

DOCUMENT 1: LA TOUR DES VOIX

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 en faisant part de votre opinion dans les forums.

LA CITÉ ELFE ET LA TOUR DES VOIX



La cité elfe est une zone de haut niveau, destinée aux joueurs disposant d'un niveau d'au moins 75 dans plusieurs compétences. L'implémentation de la cité sera faite en deux fois. Vous pourrez aussi profiter d'une quête d'élite avant l'implémentation de la 1^{ère} mise à jour, qui vous permettra d'accéder à la cité.

1^{ère} mise à jour :

- Tour des voix
- Clan Lorwerth (Pourfendeur et combat au corps à corps, **noir**)
- Clan Cadarn (Combat à distance et Magie, **vert**)
- Clan Trahaearn (Exploitation minière et Métallurgie – déterminé par un sondage « Le Pouvoir aux joueurs », **magenta**)
- Clan Crwys (Agriculture et Coupe de bois, **jaune**)

2^{ème} mise à jour :

- Clan Ithell (Construction et Artisanat, **blanc**)
- Clan Amlodd (Divination et Invocation, **bleu**)
- Clan Hefin (Agilité et Prières – déterminé par un sondage « Le Pouvoir aux joueurs », **rouge**)
- Clan Meilyr (Assaut de donjon et Herboristerie – déterminé par un sondage « Le Pouvoir aux joueurs », **cyan**)

La cité s'élève sur des plateformes au-dessus d'un grand cratère. Les joueurs pourront apercevoir des bâtiments et des fermes très loin en contrebas.

Au centre de la cité elfe se trouve la Tour des voix. Cet endroit est dédié aux échanges, mais vous pourrez aussi y trouver la magnétite de la cité. La tour contient un fragment de Sérène dans ses étages supérieurs. La Tour des voix sera le point d'accès à la cité pour beaucoup de joueurs. À la base de la tour, quatre grands halls s'étendront dans la direction des quatre points cardinaux.

Chaque clan disposera de son propre logo et de sa propre couleur, qui orneront leurs habits, les bâtiments, les vitres teintées et la tour. Les couleurs utilisées sont les mêmes que celles de la roue de couleur de ses quêtes sur le thème des elfes.

ACCÈS

Il sera possible d'accéder à la cite elfe en utilisant l'une des méthodes suivantes :

- Magnétite (centre)
- À pied (entrée sud ou est)
- Arbre spirituel (est)
- Planeur gnome (nord)
- Cercle de fée (est)
- Graines de cristal de téléportation (que vous pourrez configurer pour accéder à l'une des huit zones de clan)

LA TOUR DES VOIX – 1^{ÈRE} MISE À JOUR



L'image ci-dessus est une capture d'écran du prototype de la Tour des voix, qui utilise des textures simples et des modèles déjà présents en jeu.

La Tour des voix proposera aux joueurs les infrastructures suivantes :

ÉLÉMENTS EXISTANTS DÉJÀ EN JEU :

- Magnétite de la cité elfe
- 2 x Banque et guichets du Grand Marché
 - Plus petits qu'à Varrock
 - 2 banquiers et un employé du Grand Marché seront disponibles
 - Possibilité de se téléporter au Grand Marché de Varrock
- Expert en Herboristerie pouvant décanter vos potions
- Maître des défis
- Feu de joie permanent
 - Chance de faire apparaître un lutin de feu
 - Chance aléatoire de sauvegarder une bûche lors de la pratique du Feu de camp
- PNJ de dépôt de chronique
 - Vous permettra de déposer vos chroniques comme si vous étiez au sanctuaire de Guthix
- Salomon
 - Zone dédiée à la boutique de Salomon mais plus petite que celle de Varrock
- Magasin du programme de fidélité

NOUVEAUX ÉLÉMENTS :

TÉLÉPORTATION

Une zone de téléportation, constituée de quatre portails. Ceux-ci vous permettront d'accéder aux endroits suivants :

- Portail de maison de joueurs
 - Le joueur a la possibilité de configurer le portail de sa maison de joueurs pour se rendre à la cité elfe contre une somme de 1 000 000 po.

