

CIDADE DOS ELFOS



DOCUMENTO DE DESIGN 2
IORWERTH E CADARN

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 Iorwerth - Extermínio e Combate Corpo a Corpo - Parte 1



Acima você pode conferir as versões grande e pequena do símbolo de Iorwerth. A versão maior será utilizada em vitrais, ao passo que a versão menor será estampada em capas e outros locais.

Círculo Central:



A ilustração acima é uma amostra de Iorwerth conforme o protótipo gerado por nossa ferramenta de design.

Mestre do Extermínio - nível 175 de Combate, nível 85 de Extermínio

O elfo mestre de Extermínio (Morvran) aguarda ao lado de uma escada/elevador que conduz à base da cratera, onde fica a masmorra de Extermínio. Tematicamente, este mestre de Extermínio gosta de ver jogadores lutando contra criaturas e observar seus diferentes estilos. Kuradal fornece as feras para a masmorra dele, o que o torna um experiente conhecedor e colecionador.

O mestre de Extermínio requer nível 175 de Combate e nível 85 de Extermínio. A lista de alvos do mestre de Extermínio será baseada nos alvos de Kuradal, com um estimativa de 20% a mais de monstros por tarefa. Esta lista de criaturas será determinada por consulta à lista de alvos de Kuradal, removendo as criaturas de Extermínio mais canceladas e acrescentando elfos da Cidade dos Elfos. Atualmente, a lista é composta por:

- Monstros espectrais
- Demônios abissais
- Airut
- Aqualumes
- Aviansies
- Demônios negros
- Dragões negros
- Demônios de sangue
- Dragões azuis
- Robôs de Cres
- Feras sombrias
- Vermetanques do deserto
- Elfos da Cidade dos Elfos
- Gigantes do fogo
- Criaturas ganodérmicas
- Gárgulas
- Demônios superiores
- Grutovermes
- Cães infernais
- Vermetanques de gelo
- Dragões de ferro
- Vermetanques da selva
- Kalphitas
- Dragões de mithril
- Muspah
- Jadincos mutantes
- Nihil
- Membros da Ordem da Ascensão
- Dragões de aço
- Demônios da água

O mestre de Extermínio terá uma chance aleatória de oferecer ao jogador um desafio de Extermínio solo. Este desafio rende destaque no "Hall da Fama". O jogador terá a tarefa de matar uma de cada criatura abaixo na seguinte ordem:

- Dragão Negro Rei
- Dragoa Negra Rainha
- Reis Dagannoth
- Rainha Kalphita
- Zilyana
- K'ril
- Kree'Arra
- Graardor
- Toupeira de nível avançado

Ao morrer, o primeiro chefe que o jogador derrotar largará um cristal negro. Esse cristal não poderá ser largado ou negociado. Enquanto o jogador tiver este cristal negro na mochila, ele receberá uma desvantagem de combate ao lutar contra qualquer um dos chefes na lista. O jogador recebe um cristal negro aleatório de cada um dos chefes na lista, cada cristal ocupando um espaço na mochila. Isto dará ao jogador uma escolha - derrotar todos os chefes com menos espaço na mochila e acúmulo de desvantagens, ou completar o desafio de Extermínio normalmente.

Se o jogador completar o desafio com uma grande quantidade de cristais negros na mochila e depois visitar o elfo mestre de Extermínio, ele receberá uma quantidade enorme de EXP Extermínio, um dos cristais negros (que poderá ser depositado no banco e utilizado em qualquer monstro), um título e mudanças ilimitadas aos teleportes PVM da Guilda do Máximo. Se o jogador completar o desafio sem uma mochila cheia de cristais negros, ele receberá uma quantidade grande de EXP Extermínio.

Completar o desafio de Extermínio do "Hall da Fama" do cristal negro será um requisito para a capa da perfeição enfeitada.

