

=====

Dark Age of Camelot

Note de version 1.56

=====

INTRODUCTION : SHROUDED ISLES

La version 1,56 marque le lancement de Dark Age of Camelot : Shrouded Isles, la première extension officielle du jeu. Shrouded Isles est une extension importante pour les joueurs de Camelot. Elle inclut un nouveau moteur graphique, une bande sonore d'ambiance, une interface améliorée, de nouveaux territoires à explorer, six nouvelles classes et trois nouvelles races. Avec Shrouded Isles, vous pourrez trouver de nouvelles armes et armures, affronter de nouveaux monstres plus féroces à l'IA améliorée, ainsi qu'un tas d'autres choses. Si vous achetez SI, vous pourrez explorer les nouvelles terres et jouer avec six nouvelles classes. Pour plus d'informations sur ces nouvelles terres, races, et classes, visitez le site Internet de Shrouded Isles sur <http://camelot-europe.goa.com/si>.

A PROPOS DES CLASSES

La v1.56 apporte de nombreuses modifications aux classes (ajustements et équilibrage), ainsi que moult nouvelles choses à tester. Les Chasseurs et Guerriers deviennent meilleurs en combat au contact. Les classes de guérisseurs reçoivent désormais des Points de Royaume lorsqu'elles ressuscitent leurs amis. Nous avons quelque peu modifié les sorts de résurrection à cet effet. Un nouveau type de sorts de soins pour chaque classe de guérisseur de chaque royaume augmentera la résistance des personnages en RvR. Nous avons également pris des mesures pour régler le problème des Assassins qui étaient plus efficaces que prévus en combat au contact. Lisez ce qui suit attentivement :

MODIFICATIONS POUR LES CHASSEURS :

Nous avons décidé d'améliorer l'efficacité des Chasseurs en combat de mêlée. Ces changements leur seront d'une grande aide aussi bien en PvE qu'en RvR :

- Tous les dégâts de compétences de combat ont été augmentés. Les compétences concernées sont Epées et Lances. Les Chasseurs remarqueront vite qu'ils infligent plus de dégâts à leurs adversaires lorsqu'ils utilisent ces types d'armes. Les Chasseurs font donc maintenant plus de dégâts que les deux autres classes d'Archers, et n'ont rien à faire pour profiter de ce changement : il est automatique.
- Les Chasseurs gagnent une nouvelle liste de sorts dans leur spécialisation de Zoomancie, qui leur permettent d'invoquer instantanément un loup familier. Ils peuvent les utiliser n'importe quand, même en combat. Ce sont des cris qui coûtent 25% de pouvoir et ont un temps de relancement de 2 minutes. Veuillez noter que si un Chasseur contrôle un animal ensorcelé, il ne peut pas faire appel à un loup. Voici la liste :

1 Ungrulfr 80%
7 Felagulfr 80%
13 Kraptrulfr 80%
20 Eydrulfr 80%
32 Kerlingulfr 82%

MODIFICATIONS POUR LES GUERRIERS

Afin de faire du Guerrier un meilleur combattant de mêlée, nous avons accru ses compétences d'armes pour qu'il inflige plus de dégâts à chaque fois qu'il utilise une Hache, un Marteau ou une Epée (1 ou 2 mains). Avec ces modifications, les Guerriers causent plus de dégâts que n'importe quelle autre classe du jeu. Les Guerriers n'ont rien à faire pour profiter de ce changement : il est automatique.

MODIFICATIONS POUR LES ASSASSINS

A cause des multiples avantages des classes d'assassins – Ombres, Assassins, Sicaire – sur presque toutes les classes du jeu (poisons, furtivité, styles de combat dévastateurs, bons dégâts de base, grande chance d'esquive, etc.), nous avons décidé de prendre des mesures pour les ramener à un niveau plus équitable vis à vis des autres classes. Nous savons que ces trois classes ne sont pas exactement identiques. Cependant, elles possèdent les mêmes combinaisons de compétences qui les rendent plus puissantes que les autres personnages du même niveau. Le concept de ces classes était qu'elles puissent vaincre leurs adversaires en utilisant une combinaison de furtivité et d'enchaînements d'attaques sournoises. Maintenant, avec les changements, ces personnages devront user de plus de stratégie pour vaincre leurs adversaires. Soyons francs : ces mesures sont faites pour rendre les assassins moins efficaces en combat direct.

