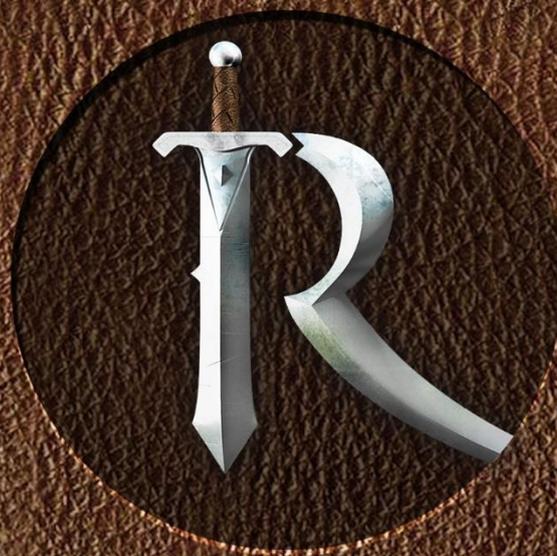


CIDADE DOS

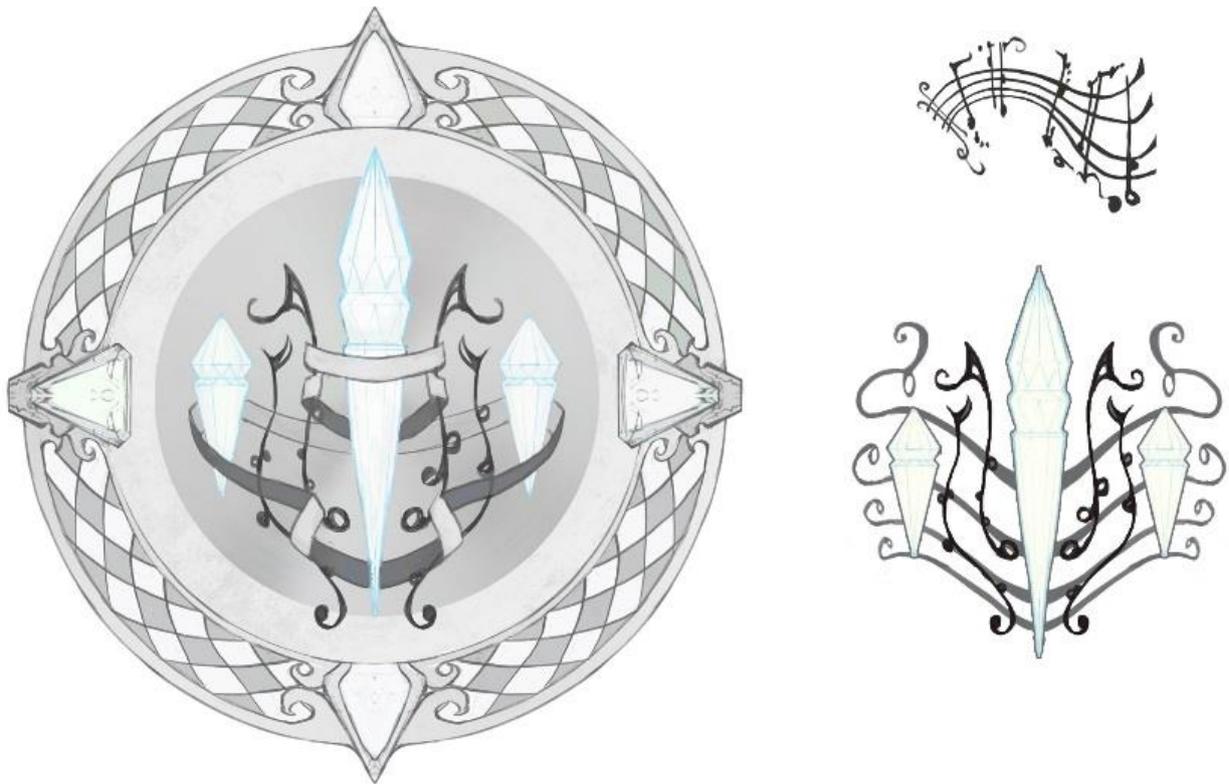


DOCUMENTO DE DESIGN 4
ITHELL E AMLODD

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.

ITHELL CLAN – ARTESANATO E CONSTRUÇÃO - PARTE 2



Acima você pode conferir as versões grande e pequena do símbolo de Ithell. O símbolo combina os temas música e cristais.

TIGELA QUE CANTA

A tigela que canta é idêntica à tigela que se encontra na caverna de Brimstail, convertendo ferramentas de cristal em sementes e vice-versa. Ela também pode ser utilizada para fazer novos objetos de cristal (consulte o Círculo Exterior).

LOCAL DE MINERAÇÃO DE ARENITO SALPICADO DE CRISTAL X 5 - NÍVEL 81 DE MINERAÇÃO E NÍVEL 89 DE ARTESANATO.

