

---

---

## **Dark Age of Camelot**

### **Version 1.64**

---

---

### **NOUVEAUTES ET CORRECTIONS DE BUGS**

- Les forts améliorés qui sont abandonnés /released reviennent au niveau normal. Auparavant, lorsqu'une guilde revendiquait et améliorait un fort avant de l'abandonner, les gardes conservaient certains bonus d'amélioration (notamment l'apparence de gardes améliorés) même si le fort n'était pas revendiqué. En outre, tous les gardes PNJ retrouveront aussi leur aspect normal (sans amélioration) lorsqu'un fort sera abandonné.
- La Compétence de royaume Maître Bretteur affecte désormais correctement la vitesse.
- Nous avons corrigé tous les problèmes d'icônes connus pour les styles de combat et les sorts. Nous n'avons pas modifié les styles ou les sorts, uniquement leurs icônes.
- La commande /lastname permet maintenant aux personnages d'effacer leur nom s'ils la saisissent sans préciser de nom, comme demandé par les team leaders.
- Le fichier CHAT.LOG ne se fermera plus automatiquement quand vous changerez de zone. En revanche, il se fermera toujours si vous quittez le jeu pour revenir à l'écran de choix du personnage.
- Les informations demandées, /relic, /realm, etc. sont désormais enregistrées dans le fichier chat.log.
- Un nouveau statut /effects, group, vous indique les sorts lancés sur ou par des membres de votre groupe (accessible par /effects group ou dans le menu des options).
- Nouvelles options de nom dans les commandes /hidenames et /shownames, ainsi que dans la fenêtre des options. Avant : Self, Players, Monsters, Gravestones. Maintenant : Self, Players, Monsters, Gravestones, Groupmates, Guildmates, Enemy Players.
- Une nouvelle commande /faceloc a été ajoutée. Elle permet à votre personnage de se tourner face à des coordonnées locales.
- Le recyclage d'objets empilés donnera désormais la quantité correcte de matériaux recyclés. S'il n'y a pas assez d'objets pour obtenir quelque chose, un message d'erreur sera envoyé au joueur et aucun recyclage ne sera effectué.
- Nous avons supprimé les messages d'erreur qui s'affichaient lorsque vous étiez trop proche d'un notaire et que vous tentiez de prendre un objet dans votre coffre. Remarque : certains messages d'erreur (mauvais royaume, accès au coffre impossible) ne seront plus affichés, mais remplacés par un message générique du type "Vous n'êtes pas assez près d'un coffre ou d'un revendeur !".
- La commande "/release house" ne fait plus de distinction entre majuscules et minuscules.
- Pour les joueurs d'Albion portant une armure cloutée, une vérification de leurs compétences en confection d'armure et en couture est effectuée pour choisir la meilleure en cas de réparation.
- La tirelire et l'argent des commandes seront utilisés pour payer un loyer si la somme des deux est suffisante.
- Un marchand revendeur ne peut plus vendre d'objets s'il a déjà plus de 200 pièces de platine.
- Votre personnage ne peut plus vendre d'objets pour plus de 200 pièces de platine.
- '/sshot ' : cette commande vous permet de choisir un nom pour les captures d'écran. Par exemple, pour les nommer : Raid-01.jpg, Raid-02.jpg, saisissez : /sshot Raid
- Nous avons ajouté une nouvelle commande "/househelp". En principe, la plupart des fenêtres des habitations ne s'affichent que lorsque vous effectuez des actions pour la première fois. Saisissez la commande /househelp pour les afficher à nouveau.
- En cliquant avec le bouton droit sur les objets d'Enchantement et d'Alchimie dans une fenêtre de marchand revendeur, vous verrez maintenant leur description rapide normale.
- Parfois, lorsqu'un joueur se téléportait dans une zone habitable, aucune maison n'apparaissait. Ce bug a été corrigé.
- Si vous cliquez sur une maison, le nom de son propriétaire et le numéro de lot sont affichés dans vos messages système.

- Nous avons ajouté un onglet supplémentaire pour les armes et les armures chez les marchands revendeurs. Leur qualité sera désormais indiquée dans la fenêtre du marchand pour les deux types, AF pour les armures et DPS pour les armes :
  - \* épée à deux mains en arcanite [200 or] (99 %, 15,1 dps)
  - \* pourpoint lourd de caliocht [200 po] (100 %, AF 35)
- La ligne de mire des archers est maintenant vérifiée lors de la préparation et de l'exécution du tir.

