrada a la temporada de ranked se realiza en esta misma moneda.



Ilustración 20: Imagen del Drachma ( $\mathcal{D}_p$ ), moneda utilizada en toda la extensión de Exylon

Se ha establecido el ratio de cambio entre Exodus y Drachmas es el siguiente:

$$1EXS = 1000 Dp$$

Los jugadores pueden intercambiar Drachmas por Exodus y viceversa en cualquier momento. Al ratio anterior se le aplica una comisión del 5% al hacer efectivo el intercambio de Drachmas a Exodus. Las retiradas de Exodus de Lord of Myths pueden efectuarse cada 72 horas.

## 5 Mercado y público objetivo

### 5.1 Público objetivo

Cualquier usuario con interés en el mundo de las criptomonedas y, en particular, con el mundo de los juegos NFTs, que posea algo tan simple como una cuenta de Metamask es cliente potencial de Lord of Myths.

Asimismo, y basado en estadísticas del mercado NFT en el último año, el equipo de Lord of Myths considera que los principales territorios con más clientes potenciales dentro de este sector son Europa, América, tanto del Norte como del Sur, y grandes regiones del sudeste asiático.

### 5.2 Distinción como marca

Ya que, como se ha mencionado anteriormente, Lord of Myths es un juego desarrollado por jugadores y para jugadores, una de nuestras máximas prioridades es que la comunidad de jugadores que forma el universo de Exylon sienta confianza en el ecosistema de juego. Somos conscientes de que muchas de las actualizaciones y cambios introducidos repentinamente por equipos de desarrollo en juegos NFTs sin atender al feedback de la comunidad empobrecen la experiencia de juego y crean desconfianza entre los jugadores, principalmente en un entorno donde la estabilidad económica relativa es tan importante.

Lord of Myths quiere dejar a un lado este tipo de cambios repentinos dentro del juego. Para ello, y con el objetivo de conseguir cierta estabilidad económica que evite dichos cambios, el equipo de desarrollo de Lord of Myths ha llevado a cabo simulaciones muy conservadoras de la evolución del flujo monetario dentro del juego para comprobar el correcto funcionamiento del entorno proporcionado a los jugadores. Asimismo, como se ha mencionado anteriormente, diferentes factores extra son una parte primordial dentro del universo de Exylon para asegurar prosperidad: quemado continuo de NFTs y tokens, uso de token del juego para funcionalidades exclusivas, cálculo conservador de todo tipo de precios y estudio previo del fijado de dichos precios y limitación máxima de NFTs existentes dentro del juego.

Para conseguir todo esto, el campo de acción de Lord of Myths está guiado por un Roadmap muy claro y conciso (definido en el apartado 6), que permitirá añadir progresivamente nuevas funcionalidades al juego sin giros bruscos en el rumbo del proyecto, pero siempre atendiendo al feedback continuo de la comunidad para mejorar, en la manera de lo posible, la experiencia de juego.

### 5.3 Flujo de ingresos pasados y aceptación de la comunidad

De acuerdo con las últimas estimaciones, la evolución de los volúmenes de compraventa relacionados con los NFTs ha tenido un crecimiento sin precedentes en los últimos años, y, más en particular, en 2021. Tal y como se puede observar en la tabla inferior, tras una pequeña contracción del sector en 2019, el mundo NFT experimentó casi un incremento en 2020 del 200%, para acabar consolidándose en 2021 tras experimentar durante este año un récord absoluto de crecimiento de más de un 20800%.

En particular, el sector del gaming NFT pasó de tener un volumen de mercado de apenas 15 millones de dólares en 2020 a más de 2150 millones de dólares en 2021. Los modos de juego Play-to-Earn han supuesto una revolución para las comunidades gamer y crypto que, por primera vez, han sentido que la inversión y el continuo flujo de recompensas recibidas por formar parte del mundo de los videojuegos está al alcance de cualquiera. Además, a ello se le suma la transparencia e impenetrabilidad de la tecnología blockchain, así como la facilidad en las transacciones (a día de hoy prácticamente instantáneas por muchas redes), lo que ha aumentado la confianza de la comunidad en este mercado.

