

CIDADE DOS ELFOS



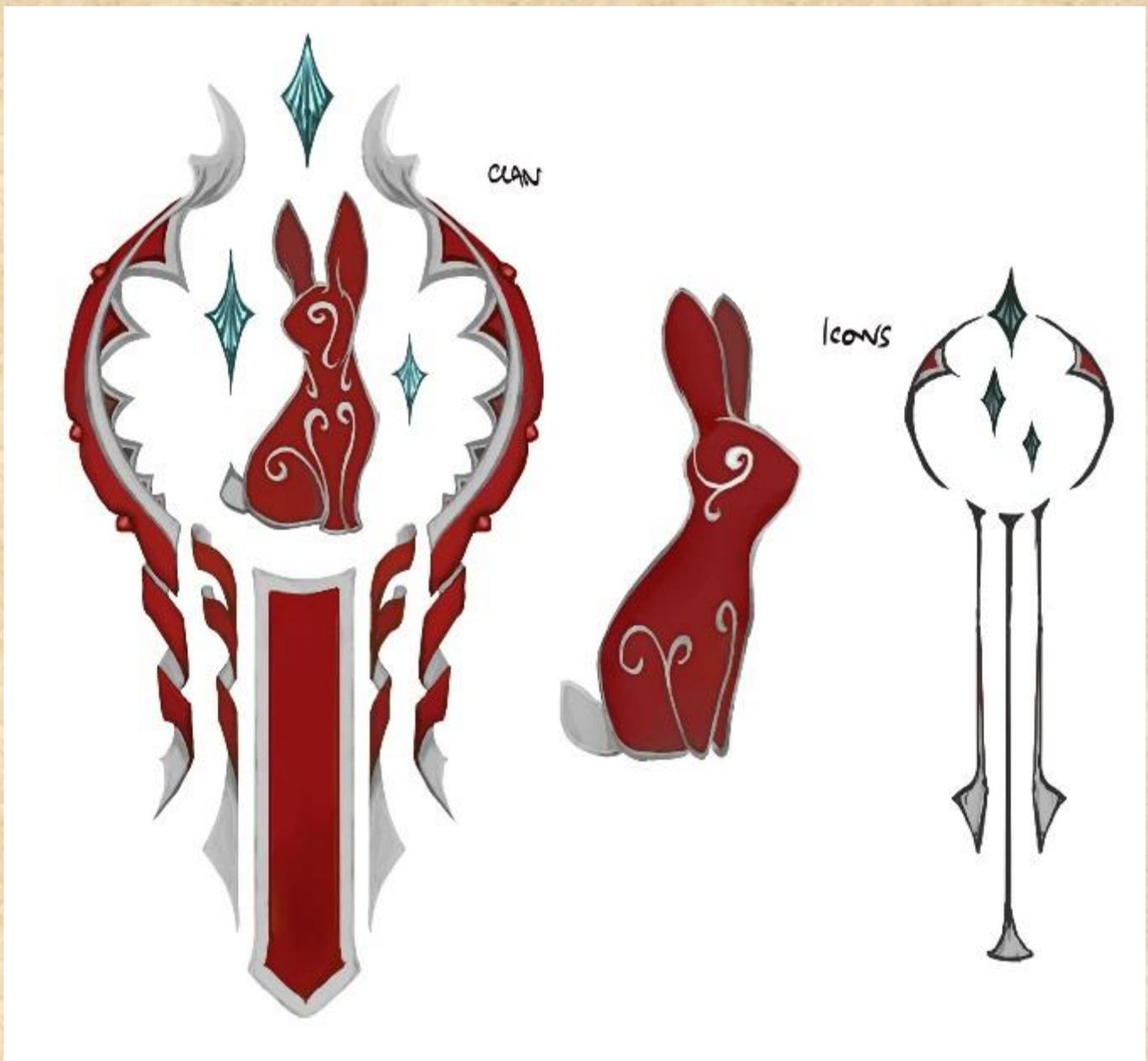
DOCUMENTO DE DESIGN 5

HEFIN E MEILYR

O que você está lendo é um documento de design - uma visão geral do que está sendo planejado para a Cidade dos Elfos. Alguns detalhes ainda serão determinados – coisas como detalhes de balanceamento, taxas de EXP e temas de histórias.

Além disso, os conteúdos do documento podem mudar antes do lançamento. Gostamos do que está escrito aqui, mas as coisas sempre podem mudar, e você não deve considerar este documento como uma promessa do que está por vir. No entanto, isso também significa que você tem a oportunidade de mudar o que está aqui. Se você tiver feedback para dar sobre o assunto, adoráramos ouvir sua opinião no fórum do RuneScape.