## OPTIMISATION DES PERFORMANCES CLIENT

Nous avons ajouté une nouvelle option de performance pour réduire les problèmes et les ralentissements dans certaines situations critiques : lorsque vous arrivez pour la première fois dans une ville ou une forteresse de téléportation et que vous rencontrez des groupes d'ennemis d'un autre royaume en RvR.

Cette option est dans le menu de configuration des performances, qui vous permet de contrôler le chargement des skins par le client. Vous pourrez ainsi charger partiellement certaines textures du jeu pour éviter les problèmes et les ralentissements pendant les situations critiques.

- [No Precaching] fonctionne pratiquement comme avant.
- [Precache Armor Skins] est le réglage normal conseillé. Les skins des armures seront partiellement chargés en mémoire. Cette option mobilisera plus de mémoire en moyenne que [No Precaching], mais éliminera certains problèmes et ralentissements.
- [Precache All Skins] est conseillé pour les machines avec au moins de 512 Mo de RAM. Le jeu occupera davantage de place en mémoire, mais cette option réduira nettement les problèmes lorsque vous explorerez le monde du jeu.

Ces options sont documentées dans le menu de configuration des performances du jeu ("Options" sur l'écran de choix du personnage).

Nous avons optimisé la création des maisons quand vous vous déplacez autour d'une zone habitable. Vous rencontrerez moins de problèmes lors des arrivées ou des déplacements dans ces zones.

## LE MARCHÉ DES JOUEURS

Dark Age of Camelot offre un nouveau système de marché pour les joueurs, qui peuvent désormais faire apparaître les marchandises de leurs revendeurs dans une base de données ouverte aux autres joueurs. Remarque : ce système ne sera disponible que dans les zones habitables.

Si vous êtes marchand et que vous souhaitez que vos marchandises soient accessibles dans le moteur de recherche de la base de données, saisissez la commande "/listmerchant". Saisissez à nouveau /listmerchant pour ne plus apparaître dans la base de données. Si un marchand est dans la base de données, toutes les modifications de son stock seront actualisées (prix, objets nouveaux, objets vendus, etc.) sans aucune intervention de l'utilisateur. Remarque : la commande /listmerchant ne fonctionne que si vous êtes à proximité d'une maison vous appartenant.

Pour rechercher un objet dans la base de données, cliquez avec le bouton droit sur les Explorateurs de Marché placés à l'entrée de chaque zone, ainsi que sur le marché central de chaque zone.

Saisissez les informations sur l'objet qui vous intéresse dans la fenêtre et cliquez sur Rechercher. Une liste de tous les objets correspondant à vos critères de recherche sera affichée, par page de 20 objets. Pour faire défiler les pages, utilisez les boutons Précédent et Suivant.

Remarque : lorsque vous lancez une recherche, un numéro de lot est indiqué pour vous dire où se trouve le marchand, vous devez ensuite vous rendre chez ce marchand pour lui acheter l'objet.

Les listes de compétences dans la fenêtre du Marché des Joueurs n'indiquent que celles qui sont disponibles dans votre royaume (sauf sur Camlann, où celles de tous les royaumes sont affichées).

## NOUVEAU FILTRE DE DISCUSSION JEU DE ROLE

La version 1.64 dispose d'une nouvelle fonction pour les joueurs "jeu de rôle", un filtre "/rpfilter" qui vous permet de filtrer les termes et abréviations souvent utilisés dans le jeu pour le texte de votre choix. Elle fonctionne de la manière suivante :

/rpfilter filtre les discussions clients, ex : /rpfilter LFG je cherche un groupe

Ainsi, si un autre joueur envoie : "/s LFG bla bla bla", votre client affiche alors :

Untel dit : "je cherche un groupe bla bla bla".

Le filtre n'agit que pour le client. Le serveur et les autres joueurs connectés verront le texte normal tel qu'il a été saisi.

Restrictions :

- La chaîne de texte à remplacer doit comprendre de 3 à 10 caractères.

- La chaîne de texte de remplacement peut comprendre de 1 à 20 caractères.
- Pas de distinction majuscules/minuscules (lfg est traité comme LFG, LFg, LfG, etc).
- Le nouveau filtre RP n'essaiera pas de remplacer des termes faisant partie de mots plus longs. Il vérifie l'extrémité de chaque chaîne de texte pour voir s'il y a d'autres caractères autour de ceux qu'il tente de remplacer. Ainsi, dans le cas de : "/rpfiler LFG cherche un groupe"  
LFG -> cherche un groupe  
xLFG -> xLFG  
xLFGx -> xLFGx  
LFG ! LFG -> cherche un groupe !

