

=====

Dark Age of Camelot

Note de Version 1.49

=====

Nouveautés et corrections de bugs

- Les groupes reçoivent maintenant plus de points de royaume lorsqu'ils tuent des adversaires en RvR. Un groupe de 8 personnes recevra un bonus de 100% ce qui représente une amélioration de 12.5% par personne.
- La distance à laquelle vous recevrez les points de royaume de votre groupe a été doublée
- Lorsque vous créez une guilde ou lorsque vous changez ou achetez un blason de guilde, l'affichage de l'or est correctement mis à jour maintenant.
- Les changements de rangs au sein d'une guilde apparaissent maintenant automatiquement. Avant vous deviez vous déconnecter pour les voir.
- Les changements dans les titres de rangs sont maintenant correctement affichés.
- Les monstres immobilisés par un sort d'enchevêtrement ne sont plus libérés du sort lorsque le lanceur du sort est soigné.
- Il est maintenant possible de changer son emblème de guilde (1 fois maximum) pour 100 Pièces d'Or. (Edit : c'était déjà possible en 1.48 mais non documenté)
- Une chute de très haut dans un donjon provoque maintenant automatiquement la mort du joueur.
- Vous pouvez maintenant dépasser les 1000 points en artisanat
- Lorsque vous utilisez un objet vous avez maintenant un message
- Vous ne pourrez plus lancer le sort de charme sur les joueurs.

Note concernant la perte d'expérience

Avec la mise en place des Abysses, le nouveau donjon inter royaume, il y a de fortes chances que vous rencontriez des joueurs ennemis pendant une séance PVE. N'oubliez pas que si vous avez été blessé par un monstre et que vous n'avez pas récupéré 100% de votre vie avant d'être tué par un joueur, vous perdrez des points d'expérience. Soyez donc prudents et conscients du risque si vous chassez dans le donjon (et en zone RvR de manière générale).

Magie et sortilèges

Tous les sorts ont été revus pour les rendre plus facilement identifiables et plus cohérent. Ces changements ne sont que visuels, la nature des sorts n'a pas changé, seulement les icônes et les effets visuels. La première fois cela risque de prêter à confusion. Prenez le temps de faire connaissance avec vos nouvelles icônes et effets de sorts.

Globalement voilà les changements :

- 1 certains sorts ont été revisités pour être plus facilement utilisables dans tous les royaumes (ex les ailes d'ange et les runes nordiques)
- 2 les listes ont été diversifiées pour éviter les effets répétés avec les différentes versions d'un même sort.
- 3 les plus vieux effets de sorts ont été rafraîchis pour être plus « attractifs »
- 4 plusieurs nouveaux effets ont été créés pour aider à la diversification (cf 2)
- 5 les sons de certains sorts ont été également revus.

D'autres changements sont plus spécifiques :

- Les dégâts de la ligne de sort Magie Abyssale (Chaman) ont été augmentés. Cela concerne les lignes Rituel Fongique Léger et Colère des Anciens Légère.
- La portée de la ligne de ménestrel Double Croche Hypnotique a été augmentée.
- Revanche Mineure de la Nature (Sentinelle) devient maintenant un cri. Férocité de la Nature est maintenant un buff personnel au lieu d'un chant. Attaques Courantes devient un cri et n'est plus écrasé par Attaques Constantes.
- les sorts de soigneur (Lignes Bouclier Magique et Amnésie Prolongée) ne s'écrasent plus mutuellement.
- le sort Lance de Neige de Théurgiste est obtenu au niveau 12 au lieu de 13.

LES ABYSSES

Un nouveau donjon fait ses début dans cette version : les Abysses (Darkness Falls). Peuplées de démons, diabolins et autres créatures de l'enfer, les Abysses sont un immense royaume souterrain dominé par l'archi-démon Légion.

Comment accéder aux Abysses ?

Pour y accéder vous devrez trouver l'un des portails qui ont été placés dans chaque royaume. Il existe également un portail dans chaque reliquaire. Notez que les Abysses sont liées aux pouvoirs des royaumes et seul celui des 3 qui contrôle le plus de forts peut entrer.

