

=====

Dark Age of Camelot

Note de version 1.52

=====

Vous observerez de nombreux changements dans cette nouvelle version, le plus important étant la possibilité de réinitialisation de vos compétences (la possibilité de réallouer les points de compétences de spécialisation de vos personnages). Nous avons décidé d'accorder à tous les joueurs actuels la possibilité de réinitialiser totalement leurs points. Le système consistant à pouvoir réinitialiser une ligne de spécialisation une fois atteint les niveaux 20 et 40 sera bien entendu intégré comme annoncé précédemment. Mais les joueurs ne seront pas limités à cette seule possibilité, car nous avons décidé d'accorder aux joueurs actuels cette réinitialisation totale, pour les remercier d'avoir été à nos cotés durant ces huit derniers mois, et pour leur permettre de profiter des compétences qui ne leur étaient pas disponibles lorsqu'ils ont créé et spécialisé leurs personnages.

Nous avons également pris les mesures nécessaires dans cette version pour rendre les combats au corps à corps plus amusants et plus importants en RvR (vous en saurez plus sur ce point plus loin dans cette note de version).

- Changements des règles régissant le combat corps à corps. Nous avons modifié deux différents mécanismes de jeu « sous jacent », pour rendre les combats au corps à corps plus amusants. Le premier changement a consisté à retirer le modificateur de toucher basé sur le niveau des joueurs, et le deuxième a consisté à modifier la façon dont le jeu calcule le nombre de joueurs en situation de combat les uns avec les autres à un moment donné. On dirait des changements mineurs, mais ils vous permettent tous deux de toucher plus souvent (pour le premier), et de parer/bloquer plus souvent (pour le deuxième). La combinaison des deux fait que vous vivrez plus longtemps, et donc que vous ferez plus de dégâts.

- Nous avons modifié les tables d'armure en jeu afin qu'un certain type de dégâts (contondant) ne soit plus le plus puissant du jeu. Consultez la section 'armures' plus bas pour plus d'informations.

- Nous avons pallié à une partie de la frustration de se faire hypnotiser en combat en octroyant des sorts de « déshypnotisme » à certains lanceurs de sort. Une utilisation judicieuse de ces sorts aura pour conséquence que vous serez moins souvent hypnotisé.

- En ce qui concerne les Finelames et les Mercenaires, nous avons-nous leur avons accordé des compétences supplémentaires leur permettant de faire de dégâts supplémentaires à quelques minutes d'intervalle.

- Vous pouvez maintenant activer/désactiver la faculté /cancel style.

L'intention générale derrière ces changements n'était pas de privilégier telle ou telle classe de mêlée, mais de considérer le système de jeu dans son ensemble, et d'y faire des changements appropriés pour aider toutes les classes. Bien sûr certains de ces changements concernent par extension d'autres classes, mais le résultat général sera que les combats RvR dureront plus longtemps, et donc les classes avec le plus de points de vie et de la meilleure défense (donc les classes de mêlée) survivront plus longtemps et seront donc plus efficace.

Lorsque nous avons annoncé que nous nous attelions à ces problèmes, nous avons d'abord

songé à réduire les dégâts en RvR de 35%. Cela s'est révélé néfaste pour le jeu dans son ensemble, alors nous avons décidé de faire des modifications et des changements du système dans son ensemble pour produire les mêmes résultats que cette réduction des dégâts, mais en faisant en sorte qu'il se révèlent plus stratégiques, et qu'ils s'intègrent mieux dans le système de combat déjà existant.

Nouveautés et corrections de bugs :