As desvantagens do cristal negro serão aleatoriamente distribuídas (uma por chefe).
podem incluir, entre outras:

Elas

- Dano de Combate Corpo a Corpo causado pelo jogador reduzido em 20%
- Dano de Magia causado pelo jogador reduzido em 20%
- Dano de Combate à Distância causado pelo jogador reduzido em 20%
- Dano de Magia sofrido pelo jogador acrescido em 20%
- Dano de Combate à Distância sofrido pelo jogador acrescido em 20%
- Dano de Combate Corpo a Corpo sofrido pelo jogador acrescido em 20%
- Seu espaço de bota será considerado vazio
- Seu espaço de capa será considerado vazio
- Seu espaço de elmo será considerado vazio

Haverá três novas adições à loja de Extermínio com a atualização da Cidade dos Elfos. Elas estarão disponíveis com todos os mestres de Extermínio:

- Um jogador pode pagar pontos de Extermínio para tornar uma criatura um alvo "favorito" quando receber um desafio do mestre de Extermínio.
 - Os alvos favoritos de Extermínio terão uma chance muito maior de serem alocados pelos mestres.
- Um jogador pode comprar uma atualização do anel cruel que permite o teleporte diretamente para o elfo mestre de Extermínio, além de possibilitar o ganho de vantagens do anel cruel na masmorra de Extermínio élfica, tais como vistas na masmorra de Kuradal.
 - Requer acesso à Cidade dos Elfos
- Um jogador pode pagar para obter um aumento de 20% do total original de criaturas que precisa matar para a completar a sua tarefa atual de Extermínio.
 - Isto só será possível uma vez por tarefa, antes que a primeira criatura seja derrotada.

D&D da Masmorra de Extermínio - nível 90 de Extermínio

O acesso à D&D da Masmorra de Extermínio é reservado aos jogadores com nível 90 de Extermínio. e a masmorra é uma instância. Uma vez por semana, o elfo mestre de Extermínio oferecerá 15 minutos em sua masmorra ao jogador. Nesses 15 minutos, o jogador terá que cumprir uma série de tarefas menores de Extermínio, com recompensas dadas de acordo com a quantidade de tarefas cumpridas dentro do tempo oferecido. As criaturas de Extermínio serão alocadas ao jogador da seguinte maneira:

- Tarefa 1 - Cinco criaturas classe 3
- Tarefa 2 - Cinco criaturas classe 2
- Tarefa 3 - Cinco criaturas classe 1
- Tarefa 4 - Cinco criaturas classe 3
- Tarefa 5 - Cinco criaturas classe 2
- Tarefa 6 - Cinco criaturas classe 1
- E assim por diante.

Os monstros do mestre de Extermínio serão agrupados em três classes de acordo com o tempo que elas demoram para ser mortas. Desta forma, o jogador enfrentará cinco criaturas que morrem rápido, cinco criaturas que morrem em um tempo médio e cinco criaturas que demoram a morrer. As criaturas dentro destas faixas serão escolhidas aleatoriamente. A escolha levará em conta as criaturas de Extermínio favoritas e canceladas do jogador.

O jogador receberá uma quantidade de EXP relativa à quantidade de tarefas cumpridas dentro dos 15 minutos.

Há uma arca do banco na masmorra para o jogador trocar seleções, etc. Há também um altar e um miniobelisco de Evocação. O mestre de Extermínio estará aqui para ajudar os jogadores que precisarem comprar objetos de Extermínio.

Miniobelisco de Evocação

Este recurso compartilha a mesma funcionalidade dos demais miniobeliscos de Evocação no resto do mundo.

Furtando trabalhadores de lorwerth - nível 86 de Roubo

Objetos que resultam de furtos de trabalhadores de lorwerth incluem vários ossos, cinzas, comida e sementes de armas. Objetos raros incluirão ossos de dragão de gelo.

O objetivo de furtar na Cidade dos Elfos é dar um "final" a Roubo de nível avançado, com bons objetos de Combate largados de alvos de furto e altas quantidades de EXP. O furto geralmente renderá ao jogador objetos comuns, mas muito úteis para o treino de habilidades nas áreas élficas de treino, e a chance de obter objetos largados raros (fragmentos do Tríscele, arenito de cristal, bolotas de cristal). A maioria dos objetos largados comuns serão certificados.

Além disso, o objetivo é tornar o furto menos irritante. Em vez de atordoar e causar dano ao jogador, os trabalhadores da Cidade dos Elfos terão uma chance remota de descobrir o jogador antes do furto. Se o jogador for pego no ato, nenhum elfo daquela família poderá sofrer furtos por 20 minutos. O jogador terá, então, que roubar de outro clã. O jogador não será atingido ou sofrerá danos se for descoberto por um trabalhador élfico.

Enfrentando Guerreiros de lorwerth - nível 150 de Combate



Você não pode matar um guerreiro lorwerth (os pontos vitais deles jamais chegam a menos de 1). Ao invés de morrerem, eles caem de joelhos no chão e elogiam o jogador por sua coragem em combate. Eles largam objetos semelhantes aos objetos obtidos por furto. Derrotar um elfo conta para a tarefa de Extermínio élfica.

