

=====

## Dark Age of Camelot

### Note de version 1.55

=====

#### SUCCESSION DU LOBBY LURIKEEN

- A partir de cette version, les Lurikeens ont accès à la classe de Protecteur. Bravo pour les prouesses de roleplaying déployées par les joueurs à la base de cette modification.. Amusez-vous bien !

#### NOUVEAUTES ET PROBLEMES CORRIGES

- Il est désormais impossible de se battre en duel dans les villes. Les artisans peuvent de nouveau travailler en paix.
- Les messagers respectent le tracé des chemins et obéir aux frontières de zones.
- Les gardes du royaume suivent désormais leurs chefs et se déplacent à leur allure. Ceci devrait régler le problème d'aggro où les gardes restaient en arrière et n'attaquaient pas l'ennemi.
- La commande /GROUNDASSIST a été implémentée sur le serveur. Avec cette commande, votre cible au sol est alignée sur celle du joueur visé. Cela permet à un "gchetteur de première ligne", éventuellement furtif, de définir une cible au sol pour la personne en charge d'une arme de siège ou un lanceur de sorts.
- Lorsque vous améliorez un avant-poste, vous lui attribuez le niveau souhaité. Celui-ci augmentera ou diminuera d'un cran toutes les 6 minutes.
- L'utilisation de Garder ou Interceptor n'interrompt plus désormais un lanceur de sort gardé.
- Les armures de tissu niveau 51 devraient maintenant obtenir le niveau correct de bonus.
- Les Bardes peuvent désormais utiliser des bâtons (bien qu'ils ne puissent s'améliorer dans cette compétence). Ceci est un bug de longue date. En effet, toutes les classes devraient pouvoir utiliser les bâtons.
- Vous ne pouvez plus placer d'effets sur les bijoux, les capes ou les instruments pour augmenter artificiellement leur niveau.
- Les compétences de royaume Premiers Soins et Science du Crystal Mystique ne pourront plus être utilisées en combat. Leur utilisation en combat était en fait un bug, qui est désormais corrigé.

#### PROBLEMES DE HEAUMES

Nous sommes en train de mettre au point un nouveau système d'affichage des heaumes. Ce système va permettre de créer de nouveaux graphismes de heaumes plus rapides et qui s'adapteront mieux aux personnages. Notez bien qu'il pourra y avoir des problèmes

d'affichages avec certaines combinaisons heaumes/races jusqu'à ce que la migration vers le nouveau système soit terminée.

## **POINTS DE ROYAUME POUR RESURRECTIONS**

Veillez noter que, sur Pendragon, nous testons un système qui donne des points de royaume aux classes qui peuvent ressusciter leurs compagnons déchus lorsqu'elles le font. Pour le moment, nous attendons que tous les défauts du système soient réglés avant de le généraliser, en fonction des retours de la communauté de Pendragon et des chefs d'équipe.

Ainsi, aucun des changements de sorts de résurrection spécifiques de Pendragon que vous avez pu lire dans les différentes notes de sortie 1.55 n'ont été implémentés dans cette version, à savoir, obtention de points de royaume pour les résurrections, temps d'incantation réduit pour les résurrection de personnages de haut niveau, etc.

## **CHANGEMENTS DE RVR**

- Vous gagnez désormais des points d'expérience lors des combats RvR et que vous tuez ou aidez à tuer un ennemi. Vous ne perdrez toujours pas d'expérience lorsque vous mourez, mais, lorsque vous tuez un ennemi, vous gagnerez désormais une expérience "normale" (comme si l'ennemi était un monstre) en fonction du niveau de l'adversaire. Ainsi, si le joueur est bleu pour vous, vous recevrez l'expérience d'un monstre "bleu" pour sa mort. Veillez noter qu'il y a, avec ce système, un bug récurrent et bien connu qui fait que dans certaines circonstances, si vous êtes en groupe, vous ne gagnerez pas d'expérience si vous tuez un membre de groupe. Nous étudions ce problème à l'heure actuelle et comptons trouver une solution dès que possible.

