

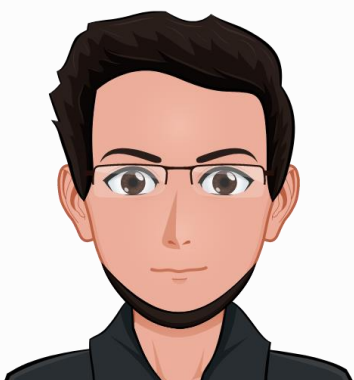


The central graphic features the 'Axie Infinity' logo. The word 'AXIE' is rendered in large, bold, orange 3D block letters with a thick brown outline. Above the 'X' is a blue diamond-shaped icon containing a white infinity symbol. Below 'AXIE' is the word 'INFINITY' in a smaller, blue, sans-serif font. To the left of the logo is a small orange Axie character with a purple horn and a small red fish on its head, holding a smartphone. To the right is a larger orange Axie character wearing a black graduation cap with a tassel, also with a small red fish on its head. A yellow lightbulb icon is positioned between the two Axies. The background is white with blue square patterns in the top-left and bottom-right corners.

# GUÍA DE AXIE INFINITY

Toda la propiedad intelectual y derechos de Axie Infinity pertenecen a Sky Mavis.

<https://axieinfinity.com/>



Autor: Flavio Guerra

# Aporte a la Guía

Axie Infinity es un juego mucho más complejo de lo que aparenta, empezar a entenderlo puede ser bastante confuso y complicado, por lo que me he motivado a desarrollar una guía lo más extensa en contenido (y a la vez sencilla de entender) para todos aquellos que desean empezar a conocer el juego.

Si desean colaborar conmigo (y con futuras actualizaciones de la guía), dejaré mi dirección Binance y de Ronin por si desean hacer algún donativo, cualquier aporte lo agradeceré enormemente.

***¡Muchas gracias, disfruten la guía!***

ronin:787cb3c80d25cd0e48b95b2199a0d171bf0cf947

Binance: [FLVAXS@gmail.com](mailto:FLVAXS@gmail.com)





# ÍNDICE DE CAPÍTULOS



## I - Axie Infinity

¿Qué es Axie Infinity?

Sky Mavis

Socios del proyecto

Ethereum

Comisiones (GAS) de Ethereum

Tokens No Fungibles (NFT)

SLP y AXS

Billetera de Criptomonedas

MetaMask

Ronin

## II - Cuentas y dispositivos

Instalar la extensión de MetaMask

Vincular Metamask a Axie Infinity

Instalar la extensión de Ronin

Vincular Ronin a Axie Infinity

Adquirir Axies

Descargar Axie Infinity

Beca (Scholarship)

Dispositivos soportados

Bloqueo de cuentas

Verificación Anti-bots

Varias cuentas, un mismo hogar

## III - Axies

¿Qué son los Axies?

Estadísticas de un Axie

Clases de los Axies

Estadísticas base de cada clase

Partes de un Axie

Beneficio de estadísticas por las partes

Ejemplo de estadísticas de un Axie

Partes con cartas (Habilidades)

Partes sin cartas (Habilidades)

Nivel de un Axie

Axies Origen y Míticos

## IV - Combate

Triángulo de debilidades y fortalezas

Rol de un Axie

Posicionamiento del Equipo

Rondas de un combate

Determinar el turno de los Axies

Energía de acciones por ronda

Composición de una carta

Mazo de cartas

Mazo de descarte y robo de cartas

Daño de un ataque

Combo de cartas

Golpe crítico

Escudo de la carta

Última batalla

Efectos positivos

Efectos de debilitación

## V - Modos de juego

Energía diaria

Modo Aventura - Las Ruinas

Modo Aventura - SLP diario

Modo Aventura - Energía/Experiencia

Modo Aventura - Desafíos y Jefes

Modo Arena - Combate entre jugadores

Modo Arena - Rango de Temporada

Modo Arena - Recompensas de Temporada

Modo Arena - Energía/Recompensas de SLP

Misión y reinicio diario



# ÍNDICE DE CAPÍTULOS



## VI - Menús adicionales

Configuración  
Inventario  
Menú de Axies  
Equipos  
Amigos  
Combate con amigos  
Historial de combates  
Repetición de combates

## VII - Crianza de Axies

Genes de un Axie  
Ejemplo de Herencia Genética  
Restricción familiar  
Árbol de apareamiento infinito

Límite de apareamientos  
Costos de apareamiento  
Ejemplo de costos de apareamiento  
Etapas de crecimiento  
Huevos

## VIII - Compra y venta

ETH en MetaMask  
WETH en Ronin - Puente  
Retirar WETH  
Comisiones y Gas de ETH  
Comprar Axies  
Vender Axies  
Precio del SLP y AXS  
Comprar/vender SLP y AXS

## IX - Consejos para nuevos jugadores

Elige tus 3 primeros Axies  
Equipo equilibrado  
Analiza los Axies adversarios  
Grupos, canales y redes sociales  
Ver combates de otras personas  
Evita ser Baneado  
Conexión estable  
Optimizar energía  
Primeras dos semanas  
Finalizando el primer mes  
Del segundo mes en adelante

## X - Actualizaciones y planes futuros

Ronin desde dispositivos móviles  
Fiat y Dex desde Ronin  
Stackeo y Airdrop de AXS  
Mejora v2.0 del sistema de combate  
Soulbound – Axies gratuitos de prueba  
Proyecto K – Explorando nuevas tierras

# CAPÍTULO I

## Axie Infinity

# ¿Qué es Axie Infinity?

Axie Infinity es un universo digital de mascotas donde los jugadores luchan, crían y comercian con criaturas de fantasía llamadas Axies.

Inspirado en Pokémon, Tamagotchi y juegos de cartas, ha crecido hasta convertirse en el juego de tokens no fungibles, o NFT, número uno en la cadena de bloques Ethereum.



(Viejo Logo)



(Nuevo Logo)



# SKY MAVIS

Sky Mavis es la empresa creadora de Axie Infinity, es una empresa tecnológica Vietnamita que crea aplicaciones y servicios descentralizados.



# Socios del Proyecto



**UBISOFT**

**SAMSUNG**



**BINANCE**

**AAVE** 



**DELPHI DIGITAL**

**UPbit**



**MAKER**



**kyber  
network**

# ethereum

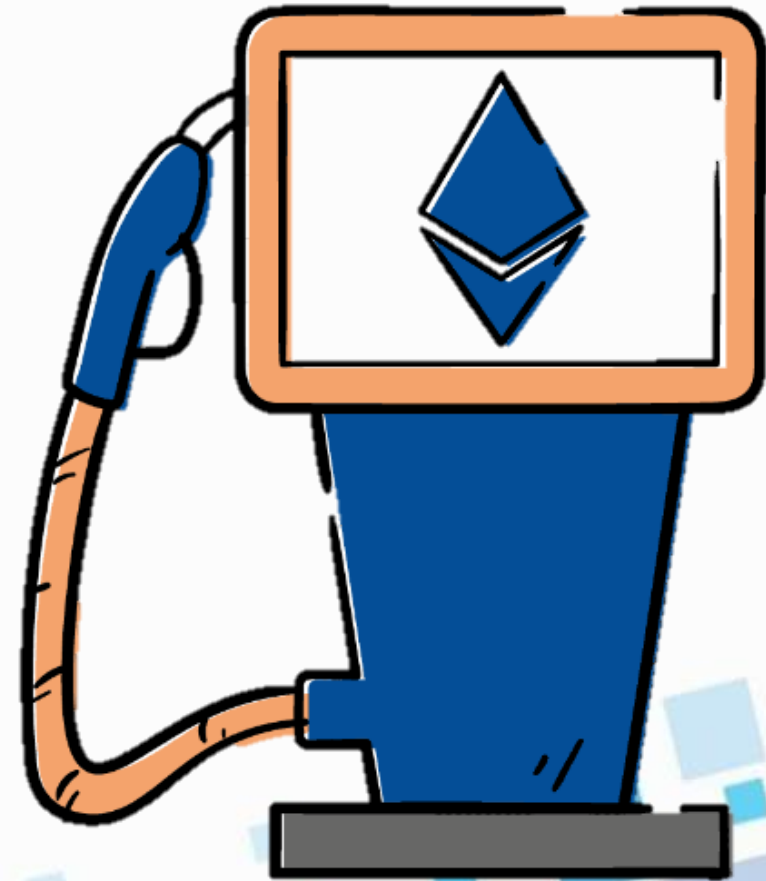
Ethereum es una plataforma de software descentralizada, de código abierto, basada en la cadena de bloques que se utiliza para su propia criptomoneda, el éter. Permite construir y ejecutar SmartContracts y aplicaciones distribuidas sin ningún tiempo de inactividad, fraude, control o interferencia de terceros.



# Comisión (GAS) de Ethereum

El “Gas” es el coste que tiene realizar una operación, o un conjunto de operaciones, en la red de Ethereum. Estas operaciones pueden ser varias: desde realizar una transacción, hasta ejecutar un contrato inteligente o crear una aplicación descentralizada.

Hablamos de “pagar Gas” porque es lo que cuestan las operaciones. En otras palabras, se paga por el gasto que le cuesta a Ethereum procesar las transacciones.



# Tokens no fungibles NFT



Los Tokens No Fungibles (conocidos como NFT por sus siglas en inglés) son activos digitales que representa objetos del mundo real, como arte, música, objetos de juego y vídeos. Se compran y venden en línea, a menudo con criptomonedas, y suelen estar codificados con el mismo software subyacente que muchas criptomonedas. Tendrás que conseguir un monedero digital que te permita almacenar NFTs y criptodivisas.

# SLP y AXS

Dentro del mundo de Axie Infinity se usan dos tipos de criptodivisas que se generan dentro del juego, las Pociones Suaves de Amor (SLP) y las AXS. Estas criptodivisas son comerciadas como cualquier otra cripto dentro del mercado de criptomonedas, y son la fuente de ingreso de los jugadores de Axie Infinity, junto con la crianza de los Axies.

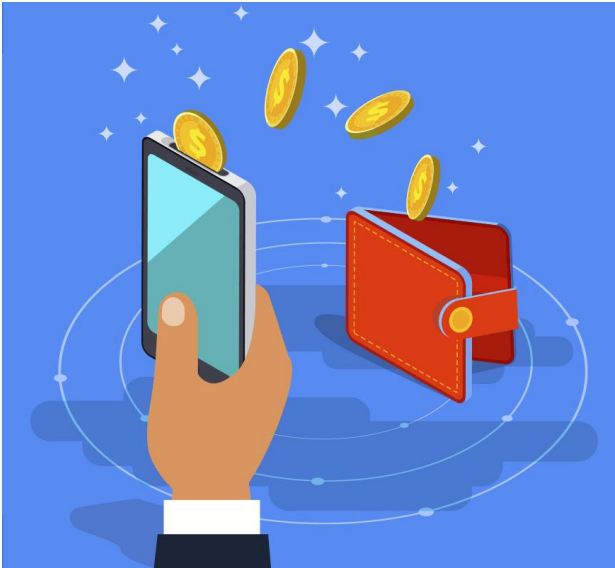


SLP



AXS

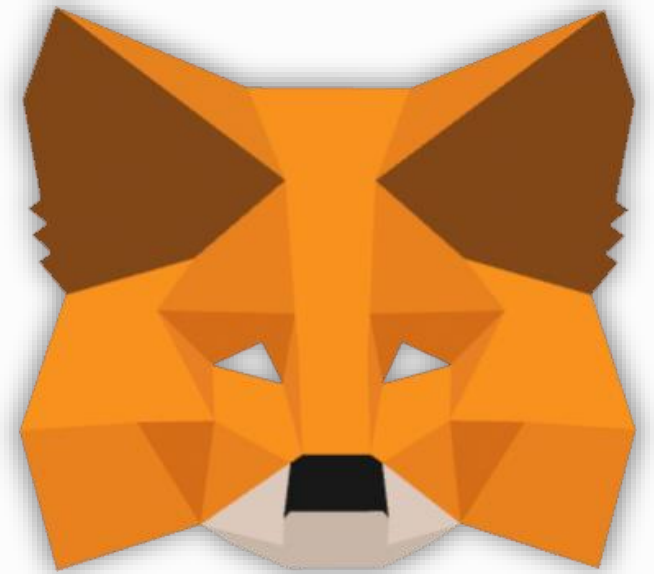
# Billetera de criptomonedas



Una billetera de criptomonedas es una aplicación que permite a los usuarios de criptomonedas, y tokens digitales, almacenar sus activos digitales. Al igual que con la moneda convencional, no es necesario un monedero para gastar el dinero, pero sin duda ayuda a mantenerlo todo en un solo lugar. Cuando un usuario adquiere una criptodivisa, puede almacenarla en un monedero de criptodivisas y desde allí utilizarla para realizar transacciones.

# METAMASK

MetaMask es una popular y consolidada extensión de navegador, funciona como una cartera de criptomonedas que se conecta a la blockchain de Ethereum. MetaMask permite a los usuarios interactuar con el ecosistema de Ethereum, que alberga un vasto universo de aplicaciones descentralizadas (Dapps), sin tener que descargar todo el blockchain en el dispositivo. Como tal, es una de las mejores soluciones de monedero Ethereum para acceder fácilmente a los intercambios descentralizados, MetaMask alberga tokens contruidos con los estándares de protocolo ERC-20, tales como los Axies, el SLP y el AXS.



# Ronin

Ronin es una sidechain vinculada a Ethereum desarrollada por la empresa Sky Mavis, elaborada específicamente para Axie Infinity. El objetivo principal de Ronin es el de aliviar la presión de la congestión de la red Ethereum y las tarifas de gas sobre los jugadores. Ronin aún se encuentra en una etapa experimental, pero a la fecha ya permite hacer interacciones dentro de Axie Infinity sin costos de gas.



*“Un Ronin era un samurái sin maestro en el Japón feudal y Ronin representa nuestro deseo de tomar el destino de nuestro producto en nuestras propias manos”*

# CAPÍTULO II

## Cuentas y dispositivos

# Instalar la extensión de MetaMask

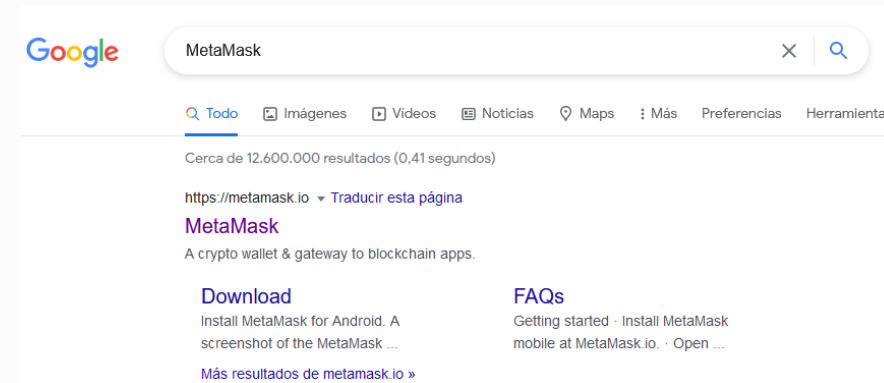
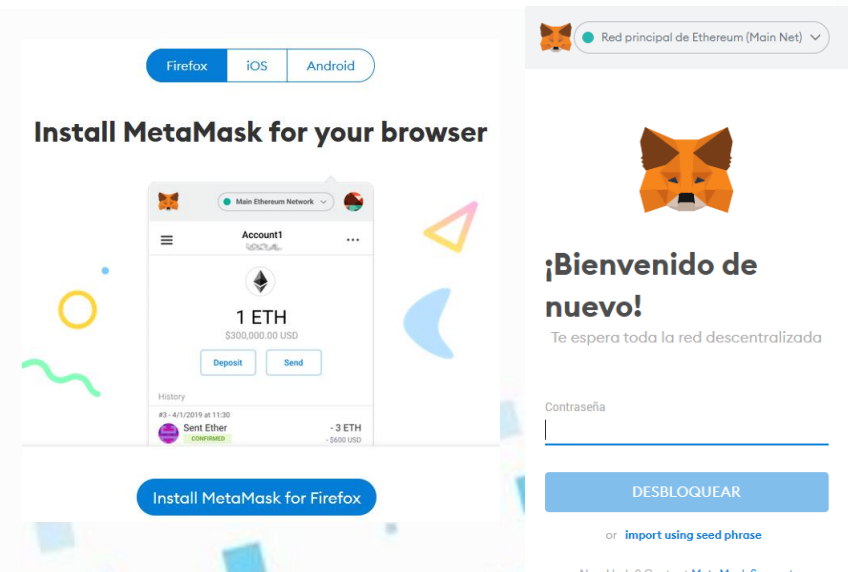
Deberemos instalar la extensión de MetaMask en nuestro navegador FireFox o Google Chrome.

Escribiremos en nuestro buscador la palabra “Metamask” y en los resultados de la búsqueda nos saldrá el enlace de descarga para instalar la extensión.

Una vez instalado, podremos ver el logo de la extensión de MetaMask al lado de la barra de búsqueda del navegador 🦊 y podremos acceder a la pantalla de inicio de MetaMask, desde donde crearemos nuestra cuenta.



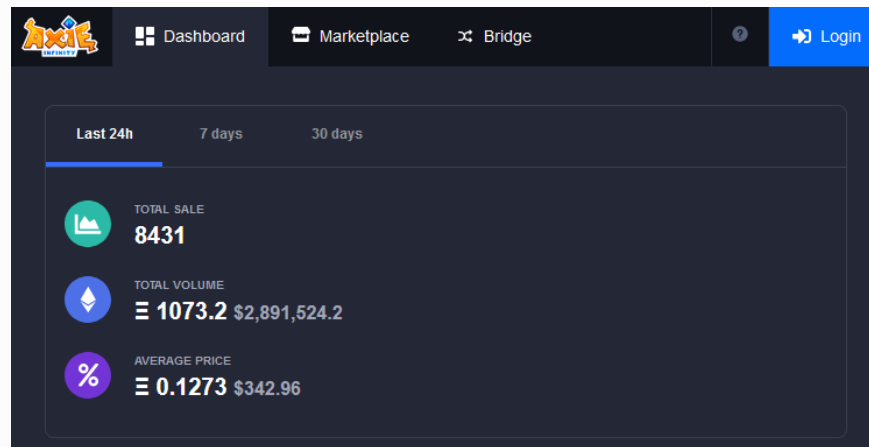
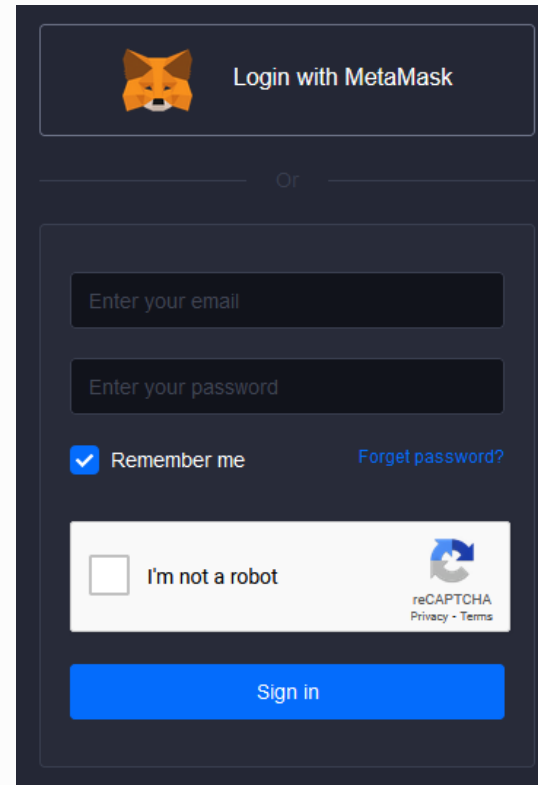
*“Recuerda respaldar muy bien tu información de inicio, especialmente las 12 palabras de seguridad, nunca se las des a nadie”*



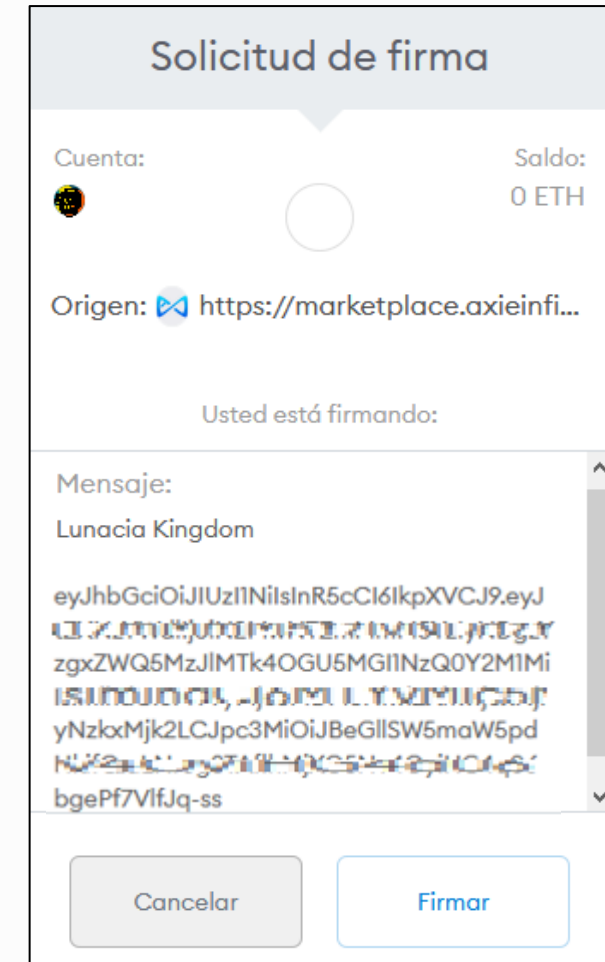
# Vincular Metamask a Axie Infinity

Iniciaremos sesión en nuestra cuenta Metamask, desde la extensión del navegador, e iremos a la dirección:

<https://marketplace.axieinfinity.com/>



The screenshot shows the MetaMask login interface. It features the MetaMask fox logo and the text 'Login with MetaMask'. Below this, there is a section for email and password login, with fields for 'Enter your email' and 'Enter your password'. A 'Remember me' checkbox is checked, and a 'Forgot password?' link is present. A reCAPTCHA 'I'm not a robot' checkbox is also visible. At the bottom, there is a blue 'Sign in' button.



