

Version 1.66

Bienvenue dans Dark Age of Camelot version 1.66. Avec cette version, nous sommes heureux de vous présenter le deuxième disque d'expansion, Trials of Atlantis. Trial of Atlantis est sorti ce matin et sera disponible chez les revendeurs dès qu'ils l'auront reçu.

Trials of Atlantis est basé sur l'exploration et la découverte, nous avons donc volontairement occulté certaines parties de l'aventure dans la documentation. Il vous appartient, à vous les joueurs, de découvrir tous les secrets de cette civilisation oubliée.

Bienvenue dans l'Atlantide !

NOUVEAUTES ET CORRECTIONS DE BUGS

- Les joueurs des trois royaumes peuvent maintenant acheter de nouveaux médaillons de portail près de leur portail principal (Druim Ligen, Château Sauvage ou Svasud Faste). Les joueurs ayant le disque d'expansion Shrouded Isles peuvent s'y téléporter avec le médaillon pour les Iles. Les joueurs ayant le disque d'expansion Trials of Atlantis peuvent s'y téléporter avec le médaillon pour l'Atlantide.
- Pour augmenter le nombre d'images par seconde affichées lors d'attaques de grande envergure (par exemple sur un sanctuaire de relique) nous avons remplacé la plupart des gardes-frontière par un nouveau modèle qui devrait améliorer la vitesse d'affichage, au coût d'une apparence moins détaillée.
- La ligne Klo-Mannaz des prêtres d'Odin n'affichera plus un délai de réutilisation de 20 secondes qui était incorrect.
- La portée des Mélodies Bénéfiques a été étendue à 2000.
- La portée de tous les Soins de Maladie et de Poison a été étendue à 2000.
- La lave inflige maintenant des dégâts beaucoup plus élevés. Les résistances ne réduisent pas les dégâts infligés par la lave. Les voyageurs doivent rester très prudents à proximité des flots de lave.
- Les portes de Midgard dans le Mur d'Hadrien resteront déverrouillées.
- Les renseignements sur les objets de la fenêtre d'échange indiquent maintenant les armes à une main et à deux mains qui sont utilisables.
- Le niveau des boucliers est indiqué dans la fenêtre de description rapide.
- Remarque : la version 1.66 comporte un gros fichier à télécharger qui permet aux joueurs disposant de Shrouded Isles et de Camelot de voir les armures et l'équipement du disque d'expansion Trials of Atlantis.
- La réapparition des monstres était parfois incorrecte, ce bug a été corrigé. Il empêchait notamment l'apparition des hommes-boue hors de Arlee et entraînait d'autres erreurs similaires.
- Le sort Ame Fanée des Faucheurs dispose maintenant d'une animation d'incantation.
- Nous avons ajouté une commande /use2 permettant l'utilisation de compétences secondaires pour une meilleure cohérence avec les commandes /use et /interact.
- Nous avons ajouté la commande /bu pour les discussions dans les groupes de combat. Remarque : la commande /bc fonctionne toujours, mais /bu est plus commode.
- Le journal des quêtes indique maintenant toutes les quêtes en cours (seules les 10 premières apparaissent).
- Les nécromanciens sous forme d'ombre peuvent maintenant utiliser des armes de siège, mais seulement si leur familier est à leurs côtés.
- Les nécromanciens sous forme d'ombre peuvent maintenant réparer des portes, mais seulement si leur familier est à leurs côtés.
- Le gain total de vitesse conféré à un joueur par ses objets a été augmenté.
- Le bois invoqué fonctionne désormais pour améliorer les portes des donjons.
- Les membres d'un groupe de combat qui sont morts reçoivent maintenant des points de quête et de victoire tant qu'un des membres du groupe gagne des points, et si le monstre vaincu accorde des points de groupe. Pour l'instant, c'est surtout vrai pour les rencontres de l'Atlantide.

