

DOCUMENTO 1: A TORRE DAS VOZES

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, adorariamos ouvir sua opinião no fórum do RuneScape.

A CIDADE DOS ELFOS E A TORRE DAS VOZES



A Cidade dos Elfos é um local de nível avançado parecido com Varrock, direcionado a jogadores com níveis entre 75-99 ou mais em várias habilidades. A cidade será lançada em duas levas, e uma missão grã-mestra será lançada em uma atualização separada alguns meses antes da Parte 1. Você vai precisar completar a missão para poder entrar na cidade.

Parte 1:

- Torre das Vozes
- Iorwerth (Extermínio e Combate Corpo a Corpo, **negro**)
- Cadarn (Combate à Distância e Magia, **verde**)
- Trahaearn (Mineração e Metalurgia – eleito por enquete, **magenta**)
- Crwys (Agricultura e Corte de Lenha, **amarelo**)

Parte 2:

- Ithell (Construção e Artesanato, **branco**)
- Amlodd (Divinação e Evocação, **azul**)
- Hefin (Agilidade e Oração – eleito em enquete, **vermelho**)
- Meilyr - (Dungeon e Herbologia – eleito por enquete, **ciano**)

A cidade está localizada em plataformas sobre uma grande cratera, sendo o jogador capaz de ver construções e fazendas bem abaixo.

No centro da Cidade dos Elfos fica a Torre das Vozes. Ela é o principal local de comércio e é onde fica a magnetita. A torre também contém um fragmento de Seren nos andares mais altos. A Torre das Vozes vai ser o ponto de acesso para muitos jogadores. Grandes pátios se estendem da Torre das Vozes nas quatro direções.

Cada clã terá seu próprio logo e cor, que vão decorar suas roupas, construções, vitrais e torre. As cores são baseadas no círculo cromático usado em missões élficas anteriores.

ACESSO

O acesso à Cidade dos Elfos vai ser possível por um dos seguintes métodos novos:

- Magnetita (centro)
- A pé (entrada sul, entrada leste)
- Árvore espiritual (leste)
- Planador dos gnomos (norte)
- Anel das fadas (leste)
- Sementes de cristal de teleporte (podem ser sintonizadas com qualquer um dos oito segmentos)

A TORRE DAS VOZES - PARTE 1



Acima temos uma imagem do protótipo da Torre das Vozes, usando uma arquitetura simples e modelos reaproveitados do resto do mundo do jogo.

As estruturas da Torre das Vozes incluem:

CONTEÚDOS JÁ EXISTENTES:

- Magnetita da Cidade dos Elfos
- 2 x Caixas do Banco e do Mercado Geral
 - Menor do que em Varrock
 - Contém dois atendentes do banco e um do Mercado Geral
 - Oferece teleporte ao Mercado Geral de Varrock
- Decantador de Herbologia do Mercado Geral
- Mestre de desafios
- Fogueira permanente
 - Chance de gerar um espírito do fogo
 - Oferece uma chance aleatória de manter lenha ao treinar Arte do Fogo
- NPC de troca de crônicas por moedas
 - Funciona da mesma forma que o local de troca do santuário em O Despertar do Mundo
- Salomão
 - Muito menor do que em Varrock
- Loja de Lealdade no estilo de Xuan

CONTEÚDOS NOVOS:

ÁREA DO PORTAL

Um centro de teleporte, com quatro portais. Os portais teleportam para os seguintes lugares:

- Portal do Projeto de Obra Habitacional
 - O jogador pode configurar seu Projeto de Obra Habitacional para a Cidade dos Elfos por 1.000.000 moedas.
- Dolinas e Dungeon
 - Teleporte com um clique para Dungeon
 - Teleporte clicando com o botão direito para Dolinas
- Portal da Fortaleza do Clã
 - O vexillum do clã vai ter a opção de levar você para qualquer um dos portais da fortaleza do clã
- Portal do Projeto de Obra Portuária

CANTEIRO DE AGRICULTURA DE ÁRVORES DE CRISTAL - NÍVEL 94 DE AGRICULTURA

O jogador pode colocar uma bolota de cristal (um objeto raro que só pode ser obtido na Cidade dos Elfos) em um novo canteiro de Agricultura se tiver nível 94 de Agricultura. As bolotas de cristal são negociáveis.

Uma árvore de cristal crescida ganha flores de cristal brilhantes. Um jogador pode colher essas flores de cristal uma vez por dia, mas elas só ficam visíveis de vez em quando ao longo do dia. Isso vai acontecer da mesma forma em todos os servidores para todos os jogadores, então eles terão que colaborar uns com os outros e se comunicar quando as flores aparecerem. O tempo de espera da árvore para colher as flores é diário, então um jogador conseguirá colher uma flor de cristal por dia. A intenção disso é fazer com que plantar e conferir as árvores gere uma grande quantidade de EXP.

Ao conferir a árvore, o jogador recebe uma flor de cristal, que é um ingrediente para ser usado em poções de nível avançado no segmento Meilyr da cidade.

NPC ENCANTADOR DE CRISTAIS E DA LOJA DE PENHORES

Localizado na área está Ilfeen, um encantador de cristais que pode reencantar os objetos de cristal do jogador por um pouco menos de moedas que o preço corrente. Isso inclui os objetos de cristal de cantoria de cristal.

5 X NPCs DE DIVINAÇÃO

Cinco NPCs com equipamentos de Divinação vagarão pela Torre das Vozes. Quando um jogador colocar no chão um local de Divinação nesta área, um NPC de Divinação começará a coletar do local. Um NPC de Divinação vai gerar objetos do local de Divinação assim como um jogador, mas não vai contribuir para os limites de coleta do jogador.