The screenshot shows a signature request modal titled 'Solicitud de firma'. It displays the user's account information: 'Cuenta: [Avatar]' and 'Saldo: 0 ETH'. The 'Origen' (Origin) is listed as 'https://marketplace.axieinfi...'. Below this, it states 'Usted está firmando:' (You are signing:). The 'Mensaje:' (Message) section contains the text 'Lunacia Kingdom' followed by a long alphanumeric string: 'eyJhbGciOiJIUzI1NiIsInR5cCI6IkpXVCJ9.eyJ1bm9udG91Lj0uMi4yMjUuNSJ9.yNzlxMjk2LCJpc3MiOiJBBeGllSW5maW5pdHkiLCJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJ1bm9udG91Lj0uMi4yMjUuNSJ9.bgePf7VlfJq-ss'. At the bottom, there are two buttons: 'Cancelar' (Cancel) and 'Firmar' (Sign).

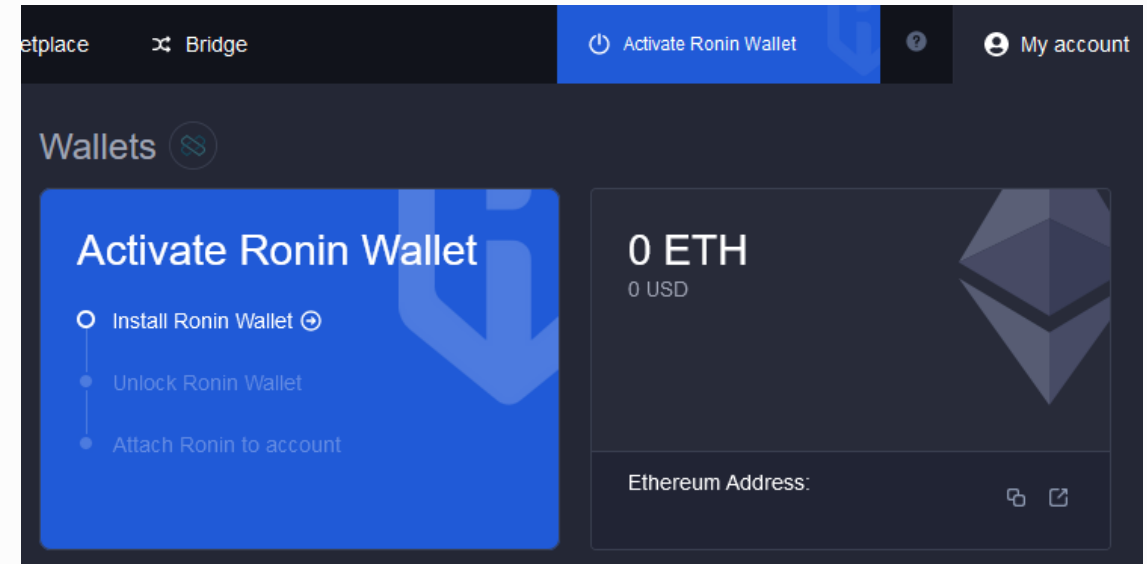
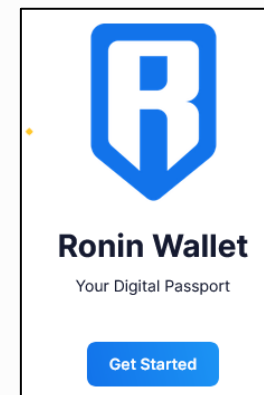
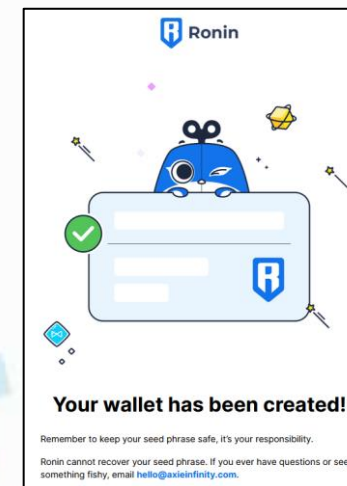
Desde aquí podremos iniciar sesión con nuestra cuenta de Mavis Hub o de Metamask y aceptar la firma de Axie Infinity, de esta forma nuestra cuenta quedará vinculada a la billetera MetaMask.

# Instalar la extensión de Ronin

El siguiente paso será instalar la billetera Ronin.

Haremos click en “Install Ronin Wallet” y nos dirigirá a la página de descarga de la extensión.

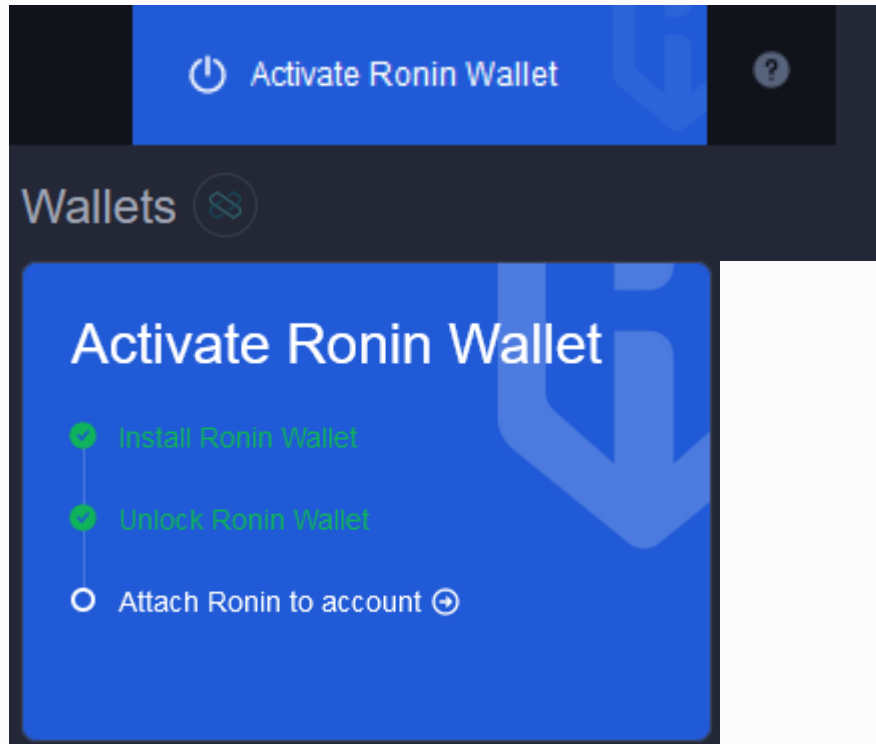
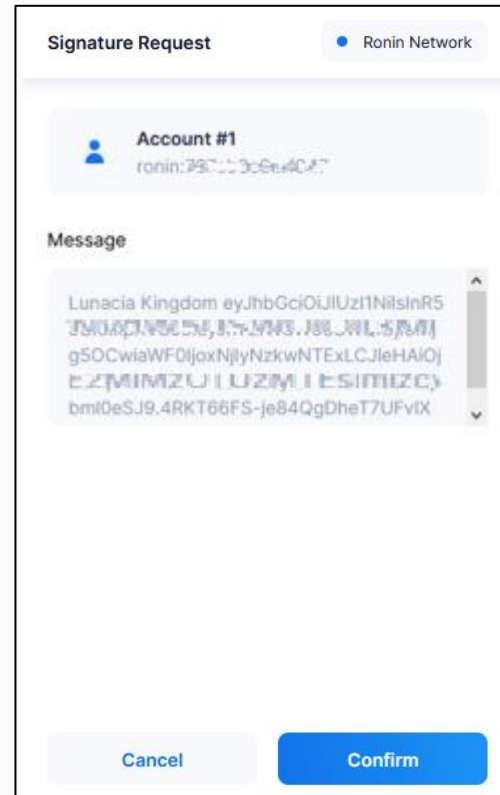
Una vez instalado, podremos ver el logo de la extensión de Ronin al lado de la barra de búsqueda del navegador  y podremos acceder a la pantalla de inicio de Ronin, desde donde crearemos nuestra cuenta.



*“Recuerda respaldar muy bien tu información de inicio, especialmente las 12 palabras de seguridad, nunca se las des a nadie”*

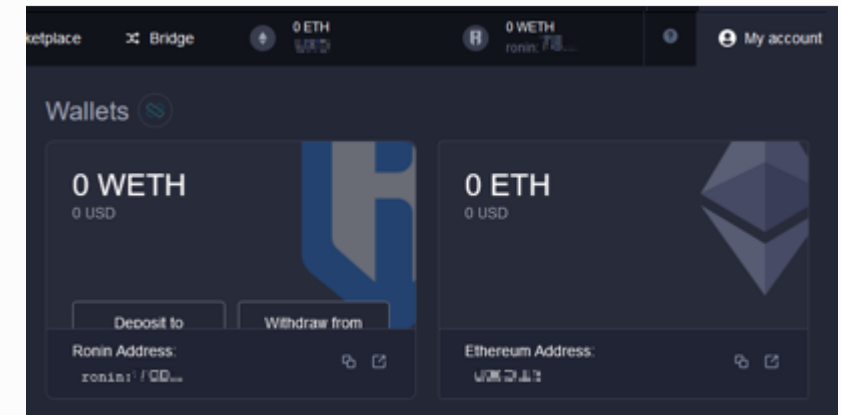
# Vincular Ronin a Axie Infinity

Haremos click en el botón azul “Activate Ronin Wallet” y posteriormente en “Attach Ronin to account”.



Confirmaremos la solicitud de asignatura.

¡Y listo! Ya estarán tus billeteras y cuentas necesarias creadas.



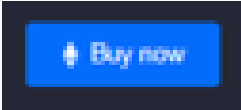
# Descargar Axie Infinity

Para descargar el juego deberemos ir a la pagina oficial de Axie Infinity:

<https://axieinfinity.com/>

Desde aquí podremos descargar el instalador del juego para los distintos dispositivos.



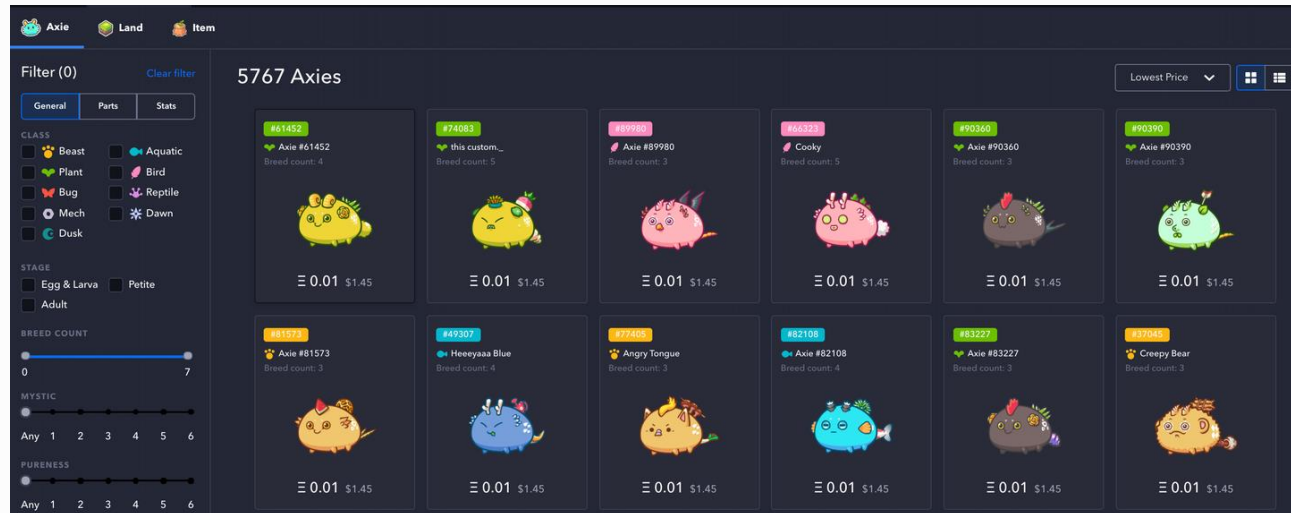


# Adquirir Axies

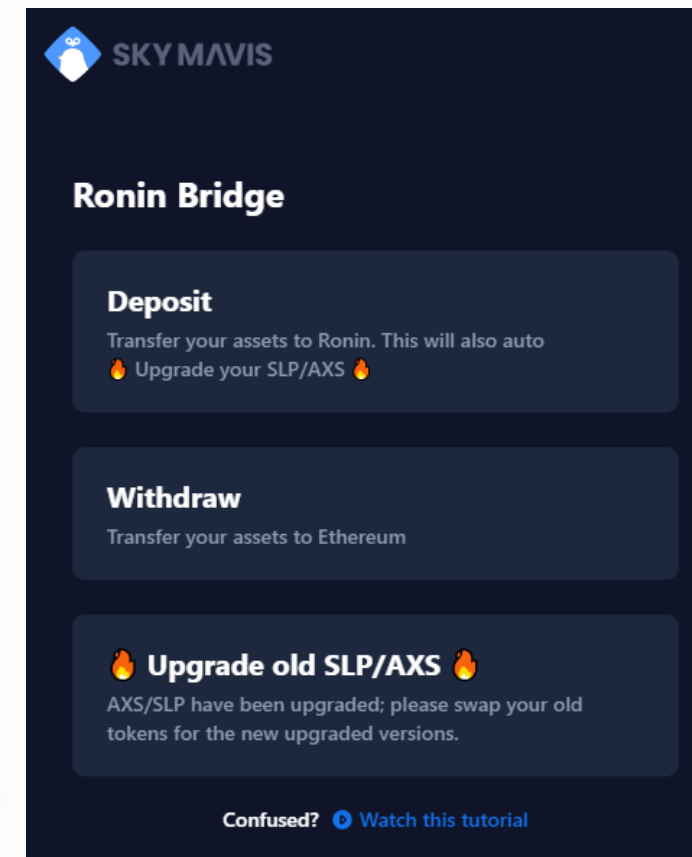
Una vez que ya tengamos nuestras billeteras MetaMask y Ronin vinculadas a Axie Infinity, podremos adquirir Axies desde la página:

<https://marketplace.axieinfinity.com/>

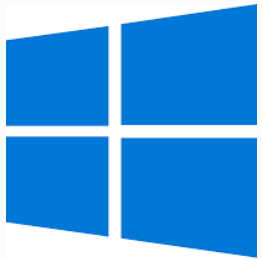
Podemos transferir ETH de nuestra billetera MetaMask a Ronin por medio del puente de Ronin.



Los Axies cuestan ETH, por lo que deberemos depositar ETH en nuestra Billetera Ronin para poder comprarlos.



# Dispositivos soportados



Windows



ANDROID



macOS



*“No hay soporte para sistemas operativos Linux”*



# Beca (Scholarship)

Una beca es una cuenta, funcional y lista para jugar, que una persona (becario) pone a disposición de otra (becado).

Las becas son un acuerdo entre ambas partes, en la cual el becario invierte en la adquisición de los Axies para la cuenta y le entrega a su becado un acceso “limitado” a la cuenta para que este pueda ingresar a jugar gratuitamente con la cuenta, sin darle acceso a la integridad de los tokens (Axies, SLP, AXS, LANDS y WETH).

El becado debe cumplir con una serie de condiciones y objetivos, establecidos por el becario, en un plazo de tiempo determinado, para eventualmente repartir las ganancias entre ambas partes.

La calidad de los Axies de la cuenta, condiciones, objetivos, porcentaje de repartición de ganancias, incentivos de desempeño, y fechas de pago, son variables según los términos de cada beca.

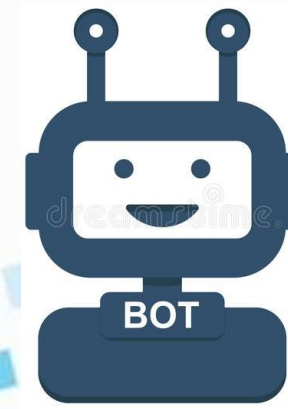


# Bloqueo de cuentas (Baneo)

Sky Mavis se toma muy en serio el mantener la integridad de Axie Infinity, para ello utilizan un sistema de detección de actividades maliciosas. Las actividades maliciosas serán sancionadas con bloqueo a los Axies de una cuenta, ya sea temporal (varios meses) o permanente.

Se entiende como actividades maliciosas:

- Ataques informáticos a la integridad del sistema del juego o robo de información de las cuentas.
- Uso de programas que interactúen con el juego simulando ser jugadores reales (estos programas se conocen como “bots”).
- Jugar en más de una cuenta de Axie Infinity en un plazo menor a 24 horas (una persona no puede jugar en más de una cuenta al día, pero si puede tener varias cuentas y que las usen otras personas).
- Abrir más de una cuenta de Axie Infinity en un mismo dispositivo en un plazo de tiempo menor a 24 horas.
- Modificar la hora del dispositivo.



Please verify your account to ensure a fair gaming environment for Axie Infinity

(10s) Verify

En ocasiones el juego nos pedirá que efectuemos ciertas acciones de verificaciones para comprobar que, efectivamente, estamos jugando nosotros mismos el juego y que no hemos incurrido en el uso de algún programa que realice jugadas automáticamente.

Algunas veces se nos pedirá resolver un captcha en el que deberemos deslizar una pieza de rompecabeza hasta el lugar indicada y en otras ocasiones nos saldrá un mensaje de verificación al que debemos apretar “Verify” antes de que el contador llegue a cero.