CLÃ HEFIN – AGILIDADE E ORAÇÃO – PARTE 2



Acima você pode conferir as versões grande e pequena do símbolo de Hefin. A lebre representa a compostura e a esperteza do Clã Hefin.

CÍRCULO CENTRAL



A área de Hefin, conforme o protótipo gerado por nossa ferramenta de design. O templo no fundo da imagem abriga as Pedras de Seren e ficará situado em uma montanha muito maior do que a mostrada aqui.

POSTES DE SERENIDADE - NÍVEL 75 DE AGILIDADE

Seis postes de madeira surgem da cratera abaixo e criam as laterais de uma longa plataforma. O jogador pode clicar neles para ficar em pé em uma perna só sobre eles. Ao ficar em pé nos postes, o jogador gera lentamente bônus de EXP Agilidade. Uma vez que o jogador tenha ganho uma determinada quantidade de bônus de EXP Agilidade nos postes em um dia, ele não vai ganhar mais naquele dia. O objetivo é o jogador gerar um bônus de EXP Agilidade antes de começar o Circuito de Agilidade da Cidade dos Elfos. Quando estiver nos postes de serenidade, o jogador vai receber instruções de poses que deve fazer. Essas poses sugeridas mudam aleatoriamente. O jogador ganha bônus de EXP por segundo se selecionar e continuar a fazer a pose correta, e ganha muito menos bônus de EXP Agilidade por segundo se estiver fazendo a pose errada.

NPCs DE ROUBO - NÍVEL 94 DE ROUBO

Alguns trabalhadores de Hefin poderão ser encontrados vagando pelo Círculo Central. Objetos comuns de roubo são vários tipos e de ossos e restauradores de Oração/Agilidade. Objetos raros incluem ossos de nível alto e poções de extrema Oração.

CRIATURAS DE LUZ - NÍVEL 77 DE AGILIDADE (SUBINDO PARA OS NÍVEIS 82, 87, 92 E 97)

No meio de cada segmento da cidade haverá um atalho de Agilidade para os segmentos de cidades vizinhos (nível 77 de Agilidade). Isso ajuda a locomoção pela cidade, mas também forma um Circuito de Agilidade completo se for feito em sequência. Se um jogador completar uma volta inteira dos atalhos da Cidade dos Elfos, começando e terminando no Círculo Central do segmento Hefin, uma criatura de luz vai voar até o jogador. O jogador vai receber uma quantidade de EXP Agilidade para cada volta concluída (compatível com um Circuito de Agilidade de nível 77), e essa quantidade de EXP aumenta a cada cinco níveis de Agilidade. A criatura de luz também vai largar um objeto/multiplicador aleatório na mochila do jogador. Os objetos/multiplicadores incluem, mas não se limitam a:

- Multiplicador x1, x2 e x3 - As suas próximas uma, duas ou três voltas do Circuito vão gerar mais EXP
- Multiplicador de Objetos x2, x3 e x4 – Sua próxima volta gera duas, três ou quatro vezes mais objetos
- Lâmpadas de Oração pequenas, médias e grandes
- Lâmpadas de Agilidade pequenas, médias e grandes
- Núcleos de Luz (ingredientes secundários para a criatura de luz familiar)
- Objetos que restauram Agilidade
- Bolota de árvore de cristal (muito rara)

As tabelas de objetos largados das criaturas de luz serão ajustadas a cada cinco níveis, com objetos raros aparecendo com mais frequência.

OLHEIRO

O olheiro estará esperando ao final da volta, pronto para potencialmente levar o jogador para o Poço.

CÍRCULO EXTERIOR

LIMPANDO AS PEDRAS DE SEREN - NÍVEL 75 DE ORAÇÃO



A catedral de Hefin é a construção mais alta de toda a cidade. O jogador dá vários passos até chegar na catedral.

Há uma catedral no Círculo Exterior. Nessa catedral está uma das Pedras de Seren da área de Trahaearn, totalmente minerada. A pedra está corrompida com lodo negro dos Detritos Venenosos ao sul. O jogador pode comprar cristais de limpeza com moedas dos Hefin desta catedral. Cada cristal de limpeza pode ser usado em um ritual de limpeza. Limpar o cristal vai gerar EXP Oração garantida. O objetivo é oferecer um método mais barato, mas mais lento, de treinar Oração que não vá atrapalhar o treinamento de nível alto já existente.

ALTAR DE ORAÇÃO

NPCs DE ROUBO - NÍVEL 94 DE ROUBO

Os NPCs de roubo são idênticos aos do Círculo Central.