Círculo Exterior:

Catedral de Iorwerth

NPCs de Roubo - nível 86 de Roubo

NPCs de Combate - nível 150 de Combate

Altar de Oração



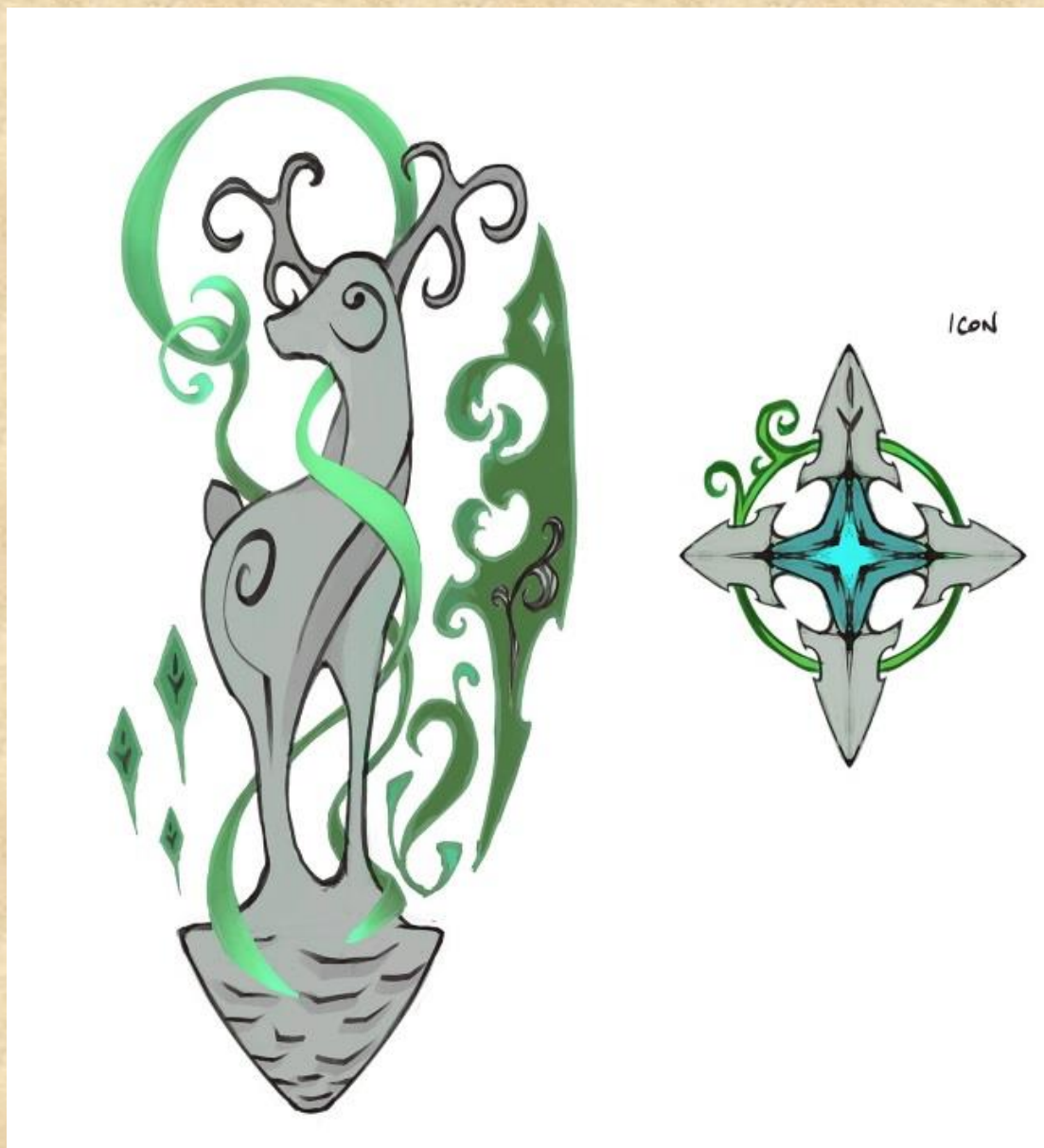
O casarão é onde reside o Senhor de Iorwerth e onde está o altar de Oração.