- Si un objet augmente la limite d'une statistique d'incantation (acuité ou spécifique), sa puissance augmente aussi, si l'augmentation de limite résulte en un gain dans cette statistique.
- Lorsqu'un monstre est examiné, un message s'affiche pour vous indiquer si vous pouvez gagner des points d'expérience en Master en le tuant.
- Les enchanteurs et les alchimistes gagnent 1 point en Ingénierie.
Remarque : cette compétence reste limitée pour les enchanteurs et les alchimistes, qui ne peuvent pas progresser autant que dans d'autres domaines.
Ce changement leur permet d'utiliser les nouvelles compétences de Master et nous pourrions ajouter d'autres compétences de siège dans le futur.
- Les bonus de durée des sorts des objets ne s'appliquent plus aux sorts de dégâts répétés.
- Dans certains cas, il était possible qu'un familier en mode défensif attaque une cible qu'il ne pouvait pas en principe attaquer. Cela devrait résoudre le problème des familiers interférant dans l'Epreuve de Stratégie de Chath.
- Le gain d'expérience des artefacts est maintenant signalé à l'utilisateur.
- Le message de la compétence Pickpocket a été modifié. Le joueur l'utilisant verra désormais un message " Vous parvenez à dérober XXX" et les autres membres du groupe verront : " parvient à dérober XXX pour le groupe!"

MODIFICATION DE LA SPHERE DE PRESCIENCE

La Sphère de Prescience a été conçue pour accroître les risques encourus par les ennemis furtifs dans sa zone d'effet du Noyau, sans que le furtif devienne immédiatement sujet aux attaques. Nous avons effectué les modifications suivantes pour mieux refléter l'intention originale de la compétence.

- Les ennemis révélés par la Sphère de Prescience ne peuvent plus être attaqués à distance et il est impossible d'envoyer un familier pour les attaquer. Les sorts à effet de zone doivent toujours fonctionner comme sur toute cible furtive.
- La Sphère de Prescience a été améliorée pour que son apparence soit plus facile à voir et à viser.
- Le rayon d'action de la Sphère de Prescience a été réduit à 1000.

RESPECIALISATIONS SECRET DES ANCIENS

- Les joueurs peuvent maintenant respécialiser leur voie de secret des anciens en utilisant un objet que le monstre "final" de chaque épreuve a une chance d'abandonner.

GROUPES DE COMBAT

Nous avons ajouté une nouvelle fonction pour améliorer la coordination des groupes formés de nombreux joueurs et la distribution des points lors de certaines rencontres. Les groupes de combat (comme ceux de discussion) permettent aux joueurs de se regrouper en grand nombre (jusqu'à 200). À la base, les groupes de combat fonctionnent comme les groupes de discussion, mais les développeurs ont la possibilité de définir certaines rencontres accordant des points à tous les membres d'un groupe de combat (au lieu d'un seul joueur ou du groupe qui tue le monstre). Pour l'instant, nous l'utilisons dans ToA pour les Rencontres des Epreuves afin que plusieurs groupes de joueurs soient récompensés pour leur participation, qu'il soient ou non dans le groupe qui a tué le monstre. L'expérience est toujours attribuée en fonction de votre groupe immédiat. Nous ajouterons d'autres outils dans une future version pour permettre la distribution d'un butin aux membres d'un groupe de combat.

Nous avons aussi ajouté la possibilité d'avoir un "trésorier" dans les groupes de combat. Ce système fonctionne comme le partage automatique : si le trésorier est à moins de 4096 unités (dans le monde du jeu, environ 100 mètres) du butin récupéré par un membre d'un groupe de combat, le butin ira au trésorier, s'il a suffisamment de place et que l'objet est au moins du niveau défini par la commande bg lootlevel. (voir plus bas). Cela devrait faciliter les partages de butin lors des attaques massives.

- bg = "groupe de combat" dans toutes les commandes.
- bc = "discussion de groupe de combat" dans toutes les commandes.
- Les messages de groupe de combat et de chef de groupe de combat disposent maintenant de leurs propres canaux de discussion paramétrables par le biais du client.
 - o /battlegroup invite [nom du joueur] : inviter le joueur à rejoindre le groupe de combat.
 - o /battlegroup who : liste de tous les membres du groupe de combat.

- /battlegroup groups : version plus axée sur les groupes que la commande /battlegroup who. Elle identifie qui est regroupé dans le groupe de combat, qui est regroupé avec des joueurs hors du groupe et qui est en solo.
- /bg loot treasurer/normal = activer ou désactiver la fonction de trésorier.
- /bg treasurer [nom du membre du groupe de combat] = nommer un trésorier.
- /bg lootlevel [level] = définir un seuil pour le niveau des objets reconnus par cette fonction.
- /battlegroup remove [nom du joueur] : expulser le joueur du groupe de combat.
- /battlegroup leave : quitter un groupe de combat.
- /battlegroup listen : mettre le groupe de combat en mode Ecoute, seul le chef et les autres chefs peuvent parler.
- /battlegroup leader : nomme un autre membre du groupe de combat comme chef. Ce joueur peut en inviter d'autres à rejoindre le groupe de combat et parle lorsque le groupe est en mode Ecoute.
- /battlegroup public : le groupe de combat est public et ouvert à tous avec la commande /bg join.
- /battlegroup private : le groupe de combat est accessible sur invitation ou par mot de passe.
- /battlegroup join [nom du chef] : rejoindre un groupe de combat public avec le nom de son chef.
- /battlegroup join [nom du chef] [mot de passe] : rejoindre un groupe de combat privé protégé par mot de passe.
- /battlegroup password : voir le mot de passe du groupe de combat (chef uniquement).
- /battlegroup password clear : effacer le mot de passe (chef uniquement).
- /battlegroup password [nouveau mot de passe] : saisir un nouveau mot de passe.