- Les trois classes d'assassins n'ont plus accès à la compétence de royaume Ignorer la Douleur. Ces trois classes récupéreront les points de royaume dépensés pour l'acquisition de la compétence. Nous sommes désolés : l'accès des classes d'assassin à cette compétence était une erreur que nous aurions dû rectifier plus tôt.

- Nous sommes en train de plafonner le nombre maximal des esquives (de toutes les classes) à 50%. Les assassins étaient la seule classe qui pouvait dépasser cette limite, en combinant leur compétence d'Esquive 7, la compétence de royaume Réflexes Eclairs et les bonus de caractéristique. Une spécialisation de compétences de royaume sera accordée aux classes d'assassin pour ceux qui ne désirent pas conserver Réflexes Eclairs (dans la mesure où c'était celle-ci qui, en général, leur faisait dépasser la limite des 50%). Notez que vous n'aurez droit à la spécialisation des compétences de Royaume que si vous possédez actuellement les Réflexes Eclairs et que vous faites partie des Ombres, des Assassins, ou des Sicaire.

SORTS ESPRITS GUERISSEURS ET COMPETENCE DE ROYAUME RESERVE DE VIE

Les trois classes de guérisseurs (Clercs, Guérisseurs et Druides) ont désormais accès à un nouveau type de sort de soins qui sera très utile lors des batailles rangées, particulièrement en RvR. Ce type de sort est appelé un "esprit guérisseur". Ils ne nécessitent pas de cibles : ils recherchent automatiquement dans le groupe le personnage dont la santé est la plus faible (par rapport au pourcentage maximal et non simplement par rapport à sa valeur) et le soigne, puis le suivant, jusqu'à ce que tout le groupe soit soigné ou que toute la capacité du sort ait été

épuisée. Ces sorts seront particulièrement utiles en RvR où cibler est difficile et où beaucoup de personnages peuvent subir des dégâts en même temps. En PvE, ou lorsqu'un personnage seul subit de gros dommages, les soins directs restent encore l'option la plus efficace. Lorsque tout le groupe est en mauvais état, les soins de groupe standards sont aussi l'option la plus efficace. Les esprits guérisseurs sont adaptés aux situations médianes : lorsque certains membres du groupe sont au maximum (ou presque), et que d'autres chutent très rapidement, ces sorts sont très efficaces.

Spec Régénération des Clercs

30 Ancêtre Bénédicteur

39 Ancêtre Spirituel

48 Ancêtre Sacré

Spec Soins des Guérisseurs

30 Faveur des Ancêtres

39 Présent des Ancêtres

48 Don des Ancêtres

Spec. Reformation des Druides

30 Régénération Ancestrale

39 Reconstitution Ancestrale

48 Restauration Ancestrale

Compétence de royaume Réserve de Vie

Une nouvelle compétence de royaume est disponible pour les guérisseurs de chaque royaume, au prix de 10 points de royaume : Réserve de Vie, une variante d'esprit guérisseur. Cela permet de créer une réserve d'esprit guérisseur centrée sur le personnage, qui vérifie aux alentours si personne n'a besoin d'un soin et qui l'applique dès que c'est nécessaire, exactement comme un esprit guérisseur. Si la réserve entière n'est pas utilisée, le montant restant demeure sur le lanceur de sorts en attendant d'être utilisé. Cette compétence sera particulièrement utile en RvR : cela laisse au guérisseur l'initiative de guérir son groupe avant que des dommages soient infligés. Dès que le groupe commence à subir des dommages, il est aussitôt soigné par la réserve et le guérisseur peut lancer un autre sort qui, avec un peu de chance, sera jeté avant que la réserve s'épuise. Réserve et esprit guérisseur combinés devraient pouvoir assurer aux guérisseurs de réaliser ce qu'ils souhaitent en RvR : garder le groupe en vie aussi longtemps qu'ils ont le pouvoir de le faire. Une différence importante à noter entre réserve et esprit guérisseur: cela ne marche pas sur le lanceur, uniquement sur ses compagnons. Ils ne fonctionnent pas comme un soin automatique de guérison pour le guérisseur.

MODIFICATIONS DES SORTS DE RESURRECTION

A cause des derniers changements où vous recevez désormais des points de royaume pour ressusciter vos compagnons en combat RvR, nous avons dû modifier quelques-uns des sorts de résurrection. En voici la liste :

- Tous les sorts de résurrection ont maintenant un temps d'incantation de 4 secondes.
- Le coût des ces sorts n'a pas été modifié.
- Lorsque vous jetez un sort de résurrection, vous recevez un message et le sort s'annule si la cible est déjà en train de recevoir ce sort de quelqu'un d'autre.
- Le mal de résurrection passe maintenant de 100% à 50% lorsque vous faites une résurrection totale sur un autre joueur.
- Les sorts de résurrection sur personnages de bas niveau donnent maintenant 5% de points de royaume au lanceur et ceux de haut niveau peuvent lui en donner jusqu'à 15 %. Ceux de moyen niveau sont entre les deux.