- Donjons aléatoires et Assaut de donjon
 - Clic gauche pour se rendre à Daemonheim
 - Clic droit pour se téléporter à un donjon aléatoire
- Portail de citadelle de clan
 - L'étendard de clan vous permettra de vous téléporter à n'importe quel portail de citadelle de clan
- Portail pour les ports de joueurs

PARCELLE D'AGRICULTURE POUR LES ARBRES DE CRISTAL - NIVEAU 94 EN AGRICULTURE

Le joueur peut faire pousser un gland de cristal (objet rare qui ne peut être gagné que dans la cité elfe) dans une nouvelle parcelle d'Agriculture s'il dispose d'un niveau d'au moins 94 en Agriculture. Les glands seront des objets échangeables.

Un arbre de cristal arrivé à maturité produira des fleurs de cristal étincelantes. Un joueur pourra récolter une fleur de cristal par jour, mais ces fleurs ne seront visibles qu'occasionnellement pendant la journée. Cette contrainte sera la même sur tous les serveurs de jeu et pour tous les joueurs. Les joueurs devront donc communiquer entre eux pour savoir lorsque les fleurs sont disponibles. Vous ne pourrez récupérer qu'une seule fleur par jour. Toutefois, l'XP reçue lors de la plantation de l'arbre et lorsque son état sera vérifié sera assez conséquente.

Lorsqu'il vérifiera l'état de l'arbre, le joueur recevra une fleur de cristal. Ces fleurs sont des ingrédients de haut niveau, nécessaires à la confection de potions dans la zone de la cité du clan Meilyr.

ENCHANTEUR DE CRISTAL ET PRÊTEUR SUR GAGES

Dans cette zone, vous pourrez trouver Ilfeen, une enchantresse de cristal qui peut enchanter vos objets de cristal pour un coût inférieur à celui actuellement demandé en jeu. Ceci inclut les objets de cristal formés par chant cristallin.

5 X PNJ DE DIVINATION

Cinq PNJ portant des tenues de Divination se promèneront dans la Tour des voix. Lorsqu'un joueur place un emplacement de Divination dans cette zone, un PNJ de Divination commencera à récolter des ressources à cet emplacement. Un PNJ de Divination générera des objets comme n'importe quel joueur, mais il ne contribuera pas à atteindre la limite de ressources du joueur.

STATUE ELFE DE CŒUR BRISÉ

Pour les 16 compétences que vous pourrez pratiquer dans la cité elfe, vous aurez une chance de récupérer une roche dorée. Le taux d'obtention des roches dorées est identique à celui des roches de cœur brisé conventionnelles. Les règles appliquées à la statue elfe seront les mêmes que pour la statue de Dhamaroc : un joueur devra récupérer 2 roches de la même compétence (32 roches au total), puis les placer sur le socle de la statue pour obtenir de l'XP (ce gain sera supérieur à celui conféré par la statue de Dhamaroc).

Les 16 compétences praticables dans la cité elfe seront les suivants :

- Corps à corps (n'importe quelle compétence de corps à corps – le joueur pourra choisir dans quelle compétence l'XP sera attribuée)
- Magie
- Combat à distance
- Pourfendeur
- Exploitation minière
- Métallurgie
- Agriculture
- Coupe de bois
- Construction
- Artisanat
- Divination
- Invocation
- Agilité
- Prières
- Herboristerie
- Assaut de donjon

Une fois que la statue aura été complétée 32 fois, elle s’animera et racontera son histoire. Le personnage remerciera le joueur et deviendra un citoyen de la guilde. Le joueur ne pourra alors plus récupérer de roche dorée et l’emplacement de la statue disparaîtra.

La construction de la statue de cœur brisé sera ajoutée comme prérequis à l’obtention de la cape du perfectionniste à bordure **32 semaines après la sortie de la 2^{ème} mise à jour de la cité elfe.**

MINARETS & TOURS – TOUS LES CLANS



Chaque clan disposera d’un bâtiment composé d’une petite tour (minaret) et d’une grande tour. Il sera possible de monter dans la tour principale pour atteindre le carillon de la tour.

