

CITÉ ELFE



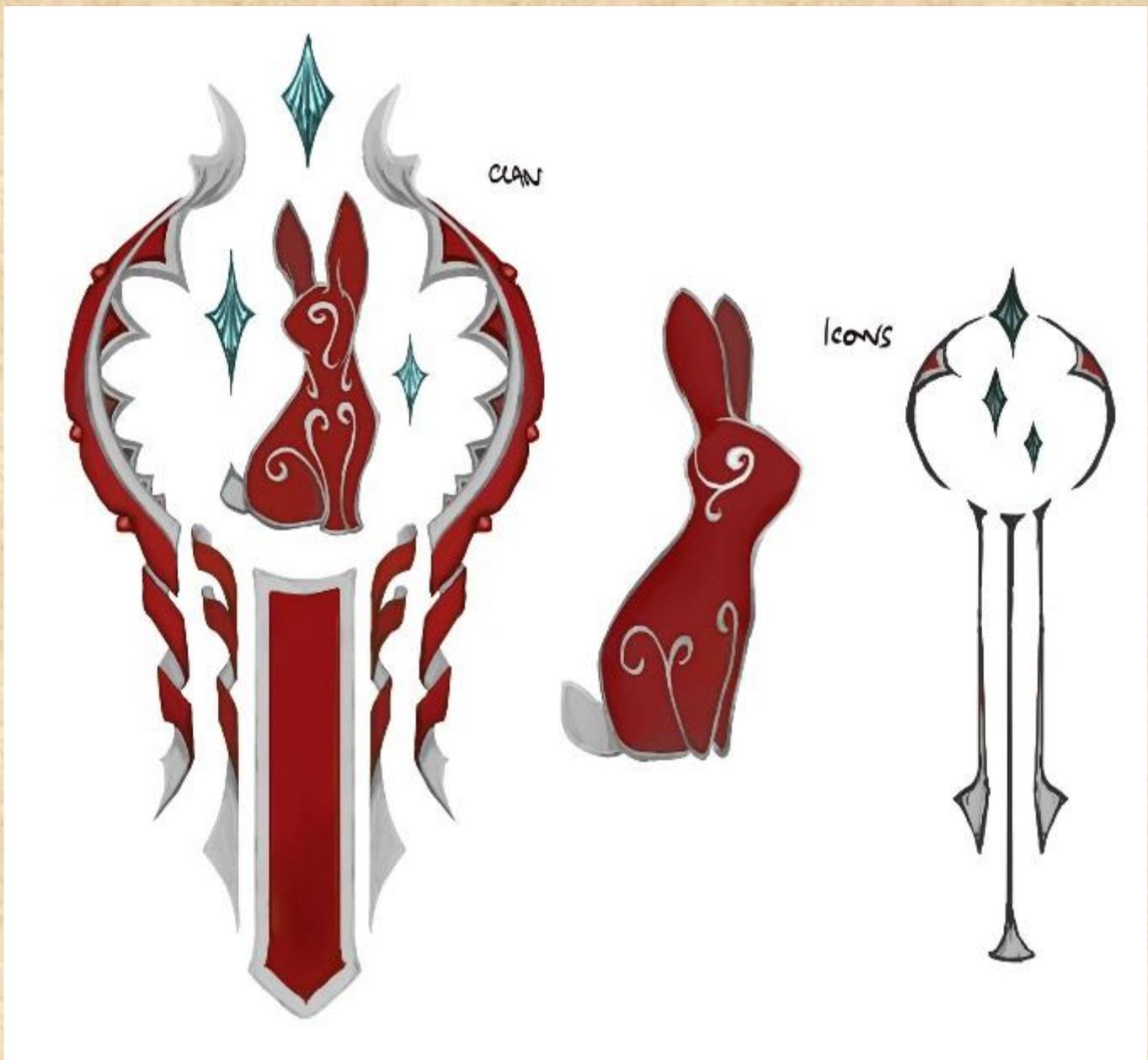
DOCUMENT DE CONCEPTION N° 5

HEFIN ET MEILYR

Ce document est un document de conception : il vous permet d'avoir un aperçu de ce que nous avons prévu pour l'implémentation de la cité elfe en jeu. Plusieurs éléments, tels que l'équilibrage, les taux d'XP et le thème de l'histoire, n'ont pas encore été confirmés.