- Nous avons retiré le modificateur de toucher basé sur le niveau des joueurs en RvR. Cela signifie que les joueurs petits niveaux pourront toucher leurs cibles haut niveau beaucoup plus facilement (bien que pour infliger de faibles dégâts). Cela concerne tous les dégâts du jeu, que ce soit arc, mêlée, ou sorts. Notez que ce changement ne concerne que la chance qu'a votre personnage de toucher des opposants, et permet aux petits niveaux de profiter du RvR. Ce changement a d'abord été implanté sur les serveurs PvP Morded et Andred, puis implantés avec succès et plaisir sur les serveurs normaux.
- Nous avons changé la façon de déterminer qui est 'en combat' avec un opposant RvR ou monstre. En conséquence de quoi vous pourrez bloquer et parer plus souvent, et vous verrez moins souvent le message 'votre cible est actuellement en combat'.
- La commande /cancelstyle est effective. Cette commande vous permet de désactiver le fait qu'appuyer plus d'une fois sur un style annulait celui-ci. Vous pouvez utiliser cette commande lorsque vous souhaitez effectuer plusieurs fois de suite un même style, par exemple en situation de combat de masse RvR. /cancelstyle permet de désactiver : utilisez la une fois pour désactiver l'annulation des styles, tapez la une deuxième fois pour la réactiver.
- Les joueurs niveau 50 et de royaume 5 et plus ont vu leur facteur d'armure sans Améliorations (Buffs) et leur DPS (dégâts par secondes) augmentés, comme s'ils étaient de niveau 51. Ainsi ils ont un cap sans Améliorations de 16.5 DPS et de 510 en FA.
- Un bug qui permettait certains personnages d'effectuer des styles de côté alors qu'ils étaient en face de leur ennemi a été corrigé.
- Acheter un objet à un marchand des Abysses ne devrait plus afficher ' Vous venez d'acheter un Rien', mais bien l'objet que vous venez d'acheter.
- Vous ne devriez plus subir de perte de points de vie en changeant de zone à cause d'améliorations de points de vie par objet ou sort.
- Un bug empêchait les lanceurs de sort de niveau 5 d'obtenir leurs sorts niveau 5 s'ils s'étaient d'abord entraînés à leur entraîneur de classe de départ, avant de rejoindre leur nouvelle guild. Ce bug a été corrigé.
- Vous ne pourrez désormais plus contrôler les machines de siège alors que vous êtes mort.
- Lorsque vous lancez un sort de force en étant encombré, votre vitesse de déplacement devrait être adapté en conséquence.
- Lorsque vous êtes tué par un familier, le jeu désigne maintenant le contrôleur du familier comme étant votre tueur.
- Nous avons corrigé le bug de facteur d'armure en tissu, qui faisait que l'on obtenait un mauvais FA lorsque l'on faisait un shift+I sur une pièce d'armure. Le cap de FA des armures en tissu est maintenant correctement fixé à la moitié de la valeur normale (par rapport aux autres types d'armures correspondantes). Le bug qui faisait que des lanceurs de sort portant des armures haut niveau avaient un FA trop élevé a été corrigé. Pour atteindre leur cap de FA, les lanceurs de sorts devront donc s'en remettre aux Améliorations d'armure. Ce changement ne concerne pas les lanceurs de sort portant des armures appropriées à leur niveau – seuls ceux portant des armures 'oranges' et plus verront la différence. Le changement en ce qui concerne les armures 'orange' est perceptible mais négligeable, alors qu'il est plus important pour les armures 'rouges' et 'violette'.