## NOUVEAUX OBJETS

- Dans ce patch, nous avons ajouté de nouveaux types de bonus aux objets. Ces types de bonus sont détaillés ci-dessous. Pour l'instant, ces caractéristiques n'affectent que les objets du butin classique de Camelot et les armures du butin du dragon de Shrouded Isles (spécifique aux classes).
- Les objets existants des dragons de Camelot ont été améliorés avec ces bonus et de nouveaux objets ont été ajoutés à leurs tables de trésor. Remarque : certains objets étant proches du niveau désiré ou déjà à ce niveau, leur amélioration sera minime ou nulle. Aucun bonus n'a été diminué pour les objets du dragon qui existent déjà.
- Les armures spécifiques aux classes du donjon de Shrouded Isles ont également été modifiées pour ne plus bénéficier de bonus s'excluant mutuellement. Les joueurs qui possèdent déjà certains de ces objets remarqueront de nouvelles options dans les informations.
- TOUTES les compétences magiques : ce bonus augmente votre compétence dans tous les sorts. En d'autres termes, si votre objet a été amélioré ainsi : "Toutes Compétences magiques : +3", la compétence de tous vos sorts (si votre classe dispose de plusieurs types de sorts) augmente de +3 avec cet objet.
- TOUTES les compétences d'armes de mêlée : ce bonus augmente votre compétence avec de nombreux types d'armes. Ce bonus n'augmente pas les compétences Bouclier, Parade, Archerie et Deux armes (les armes de mêlée sont une exception car cette compétence est également celle de l'arme principale associée aux armes de mêlée, pas seulement aux mains nues). Si votre objet indique "Toutes compétences armes mêlée : +3" et que votre personnage peut manier le marteau, la hache et l'épée, l'objet vous confère un bonus de +3 dans chacune de ces compétences.
- Concentration TOUS les sorts : bonus de concentration pour tous les sorts. " Concentration : Toutes listes de sorts : 50" signifie que votre bâton de concentration vous confère 50 en concentration pour les sorts de Ténèbres, de Suppression et de Runes, si vous êtes prêtre ou prêtresse d'Odin.
- Acuité: ce bonus augmente votre statistique d'incantation, quelle qu'elle soit. Les druides et druidesses reçoivent un bonus en Empathie, les bardes en Charisme.
- Les "anciens" objets des dragons de Cuuldurach, Golestandt et Gjalpinuva sont maintenant en matériaux de niveau 10 et non de niveau 8 comme les objets standard de Camelot. Malheureusement, ceci ne s'applique pas aux objets actuels... nous avons dû créer des objets entièrement nouveaux qui sont des copies des objets d'origine, car les matériaux d'un objet ne peuvent plus être modifiés. Parmi ces nouveaux objets, la plupart des pièces d'armure disposent de sorts pouvant être déclenchés, et les effets de déclenchement des armes les moins populaires ont été remplacés par les plus appréciés.

## ARTISANAT

- Ajout de nouvelles armes de "niveau 51" en Empennage et Forge pour augmenter légèrement le choix des armes dans diverses spécialisations. Cela a eu pour effet secondaire d'augmenter la "compétence maxi" pour ces compétences, à cause de l'augmentation de niveau des armes.
- Les niveaux indiqués dans les fenêtres de formule d'Empennage ont été corrigés
- Nous avons essayé d'étendre les nouvelles formules d'Empennage de "niveau 51" pour mieux combler les manques dans certaines compétences. Nous y reviendrons pour voir si d'autres modifications sont nécessaires.
- Toutes les forges et tours à bois ont été mises à jour avec les graphismes des habitations.
- Remarque : le nouveau bâton de mage comporte une restriction cachée qui ne lui permet d'être équipé que par un sorcier doté de sorts de concentration.

## **ARTISANAT : CORRECTION DE BUGS**

- Le niveau correct s'affiche désormais dans les informations des pièces d'armure corsetée d'Albion.
- Les formules des masses cloutées d'Hibernia indiquent maintenant le niveau de ces armes.

## **MONDE DE CAMELOT**

### **Quêtes : généralités**

- La Qualité et la Durabilité des Pierres de Vie données par Mystemas dans les Abysses étaient incorrectes. Retournez le voir pour obtenir les bonnes pierres.

### **Quêtes d'Hibernia**

- Le Joueur de Flûte d'Innis Carthaig : Innis Carthaig est infesté par les rats. Vous pouvez peut-être aider les habitants.
- Le Fléau de Viraniel : Viraniel de Tir na Nog est affecté d'un mal étrange. Rendez -lui visite pour voir si vous pouvez l'aider.
- Banba et sa Voie vers la Maîtrise : Banba de Howth est presque un maître tailleur ! Rendez-lui visite et voyez comment vous pouvez l'aider à atteindre son but.
- Les Reliques Perdues : Lobais de Tir Na Nog a été troublée par une vision. Parlez-lui pour en savoir plus.