Isto funcionará como um altar de Oração já existente. Ele dará um pequeno bônus no estilo de sobrecarregamento ao jogador, aumentando ligeiramente as estatísticas de Ataque, Força, Defesa, Combate à Distância e Magia, além de um aumento de dano ao jogador.

Arca de cristal

Esta é uma réplica da arca de cristal.

Clã Cadarn - Magia e Combate à Distância - Parte 1



Acima você pode conferir as versões grande e pequena do símbolo de Cadarn. Os Cadarn são vistos como graciosos, mas ao mesmo tempo muito fortes, portanto, são representados pelo cervo.

Círculo Central:



A área de Cadarn, conforme o protótipo gerado por nossa ferramenta de design. A Guilda do Máximo pode ser avistada no plano de fundo da imagem.

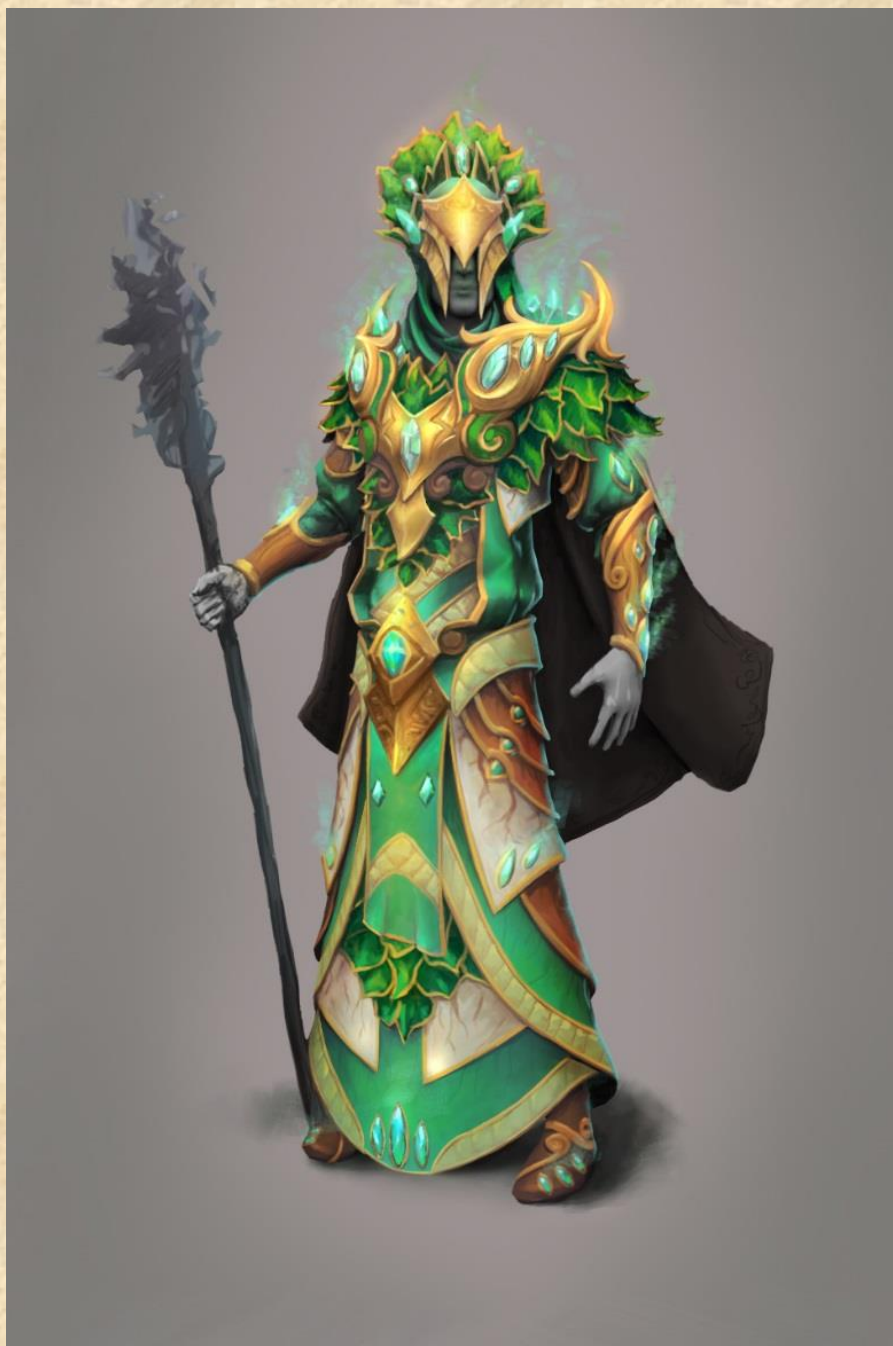
NPCs de Roubo - nível 86 de Roubo

Alguns trabalhadores de Cadarn poderão ser encontrados vagando pelo Círculo Central. Objetos comuns de furto incluirão sementes de armas, runas, setas, flechas e comida. Os objetos raros de furto incluirão objetos de cristal.