- Lorsque vous teniez un bâton enflammé et que vous passiez à un autre bâton non enflammé, les autres joueurs voyaient votre bâton en main comme toujours enflammé. Cela a été corrigé.
- Désormais vous ne verrez plus les mouvements de réaction à un coup, les blocages et les esquives alors que vous êtes à cheval.
- Lorsque vous vous éloignez du gardien de votre coffre, la fenêtre du coffre devrait maintenant se fermer correctement.
- Lorsque vous mettez en macro une compétence d'artisanat, les touches 1-8 qui activent votre barre de raccourcis devraient maintenant fonctionner correctement.
- La commande /setwho montre maintenant correctement le statut de maître artisan légendaire (niveau 10).
- Lorsque vous rejoignez une loge d'artisans, la boîte de confirmation s'affiche maintenant correctement.
- Les sorts de focus sont maintenant correctement désactivés lorsqu'on lance un sort sur le lanceur de sort. Il y'avait un bug qui faisait que les lanceurs de sort de focus pouvaient faire en sorte que leurs sorts de focus continuaient de faire effet, alors qu'ils bougeaient et lançaient d'autres sorts.
- Les sorts d'hypnotisme lancés par des monstres activent maintenant correctement les délais d'immunité à l'hypnotisme des joueurs. Cela veut dire que tous ces monstres que vous rencontrez ne vous hypnotiseront plus en chaîne.
- Un bug faisait que les sorts de Barde de la spécialisation Musique faisaient différents types de dégâts. Maintenant ils font tous des dégâts de type Corps. Prévoyez vos résistances en conséquence.
- La compétence de royaume Barricade a un effet bien plus perceptible qu'avant (elle n'était pas configurée en défense auparavant) et devrait maintenant affecter tout le groupe et non plus seulement le personnage qui l'utilise.
- Toutes les Améliorations d'armure de la ligne de base des lanceurs de sorts type 'Clerc' (Shamans, Guérisseurs, Druides, Bardes, Sentinelles, Moines, Paladins, Chasseurs, Rangers et Clercs) sont maintenant réglées en 'dépassement du cap'. Dans les cas où vous aviez atteint votre cap de facteur d'armure, et bénéficiiez d'une de ces améliorations, vous n'aviez aucun points supplémentaire de FA. Maintenant vous bénéficiez pleinement de ces améliorations.
- Les sorts à aire d'effet à ciblage au sol de faible niveau devraient maintenant toucher les joueurs haut niveau, le bug qui empêchait cela a été corrigé. Ils ne devraient bien sûr pas faire beaucoup de dégâts, mais ils en feront.
- Les simulacres d'Ambre des Cabalistes lançaient leurs sorts d'amélioration personnelle de constitution sans effet visuel. Cela a été corrigé.
- Les compatriotes du voile des enchanteurs ne lanceront plus perpétuellement son sort d'amélioration personnelle de bouclier.

Notes sur le RvR :

Comme vous le verrez plus loin, nous avons fait en sorte que les zones frontières Albionnaïses et Midgardiennes soient aussi attrayantes qu'Emain Macha (en Hibernia). Notre première mesure a été de réduire l'agressivité et la faction des monstres au mur d'Hadrien et aux Portes d'Odin, et de retirer des arbres aux Portes d'Odin pour améliorer la ligne de vue. Nous prendrons probablement d'autres mesures supplémentaires dans l'avenir afin d'équilibrer ces trois zones.

Vous pouvez maintenant vous lier dans vos forts de portail de votre royaume. Cela veut dire que vous n'aurez plus à prendre un cheval depuis votre Pierre d'âme jusqu'au fort de portail pour aller vous battre en RvR – vous n'aurez plus qu'à attendre la prochaine cérémonie de téléportation.

Les forteresses et les forts de frontière amicaux disposent maintenant d'un nouveau pnj qui vous donnera une amélioration de vitesse pour vous permettre d'aller plus vite là où vous voulez aller (à moins que vous ne bénéficiiez déjà d'une amélioration de vitesse d'un membre de votre groupe). Vous pouvez trouver ces pnjs dans les forts de frontière amicaux et les forteresses.

Réinitialisation :

La réinitialisation (possibilité pour votre personnage de changer ses spécialisations) est maintenant implantée. Comme prévu, la faculté de pouvoir changer l'une de vos spécialisations une fois arrivé au niveau 20 ou 40 a été implémentée, ainsi que la possibilité pour tous les joueurs de réinitialiser totalement leurs points de compétences. Comme le jeu a beaucoup changé depuis sa sortie, il n'était que justice que les joueurs puissent ainsi bénéficier d'une réinitialisation totale, afin de pouvoir bénéficier des avantages et compétences qui n'étaient pas encore implémentées lorsqu'ils ont commencé à jouer.

Voilà comment tout cela fonctionne :

Réinitialisation totale :

Si vous avez actuellement un personnage sur DAoC, vous avez le droit à une réinitialisation totale. Celle remet à zéro (ou au minimum admis pour votre classe) TOUTES vos compétences à zéro, et vous redonne l'équivalent de points de compétence à repartir comme vous le désirez auprès de votre entraîneur. Notez que la réinitialisation ne se fait qu'une fois, et qu'elle est irrévocable. Prenez garde à ce que vous voulez faire comme réinitialisation, vous ne pourrez le faire une seconde fois.

Note : si votre classe a une « valeur minimum de spécialisation », alors faire une réinitialisation vous amènera à ce minimum. Vous ne pouvez dépasser ce minimum (basé sur votre niveau) pour ces spécialisations.