Le contenu de ce document est susceptible d'être modifié avant son implémentation. Nous en sommes plutôt satisfaits, mais il se peut que nous y apportions des changements. Vous avez donc encore l'opportunité de participer en nous faisant part de votre opinion dans les forums.

CLAN HEFIN – AGILITÉ ET PRIÈRES – 2E MISE À JOUR



L'image ci-dessus représente les deux versions du symbole du clan Hefin. Le lièvre incarne l'élégance et l'agilité du clan.

ZONE INTERMÉDIAIRE



L'illustration ci-dessus représente le prototype de la section du clan Hefin, créé sur notre moteur de jeu. Le temple à l'arrière-plan abrite les pierres de Sérène, et sera construit sur un piton rocheux bien plus imposant que sur cette image.

PIEUX DE SÉRÈNE – NIVEAU 75 EN AGILITÉ

Six pieux de bois s'élèveront du cratère le long d'une longue plateforme. Le joueur pourra y grimper et y rester en équilibre sur une jambe, ce qui lui confèrera progressivement un bonus d'XP en Agilité. Ce bonus d'XP est limité à une certaine quantité par jour. Une fois cette limite atteinte, le joueur devra attendre le lendemain pour gagner un nouveau bonus. L'objectif est de permettre au joueur de générer un bonus d'XP en Agilité avant de commencer le parcours d'agilité de la cité elfe.

Lorsqu'il se tiendra sur un pieu de Sérène, le joueur recevra des instructions sur les poses à prendre. Ces mouvements changent de façon aléatoire. Le joueur gagnera un bonus d'XP toutes les secondes s'il sélectionne et tient la pose correcte. En revanche, s'il accomplit la mauvaise pose, le bonus d'XP remporté par seconde sera bien moins élevé.

PILLAGE DES PNJ – NIVEAU 94 EN LARCIN

Plusieurs travailleurs de Hefin se promèneront dans la zone intermédiaire. Les joueurs pourront leur faire les poches pour récupérer des os variés et des objets de restauration de prières ou d'agilité. Ils pourront également récupérer des objets plus rares, tels que des os de haut niveau ainsi que des superpotions de prières.

CRÉATURES DE LUMIÈRE – NIVEAU 77 EN AGILITÉ (PUIS NIVEAUX 82, 87, 92 ET 97)

Au centre de chaque zone de la cité, vous trouverez un raccourci d'agilité vers les quartiers voisins (niveau 77 en Agilité). Ces raccourcis facilitent les trajets dans la cité, mais forment également un parcours d'agilité complet lorsqu'ils sont empruntés les uns après les autres. Lorsqu'un joueur accomplit un tour complet du parcours à partir de la zone intermédiaire du clan Hefin, une créature de lumière apparaît. Il recevra un gain d'XP unique après un tour complet du parcours (parcours d'agilité de niveau 77), et ce gain d'XP augmentera tous les 5 niveaux d'Agilité. La créature de lumière déposera également divers objets/multiplicateurs dans l'inventaire du joueur. Ces objets/multiplicateurs peuvent inclure, entre autres :

- Multiplicateurs x 1, 2 et 3 : vos premier, deuxième et troisième tours du parcours vous conféreront plus d'XP ;
- Multiplicateurs d'objet x 2, 3 et 4 : votre prochain tour générera deux, trois ou quatre fois plus d'objets ;
- Lampes d'XP en Prières (petites, moyennes et grandes) ;
- Lampes d'XP en Agilité (petites, moyennes et grandes) ;
- Essences de lumière (ingrédients secondaires pour les familiers créatures de lumière) ;
- Éléments de restauration d'Agilité ;
- Gland d'arbre de cristal (extrêmement rare).

Le butin des créatures de lumière évoluera tous les cinq niveaux, et les objets rares deviendront plus communs au fur et à mesure.