La sanción por fallar estas verificaciones suele ser de una hora la primera vez, pero la sanción será cada vez más severa; se cuidadoso, cierra el juego si no estarás pendiente de el, y evita jugar a la vez que estás distraído realizando otras actividades.

# Verificación Anti-bot

Please verify your account to ensure a fair gaming environment for Axie Infinity



Your current account has been locked for 59m



# Varias cuentas, un mismo hogar



Las normas impuestas por Sky Mavis en cuanto al uso de varias cuentas dentro de un mismo hogar (una misma red WiFi) son muy amenas para la comunidad. **Está permitido** que varios dispositivos se conecten a la misma red WiFi para jugar Axie Infinity, la intención de la compañía es apoyar a aquellas familias o comunidades de bajos recursos que recurren a compartir una misma conexión WiFi para poder ingresar todos juntos a jugar.

Sin embargo, **está prohibido** que una misma persona haga uso de más de una cuenta en un plazo menor a 24 horas, a esto se le conoce como Multi-Cuentas, y amerita el baneo de todas las cuentas utilizadas por esa persona.



# CAPÍTULO III

## Axies

# ¿Qué son los Axies?

Los Axies son feroces (y adorables) criaturas, que entran en combates dentro del mundo de Lunacia; estas criaturas serán nuestras mascotas para pelear contra otros jugadores (combates por turnos en tiempo real) y para realizar combates contra enemigos del juego.

Los Axies son tokens no fungibles NFT de la red de Ethereum, estos pueden comerciarse dentro del mercado de Axie Infinity, sus precios varían según sus habilidades, genes y estadísticas.

Los Axies nacen por medio de la crianza de dos Axies a mano de los mismos jugadores, por lo que el mercado y los precios son dictados por los mismos jugadores.



# Estadísticas de un Axie

Los Axies tienen 4 estadísticas básicas, estas son determinadas por la clase del Axie y por sus partes.

## Vitalidad



La Vitalidad son los puntos máximos de vida de un Axie, estos determinan la cantidad de daño que un Axie puede soportar antes de ser noqueado.

## Velocidad



La Velocidad determina el orden de los turnos. Los Axies más rápidos atacan primero. La velocidad también disminuye la posibilidad de que un Axie sea víctima de un golpe crítico.

## Habilidad



La Habilidad añade daño cuando un Axie juega varias cartas a la vez (combo).

## Moral



La Moral aumenta la probabilidad de golpe crítico. También hace que sea más probable entrar en modo “Última Batalla” y añade más "ticks" de Última Batalla.

# Clases de los Axies

Hay 9 clases en total de Axies:



Reptil



Planta



Ocaso



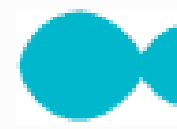
Bestia



Bicho



Meca



Aqua



Ave



Alba



*“La clase de un Axie determina su debilidad, o aguante, ante los ataques de otras clases de Axies”*

# Estadísticas base de cada clase

Cada clase tiene una distribución de estadísticas diferentes, centradas en sus roles dentro de un combate.

|                                                                                             |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                             | Reptil                                                                            | Planta                                                                            | Ocaso                                                                             | Bestia                                                                              | Meca                                                                                | Aqua                                                                                | Ave                                                                                 | Bicho                                                                               | Alba                                                                                |
| Vitalidad  | 39                                                                                | 43                                                                                | 43                                                                                | 31                                                                                  | 31                                                                                  | 39                                                                                  | 27                                                                                  | 35                                                                                  | 35                                                                                  |
| Velocidad  | 35                                                                                | 31                                                                                | 39                                                                                | 35                                                                                  | 39                                                                                  | 39                                                                                  | 43                                                                                  | 31                                                                                  | 35                                                                                  |
| Habilidad  | 31                                                                                | 31                                                                                | 27                                                                                | 31                                                                                  | 43                                                                                  | 35                                                                                  | 35                                                                                  | 35                                                                                  | 39                                                                                  |
| Moral    | 35                                                                                | 35                                                                                | 31                                                                                | 43                                                                                  | 27                                                                                  | 27                                                                                  | 35                                                                                  | 39                                                                                  | 31                                                                                  |

# Partes de un Axie

Un Axie además de poseer su clase, también se compone de 6 partes en total, las cuales son:



Ojos



Orejas



Espalda



Boca



Cuernos



Cola



*“Actualmente no existe ninguna forma de modificar las partes con las que un Axie ha nacido”*

# Beneficio de estadísticas por las partes

Las 6 partes de un Axie proporcionan estadísticas adicionales a un Axie, las estadísticas obtenidas dependerán de la clase a la que pertenece cada una de las partes del Axie.

|                                                                                              |  Reptil |  Planta |  Ocaso |  Bestia |  Meca |  Aqua |  Ave |  Bicho |  Alba |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Vitalidad   |         |         |        |                                                                                            |       |       |                                                                                         |        |       |
| Velocidad   |         |                                                                                          |        |         |       |       |      |                                                                                           |       |
| Habilidad  |                                                                                          |                                                                                          |                                                                                         |                                                                                            |                                                                                          |                                                                                          |                                                                                         |                                                                                           |                                                                                          |
| Moral     |                                                                                          |       |                                                                                         |       |                                                                                          |                                                                                          |    |      |                                                                                          |

# Ejemplo de estadísticas de un Axie

A continuación tenemos un ejemplo de un Axie de clase planta con distintas partes de clases mixtas, para conocer sus estadísticas finales debemos ver los puntos que otorga su clase y sus partes:



**Clase Planta:**  +43  +31  +31  +35



**Bestia**  +3  +1



**Reptil**  +3  +1



**Bestia**  +3  +1



**Planta**  +3  +1



**Aqua**  +3  +1



**Bicho**  +3  +1



## Stats

HEALTH  
 51

SPEED  
 37

SKILL  
 31

MORALE  
 45

# Partes con cartas (Habilidades)

Las Cartas, o habilidades, que un Axie posee dependerán de 4 de sus 6 partes, estas partes son: La Espalda, la Boca, los Cuernos y la Cola.



Espalda



Boca



Cuernos



Cola



# Partes sin cartas (Habilidades)

De las 6 partes de un Axie (Ojos, Orejas, Espalda, Boca, Cuernos y Cola) 2 de ellas solo proporcionan estadísticas, pero no proporcionan cartas (Habilidades) al Axie. Estas partes son los Ojos y las Orejas del Axie.



Ojos



Orejas



*“Los colores del cuerpo y de las partes del Axie, no proporcionan ningún beneficio a este, salvo por el atractivo estético”*



## Nivel de un Axie

El nivel de un Axie incrementa las estadísticas base del Axie (Vitalidad, Velocidad, Habilidad y Moral), así como también incrementa el ataque y escudo que poseen las cartas del Axie. Para subir de nivel los Axies necesitan ganar experiencia, la cual se obtiene en Las Ruinas de Lunacia, dentro del Modo Aventura, si se ha usado una carga de energía diaria al completar la ruina.

Un equipo con Axies de nivel alto facilitará el avance entre las ruinas del Modo Aventura, lo que significará una ganancia cada vez mayor, y más rápida, de SLP dentro de las ruinas.

Sin importar el nivel actual de los Axies del equipo, siempre que se combata en el Modo Arena los miembros del equipo serán nivel 1 (durante el combate).



*“Si un Axie es regalado, enviado a otra billetera, o vendido, este regresará a ser nivel 1”*

# Axies Origen y Míticos



En los inicios de Axie Infinity, los primeros Axies del juego no fueron concebidos por el apareamiento entre Axies, en su lugar estos fueron entregados directamente a los jugadores para que dieran inicio a la crianza de Axies, estos Axies son conocidos como Axies Origen, estos no tenían costo alguno de procreación debido a que la intención era no limitar la crianza de más Axies. Los Axies Origen son únicos y escasos, por lo que el precio de estos en el mercado es muy elevado.

Los Axies Míticos son Axies que poseen partes con variaciones visuales, estas partes no aportan una mejora o ventaja con respecto a sus contrapartes normales, pero si son un atractivo estético muy llamativo para los coleccionistas. Estas partes solo pueden surgir como resultado del apareamiento con un Axie Origen, y su rareza puede ser variable hasta incluso ser consideradas como partes ultra raras o legendarias.

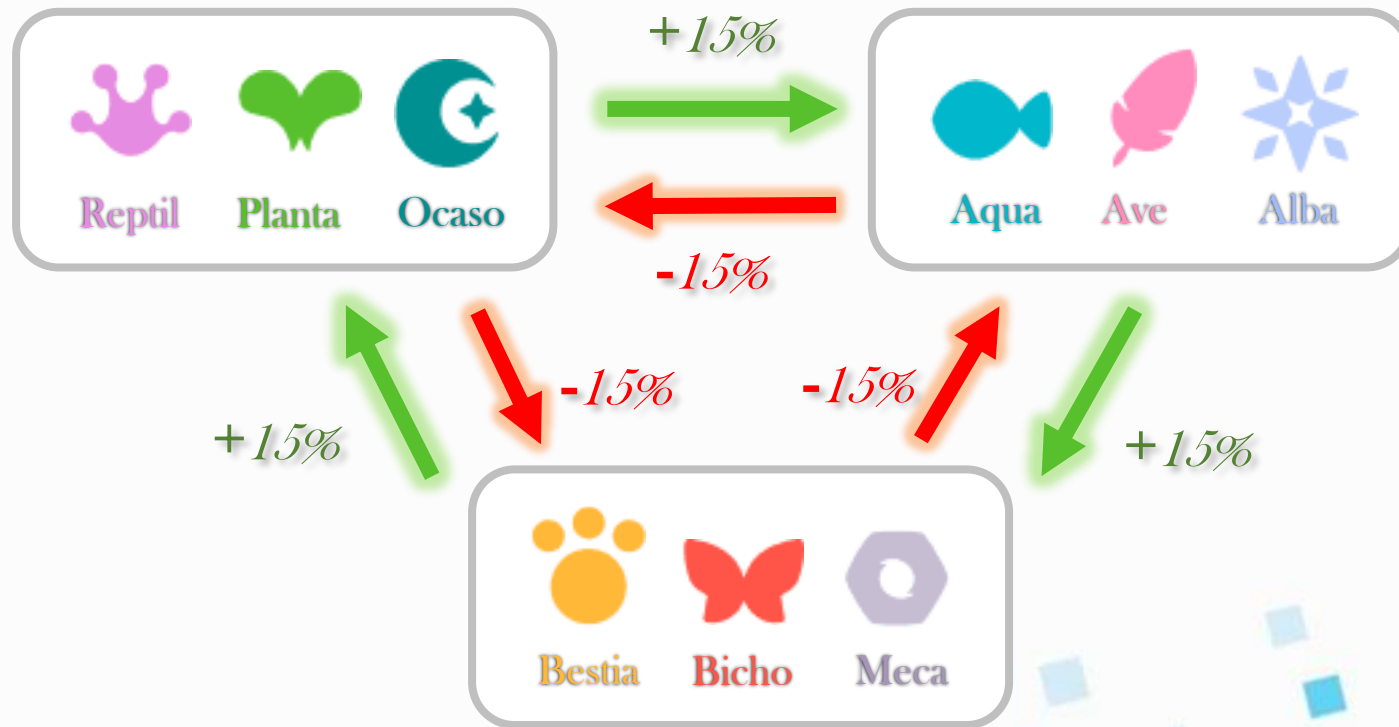


# CAPÍTULO IV

## Combate

## Triángulo de Fortalezas y Debilidades por clases

El daño causado a un Axie será un 15% mayor, o un 15% menor, tomando en cuenta la clase de la carta atacante contra la clase del Axie que recibe el daño. Si la clase de la carta atacante, y la clase del Axie que recibe el daño, pertenecen al mismo grupo o clase, el daño será neutral.



# Rol de un Axie dentro de un equipo

Un equipo de Axies se compone solamente de 3 miembros, por lo tanto, escoger un equipo equilibrado, y que se complementen entre ellos, es esencial para conseguir la mayor cantidad de victorias posibles. Las composiciones de un equipo son muy variables, pero lo más aconsejable para empezar en el juego es tener un tanque en la fila frontal y un fulminador en la fila trasera, el tercer miembro del equipo bien puede ser un apoyo, un segundo tanque o un Axie centrado en combos/críticos.



*“Estos roles no están formalizados en ninguna fuente oficial, es una visión general según mi experiencia personal dentro del juego”*



# Rol de un Axie dentro de un equipo



**Tanque:** Un tanque debe aguantar la mayor cantidad de impactos antes de ser noqueado, para ello necesita tener una elevada Vitalidad y cartas que otorguen buenas cantidades de Escudo y altas curaciones; También es importante que los efectos de sus cartas puedan complicar la estrategia enemiga o darle ventaja a sus compañeros. La clase más adecuada para el rol de tanque es la clase Planta.



**Apoyo:** Un apoyo tiene la función de brindarle beneficios al equipo, o bien desfavorecer al enemigo, este puede dar más puntos de acción para el próximo turno, robar cartas extras, quitar o robar puntos de acción al equipo rival, destruir cartas del enemigo, o bien deshabilitar cartas o acciones al enemigo. Bicho, Reptil y Planta, tienen muchas cartas que cumplen estas funciones.

## Rol de un Axie dentro de un equipo



**Fulminador:** Un Axie fulminador suele quedarse en la última fila del equipo, y procurar sobrevivir hasta el final de la partida para dar los últimos golpes a los Axies enemigos. Su velocidad debe ser elevada, o bien poder aumentar su velocidad para rematar a otros Axies antes de llegar a ser golpeados. Su daño también debe ser elevado. Las mejores clases para esta función son Aves y Aqua.



**Combos/Críticos:** Los Axies centrados en combos y críticos aumentan su potencial enormemente cuando pueden juntar las cartas correctas (y la energía necesaria) para activar efectos adicionales a sus habilidades, tumbar tanques de un solo combo, y dar un giro total al enfrentamiento. Las clases más centradas en combos y críticos son los Bestia.

# Rol de un Axie dentro de un equipo



**Rastreador:** Un rastreador es aquel Axie que posee una habilidad que puede dar prioridad a un Axie en específico, esto le permite ignorar a los Axies en las líneas frontales e ir directamente a por Axies más vulnerables y noquearlos antes de que se conviertan en una amenaza mayor. La clase más habitual con este rol es la clase Ave.



# Posicionamiento del equipo

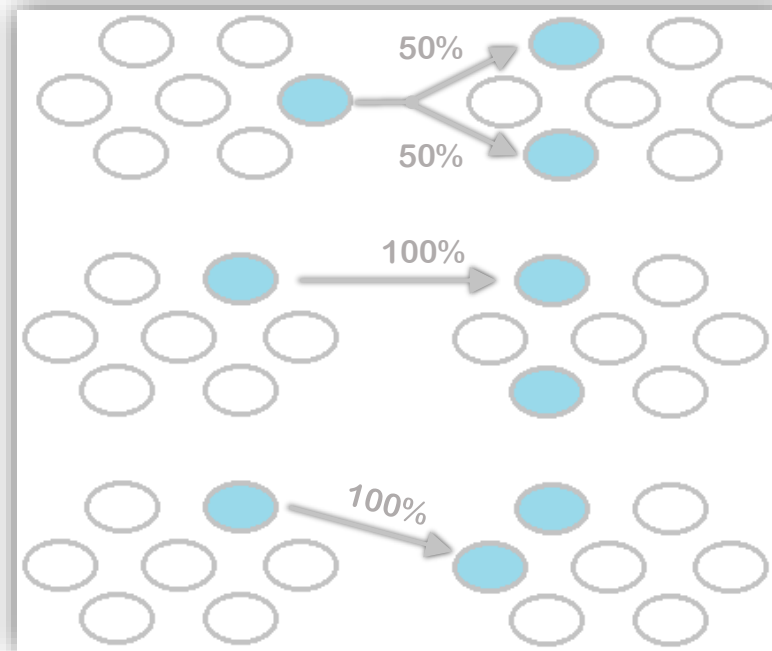


La colocación de los miembros del equipo determinará el orden en el cuál los Axies irán recibiendo el daño de los ataques enemigos, al menos que el enemigo use habilidades que permitan eludir el posicionamiento del equipo. Los Axies que estén en la línea frontal serán los primeros en recibir daño, mientras que los más alejados estarán mejor protegidos.

Si un Axie en posición central, tiene 2 enemigos en paralelo, hay un 50% de posibilidades de que el ataque vaya a cualquiera de los 2 enemigos.

Si un Axie en posición lateral, tiene 2 enemigos en paralelo, el ataque irá al enemigo frente a él.

Si un Axie en posición lateral, tiene 2 enemigos en diagonal, el ataque irá al enemigo de la línea frontal.



# Rondas de un combate



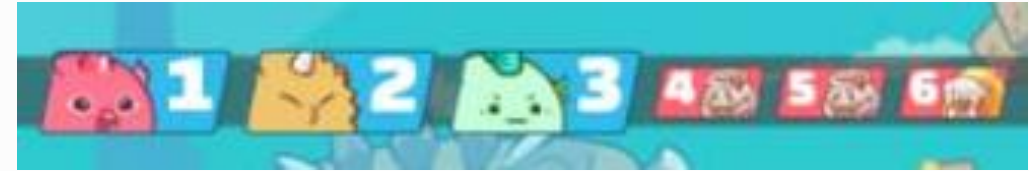
Los combates se desarrollan por turnos, cada participante del combate (sean Axies o enemigos del modo aventura) tendrán su oportunidad para efectuar sus acciones (o bien no hacer nada, ya sea por falta de energía, de cartas o por estrategia), a esto se le conoce como una Ronda dentro del combate, cuando todos los participantes ya han concretado sus acciones la Ronda finaliza, se vuelven a repartir cartas  y energía  a los equipos, y se da inicio a la Ronda siguiente.



*“Durante una Ronda cada Axie solo podrá jugar 4 cartas como máximo, aunque disponga de más de ellas en mano y la energía para jugarlas”*

## Determinar el turno de los Axies

El orden en el cuál los Axies actuarán en cada ronda está determinado por el Atributo ⚡ velocidad.



Los Axies más veloces serán los primeros en efectuar sus acciones, aunque hay algunos factores que pueden alterar el orden de acción de los Axies, algunas habilidades reducirán o aumentarán la velocidad de los Axies por un par de rondas.

Hay que tener en cuenta que si dos Axies poseen la misma “velocidad” ⚡ el Axie más herido atacará antes, si ambos están con la misma “cantidad porcentual de vitalidad” ❤️ entonces quien tenga más alto el atributo de “habilidad” ☆ atacará antes, si ambos tienen la misma cantidad de “habilidad” entonces quien tenga más alto el atributo “moral” 🔥 atacará primero, si ambos Axies tienen igual cantidad de “moral” entonces el Axie con el ID más bajo (el más antiguo) será el primero en atacar.

⚡ > ❤️ % > ☆ > 🔥 > ID #

# Energía de acciones por ronda



La Energía de Acciones por ronda dentro de un combate, determina el número de cartas que podremos jugar en una ronda, tomando en cuenta el costo de energía de las cartas y de la normativa de que un Axie solo puede jugar un máximo de 4 cartas en la misma ronda. La Energía se recibe pasivamente al inicio de cada ronda, y puede llegar a acumularse (si quedó energía sin usar durante la ronda anterior) hasta un máximo de 10.

Hay habilidades que permiten generar energía extra de varias formas, ya sea por efectuar un combo, al hacer golpes críticos, al perder su escudo un Axie, o simplemente generan energía solamente. También hay habilidades que destruyen energía del enemigo o que roban energía (+1 al atacante; -1 al receptor), por lo que es aconsejable no acumular demasiada energía si el enemigo posee este tipo de habilidades.

Si un Axie está efectuando un ataque con varias cartas (combo) y el Axie enemigo cae noqueado antes de terminar el combo, las cartas de ataque restantes serán descartadas sin activarse sus efectos y la energía utilizada por estas no será devuelta; las cartas de soporte, que no hagan objetivo a un enemigo, si se jugarán.