A PROPOS DES RESPECIALISATIONS

Avec les modifications de classe de la version 1.56, les classes affectées se voient octroyées des réinitialisations :

- toutes les classes de guérisseurs au-dessus du niveau 30 reçoivent une réinitialisation partielle, sur une seule liste de sorts (à cause des esprits guérisseurs).
- toutes les classes de guérisseurs reçoivent une réinitialisation de compétence de royaume (à cause de la réserve de vie).
- Les Chasseurs reçoivent une re spécialisation complète de leurs compétences (à cause du familier et des changements en combat au contact).
- Toutes les classes d'assassins reçoivent automatiquement les points qu'elles avaient dépensés pour Ignorer la Douleur s'ils la possèdent. Par ailleurs ID ne leur sera plus accessible.
- toutes les classes d'assassins reçoivent une réinitialisation de compétence de royaume si elles ont les compétences Réflexes Eclairs, Ignorer la Douleur ou Premiers Soins.

Notez que si vous remplissez ces critères, mais que vous possédez déjà une réinitialisation pour un des points mentionnés ci-dessus, vous n'en aurez pas une supplémentaire ; par exemple, si vous êtes un Sicaire avec une réinitialisation de royaume que vous n'avez pas utilisée, vous n'en gagnez pas une autre. Mais, si vous êtes un Sicaire qui n'a pas de réinitialisation de compétence de royaume, vous en gagnez une.

INTERFACE

- Apparition d'une nouvelle fenêtre, la fenêtre de « Commandes », qui possède deux rangées de boutons regroupant les commandes les plus utilisées de Camelot. Vous y trouverez des boutons comme "attaquer", "s'asseoir", "statut des reliques", etc. Vous pouvez placer ces boutons sur la Barre raccourci de la manière habituelle.
- Il y a une nouvelle fenêtre d'"Options" (qui s'affiche en cliquant sur "Options" à partir du gestionnaire de personnage). Elle vous permet de régler des paramètres tels que les volumes du son, de la musique, de la musique d'ambiance ainsi que les codes couleur des noms. Le client Shrouded Isles contient encore bien d'autres options.
- La petite fenêtre d'information qui apparaît avec un clic droit sur un objet est maintenant une fenêtre séparée et ne partage plus la fenêtre de cible/santé.
- Il n'y a plus d'objets de couleur blanche lors de la confection d'objet. Lorsqu'une formule d'artisanat était à une limite (sur le point de passer du rouge à l'orange), elle devenait blanche pendant un point de compétence.

- Pour les nouveaux joueurs, la boussole est présente par défaut.

NOUVEAUTES ET PROBLEMES CORRIGES

- Le jeu accepte désormais huit personnages par royaume et par serveur.
- Les classes de guérisseurs reçoivent maintenant des points de royaume lorsqu'ils ressuscitent un joueur allié. Notez que vous ne recevrez pas de points de royaume pour ressusciter quelqu'un s'il n'a pas fait gagner de points de royaumes lors de sa mort. Notez aussi que le nombre de PR que vous pouvez obtenir pour une résurrection est plafonné à 2x les points auxquels votre assassin pourrait prétendre.
- Les personnages du menu principal vont maintenant s'animer après avoir été sélectionnés.
- La mort en PvE standard ou en se suicidant ne vous permet plus de faire appel à un Invocateur de morts. Cela ne change rien aux morts en PvP.
- Les Invocateur de morts ne peuvent plus invoquer les morts durant les combats.
- Vous ne devriez plus voir vos ombres circulaires en dessous de votre personnage lorsque vous nagez. - De même, vous ne devriez plus voir vos ombres haute définition lorsque vous nagez.
- Les ombres des gros monstres des collines ne devraient plus avoir une apparence bizarre dans certaines zones de terrain sous certains angles.
- La barre de chargement de zone a été retirée pour ne pas empiéter sur les jolis écrans de chargement.

NOUVEAUX EMOTICONS

Il y a cinq nouveaux emoticons :

- /ponder (méditer): quand vous voulez juste faire "hmmm".
- /military (saluer): un salut militaire.
- /present (s'agenouiller): pour s'agenouiller devant quelqu'un, pour offrir quelque chose à quelqu'un.
- /taunt (se moquer) : pour se moquer de quelqu'un.
- /rude (insulter): un geste impoli.

