

=====

Dark Age of Camelot

Version 1.58

=====

NOUVELLES RE-SPECIALISATIONS

Nous avons inclus la possibilité de trouver des objets dans le monde qui confèrent au joueur une respecialisation de compétence des Royaumes ou de carrière (respec realm et respec all).

Ces objets, à cause de leur immense pouvoir et de leur grande valeur, ne sont en possession que des dragons, sur le continent de chaque Royaume. En mourant, Golestandt, Gjalpinulva et Cuuldurach laisseront désormais 50 pierres lumineuses. La moitié d'entre elles seront des pierres de respecialisation de carrière, l'autre moitié des pierres de respecialisation de Royaume. Vous pouvez échanger ou vendre ces pierres à d'autres joueurs, comme n'importe quel autre objet du jeu.

Les pierres lumineuses peuvent être apportées à de nouveaux PNJ spéciaux (listés plus loin) pour bénéficier d'une respecialisation de carrière ou de Royaume.

Remarque : avant d'effectuer une respecialisation, soyez sûrs de ce que vous faites. Voici la liste des PNJ de respecialisation, des objets qu'ils acceptent et de leurs compétences de respecialisation :

Camelot :

Ellette Redding : pierre lumineuse Exerpise : respecialisation de carrière

Paiton Hazlett : pierre lumineuse Exeregum : respecialisation de Royaume

Jordheim :

Tordis : pierre lumineuse Exerpise : respecialisation de carrière

Haili : pierre lumineuse Exeregum : respecialisation de Royaume

Tir na Nog :

Dywana : pierre lumineuse Exerpise : respecialisation de carrière

Bretta : pierre lumineuse Exeregum : respecialisation de Royaume

NOUVEAUTES ET CORRECTIONS DE BUGS

- Les PNJ charmés dotés de compétences de guérison seront désormais pris pour cibles plus souvent.
- Les prêtres d'Aravn ne peuvent plus contrôler d'armes de siège quand ils sont sous forme d'ombre.
- Vous pouvez maintenant utiliser des styles hache de main gauche sur les serveurs PVE et PVP si vous maniez des armes tranchantes d'Albion ou des lames d'Hibernia.
- Les monstres n'accepteront plus d'objets empilés comme déclencheurs de quête.
- Nous avons corrigé un bug qui rendait difficile la sélection des monstres dans les donjons ou devant des objets.
- Les dégâts des sorts de type « augmentation de dégâts » sont maintenant associés aux dégâts maximum possibles que vous pourriez infliger en un coup, au lieu des dégâts effectifs (qui étaient aléatoires). Cela permettra aux classes bénéficiant de bonus aux dégâts, mais ne pouvant pas se spécialiser dans des armes (classes cléricales), de pouvoir bénéficier à nouveau de bonus aux dégâts pour les aider à combattre des monstres en solo.
- Si le joueur d'un groupe lance un sort de dégâts à zone d'effet, le groupe entier n'entre plus en combat. Cela signifie que les compétences comme la "Science du Cristal Mystique" fonctionneront comme prévu initialement.

CORRECTIONS : LIGNE DE VUE

- Les prêtres d'Aravn doivent désormais être visibles de leurs créatures sous contrôle pour pouvoir lancer des sorts de combats à travers leur familier. Il ne sera plus possible aux prêtres d'Aravn de parquer leurs créatures dans les tours des châteaux et de sortir à l'extérieur en laissant les créatures viser la cible du prêtre, comme cela pouvait arriver.

- Les familiers de certaines classes (Enchanteurs, Animistes, Prêtres de Bogdar et autres classes disposant de sorts offensifs) ne pourront plus lancer des sorts sur une cible si elle n'est pas visible du familier. Nous espérons que cela règlera les problèmes de ligne de vue avec les familiers des classes d'enchanteurs, mais les joueurs se retrouveront peut-être dans des situations où les sorts seront lancés même si le familier ne peut pas "voir" la cible. Nous continuerons à travailler sur ce problème dans les versions futures.

SERVEUR PvP

Nous avons analysé le nombre de joueurs et la progression par niveau sur les serveurs PvP nous effectuons des modifications calculées pour augmenter la population des serveurs PvP. Notre analyse nous a permis de constater que même si les joueurs gagnent plus d'expérience en tuant les autres joueurs, ils progressent de niveau plus lentement en moyenne parce qu'ils meurent plus souvent (PvE et PvP) que les joueurs sur les serveurs normaux. C'est pourquoi nous avons apporté les modifications suivantes :