Cada rocha de mineração de arenito salpicado de cristal produz arenito salpicado de cristal. Os jogadores podem minerar um máximo de 15 desses locais por dia. Este total é zerado diariamente. Não há limite para a quantidade de vidro de cristal que pode ser produzida em um dia. A quantidade que os jogadores podem minerar provavelmente aumentará com a recompensa da Série de Tarefas Élficas.

O vidro de cristal não é negociável, mas potes de cristal serão. Vidro de cristal não possui requisito de nível de Artesanato, mas potes de cristal requerem nível 89 de Artesanato. Os potes de cristal são produzidos ao soprar vidro de cristal com o tubo de sopro, rendendo EXP Artesanato.

Os potes de cristal podem ser usados para fazer combinações de poções. Uma combinação de poções é criada quando várias poções são utilizadas em conjunto com um pote de cristal na sua mochila. Isso faz com que uma poção de 6 doses seja criada, combinando os efeitos de todas as poções usadas. O jogador precisa ter desbloqueado e comprado a receita da poção combinada para poder preparar a poção escolhida, e há 20 combinações de poções possíveis no total (mais informações sobre as 20 poções combinadas poderão ser encontradas no documento de Meilyr, que será lançado na próxima semana).

LOCAL DE MINERAÇÃO DE ARGILA MACIA X 5 - NÍVEL 75 DE MINERAÇÃO

Esses locais de mineração são idênticos aos locais de mineração de argila macia existentes, exceto pelo fato que eles automaticamente proporcionam ao jogador argila macia e muito mais EXP Mineração que um local convencional de mineração de argila.

NPCs DE ROUBO - NÍVEL 88 DE ROUBO

Alguns trabalhadores de Ithell poderão ser encontrados vagando pelo Círculo Central. Objetos comuns de roubo incluirão elementos de construção, algas marinhas, arenito e peles. Objetos raros incluirão elementos caros de Construção e potes de cristal.

CÍRCULO EXTERIOR

MÁQUINA DE VIDRO RESISTENTE X 2

HARPAS DE CRISTAL E CANTO DE CRISTAL - NÍVEIS 75, 80, 85 E 90 DE MINERAÇÃO:



O canto de cristal funciona da seguinte forma:

- Lute contra monstros para obter sementes de cristal largadas
- Toque a harpa de cristal para obter pó harmônico
- Combine as sementes de cristal com pó harmônico para fabricar objetos de cristal.

O jogador luta contra monstros na Cidade dos Elfos e obtém sementes de cristal como objetos largados. O jogador precisa então de pó harmônico para fabricar objetos de cristal.

No círculo exterior do segmento de Ithell são encontradas harpas. O jogador clica numa harpa para começar a tocá-la continuamente. Enquanto tocam, eles recebem continuamente EXP Artesanato e pó harmônico, que é um objeto agrupável na mochila. Isso requer um nível mínimo de 75 em Artesanato, mas um nível mais alto em Artesanato aumenta a taxa de ganho de EXP e pó.

Enquanto são tocadas, as harpas vão gradualmente ficando desafinadas, baixando a taxa de ganho de EXP e pó do jogador até chegar a zero. O jogador pode interagir com o instrumento para reafiná-lo. Depois, o jogador combina as sementes de cristal com pó harmônico para fabricar objetos de cristal. O jogador pode usar a tigela de cristal que canta no círculo central de Ithell para converter sementes de

cristal em equipamentos de cristal e para acrescentar mais cargas ao equipamento de cristal existente. Ambos os processos consomem pó harmônico. O custo de recarga é reduzido para jogadores que possuem níveis mais altos de Metalurgia. Equipamentos de cristal harmonizado não podem ser recarregados e são destruídos quando completamente esgotados.

Objetos de cristal se desgastam com o uso. Quando ficam sem cargas, são revertidos para o tipo de sementes de cristal a partir das quais foram criados. As sementes podem ser usadas para se criar novos objetos. Equipamentos de cristal harmonizado não são revertidos para sementes, eles são destruídos.

QUATRO TIPOS DE EQUIPAMENTOS PODEM SER FABRICADOS:

- Armas normais de combate (Nível 75 de Metalurgia)
- Ferramentas (Nível 80 de Metalurgia)
- Objetos de Teleporte (Nível 85 de Metalurgia)
- Armas harmonizadas de combate (Nível 90 de Metalurgia)

Cada estilo de combate possui armas de uma e duas mãos que podem ser fabricadas nas formas normal e harmonizada.



As armas de cristal “harmonizado” de nível 80 que podem ser feitas pelo jogador com canto de cristal.

As armas de cristal harmonizado têm uma chance de causar mais danos, com base no nível de Agilidade do jogador. Toda vez que o jogador ataca, existe a chance de que o ataque cause 25% a mais de dano que o normal. O efeito especial só é aplicado se o jogador estiver empunhando equipamentos de cristal harmonizado nas duas mãos.

O arco e os chakrans de cristal (inclusive as versões harmonizadas) não requerem munição, mas se desgastam sempre que são disparados.