Energía recibida en Aventura: +4 al principio de cada oleada. +3 cada ronda.

Energía recibida en Arena: +3 al principio del combate. +2 cada ronda.

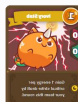
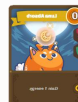
## Composición de una carta



## Mazo de cartas

Las cartas que componen el Mazo de cartas del equipo estarán determinadas por las partes que poseen los Axies que lo integran.

Como ya hemos visto, estas 4 partes son:  *Espalda*  *Boca*  *Cuernos*  *Cola*

Cada una de ellas aporta 2 copias de cartas al mazo:  x2  x2  x2  x2 =  + 8

El equipo se compone de 3 Axies:   

Cada uno aporta 8 cartas al mazo: + 8 + 8 + 8 = 

Dando un total de 24 cartas dentro del mazo.



*“Las cartas en la mano del jugador siguen siendo reflejadas en el contador de cartas del mazo, y solo se pondrán tener 12 cartas como máximo en la mano del jugadores, si juntamos más de 12 cartas en la mano deberemos descartar el número de cartas sobrantes hasta tener solamente 12 cartas”*

# Mazo de descarte y robo de cartas



Tras ir jugando cartas en un combate, estas se colocarán en el mazo de descarte, cuando un equipo ya ha robado todas las cartas de su mazo principal, se barajan todas las cartas del mazo de descartes y todas pasan al mazo principal y el ciclo vuelve a empezar. En el modo Aventura, tras derrotar una oleada de enemigos, todas las cartas en la mano son considerada como jugadas y pasarán al mazo de descarte.

Al principio de cada ronda los jugadores toman un número determinado de cartas del mazo, a esta acción se le conoce como robar carta.

Cartas robadas por ronda en Aventura: +6 al principio de cada oleada. +3 cada ronda.

Cartas robadas por ronda en Arena: +5 al principio del combate. +3 cada ronda.

# Daño de un ataque



El daño final que un Axie llega a infligir con cada uno de sus ataques dependerá de varios factores los cuales debemos tener muy en cuenta al calcular el daño.

**El Axie y la carta son de la misma clase:** Si la carta y el Axie que la ha utilizado pertenecen a la misma clase, el golpe recibirá un incremento del 10% al daño.

**Debilidades o fortalezas elementales del Axie receptor:** Si el Axie que recibe el ataque posee una clase con **debilidad** a la clase de la carta atacante, entonces el daño será un **15% mayor**; si por el contrario la clase del Axie que recibe el ataque posee **resistencia** a la clase de la carta atacante, entonces el daño será un **15% menor**.

**Combo de cartas y Golpe crítico:** Estos dos apartados los explicaremos más a detalle a continuación, pero es importante ir teniéndolos presentes en el cálculo final del daño.

## Combo de cartas



Un combo ocurre cuando un Axie juega dos o más cartas en una ronda. Efectuar un combo agregará daño adicional a los ataque dependiendo de la cantidad de Habilidad  del Axie.

$$( \text{  x \text{  ) / 500$$

Hay múltiples cartas que agregan efectos adicionales si son jugadas dentro de un combo, estos efectos se activarán durante el combo sin importar el orden en el cuál han sido jugadas las cartas.

Hay cartas que poseen la habilidad de “fijar” un enemigo como objetivo de un ataque, ya sea que busquen al Axie enemigo más veloz, al que está en la última fila, entre otros; estos efectos de fijación solo se activarán si son implementados al principio del combo (y si el Axie no está aturdido), de lo contrario no se activarán.

# Golpe crítico

Cada ataque que realiza un Axie tiene una probabilidad de infligir **200%** un de daño, a esto se le conoce como un ***golpe crítico***.



La probabilidad de infligir un crítico se ve incrementada cuanto mayor sea la cantidad de Moral  que posea el Axie que efectúa el ataque.

## Escudo de la carta



Las cartas, principalmente las centradas en defensa y soporte, pueden proporcionar un escudo al Axie el cuál deberá ser destruido por los ataques del enemigo antes de poder dañar la vitalidad del Axie; El escudo total del Axie se acumula entre el total de cartas con escudo que ha jugado el Axie durante la ronda, el escudo se aplica de inmediato apenas las acciones de ambos equipos inician. El escudo desaparece al finalizar la ronda.

**El Axie y la carta jugada son de la misma clase:** Si la carta y el Axie que la ha utilizado pertenecen a la misma clase, el escudo que otorga la carta será un 10% mayor.



**Cadena de Cartas:** Si por lo menos dos Axies del equipo usan cartas de la misma clase, estos recibirán un bonus adicional en la ganancia total de escudo. Varias cartas activan sus efectos si se juegan en cadena con otro Axie.

## Última Batalla

Cuando los puntos de Vitalidad de un Axie llegan a 0 hay una posibilidad de eludir temporalmente el ser noqueado, adquiriendo una cantidad de stacks que se van gastando conforme se juegan cartas en la ronda o al recibir daño, a este estado en el que entra el Axie se le conoce como **Última Batalla**.

La probabilidad de quedar en Última Batalla se ve incrementada cuanta mayor sea la cantidad de Moral 🔥 que posea el Axie que estaba por ser noqueado. Los stacks de Última Batalla serán mayores cuanto más Moral tenga el Axie.



# Efectos positivos

Hay cartas que proporcionan afectos positivos que incrementan las estadísticas del Axie, estos efectos pueden acumularse entre ellos más de una vez, lo que incrementará las estadísticas exponencialmente por un tiempo limitado (algunos duran hasta 2 rondas), estos efectos son:



**Incremento de ataque:** Cada acumulación incrementa un 20% el daño del próximo ataque.



**Incremento de moral:** Cada acumulación incrementa un 20% la moral.



**Incremento de velocidad:** Cada acumulación incrementa un 20% la velocidad para la próxima ronda.

## Efectos negativos

Varias cartas proporcionan afectos negativos tanto a tus Axies como a los Axies del enemigo, algunos de estos efectos pueden acumularse entre ellos más de una vez, la duración de los efectos es variable. Estos efectos son:

-  **Reducción de Ataque:** Reduce el daño del próximo ataque un 20%. (Acumulativo)
-  **Reducción de Moral:** Reduce la Moral un 20%. (Acumulativo)
-  **Reducción de Velocidad:** Reduce la velocidad un 20%. (Acumulativo)
-  **Veneno:** El Axie afectado recibirá 2 de daño a la Vitalidad tras cada acción, durante todo el combate o hasta ser removido. (Acumulativo)
-  **Aroma:** El Axie afectado será objetivo de los siguientes ataques de Axies enemigos.
-  **Frío:** El Axie afectado no podrá entrar en modo Última Batalla.
-  **Miedo:** El Axie afectado no podrá atacar.
-  **Frágil:** El Escudo del Axie afectado recibirá el doble de daño.
-  **Aturdido:** El Axie afectado fallará el próximo ataque / El próximo ataque recibido ignorará su escudo e irá directo a los puntos de Vitalidad.
-  **Dormido:** El próximo ataque recibido por un Axie dormido ignorará su escudo e irá directo a los puntos de Vitalidad.
-  **Letal:** El Axie afectado recibirá un crítico asegurado del próximo ataque enemigo.
-  **Maleficio:** El Axie afectado no podrá realizar ataques críticos.
-  **Apestoso:** El Axie afectado no será prioridad para los ataques enemigos.

# CAPÍTULO V

## Modo de juego



### Energía diaria

Las cuentas de Axies irán acumulando energía, la cuál se va adquiriendo durante todo el día, la energía proporciona beneficios dentro de los modos de juego. Al jugar en alguno de los modos de juego, siempre que tengas energía acumulada, se gastará uno de energía, por lo que es aconsejable estar atento de cuanta energía queda.

| 3-9 Axies                                                                            | 10-19 Axies                                                                          | From 20 Axies                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
|  20 |  40 |  60 |
| 5⚡ in 6 hours                                                                        | 5⚡ in 3 hours                                                                        | 5⚡ in 2 hours                                                                          |

El máximo de energía que puede acumular la cuenta, y la velocidad con la que esta es adquirida, es determinada por la cantidad de Axies en total que posea la cuenta.



## Modo Aventura – Las Ruinas

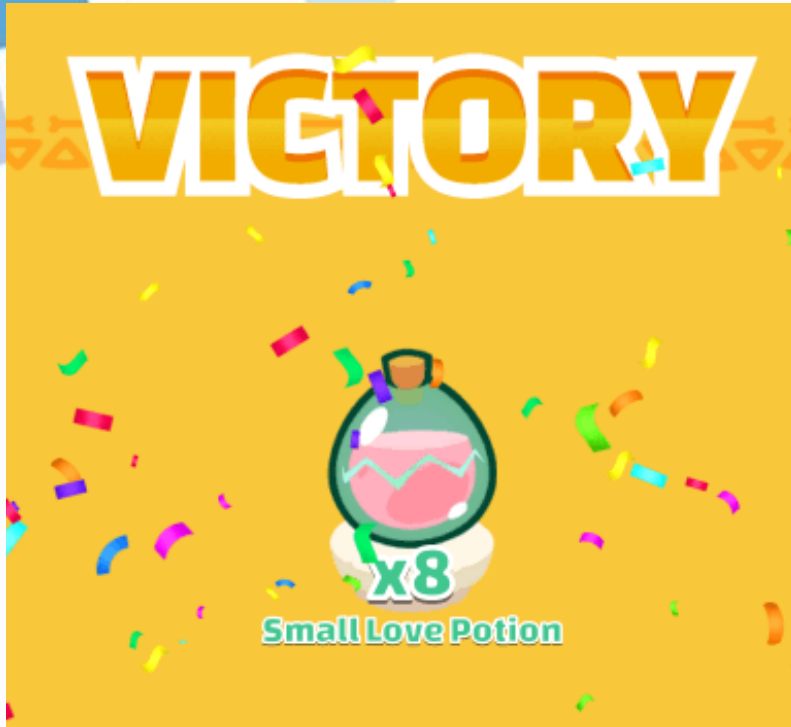
El modo Aventura está compuesto por un grupo de Mundos, llamados Ruinas, que deberemos ir completando, avanzando a través de ellos para ir consiguiendo recompensas de SLP cada vez más elevadas conforme avancemos a más Ruinas. La dificultad de las Ruinas estará determinada por el nivel de los enemigos y las estrategias que estos posean.



Los Combates en las Ruinas se componen de hasta 3 oleadas de enemigos, la vitalidad no se restablece entre oleadas y si un Axie ha sido noqueado debemos completar la Ruina con los Axies restantes.

Dentro del Mapa del Modo Aventura, podemos apreciar 3 estrellas debajo de cada Ruina, estas representan cuantos Axies hemos logrado mantener vivos al completar la Ruina. Estas estrellas solo son un reto personal, no aportan ningún beneficio.

### Modo Aventura – 100 diario



Cada día podemos llegar a conseguir hasta 100 SLP en el modo Aventura, podemos repetir varias veces una Ruina para ir ganando SLP, pero siempre teniendo en cuenta que las primeras 4 veces que completamos una ruina al día tendremos una ganancia extra de SLP, y que **las Ruinas 1,2, 3 y 4 solo dan SLP una vez por día**. Las recompensas de SLP por victorias dentro de las Ruinas son las siguientes:

Ruinas 1-4 = 1 SLP

Ruinas 5-9 = 2 SLP

Ruinas 10-14 = 4 SLP

Ruinas 15-16 = 5 SLP

Ruinas 17-19 = 6-10 SLP

Ruinas 20-36 = 8-20 SLP



*“Personalmente, estos valores no me han resultado certeros al 100%, la recompensa también depende del nivel de nuestros Axies y de otras cosas, pero no hay documentación oficial sobre esto, aún así estos valores nos serán muy útiles como base”*



## Modo Aventura – Energía/Experiencia



Si jugamos una Ruina, mientras tengamos disponible energía diaria en la cuenta, consumiremos una carga de energía y obtendremos experiencia tras ganar el combate, si fallamos la Ruina la energía se consumirá de todas formas y no recibiremos nada de experiencia; Al juntar suficiente experiencia nuestros Axies subirán de nivel, se harán más fuertes y nos facilitará el progreso dentro de las Ruinas. La experiencia que otorga cada Ruina está determinada por su dificultad, la experiencia que otorga cada Ruina es la siguiente:

R1 = 51

R6 = 189

R11 = 344

R16 = 402

R24 = 582

R31 = 810

R2 = 59

R7 = 266

R12 = 429

R17 = 367

R25 = 618

R32 = 724

R3 = 111

R8 = 237

R13 = 378

R18 = 446

R26 = 797

R33 = 891

R4 = 118

R9 = 282

R14 = 347

R19 = 434

R27 = 735

R34 = ???

R5 = 141

R10 = 300

R15 = 358

R20 = 401

R28 = 759

R35 = 805

R21 = 644

R29 = 800

R36 = 820

R22 = 449

R30 = 1209

R23 = 618



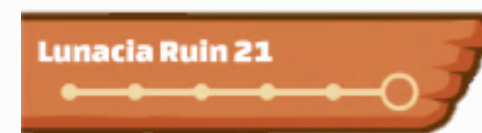
*“En el Capítulo IX doy mi consejo de como aprovechar al máximo la energía en Aventura”*

## Modo Aventura – Desafíos y el Jefe

Hay ciertas Ruinas que son notoriamente más complicadas de completar y representan un claro reto para el jugador, a estas etapas podríamos denominarlas como “Desafíos”, debemos prepararnos para poder superarlas, lo más recomendable es dedicar energía diaria en Ruinas de menor dificultad para poder subir el nivel de nuestro equipo.

Las Ruinas Desafío son la: **12, 21, 30 y 36**.

En la **Ruina 21** se encuentra uno de los retos más complicado del Modo Aventura, se compone de 5 oleadas de enemigos, custodiada por un Jefe Final en la última oleada; este jefe posee **3094 de Vitalidad** y una habilidad que lo hace inmune a todo daño durante ese Ronda.



*“Completar por primera vez las Ruinas 21 y 36 darán 200 y 300 SLP, respectivamente”*



## Modo Arena – Combate entre jugadores



El modo Arena es una modalidad en la que dos jugadores al azar, con similar número de copas, se enfrentan en un combate 3 vs 3 en tiempo real.

El combate se desarrolla en una sola Oleada y cada jugador dispondrá de 40 segundos para elegir que cartas jugará en la Ronda.



Durante el transcurso del combate todos los Axies participarán estando a nivel 1, sin importar cuanto nivel han alcanzado en el Modo Aventura.

Después de la Ronda 10, empezará la “Bloodmoon Curse” y todos los Axies recibirán daño al final de cada Ronda. El daño aumenta en cada Ronda.



Un jugador no puede rendirse antes de la Ronda 6.

Los combates pueden culminar en un empate.



Ganar un combate antes de Ronda 5 no otorga recompensa de SLP



### Modo Arena – Rango de Temporada

Dependiendo del desempeño que tengamos en la Arena (Victorias y Derrotas), iremos subiendo o bajando nuestra puntuación dentro de la misma, esta será determinada por un número de copas 🏆 que se nos entregarán, o quitarán, al final de los combates. Un empate hará que ambos jugadores pierdan copas pero en menor cantidad.

Los Rangos de la Arena son reiniciados al principio de cada temporada, tras el reinicio todos los jugadores contarán con 1200 copas 🏆.

La duración de las Temporadas son determinadas por Sky Mavis, pero por lo usual se reinician cada mes.

Siempre podemos observar nuestro rango del posicionamiento mundial y la cantidad de copas que poseemos.

|      |                            |        |
|------|----------------------------|--------|
| #1   | Indes   Axie.gg            | 🏆 2266 |
| #2   | PRATHAP - TAMIL TOP GAMERS | 🏆 2241 |
| #3   | McNocon   Axie.GG          | 🏆 2121 |
| #4   | Nate [ Axie.gg ]           | 🏆 2091 |
| #5   | BiffChain   Lev0x eSports  | 🏆 2072 |
| #6   | ARUNACHALAM                | 🏆 2047 |
| #7   | Zee                        | 🏆 2043 |
| #8   | Kuan   Lev0x Esports       | 🏆 2041 |
| #157 | K748                       | 🏆 1606 |
| #10  | Clerkclirk   Axie.GG       | 🏆 2031 |

# Modo Arena – Recompensas de Temporada



Al final de cada Temporada los 300 mejores jugadores son premiados con una recompensa de AXS relativa a su posicionamiento en el Rango Mundial.

Las Recompensas son asignadas en la fecha establecida por Sky Mavis, y deben ser reclamadas antes de un tiempo determinado o se perderán.



*“Las recompensas reflejan los decimales. Ejemplo: 12,5 AXS para los puestos del 201 al 300”*



## Modo Arena – Energía/Recompensas SLP

Si jugamos una Arena, mientras tengamos disponible energía diaria en la cuenta, consumiremos una carga de energía y obtendremos una recompensa de SLP tras ganar el combate, si perdemos el combate la energía se consumirá de todas formas y no recibiremos nada de SLP.



La Recompensa de SLP obtenida por ganar el combate en la Arena estará determinada por la cantidad de copas que poseemos al iniciar el combate, un empate nos otorgará menos SLP que una victoria. Ganar un combate antes de la Ronda 5 no otorgará ganancia de SLP.

### Recompensa de SLP según el número de copas:

> 800 🏆 = 0

1500 - 1799 🏆 = 9 🧪

800 - 999 🏆 = 1 🧪

1800 - 1999 🏆 = 10 🧪

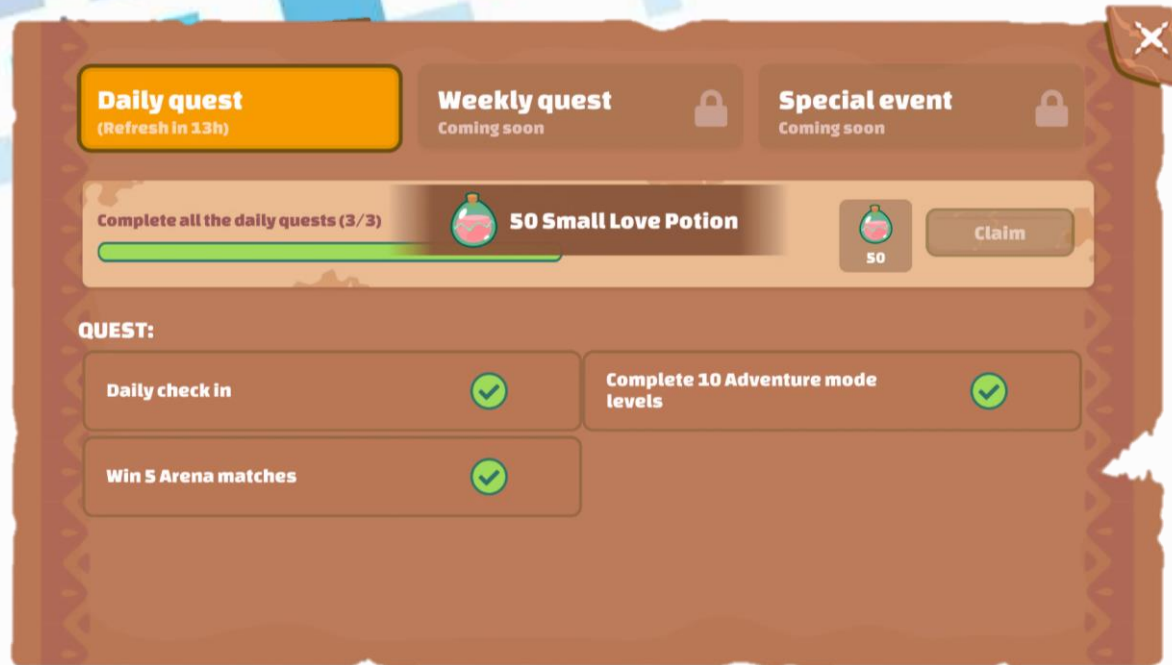
1000 - 1099 🏆 = 3 🧪

2000 - 2199 🏆 = 11 🧪

1100 - 1299 🏆 = 7 🧪

< 2200 🏆 = 12 🧪

1300 - 1499 🏆 = 8 🧪



## Misión y Reinicio diario

Todos los días, a las 00:00 GMT (Hora media de Greenwich), el juego reiniciará las recompensas del modo Aventura y la misión diaria.