CHASSEUR DE TÊTES

Le chasseur de têtes attend à la fin du parcours, prêt à emmener le joueur dans la fosse.

ZONE EXTÉRIURE

PURIFICATION DES PIERRES DE SÉRÈNE – NIVEAU 75 EN PRIÈRES



La cathédrale du clan Hefin, qui s'élève plus haut que les autres bâtiments de la cité elfe. Le joueur doit gravir une volée de marches pour y accéder.

La cathédrale se trouve dans la zone extérieure. Elle abrite l'une des pierres de Sérène de la section du clan Trahaearn, complètement dégagée. Elle a été corrompue par les terres délétères situées au sud, et une émanation noire s'en dégage. Le joueur peut acheter des cristaux purificateurs aux membres du clan Hefin présents dans la cathédrale. Chaque cristal purificateur peut être utilisé dans un rituel de purification. En purifiant le cristal, le joueur recevra toujours de l'XP de Prières. L'objectif est de proposer un mode d'entraînement de cette compétence moins cher, mais plus lent, afin de ne pas dévaloriser les méthodes d'entraînement de haut niveau déjà existantes.

AUTEL DE PRIÈRES

PILLAGE DES PNJ – NIVEAU 94 EN LARCIN

Les PNJ sont les mêmes que ceux de la zone intermédiaire.

MUSICIEN

PLANEUR GNOME ET GNOME

CLAN MEILYR – ASSAUT DE DONJON ET HERBORISTERIE – 2E MISE À JOUR



L'image ci-dessus représente les deux versions du symbole du clan Meylir, qui associe le portail, emblème de l'Assaut de donjon, et la feuille, emblème de l'Herboristerie.

ZONE INTERMÉDIAIRE



L'illustration ci-dessus représente le prototype de la section du clan Meylir, créé sur notre moteur de jeu. Cette zone s'inspire des jardins japonais.

DONJON DE RESSOURCES – NIVEAU 95 EN ASSAUT DE DONJON

L'activation de ce donjon de ressources confèrera au joueur un important gain d'XP en Assaut de donjon. Il contiendra notamment :

- Des zones de Trappeur de pawya et porkipiks,
- Deux gisements de runite,
- Une boîte de dépôt,
- Un point de génération de diablothin,
- Un assassinier.

MONOLITHES HARMONIQUES – NIVEAU 75 EN AGRICULTURE

En fonction de l'avancement du projet, il est possible que les monolithes harmoniques et les potions de compétence ne soient pas implémentés avec la 2e mise à jour de la cité elfe, mais avec le projet des sorts et prières elfes. Ce type de modification est assez courante lors du développement de contenus en jeu. N'hésitez toutefois pas à nous faire part de vos commentaires.



Aperçu de la section des monolithes harmoniques du clan Meylir. Au départ, il était prévu que les monolithes soient en réalité des bûches, mais cela n'aurait pas été adapté à un jardin d'inspiration japonaise.

Cette zone compte quatre monolithes. Le joueur peut acheter des graines de mousse à faire pousser sur ces monolithes pour 1 000 pièces d'or. Ces graines seront échangeables. Pour planter une graine au pied d'un monolithe, le joueur doit avoir un niveau d'au moins 75 en Agriculture. Cette mousse ne peut pas mourir de maladie et ne requiert pas de compost, mais vous pouvez activer votre amulette du cultivateur pour surveiller sa croissance.

Elle ne pousse pas avec le temps, mais par tranche de 50 000 XP, reçus par le joueur dans une compétence. Un monolithe compte quatre phases de croissance, et arrive donc à maturité au bout de 200 000 XP. Chaque monolithe correspond à une compétence spécifique, et seuls les gains d'XP reçus dans la compétence correspondante feront pousser la mousse (l'XP reçue en accomplissant des quêtes, des mini-jeux, ou autres ne sera pas comptabilisée). Un joueur peut par exemple avoir un monolithe de Pourfendeur. Les bonus d'XP ne contribuent pas à la croissance de la mousse.

