

CITÉ ELFE



DOCUMENT DE CONCEPTION N° 4

ITHELL & AMLODD

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 IHELL - ARTISANAT ET CONSTRUCTION - 2E MISE À JOUR



L'image ci-dessus représente les deux versions du symbole du clan Ithell. Le symbole du clan associe la musique et les cristaux.

BOL MUSICAL

Le bol musical fonctionnera de la même façon que le bol musical trouvé dans les cavernes de Brimstail. Il vous permettra de convertir des cristaux en outils et vice versa. Il sera aussi utilisé pour fabriquer de nouveaux objets de cristal (voir la section Zone extérieure).

5 ROCHES DE GRÈS DE CRISTAL - NIVEAU 81 EN EXPLOITATION MINIÈRE ET NIVEAU 89 EN ARTISANAT

Ces roches vous permettront de récupérer du grès de cristal. Les joueurs pourront exploiter 15 roches de grès de cristal par jour. Ils pourront par contre fabriquer autant de verre en cristal qu'ils le souhaitent par jour. Les joueurs pourront peut-être augmenter leur limite quotidienne sur les roches en accomplissant les tâches du journal de la cité elfe.

Le verre en cristal n'est pas échangeable, mais les flasques de cristal le seront. Il n'y a aucun prérequis pour la fabrication du verre en cristal, mais il faudra un niveau d'au moins 89 en Artisanat pour fabriquer des flasques de cristal. Les joueurs pourront fabriquer des flasques de cristal en utilisant du verre en cristal avec une canne de soufflage, ce qui leur permettra aussi de gagner de l'XP en Artisanat.

Les flasques de cristal pourront être utilisées pour créer des combinaisons de potions. Une potion combinée est créée lorsqu'un joueur utilise plusieurs potions ensemble tout en ayant une flasque de cristal dans son inventaire. Le joueur créera alors une potion à 6 doses combinant les effets de toutes les potions utilisées. Le joueur devra tout d'abord avoir débloqué et acheté la recette de la potion avant de pouvoir la fabriquer. Il y aura 20 combinaisons de potion disponibles en tout (plus d'informations à ce sujet seront disponibles dans le document du clan Meilyr).

5 ROCHERS D'ARGILE (SOUPLE) - NIVEAU 75 EN EXPLOITATION MINIÈRE

Ces emplacements d'Exploitation minière seront identiques aux emplacements existants, sauf qu'ils permettront aux joueurs de récupérer de l'argile souple directement et d'obtenir plus d'XP.

PILLAGE DES PNJ – NIVEAU 88 EN LARCIN

Plusieurs travailleurs d'Ithell se promèneront dans la zone intermédiaire. Les joueurs pourront faire les poches de ces PNJ pour obtenir des éléments de Construction, des algues, du grès et des peaux. Ils pourront également récupérer des objets plus rares, tels que des éléments chers de Construction et des flasques de cristal.

ZONE EXTÉRIEURE :

2 MACHINES À VERRE ROBUSTE

HARPES DE CRISTAL ET CHANT CRISTALLIN - NIVEAU 75, 80, 85
ET 90 EN MÉTALLURGIE



Le procédé des chants cristallins se déroulera de la façon suivante :

- Combattre un monstre pour récupérer des graines de cristal,
- Jouer de la harpe de cristal pour obtenir de la poussière harmonique,
- Combiner les graines de cristal avec la poussière harmonique pour créer des objets de cristal.

Un joueur combattra des monstres dans la cité elfe pour récupérer des graines de cristal dans les butins. Il aura ensuite besoin de poussière harmonique pour créer des objets de cristal.

Les harpes se trouvent dans la zone extérieure du clan Ithell. Un joueur pourra cliquer sur une harpe pour que celle-ci joue sans interruption. Lorsque les harpes sont utilisées, les joueurs gagneront de l'XP d'Artisanat et de la poussière harmonique (objet empilable dans votre inventaire) constamment. L'utilisation de ces harpes nécessitera un niveau d'au moins 75 en Artisanat. De meilleurs niveaux d'Artisanat permettront aux joueurs de récupérer l'XP et la poussière plus rapidement.

Lorsqu'elles sont utilisées, les harpes se désaccorderont au fur et à mesure. La rapidité des gains d'XP et de poussière sera alors ralentie jusqu'à atteindre zéro. Le joueur pourra interagir avec ces instruments pour les accorder de nouveau.