ESTÁTUA ÉLFICA DE CORAÇÃO DESPEDAÇADO

Para os 16 focos de treinamento de habilidades da Cidade dos Elfos, haverá uma chance de o jogador receber uma rocha dourada. A taxa de recebimento da rocha dourada é igual à taxa de uma rocha de coração despedaçado convencional. A mesma regra se aplica para a estátua élfica de coração despedaçado e para Dahmaroc: o jogador deve coletar duas rochas de cada habilidade (32 no total) e depois usar as rochas em uma base de estátua para ganhar EXP (em uma taxa maior de EXP do que rochas de coração despedaçado convencionais).

As habilidades incluídas são os 16 focos de habilidades da Cidade dos Elfos:

- Combate Corpo a Corpo (qualquer habilidade de Combate Corpo a Corpo - o jogador pode escolher em qual habilidade ganhar EXP)
- Magia
- Combate à Distância
- Extermínio
- Mineração
- Metalurgia
- Agricultura
- Corte de Lenha
- Construção
- Artesanato
- Divinação
- Evocação
- Agilidade

- Oração
- Herbologia
- Dungeon

Quando a estátua tiver sido terminada completamente 32 vezes, ela vai voltar à vida, revelando a história de como se tornou uma estátua. A personagem vai agradecer ao jogador e se tornar uma moradora permanente da Guilda do Máximo, e rochas douradas não serão mais ganhas. O local da estátua não vai mais aparecer no círculo central, tornando isso um novo Coração Despedaçado finito.

Uma estátua de Coração Despedaçado completa será um requisito da capa da perfeição enfeitada, 32 semanas depois do lançamento da Parte 2.

MINARETES E TORRES - TODOS OS CLÃS



Cada clã contém uma pequena torre (um minarete) e uma torre maior. A torre principal pode ser escalada para se alcançar os Sinos da Torre.

SINOS DA TORRE

No topo de cada torre maior fica um sino de cristal que pode ser tocado por qualquer jogador. Ele representa uma única nota musical. Quando um sino é tocado, todos os jogadores em todas as outras torres podem ouvi-lo. O sino não pode ser ouvido de nenhum outro local. Os jogadores podem usar essas torres para criar canções.

NOBRES DO CLÃ

Na base de cada uma das torres fica um nobre do clã. O jogador pode falar com eles para pedir informações sobre o que o clã representa.

Um jogador pode pedir para se tornar um aliado de qualquer um dos oito clãs. Se quiser, e se pagar uma quantidade de moedas, ele pode receber uma capa nas cores daquele clã elfo, incluindo sua insígnia. Cada capa tem os mesmos bônus críticos.

CONTEÚDO DOS CLÃS

PESTINHAS DE CRISTAL - NÍVEL 95 DE CAÇA

Pestinhas de cristal serão encontrados em segmentos da cidade e no minijogo Puro-Puro. Os pestinhas largam sementes de cristal de teleporte, sementes de árvores anciãs, rochas élficas de coração despedaçado, bolotas de cristal e outros objetos de cristal.

OBJETOS DE HISTÓRIA LARGADOS

O jogador vai encontrar 16 cristais pela cidade (dois em cada área de clã élfico) que os levará a um leitor de memórias na Torre das Vozes, para ver 16 fragmentos de história separados.

Um cristal por clã ficará em um local visível, disponível para que o jogador o encontre e pegue. Esses cristais são finitos e vão desaparecer quando forem obtidos.

Um cristal por clã vai requerer uma ação específica para que o jogador o ganhe. Esses cristais vão requerer ações simples para serem encontrados, todas sem requisitos de habilidades - por exemplo, roubar um determinado NPC. Eles também são finitos e só podem ser obtidos uma vez. A história vai se concentrar na época de Seren com os elfos, na época de Seren em Guthix e na história de cada clã individualmente.

VOZ DE SEREN

Uma vez a cada hora, na hora em ponto, dois segmentos na Cidade dos Elfos vão receber aleatoriamente a "Voz de Seren". Os segmentos da cidade destacados são escolhidos aleatoriamente, mas um segmento não pode ser o foco duas vezes seguidas.

Quando um segmento estiver sob a influência da Voz de Seren, toda a EXP na região vai ser multiplicada por 1,2. Há também o dobro de chance de se conseguir uma rocha dourada, e pestinhas de cristal aparecem com mais frequência. Além disso, há também benefícios específicos de segmentos, como "enfrentar elfos lorwerth gera uma pequena quantidade de EXP Extermínio".

A Parte 1 será lançada com quatro segmentos, em vez de todos os oito, então um segmento vai receber a Voz de Seren. Quando a Parte 2 for lançada, dois segmentos vão receber a Voz de Seren.

ATALHOS DE AGILIDADE - NÍVEL 77 DE AGILIDADE

Cada um dos segmentos élficos vai incluir um atalho de Agilidade que permite que o jogador vá do círculo central daquele segmento para o círculo central de um segmento vizinho. Eles terão a forma de criaturas da luz (como as de Lágrimas de Guthix), balanços de árvores e outros saltos com base no ambiente.

Finalizar um circuito completo desses atalhos de Agilidade vai gerar uma quantidade de EXP e oferecer um objeto de recompensa ao completar uma volta. Traremos mais informações sobre isso na seção Hefin.

TÍTULOS DESBLOQUEÁVEIS

Títulos são desbloqueados ao se completar conteúdo secreto na Cidade dos Elfos. Os títulos incluem:

- Trahaearn
- lorwerth
- Cadarn
- Crwys
- Amlodd
- Ithell
- Hefin
- Meilyr
- O Caçador de Histórias/A Caçadora de Histórias
- O Estatuário/A Estatuária
- Naragi
- O Famoso/A Famosa