La compétence de chaque monolithe change toutes les 24 heures, mais le nombre d'XP nécessaire à sa maturation (et à la croissance de la mousse) reste le même. La compétence d'un monolithe correspondra à l'une des compétences pour lesquelles le joueur peut accomplir un défi. Si le joueur dispose de moins de

quatre compétences, les monolithes seront dupliqués. Un joueur pourra par exemple avoir simultanément quatre monolithes d'Assaut de donjon. Le gain d'XP reçu n'est attribué qu'à un seul monolithe à la fois. Ainsi, si un joueur a quatre monolithes d'Assaut de donjon, les gains d'XP ne seront attribués qu'à un seul d'entre eux. Le surplus d'XP sera attribué au prochain monolithe d'Assaut de donjon.

Le joueur récupère entre 1 et 5 brins de mousse par récolte. Ces brins sont empilables et échangeables. Le joueur pourra ensuite les ajouter à une potion juju pour la convertir en potion de compétence échangeable. Après consommation, les effets de cette potion durent une heure.

Les potions juju seront échangeables à partir de cette mise à jour. L'objectif est de créer une activité lucrative vitale pour les joueurs amateurs de compétences.

Le tableau ci-dessous résume les effets de ces potions. Des effets supplémentaires pourront être rajoutés lors de l'implémentation de la cité elfe.

POTION	NIVEAU EN HERBORISTERIE	EFFET
POTION DU BÛCHERON PARFAITE	75	Chance de récupérer deux fois plus de bûches ou d'obtenir une efficacité double lors de la coupe du lierre.
POTION AGRICOLE PARFAITE	77	Chance de recevoir deux fois plus de mousse d'un monolithe harmonique. Chance de recevoir de la mousse en récoltant ou en inspectant les parcelles agricoles.
POTION MINIÈRE PARFAITE	80	Chance de miner un gisement sans l'épuiser. Chance de recevoir un minerai de charbon en minant n'importe quel minerai.
POTION DU FORGERON PARFAITE	82	Chance de générer un minerai corrompu en forgeant des lingots.
POTION D'AGILITÉ PARFAITE	85	Une créature de lumière apparaîtra à la fin de n'importe quel parcours d'agilité et vous remettra un objet. Il s'agira d'un objet supplémentaire dans la cité elfe.
POTION DU DÉVOT PARFAITE	87	Augmente l'XP reçue en priant à l'autel à dorures. Augmente l'XP reçue en purifiant les pierres de Sérène.
POTION D'HERBORISTERIE PARFAITE	90	Chance supplémentaire de trouver une recette en pratiquant l'Assaut de donjon. XP supplémentaire lors de la fabrication de potions combinées.

Dure quatre heures au lieu d'une.
Augmente les dégâts infligés dans un donjon (dans le but de remplacer l'utilisation des potions de surcharge en Assaut de donjon). Les portes avec prérequis de compétence dans Daemonheim requièrent deux niveaux de moins pour être ouvertes.

Les joueurs ayant une cape du grand maître recevront une fiole de chaque potion la première fois qu'ils parleront à Lady Meylir.

PILLAGE DES PNJ – NIVEAU 89 EN LARCIN

Plusieurs travailleurs de Meylir se promèneront dans la zone intermédiaire. Les joueurs pourront leur faire les poches pour récupérer des graines, des ingrédients secondaires d'Herboristerie ainsi que des jetons d'Assaut de donjon. Ils pourront également récupérer des objets plus rares, tels que des recettes.

ZONE EXTÉRIEURE

DONJON DE RESSOURCES – NIVEAU 115 EN ASSAUT DE DONJON

L'activation de ce donjon conférera au joueur un important gain d'XP en Assaut de donjon. Il contiendra :

