

GUÍA DE INICIO



¡Bienvenido a **Naruto Role Playing Game**!

Esta guía básica pretende guiarte para poder jugar de inmediato y guiarte durante tu aprendizaje. Si estás leyendo esto posiblemente estás en la web del rol tras acceder desde el [Discord del RPG](#).

Índice de contenidos

1. ¿Por dónde empezar?
2. ¿Qué sistemas o documentos debo leer?
3. Modos de juego

Si deseas buscar una palabra en concreto utiliza **Ctrl + F para encontrarla.*

1. ¿Por dónde empezar?

El primer paso es registrarse en [Hobba](#), la plataforma de juego utilizada, y crear el keko (personaje a utilizar). Una vez creado el personaje dirígete al [inicio de la web del rol](#).

Una vez en el inicio debes vincular tu cuenta de discord para registrarte en la web.

Imagen

Una vez posees una cuenta en la web debes acceder al apartado **MUNDO NINJA**.

Imagen

Podrás ver las distintas opciones para iniciar tu personaje y los cupos restantes de la aldea. Si una aldea no tiene cupos disponible deberás escoger otra y a futuro cambiar de aldea si lo ves necesario.

Imágenes

Tras acceder a una opción disponible aparecerá el icono **CREAR FICHA NINJA**.

Imagen

Al acceder estarás ante la plantilla de la ficha ninja donde deberás especificar información básica.

Tranquilo, **no es necesario** que rellenes todo de inmediato como la sección de ramas del personaje. La idea es que estés registrado y una vez tengas la ficha se te asigne un rol en Discord.

Especificar que inventario / ramas / cómo poner técnicas, etc se explican en el post o ponerlo aquí si se ve necesario

2. ¿Qué sistemas o documentos debo leer?

Tras finalizar la ficha ninja se recomienda leer los siguientes apartados en el siguiente orden para poder entender el RPG y saber cómo jugar.

1. Normativa de conducta [X]

Antes es necesario entender las normas de conducta del RPG. Este apartado lo puedes dejar para el final, pero en caso de hacer algo que sea sancionable se aplicará dicha normativa desde antes de entrar a jugar.

2. Creación y desarrollo de personaje [X]

Este apartado explica el funcionamiento de los STATS del personaje, cómo obtener las monedas del RPG (EXP, PA, etc) y cómo se desarrolla el personaje (Ramas de combate, entrenamientos, técnicas limitadas, etc).

3. Sistema de equipamiento [X]

???

4. Rasgos de un personaje [X]

Este apartado explica el funcionamiento de los rasgos que dotan a un personaje de ciertas cualidades ante los distintos modos de juego.

5. Ramas de combate [X]

Este apartado se centra exclusivamente en los documentos para poder jugar al modo PvP (*Player vs Player*). Desde ramas generales hasta clanes de aldea.

6. Normativa de combate simplificada [X]

Este apartado explica de forma sencilla cómo se juega al PvP del RPG. Posteriormente es necesario leer con calma la [NORMATIVA DE COMBATE](#).

3. Modos de juego

Una vez entendido en su gran mayoría cómo se crea un personaje, cómo se personaliza dicho personaje y cómo puedo combatir contra otros jugadores, ¿ahora qué?

La idea principal de este rol es mezclar tanto PvP (*Player vs Player*) como PvE (*Player vs Environment*) y que el jugador decida a qué quiere darle más o menos prioridad. Hay que tener en cuenta que todo se diseña para avanzar de forma más rápida manteniendo un equilibrio entre ambos modos, pero centrarte más en un modo también ha sido contemplado.

1. Modo PvP

El modo PvP se centra exclusivamente en pelear contra otros jugadores en el mapeado del RPG mediante **retos a muerte**.

Los sistemas de PvE pueden girar en torno a mecánicas de PvP, habiendo muchas posibilidades para poder enfrentar a otros jugadores y desarrollar tu personaje.

1.1. Equipos Ninja [X]

Este apartado expone cómo formar equipo con otras personas. Los equipos pueden ser específicos para un tipo de situación o balancearse para intentar adaptarse a cualquier situación.

1.2. Sistema de Misiones [X]

Este apartado se centra exclusivamente en explicar las misiones existentes, mostrar sus recompensas y cómo completarlas.

2. Modo PvE

El modo PvE se centra en generar experiencias de roleo individual u otros jugadores en el mapeado del RPG. Muchos modos inician exclusivamente como PvE pero pueden volverse PvP o una mezcla.

2.1. Sistema de Eventos [X]

Este apartado se centra en explicar el modo historia del RPG y qué tipo de eventos puede haber. Existe una moneda de cambio para utilizarse en la tienda de eventos, la cual puede ser fija o temporal.