Volumen del mercado NFT <i>(en millones de dólares)</i>	2018	2019	2020	2021
Todos	36.77	24.02	66.78	13,981.9
Coleccionables	13.86	2.71	16.45	7,130.05
Juegos	5.19	11.59	15.26	2,153.82
Arte	0.05	0.45	17.11	2,107.57
Metaverso	16.35	5.38	15.97	630.99
Servicios Públicos	1.29	4.11	2.41	75.5
DeFi	0	0	0	19.75
Otros	0.03	0	0	1,864.22

Ilustración 21: Evolución del mercado de NFTs entre 2018 y 2021

Sin embargo, la fiebre de los NFTs no se ha detenido en el sector de los videojuegos; cada día más personas e instituciones que ven en la tecnología blockchain una oportunidad única y un blindaje inexpugnable para sus activos virtuales se unen al mundo de los tokens no fungibles desde los más variados sectores: arte virtual, funciones relacionadas con el metaverso, deportes, finanzas descentralizadas, etc...

#### 5.4 Expectativas de crecimiento del sector

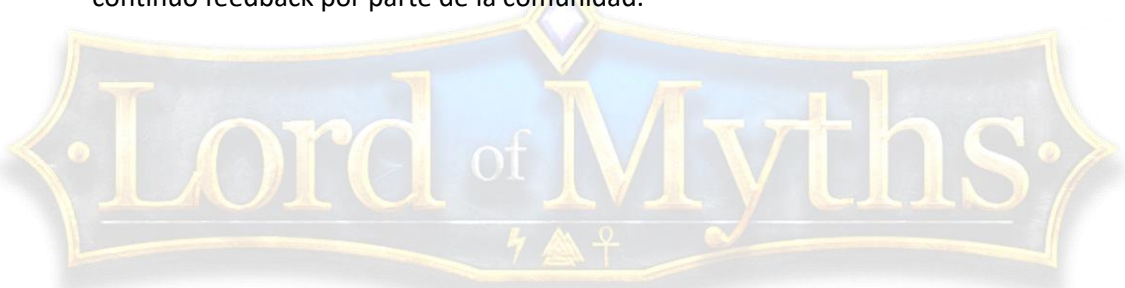
El futuro del mundo NFT es más que prometedor, ya que ofrece un universo nuevo de posibilidades: desde aplicaciones estrechamente ligadas al ámbito del internet de las cosas, la realidad virtual o la realidad aumentada a juegos con activos NFTs presentes en las más variadas plataformas, pasando por opciones tan exóticas como pueden ser el establecimiento de negocios virtuales funcionando con criptomonedas dentro del metaverso o la capacidad de comprar activos tangibles ligados por contrato a la blockchain en el mundo real, lo cual ya está sucediendo en el sector inmobiliario.

La utilidad de la blockchain proporciona un blindaje a la propiedad de forma interactiva nunca vista antes y pocas industrias permanecerán impasibles a su paso en un futuro cercano.



## 6 Roadmap

- Q3 2022: Venta de NFTs y del token
- Q4 2022: Lanzamiento del juego con funciones básicas y modo aventura y PvE monturas, así como el marketplace (fase Beta). También estará disponible el sistema de títulos, si bien no todos los títulos podrán obtenerse en un primer momento por la ausencia de funcionalidades. Las edificaciones de la aldea se irán desbloqueando progresivamente según tengamos acceso en futuras actualizaciones a nuevos modos de juego. Por último, cabe destacar que la meteorología afectará Exylon ya en esta primera versión.
- Q1 2023: Modos PvP, clasificatorias, partidas privadas y modo cacería.
- Q2 2023: Modos torneos y mazmorras.
- Q3 2023: Contrabandista y sistema de hermandades. Se espera que a lo largo de 2023 se realice una segunda venta de NFTs, al igual que la subasta por parte del equipo de desarrollo de los NFTs únicos.
- Q3-Q4 2023: El resto del año se destinará igualmente a pulir todos los modos de juego añadidos y asegurar su estabilidad y la de la moneda.
- 2024: Se espera que en 2024 se continúe expandiendo el juego añadiendo nuevas posibilidades y mayor profundidad y facilidades para los jugadores, atendiendo al apartado 10 (posibles actualizaciones futuras) y a nuevas funcionalidades derivadas del continuo feedback por parte de la comunidad.