Tras el reinicio diario, el contador de SLP del Modo Aventura volverá a 0 y podremos obtenerlos nuevamente.

La misión diaria otorga una recompensa de **50 SLP**  tras completar 3 condiciones:

- 1.- Hacer un “check in” dentro del menú de la misión diaria.
- 2.- Completar 10 Ruinas del Modo Aventura (se puede repetir varias veces una Ruina).
- 3.- Ganar 5 Enfrentamientos en el Modo Arena.

Tras completar las condiciones de la misión diaria hay que **recordar entrar al menú de la misión diaria y reclamar la recompensa.**

# CAPÍTULO VI

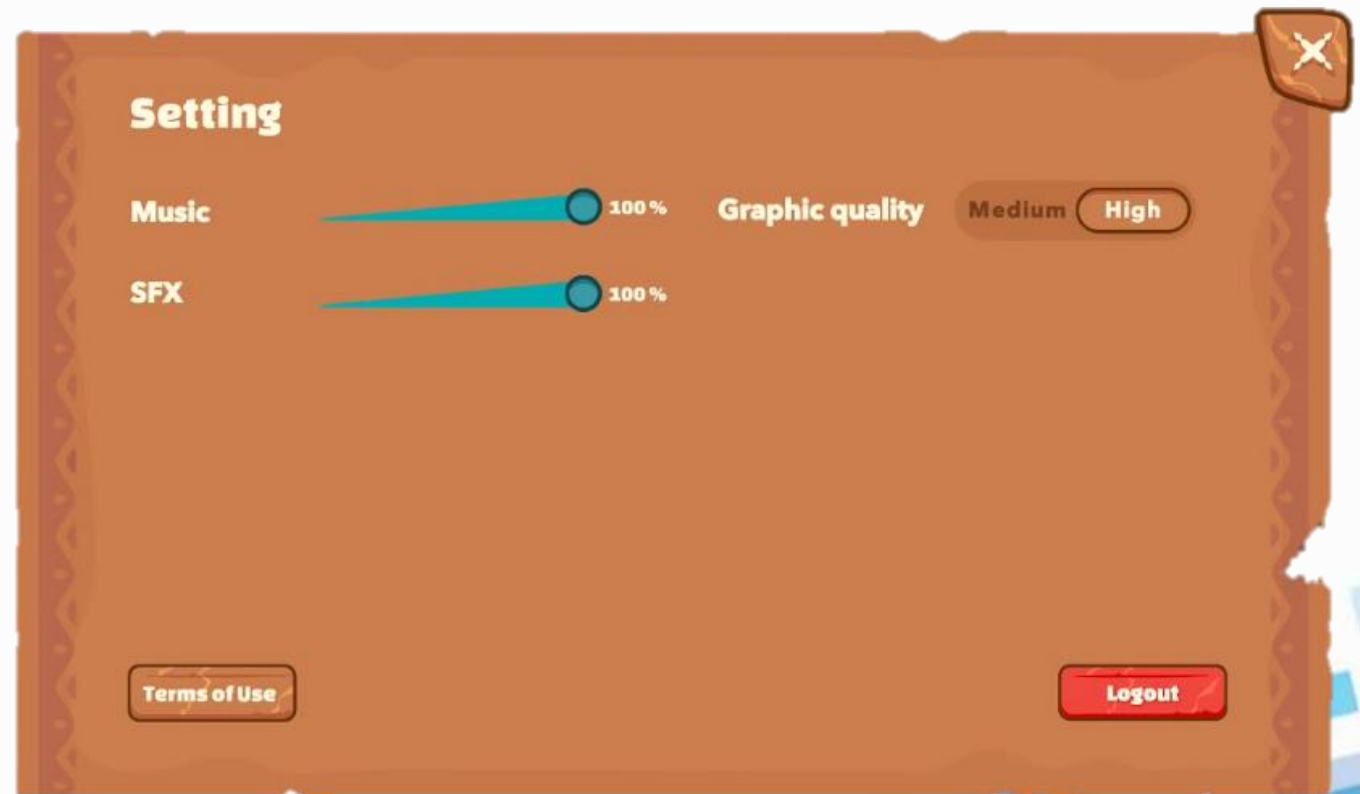
## Menús adicionales



# Configuración

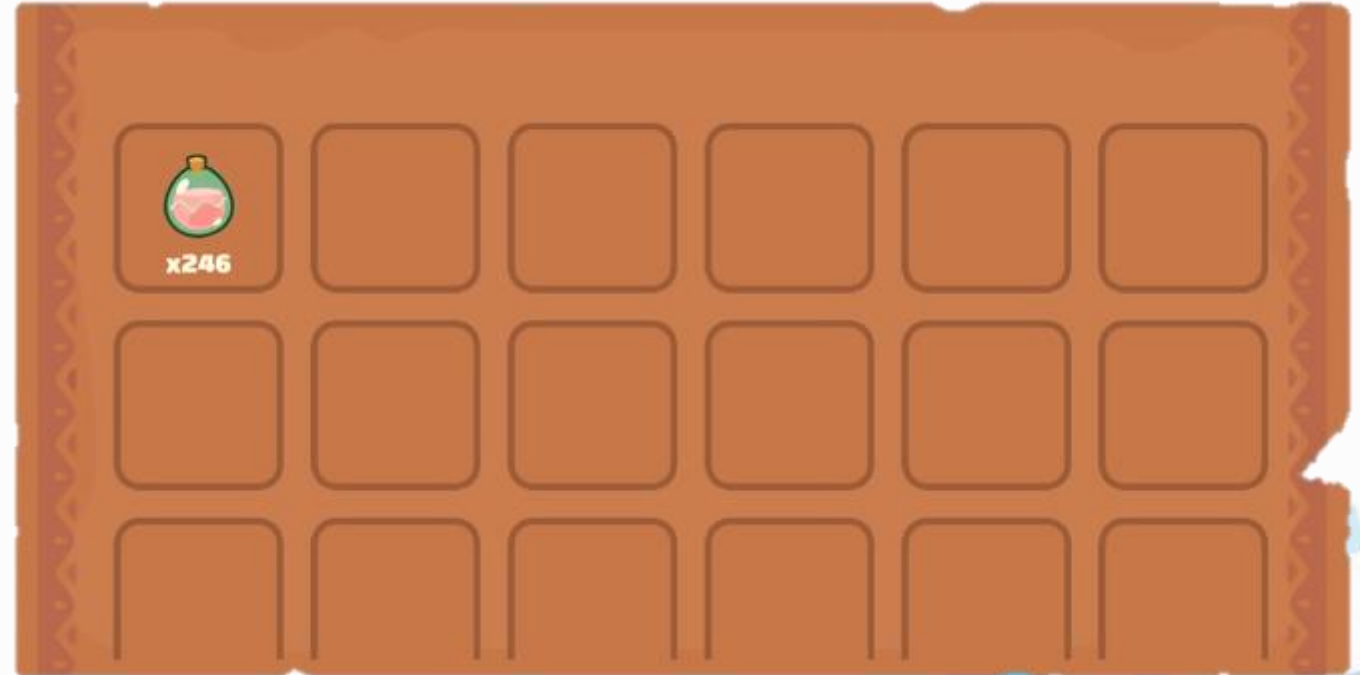
Desde el Menú de Configuración podremos:

- Modificar el volumen de la Música del juego.
- Modificar el volumen de los Sonidos del juego.
- Cambiar la calidad Gráfica del juego.
- Cambiar entre modalidad de ordenador o modalidad de dispositivo móvil (solo para la versión de ordenador).
- Ver los términos de uso.
- Cerrar la sesión de nuestra cuenta en el dispositivo.





# Inventario



En el Menú de inventario podremos ver el SLP que hemos recolectado y el AXS que hemos recibido si hemos alcanzado los 300 primeros puestos en temporada.

Al reclamar lo almacenado en nuestro inventario, todo su contenido será enviado a nuestra billetera de Ronin.

El inventario podrá almacenar nuevos objetos tras futuros lanzamientos de los proyectos que están en desarrollo para Axie Infinity.



### Menú de Axies

En el Menú de Axies podremos ver todos los Axies que se encuentran dentro de nuestra cuenta.

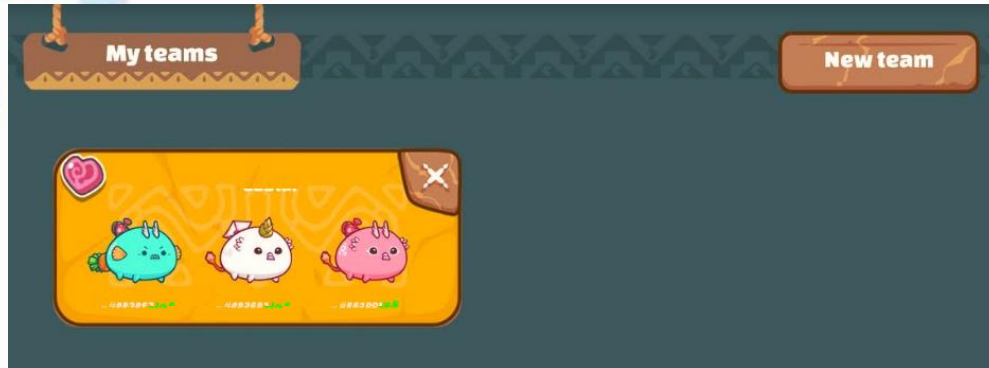
Desde aquí podremos observar en que nivel se encuentran y un estimado visual de cuanta experiencia necesitan para subir de nivel.

También podremos analizar las partes y cartas de cada Axie, así como el total de sus estadísticas.

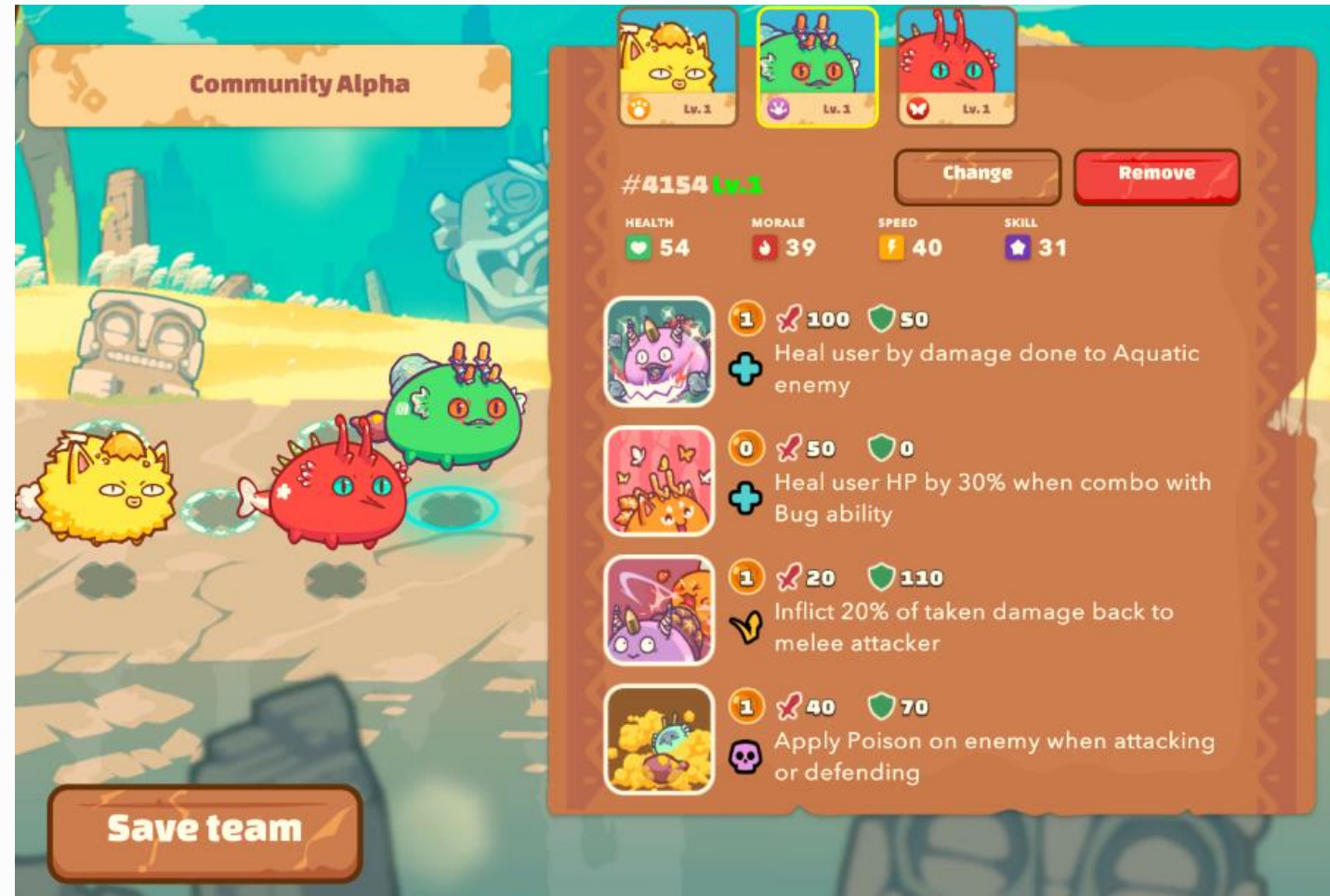


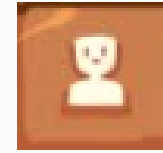


## Equipos



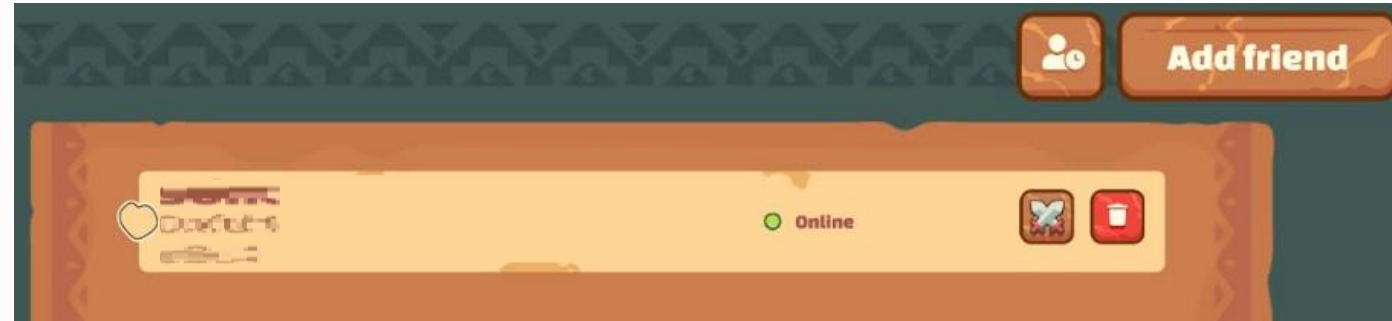
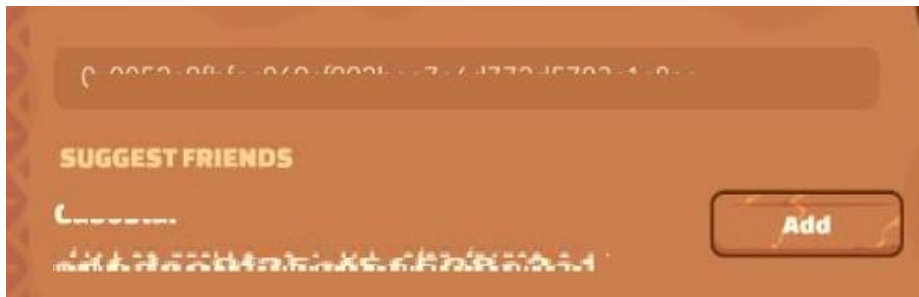
En el Menú de Equipos podremos guardar y editar la formación estratégica de nuestros equipos, designando que Axies, dentro de nuestro Inventario, conformarán el equipo y cuál será su posicionamiento durante los combates.





### Amigos

Desde el Menú de Amigos podremos ver a todos los amigos que hemos agregado a nuestra cuenta.



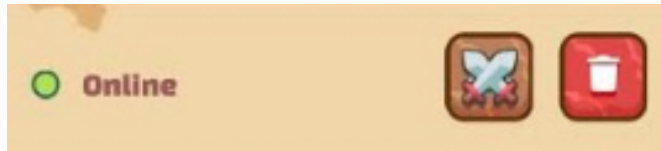
Podemos buscar Amigos si agregamos su dirección de MetaMask al buscador, también recibiremos sugerencias de Amistad de los últimos usuarios que hemos enfrentado en el modo Arena.

Si recibimos una solicitud de amistad nos aparecerá un indicador **Rojo** con el número de solicitudes, desde aquí podremos aceptarlas o rechazarlas.





### Combate con Amigos



Desde el Menú de Amigos podremos retar a un combate a algún amigo en línea.

Estos combates no consumen energía diaria, no otorgan experiencia, no dan ganancias de SLP, ni aumenta o disminuyen nuestras copas del modo Arena; Estos combates solo sirven para divertirse jugando con amigos, probar estrategias y para organizar torneos entre las comunidades de Axie Infinity.





## Historial de Combates



En el Menú del Historial de Combates podremos ver los resultados que hemos obtenido en los últimos 100 combates de cualquier modo de juego.

Podremos observar el ID del combate, el nombre del usuario rival, Cuanto tiempo ha transcurrido desde el enfrentamiento, el resultado que hemos obtenido en el combate y también podremos desde aquí enviar una solicitud de amistad al rival si lo deseamos.





### Repetición de Combates



Desde el Menú del Historial también podremos ver una repetición del combate haciendo click sobre un combate y luego en el botón “Play”.



Podremos ver información detallada del enfrentamiento como las cartas de ambos jugadores, la energía que poseen y el orden de las acciones de los Axies durante cada ronda.

Es posible detener la repetición, reanudarla, o modificar la velocidad del combate, si lo deseamos.

# CAPÍTULO VII

## Genes de un Axie

## Genes de un Axie



Los Axies nacen como resultado del apareamiento entre 2 Axies adultos. La cría tendrá un 50% de probabilidad de heredar la clase de cada uno de sus padres.

En un apareamiento, cada padre aporta un 50% de sus propias probabilidades en la generación de las partes del hijo, la forma de determinar cuales serán las partes que un Axie heredará están determinadas por los genes de sus padres.

Gen Dominante (D) - 37.5% de probabilidad: Este es el Gen con más probabilidades de ser transmitido a los hijos, está determinado por las cartas propias del Axie.

Gen Recesivo 1 (R1) - 9.375% de probabilidad.