Note : la réinitialisation totale n'est accessible qu'aux joueurs actuels, pour leur permettre de bénéficier des avantages et compétences qui n'étaient pas encore implémentées lorsqu'ils ont commencé à jouer. Les futurs personnages créés recevront les réinitialisations d'une ligne de spécialisation aux niveaux 20 et 40, mais pas la réinitialisation totale.

!! Attention : la commande /respec all n'est pas réversible ! Assurez-vous de ce que vous faites !!

Pour effectuer une réinitialisation totale, allez voir votre entraîneur, cliquer sur lui et tapez '/respec all'.

Notez que vous avez un temps limité pour faire cette réinitialisation totale, à savoir deux niveaux à partir du moment où vous vous connectez dans cette nouvelle version. Ainsi, si vous êtes niveau 22, vous devez le faire avant le niveau 24.

Afin de faciliter votre réentraînement, vous pouvez maintenant sélectionner une spécialisation à votre entraîneur et appuyez plusieurs fois sur le bouton Train. Avant vous deviez appuyez sur le bouton de la spécialisation à chaque fois avant d'appuyer sur Train. Il vous suffit maintenant de le sélectionner puis d'appuyer plusieurs fois sur Train.

Réinitialisation partielle - réinitialiser une ligne de spécialisation :

A partir de maintenant, une fois qu'un personnage a atteint le niveau 20 ou 40, il obtient la faculté de 'désentraîner' une de ses spécialisations en faisant une réinitialisation d'une ligne de spécialisation.

Pour ce faire, une fois que vous avez atteint le niveau 20 ou 40, allez voir votre entraîneur, cliquer sur lui et tapez '/respec SKILL NAME'. Notez que la réinitialisation ne se fait qu'une

fois, et qu'elle est irrévocable.

Notez que vous ne pourrez effectuer ces réinitialisations partielles qu'une fois arrivé aux niveaux 20 et 40, vous ne pourrez pas 'garder de côté' vos réinitialisations, mais devrez les utiliser à ces niveaux spécifiques.

Notez également que vous gagnez cette faculté au passage au niveau 20 ou au niveau 40, un personnage déjà niveau 20 ne dispose pas de cette réinitialisation partielle, mais dispose toutefois de la réinitialisation totale. (Bien qu'il doive le faire avant le niveau 22). Il bénéficiera bien sûr de la réinitialisation partielle du niveau 40.

De plus, vous n'obtiendrez pas cette réinitialisation partielle si vous n'avez toujours pas utilisé votre réinitialisation totale. Ainsi, si vous êtes niveau 19 et passez au niveau 20, vous n'obtiendrez pas votre réinitialisation partielle si vous n'avez pas encore utilisé votre réinitialisation totale. En effet celle-ci vous permet déjà d'effectuer les changements adéquats à votre personnage.

Futures réinitialisations :

Si nous faisons des changements dans la définition même d'une classe, nous offrirons alors aux membres de cette classe des réinitialisations partielles.

Nouvelle compétence pour archers – Camouflage :

Une nouvelle compétence a été ajoutée pour les archers : Camouflage. Le but de la compétence Camouflage est de permettre à l'archer de se déplacer sans être vu, mais de ne pas pouvoir l'utiliser pour attaquer alors qu'il est en mode furtivité. Nous voulons que les archers puissent servir d'éclaireurs, sans pour autant devenir les tueurs solitaires trop puissants qu'ils étaient auparavant.

Camouflage est disponible pour tous les éclaireurs, rangers et chasseurs au niveau 30. Vous l'utilisez comme n'importe quelle autre compétence. Vous devez d'abord être en mode furtif, via l'icône habituel. Ensuite, amenez l'icône camouflage sur votre barre de raccourcis, et cliquez dessus pour l'activer. Une fois camouflé, vous êtes invisible à la compétence sixième sens des assassins. Toutefois vous devez respecter toutes les règles de la furtivité, et vous aurez plus de chances d'être vu par quelqu'un d'un plus haut niveau que vous.

