

CIDADE DOS ELFOS



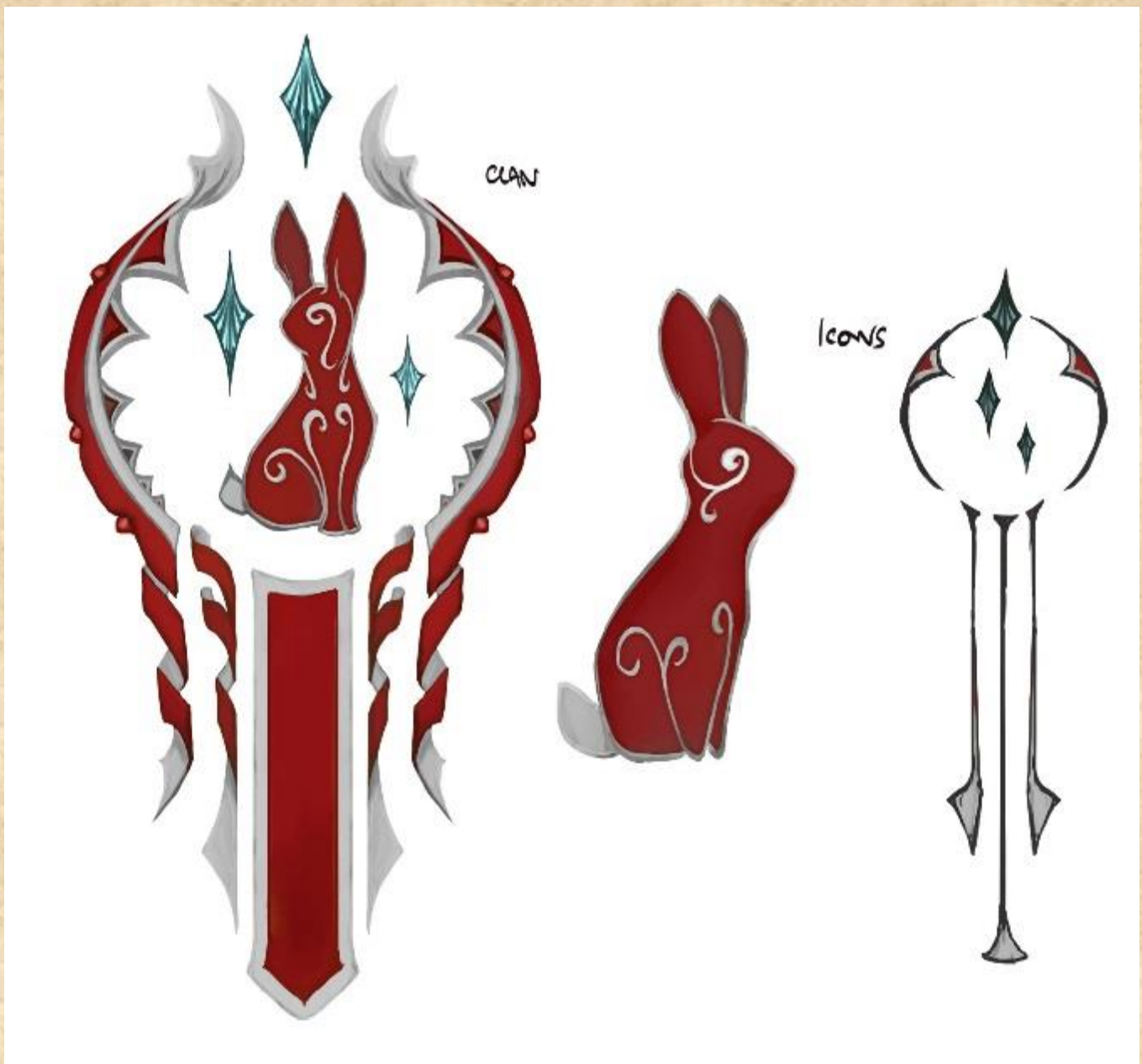
DOCUMENTO DE DESIGN 5

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 | <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 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 | <p>TODAS as capacidades das poções perfeitas durante um período de 24 horas.</p> |