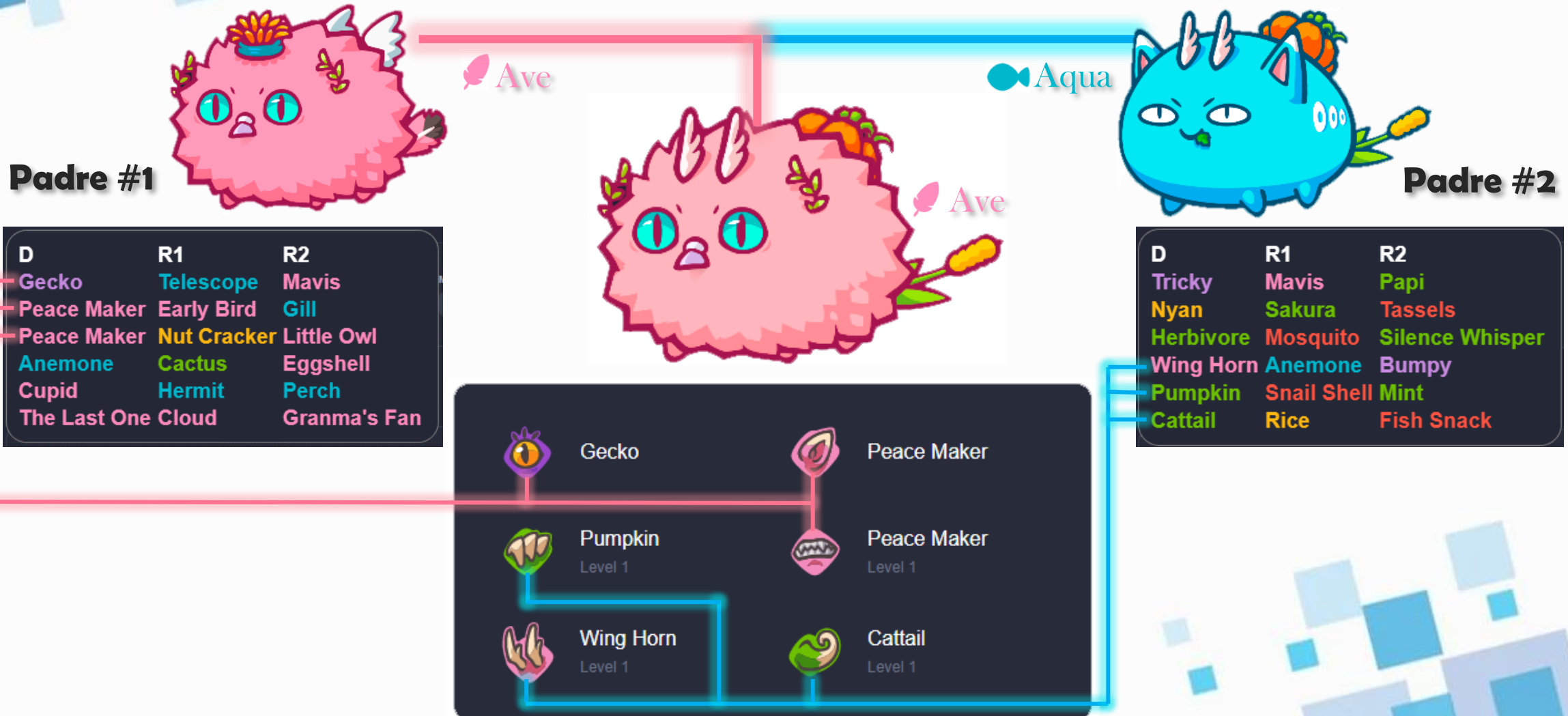
Gen Recesivo 2 (R2) - 3.125% de probabilidad.



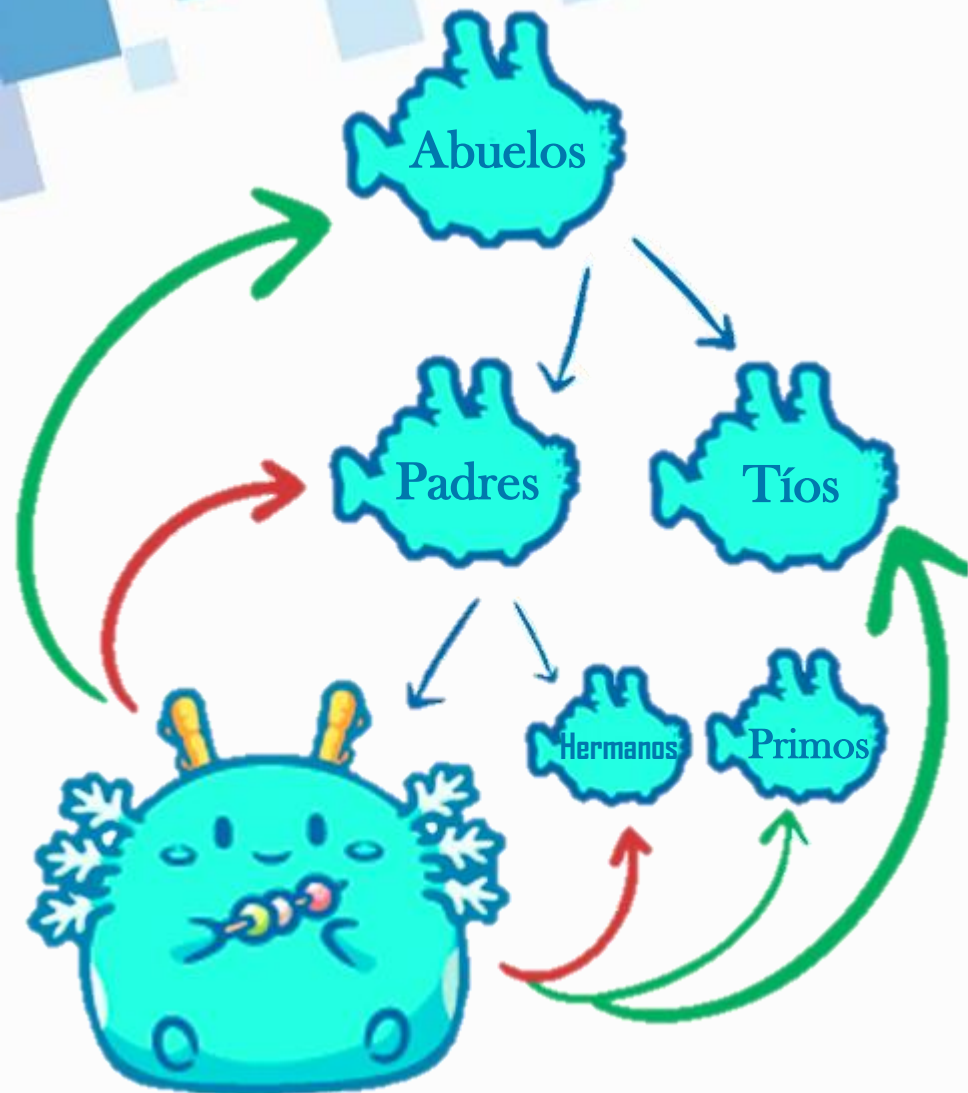
| D            | R1          | R2         |
|--------------|-------------|------------|
| Neo          | Sleepless   | Papi       |
| Curved Spine | Tassels     | Tiny Fan   |
| Zigzag       | Zigzag      | Zigzag     |
| Rose Bud     | Teal Shell  | Beech      |
| Snail Shell  | Snail Shell | Ronin      |
| Cattail      | Fish Snack  | Wall Gecko |

# Cap. VII – Crianza de Axies

## Ejemplo de Herencia Genética



### Restricción familiar

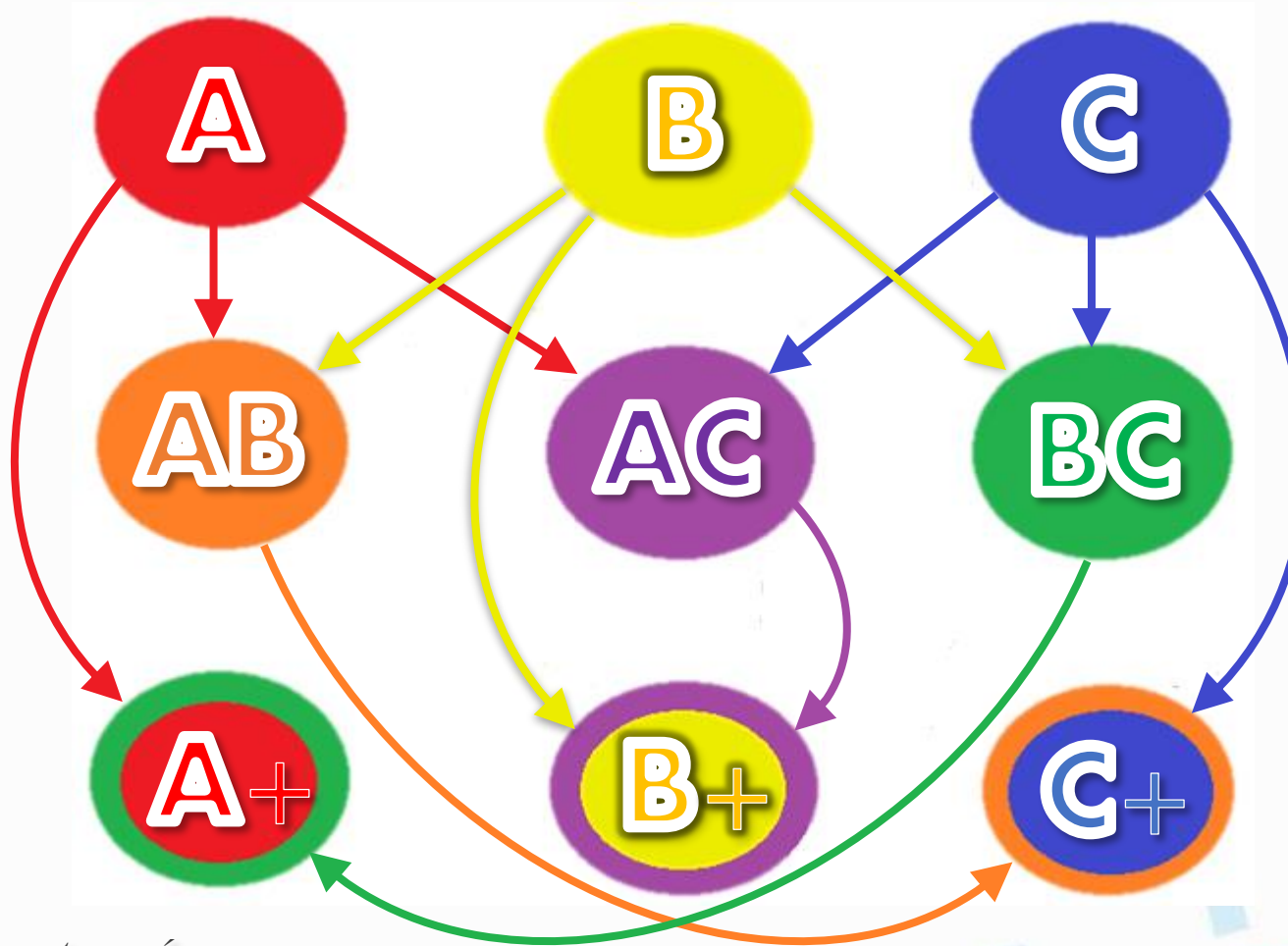


El apareamiento entre los Axies está restringido dependiendo de la relación familiar que estos posean.

La norma básica es que un Axie **NO** se puede aparear con alguno de sus padres ni con sus hermanos.

Un Axie **SI** podrá aparearse con sus abuelos, sus tíos, sus primos y con Axies sin ninguna relación familiar.

## Árbol de apareamiento infinito



*“Hay otras árboles ligeramente más eficientes, pero mucho más confusos”*

### Límite de apareamientos

Un Axie solo puede aparearse un máximo de **7 veces**; Con cada nuevo apareamiento, las cantidades de SLP que el Axie consumirá para poder aparearse serán mayores.



## Costos de apareamiento

Los apareamientos tienen un costo de **2**  **AXS** y una cierta cantidad de  **SLP**.

El costo de **SLP** dependerá de la cantidad de apareamientos previos que ya tengan ambos Axies.

| Apareamientos previos | # Apareamiento | Costo de SLP |
|-----------------------|----------------|--------------|
| (0/7)                 | 1              | 150          |
| (1/7)                 | 2              | 300          |
| (2/7)                 | 3              | 450          |
| (3/7)                 | 4              | 750          |
| (4/7)                 | 5              | 1200         |
| (5/7)                 | 6              | 1950         |
| (6/7)                 | 7              | 3150         |

### Ejemplo de costos de apareamiento



El primer Axie con 1/7 apareamientos necesita 300 SLP para aparearse.

El segundo Axie con 4/7 apareamientos necesita 1200 SLP para aparearse.

Costo Total del apareamiento: **1500**  **SLP** + **2**  **AXS**

⬆ Morph to Adult

## Etapas de crecimiento

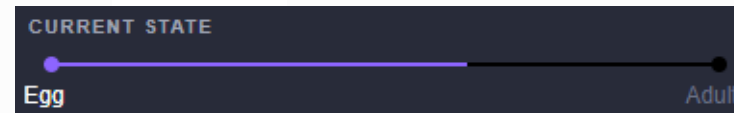
Los Axies actualmente solo poseen 2 etapas de crecimiento: huevo y adulto; un huevo tarda 5 días en crecer a adulto, y deberemos hacerlo crecer desde nuestra cuenta en la página oficial del juego.



Egg



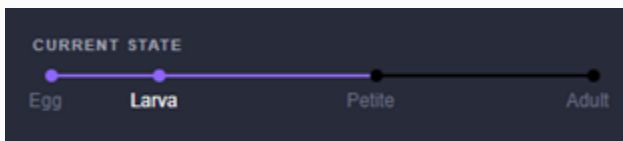
Adult Axie



Larva



Petite Axie



Antes los Axies tenían 2 etapas intermedias adicionales, las cuales eran Larva y Petite, pero estas fueron eliminadas tras la implementación de la segunda fase de Ronin.



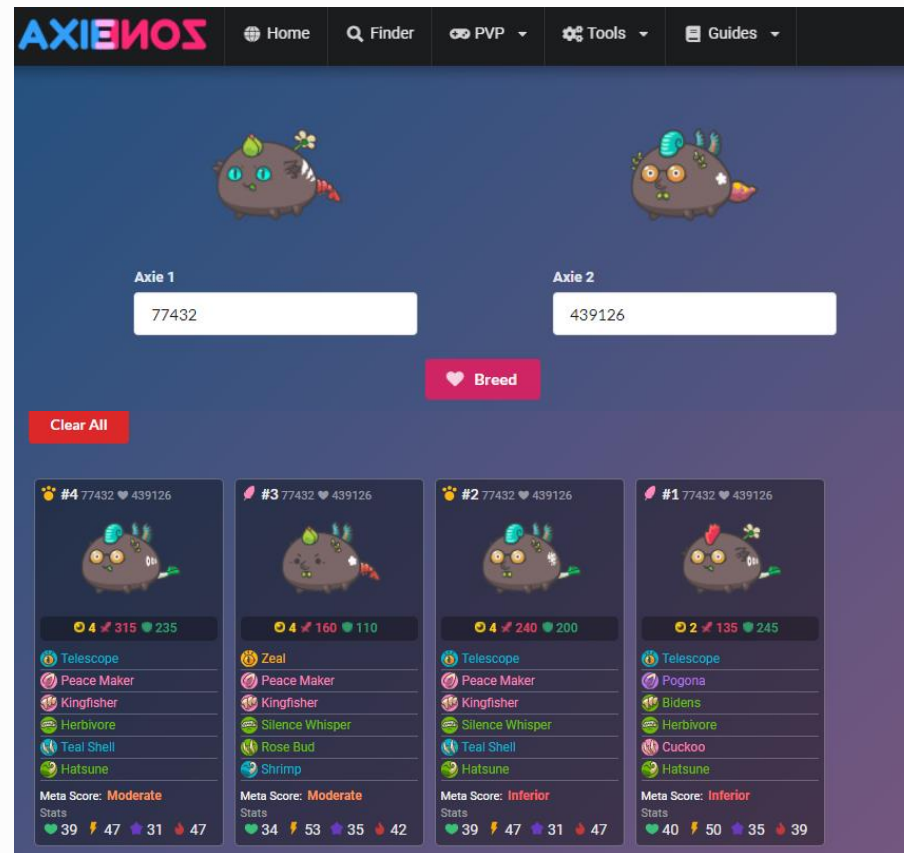
## Huevos

Aunque un Axie en etapa de Huevo no nos permite saber con que cartas nacerá, con el entendimiento suficiente de los genes de los padres, podremos tener una valoración previa de la calidad del Axie.

Recomiendo ampliamente usar la herramienta web:

<https://axie.zone/breeding-simulator>

Axie.zone nos permitirá hacer simulaciones infinitas de procreación entre Axies, solo debemos poner el ID de cada uno, con esto podemos evaluar el resultado posible de la procreación entre ellos.



# Huevos

**Padre #2**

**Padre #1**



Los huevos adoptarán su apariencia según la clase de los padres; la clase del primer padre le dará la forma, mientras que el segundo padre determinará el color y el diseño.



*“Los huevos “invisibles” son producto de que al menos uno de los dos padres pertenece a la clase *Meca*, *Ocaso* o *Alba*, estos aún no tienen una apariencia para los huevos”*



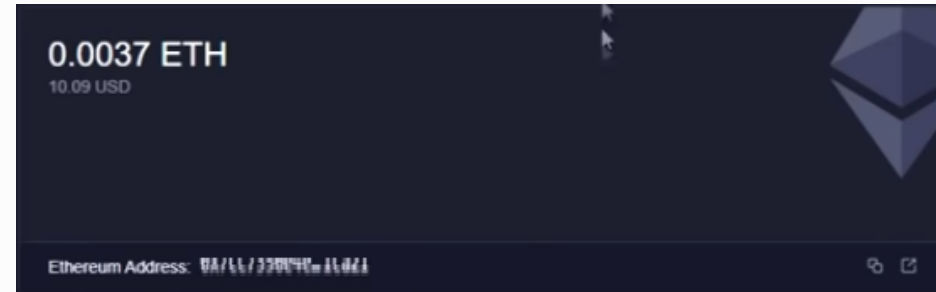
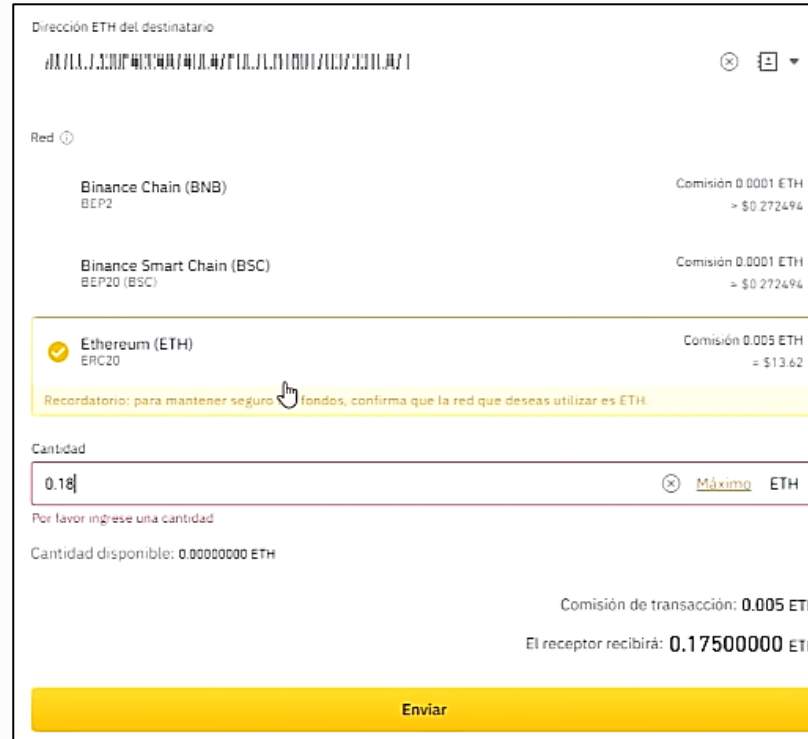
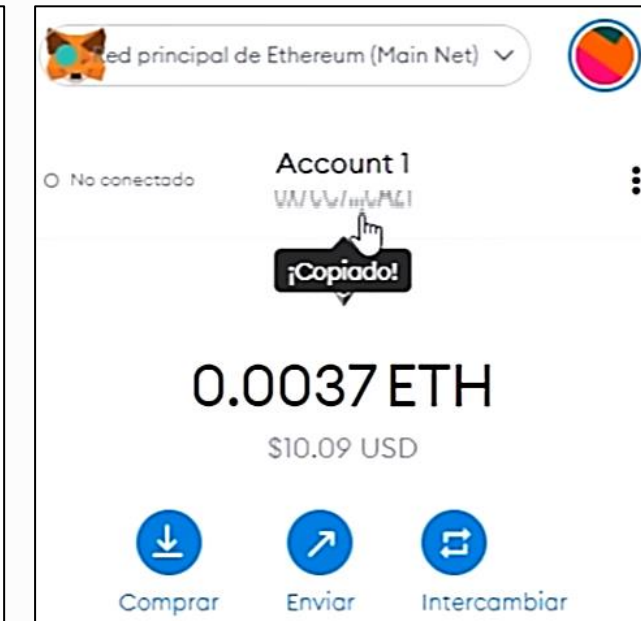
# CAPÍTULO VIII