EXPERIENCE DES SECRETS DES ANCIENS

Les joueurs expérimentés qui aident des amis de plus faible niveau à achever les épreuves reçoivent des points d'expérience Secret des Anciens. Le système fonctionne de la manière suivante :

- Les joueurs expérimentés qui ont atteint le niveau 1 de Secret des Anciens reçoivent des points d'expérience Secret des Anciens s'ils sont dans un groupe avec un autre joueur qui est récompensé pour avoir achevé une étape d'une épreuve.
- Pour pouvoir recevoir des points d'expérience Secret des Anciens, le joueur plus expérimenté doit être groupé avec au moins un joueur recevant des points après avoir achevé une étape d'une épreuve.
- Le joueur expérimenté qui apporte son aide reçoit des points d'expérience Secret des Anciens pour chaque joueur qu'il a aidé dans chaque étape d'une épreuve. Si un joueur moins expérimenté est récompensé après une rencontre, des points d'expérience Secret des Anciens sont accordés au joueur qui l'a aidé. Si deux joueurs reçoivent des points, celui qui les a aidés gagne deux fois plus de points d'expérience Secret des Anciens, etc.
- Les points d'expérience Secret des Anciens ne sont accordés que pour les étapes déjà achevées par le joueur expérimenté.
- Remarque : aucun point d'expérience Secret des Anciens n'est accordé pour les épreuves conçues pour être terminées en solo.

MONDE DE CAMELOT

Donjons

Cavernes de Marfach

- Les chênes flétris sont désormais considérés comme une plante et devraient maintenant répondre aux conditions requises pour les artefacts nécessitant ce type de monstre pour être améliorés.

Monstres de Midgard

- La position normale du Prophète des Aubes Anciennes a été légèrement éloignée de la lave.

Quêtes d'Hibernia

- Cicatrice de Magie : il est maintenant beaucoup plus facile de trouver Eugor.

Objets

- L'Invocatrice Cunovinda n'abandonnera plus de gants d'Albion pour les joueurs de Midgard.
- La Cape Fantôme peut être trouvée dans le royaume de Midgard. Elle a retrouvé ses statistiques d'origine, la compétence Instruments est remplacée par Chant de Guerre.
- Le DPS des objets de Feu Nocturne (Albion) a été augmenté pour les aligner avec les autres objets trouvés dans cette zone.
- La Ceinture de Protection (Hibernia) confère maintenant 6 % de résistance à la chaleur et non une seconde résistance corporelle.
- La valeur de la pierre de golem polie a été augmentée pour mieux correspondre aux situations dans lesquelles elle est lâchée.
- La Cape Fantôme (Albion) confère maintenant la compétence Instruments au lieu de Chant de Guerre.
- Le Heaume Welkin (Hibernia) est maintenant représenté par un icône de heaume renforcé.
- Les Bottes de Corail Tressé (Albion) offrent désormais une résistance corporelle supplémentaire à la matière.

SHROUDED ISLES

Objets

- Les guerriers peuvent maintenant s'équiper du Médaillon d'Effroi lorsqu'ils sont vêtus de l'armure complète pour guerrier du Glacier Tuscaran.
- Des bonus ont été ajoutés aux arcs recourbés abandonnés par Lamebec.
- Le niveau affiché pour la Ceinture de Peau de Wradech (Albion) est désormais correct.
- L'Etrangleur de Vignes (Hibernia) peut maintenant être utilisé par les joueurs vêtus d'une armure complète pour leur classe provenant de Galladoria.
- L'Ecraseur d'Arcanium (Albion) est maintenant doté d'un effet de particules plus adapté.
- Le nombre d'objets magiques lâchés par Mortufoghus (Midgard) et par l'Esprit du Seigneur Emthoro (Albion) a été augmenté.