Concrètement cela veut dire que pour activer votre portail, votre royaume doit posséder plus de forts que vos deux voisins (ex : 8/7/6). Vous ne pouvez utiliser que vos propres portails pas ceux de vos ennemis. Le donjon contient plusieurs sorties qui vous amèneront en différent endroit de votre royaume.

Chaque royaume possède son "aile" d'entrée. A côté de chaque entrée vous trouverez une sortie qui vous ramènera à votre téléporteur en zone amie ou ennemie en fonction de la sortie utilisée.

Les Abysses comptent de nombreux lieutenant en sus de Légion le monstre principal. Chaque lieutenant possède une zone de sortie près de lui. Une sortie existe également au centre du donjon près du passage pour la zone bas niveau.

Si vous vous trouvez dans les Abysses et qu'un autre royaume prends le contrôle des portails vous pourrez rester dans le donjon jusqu'à ce que vous sortiez volontairement ou suite à une commande /release. Ce qui veut dire que vous pourrez rencontrer des ennemis et que le RvR est prévu dans les Abysses. Tant que vous êtes ramené à la vie vous pourrez vous battre même si votre royaume n'a plus le contrôle des portails.

La situation politique des Abysses

Les démons résidants dans les Abysses obéissent à une hiérarchie stricte, basé sur la puissance. Les démons les plus puissants ont des titres et des serviteurs inférieurs. La palme des démons les plus faibles et les plus petits revient aux Diablotins Picullus. Comme ils sont si petits et faibles, les démons les plus forts prennent un malin plaisir à les tourmenter ou à leur donner les pires corvées. Comme les poissons dans l'océan, les diablotins ont appris à survivre en se regroupant entre eux, en familles, et en se cachant le plus loin possible des gros démons.

Bien qu'ils soient petits et faibles, les diablotins ont appris à utiliser leur petite taille à leur avantage, perfectionnant leur art de se faufiler et s'infiltrer partout. Comme ils sont incapables de faire le poids face aux plus gros démons, ils ont trouvé d'autres moyens pour prendre leur revanche...en volant tout ce qui pouvait leur tomber sous la main chez les gros démons. Heureusement pour eux, il ne viendrait jamais à l'idée des démons que les diablotins puissent être assez malin (ou courageux) pour tenter une chose aussi stupide que de voler leurs possessions.

Les diablotins n'utilisent jamais ce qu'ils réussissent à voler, et malheureusement pour eux, les seules choses qu'ils convoitent plus que tout au monde se trouvent hors de leur portée. Chaque démon possède en effet un sceau, qui concentre une partie de ses pouvoirs. Il y'a différentes sortes de sceaux, en fonction de la puissance du démon. Les sceaux sont brillants, et plus ils sont brillants, plus les diablotins les désirent. Le problème est qu'on ne peut les obtenir qu'en tuant le démon, ce que les diablotins sont incapables de faire.

Au contraire de la plupart des démons, les diablotins ne détestent pas l'humanité. En fait, ils ont tendance à aimer quiconque ne leur fera pas de mal. Ils ont appris à obtenir ce qu'ils cherchent en échangeant ce qu'ils ont volé à ceux qui pourront affronter les gros démons et leur ramener des sceaux. Les différents types de sceaux ont une valeur différente aux yeux des diablotins, ils s'en servent comme d'une monnaie locale. En accumulant des sceaux, quelqu'un pourrait obtenir des objets puissants.

Les objets dans les Abysses

Les monstres classiques des Abysses ne donnent pas d'objets, ils laissent en mourant des sceaux-gemmes. Certains diablotins sont friands de ces sceaux. Ils vous les échangeront volontiers contre d'autres trésors qu'ils possèdent.

L'échange se fait donc contre un certain nombre de sceaux. Tous les diablotins ne recherchent pas forcément le même type de sceaux, voyez avec eux. Les diablotins vous diront toujours quels type de sceaux ils recherchent (c'est le prix indiqué dans la fenêtre de commerce.)