CARILLON DE LA TOUR

Un joueur pourra faire sonner le carillon de cristal de chaque grande tour. Chaque carillon jouera une note unique. Lorsqu’un carillon est utilisé, tous les joueurs présents dans toutes les autres tours pourront entendre la note. Ils ne pourront pas entendre le carillon s’ils se trouvent ailleurs. Ces carillons permettront aux joueurs de créer leurs propres chants.

NOBLES DE CLAN

Au rez-de-chaussée de chaque tour, vous pourrez trouver le noble du clan. Les joueurs pourront leur parler pour obtenir des informations sur le clan et ce qu’il représente.

Un joueur pourra demander à être l’allié d’un des huit clans. S’il le devient et paye une certaine somme d’argent, il recevra une cape aux couleurs du clan, ainsi qu’un insigne. Chaque cape de clan aura les mêmes bonus.

CONTENU DE CLAN

FARFADETS DE CRISTAL - NIVEAU 95 EN TRAPPEUR

Les farfadets de cristal pourront être trouvés dans certaines parties de la cité et dans le mini-jeu Au voleur ! Vous pourrez récupérer des graines de cristal de téléportation, des graines d’arbres anciens, des roches dorées de cœur brisé, des glands de cristal et d’autres objets de cristal dans les butins de ces farfadets.

AUTRES BUTINS

Dans la cité, les joueurs pourront trouver 16 cristaux (2 dans chaque zone de clan). En les apportant à un lecteur de mémoire dans la Tour des voix, ils pourront accéder à 16 fragments d’histoire.

Un cristal de chaque clan sera placé dans un endroit visible, ce qui permettra aux joueurs de les localiser et de les récupérer plus facilement. Ces cristaux ne seront plus visibles en jeu une fois récupérés.

Les joueurs pourront obtenir un autre cristal de chaque clan en accomplissant une action spécifique. Ces actions seront simples et ne nécessiteront pas de prérequis de compétence (faire les poches d'un PNJ par exemple). Ces cristaux ne peuvent aussi être récupérés qu'une seule fois. L'histoire que vous pourrez découvrir grâce à ces cristaux sera consacrée au temps passé par Sérène avec les elfes, avec Guthix et sur l'histoire de chaque clan elfique.

VOIX DE SÉRÈNE

Une fois par heure, deux zones de la cité elfe recevront aléatoirement la « Voix de Sérène ». Même si les zones choisies seront déterminées aléatoirement, une même zone ne pourra pas être sélectionnée deux fois d'affilée.

Lorsqu'une zone est sous l'influence de la Voix de Sérène, toute l'XP reçue dans cette zone sera multipliée par 1,2. Les joueurs auront aussi deux fois plus de chances de récupérer une roche dorée, et les farfadets de cristal apparaîtront plus fréquemment. De plus, vous pourrez aussi obtenir des avantages spécifiques à chaque zone (combattre les elfes du clan Lowerth pour obtenir une petite quantité d'XP en Pourfendeur, par exemple).

La 1ère mise à jour de la cité elfe sera composée des quatre premières zones de la ville, au lieu des huit. Une seule zone pourra recevoir la Voix de Sérène. Une fois que la 2^{ème} mise à jour de la cité aura été implémentée, deux zones de la ville recevront la Voix de Sérène en même temps.

RACCOURCIS D'AGILITÉ - NIVEAU 77 EN AGILITÉ

Chaque zone de la ville disposera d'un raccourci d'Agilité qui vous permettra de vous rendre du centre d'une zone à une autre. Ces raccourcis prendront différentes formes, comme des créatures de lumière (présentes près du mini-jeu Les larmes de Guthix), des cordes de Tarzan ou d'autres raccourcis qui utiliseront l'environnement.

Si un joueur utilise tous ces raccourcis pour faire un tour complet de la cité, il gagnera une quantité d'XP et un objet en récompense. Pour en savoir plus à ce sujet, consultez la section dédiée au clan Hefin.

TITRES

Des titres pourront être débloqués lorsque les joueurs accompliront des contenus cachés dans la cité elfe, parmi lesquels :

- Un titre pour chaque clan
- l'historien/l'historienne
- le sculptural/la sculpturale
- le/la naragi
- Le fameux/La fameuse