- Des roches de grès de cristal supplémentaires,
- Des dragons gelés,
- Une boîte de dépôt,
- Une roche cristalline, qui peut être minée une seule fois par jour, et qui permettra au joueur de récupérer au moins l'un des objets suivants :
 - Une roche dorée de cœur brisée que le joueur n'aura pas encore récupérée (commun),
 - Une roche de cœur brisée que le joueur n'aura pas encore récupérée (commun),
 - Un bon pour une clé (commun),
 - Une géode de cristal (commun),
 - Un fragment de clé de cristal (peu commun),
 - Des parchemins d'affaire judiciaire (peu commun),
 - Des jetons pour chaque cacalambri tué, des tickets Guerre des citadelles, etc. (peu commun),
 - Une clé de cristal (rare),
 - Un fragment de triskèle de cristal (rare),
 - Des effigies anciennes (rare),
 - Des parchemins d'indice (peu commun – rare),
 - Des parchemins de défi (rare),
 - Un triskèle de cristal complet (très rare),
 - Une graine d'arbre de cristal (très rare),
 - D'autres objets, armes et armures rares (très rare).

L'objectif de la roche cristalline est de permettre aux joueurs de haut niveau de progresser vers la cape du perfectionniste et la cape du perfectionniste à bordure, et d'offrir des objets intéressants aux joueurs qui ne sont pas intéressés par ces capes. Si un joueur a accompli tous les contenus liés à l'un de ces objets et n'en a plus besoin pour obtenir la cape du perfectionniste (s'il a, par exemple, récupéré tous les parchemins d'affaires judiciaires), il ne récupérera plus cet objet.

Les éclats de roche cristalline, récupérables pendant notre offre estivale, permettront aux joueurs de miner gratuitement une fois la roche cristalline.

PILLAGE DES PNJ – NIVEAU 94 EN LARCIN

Les PNJ sont les mêmes que ceux de la zone intermédiaire.

PARCELLE D'ARBRES FRUITIERS

MAGASIN D'HERBORISTERIE ET POTIONS COMBINÉES

PROJECT: GE
ARTIST: 162 DATE: 17.4.14
REVISION NO:

RUNESCAPE



La serre du clan Meylir, où les joueurs pourront acheter des recettes de potions combinées.

Les joueurs pourront accéder au magasin d'herboristerie, où ils pourront acheter des recettes de potions combinées. Ces recettes leur permettront d'associer les effets de différentes potions et de créer une potion combinée dans une fiole de cristal (fabriquée dans la section du clan Ithell). Au total, 20 recettes différentes seront disponibles, et 7 d'entre elles seront récupérables pendant la pratique d'Assaut de donjon, de la même manière que les sagas. Pour débloquer ces recettes, le joueur devra se rendre au magasin et payer une certaine somme. Une fois la recette débloquée, il aura la possibilité de fabriquer la potion quand il le souhaite.

Pour fabriquer une potion combinée, le joueur doit avoir une fiole de cristal dans son inventaire et utiliser une potion à 4 doses sur une autre potion à 4 doses. Il créera alors une flasque de potion à 6 doses, et gagnera ainsi deux doses de potion supplémentaires.

POTION COMBINÉE	NIVEAU EN HERBORISTERIE	MOYEN D'OBTENTION	INGRÉDIENTS	ÉCHANGEABLE ?	EFFET COMBINÉ
SUPERPOTION DE FORCE AMÉLIORÉE	75	100 000 pièces d'or	Superpotion de force + Potion de force	Oui	Augmente votre niveau en Force de 14 % + 2.
SUPERPOTION DU RÔDEUR AMÉLIORÉE	76	100 000 pièces d'or	Superpotion du rôdeur + Potion du rôdeur	Oui	Augmente votre niveau en Combat à distance de 14 % + 2.
SUPERPOTION DE MAGIE AMÉLIORÉE	77	100 000 pièces d'or	Superpotion de magie + Potion de magie	Oui	Augmente votre niveau en Magie de 14 % + 2.
SUPERPOTION D'ATTAQUE AMÉLIORÉE	81	150 000 pièces d'or	Superpotion de défense + Superpotion d'attaque + Superpotion de force	Oui	Augmente votre niveau en Attaque, Force et Défense de 12 % + 2.
SUPER SÉRUM	85	200 000 pièces d'or (dans Assaut de donjon)	Superpotion de magie + Superpotion du rôdeur + Superpotion de défense + Superpotion d'attaque + Superpotion de force	Oui	Augmente votre niveau en Magie, Combat à distance, Défense, Attaque et Force de 12 % + 2.
POTION ANTI-FEU EXTRÊME	89	200 000 pièces d'or	Superpotion anti-feu + Potion anti-feu	Non	Agit pendant 7 minutes (soit une minute supplémentaire) et protège contre le souffle des vouivres.
POTION DU BERSERKER	91	200 000 pièces d'or (dans Assaut de donjon)	Potion d'attaque extrême + Potion de défense extrême + Potion de force extrême	Non	Augmente votre niveau en Attaque, Défense et Force de 15 % + 3.
POTION ANTI-FEU DE FORCE	92	300 000 pièces d'or	Potion de force extrême + Superpotion anti-feu	Non	Associe les effets de la potion de force extrême et de la superpotion anti-feu.
POTION ANTI-FEU DU RÔDEUR	92	300 000 pièces d'or	Potion du rôdeur extrême + Superpotion anti-feu	Non	Associe les effets de la potion du rôdeur extrême et de la superpotion anti-feu.
POTION ANTI-FEU DU MAGICIEN	92	300 000 pièces d'or	Potion de magie extrême + Superpotion anti-feu	Non	Associe les effets de la potion de magie extrême et de la superpotion anti-feu.