### **Royaume contre Royaume**

- Les sorts lancés par les Maîtres Eldritchs, les Maîtres Thaumaturges et les Prêtres d'Odin sont maintenant des sorts de dégâts directs et non de projectile.
- La portée du sort de Ralentissement des Maîtres des trois Royaumes a été allongée.
- Les Maîtres Eldritchs lancent maintenant des sorts de vide infligeant des dégâts directs et non des sorts fondés sur le Feu.
- La commande Broadcast fonctionne maintenant dans tous les forts de portail des frontières.

### **Modifications pour les gardes des Sanctuaires de Reliques**

- Certains gardes réagiront légèrement différemment lors des attaques pour les reliques. Dans chaque Sanctuaire de Relique, les portes intérieures seront maintenant gardées par des gardes venant du fort le plus proche de l'autre sanctuaire de ce royaume. Par exemple, les portes intérieures du Château Excalibur sont maintenant gardées par les Chevaliers d'Hurbury. Ces gardes ont des ordres stricts et ne doivent jamais quitter la cour. De plus, ils ne peuvent pas être touchés par les joueurs situés hors de la zone qu'ils protègent.

### **Donjons de frontière**

- En réponse aux team leaders, nous avons modifié les innocents de chaque donjon des zones frontières pour qu'ils protègent leur royaume tout en attaquant les joueurs d'un autre royaume.

## **SHROUDED ISLES**

### **Quêtes d'Albion**

- Les lanceurs de sort qui terminent la quête de la Pierre Perdue d'Arawn recevront désormais un bâton de concentration au lieu du bâton précédent, qui ne sera plus donné dans le jeu. Si vous avez déjà terminé la quête et que vous préférez la nouvelle récompense, allez voir Honay'trt au village de Wearyall.
- Les Clercs ont désormais le choix d'une arme plus appropriée à leur classe en récompense de la quête de la Pierre Perdue d'Arawn. Si vous avez déjà terminé la quête et que vous préférez la nouvelle récompense, allez voir Honay'trt au village de Wearyall.
- Les armes reçues en récompense de la quête de la Pierre Perdue d'Arawn peuvent désormais être échangées à d'autres joueurs.

### **Quêtes d'Hibernia :**

- Les joueurs de niveau 49 peuvent désormais accomplir la quête de la Mort Grouillante comme ceux de niveau 50, car nous avons ajouté des récompenses supplémentaires. Si vous avez déjà terminé cette quête, retournez voir Treal dans les gorges de Cothrom pour choisir l'une des nouvelles récompenses. Il est inutile de lui apporter votre première récompense.

- Les lanceurs de sort qui terminent la quête de la Graine Perdue recevront désormais un bâton de concentration au lieu du bâton précédent, qui ne sera plus donné dans le jeu. Si vous avez déjà terminé la quête et que vous préférez la nouvelle récompense, allez voir Terod à Droighaid.

## Quêtes de Midgard

- Les lanceurs de sort qui terminent la quête des Secrets Ancestraux recevront désormais un bâton de concentration au lieu du bâton précédent, qui ne sera plus donné dans le jeu. Si vous avez déjà terminé la quête et que vous préférez la nouvelle récompense, allez voir Ota Yrling à Aegirhamn.

## Donjons

- Galladoria : La Manifestation d'Energie Chaotique demandera maintenant à ses serviteurs d'attaquer les joueurs engagés dans la rencontre. Ceci mettra fin aux exploits constatés lors de cette rencontre, qui était beaucoup trop facile.