Ensuite, il combine des graines de cristal avec la poussière harmonique pour créer des objets de cristal. Les joueurs pourront utiliser le bol musical dans la zone intermédiaire du clan Ithell pour convertir les graines de cristal en équipement de cristal, et pour recharger les équipements de cristal. Chacun de ces procédés nécessite l'utilisation de poussière harmonique. Le coût de rechargement sera réduit pour les joueurs disposants d'un haut niveau en Métallurgie. Les tenues de cristal améliorées ne pourront pas être rechargées, et seront détruites lorsqu'elles n'ont plus de charges restantes.

Les objets de cristal se dégraderont au fur et à mesure de leur utilisation. Lorsqu'ils n'auront plus de charges, ces objets redeviendront des graines de cristal à partir desquelles ils ont été créés. La graine pourra ensuite être utilisée pour créer un nouvel objet. Les tenues de cristal améliorées ne redeviendront pas des graines mais seront détruites à la place.

QUATRE TYPES D'ÉQUIPEMENT PEUVENT ÊTRE CONSTRUITS :

- Armes de combat normales (Niveau 75 de Métallurgie)
- Outils (Niveau 80 de Métallurgie)
- Objets de téléportation (Niveau 85 de Métallurgie)
- Armes de combat améliorées (Niveau 90 de Métallurgie)

Une arme à une main et une arme à deux mains normales et améliorées seront disponibles pour chaque style de combat.



Les armes de cristal « améliorées » de niveau 80 pouvant être créées par les joueurs grâce aux chants cristallins.

Les armes de cristal améliorées permettront au joueur de bénéficier d'une chance de provoquer plus de dégâts, selon son niveau d'Agilité. À chaque fois qu'un joueur attaquera, il aura une chance que son attaque provoque 25 % de dégâts supplémentaires. Cet effet spécial ne sera disponible que si un joueur manie un équipement de cristal amélioré dans chaque main.

L'arc et les chakrams de cristal (ainsi que leurs versions améliorées) ne nécessiteront pas de munitions, mais se dégraderont à chaque utilisation.

Les outils de cristal (scie, couteau, briquet à amadou, marteau, burin) n'auront aucun prérequis pour être utilisés, mais ces outils ne pourront pas être échangés. Ils fourniront un bonus qui permettra d'augmenter de 3 niveaux la compétence associée, mais seulement lorsque vous utilisez cet outil (le marteau de cristal permettra aux joueurs de profiter d'un bonus lorsqu'ils forgent des objets mais pas lorsqu'ils fondent des minerais, par exemple). Ils se dégraderont après avoir été utilisés 28 fois.

Les objets de téléportation en cristal n'auront aucun prérequis pour être utilisés, mais ils ne pourront pas être échangés. Ils disposeront chacun de quatre charges. Les objets de téléportation en cristal spécifiques à un clan permettront aux joueurs de se téléporter dans la zone extérieure de ce clan. Le cristal de

téléportation de Lletya peut être utilisé pour être téléporté à Lletya ou au temple de la lumière (fonctionnalité présente en jeu) ; les nouveaux cristaux de téléportation n'auront qu'une seule destination.

ELUNED

Eluned n'aura pas changé : elle rechargera vos cristaux de téléportation pour un coût pouvant aller de 150 à 750 pièces d'or. Elle ne les rechargera que s'ils n'ont plus de charges. Vous pourrez la retrouver à certains endroits en dehors de la cité elfe, mais elle éliera aussi domicile dans la cité.

OPÉRATEUR DE LA SCIERIE

L'opérateur de la scierie vendra aux joueurs du matériel de Construction, et leur permettra aussi de payer pour échanger leurs bûches contre des planches. L'opérateur disposera aussi des matériaux de Construction les plus chers (marbre, feuille d'or...) dans son magasin.

SABLIÈRE

3 TOURS DE POTIER

3 FOURNEAUX

PILLAGE DES PNJ – NIVEAU 88 DE LARCIN

CLAN AMLODD - INVOCATION ET DIVINATION - 2E MISE À JOUR



L'image ci-dessus représente les deux versions du symbole du clan Amlodd. La chouette associe les connaissances en Divination du clan et leurs capacités en tant qu'invocateurs.

ZONE INTERMÉDIAIRE :



L'illustration ci-dessus représente le prototype de la section du clan Amlodd, créé sur notre moteur de jeu. La zone de Divination est immense - la lumière sort du cratère de la cité elfe.

