

=====

Dark Age of Camelot

Version 1.63

=====

NOUVEAUTES ET CORRECTIONS DE BUGS

- Ajout de descriptions supplémentaires pour tous les sorts.
- Le bug où la plupart des symboles '%' n'apparaissaient pas correctement a été corrigé.
- Le bug où la valeur de vente des Objets Uniques diminuait fortement quand vous changiez de zone après les avoir trouvés, a été corrigé.
- L'affichage /clock qui confondait midi et minuit a été corrigé.
- Le Générateur d'objets uniques de bâton de concentration ne créera plus de Bâton de Concentration suivi de 'xxxxx...' à moins qu'il n'y ait un bonus de concentration sur cet objet. Le nom générique pour les bâtons a été modifié en Bâton d'Invocation.
- Nous avons amélioré la commande /ignore pour filtrer un maximum de messages en provenance de votre liste de personnages « ignorés ». Elle vous permettra également de bloquer les messages qui vous seront parvenus par les voies suivantes :
/yell /yell Canal de discussions Groupe Canal de discussions Amis Canal de discussions
Guilde Canal de discussions Officier Emoticons (/bow et /em)

A PROPOS DE L'ARTISANAT

Nous avons décidé de supprimer certaines étapes requises pour la fabrication d'objets. Le but de ces modifications n'est pas de diminuer le temps ou l'argent consacré à la fabrication et investi dans ces compétences, mais de supprimer la frustration liée aux manipulations superflues.

Nous avons « facilité » la réalisation des armes et surtout des armures en diminuant le nombre d'étapes nécessaires pour obtenir l'objet final. Avant cela, si vous souhaitiez créer une arme, vous deviez d'abord créer deux sous-composants, puis les combiner pour en faire l'arme finale. Maintenant, vous avez besoin de la même quantité de matériaux que si vous deviez réaliser les deux sous-composants et du même temps... mais vous n'avez qu'un simple objet à réaliser. Plus de poignées de qualité 100% pour finalement avoir une arme finale à 94%.

En Armurerie, nous avons supprimé le besoin de créer des clous, câbles, écailles, et lanières (y compris les différentes versions de cuirs cloutés en Couture Albionnaise). Nous les avons remplacés par la quantité équivalente de matières premières, arrondie à l'inférieur. Le prix des armures en sera légèrement modifié, mais rien d'important. L'Armurerie nécessitera toujours des compétences de Couture. Veuillez noter que ce changement provoquera une légère variation dans les coûts habituels, mais nous vous assurons qu'elle sera légère !

La plupart des recettes en Forge, Armurerie, Couture et Empennage afficheront dorénavant le niveau de l'objet créé, dans sa description (shift+I). Nous essayons d'ajouter toujours plus d'informations utiles, afin d'aider l'artisan à faire son travail.

Autres remarques concernant l'artisanat :

- Les procédures de Forge et d'Armurerie dans les trois royaumes, ainsi que de Couture à Albion, ont été simplifiées.
- Nous avons rajouté des niveaux à la plupart des procédés pour la Forge, l'Armurerie, la Couture et l'Empennage pour les trois royaumes.
- Nous avons ajouté de nouvelles recettes de Menuiserie qui permettent de créer de plus petites ou plus grandes versions de différents objets pour la maison.

MONDE DE CAMELOT CLASSIQUE

Classique / SI :

Les récompenses données pour les quêtes spécifiques à une classe, exceptées les armures pour les quêtes épiques, ont été mises au niveau des standards de Shrouded Isles en points de bonus, sauf dans les rares cas où la valeur de l'objet était déjà égale ou supérieure à la valeur des points de bonus. Aucun objet n'a été diminué en points de bonus.

Nous avons ajouté des marchands de primes de royaumes de guilde en plus des marchands de primes de royaumes des capitales et grandes villes. Voici le nom de ces PNJ :

Camelot : Torrence Edelmar, Elenya Edelmar, Luce Edelmar, Daniel Edelmar, Alexander Edelmar

TirNaNog : Kindara, Ansdar, Gandralla, Aileithe, Agheth

Jordheim : Torig, Elaran, Aglanar

Caer Gothwaite : Samuel Kriston

Le Bosquet de Domnann : Elkrin

Aegirhamn : Ankha

Les quêtes d'Albion

- Lady Nimue apparaîtra désormais aux lieux et moments suivants :
Marais d'Avalon - UNIQUEMENT LA NUIT.
Forêt Campacorentin - UNIQUEMENT LE JOUR
Snowdonia - UNIQUEMENT LE JOUR.

Quêtes de Midgard

- La fille de Thorgil : le Tomte Rygnol est revenu à la Salle d'Exécution.
- La Sagesse des Temps : le bug au cours duquel la Prêtresse de Gashir et ses Elfes clignotaient lorsque les joueurs s'en approchaient a été corrigé.

Remarques sur les donjons d'Albion

- Keltoi Fogou : Beven ne peut plus être charmé.