## 7 Equipo de desarrollo

### *Jose Félix Jiménez – CEO*

Responsable de la toma de las decisiones clave en el desarrollo del juego, con gran participación en el diseño de los modos de juego y la economía de Lord of Myths, así como de la correcta implementación de la criptomoneda Exodus en la blockchain, buscando siempre un correcto equilibrio y estabilidad del mercado interno del juego. Posee amplios conocimientos en física, economía, matemática y en la tecnología blockchain, con especial interés en ella desde 2015. En sus estudios destaca un Grado de Ingeniería Aeroespacial en Aeronaves en la Universidad Europea de Madrid impartido completamente en inglés y un Máster en Mercados y Derivados Financieros. En 2020 residió durante un año en Toronto, Canadá, centrándose en el estudio de blockchain.

### *Diego Gil – Director de Arte*

Responsable del apartado de arte de Lord of Myths, incluyendo la gestión artística de la interfaz e ilustraciones, el diseño 3D de los elementos del juego, y la correcta representación de los conceptos de la marca. Gran conocimiento como generalista 3D, así como sobre la tecnología blockchain. Estudió un Grado en Artes Gráficas y un Grado en Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos, además de un doble máster en Modelado 3D. Tiene experiencia en proyectos de animación y diseño 3D en el ámbito del cine y de los videojuegos, formando parte de varios equipos a lo largo de su carrera.

### *Oscar Establie – CTO*

Responsable de los apartados tecnológicos de la empresa. Encargado del desarrollo y supervisión de los recursos informáticos de Lord of Myths y del adecuado posicionamiento SEO y visualización de la empresa en internet. Amplio conocimiento en desarrollo web con varios años de experiencia en el sector como desarrollador front-end, y estudios en diversos lenguajes de programación, principalmente Typescript/Javascript, en entornos como Angular. Asimismo, posee elevado conocimiento de la tecnología blockchain.

### *Javier Arribas – Desarrollador del juego*

Responsable del diseño de los modos de juego y de la matemática interna de cara a conseguir un correcto equilibrio de la economía de Lord of Myths. Amplio conocimiento sobre matemática, estadística y videojuegos, al igual que un importante dominio de software CAD y CFD. Entre sus estudios destaca el Grado en Ingeniería Aeroespacial, especialización en Propulsión Aeroespacial, por la Universidad Politécnica de Madrid y Máster en Tecnologías de Diseño para Automoción y Vehículos de Competición.

## 8 Partners



### MIT Software

*Divergent Minds S.L.*

Desarrollo del juego y la criptomoneda



### Polygon Network



## 9 Posibles actualizaciones futuras

Una de las prioridades del equipo de Lord of Myths es conseguir que el juego tenga recorrido a largo plazo y para ello, es fundamental que la comunidad sienta que se encuentra en un entorno dinámico que va evolucionando y ofreciendo nuevas funcionalidades, pero sin atacar a la esencia que el juego cobrará desde un principio. Por todo ello, los desarrolladores de Lord of Myths tienen pensado una serie de posibles actualizaciones que podrían ser implementadas en el juego en un futuro si éste alcanza cierto grado de madurez y si el equipo considera que el cambio a introducir no supondrá detrimento alguno para la comunidad de jugadores, ya que somos conscientes de que no todas las actualizaciones son siempre positivas para la experiencia de juego.

### 9.1 Economía basada en recursos

Si el juego llega a una fase de aceptación considerable, el equipo de desarrollo de Lord of Myths sopesará introducir en el mismo la posibilidad de tener una economía basada en recursos naturales para desbloquear ciertas funciones relacionadas con los consumibles, las edificaciones o las hermandades. Así un jugador podrá obtener, por ejemplo, hierro y piedra en su inventario y utilizarlos para acceder a funcionalidades exclusivas.

### 9.2 Cambio de mapa

El mapa de Exylon puede estar sujeto a posibles cambios que podrían afectar a la cartografía del mapa en forma de introducción de montañas, mares, ríos, etc..., así como otras nuevas funcionalidades que mejoren la experiencia de juego y le otorguen cierto grado de capacidad estratégica. Los cambios del mapa, de todas formas, no afectarán en ningún momento al sistema de plots y asentamiento de héroes tal y como está descrito en el apartado 4.1.5, pero sí que puede esconder cierta relación con las diferentes razas o civilizaciones y la forma de interconexión entre ellas.

Asimismo, es probable que se acaben introduciendo nuevos entornos para el PvE, como pueden ser la posibilidad de acceso al cielo y al infierno de cada civilización, donde podremos enfrentarnos a los más épicos y célebres enemigos existentes en todo el universo de Lord of Myths.