Lorsque vous êtes camouflé, vous bougez à votre vitesse de furtivité, et devenez visible si vous passez en combat (si vous prenez des dégâts, attaquez quelqu'un, tirez sur quelqu'un à l'arc etc...). Vous pouvez passer en camouflage 10 minutes après votre dernière attaque. Cela rends cette compétence apte à vous permettre de faire l'éclaireur sans être vu, mais ne vous aidera pas en combat, car il vous faut attendre 10 minutes avant de pouvoir attaquer quelqu'un d'autre.

Changements mineurs pour les guerriers

Les finelames et les mercenaires bénéficient de deux changements (un dont les berserkers bénéficient aussi) :

- Au niveau 30 ils reçoivent tous deux une nouvelle compétence appelée Rafale, qui a un délai de 2 minutes. Cette compétence donne une attaque 'gratuite', dans le sens où elle permet d'infliger des dégâts instantanés à un ennemi d'un royaume adverse (elle ne marche pas contre les montres). Il n'y a pas encore d'animations spécifiques pour ce coup. Pour déterminer les dégâts, Rafale utilise les compétences 'deux armes' (mercenaire) et 'art de combat' (finelame).

- Les mercenaires, finelames et berserkers disposent maintenant d'une compétence appelée Esquive Tournoyante au niveau 35, qui leur permet d'esquiver dans un rayon de 360 degrés

autour d'eux, au contraire de l'esquive normale qui ne concerne que les ennemis attaquant de front.

Nouvelles tables d'armure

Nous avons modifié les tables d'armure du jeu. Les tables d'armure correspondent aux mécanismes permettant de déterminer la résistance/vulnérabilité d'une armure spécifique à un certain type de dégâts (contondant, taille etc...). Les anciennes tables d'armure étaient conçues de telle manière qu'il était plus avantageux pour les combattants de se spécialiser dans les armes contondantes. Les tables sont maintenant plus cohérentes, donnant aux armures des avantages et désavantages vis-à-vis de tous les types d'armes. Nous avons ajouté de nouvelles tables pour le cuir Viking, la maille Viking, le cuir clouté Viking et le cuir Hibernien. Cela veut dire que chaque royaume a maintenant sa table d'armure spécifique.

Notes sur les sorts

- Le sort d'hypnotisme de zone en RvR a vu sa durée diminuée en fonction de l'aire d'effet du sort, ce qui veut dire que plus le joueur est éloigné du centre de l'aire d'effet, moins l'hypnotisme durera longtemps. La durée est de 100% au centre de l'aire d'effet, et diminue jusqu'à 50% aux extrémités. Cela ne concerne PAS la façon dont ce sort fonctionne vis à vis des monstres, seulement des ennemis en RvR (joueurs et gardes de royaume).
- Tous les sorts à cible devraient maintenant voir leurs dommages s'afficher correctement lorsqu'on fait un Shift + I dessus.
- L'aire d'effet de la ligne de sorts Zone d'Accalmie de guérisseurs a été augmentée à 350, ce qui la rend plus cohérente vis-à-vis des sorts analogues des autres royaumes.
- Les sorts de spécialisation de guérison des bardes et sentinelles ont été corrigés afin de correspondre à ceux du druide, comme il était prévu à la base. Cette modification concerne le délai de lancement de sort et le coût en mana.
- Les lignes de sorts de Thaumaturge 'Cercle de Flammes' et 'Pluie d'Étincelles' ont maintenant un délai de lancement de sort réduit, afin de les rendre plus cohérentes vis-à-vis des sorts analogues des autres royaumes.
- La ligne de sort 'Colère de Boue' de la spécialisation Géomancie du Thaumaturge a vu son délai de relancement de sort modifié afin qu'il soit différent de la ligne 'Lance de Flammes' de Pyromancie.
- Nous avons ajouté un sort d'hypnotisme à distance à aire d'effet à la liste Malfaisance des Prêtres de Hel, afin de donner à Midgard ce genre de sort, car il manque de sorts d'hypnotisme à aire d'effet.
 - "Suaire de l'Ombre"
 - "Suaire de l'Obscurité"
 - "Suaire des Ténèbres"
 - "Suaire de l'Umbral"
- La ligne de sort de Sentinelle de bulle protectrice à intervalle (qui débute avec 'de la Nature') peut maintenant être lancé en combat comme il était prévu auparavant.
- Les familiers invocables d'air et de terre de Théurgiste courent maintenant plus vite.
- Les familiers invocables d'air de Théurgiste ont été réglés afin qu'ils étourdissent moins en RvR, tout en conservant la même efficacité contre les monstres. Auparavant le familier pouvait Étourdir en chaîne, à cause de la forte de chance de déclenchement de l'effet d'étourdissement, et l'absence de délai de relancement.