## Compra y Venta

# ETH en Metamask

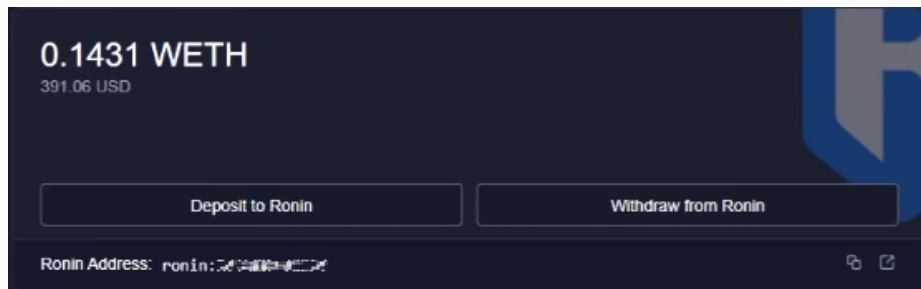
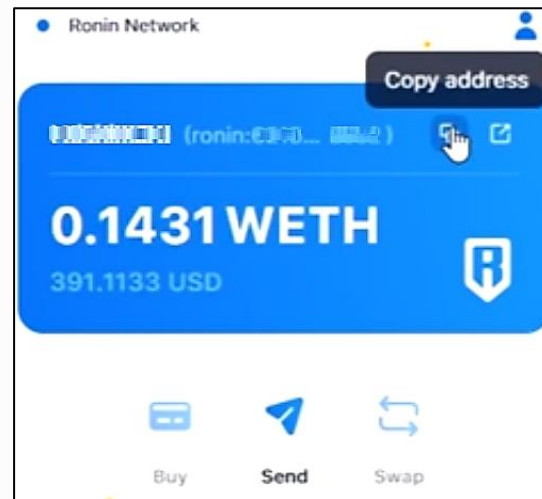
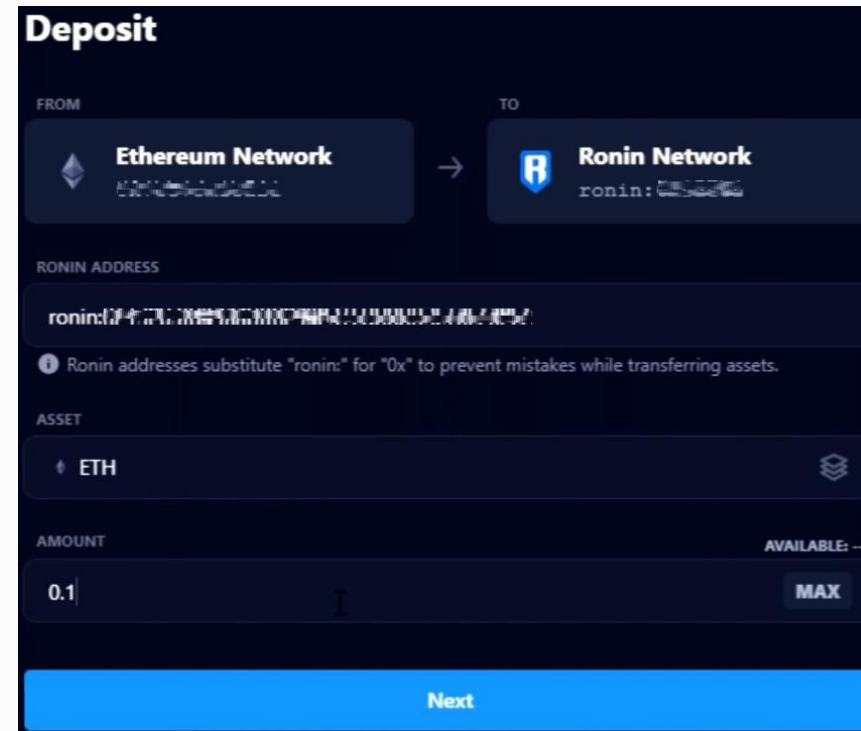
Para poder adquirir nuestros Axies necesitaremos enviar ETH a la billetera de Ronin, para esto debemos empezar por enviar ETH a nuestra billetera de Metamask. El ETH lo podemos adquirir en alguna Exchange de cambio (como Binance) o transferirlo de alguna billetera de criptomonedas que tengamos.

Una vez que ya contemos con el ETH deberemos enviarlo (usando la red ERC20) a nuestra billetera MetaMask vinculada a nuestra cuenta de Axie Infinity, la dirección de la billetera la podremos ver desde la extensión de nuestro navegador y en el MarketPlace de Axie Infinity.

A light-themed transaction confirmation screen. At the top, it says 'Dirección ETH del destinatario' followed by a long hexadecimal address. Below this is a section titled 'Red' with three options: 'Binance Chain (BNB) BEP2' with a commission of '0.0001 ETH > \$0.272494', 'Binance Smart Chain (BSC) BEP20 (BSC)' with a commission of '0.0001 ETH > \$0.272494', and 'Ethereum (ETH) ERC20' which is selected with a yellow checkmark and has a commission of '0.005 ETH > \$13.62'. A yellow warning box below states: 'Recordatorio: para mantener seguros tus fondos, confirma que la red que deseas utilizar es ETH.' At the bottom, there is a 'Cantidad' input field with '0.18' entered, a 'Máximo' button, and the text 'Por favor ingrese una cantidad'. It also shows 'Cantidad disponible: 0.00000000 ETH', 'Comisión de transacción: 0.005 ETH', and 'El receptor recibirá: 0.17500000 ETH'. A large yellow 'Enviar' button is at the very bottom.

# WETH en Ronin - Puente

Ya que tengamos ETH dentro de nuestra billetera MetaMask, deberemos enviarlo a nuestra billetera de Ronin. Para esto copiaremos la dirección de nuestra billetera Ronin y desde el Puente de Ronin podremos pasar WETH, AXS o SLP entre ambas billeteras.



## Withdraw from Ronin

### Withdraw Ronin WETH

FROM:  Balance: 0.143

TO:  Balance: 0.003

AMOUNT:

- After withdrawing your funds from Ronin, you'll need to submit a withdrawal transaction on Ethereum from **Ronin Withdrawal**.
- This will require paying Ethereum gas so please **DO NOT** withdraw small amounts.
- This action **CANNOT** be cancelled nor reverted.

Cancel Confirm

### Contract Interaction

 Ronin Gateway Contract

Details

Amount -0 ROI  
-0 US

Transaction Fee  Free x97

Total -0 ROI  
-0 US

Transaction Data  Show

Cancel Confirm

## Retirar WETH

Para Retirar el WETH hasta MetaMask bastará con darle al botón “Withdraw from Ronin”, elegir el monto a retirar y confirmar la transferencia.

Retirar WETH, SLP o AXS de la billetera de Ronin no tiene ningún costo de comisión para las primeras 100 transacciones diarias.

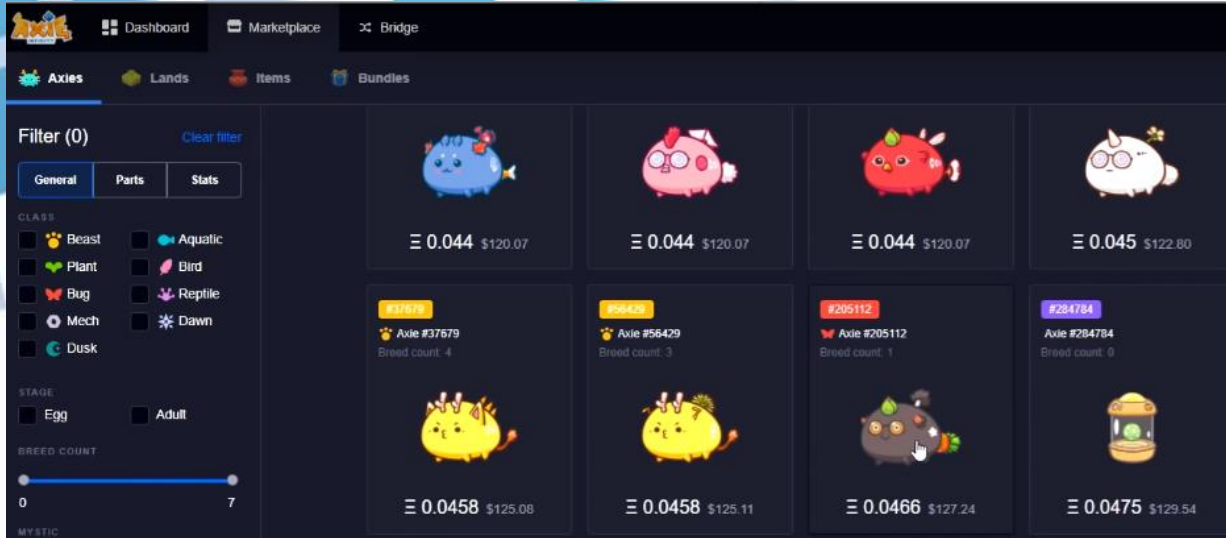
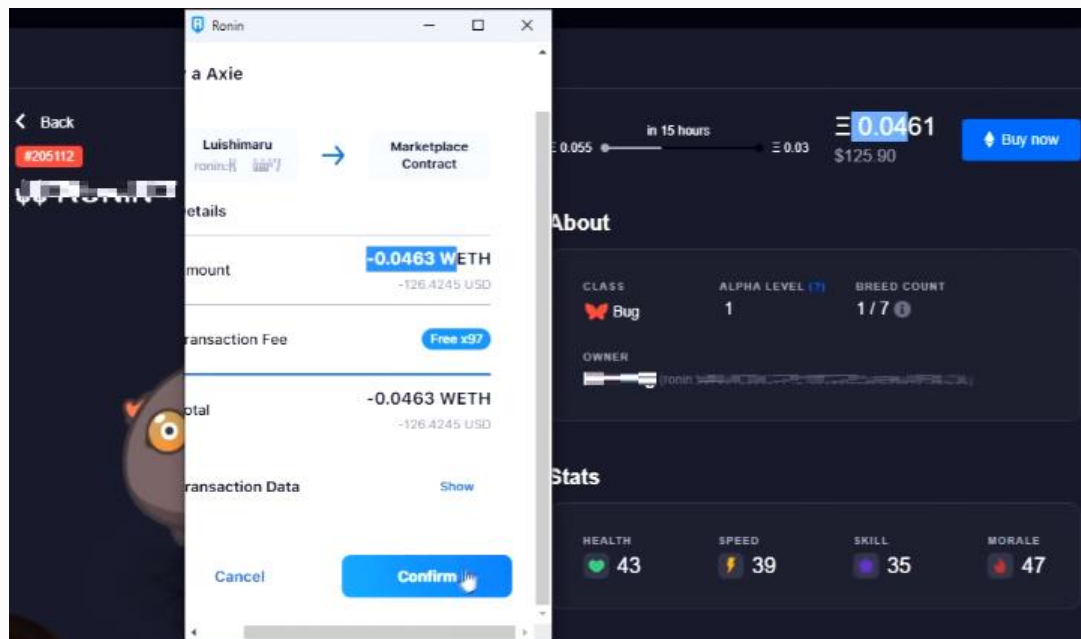
## Comprar Axies

Para comprar un Axie iremos al Marketplace y haremos click en el Axie que deseamos comprar.

Si contamos con el WETH necesario para comprar el Axie se habilitará el botón de “Buy Now” desde el que podremos comprar el Axie. Los Axies tardan un tiempo en llegar a nuestro inventario, dependiendo de lo saturada que esté la red de Ethereum.



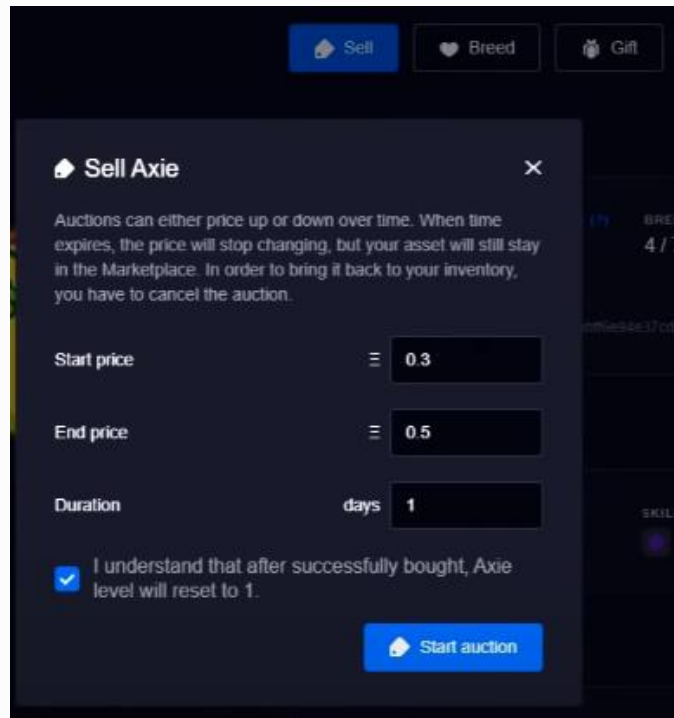
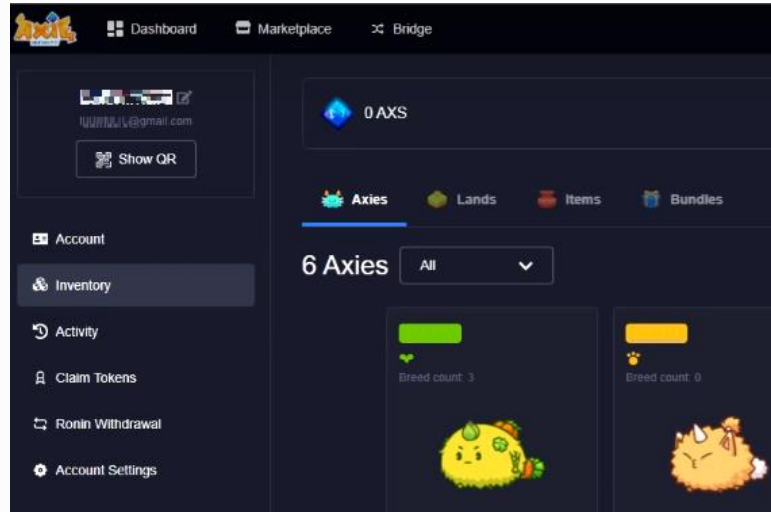
*“Recuerda evaluar muy bien tus compras, no compres sin pensar”*



## Vender Axies



Para vender un Axie deberemos ir a nuestro inventario dentro de la cuenta de Axie Infinity.



Podremos cancelar una oferta de venta en cualquier momento mientras el Axie aún no haya sido vendido.

Es importante recordar que si un Axie es vendido o comprado este volverá a nivel 1, perdiendo así toda la experiencia conseguida en el modo Aventura.

Si le damos al botón “Sell” deberemos fijar un precio inicial para el Axie, un precio final y la duración de la oferta. Conforme avance el tiempo final de la oferta el valor del Axie irá gradualmente pasado del valor inicial al valor final.

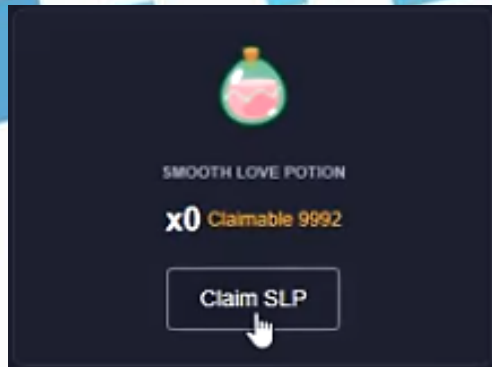
## Precio del SLP y AXS



Hay que entender que el SLP y el AXS son criptomonedas, por lo tanto sus valores en se ven alterados por todo tipo de factores: demanda, fiabilidad, proyectos, especulaciones, caídas del mercado, entre muchos otros.

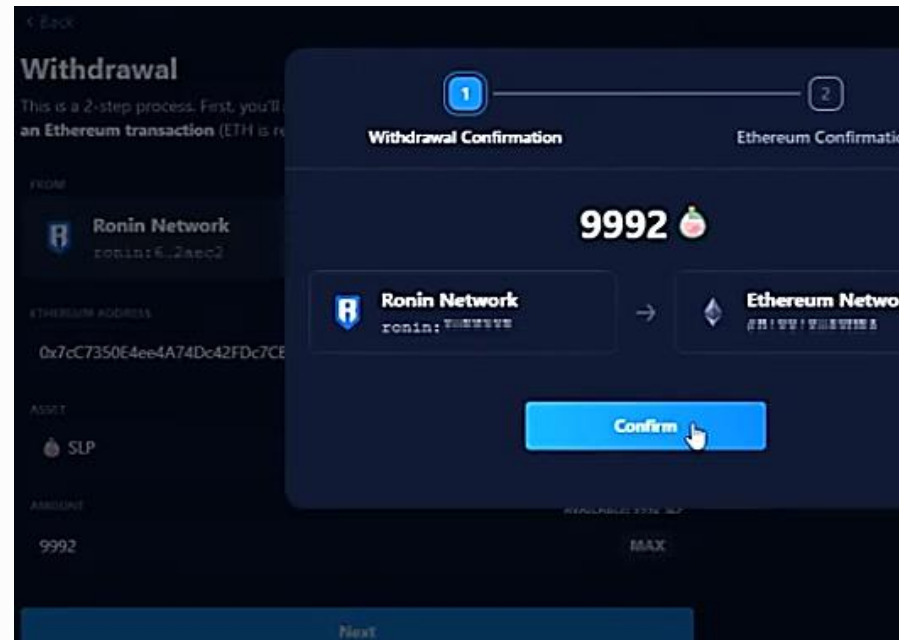
Es importante tener conocimiento del mercado y entender en que momentos nos será más conveniente comprar o vender SLP o AXS.

## Comprar/Vender SLP y AXS



Para vender nuestro SLP deberemos empezar por reclamar el SLP que hemos conseguido dentro del juego, esta acción solo la podremos realizar en una cuenta con más de 15 días de ser creada, y una vez reclamado el SLP deberemos esperar 15 días para poder retirar SLP de nuevo.

Una vez que ya tengamos el SLP o el AXS dentro de nuestra billetera de Ronin, podremos enviarlo a nuestra billetera MetaMask por medio del puente de Ronin.