Arte conceitual das seis variedades das armas de cristal. O jogador poderá utilizar a cantoria de cristal para melhorar estas armas na área de Ithell. A arte conceitual das armas melhoradas será mostrada no documento de design de Ithell.

NPCs de Combate - nível 150 de Combate



A armadura élfica exibida aqui está planejada para atualizações élficas futuras.

Vários guerreiros de Combate à Distância e magos de Cadarn poderão ser encontrados vagando pelo Círculo Central. Os objetos largados por esses elfos são similares aos objetos ganhos por furto. Assim como os lorwerth, você não pode matar um guerreiro de Cadarn. Eles são derrotados quando caem de joelhos e largam objetos similares aos objetos obtidos por furto.

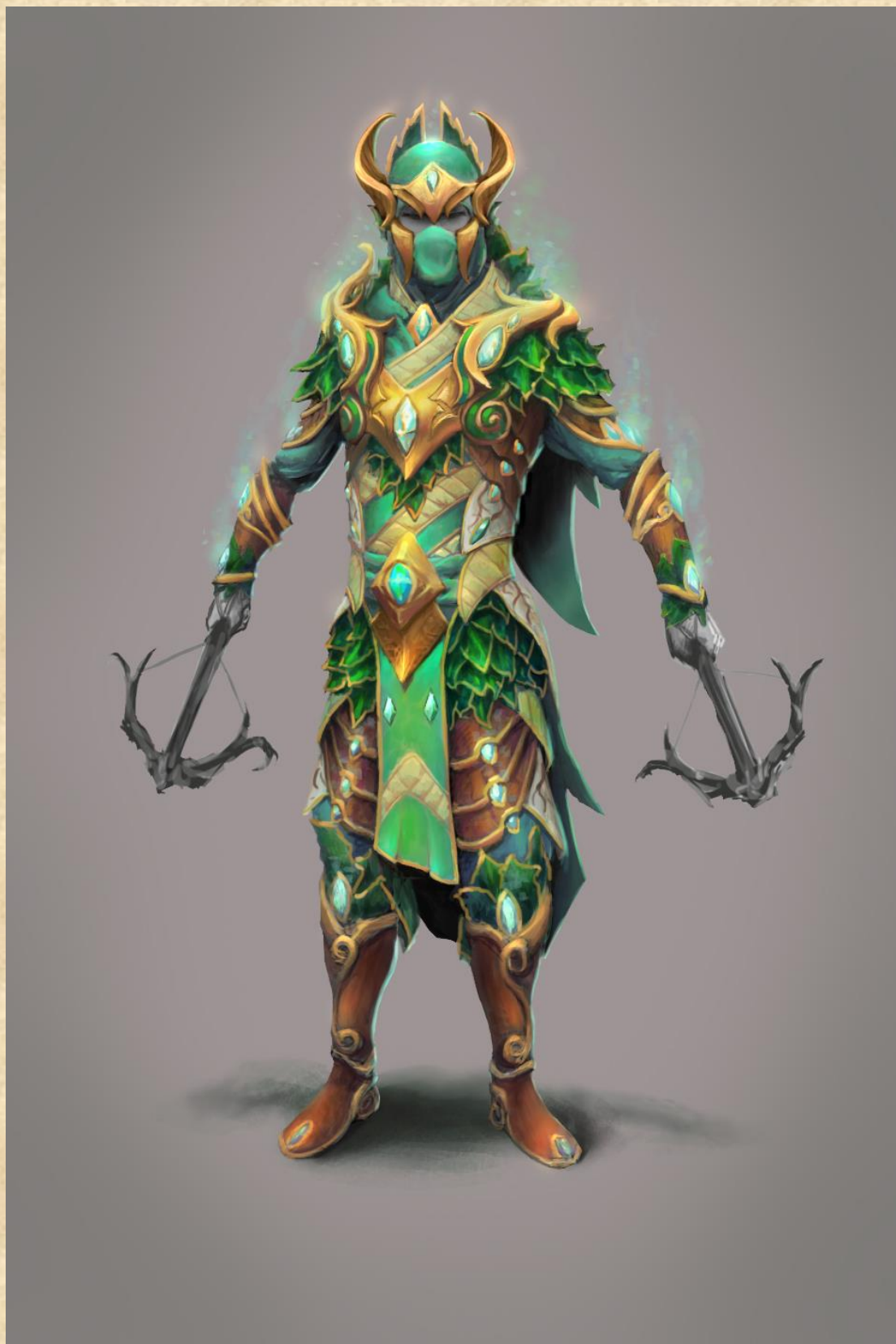
Loja de bastões

O jogador poderá comprar bastões neste local (6 em estoque a cada 24 horas). Os bônus da loja de bastões virão de um objeto de uma futura série de tarefas da Cidade dos Elfos.

Círculo Exterior

NPCs de Roubo - nível 66 de Roubo

NPCs de Combate - nível 150 de Combate



A Guilda do Máximo (Exterior)

A Guilda do Máximo é rodeada por uma cerca e um portão. Jogadores com nível 99 em qualquer habilidade, ou com uma Capa de Missão, poderão passar pelo portão e visitar o jardim. No jardim, você encontrará um NPC que venderá as capas de habilidade disponíveis no jogo ao preço fixo: 99.000 moedas de ouro. Esta é Maygan, a principal rival de Massimus em Varrock. Ela também oferecerá a mesma funcionalidade que Massimus, incluindo a venda da Capa do Máximo. No diálogo, ela odeia o Massimus, que é o seu maior inimigo.

Haverá 27 mastros localizados ao redor da Guilda do Máximo no jardim, como as bandeiras em uma embaixada. Um jogador poderá interagir com os mastros com 99 nível na habilidade relevante (ou com uma capa de missão) para adicionar uma bandeira aos ranques de bandeiras que ele possui. Estas somente serão visíveis para o jogador que as colocou.



Arte conceitual da Guilda do Máximo

A Guilda do Máximo (Interior 1)