MÚSICO DE DESCANSO

PLANADOR DOS GNOMOS E GNOMO

CLÃ MEILYR – DUNGEON E HERBOLOGIA – PARTE 2



Acima você pode conferir as versões grande e pequena do símbolo de Meilyr. Ele mostra as habilidades de Meilyr: Dungeon, com o portal, e Herbologia, com a folhagem.

CÍRCULO CENTRAL



A área de Meilyr, conforme o protótipo gerado por nossa ferramenta de design. Esta área é semelhante aos jardins japoneses.

MASMORRA DE RECURSOS DE DUNGEON - NÍVEL 95

Ativar esta masmorra de recursos dá ao jogador uma grande quantidade de EXP Dungeon. Ela também contém, entre outras coisas:

- Locais de Caça de Pawya e Grenwall
- 2 x rochas de runita
- Caixas de depósito do banco
- Um pestinha
- Uma sanguideira

MONÓLITOS DE HARMONIA - NÍVEL 75 DE AGRICULTURA

Dependendo do tempo que tivermos, os monólitos de harmonia e as poções de treinamento de habilidades podem ser adiados da Cidade dos Elfos Parte 2. Eles podem ser adicionados ao projeto de Feitiços e Orações Élficos. Essa redução do escopo de uma atualização é comum ao se desenvolver um conteúdo do jogo. De qualquer forma, o seu feedback em relação a esta atualização será bem-vindo.



Um desenho da área de monólitos de harmonia de Meilyr. No design original, os monólitos seriam lenha, mas isso não combinava com o estilo de jardim japonês.

Há quatro monólitos neste local. O jogador pode comprar sementes de musgo para esses monólitos por 1.000 moedas cada. As sementes também são negociáveis. Para colocar uma semente em cada monólito, o jogador precisará ter nível 75 de Agricultura. Este musgo não fica doente e não precisa de adubo, mas o jogador pode sintonizar seus amuletos de Agricultura para supervisionar o crescimento.

Em vez de crescer ao longo do tempo, o musgo cresce uma fase de crescimento a cada 50.000 EXP que o jogador gerar em uma habilidade. O musgo tem quatro fases de crescimento, então é preciso 200.000 EXP para que ele cresça completamente. Cada monólito é sintonizado para uma habilidade específica, e somente EXP gerada nessa habilidade fará o musgo crescer (EXP de missões, minijogos etc. não está incluída). Um jogador pode ter um monólito de Extermínio, por exemplo. Bônus de EXP não contribui para o crescimento do musgo.

O foco de habilidade de cada monólito de harmonia muda a cada 24 horas, mas a quantidade de EXP colocada no monólito (e no crescimento de musgo) é permanente. Um monólito pode ser mudado para qualquer habilidade em que o jogador pode receber desafios atualmente. Se o jogador tiver menos de quatro habilidades em que pode receber desafios, os monólitos criarão cópias (um jogador pode

possivelmente ter quatro monólitos de Dungeon ao mesmo tempo). A EXP só é colocada em um monólito de cada vez (se um jogador tem quatro monólitos de Dungeon, apenas um recebe a EXP de cada vez, e qualquer excesso de EXP vai para o próximo monólito de Dungeon).

O jogador ganha uma quantidade aleatória de musgo, entre 1-5 por colheita. O musgo é agrupável e negociável. O jogador pode adicionar o musgo a poções juju existentes para convertê-las em poções de habilidades negociáveis. Ao serem bebidas, as poções fazem efeito durante uma hora.

Poções juju se tornarão negociáveis com a atualização. O objetivo é criar uma fonte vital de riquezas para treinadores de habilidades.

Os efeitos serão os seguintes, e mais efeitos podem ser adicionados com o lançamento:

POÇÃO	REQUISITO DE HERBOLOGIA	EFEITO
POÇÃO DE CORTE DE LENHA PERFEITA	75	Chance de receber lenha em dobro ou corte de hera intrusiva em dobro.
POÇÃO DE AGRICULTURA PERFEITA	77	Chance de receber o dobro de musgo de um monólito de harmonia. Chance de receber musgo ao colher ou conferir qualquer canteiro de Agricultura.
POÇÃO DE MINERAÇÃO PERFEITA	80	Chance de, ao escavar um local de Mineração, ele não se esgotar. Chance de escavar qualquer rocha que não contenha carvão e receber carvão.
POÇÃO DE METALURGIA PERFEITA	82	Chance de fundir barras e receber minério corrompido.
POÇÃO DE AGILIDADE PERFEITA	85	Uma criatura de luz vai visitar você ao final de uma volta em QUALQUER Circuito de Agilidade, dando a você um dos objetos que não estão na lista dos desejos. Na Cidade dos Elfos, será um objeto adicional.
POÇÃO DE ORAÇÃO PERFEITA	87	Aumento da EXP ganha em um altar dourado. Aumento de EXP ao limpar as Pedras de Seren.
POÇÃO DE HERBOLOGIA PERFEITA	90	Chance adicional de encontrar uma receita em Dungeon. EXP adicional ao fazer poções combinadas.
POÇÃO DE DUNGEON PERFEITA	91	(A duração é de quatro horas, em vez de uma hora). Aumento ao dano causado quando estiver em uma masmorra (com a intenção de repor o uso de sobrecarregamentos em Dungeon). As portas de habilidade de Dungeon requerem dois níveis a menos.

Um jogador com níveis máximos recebe uma poção de cada ao falar com Lady Meilyr.

NPCs DE ROUBO - NÍVEL 89 DE ROUBO

Cinco trabalhadores de Meilyr poderão ser encontrados vagando pelo Círculo Central. Objetos de roubo comuns incluem sementes, acessórios e fichas de Dungeon. Objetos raros incluem receitas.

CÍRCULO EXTERIOR

MASMORRA DE RECURSOS DE DUNGEON - NÍVEL 115

Ativar esta masmorra dá ao jogador uma grande quantidade de EXP Dungeon. A masmorra de recursos contém:

- Rochas de arenito adicionais salpicadas de cristal
- Dragões de gelo
- Caixas de depósito do banco
- Rocha com veio principal de cristal - Pode ser escavada uma vez por dia por cada jogador, para ganhar pelo menos uma das seguintes recompensas:
 - Uma rocha de coração despedaçado dourado que o jogador não tenha ganhado (comum)
 - Uma rocha de coração despedaçado que o jogador não tenha ganhado (comum)
 - Ficha de chave (comum)
 - Geodo de cristal (comum)
 - Uma meia-chave de cristal (incomum)
 - Pergaminhos de processo jurídico (incomuns)
 - Fichas por mortes de pássaros bicudos, bilhetes de Guerra das Cidades, etc. (incomum)
 - Uma chave de cristal (rara)
 - Uma parte do Tríscele de Cristal (rara)
 - Antigas Efigies (raras)
 - Pergaminhos de pistas (incomuns - raros)
 - Pergaminhos do campeão (raros)
 - Um Tríscele de Cristal completo (muito raro)
 - Uma semente de árvore de cristal (muito rara)
 - Outros objetos, armas e armaduras raros (muito raro)
- A intenção da rocha com veio principal de cristal é lentamente deixar um jogador de nível alto mais perto da capa da perfeição e da capa da perfeição enfeitada, assim como oferecer bons objetos largados para quem não ligar para a capa. Se um jogador “completar” um desses objetos largados e não precisar mais dele para as capas – já ter coletado todos os pergaminhos de processo jurídico, por exemplo –, ele não vai mais receber aquele objeto.
- As lascas de veio principal de cristal, ganhas na promoção de meio de ano, permitirão que o jogador escave esta rocha de graça uma vez.

NPCs DE ROUBO - NÍVEL 94 DE ROUBO

Os NPCs de roubo são idênticos aos do Círculo Central.

CANTEIRO DE AGRICULTURA PARA ÁRVORES FRUTÍFERAS

LOJA DE HERBOLOGIA E POÇÕES COMBINADAS

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

RUNESCAPE



A estufa de Meilyr, onde os jogadores podem comprar receitas para suas poções combinadas.

O jogador vai poder visitar a loja de Herbologia de Meilyr para comprar receitas para as poções combinadas. Essas receitas vão desbloquear a capacidade de combinar os efeitos de diferentes poções e criar uma nova poção combinada dentro de um pote de cristal (feito na área de Ithell). Haverá no total 20 receitas diferentes para o jogador comprar, e sete dessas receitas de poções devem ser encontradas ao treinar Dungeon, de uma forma semelhante às sagas. O jogador vai até a loja para “desbloquear” as receitas depois que encontrá-las, pagando uma quantidade de moedas. Uma vez desbloqueada, o jogador ganha permanentemente a capacidade de fazer a poção.

O jogador faz uma poção combinada usando uma poção de 4 doses sem pote junto com outra poção de 4 doses sem pote, como listado abaixo, tendo um pote de cristal com ele. Isso vai criar uma nova poção de 6 doses em um pote de cristal. O jogador ganha duas doses adicionais por poção ao fazer isso.

