

Dark Age of Camelot

Note de version 1.51

Bienvenue dans la version 1.51 de Dark Age of Camelot. Cette version contient de nombreux changements pour les classes de type magiciens. Vous trouverez de nouveaux sorts, de nombreuses corrections de bugs ainsi que des ajustements sur certains sorts existants.

Dans cette version vous trouverez également des ajouts amusants comme par exemple un jeu de carte et de dés. Au menu également une refonte complète du système d'icônes pour le combat, qui permettra une plus grande reconnaissance des différentes icônes et de leur usage. Enfin de très nombreux objets, armes et armures ont été mis à jour.

Nouveautés et corrections de bugs

- Jusqu'à cette version si vous étiez hypnotisé et que vous utilisiez purge pour vous débarrasser de l'hypnotisme vous pouviez aussitôt être ré hypnotisé. Ce n'est plus le cas en 1.51 votre timer d'immunité est préservé.
- la commande /random vous permet d'obtenir un nombre aléatoire. Vous pouvez obtenir un nombre entre 1 et # ou # représente le nombre que vous souhaitez en tapant /random #
- Les commandes de guilda promote, demote, leader et remove marchent maintenant par nom de personnage et non plus par cible. Elles fonctionnent également partout dans le royaume. Un exemple d'utilisation de la commande : /gc promote nomdujoueur rang
- Lorsque vous atteignez les 1000 en artisanat chaque objet que vous fabriquez aura une qualité comprise entre 94 et 100 %.
- Vous ne pourrez plus faire de « screenjump »
- Les personnages dissimulés ne deviennent plus visibles une fraction de seconde lorsqu'ils sont découverts comme c'était le cas jusqu'à présent.
- Vous ne pouvez plus ramener à la vie un joueur qui se trouve de l'autre côté d'un mur de fort.
- Les vendeurs de poisons sont identifiés comme tels maintenant.
- Le bug "vous ne pouvez pas lancer de sort en étant assis" alors que vous venez juste de vous relever est corrigé.
- La touche pour cibler l'objet le plus proche ne prends plus en compte les tombes de joueurs.
- Une icône vous indiquera désormais si vous êtes en mode dissimulé ou non.
- La compétence de royaume Ignore pain est un soin complet toutes les 30 minutes. La documentation des chroniques a été mise à jour sur ce point.
- Une nouvelle touche qu'il faut désigner dans le menu de configuration vous permet de cibler le dernier adversaire qui vous a attaqué et ce même si vous avez déjà une cible.
- la commande /invite nomdupersonnage permet d'inviter un personnage dans un groupe sans avoir besoin de le cibler.
- L'application de poison peut maintenant se faire par la barre de raccourcis. Le premier

poison sera automatiquement appliqué sur l'arme tenue en main droite. Si il y a déjà un poison sur cette arme alors le poison sera appliqué sur l'arme tenue en main gauche.

- les monstres volants sont maintenant tournés dans la bonne direction lorsqu'ils sont attirés par un joueur.
- les familiers changent correctement les factions lorsqu'ils sont auteurs du coup fatal.
- la commande /gc leader affiche correctement le rang du nouveau leader.
- le contrôle de l'entrée des Abysses est maintenant indiqué par la commande /realm
- Examiner un effet sur soi grâce à la combinaison shift+I indique maintenant la durée restante de cet effet.
- Vous pouvez maintenant changer votre nom de famille auprès du greffier de la capitale pour la somme de 10 Or à chaque changement.
- La commande /aremove fonctionne normalement.
- Les familiers ne peuvent plus être incités à attaquer les personnages morts.
- Les seigneurs de forts ne devraient plus traverser les toits.
- la commande /who et /gc who a été étendue en tapant par exemple /gc who vous verrez les 25 premiers membres connectés de votre guild , si vous tapez /gc who 25 vous verrez les membres 25 à 49 etc.
- Les compétences de royaume de type dégâts de zone ne devraient plus blesser vos alliés.
- Les bonus de dégâts affichés après usage d'un style de combat contre un équipement de siège ou une porte sont maintenant corrects.
- A la fin d'un hypnotisme vous bénéficiez d'une immunité d'une minute sans pouvoir être à nouveau hypnotisé. Si vous zoniez cette immunité disparaissait, ce n'est plus le cas.
- Les dégâts de la hache en main gauche ont été légèrement augmentés au fur et à mesure que vous vous spécialisez.
- Les sorts de maladie ont maintenant plus de chance de ralentir leur cible.
- les monstres affectés par un sort de confusion ne devraient plus apparaître et disparaître aléatoirement.
- la commande /gc autoremove devrait fonctionner correctement. Cette commande ne peut être activée que par le chef de guild. Elle permet de retirer automatiquement un membre de la guild même si celui ci n'est pas connecté.
- la CR Purge de Groupe vérifie maintenant correctement l'état de tous les membres du groupe et affecte correctement le timer de cette CR.
- les monstres qui lancent des sorts ne se déplaceront plus entre chaque sort s'ils sont à portée de tir.
- les débuff instantanés n'interrompent plus les archers ni les lanceurs de sorts.
- les dégâts des pièges sont maintenant correctement indiqués lorsqu'ils sont déclenchés.
- Si vous changez de zone alors que vous avez un buff de constitution vous perdez les points de vie supplémentaires (ils se régénèrent normalement). Ce n'est plus le cas. Vous ne perdrez plus le bonus en zonant.