Quêtes : généralités

- Trésor Perdu : les joueurs doivent maintenant pouvoir lire le parchemin d'information quand il est dans leur sac à dos.

Quêtes de Midgard

- La Quête d'Otha comprend désormais une étape où le joueur doit parvenir à parler à un tanneur bargklan, mais elle lui demande plus de temps que nous ne l'avions prévu pour atteindre le statut requis par rapport à cette faction. Nous avons ajouté un nouveau PNJ, Tanneur Blegkrak, à l'entrée du grand camp des bergklans. Il faut toujours gagner en réputation auprès des bargklan pour lui parler, mais il accepte plus volontiers d'écouter les étrangers que les autres tanneurs par le passé.

FONDATIONS

- Les joueurs ayant le disque d'expansion Trials of Atlantis peuvent maintenant utiliser le Parchemin de Portail Atlantide pour se téléporter vers l'Atlantide. En conséquence, certains téléporteurs des zones d'habitation ont été renommés :
 - o Le Téléporteur Aegirhamn et Svasud Faste s'appelle désormais Téléporteur Svasud, Aegirhamn, Atlantide.
 - o Le Téléporteur Château Sauvage et Gothwaite s'appelle désormais Téléporteur Sauvage, Gothwaite et Atlantide.
 - o Le Téléporteur Druim Ligen et Domnann s'appelle désormais Téléporteur Ligen, Domnann et Atlantide.

Camlann

- Les donjons attaqués sur les serveurs PvP ne téléporteront plus les joueurs vers une zone sécurisée.

TRIALS OF ATLANTIS

Quêtes d'Océania

- Pour l'Amour d'une Nériade : les joueurs qui sont bloqués à l'étape 11 et qui ont besoin de tuer Naida doivent parler à Sollon au lieu de rendez-vous indiqué dans leur journal. Il est important que les joueurs parlent à Sollon au lieu de rendez-vous et non dans le Territoire des Mélos.

Midgard

- Nikkas, au Havre de la Stygie, vend maintenant des catalyseurs dans ses marchandises, au lieu de ne proposer que deux listes de liquides et de sangs.

Donjons

Temple Eternel Sobekite

- Derrière toutes les portes fermées, il y a maintenant un "observateur sobekite" qui, à la demande, téléporte les joueurs un par un vers une zone sécurisée.

Parchemins

- Des indices ont été ajoutés aux parchemins suivants pour indiquer à quel artefact ils correspondent : Journal d'Eirene, Lettre d'Alvarus, Journal de Bellona, Mémoires de Kalare, Journal du Conseiller, Poème épique de Tyrus, Tablette de Dysis, Lettre d'Adnes, Fresque Murale de Mariasha, Ecailles d'Argent, Triptyque de Bois, Histoire de la Lance, Vase du Roi, Journal de Marricus, Histoire de Julea, Journal de Loukas, Registre Médical de Vara, Note du Roi Kiron, Peau d'Animal de Tarin, Tablette Gravée, Histoire d'Amour, Journal de Damyon et Notes du Champion.

Combiner les parchemins

- Les joueurs peuvent désormais combiner de plusieurs manières une série de parchemins d'artefacts d'Océania, en plus de l'organisation par ordre numérique. Cela devrait permettre de gagner de la place dans l'inventaire. Par exemple, les parchemins 1 et 2 peuvent être combinés en un seul parchemin, un joueur peut ensuite utiliser le parchemin 3 pour obtenir le livre final. Cela est possible avec n'importe quelle combinaison de parchemins 1, 2 et 3. De plus, si les joueurs ont déjà combiné les parchemins 1 et 2 et les parchemins 2 et 3 pour obtenir deux parchemins, ils peuvent maintenant les combiner pour obtenir le livre final. Ce système fonctionne avec n'importe quel parchemin combiné mais incomplet.

Modification des Pierres du Djinn

- Nous avons ajouté trois Pierres du Djinn dans ToA. Il y a maintenant une Pierre du Djinn dans chaque havre, afin d'accélérer les voyages entre les zones importantes de l'Atlantide. De nouvelles pierres ont été placées aux Havres d'Aérus, de la Stygie et de Volcania. De plus, la pierre qui était située dans l'Hespéros d'Océania a été rapprochée du Refuge d'Océania pour plus de confort.
- Autre changement en dehors des nouvelles pierres : il n'est plus nécessaire d'avoir le niveau de Secret des Anciens pour les utiliser, elles sont maintenant accessibles à tous.