POTION DE FORCE SUPRÊME	93	500 000 pièces d'or	Potion de force extrême + Superpotion de force	Non	Augmente temporairement votre niveau en Force de 16 % + 4.
POTION DE MAGIE SUPRÊME	93	500 000 pièces d'or	Potion de magie extrême + Superpotion de magie	Non	Augmente temporairement votre niveau en Magie de 16 % + 4.
POTION DU RÔDEUR SUPRÊME	93	500 000 pièces d'or	Potion du rôdeur extrême + Superpotion du rôdeur	Non	Augmente temporairement votre niveau en Combat à distance de 16 % + 4.
POTION DE REGAIN D'ANTI-FEU	94	600 000 pièces d'or	Potion de regain de prières + Superpotion anti-feu	Non	Associe les effets de la potion de regain de prières et de la superpotion anti-feu.
POTION DE REGAIN D'ADRÉNALINE	95	600 000 pièces d'or	Potion de regain de prières + Potion d'adrénaline	Non	Associe les effets de la potion de regain de prières et d'adrénaline.
POTION DE SURCHARGE DU DÉVOT	96	700 000 pièces d'or (dans Assaut de donjon)	Potion de surcharge + Superpotion du dévot	Non	Associe les effets des cinq potions extrêmes pendant 5 minutes, et réapplique les bonus toutes les 15 secondes. Restaure les points de prières de 35 % + 90.
POTION DE SURCHARGE ANTI-FEU	97	700 000 pièces d'or (dans Assaut de donjon)	Potion de surcharge + Superpotion anti-feu	Non	Associe les effets des cinq potions extrêmes pendant 5 minutes, et réapplique les bonus toutes les 15 secondes. Protège du souffle du dragon pendant 10 minutes même si vous n'avez pas équipé de bouclier anti-dragon.

POTION DE SURCHARGE DE REGAIN DE PRIÈRES	97	700 000 pièces d'or (dans Assaut de donjon)	Potion de surcharge + Superpotion de regain de prières	Non	Associe les effets des cinq potions extrêmes pendant 5 minutes, et réapplique les bonus toutes les 15 secondes. Restaure 4,5 fois le niveau de Prières du joueur + 120, pour une restauration totale de 124-516 points de prières pendant une période de 5 minutes.
POTION DE SURCHARGE D'ADRÉNALINE	98	750 000 pièces d'or (dans Assaut de donjon)	Potion de surcharge + Potion d'adrénaline	Non	Associe les effets des cinq potions extrêmes pendant 5 minutes, et réapplique les bonus toutes les 15 secondes.
POTION PARFAITE	99	1 000 000 pièces d'or (dans Assaut de donjon)	Potion de surcharge + Mousse + Fleur de cristal	Non	TOUS les effets des potions parfaites pendant 24 heures.







La tenue des travailleurs de la cité elfe sera similaire aux dessins-concept ci-dessus.