A PROPOS DU SON ET LA MUSIQUE

Les nouvelles options de son permettent des réglages indépendants du volume pour chacun des paramètres suivants :

- Effets Sonores : sons du jeu (pour les combats, les sorts, etc.)
- Musique : à priori, du MP3 (quand vous commencez le jeu, entrez dans les villes, les combats, etc.)
- Fond sonore : bruits aléatoires de fond (oiseaux, vent, etc.)
- Musique d'ambiance : pas besoin d'explications...

Vous devriez pouvoir régler ces options dans l'ancien menu de sélection des personnages ainsi que dans le nouveau menu de jeu. Les réglages possibles sont les suivants : "Off", 1-9 (volume croissant) et "Full" (volume maximum).

Les modifications du réglage du son effectuées soit dans l'ancien menu de sélection des personnages soit dans le nouveau menu de jeu devraient être permanents.

Remarques additionnelles :

Dans le Menu principal du jeu, vous pouvez régler le son (via les Options) mais cela ne prend effet qu'au moment où vous entrez dans le jeu ou si vous quittez puis revenez. Cependant, si vous changez les réglages dans le menu du jeu, le volume changera en temps réel, vous donnant une indication claire du niveau du son actuel (si la musique ou les sons jouent en

même temps.)

Dans le client "classique", vous aviez seulement 2 options de son : Effets sonores et musique
Dans ce cas, le fond sonore utilise le volume des effets sonores alors que la musique utilise le volume de la musique.

A PROPOS DES SORTS

- les sorts d'amélioration de dextérité affectent désormais la vitesse des monstres.

MONDE

Les monstres suivants ont changé d'apparence :

- Familier Famélique
- Enragé rouge
- Vrede
- Engeance enflammée
- Flamme Ecarlate
- Fantôme de feu
- Esprit des Flammes
- Engeance embrasée
- Donjon : Les Abysses : Marbo, le Marchand de Seaux de Saphir vend désormais une Veste Sombre Corrompue pour Berserkers.
- Les antres des trois dragons ont été étendus en surface (pour permettre une meilleure coordination lors des raids).

Albion : Un nouvel itinéraire pour chevaux a été rajouté du Relais de Snowdonia à Llyn Barfog.

Hibernia : Un nouvel itinéraire pour chevaux a été rajouté de Brynach à la Forêt maudite.

Midgard : Un nouvel itinéraire pour chevaux a été rajouté de Gna Faste à Skona Ouest.

Midgard : Un nouvel itinéraire pour chevaux a été rajouté de Skona Ouest à Gna Faste.

Royaume contre Royaume : postes frontières Les Invokeurs de Morts n'apparaîtront plus à Bledmeer Faste, Dun Crauchon et Caer Benowyc.

Les trésors

- Le Croissant de Lune Radiant (Albion) devrait maintenant permettre d'obtenir le bon montant en récupération de composants.

A PROPOS DU SERVEUR PVP

- Nous avons ajouté trois médaillons de passage à tous les marchands de médaillons. Ces médaillons vous permettent d'accéder aux zones de départ de l'extension et ne fonctionnent que si vous avez acheté celle-ci. Les nouveaux points accessibles : Le Port de Gothwaite, Aegirhamn et le Bosquet de Domnann.

COMPETENCES ARTISANALES

- Nous avons modifié le niveau de compétence requis pour les gemmes d'Albion.
- Nous avons réparti les nouvelles armes d'Albion dans les différentes listes appropriées.

- Nous avons rajouté la spécialisation Tourments de l'Ame et des gemmes de concentration aux Arcanistes d'Albion : Glyphe de Ferveur Fumant et Glyphe Fumant
- Nous avons retiré la gemme de concentration de Tourments de l'Ame pour les artisans d'Albion.
- Nous avons corrigé les nouveaux composants d'armes en utilisant uniquement des matériaux de 10e niveau pour Albion et Midgard.
- Nous avons arrangé les formules qui ne créaient aucun objet à Albion.
- Nous avons corrigé toutes les icônes des nouvelles armes pour qu'elles correspondent bien à l'arme sélectionnée (par ex : les flexibles, contact et les faucilles).
- Nous avons modifié les armes qui sont en cuir au lieu de métal afin que leur DPS progresse normalement.
- Nous avons corrigé le problème de l'Alchimie et de l'Herboristerie de Midgard qui ne s'affichaient pas correctement.