Changement de classe

- Les chasseurs gagnent évaison 2 au niveau 20.
- les berserkers reçoivent la compétence arme de lancé. Ils ne peuvent toutefois pas se spécialiser dedans, juste les utiliser.

Combat et changement d'icônes

Les icônes des styles de combat ont été complètement changées. Chaque style a maintenant sa propre icône, chaque spécialité à sa propre couleur pour différencier les styles en fonction de l'arme utilisée. Le bord des styles est rouge pour les différencier des autres boutons de macro. Chaque icône possède également des indicateurs sur le côté pour vous rappeler les pré-requis à l'utilisation de ce style. Le coin gauche supérieur indique si ce style fait parti d'un enchaînement ou si il est lui même un style de départ d'un enchaînement. Un rond jaune indique un style premier dans une série, un triangle jaune le second et deux triangles le troisième d'une série.

Un triangle bleu sur le côté indique si le style nécessite un placement particulier. Deux triangles sur le côté indique qu'il faut attaquer la cible par le flanc, un triangle en haut pour attaque de front et un triangle en bas pour une attaque par derrière.

Le coin supérieur droit indique si votre style nécessite un trigger (la cible a bloqué, paré, esquivé...). Une flèche violette indique qu'il faut un bloc au bouclier. Une flèche verte nécessite une parade. Une flèche bleue indique qu'une esquive est nécessaire.

Le coin inférieur droit indique les effets possibles de votre style sur votre cible. Ainsi une flèche bleue indique que votre style a un effet repoussant sur votre cible. Une flèche rouge indique un effet attirant sur la cible.

La couleur des traînes lumineuses des styles a été changée. Avant la couleur était déterminée par le type d'arme utilisé. Maintenant la couleur est liée au niveau du style. Ainsi un style de bas niveau est vert, puis au niveau supérieur il devient bleu et ainsi de suite jusqu'à violet le plus haut niveau de style. Ceci vous permettra d'identifier plus facilement la puissance des styles utilisés contre vous.

Notes additionnelles sur les styles de combat

Le style de bâton Contre-évasion a maintenant un effet de réduction du mouvement plus long qu'auparavant.

Le style Furie de Niord devient un enchaînement de Froid mordant. Avant il fonctionnait sur une maladresse. La maladresse étant très rare nous avons changé ce style.

Le style de moine Ami du moine coûte maintenant moins cher en fatigue. Son effet assommant a été transformé en effet immobilisant.

Pour s'amuser

Quelques commandes amusantes ont été ajoutées dans cette version. Vous pourrez désormais faire des parties de dés ou jouer aux cartes.

- Une commande /roll [nombre de lancé] vous permet de simuler en jeu le lancer d'un dé à 6 faces. Vous pouvez préciser le nombre de lancer.
- La commande /shuffle [number of decks] vous permet de créer plusieurs paquets de cartes et de les mélanger.
- La commande /deal [name] [u/d] vous permet de donner une carte au joueur nommé. U ou D pour carte face visible ou non. (up ou down).
- La commande /held vous donne la liste de toutes les cartes dans votre main. Vous pouvez taper /help g vous indique tous les joueurs dans votre groupe ainsi que les cartes visibles à leur disposition.
- La commande /discard [X] vous permet de défausser la carte X de votre main. /discard all vous permet de défausser toute votre main.
- La commande /show vous permet de révéler votre main complète aux autres joueurs.