## FONDATIONS

- Une nouvelle zone d'habitation a été introduite dans chaque royaume :
  - Old Sarum pour Albion.
  - Arothi pour Midgard.
  - Dunshire pour Hibernia.
- Avec l'introduction de nouvelles zones d'habitation, nous avons augmenté la vitesse de dépréciation pour les ventes aux enchères des terrains d'habitation. Les terrains baisseront maintenant de 1,2 pièces de platine par heure au lieu de 500 pièces d'or par heure. De plus, le prix minimum d'un terrain a été ramené à 300 pièces d'or.
- Niveau de permission de marchand revendeur ajouté pour le dépôt/retrait d'objets et permission de retrait d'argent.
- Niveau de permission ajouté pour permettre aux joueurs qui ne sont pas propriétaires de payer un loyer. Remarque : ceci n'est valable qu'en cash. Les autres ne peuvent pas payer de loyer avec des primes de Royaume.
- Type d'ami CLASS ajouté pour les permissions d'habitation. Vous pouvez maintenant décider d'exclure ou non certaines classes de votre maison.
- Type d'ami RACE ajouté pour les permissions d'habitation. Vous pouvez maintenant décider d'exclure ou non certaines races de votre maison. Ces fonctions ont été ajoutées à la demande des team leaders.
- L'ID d'un coffre est maintenant affichée lorsqu'il est ouvert.
- Nous avons ajouté une nouvelle commande /bountyrent. Elle permet aux joueurs de payer directement leur loyer avec des primes de Royaume au lieu d'acheter des coupons dont la valeur peut s'avérer incorrecte. Elle permet aussi aux chefs des guildes de payer avec les primes de royaume de leur propre guilde, au lieu d'acheter des coupons pour leur maison ou des coupons de guilde destinés à une future maison de la guilde. La syntaxe est la suivante : /bountyrent personal/guild. Le montant correspond au nombre de primes de Royaume que vous souhaitez dépenser. Chaque prime de Royaume vaut 1 pièce d'or de loyer. Cette commande n'est accessible qu'aux propriétaires des maisons et aux chefs de guilde.
- Si un joueur place un objet de jardin, le nombre d'emplacements disponibles dans le jardin est indiqué.
- Si vous êtes le propriétaire principal d'une maison personnelle, votre numéro de lot sera affiché dans la partie Informations de votre feuille de personnage.
- Les Apprentis et Maîtres Marchands transportent maintenant les 5 types de plumes.
- Les Dépouilles de Valmak, de Tuka, de l'Ancien, de Coimirceoir et de Gershnae disposent maintenant d'icônes d'inventaire appropriés.
- Les Marchands Ingénieurs proposent maintenant des munitions pour les machines de siège.
- Un coupon de loyer de 20 pièces d'or est désormais disponible chez les marchands d'objets de maison. De plus, les joueurs pourront rendre le coupon de loyer de 100 pièces d'or chez les marchands d'objets de maison. Le marchand fera l'échange et rendra aux joueurs cinq coupons de loyer de 20 pièces d'or.
- Un Fournisseur en Taxidermie est maintenant disponible pour des achats auprès des marchands d'objets de maison.
- Le Trophée Mural de Nosdoden devrait désormais se placer correctement.
- Easmarach devrait maintenant abandonner la Dépouille d'Easmarach comme prévu.
- Le Trophée de Nkosi Empaillé a été modifié pour mieux s'intégrer dans les maisons.

- Les téléporteurs pour les forts de portail et Shrouded Isles en vente dans les maisons ont été combinés. Pour chaque royaume, un PNJ peut être acheté dans votre maison, il aura la possibilité de vous téléporter aux deux endroits. Tous les anciens PNJ ont été remplacés par un PNJ combiné.
- Les noms des PNJ sont les suivants :  
Téléporteur Svasud Faste et Aegirhamn  
Téléporteur Druim Ligen et Domnann  
Téléporteur Château Sauvage et Gothwaite
- Les téléporteurs de forts de portail et de Shrouded Isles ayant été combinés en un seul PNJ, les joueurs qui veulent se débarrasser de leurs anciens téléporteurs Shrouded Isles peuvent revendre au prix d'achat les Téléporteurs pour le port de Gothwaite, le bosquet de Domnann ou Aegirhamn.
- Les joueurs d'Hibernia peuvent obtenir des trophées de mantides en tuant Klzkizk et Kriszixk.
- Les trophées ne peuvent plus être vendus aux marchands PNJ pour 2 pièces de cuivre. Ils peuvent toujours être vendus aux autres joueurs.
- Nous avons légèrement modifié le fonctionnement des parchemins et des médaillons de Portail vers le Foyer. Si vous êtes propriétaire d'un terrain ou d'une maison, les médaillons fonctionneront comme d'habitude. Si vous n'avez ni terrain ni maison et que vous tentez d'utiliser des Portails vers le Foyer, vous serez téléporté à l'entrée de la zone d'habitation. Auparavant, il ne se passait rien et le médaillon ou le parchemin était néanmoins utilisé.
- Le marchand d'ingrédients : Ether, Teinture et Pigment dispose maintenant de tous les catalyseurs appropriés.
- Deux nouveaux panneaux ont été ajoutés aux objets de jardin : Maison à Vendre et Butin à Vendre.
- Le prix des objets de jardin suivants est maintenant correct : Petit arbuste d'if, Tonneau, Deux tonneaux et Trois tonneaux.
- Tous les endroits connus où les joueurs 'perdaient' leurs décorations intérieures (impossible de récupérer les éléments une fois placés) ont été corrigés.