Ya en MetaMask podremos pasar las criptomonedas a un Exchange (como Binance) y cambiarlas por nuestra moneda local.

| Comprar         | Vender         | Precio (USD) | Cantidad (SLP) |
|-----------------|----------------|--------------|----------------|
| ① Limit Order   |                | 0.1287       | 1,351          |
|                 |                | 0.1286       | 2,093          |
| — 0.1283        | +              | 0.1285       | 21,869         |
|                 |                | 0.1284       | 6,896          |
|                 |                | 0.1283       | 7,378          |
|                 |                | 0.1282       | 390            |
| — Cantidad(SLP) | +              | 0.1281       |                |
|                 |                | ≈ \$0.128113 |                |
| 25%             | 50%            | 75%          | 100%           |
|                 |                | 0.1281       | 3,981          |
|                 |                | 0.1280       | 1,523          |
|                 |                | 0.1279       | 50,662         |
|                 |                | 0.1277       | 9,928          |
| Disponible      | 0.00834179 USD | 0.1276       | 27,116         |
|                 |                | 0.1275       | 111,406        |
| Comprar SLP     |                | 0.0001       |                |

| Comprar         | Vender     | Precio (USD) | Cantidad (SLP) |
|-----------------|------------|--------------|----------------|
| ① Limit Order   |            | 0.1287       | 1,351          |
|                 |            | 0.1286       | 2,093          |
| — 0.1281        | +          | 0.1285       | 21,869         |
|                 |            | 0.1284       | 6,896          |
|                 |            | 0.1283       | 7,378          |
|                 |            | 0.1282       | 390            |
| — Cantidad(SLP) | +          | 0.1281       |                |
|                 |            | ≈ \$0.128113 |                |
| 25%             | 50%        | 75%          | 100%           |
|                 |            | 0.1281       | 4,292          |
|                 |            | 0.1280       | 1,523          |
|                 |            | 0.1279       | 50,662         |
|                 |            | 0.1277       | 9,928          |
| Disponible      | 0 SLP      | 0.1276       | 27,127         |
|                 |            | 0.1275       | 111,406        |
|                 | Vender SLP | 0.0001       |                |

# CAPÍTULO IX

## Consejos para nuevos jugadores

### Elegir tus 3 primeros Axies



Cuando estamos iniciando en el juego, una de las dudas más comunes (además de cuanto dinero se gana con el juego) es ¿Qué Axies debo adquirir? ¿Debo comprar Axies perfectos más costosos o Axies baratos pero equilibrados?

La respuesta no es sencilla, todo dependerá del presupuesto del que dispongas y del desempeño que quieras llegar a tener en el juego. Un equipo costoso pero con mejores atributos te asegurará un mejor rendimiento en el modo Arena (generando así mayores ganancias) y un avance más rápido en el modo Aventura; En cambio, un equipo más económico podría no tener buen rendimiento en el modo Arena y tener un avance lento en el modo Aventura, pero aún así podrá generar buenas ganancias y no debe ser menospreciado.

Sin importar que equipo adquieras o cuanto dinero te ha costado, todos los equipo pueden generar ganancias, y eventualmente podrás adquirir mejores Axies con las ganancias que tus primeros Axies te proporcionen.

### Equipo equilibrado

Las estrategias de los equipos pueden ser muy variadas, pero lo más aconsejable para empezar en el juego es iniciar con un equipo con un tanque, un apoyo y un fulminador, y aquí es donde surge la formación popularmente conocida por las clases:



 Ave  Bestia  Planta

Esta composición es muy trivial y popular, pero sin duda es bastante eficiente, especialmente para nuevos jugadores, pues permitirá entender a la perfección todos los roles básicos del juego, a la vez que se obtienen grandes resultados.

 El Axie Planta es lento pero con una gran vitalidad, lo que permitirá dar tiempo a sus compañeros para generar energía y cartas.

 El Axie Bestia al juntar las cartas necesarias podrá tumbar a los tanques de un solo combo y procurar críticos inesperados.

 El Axie Ave aportará daño rápido y explosivo, en especial al final de la partida cuando la velocidad es crucial para concluir el enfrentamiento.

### Analiza los Axies adversarios



Por lo general al iniciar un enfrentamiento nos centramos en las cartas que nos han salido y en como jugarlas dentro de la estrategia de nuestro equipo, pero es igualmente crucial que demos tiempo a conocer el equipo enemigo y la estrategia que este tiene para no ser sorprendidos.



Si el enemigo tiene muchas cartas que roban o destruyen energía entonces debemos evitar acumular nuestra energía.



Si el enemigo tiene cartas que aturden a nuestros axies entonces debemos coordinar nuestras cartas para no fallar nuestros mejores ataques.



Si el enemigo tiene un fulminador que prioriza a uno de nuestros Axies frágiles entonces debemos jugar las cartas de ese Axie antes de que sea noqueado.

Hay muchas más estrategias enemigas de las que deberemos estar atentos, la idea es adelantarnos a sus intenciones, llevar un control de cuanta energía y cartas le quedan al enemigo, y ser más astuto que el.



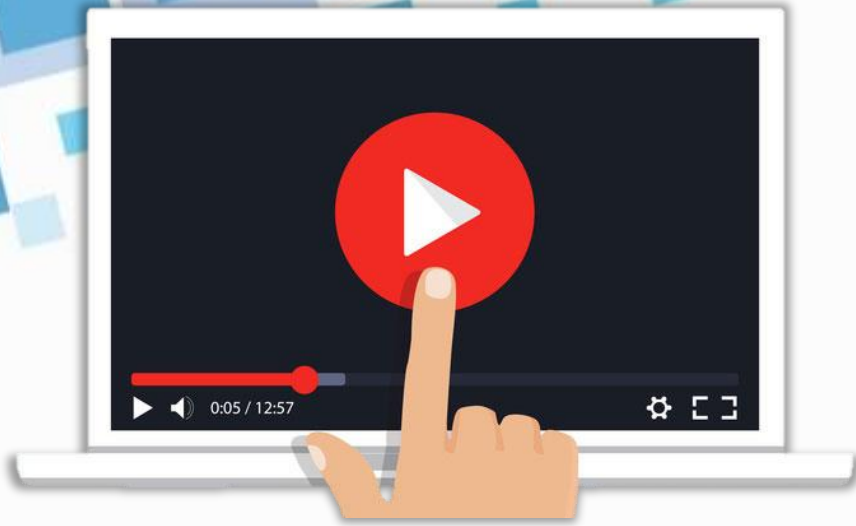
## Grupos, canales y redes sociales

La comunidad de Axie Infinity está creciendo muy rápido, es reconfortante compartir experiencia y conocimiento con otras personas. En Telegram y Facebook existen un sinnúmero de grupos que se apoyan entre todos. Discord tiene el canal oficial de Axie Infinity donde son publicados los anuncios oficiales del juego, tienen un canal de soporte en caso de problemas y varios canales de chat para diferentes lenguajes. También podrías seguir el Twitter oficial de Axie Infinity para ver publicaciones del juego.



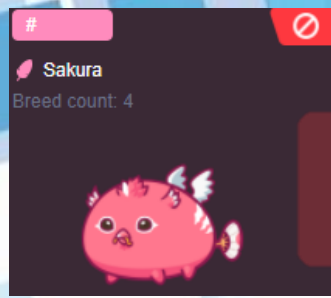
### Ver combates de otras personas

Hay un sinfín de medios en internet para ver combates de otras personas, personalmente me he sorprendido de lo mucho que he podido aprender al ver a otros jugadores jugando sus partidas.



Para muchas personas es muy “intimidante” empezar a combatir en el Modo Arena, ya sea por no conocer bien a sus Axies, por desconocer las cartas de todos los enemigos, las debilidades y fortalezas de las clases, calcular el ataque o escudo que poseen los Axies, entre muchas otras cosas; Para estos casos mi mejor recomendación es que tomes tiempo para ver a otros jugadores jugando sus partidas en el Modo Arena, podrás aprender **MUCHO** viendo a otros jugadores: sus jugadas, sus consejos, sus estrategias, sus cartas, sus equipos, e incluso podrás aprender de sus errores.

De esta forma adquirirás conocimiento y no pondrás en riesgo tus copas en el Modo Arena, eventualmente irás perdiendo el miedo a jugar tus propios combates.



### This Axie got banned!

This Axie got banned and won't be able to participate in any game activity (Breeding, PVE, PVP, ...) for 52 days.

## Evita ser Baneado

El juego maneja un sistema de detección de actividades maliciosas que (para bien o para mal) es muy estricto, y podrían banear (deshabilitar) tus Axies si el sistema considera que pones en riesgo la integridad del juego, y ten por seguro que el equipo de soporte no te ayudará si eres baneado. Hay ciertas actividades que el juego detecta como actos maliciosos y deberemos tener cuidado de no caer en ellas para no poner en riesgo los Axies de la cuenta.

Ya hablé sobre esto en el Capítulo II, pero vuelvo a darle la importancia que merece el tema de los baneos, principalmente para jugadores nuevos o becados:

- 1.- No abras/juegues más de una cuenta en un mismo dispositivo.
- 2.- No puedes utilizar más de una cuenta tu mismo, pero si tener becas y darlas a otros.
- 3.- No descuides el juego mientras haces otras actividades o fallarás las alertas de verificación.
- 4.- No modifiques la hora del dispositivo, verifica que está puesta la hora actual de tu región.
- 5.- No uses aplicaciones de terceros, emuladores o programas maliciosos.



*“Mi intención no es aconsejar a ningún tramposo, solo proteger a personas justas que por descuido, o desconocimiento, puedan ser víctimas del sistema de baneo”*

### Conexión estable

Axie Infinity es un juego en línea, por lo tanto debemos estar siempre conectados a internet para poder interactuar con el juego. Puede ser realmente frustrante perder la conexión a internet justo en un combate de Arena, o perder energía en alguno de los modos de juego por problemas de conexión, además, los problemas de conexión también podrían ser detectados como una “actitud sospechosa” por el sistema de detección de actividades maliciosas del juego.



Intenta asegurarte de tener una conexión estable cuando vayas a jugar Axie Infinity, e incluso, de ser posible, una segunda conexión de respaldo por si acaso. También ten presente que suelen hacerle mantenimiento al servidor del juego, es bueno estar atento a las redes sociales oficiales de Axie Infinity para anticipar los mantenimientos del servidor.



### Optimizar la energía diaria

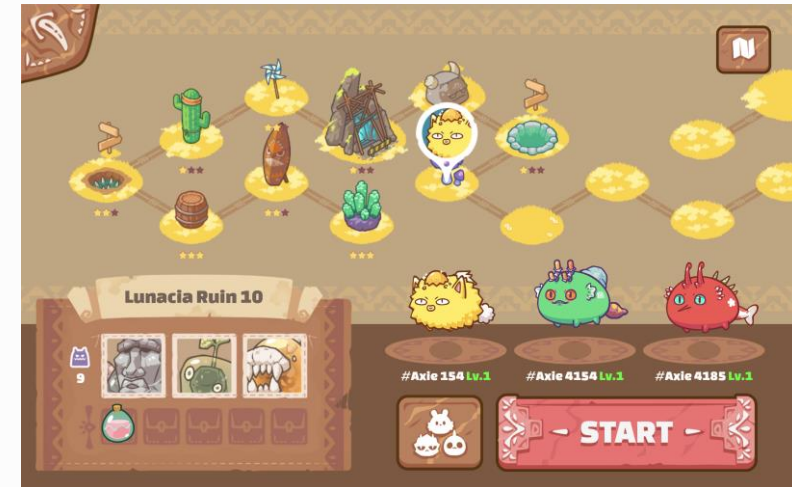
La energía diaria de la cuenta es un recurso muy valioso que tendremos que aprender a aprovechar al máximo. Antes de entrar a jugar en cualquier modo de juego, debemos estar atentos de nuestra energía disponible, recordando que **siempre que iniciemos una partida en algún modo de juego se consumirá una carga de energía, si es que tenemos energía disponible.**

Los primeros días podríamos sentirnos algo perdidos en cuanto a como utilizar nuestras cargas de energía de la manera más eficiente posible, yo personalmente al inicio desperdicié varias cargas de energía por elegir el modo de juego equivocado o por intentar Ruinas muy difíciles para mis Axies en ese momento, por ello te daré unos consejos de como avanzar en el primer mes del juego y los meses posteriores.

## Primeras dos semanas

Durante tus primeras dos semanas irás conociendo a tu nuevo equipo de Axies, debes entender bien la forma más óptima de hacer funcionar al equipo y de como tus Axies se complementan entre ellos.

**Recomiendo totalmente gastar toda la energía diaria en el Modo Aventura**, al principio necesitas que tus Axies ganen mucha experiencia y suban sus niveles, esto facilitará tu avance por las Ruinas y hará que la recolección diaria del SLP del Modo Aventura sea más rápida y sencilla, ten muy presente que: **Cuanto antes tus Axies suban nivel, menos tiempo al día gastarás recolectando los SLP del modo Aventura**, hasta llegar incluso a solo necesitar 15-30 minutos para reunir los 100 SLP.



Por muy tentado que te veas de gastar tu energía en Ruinas Difíciles lo óptimo es asegurar la experiencia en una Ruina que sepas que podrás completar, hasta subir suficientes niveles como para superar Ruinas nuevas. Por ejemplo, si Ruina 10 la superas 8 veces y la pierdes 2 veces, habrás generado 2400 de experiencia, en cambio, superando Ruina 7 las 10 veces, generarás 2590 de experiencia. Siempre que quieras superar una nueva Ruina hazlo sin energía para no arriesgarte a malgastarla.

En el modo Arena aún no usaremos nuestra energía, solo jugaremos para ganar las 5 victorias diarias que pide la misión diaria, aún nos falta confianza con nuestro equipo antes de centrarnos en el modo Arena.

### Finalizando el primer mes

Si tu equipo te ha rendido bien, y has tenido unas dos primeras semanas productivas, tus Axies deben estar rondando el nivel 20 y ya habrás superado la Ruina 20, y te encontrarás con que la Ruina 21 es una auténtica pesadilla.

Ahora el nuevo objetivo será alcanzar suficiente nivel con tus Axies para asegurar que podrás repetir varias veces la Ruina 20 con la mayor cantidad de victorias posibles. La Ruina 20 da entre 8-18 SLP al completarla, y lo mejor de esta Ruina es que los enemigos se suicidan (haciendo gran daño), por lo que los combates son muy rápidos.



En este punto podrías considerar empezar a gastar una parte de tu energía en el modo Arena si lo prefieres, siempre y cuando te sientas conforme con la velocidad a la que estás recolectando el SLP del modo Aventura, y claro está, **siempre que tengas más de 800 copas en la Arena, o de lo contrario no ganarás nada de SLP usando energía en el modo Arena;** Ya deberías de conocer lo suficiente a tu equipo como para tener una valoración de cuantas copas pueden llegar a alcanzar.

# Del segundo mes en adelante

En este punto el juego se hará más sencillo y rutinario, ya harás las 100 SLP del modo Aventura en menos de 30 minutos, y dedicarás toda tu energía diaria al modo Arena.

Tus objetivos futuros podrían ser:

- Completar las Ruinas altos del Modo Aventura para conseguir los SLP que nos dan la Ruina 21 y la Ruina 36.
- Alcanzar más copas en el modo Arena o incluso llegar a los puestos altos de clasificación mundial.
- Agregar nuevos Axies a tu cuenta, ya sea para mejorar tu equipo o para aumentar tu capacidad de energía diaria.
- Crear becas para otros jugadores.
- Criar Axies.



# CAPÍTULO X

## Actualizaciones y proyectos futuros

### Ronin desde dispositivo móvil



Sky Mavis se encuentra trabajando en una aplicación móvil de la billetera Ronin, esta permitirá acceder a Ronin desde cualquier dispositivo móvil, sin la necesidad de recurrir a un ordenador.

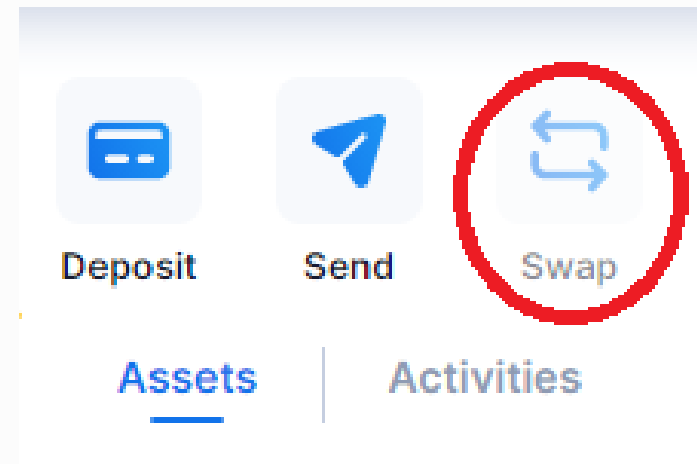
# Ronin



## Fiat y Dex desde Ronin

Se están realizando acuerdos con proveedores Fiat para poder comprar y vender nuestros tokens directamente a la billetera de Ronin sin hacer uso de un Puente. Actualmente ya podemos comprar WETH directamente a Ronin con RAMP.

La Dex Ronin se refiere a la capacidad que tendrá Ronin de efectuar compra y venta de SLP, AXS y otros tokens, sin tener que enviarlos a Ethereum o a un intercambio descentralizado.



# Stackeo y Airdrop de AXS

El Stackeo de AXS recompensará a las personas que acumulen AXS dentro de sus cuentas, generando gradualmente décimas de AXS; cuanto más AXS tengamos acumulado, mayor será la ganancia.



El Airdrop será una recompensa de AXS que se entregará directamente a las billeteras Ronin, en base a la antigüedad de la cuenta y los logros alcanzados.

# Mejora v2.0 del sistema de combate

Ubisoft está trabajando junto con Sky Mavis en una mejora masiva del sistema de combate del juego.



Por ahora solo se ha mostrado un nuevo lavado de cara en la interfaz de los combates y nuevas artes a las ilustraciones de las cartas. Se espera que las mejoras al sistema de combate apunten hacia un juego más estratégico y que recompense la habilidades de los jugadores, y un poco menos hacia la suerte.



## Soulbound – Axies gratuitos de prueba

Empezar a invertir en el juego sin siquiera haberlo probado es una decisión que no muchos están dispuestos a hacer, por esto Sky Mavis está trabajando en el desarrollo de un equipo gratuito de 3 Axies para poder probar el juego.



Estos Axies gratuitos estarán restringidos en cuanto a la adquisición de SLP y posiblemente no podrán ser usados en peleas Jugador contra Jugador, su uso se limitará únicamente en que las personas conozcan las mecánicas del juego para que eventualmente sea más fácil tomar la decisión de adquirir sus propios Axies.

## Proyecto K – Explorando tierras

Proyecto K será un modo de juego enfocado en una jugabilidad de exploración en mundo abierto.



Algunas mecánicas que incluirá Proyecto K:

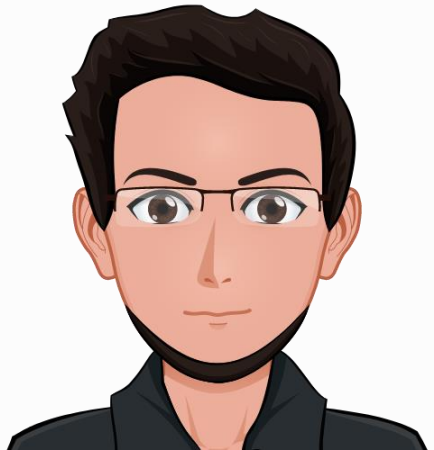
- Cosechar recursos.
- Fabricar objetos.
- Exploración de mazmorras.
- Administrar tu propia tienda.
- Realizar misiones cooperativas con amigos.



# *¡Y así doy por concluida la guía!*

Estaré actualizando la guía y agregando nuevo contenido para futuras versiones.

¡Gracias por el apoyo y mucha suerte a todos en sus combates de la Arena!

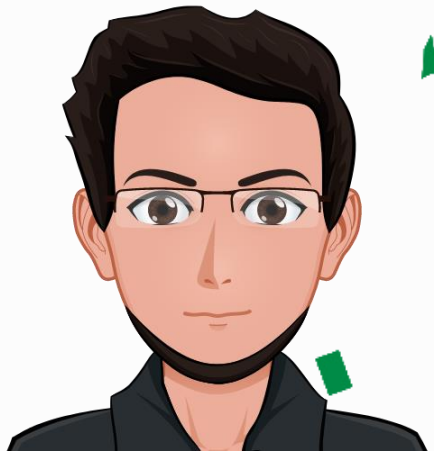


Autor: Flavio Guerra

# *¡y así doy por concluida la guía!*

Estaré actualizando la guía y agregando nuevo contenido para futuras versiones.

¡Gracias por el apoyo y mucha suerte a todos en sus combates de la Arena!



Autor: Flavio Guerra