As ferramentas de cristal (serra, faca de arco de flecha, caixa do fogo, martelo e cinzel) não possuem requisitos para serem usadas, mas são sempre não negociáveis. Elas proporcionam um bônus de +3 no nível do jogador na habilidade associada, mas somente quando estiver executando atividades que utilizem aquela ferramenta (por exemplo, o martelo de cristal proporciona um bônus quando se forja objetos, mas não quando se funde minérios). Elas se desgastam depois de 28 usos.

Objetos de teleporte de cristal não possuem requisitos para serem usados, mas são sempre não negociáveis. Elas possuem quatro usos cada. Os cristais específicos de clãs teleportam o jogador para o círculo exterior da seção de Prifddinas daquele clã. O cristal de teleporte a Lletya pode ser usado tanto para se teleportar a Lletya quanto ao Templo da Luz (essa funcionalidade já existe em *O Enigma do Luto - Parte I*); os novos cristais de teleporte só possuem uma destinação cada.

ELUNED

Eluned se comporta mecanicamente de forma idêntica à que sempre se comportou; ela vai recarregar seu cristal de teleporte por 150-750 moedas. Ela só faz isso se o cristal estiver com suas cargas esgotadas. Diferentemente de suas encarnações fora da Cidade dos Elfos (as quais permanecerão as mesmas), Eluned ficará no local onde se encontra permanentemente.

OPERADOR DA SERRARIA

O operador da serraria vai vender ao jogador suprimentos de Construção, além da possibilidade de converter troncos de lenha em tábuas por um preço. Ademais, o operador terá alguns dos elementos de Construção mais caros do jogo para vender em sua loja, como mármore, folha de outro, etc.

POÇO DE AREIA

RODA DE CERÂMICA X 3

FORNALHA X 3

NPCs DE ROUBO - NÍVEL 88 DE ROUBO

CLÃ AMLODD – EVOCAÇÃO E DIVINAÇÃO - PARTE 2



Acima você pode conferir as versões grande e pequena do símbolo de Amlodd. A coruja combina a sabedoria da divinação do clã com suas habilidades de evocadores.

CÍRCULO CENTRAL



A área de Amlodd, conforme o protótipo gerado por nossa ferramenta de design. A área de Divinação é enorme - a luz sai da parte inferior da cratera da Cidade dos Elfos.

CRIATURAS DAS SOMBRAS - DIVERSOS NÍVEIS DE COMBATE, ALÉM DE NÍVEIS 85, 90 E 95 DE DIVINAÇÃO

Três classes de criaturas das sombras, com níveis mais altos que aqueles vistos no Templo da Luz, ficarão perambulando em volta da cratera nessa área. Criaturas das sombras serão adicionadas como tarefas de Extermínio somente a Morvran. Entre os objetos largados das criaturas das sombras estarão centros de sombras, e o jogadores deverá pegá-las e largá-las na cratera mais próxima para purificar seu conteúdo. Desta forma, o jogador é recompensado com uma grandia quantia de EXP Divinação. Sombras de níveis mais altos vão largar classes mais altas de centros de sombras, que sucessivamente terão requisitos de Divinação mais altos para serem “purificados” e recompensas maiores de EXP Divinação.



Um esboço de como a cratera de Amlodd pode ser.

FAMILIAR DE CRIATURA DE LUZ - NÍVEL 88 EM EVOCAÇÃO

Ao purificar criaturas das sombras e através de outras atividades na Cidade dos Elfos, o jogador poderá juntar centros de luz. Esses serão os ingredientes secundários necessários na formação de familiares de criatura de luz. Esses familiares são as mesmas criaturas que aquelas encontradas na caverna de Lágrimas de Guthix. Criaturas de Luz são familiares de Divinação que imediatamente convertem energia e energia enriquecida em EXP Divinação ao colher de fogos-fátuos. A EXP ganha dessa energia “moída” (similar àquela ganha com a picareta dos Imcando ou com o marfim entalhado esmaga-pedra) será maior que aquela ganha ao se converter a energia em EXP na cratera. A intenção é que o jogador que esteja interessado somente na EXP de colônias possa usar o familiar de criatura de luz.

A criatura de luz vai agir como uma fonte de luz, se teleportar para a caverna de Lágrimas de Guthix, remover os efeitos negativos causados ao se beber lágrimas verdes e aumentar o limite de tempo em Lágrimas de Guthix. Sua capacidade de pergaminhos vai aumentar a sua chance de receber objetos bons no circuito de agilidade de Hefin.

OBELISCO DE EVOCAÇÃO

NPC ESTILO BOGROG

Esse personagem vai proporcionar ao jogador 70% dos fragmentos necessários para se criar uma algibeira. Ele também vai vender componentes de Evocação pelo mesmo preço que Bogrog, com o mesmo estoque.

Esse NPC vai oferecer um teleporte de Familiarização grátis, assim como Pikkenmix.

NPCs DE ROUBO - NÍVEL 96 DE ROUBO

Alguns trabalhadores de Amlodd poderão ser encontrados vagando pelo Círculo Central. Objetos comuns de roubo incluirão energia de Divinação, talismãs de Evocação, pedaços de talismã, portentos e sinais. Objetos raros incluirão algibeiras completas e portentos/sinais de nível avançado.