Sort de « déshypnotisme »

Nous avons pris des mesures supplémentaires pour réduire l'importance des sorts d'hypnotisme – il y'a maintenant des sorts de 'déshypnotisme', qui guérissent des effets de l'hypnotisme. En général ces sorts ont été accordés aux classes qui lance les sorts d'hypnotisme, à savoir les classes qui sont les hypnotiseurs principaux : Sorciers, Guérisseurs et Bardes. Les hypnotiseurs secondaires des royaumes n'obtiendront ces sorts de 'déshypnotisme' qu'en se spécialisant : Ménestrels, Prêtres de Hel et Empathes. Ces sorts devraient réduire certains des problèmes du RvR avec les sorts de contrôle de foule à long délai.

Sorciers : Voie de l'Ame

24 "Esprit Clarifié"

Ménestrels : spécialisation instruments

27 "Chant de Concentration"

Guérisseurs : Apaisement

23 "Purification de l'Esprit"

Prêtre de Hel : Affaiblissement

28 "Purge de l'Esprit"

Musique de Barde :

24 "Harmonies Clarifiantes"

Empathe : Maîtrise des Esprits

28 "Purification Mentale"

Note sur les projectiles magiques

Une petite note explicative sur les projectiles magiques. Comme tous les lanceurs de sorts dits 'en robe' le savent, les projectiles magiques sont conçus pour être utilisés sur des cibles qui ne sont pas en combat. Ils font bien plus de dégâts que les sorts de dégâts directs, mais ne sont utilisables que dans certaines conditions. Un bug a été corrigé en 1.52 pour ce qui est de déterminer si un ennemi est en combat ou pas – maintenant pour être considéré comme vraiment 'en combat', il vous faut être activement en train d'attaquer quelqu'un, alors qu'avant bon nombre de joueurs étaient considérés comme 'en combat' alors que ce n'était pas le cas. Donc en théorie cela devrait rendre l'utilisation de projectiles magiques plus facile en RvR, bien qu'ils ne soient toujours pas utilisables dans toutes les situations.

Notes artistiques

Deux nouveaux modèles de monstres, le scarabée et le Tomte, ont été rajoutés. Vous devrez les voir se balader en jeu, prêts à se faire taper dessus.

Notes sur les Icônes

Les icônes de sorts et de compétences du jeu se sont vues totalement révisées. Cette révision s'inspire des retours et suggestions des joueurs, et devrait permettre d'identifier et d'utiliser les sorts bien plus facilement (et éviter la répétition d'icônes identiques dans le jeu).

Beaucoup de symboles avec lesquels vous êtes familier ont été conservés, mais leurs couleurs ont changé. Cette couleur est le principal déterminant de l'effet du sort.

Couleur de l'icône = type du sort

La couleur désigne le type de sort, cette nomenclature est universelle pour tous les royaumes.

Rouge : Dégâts Directs, Projectiles magiques, Sorts de Poison et Maladie (en gros tout ce qui provoque des dégâts).

Vert : Sorts d'Amélioration

Bleu : Sorts de Guérison

Blanc : Sorts d'Affaiblissement

Violet : Sorts d'Etourdissement

Jaune : Sorts d'Hypnotisme, Charme, Confusion et Amnésie

Orange : Sorts de Ralentissement et Paralysie

Or : Sorts de Résurrection

Si vous voyez une icône jaune à l'écran, vous saurez que vous avez été hypnotisé, une rouge que vous avez pris des dégâts, une verte que vous bénéficiez d'améliorations ... etc

Couleur de la bordure = niveau du sort

La couleur de la bordure vous donne une idée générale du niveau du sort.

Gris : bas niveau

Vert : bas/moyen niveau

Bleu : niveau moyen

Jaune : niveau moyen/haut

Violet : haut niveau

Les sorts d'amélioration de base ont un fond vert. Ceci est valable pour toutes les classes.

Les sorts de guérison de base ont un fond bleu.