## **SORTS**

En vue de Shrouded Isles, nous avons pris des mesures pour corriger un vieux problème de sort. De nombreux sorts permettent aux lanceurs d'améliorer des personnages de faible niveau, sans aucune limite, leur permettant ainsi de combattre presque sans danger des monstres bien plus forts qu'eux. Cela permet à ces personnages de progresser bien plus vite qu'ils ne pouvaient l'espérer. Nous voulons toujours que ces sorts aident les personnages peu expérimentés, mais pas sans aucune limite.

Les sorts Amplificateur de dégâts et Bouclier de dégâts sont désormais plafonnés, donc ils ne permettront plus à un personnage du premier niveau d'infliger des dégâts de type niveau 50. Cependant, étant donné que certains joueurs avaient pris cette habitude, la limite placée est assez élevée. Vous pourrez toujours aider les personnages plus faibles avec ces sorts, mais plus à outrance, comme c'était possible avant.

Veillez noter que nous avons intégré cela à une échelle mobile comme pour le reste des sorts d'amélioration du jeu. Si vous êtes un mage qui possède ces sorts, plus vous êtes inexpérimenté, moins ces changements vous affecteront. La plus grande différence se fera sentir sur un mage chevronné (niveau 40 ou plus) lançant un sort d'amélioration sur un personnage de très bas niveau.

## **SIEGES**

Les dégâts de siège ont été étendus à la zone entière affectée.

En d'autres mots, il n'y a plus de différences de dégâts entre quelqu'un au centre de l'aire d'effet et quelqu'un à l'extrémité.

D'autres types de munitions de catapultes ont été ajoutées dans les échoppes à munitions.

Notez que le prix des anciennes munitions a augmenté pour s'aligner sur les prix des nouvelles :

- Boulet de catapulte : dégâts importants, zone d'effet peu étendue.

- Mitraille : dégâts modérés, zone d'effet étendue.

- Boule de glace : similaire à la munition existant déjà, mais inflige des dégâts de froid.

La puissance de toutes les munitions des armes de siège a été augmentée.

Leur utilisation devrait ainsi causer des dégâts plus élevés et moins disparates.

## **MONDE**

- De nombreux PNJ de Midgard ont retiré leurs habits similaires à ceux des territoires ennemis et les ont remplacés par les vestes appropriées de Midgard.

- Donjon : la Chambre des Invokeurs: le Grand Invokeur Govannon ne peut plus utiliser les sorts de guérison sur lui plusieurs fois au cours d'un même combat.

- Abysses : Beliathan ne peut plus être combattu dans les tunnels des Abysses ; cependant, il restera désormais plus longtemps dans la pièce où il apparaît.

- Hibernia : Le Timbré ressemble désormais au Celte qu'il devrait être.

- Albion : Nous avons ajouté une nouvelle pierre des âmes près du Château Swanton dans les Monts ténébreux Nord. Le sanctuaire de Snowdonia était celui qui était le plus éloigné d'une pierre des âmes. Cette nouvelle pierre devrait être très utile aux joueurs d'Albion qui souhaitent défendre la relique.

### **Royaume contre Royaume - Postes frontières**

Seigneurs de donjons : lorsque que leur santé sera faible, les seigneurs des donjons demanderont désormais de l'aide aux personnes dans la cour et à leurs nouveaux "gardes du corps" qui apparaissent au niveau 8 du donjon. Etant donnée leur confiance en leurs nouveaux alliés, les seigneurs n'utiliseront plus leurs compétences anti-parades.

- Lorsqu'un donjon passe au niveau 8, 4 nouveaux gardes apparaissent près de la chambre du seigneur.

- Si vous prenez un donjon ennemi et que ce royaume possède au moins une de vos reliques, si vous améliorez ce fort jusqu'au niveau 10, un PNJ Invokeur de corps apparaîtra. Si vous mourrez en PvP et saisissez /transfcorpse "nom du fort" sans les guillemets, votre corps sera transféré dans ce fort, mais vous devrez toujours vous faire ressusciter à cet endroit.

Remarquez que les joueurs ennemis peuvent tuer ce PNJ et, si cela se produit effectivement, la commande/transfcorpse ne sera pas valide pour ce fort jusqu'à ce que le personnage réapparaisse (une heure plus tard).