Notez qu'il n'y a pas de graphismes et que seuls les membres de votre groupe peuvent jouer

avec vous. Vous pouvez également filtrer les informations relatives aux cartes et aux dés en désactivant les textes liés aux emotes.

Notes sur les sorts

Corrections de bug

- les buffs personnels des lanceurs de sort ne disparaissent plus lorsqu'ils zonent ou quittent le jeu.
- le stock de points de concentration devrait se mettre à jour correctement lorsque le mal de résurrection disparaît.
- Le sort de DD des ombres sera plus constant dans ses dégâts.
- La ligne de sort de Thaumaturge de Rafale de Grêle fait maintenant des dégâts de feu au lieu de dégâts de froid. Les noms ont été modifiés en conséquence.
- Les problèmes de visée avec le sort de dégâts directs à aire d'effet avec ciblage au sol (thaumaturge terre) sont corrigés.
- les effets de type hypnotisme, paralysie... sont correctement affectés par les résistances. La durée de ces sorts est également ajustée en fonction de la différence de niveaux entre le lanceur et sa cible.
- la compétence de royaume Retour du Valhalla ne coûte plus de pouvoir.
- la compétence de royaume Champs de Ronces a été réduite en dégâts par contre son effet immobilisant a été amélioré.
- plusieurs textes liés aux sorts et à la façon dont ils vous affectent ont été corrigés.
- la compétence des mercenaires Coups Bas et celle des finelames Epée Spectrale ne sont plus indiquées comme des sorts dans la fenêtre de discussion.
- la ligne de sort des guérisseurs Célérité fonctionne maintenant correctement. Force d'Asgard ne coûte plus de point de concentration mais des points de pouvoir comme prévu initialement.

Modification des sorts

- les sorts d'amélioration de dégâts du familier des prêtres de Hel a été amélioré (plus de dégâts moins de temps pour le lancer). De même pour l'enchanteur.
- la ligne de barde Captivation d'Audience voit son radius augmenté à 350.
- Tous les sorts à dégâts répétés sont maintenant dépendant de la caractéristique principale du lanceur.
- la portée des dégâts répétés des Empathes est portée à 1500
- les dégâts répétés des chamans et druides sont plus concentrés. Ils ont toujours 6 intervalles mais sur une période de temps plus courte.
- les dégâts répétés des druides sont cumulables avec ceux des Empathes.
- les sorts de buffs pour familier durent maintenant 20 minutes.
- tous les sorts d'affaiblissements sont maintenant instantanés. Les sorts de bases sont sur un délai de 15 secondes, les sorts avancés sur un autre délai. Les d'affaiblissements seront donc plus performants en combat. Ceux du champion ont également été améliorés.
- la bulle de protection des sentinelles devient un chant comme les autres ce qui permettra aux sentinelles de passer de l'un à l'autre facilement. Les différents chants passent sur un délai de 16 secondes.
- toutes les améliorations de résistances basées sur la concentration sont maintenant basées sur le pouvoir et durent 10 minutes. Ceci donnera une plus grande liberté aux classes concernées.
- la ligne Martèlement des clercs a été revue. Les dégâts ont été réduits car trop puissants. Le

- radius des Martèlements a effet de zone ont été portés à 350
- le sort d'attraction des paladins et moines passe sur un délai de 30 secondes
- les sorts de transfert de vie des cabalistes, prêtres de Hel et chaman ont maintenant une portée de 2000. Les sorts de soins des Empathes également.
- les sorts a effets répétés sont correctement résistés.
- les dégâts directs des familiers d'enchanteurs ont été améliorés.

Nouveaux sorts

Hibernia - un soin de groupe a été ajouté dans toutes les lignes de bases des soigneurs.

15 "Apaisement de Groupe"

25 "Purification de Groupe"

35 "Restauration de Groupe"

45 "Réparation de Groupe"

- le soin des poisons et des maladies a été ajouté à la ligne spécialisée de croissance des bardes.

7 "Soin du poison"

9 "Soin des Maladies"

- un sort d'affaiblissement de la vitesse d'attaque a été ajouté à l'enchanteur. Ligne spécialisée d'Illumination.