Les Monstres d'Albion

- Le Chasseur Kenwin et le Gardien Aron à Campacorentin proposent maintenant des quêtes types ' Kill Tasks' (mission simple de traque).

Les Monstres de Midgard

- Le Revenant de Raumarik utilise désormais une table de dégâts correcte. De plus, il ne pourra plus se soigner lui-même lorsqu'il se battra contre un joueur portant un plastron laissé par Légion.

Les Monstres d'Hibernia

- Les Méruches devraient apparaître plus fréquemment près de l'eau à Connacht.

A propos des Objets

- La Robe Omni du Fief Sanglant (Albion) peut maintenant être teinte.
- Les Gants Omni du Fief Sanglant et les Bottes Omni du Fief Sanglant (Midgard) devraient désormais porter le nom correct correspondant à leur emplacement.
- Les objets d'une qualité de 80% prévus pour être démontés passent maintenant à une qualité de 89%.
- Le petit bouclier de novice de Midgard a maintenant une vitesse correcte.

- Les Prêtres de Bogdar peuvent dorénavant porter la Veste Diabolique.
- Vous pouvez désormais revendre aux autres joueurs l'Épée Longue d'Obsidienne (Midgard).
- La Queue Fourchue de Méphite (Hibernia) augmente à présent Masses au lieu de Contondant.
- Les Brassards de Corruption (Albion) augmentent la résistance à l'énergie au lieu de procurer deux bonus de Corps.
- Les limitations de classe de l'anneau Tissé de Mana (Albion) ont été supprimées.
- Les Muryans Féroces d'Albion devraient dorénavant abandonner des objets de niveau approprié.
- Les bâtons de Justicier de la Forêt Maudite possèdent maintenant des effets de particules.
- La Dague de l'Archer Tombé (Albion) ne peut plus être abandonnée. Elle a été remplacée par un nouvel objet, la Dague de l'Archer Défunt, qui utilise le modèle approprié. La version originale restera telle quelle pour les joueurs qui en possèdent déjà une.
- Le Défenseur Stoïque (Hibernia) peut maintenant être recyclé.
- Les Gants Mains-de-L'Ombre (Albion) peuvent maintenant être teints.
- La version Hibernia des Manches Légères de l'Ame Torturée sera recyclée en composants de moindre valeur. Cette dernière était trop élevée auparavant.
- Les objets suivants qui ne pouvaient être portés que par les Prêtres d'Odin et les Prêtres de Hel peuvent maintenant être utilisés par les Prêtres de Bogdar : Sceptre d'Émeraude Maléfique Tordu, Sceptre de Rubis Maléfique Tordu, Sceptre de Saphir Maléfique Tordu, Sceptre de Diamant Maléfique Tordu, Bâton Graverunes en Cristaux de Neige, Bâton d'Invocation en Cristaux de Neige, Sombre Bâton de Givre, Bâton de Givre de l'Étouffeur, Bâton Royal du Loup, Bâton de Royauté du Loup, Bâton Runique d'Effluves Glacés et Bâton d'Invocation d'Effluves Glacés.
- Les Gants de Cuir Renforcé Prismatiques (Midgard) ont désormais Facteur d'Armure correct.
- Le Pendentif d'Ambre (Midgard) a dorénavant le niveau approprié.
- Vous pourrez désormais accumuler jusqu'à 100 Flèches Elfiques et Flèches Elfiques Barbelées (Albion).
- Les Gantelets Estampés de Crânes (Albion) pourront désormais être démontés.
- Le Pourpoint du Chasseur (Midgard) peut désormais être teint avec la teinture appropriée.
- La Robe de Rune de Mort (Albion) peut désormais être teinte avec la teinture appropriée.
- Tous les bâtons de concentration achetés en magasin peuvent désormais être démontés.
- Le Plastron de Soufre (Midgard) dispose maintenant du bonus magique approprié. Notez que ce changement ne se fera pas pour les joueurs qui possèdent déjà cet objet. La modification n'affectera l'objet que les prochaines fois où il sera récupéré.
- Vous pouvez maintenant vous équiper avec l'aile de Méphite (Hibernia) en la déposant à l'emplacement de la cape.
- La Robe de cérémonie (Hibernia) peut à présent être démontée.
- Le niveau requis pour les récompenses d'armes pour les Secrets ancestraux (Midgard), La graine perdue (Hibernia) et La pierre perdue d'Aravn (Albion) a été baissé au niveau 48.
- Les Manches Défraîchies (Albion) ressemblent désormais plus à une armure de cuir cloutée qu'à du cuir.

- Vous ne pourrez désormais récupérer sur les dépouilles des parthéloniens des frontières que les butins communs et les butins magiques générés aléatoirement, tandis que sur les dépouilles des parthéloniens de la Forêt maudite, vous ne trouverez que des butins communs et les butins magiques fait main.