A Guilda do Máximo pode ser acessada somente pelos jogadores que têm nível máximo nas habilidades (nível 99 em todas as habilidades). Os jogadores que tentarem passar pela porta sem os níveis máximos serão empurrados violentamente para fora, como se tivessem sido eletrocutados. O objetivo desta área é oferecer um local exclusivo e conveniente para jogadores com o nível máximo, lhes dando um registro de suas conquistas atuais e um lugar para encontrarem outros jogadores no mesmo nível.

Haverá uma Capa da Perfeição dentro da Guilda. O custo desta capa é 15.000.000 moedas - o mesmo valor do Museu de Varrock.

Ao entrar da Guilda do Máximo, o jogador é cumprimentado por um elfo NPC. Uma semente da árvore de cristal será oferecida ao jogador como recompensa. Este NPC também funciona como um Mestre de Provisões após o cumprimento inicial e pode ser encontrado perto da entrada da guilda. Haverá um banco aqui. O jogador pode se teleportar para a Guilda do Máximo escolhendo uma opção na Capa da Perfeição.

A Guilda do Máximo tem um portal. O jogador pode clicar com o botão direito para alterar o destino final para os locais abaixo. Cada alteração custa moedas de ouro (a menos que o jogador tenha completado o desafio do "Hall da Fama"; neste caso, não haverá custo):

- Masmorra da Guerra dos Deuses
- Vorago
- Dragoa Negra Rainha
- Dragão Negro Rei
- Reis Dagannoth
- Rainha Kalphita
- Rei Kalphita
- Fera Corpórea
- Toupeira

Uma fogueira permanente também pode ser encontrada na área (réplica da fogueira do Círculo Central, mas em menor tamanho).

Se o jogador completou o Coração Despedaçado élfico, o NPC resultante aparecerá aqui.

A Guilda do Máximo (Interior 2)

Há um trono ao fundo da Guilda do Máximo que somente pode ser ocupado por jogadores com uma capa da perfeição ou capa da perfeição enfeitada. Somente um jogador por servidor pode ocupar este trono por vez. Quando estiver ocupando o trono, os níveis de todas as habilidades serão aumentados de 99 para 100. Dungeon será visualizado como 121. Ao desocupar o trono, o aumento dado para as estatísticas é imediatamente removido.

Campo de linho