### 9.3 Potenciar hermandades e incluir sistema de alianzas

Una vez que el sistema de hermandades esté asentado en el juego con un número suficiente de hermandades, el objetivo es añadir un sistema de alianzas. Las alianzas consistirán en un conjunto pequeño de hermandades que se unirán para enfrentarse a un reto de gran importancia y con recompensas elevadas. Este reto, en su manera más simplificada, consistirá en una mazmorra de mayor nivel, pero se estudiará la posibilidad de un sistema de mazmorras con algo más de complejidad, en el que se premiará tanto la estrategia de los maestros de las distintas hermandades que componen la alianza, como el trabajo en equipo de todos los miembros de las hermandades.

Queremos destacar la intención del equipo de desarrollo del juego de darle gran relevancia al sistema de hermandades en caso de que éste se asiente de manera adecuada y con un buen recibimiento. Se analizará la viabilidad de incluir un sistema de guerras entre hermandades. Además, se tenderá a premiar la afiliación de un jugador por una misma hermandad, recibiendo, por ejemplo, recompensas extra por la antigüedad en ella. La intención final de todo esto es afianzar la relación entre los miembros de cada hermandad creando un buen ambiente y contribuyendo así a una mejor comunidad en el juego.

### 9.4 Actualizaciones en los modos de juego y mayor participación del jugador

Desde el equipo de desarrollo se hará un seguimiento de la acogida por parte de los jugadores de los distintos modos de juego. Es relevante conocer los modos de juego que más interesan a la comunidad para crear modos similares, pero con mayor profundidad, evitando grandes cambios en los originales que puedan llegar a estropear la experiencia de juego. De igual manera se buscará un constante feedback de la comunidad que pueda ayudar al equipo de desarrollo a seguir el camino adecuado.

Se espera que los modos de juego sean sencillos y rápidos, de tal forma que se pueda participar activamente en el juego sin que esto conlleve una gran inversión de tiempo. Sin intención de alterar esta premisa en ningún momento, se añadirán modos de juego que requieran una mayor participación del jugador, en los que su habilidad y sus decisiones influyan de manera directa en recompensas y resultados. Todo ello se realizará con la intención de crear un juego más interactivo y divertido para el jugador, pero, como ya se ha mencionado, sin que esto tenga un gran impacto en el tiempo que deba dedicar un jugador promedio en el juego.

### 9.5 Sistema de guerras entre civilizaciones o razas

Uno de los objetivos de Lord of Myths es ahondar en el sistema de razas que existe dentro del juego. Actualmente hay distintos bufos para el jugador que se aplican o no en función de la raza de éste. Desde el equipo de desarrollo se considera que decantarse por una raza u otra debería tener un impacto aún mayor en el juego, sin que esto pueda llegar a suponer un prejuicio para algún jugador por el hecho de poseer un héroe de una determinada raza, sino un motivo más para defender los intereses de tu civilización y contribuir a la prosperidad de ésta.

Por ello, uno de los planes a futuro es incluir en el juego un sistema de guerra entre civilizaciones. Cualquier actividad que hagamos dentro del juego nos reportará una determinada cantidad de tropas a nuestras filas, las cuales podremos usar para combatir en nuestro nombre en las guerras. Estas guerras determinarán la ocupación por parte de una civilización u otra de distintos territorios ajenos al sistema de plots del juego, los cuales otorgarán ciertos bufos, beneficios o recompensas a los jugadores de la raza que consiga asentarse en ellos.

### 9.6 Mejora visual y de entornos

Si el juego consigue atraer a suficiente comunidad y el valor del proyecto es suficientemente elevado, se mejorará el aspecto visual y los entornos del juego, tanto en lo relativo a interfaz y



escenarios de la aldea, como en lo relativo al aspecto visual de los distintos modos de juego. Esto incluirá la posibilidad de movernos con nuestro héroe por la aldea en el escenario 3D pudiendo interactuar desde ese entorno con los distintos edificios y sus utilidades. También se implementarían los diseños de armas, armaduras y monturas en 3D, así como nuevos escenarios, pudiendo desplazarnos de manera activa por el mapa subidos en nuestra montura, lo que derivará en modos de juego con mayor complejidad técnica y visualmente más agradables para el jugador.

### 9.7 Estadísticas de personajes

En una etapa futura en la que el juego haya alcanzado un grado de madurez considerable, se estudiará la posibilidad de introducir en el modo ranking PvP estadísticas de personajes de forma similar a lo que se ha descrito con respecto a las partidas privadas en el apartado 1.2.4.2, aunque probablemente este modo de juego acabe dependiendo de más de las cuatro estadísticas base mencionadas en dicho apartado. Cabe aclarar que la adopción de este modo de juego estará ligado a la evolución de la aceptación por parte de la comunidad.