A PROPOS DE L'UNIVERS DE SHROUDED ISLES

Quêtes de Midgard

- La gemme du Roi Nain : les joueurs ne peuvent utiliser le Collier de Longuebarbe que dans la zone où ils ont trouvé la boîte contenant la Gemme du Roi Nain. Les joueurs tentant d'utiliser le collier en dehors de cette zone recevront un message d'erreur.

Remarques sur le Donjon de Midgard

- Trollheim : nous avons rétabli le principe des monstres liés entre eux à l'intérieur de ce donjon.

Remarques sur les monstres

- Donjons et alentours : les effets de particules basées sur les monstres tels que les élémentals d'eau et les gelées s'affichent désormais correctement et sur le champ. Les élémentals d'eau grossissent sous la pluie et diminuent après la tempête. Certains types de gelées qui se divisent en deux lorsqu'ils subissent une attaque particulièrement destructrice changeront correctement de taille.

Albion

- Maître Reginald, l'instructeur des Initiés à Caer Gothwaite devient un Sarrasin au lieu d'un Avalonien

Remarques concernant les objets

- On peut désormais s'équiper de la froide crinière de cervidé (Hibernia).
- L'Épée de Pestilence de Kvasirand et l'Arc Épineux de Hjalmar (Midgard) peuvent désormais être teints avec de la teinture pour armes.
- Rondache de Tuscar (Midgard) augmente maintenant la résistance à l'énergie plutôt que de doubler le bonus de résistance à la chaleur.
- Les griffes de Luso (Midgard) infligent désormais les dégâts corrects.
- Vous pouvez désormais porter le Voile Mortel (Hibernia) en le déposant à l'emplacement de la cape.
- La Veste de l'Arpenteur de Tombeaux (Albion) augmente à présent la résistance à la matière, plutôt que de doubler le bonus de résistance Corps.
- La Solide Hache de Steinvor (Midgard) a maintenant des effets de particules différents, plus adaptés que les précédents.
- Les joueurs peuvent dorénavant vendre les gemmes données en récompense dans la quête des Créatures Maléfiques d'Albion.
- Les Jambières de Fourrure de Mammouth (Midgard) peuvent maintenant être teintées.
- Les Jambières de Maille Fines de Weno'iak (Albion) améliorent désormais Bénédiction plutôt que Augmentation.
- Les Gants de Maille Fine de Weno 'iak (Albion) augmente désormais correctement les statistiques.
- La Vieille Épée longue de Laiton déclenche Drain mineur.
- Masse de Laiton Antique : bûcher enflammé (Dégâts Directs feu)
- Rapière de Laiton Antique : DD électrique

- Pique de Laiton antique : DD mana
- Hache de Lochaber Antique : DD mana
- Marteau de Lucerne de Laiton Antique : DD mana
- Marteau de Guerre de Laiton Antique DD feu
- Epée à Deux Mains de Laiton Antique : soin d'endurance
- Fouet à Bout de Laiton Antique : bouclier de dégâts
- Bâton Ferré en Laiton antique : DD Feu
- Bâton de Combat en Laiton Antique : drain mineur
- Faux de Laiton Antique : Aura de Flammes Protectrices
- Nous avons rajouté des sorts de déclenchement à toutes les armes de la quête des Graines Perdues d'Hibernia.
- Falcata Claidheamh : drain mineur
- Masse Birrag Cuaille : bûcher enflammé
- Dague Cuinnsear : Dégâts Directs de vide
- Lance Ailm Darach : DD glace
- Shillelagh Bruais Creigeir : bûcher enflammé
- Epée Ard-Ennoilys : bouclier de dégâts
- Faux Corran : Dégâts Directs ténèbres
- Bâton Caorrunn Calbh : : Dégâts Directs Feu
- Gneiss (Hibernia) devrait désormais lâcher des objets de qualité de 95%. Cela ne s'applique qu'aux objets lâchés après installation de ce patch. Tout objet de Gneiss datant d'avant ce patch ne sera pas mis à jour.
- Le sort de la Cape Ramasse-Spores (Hibernia) a été changé en régénération d'endurance.
- Les sorts sur les Tambours de Racine Olcasgean, Luths de Racine Olcasgean et Flûtes de Racine Olcasgean ont été modifiés pour ne pas affecter les sorts musicaux des bardes.
- Les Skelks du Bout du Monde ne lâcheront plus d'argent. Considéré comme un "animal", ce type de personnage ne pourra plus abandonner d'argent.
- L'Oeil Insidieux de Samn (Hibernia) n'offre plus deux bonus de résistance au froid.
- Les bâtons Tab'fren d'Albion ont de nouvelles formes et des effets de particules.
- Le Bâton de Lierre Tissé (Hibernia) a une nouvelle forme.
- Le Bâton de Froid Contact (Albion) possède désormais des effets de particules.
- Le Grand Bouclier Guthlac) (Midgard) a une nouvelle forme.