11 "Lueur Etourdissante"

21 "Eclat Etourdissant"

31 "Eclair Etourdissant"

41 "Flamboiemment Etourdissant"

- un sort de dégâts directs a aire d'effet avec ciblage au sol a été ajouté à la ligne spécialisée du Vide (Eldricht)

16 "Sphère de Negation"

23 "Sphère d'Oubli"

34 "Sphère d'Annihilation"

43 "Sphère de Destruction"

- un sort instantané a été ajouté dans la ligne spécialisée de Nature des druides. Il s'agit d'un sort enchevêtrement sur un délai de 10 minutes.

Enchevêtrement instantané

28 "Eruption de Broussailles"

Enchevêtrement instantané de zone

36 "Effervescence de Broussailles"

46 "Chaos de Broussailles"

- un sort instantané d'hypnotisme a été ajouté à la ligne de musique des bardes. Ces sorts sont tous sur un délai de 10 minutes.

Hypnotisme instantané

29 "Harmonies Attirantes"

Hypnotisme instantané a effet de zone

37 "Harmonies Envoûtantes"

47 "Harmonies Hypnotiques"

- une amélioration de force/const a été ajouté au champion dans la ligne Courage.

5 "Vigueur du Champion"

10 "Force du Champion"

16 "Fortification du Champion"

23 "Concentration du Champion"

32 "Pouvoir du Champion"

40 "Energie du Champion"

50 "Puissance du Champion"

- les familiers des druides ont maintenant des compétences améliorées. Ces compétences sont cumulables :

N1 : NA

N7 : Amélioration de protection personnel

N12 : Amélioration de for/const (dépendant du niveau)

N20 : chance de produire un effet assommant

N32 : chance de produire une bulle défensive

La ligne de sort d'enchanteur Effervescence Mineure a été bougée de la ligne Ondes de Choc à la ligne de base, afin que cela soit plus cohérent les autres royaumes. Les niveaux auxquels ces sorts sont octroyés ont été légèrement modifiés.

5 "Effervescence Mineure"

14 "Effervescence Inférieure"

25 "Effervescence"

34 "Effervescence Supérieure"

45 "Effervescence Majeure"

ALBION

Les sorts suivants ont été ajoutés à la liste de Géomancie des thaumaturges ce qui devrait permettre aux thaumaturges spécialisés dans la terre d'être plus efficaces.

Paralysie à aire d'effet

13 "Frémissement de Terre"

32 "Ebranlement de Terre"

42 "Tremblement de Terre"

Dégâts Directs à aire d'effet à ciblage au sol

16 "Remous de Terre"

25 "Ondulations de Terre"

34 "Eclaboussements de Terre"

43 "Vague de Terre"

Dégâts Répétés (Matière)

6 "Voile ardent"

10 "Voile en fusion"

16 "Drap ardent"

23 "Drap en fusion"

29 "Tenture de Lave"

35 "Tenture de Lave en fusion"

41 "Tapisserie de Magma"

48 "Tapisserie de Magma en fusion"

Les sorts suivants ont été ajoutés à la ligne Puissance de l'Esprit des sorciers pour que celle-ci dispose de plus de possibilités.

Affaiblissement à aire d'effet de Dex/Viv

15 "Champs Contraignant"

23 "Champs Constricteur"

34 "Champs Contraignant Majeur"

45 "Champs Constricteur Majeur"

Enchevêtrement + DD

"Choc Contraignant Mineur"

"Choc Contraignant"

"Force Contraignante Mineure"

"Force Contraignante"

"Eclair Constricteur Majeur"

Un sort a été ajouté aux paladins. Désormais les paladins pourront utiliser ce sort pour attirer les monstres. Il est basé sur un délai de 8 secondes et ne coûte aucun mana.

5 "Provocation"

15 "Aggravation"

30 "Enerver"

40 "Enrager"

Comme précédemment mais à l'usage des moines.

6 "Taquinerie"

19 "Moqueries"

36 "Railleries"

40 "Tourments"

Un sort d'augmentation (Dex / Vit) a été ajouté à la ligne de sort Bénédiction

7 "Promptitude"

12 "Coordination"

18 "Agilité"

25 "Précision"

35 "Grâce"

45 "Fluidité"

- Un sort d'hypnotisme de zone a été ajouté au ménestrel. Ces sorts ont une durée inférieure de 50% et un temps de lancement supérieur aux sorts équivalents du sorcier.