- Nous avons augmenté l'expérience gagnée en tuant les monstres de niveau 1 à 30.
- L'expérience gagnée en tuant les autres joueurs a été augmentée.
- Sur les serveurs PvP, il y a maintenant un retardateur de 5 minutes pour les points d'expérience, de Royaume et l'or. Il était auparavant de 15 minutes, ce qui entraînait une majorité de combats PvP ne rapportant aucune expérience, aucun point de Royaume et pas d'or.
- Les donjons de bas niveau (jusqu'au niveau 30) sont sécurisés en PvP (pas de combat possible).
- La limite de niveau maximale a été modifiée pour quelques donjons :
 - Tombe Maudite : 32
 - Cavernes Vendo : 44
 - Cavernes Koalinth : 32
- Pour faciliter l'accès des nouveaux personnages à la communauté des serveurs PvP, nous mettons tous les personnages récemment créés dans des guildes de "nouveaux arrivants". Ces guildes sont basées en gros sur le point de départ du personnage, les joueurs d'une même zone se retrouveront donc certainement dans une même guilde. Il y a quatre guildes par Royaume, chacune étant baptisée selon sa position géographique. Les personnages peuvent quitter ces guildes à tout moment en saisissant la commande "/gc quit". Remarque : les personnages peuvent techniquement rester dans ces guildes pendant la vie de leur personnage, s'ils le désirent. Le fait d'être affecté automatiquement à une guilde offre aux nouveaux personnages un groupe de discussion et un aperçu de la communauté avec les joueurs qui les entourent. Ils peuvent quitter cette guilde à tout moment pour entrer dans une guilde gérée par un joueur lorsqu'ils ont trouvé celle qui leur convient.

SORTS ET COMPETENCES DE ROYAUME

- La compétence de royaume Détermination a été ajoutée aux compétences de Royaume des Sauvages.
- Des bugs ont été corrigés pour le coût en mana des sorts "Affaiblissement de la Graine" des Animistes. Certains ne coûtaient rien en mana, d'autres en consommaient trop. Tout est maintenant rétabli selon les coûts en mana exacts.
- Le sort "Torrent de Verdre" des Animistes doit maintenant être correctement attribué au niveau 17 en Maîtrise de la Verdre.
- Le sort "Volute de la Fleur Eternelle" des Animistes (sort de bulle protectrice à aire d'effet) en Maîtrise de la Verdre doit maintenant choisir correctement ses cibles. Remarque : il choisit toujours (correctement) des cibles aléatoires dans sa zone d'effet (jusqu'au maximum), tous les personnages dans la zone d'effet ne seront donc pas tous protégés.

UNIVERS CLASSIQUE

Sur les serveurs PvP et coopératifs, vous pouvez maintenant acheter des ingrédients magiques utilisés par les autres Royaumes dans chaque grande ville de chaque Royaume.

A Tir Na Nog, trouvez Morolt.
- Dans la ville de Camelot, trouvez Anyon Becket.
- A Jordheim, trouvez Embla.

Quêtes de Midgard : les prêtres de Bogdar accomplissant la quête "Sauver le Clan" ne sont plus obligés de faire /say Arnfinn à Danica pour continuer dans la partie de la quête de niveau 48. De plus, Arnfinn devrait maintenant répondre aux prêtres de Bogdar et les informer sur cette quête.

Royaume contre Royaume, postes-frontières : nous avons résolu un problème avec les messagers lorsqu'ils entrent dans leur région de destination. Les messagers ne devraient maintenant diffuser de messages que lorsqu'ils apparaissent.

Donjon : des tremblements de terre ont provoqué l'éboulement d'une grande partie du Repaire spraggon. Les spraggon, perdus et désorientés par le séisme, ont cherché un nouveau chef pour les commander. L'un d'eux a été finalement choisi pour les guider. Sa première action a été de reconstruire de repaire. Les aventuriers sont prévenus de cette situation. Ne vous déconnectez pas dans le Repaire Spraggon, sinon votre personnage risque de traverser le sol.

Objets (Midgard) : la récompense des Prêtres de Bogdar, le Pectoral de l'Oeil d'Odin, dispose maintenant du bonus de compétence associé (Armée Squelettique).

SHROUDED ISLES

Le cheval de Caer Diogel à Caer Gothwaite ne passe plus au milieu des arbres.

Quêtes d'Albion : les joueurs accomplissant la quête "Restaurer la Magie" devraient à nouveau trouver Adelon sur le sol alors qu'il était trop loin pour que l'on puisse lui parler.

Donjon d'Albion (Kronon) : il y avait un problème avec la faction d'ogres à l'intérieur de Kronon, où des joueurs montaient dans l'estime des ogres de Kronon en tuant des monstres de la Légion Drakoran. Nous avons corrigé cela de manière rétroactive dans Pendragon et pour la prochaine version. Les ogres dans Kronon seront maintenant agressifs envers tout intrus s'aventurant dans leur domaine, sans tenir compte des gains de faction précédents. Remarque : cette modification n'affecte pas les ogres hors de Kronon.

Monstres d'Albion : Les points de vie et les résistances d'Apocalypse ont été légèrement diminués.

Quêtes d'Albion : les joueurs bloqués à l'étape 5 de la quête des Esprits du Verger peuvent maintenant obtenir leurs graines de Tomos en cliquant sur lui avec le bouton droit. Si Tomos n'apparaît pas, les joueurs devront tuer Nalsor une nouvelle fois pour faire réapparaître Tomos et cliquer sur lui avec le bouton droit de la souris (remarque : cette modification a également été appliquée aux serveurs en cours).

Objets

- La Veste de Noguribando (Hibernia) doit maintenant disposer des bonus appropriés.
- Le Trident Glorieux de Grul (Midgard) doit maintenant apparaître au bon niveau avec les bonus appropriés.