Note : N'oubliez pas que si l'on peut empiler les objets de même nature on ne peut pas les séparer ensuite alors soyez attentifs aux tarifs :)

Le Monde

Les crieurs publics ont maintenant une meilleure connaissance du monde, n'hésitez pas à les consulter.

Albion :

Les basiliques et les coquatrices peuvent maintenant étourdir. Cette capacité existait auparavant mais ne fonctionnait pas du tout sur les joueurs.

Llyn Barforg : la zone est beaucoup plus habitée qu'auparavant. Prudence donc.

Midgard :

Vanern et Muspelheim : Vous n'avez plus besoin d'être collé aux Jotuns ni au Géants de Feu pour pouvoir les combattre.

Vanern : Les capacités de défense des Hagbuis ont été réduites ainsi que leurs points de vie, ceci dans le but de compenser leurs nouveaux pouvoirs et sorts.

Les éclats de Mokkurvalve seront un peu plus agressifs.

Gotar : les crabes sur les plages ne seront plus "trop loin pour être attaqués".

Quêtes :

Midgard :

De nouvelles quêtes épiques sont disponibles pour ceux qui ont déjà accompli les quêtes inférieures. (Ces quêtes sont au niveau 43, 45, 48 et 50). Voyez avec votre entraîneur principal.

Un troll du nom de Trustan a quitté Myrkwod pour rejoindre Huginfell. Il a dû fuir la région en raison de ses « différents » avec les Arachites, Svartalfs et autres loups-garous. Lui et son ami Atzar connaissent pas mal ces créatures et seront enclins à partager leurs connaissances.

Albion :

De nouvelles quêtes épiques sont disponibles pour ceux qui ont déjà accompli les quêtes inférieures. (Ces quêtes sont au niveau 43, 45, 48 et 50). Voyez avec votre entraîneur principal.

Le lieutenant Kuebler (forteresse de Château Sauvage) aurait des problèmes avec les Sylvaniens.

La sœur Rhigwyn (Eglise d'Albion) cherche des aventuriers pour retrouver un artefact de l'Eglise. Elle attend les volontaires dans la cathédrale de Camelot.

Maître Kless (Village de Cotswold) cherche quelqu'un pour aider l'Académie à résoudre un problème « mineur ».

Hibernia

De nouvelles quêtes épiques sont disponibles pour ceux qui ont déjà accompli les quêtes inférieures. (Ces quêtes sont au niveau 43, 45, 48 et 50). Voyez avec votre entraîneur principal.

4 quêtes de bas niveau (1 à 4) ont été ajoutées. Elles devraient aider les joueurs débutants à bien commencer sur Hibernia.

La cour unseelie se répand petit à petit sur Hibernia. Nombreux sont ceux qui préfèrent rester neutre, d'autres les évitent comme la peste. Certains souhaitent s'associer à la cour unseelie, le côté obscur étant connu pour sa puissance. Les filidhs sont connus pour leur connaissance de cette cour, encore faut-il les faire parler...

Changement dans les armes lancées

Il existe maintenant deux types d'armes de lancer.

Les moins chères sont appelées couteaux/haches/marteaux 'équilibrés'. Elles ont 30% de portée supplémentaire par rapports aux armes de lancer initiales et coûtent moins cher.

Les plus chères sont appelées couteaux/haches/marteaux 'alourdies' et ont une portée de 60% supplémentaire, coûtent plus cher que les précédentes, mais moins que les armes initiales. Elles sont également de tous les matériaux possibles jusqu'à astérite.

Globalement, les armes de lancer ont une portée un peu inférieure à celle des arbalètes.

RvR

Vous pouvez maintenant pénétrer dans les reliquaires soit en cliquant sur le gardien de la porte soit en lui disant "entrer" ou "sortir".

Une partie des gardes frontières des reliquaires a été réaffectée à d'autres postes. Les patrouilles des forts frontières ont reçu des consignes de vigilance et seront plus agressifs.