10 "Berceuse Réconfortante"

15 "Berceuse Enchanteresse"

21 "Berceuse Pacifiante"

28 "Berceuse Envoûtante"

36 "Berceuse Endormante"

45 "Berceuse Captivante"

MIDGARD

Les sorts suivants ont été ajoutés au chaman dans sa ligne Magie abyssale

Un sort de dégâts directs à cible unique.

1 "Mycose Boueuse"

4 "Mycose Moussante"

7 "Mycose Corrosive"

11 "Mycose Fondue"

15 "Mycose Bouillonnante"

20 "Mycose Liquide"

25 "Mycose Collante"

30 "Mycose Dégoulinante"

35 "Mycose Dégoutante"

41 "Mycose Répugnante"

Un sort de dégâts directs à effet de zone et centre sur le lanceur (PBAE DD) a été ajouté dans la liste d'Affaiblissement du prêtre de Hel

8 "Dissipation de l'Ame"

14 "Dispersion de l'Ame"

20 "Eparpillement de l'Ame"

26 "Explosion de l'Ame"

34 "Bannissement de l'Ame"

41 "Destruction de l'Ame"

49 "Annihilation de l'Ame"

Un sort de rappel à la vie de bas niveau a été ajouté au prêtre de Hel dans sa ligne

Bénédictions

23 "Régénération Spirituelle"

Un sort de dégâts ciblé au sol et à zone d'effet a été ajouté au prêtre d'Odin

19 "Marque de la Perte"

26 "Marque de la Ruine"

35 "Marque des Ravages"

43 "Marque de la Dévastation"

Plusieurs sorts ont été ajoutés au guérisseur dans sa ligne Renforcement. Ces sorts devraient permettre aux guérisseurs d'être plus efficaces en combat

Un sort de ralentissement des attaques à effet de zone

18 "Célérité"

26 "Célérité Augmentée"

32 "Célérité Amplifiée"

44 "Célérité Pure"

Un sort d'augmentation personnel de For/Con

8 "Force Mineure d'Asgard"

19 "Force d'Asgard"

28 "Puissance Mineure d'Asgard"

34 "Puissance d'Asgard"

42 "Colère Mineure d'Asgard"

49 "Colère d'Asgard"

Un bouclier personnel de dégâts

13 "Défense Mineure d'Asgard"

21 "Défense d'Asgard"

29 "Protection d'Asgard"

43 "Déflection d'Asgard"

48 "Déflection Majeure d'Asgard"

Note sur les sorts de soins

Tous les sorts de soins standards ont été revus. (Portée, temps de lancement, coût en mana...) dans l'objectif de rendre les classes soigneuses plus désirables en RvR. De manière générale ces changements n'affectent que le RvR pas le PvE. Les sorts des 3 royaumes sont quasi identiques en terme d'efficacité toutes proportions gardées.

Les sorts de bases (non spécialisés) coûtent globalement moins cher à lancer à haut niveau.

Les sorts de soins spécialisés à bas niveau ont été renforcés en efficacité. Les sorts de soins spécialisés haut niveau bénéficient quant à eux d'un temps de lancement réduit.

Enfin tous les sorts de soin ont maintenant une portée de 2000.

Notes sur le Monde

vous pouvez maintenant vous choisir de réapparaître à Tir na nog en cas de mort.

Quêtes

Un nouveau type de quête est en développement sur les 3 royaumes. Ces quêtes doivent prendre le relais des quêtes répétables (« kill tasks »). Ce sont des quêtes possédant un peu

plus de background, elles sont disponibles du niveau 21 au 41. Allez voir les taverniers de votre royaume pour en savoir plus sur ces quêtes.

Notes sur les donjons

Trois donjons ont été revus (nouvelles sections et nouvelles rencontres).

Les donjons concernés sont pour Albion Tombe de Mithra, pour Midgard l'antre de Nisse et Varulvhamn.

Soyez prudent si vous vous aventurez de nouveau dans ces donjons les changements peuvent être ... inattendus.

Les donjons revus disposent également maintenant de plusieurs sorties (certaines à sens unique)