POÇÃO COMBINADA	REQUISITO DE HERBOL.	MÉTODO DE DESBLOQUEIO	INGRED.	NEGOCIÁVEL?	EFEITO COMBINADO
SUPERFORÇA +	75	100.000 moedas	Poção de Superforça e de Força	Sim	Aumenta Força em 14% +2
SUPERARQUEIRO +	76	100.000 moedas	Poção de Superarqueiro e de Arqueiro	Sim	Aumenta Combate à Distância em 14% +2
SUPERMAGIA +	77	100.000 moedas	Poção de Supermagia e de Magia	Sim	Aumenta Magia em 14% +2
SUPERCOMBATE E CORPO A CORPO	81	150.000 moedas	Superdefesa, Superataque e Superforça	Sim	Aumenta Defesa, Ataque e Força em 12% +2
SUPERSORO	85	Dungeon e 200.000 moedas	Supermagia, Superarqueiro, Superdefesa, Superataque, Superforça	Sim	Aumenta Magia, Combate à Distância, Defesa, Ataque e Força em 12% +2
EXTREMO ANTIFOGO	89	200.000 moedas	Super Antifogo e Antifogo	Não	Protege por 7 minutos (um aumento de 1 minuto) e pode proteger contra fogo de dragão alado
POÇÃO DA FÚRIA	91	Dungeon e 200.000 moedas	Extremo Ataque, Extrema Defesa e Extrema Força	Não	Aumenta Ataque, Defesa e Força em 15% +3
FORÇA ANTIFOGO	92	300.000 moedas	Extrema Força e Super Antifogo	Não	Combina os efeitos da Extrema Força e Super Antifogo
ANTIFOGO DO ARQUEIRO	92	300.000 moedas	Extremo Arqueiro e Super Antifogo	Não	Combina os efeitos de Extremo Arqueiro e Super Antifogo

ANTIFOGO MÁGICO	92	300.000 moedas	Extrema Magia e Super Antifogo	Não	Combina os efeitos de Extrema Magia e Super Antifogo
SUPREMA FORÇA	93	500.000 moedas	Extrema Força e Superforça	Não	Aumenta Força temporariamente em 16% +4
SUPREMA MAGIA	93	500.000 moedas	Extrema Magia e Supermagia	Não	Aumenta Magia temporariamente em 16% +4
SUPREMO ARQUEIRO	93	500.000 moedas	Extremo Arqueiro e Superarqueiro	Não	Aumenta Combate à Distância temporariamente em 16% +4
ANTIFOGO RENOVADO	94	600.000 moedas	Poção de Renovação e Super Antifogo	Não	Combina Poção de Renovação e Super Antifogo
ADRENALINA RENOVADA	95	600.000 moedas	Poção de Renovação e Adrenalina	Não	Combina Poção de Renovação e Adrenalina
SOBRECARGA DE ORAÇÃO	96	Dungeon e 700.000 moedas	Poção de Sobrecarregamento e de Superdevoto	Não	Dá o efeito de todas as cinco poções que aumentam estatísticas por cinco minutos e repete os aumentos delas a cada quinze segundos. Restaura os pontos de Oração em 35% +90.
SOBRECARGA ANTIFOGO	97	Dungeon e 700.000 moedas	Poção de Sobrecarregamento e de Super Antifogo	Não	Dá o efeito de todas as cinco poções que aumentam estatísticas por cinco minutos e repete os aumentos delas a cada quinze segundos. Dá

					<p>imunidade a fogo de dragão por 10 minutos mesmo que um escudo antidragão não esteja equipado.</p> <p>Dá o efeito de todas as cinco poções que aumentam estatísticas por cinco minutos e repete os aumentos delas a cada quinze segundos.</p> <p>Restaura 4,5 vezes o nível de Oração do jogador +120, resultando em uma restauração total de 124-516 pontos de Oração, durante um período de 5 minutos.</p>
SOBRECARGA DE RENOVAÇÃO	97	Dungeon e 700.000 moedas	Poção de Sobrecarregamento e de Super Renovação	Não	
SOBRECARGA DE ADRENALINA	98	Dungeon e 750.000 moedas	Poção de Sobrecarregamento e de Adrenalina	Não	<p>Dá o efeito de todas as cinco poções que aumentam estatísticas por cinco minutos e repete os aumentos delas a cada quinze segundos.</p> <p>TODAS as capacidades das poções perfeitas durante um período de 24 horas.</p>
PERFEIÇÃO +	99	Dungeon e 1.000.000 de moedas	Sobrecarregamento, musgo e flor de cristal	Não	