CRÉATURES D'OMBRE - NIVEAUX DE COMBAT VARIÉS, AINSI QUE NIVEAU 85, 90 ET 95 EN DIVINATION

Trois classes d'ombres, avec des niveaux supérieurs à celles rencontrées dans le temple de la lumière, se promèneront autour du cratère dans cette zone. Les ombres seront disponibles comme tâches de Pourfendeur uniquement auprès de Morvran. Les joueurs pourront récupérer des essences d'ombre dans les butins des créatures d'ombres. Ils devront ramasser ces essences puis les jeter dans le cratère avoisinant pour les purifier, ce qui leur permettra de récupérer une grande quantité d'XP de Divination. Les joueurs pourront obtenir des essences de meilleurs niveaux dans les butins des ombres de niveau supérieur. Les joueurs devront avoir atteint un certain niveau de Divination pour purifier ces essences et récupérer les récompenses d'XP.



Un aperçu du cratère d'Amlodd.

FAMILIER - CRÉATURE DE LUMIÈRE - NIVEAU 88 EN INVOCATION

En purifiant des créatures d'ombre, et en faisant d'autres activités dans la cité elfe, les joueurs récupéreront des essences de lumière. Ces essences seront les ingrédients secondaires nécessaires à l'invocation de créatures de lumière. Ces familiers seront les mêmes créatures que celles se trouvant dans la caverne des Larmes de Guthix. Les créatures de lumière seront des familiers de Divination qui convertiront immédiatement les mémoires et mémoires améliorées en XP de Divination lorsque les joueurs récupéreront l'essence des sphères de Divination. L'XP gagnée lors de cette conversion automatique (similaire à la pioche Imcando et aux os gravés du broyeur de pierres) sera supérieure à celle gagnée lors de la conversion de mémoires au cratère. Les joueurs qui veulent uniquement récupérer de l'XP pourront utiliser les familiers créatures de lumière.

Les créatures de lumière pourront être utilisées comme source de lumière. Elles vous permettront de vous téléporter à la caverne des Larmes de Guthix, elles annuleront les effets négatifs reçus lorsque vous buvez des larmes vertes et vous permettront de passer plus de temps dans le mini-jeu. Leur parchemin permettra aux joueurs de récupérer des objets utiles dans le parcours d'Agilité du clan Hefin.

OBÉLISQUE D'INVOCATION

PNJ SIMILAIRE À BOGROG

Ce personnage donnera aux joueurs 70 % des éclats nécessaires à la création d'une bourse. Il vendra aussi des composants d'Invocation au même prix que Bogrog et disposera du même stock.

Ce PNJ vous permettra de vous téléporter gratuitement une fois au mini-jeu Familiarisation, de la même façon que Pikkenmix.

PILLAGE DES PNJ – NIVEAU 96 EN LARCIN

Plusieurs travailleurs d'Amlodd se promèneront dans la zone intermédiaire. Les joueurs pourront faire les poches de ces PNJ pour obtenir de l'énergie de Divination, des insignes d'invocation, des tranches d'insignes, des emblèmes et des sceaux. Ils pourront également récupérer des objets plus rares, tels que des bourses complètes et des emblèmes et sceaux de haut niveau.

ZONE EXTÉRIURE :

CERCLE DES FÉES

PILLAGE DES PNJ – NIVEAU 96 EN LARCIN

COLLECTEUR DE FARFADETS



Voici un concept de la maison du collecteur de farfadets. Plusieurs farfadets voleront dans sa maison. Les joueurs ne pourront pas attraper ces farfadets !

Un personnage demandera aux joueurs de compléter un codex de tous les farfadets du monde. Les joueurs devront attraper un farfadet de chaque type à main nue, ainsi qu'un des nouveaux farfadets de cristal, à partir du moment où ils auront parlé à ce PNJ (les farfadets attrapés précédemment ne seront pas comptabilisés). Lorsqu'un joueur aura attrapé un farfadet de chaque type (un codex permettra au joueur de savoir les farfadets qu'ils lui restent à attraper), il recevra ensuite le double d'XP lors de la capture de farfadets. Les joueurs ne profiteront pas de ce bonus lorsqu'ils attrapent des farfadets en bocaux et ceux-ci ne seront pas comptabilisés dans le codex.

Le joueur recevra aussi une grande quantité d'XP en Trappeur lorsqu'il aura terminé. Le collecteur de farfadets récompensera aussi le joueur en lui offrant une téléportation gratuite à Puro-Puro. La tâche du collecteur de farfadets sera ajoutée à la liste des prérequis de la cape du perfectionniste à bordure.



Copyright © 1999 - 2014 Jagex Ltd pour ce document et son contenu.