Rappel sur le fonctionnement des gardes de reliquaires :

Chaque fort en zone frontière fournit un contingent de garde à chaque reliquaire du royaume. Ainsi si Albion contrôle par exemple Caer Benowyc un contingent de garde représentant ce fort va apparaître aux reliquaires d'Albion. Le nombre de garde représentant un fort (2, 3 ou 4) dépend de la localisation du fort en question. Ils sont identifiés comme tels et sont différents des gardes « normaux » des reliquaires par leur puissance supérieure.

Actuellement le nombre de garde est calculé selon deux facteurs : le nombre de fort contrôlé et le nombre de reliques contrôlées.

Reliques possédées :

Les gardes délégués (ceux envoyés par les forts pas les gardes normaux des reliquaires) sont réduit de 25% pour chaque relique possédée au dessus des 2 initiales soit :

0, 1 ou 2 reliques : 100% des gardes délégués

3 reliques : 75% des gardes délégués

4 reliques : 50% des gardes délégués

5 reliques : 25% des gardes délégués

6 reliques : aucun garde délégué.

Forts possédés :

Si l'un de vos forts frontière est possédé par l'ennemi, les gardes délégués ne sont pas envoyés. Ce qui veut dire que, indépendamment du nombre de relique que vous possédez si TOUS vos forts frontière sont pris vous n'aurez AUCUN garde délégué.

Artisanat

Albion

- Lame de francisque changée en tête de francisque
- Lame de hache de bataille changée en tête de hache de bataille

Midgard

Le niveau de compétence pour le couperet de guerre et la tête de couperet de guerre a été modifié pour être adapté au niveau de compétence de la hampe de couperet de guerre.

Le score minimum en maroquinerie pour fabriquer des câbles de torsion est maintenant correctement réglé.

Les flèches rudes ne peuvent plus être l'objet de tâches par le maître de loge.

L'icône de recette du fourreau d'épée courte de nain est correctement affiché.

L'icône de recette de la lame de claymore de nain est correctement affiché.

Hibernia

Le niveau de compétence pour hampe de marteau pic a été modifié pour être adapté au niveau de compétence de marteau pic et tête de marteau pic.

Le score minimum en maroquinerie pour fabriquer des câbles de torsion est maintenant correctement réglé.

Le problème du travail du cuir apparaissant comme une sous compétence pour le marteau de forgeron, le marteau pic et la lance à crochets a été corrigé.

Les icônes de recette pour le bâton et le bâton ferré sont maintenant correctement affichés.

Empennage :

- Possibilité de fabriquer des arbalètes rajoutée pour Albion
- Possibilité de fabriquer des instruments rajoutée pour Albion et Hibernia

Objets et Trésors

Cette version du jeu propose à travers les quêtes épiques de haut niveau de nouvelles armures "épiques". Dans cette version ces armures utilisent l'apparence des armures "normales". Les

nouveaux graphismes ne seront visibles que dans la prochaine version (1.50). Concernant les caractéristiques se sont les mêmes, seule l'apparence changera en 1.50.

- Le Parchemin Maudit en Albion et Hibernia fonctionne correctement.
- Le Bâton Invocateur Malveillant augmente maintenant la bonne compétence
- Le Heaume Diabolique Hibernien a maintenant des bonus de statistiques.
- Les Gants Avernaux ont vu leur augmentation de la compétence Arc modifiée
- Les Gants de la Bile Gluante pour le moine augmentent maintenant la compétence bâton au lieu de la compétence bâton de combat
- Les Gants Tourmentés Démoniaques sont maintenant uniquement pour moine au lieu d'uniquement pour cleric.
- Le Casque des Abysses pour Thanos a été modifié et augmente maintenant épée et hache.
- Les armures en tissu pour Albion augmentent maintenant plus les statistiques qui sont les plus utilisées.
- Le nouveau sort de dégâts associé à l'objet des Abysses a été quelque peu diminué.
- L'Épée Courte Avernale Maudite augmente maintenant la compétence tranchant.

Certains d'entre vous constateront que leurs robes ont une apparence différente. C'est normal nous sommes en train de modifier l'apparence de certaines robes des moines et des lanceurs de sorts.