Les sorts de guérison de spécialisation ont un fond jaune.

Icônes :

Les formes des icônes ont été standardisées. Maintenant, par exemple, si un sort affecte votre facteur d'armure, vous verrez le même icône à chaque fois, ici un plastron.

Dans certains cas vous aurez des sorts de base et des sorts de spécialisation qui ont à peu près le même effet. Dans ces cas tout a été fait afin que les icônes soient différentes.

Sigles :

Des aspects des sorts sont identifiés par des sigles spéciaux, de la même couleur que la bordure du sort. Bien que cela ne soit pas très clair à l'écrit, cela sera plus compréhensible en jeu.

Sort personnel : un cercle autour de l'icône indique qu'il s'agit d'un sort personnel

Sort de groupe : de petites marques partant vers les quatre coins de l'icône indiquent qu'il s'agit d'un sort de groupe

Affaiblissements : tout en étant blanc, les icônes des sorts d'affaiblissement ont l'air d'avoir été découpées d'un petit cercle

Aire d'effet : une série de petits cercles concentriques sous l'icône indique qu'il s'agit d'un sort à aire d'effet.

Aire d'effet à ciblage au sol : deux petites cales derrière le symbole d'aire d'effet (pour le 'fixer au sol') indique qu'il s'agit d'un sort à aire d'effet à ciblage au sol.

Sort à effets répétés : il y'aura deux parenthèses et quatre petits traits aux coins pour indiquer qu'il s'agit d'un sort à dégâts répétés.

Aire d'effet à effets répétés : combinaison entre le sigle 'effets répétés' et le sigle 'aire d'effet'

Résistance : le sigle des sorts de résistance est un bouclier

Notes sur les sons

- Les donjons et cités ont maintenant des sons d'ambiance générés aléatoirement.
- Le son des bruits de pas a été amoindrie, et ils paraîtront moins bruyants.

Notes sur le monde

Les messages de région fonctionnent maintenant aux forts de frontières et aux reliquaires, ainsi que les forts des vaux.

De nouveaux gardes ont été engagés à Tir Na Nog et Jordheim, et il devrait être maintenant plus facile de se faire indiquer une direction.

Entraîneurs Albionnais : les classes de départ ayant un bouclier de base peuvent maintenant s'en voir redonner un s'ils le perdent. Cela fonctionne de la même façon qu'avec les armes de départ.

Quêtes Hiberniennes : Il semble que Larylle à Ardee a reçu la visite d'un étrange visiteur. Elle en dira plus à quiconque viendra la voir.

Donjon Hibernien : Treibh Caillte. Un thrall errant a été récemment capturé par une patrouille. Il a bredouillé quelques mots sur « La Menace ». Une force d'expédition y a été envoyé, qui, bien qu'ils aient massacré tout ce qui traînait, n'a rien vu de particulier.

Trajet de cheval en Albion : la route du relais de Snowdonia à Caer Withrin ne fera plus un détour inutile par Château Sauvage.

Les Vaux – RvR : les monstres tués dans les vaux ne donneront plus de modifications de faction.

Forteresses– RvR : des pierres de Lien ont été placées dans les forts de Portail (Château Sauvage, Svasud Faste et Druim Ligen).

Forts de frontière– RvR : Une nouvelle arme a été donnée à disposition des chefs de forts de frontière afin de les aider dans leur lutte contre les envahisseurs. Chaque forts de frontière et forteresses disposent maintenant d'un nouvel allié, un Hâteur chargé de donner des améliorations de vitesse aux joueurs.

Quêtes Midgardiennes : Affaires de Famille : Perceur est de retour au boulot, et ne cherchera plus à donner des Quêtes répétables aux joueurs.

Albion : Une force expéditionnaire de Trolls s'était établie dans une tour près d'un carrefour clef dans la zone du mur d'Hadrien. Le seigneur Prydwen lui-même, aidé par de nombreux chevaliers du royaume, a débarrassé ces terres de ces créatures, et a béni la tour en l'honneur des guerriers tombés lors du combat.

Hibernia : après des années de batailles près de son fort, le chef Crauchon a chargé plusieurs gardiens de sécuriser la zone avoisinante. Bien qu'ils se soient fait tué en accomplissant leur devoir, les monstres locaux ont été repoussés, et la zone porte leur nom en leur honneur.