### 9.8 Misiones y eventos especiales

Con el objetivo de favorecer la participación activa de los distintos jugadores de Lord of Myths, se estudiará la posibilidad de implementar un sistema de misiones diarias y/o semanales. La realización de dichas misiones no supondrá una gran inversión de tiempo, habilidad ni esfuerzo y otorgará interesantes recompensas para el jugador.

Asimismo, se estudiará la inclusión de eventos estacionales especiales con los que se buscará dar más vida, riqueza y dinamismo a la experiencia de juego.

### 9.9 Nuevos rangos para miembros de hermandades

De cara a poder liberar al maestro de hermandad de ciertas funciones y obligaciones derivadas hermandades se planteará incluir nuevos rangos intermedios, aparte de “maestro” y “miembro”, con distintas competencias y poderes.

### 9.10 Sistema de becas o scholarship

Atendiendo a las necesidades de la comunidad del juego, se considerará la inclusión de un sistema de becas a través del cual, aquellos que posean NFTs para jugar a Lord of Myths, podrán delegar su uso a otros usuarios, los cuales pasarían a ser jugadores activos. De esta forma, el dueño de los NFTs recibirá ingresos pasivos derivados porcentualmente de los ingresos totales del jugador becado.

De igual manera, se estudiará un sistema alternativo de alquiler de NFTs. Todo ello con la intención de adaptar las posibilidades de juego a las necesidades de todos los usuarios, facilitándoles el acceso a Lord of Myths en función de sus condiciones.

### 9.11 Elección de jugabilidad de manera activa o automática

Para mantener viva la pasión por el juego, el equipo de desarrollo de Lord of Myths irá implementando nuevas funcionalidades en función de la participación activa en los distintos modos de juego y la constante respuesta por parte de la comunidad de jugadores. Por ello mismo, y pensando en su comodidad, se ha planteado la posibilidad de introducir una actualización futura que dé la opción a los propietarios de héroes de elegir entre participar en los distintos modos de juego de forma activa, esto es, con decisiones propias y en tiempo real, o de forma automática, donde será la propia interfaz de Lord of Myths la que tome decisiones por nosotros dentro del juego mientras nos sigue brindando recompensas.

### 9.12 Desarrollo de aplicación móvil

Aunque, en primera instancia, Lord of Myths va a ser un juego de navegador (con posibilidad de acceso desde dispositivos móviles o tablets), el equipo de desarrollo ha estudiado la plausible idea de desarrollar una aplicación nativa para móviles con el objetivo de facilitar y hacer más cómoda y completa la experiencia de juego. Se considera que este movimiento puede atraer a gran cantidad de potenciales jugadores de regiones donde el uso de dispositivos móviles en el ámbito gamer está muy generalizado, como puede ser el sudeste asiático. La viabilidad de dicha actualización estará ligada a la evolución de la aceptación y participación activa en el juego por parte de la comunidad.



## Diccionario de términos del ámbito de los videojuegos y las cryptomonedas

- Bufo: condición de algo que lo hace más poderoso, mejorando en algún aspecto sus propiedades o características.
- Cap: límite, limitar.
- Cooldown: tiempo de espera mínimo para poder volver a realizar de nuevo una acción o función.
- Counter: superioridad o ventaja de alguien o algo sobre otro.
- Crafeo: elaboración, generalmente de un objeto nuevo a partir de otro u otros ya existentes.
- Debufo: condición de algo que lo hace menos poderoso, empeorando en algún aspecto sus propiedades o características.
- Dropeo: obtención de un objeto con cierta probabilidad derivado de completar una determinada acción o tarea.

- **Farmeo:** obtención de ciertas recompensas con posibilidad de hacerlo de manera repetida.
- **Jackpot:** premio acumulado para una determinada recompensa.
- **Setup:** configuración concreta de equipamiento. En el caso de Lord of Myths hace referencia al héroe, arma, armadura y montura. En general, se tiende a hablar del poder derivado del setup, en cuyo caso no se tiene en cuenta el de la montura, ya que no supone un poder directo para el héroe.
- **Spawnear:** verbo de spawn, aparición repentina de algo.
- **Supply:** cantidad de tokens que pertenecen a un proyecto concreto en el mundo de las cryptomonedas.