Midgard : une force expéditionnaire de vikings un peu plus futée que les autres a établi son camp dans une tour surveillant les routes près de la porte d'Odin. Ils y ont accompli leurs cérémonies magiques, pour se retirer ensuite à Bleedmper Faste une fois leur tâche accomplie.

Les Vaux – RvR : Les portes des forts ont (encore) été ajustées, afin d'être plus appropriées aux Vaux.

Midgard : deux nouveaux camps de lichs de gel, un aux portes d'Odin et l'autre dans le Jamtland.

Hibernia : les sheeries des marais ne donnent plus de factions positives lorsque vous les tuez, mais bien des factions positives pour les koalinths.

Stonehenge : les conseillers dans la salle du Sorcier Licha ont été déplacés afin de prévenir les abus.

Monstres :

De nouvelles rencontres ont été ajoutées dans les zones suivantes :

Midgard : Gotar, Mularn,, Svealand Oriental

Albion : collines de Camelot, plaines de Salisbury

Hibernia : Lough Derg, Falaises de Moher, Lough gur, estuaire de Shannon.

Frontière Albionaise : des éclaireurs revenant de la région du Mur d'Adrien ont signalé qu'il y'avait moins de monstres dans ces parages. Les voyageurs pourront plus facilement aller aux avant postes, bien qu'une recrudescence d'envahisseurs soit à prévoir du fait de ce changement.

Monstres : nous avons continué à ajuster la difficulté et ajouter des styles aux monstres des trois royaumes.

Frontière Midgardienne : des bucherons bretons ont envahi les portes d'Odin et ont coupé de nombreux arbres. La visibilité est donc accrue, et promet des batailles plus féroces encore entre les braves qui s'aventurent dans cette zone.

Frontière Hibernienne : de nouveaux monstres ont été aperçus dans la zone Nord Est de Briefine.

Beaucoup de monstres éthérés du jeu ont maintenant une apparence encore plus transparente, notamment les essences spectrales, les échos de vie, les présences menaçantes, les présences frissonnantes, et bien d'autres esprits hantant la Tombe de Mithra.

Les marauders dans la zone de Mur d'Hadrien ont choisi un nouveau chef, du fait des nombreux assauts dont ils sont victimes.

Albion : Golestandt s'est vu ajusté en vue de fournir un combat plus équitable.

Hibernia : Cuuldurach s'est vu ajusté en vue de fournir un combat plus équitable.

Midgard : Gjalpinulva s'est vu ajusté en vue de fournir un combat plus équitable.

Une nouvelle force est apparue dans les forêts d'Hibernia, constituée des marginaux errant dans la région/ Les brehons celtiques, les bucherons vikings et albiennais sont tombés sous l'influence de forces inconnues, et font maintenant partie de la même bande.

Général : certains monstres sélectionnés dans les trois royaumes se sont vus attribuer la possibilité d'effectuer des styles de combat. Nous avons tout juste commencé à ajouter ceci aux rencontres actuelles afin de rajouter un peu de variété aux combats. D'autres monstres en bénéficieront au fur et à mesure.

Midgard : le roi Termite et els gardes royaux de Mularn ne devraient plus aller roder dans la tour de garde pour y tuer les gardes.

Hibernia : Il n'y a plus de monstres agressifs rodant à l'entrée de Treibh Caillte.

Midgard : dans l'ancre de Nisse les coureurs tomtes ne font plus les éclaireurs. Hibernia : le vider Koalinth dans les cavernes de Koalinth qui passait au travers du mur a été corrigé.

Quelques trajets à cheval ont été modifiées afin de vous lâcher plus près du palefrenier.

Les entraîneurs Paladins, Infiltrateurs et maîtres d'arme proposent maintenant des armes d'estoc aux nouvelles recrues.

Notes sur l'artisanat :

Les albiennais peuvent maintenant fabriquer des carreaux d'arbalète.

La faculté de fabriquer des carreaux/flèches faisant des dommages additionnels contondant/perçant a été ajoutée.

Les bâtons sont maintenant réparés par les empenneurs au lieu des fabricants d'arme. Un bug faisait qu'ils pouvaient fabriquer mais pas réparer les bâtons.