

## Jeux Vidéo : De nouveaux défis pour les guildes de Runes of Magic

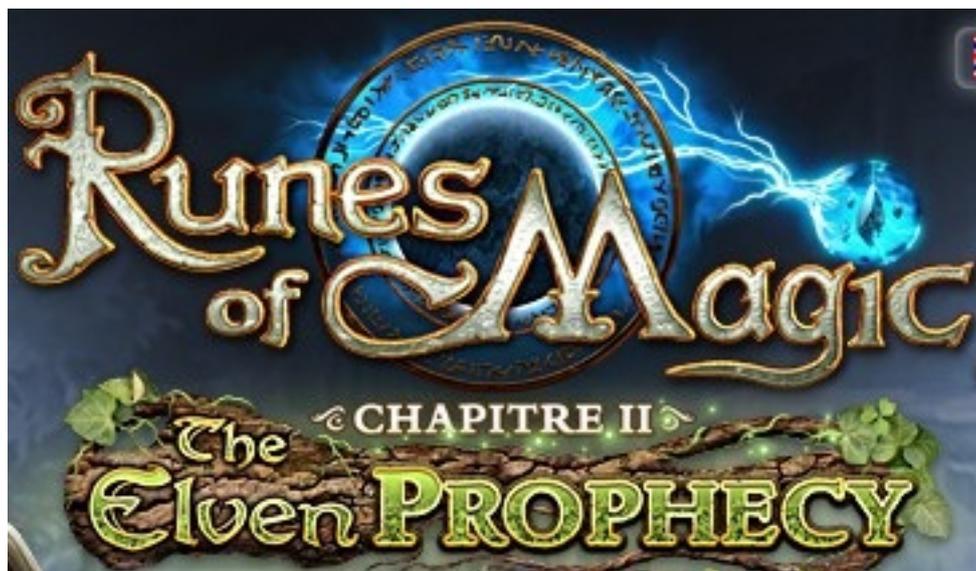
### Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 13/4/2010 15:00:00

**Trois mini-jeux, des quêtes et des améliorations pour leurs châteaux** : La première phase du Chapitre III apporte son lot de nouveautés pour les guildes. Pour le troisième chapitre de Runes of Magic, l'éditeur Frogster a prévu plusieurs nouveaux défis à l'attention des guildes, en plus des autres nouveautés apportées par cette extension de contenu.

Trois nouveaux mini-jeux accessibles depuis le terrain d'entraînement, une série de nouvelles quêtes et des murs de pierre pour les châteaux seront proposés aux guildes au cours du lancement échelonné du « Chapitre III » The Elder Kingdoms ». Ces nouvelles fonctionnalités seront mises en place sur les serveurs du jeu, avec le nouveau système de cartes annoncé la semaine dernière, lors de la prochaine mise à jour du jeu, en avril.



À Du contenu supplémentaire lié à la première étape de mise en place du Chapitre III, comme par exemple la première région du nouveau continent Zandorya, les Collines Sabotonnerre et le Royaume de Dalanis, ainsi que de nouvelles cités impressionnantes et de nombreuses nouvelles quêtes suivront prochainement cette mise à jour.

**Trois nouveaux mini-jeux seront accessibles aux guildes** dans la première phase du troisième chapitre de Runes of Magic via une mise à jour des terrains d'entraînement disponibles dans les châteaux de guildes. Les joueurs peuvent commencer l'un des nouveaux mini-jeux « L'épreuve de l'Esprit Guerrier » en parlant au PNJ approprié, le Responsable des entraînements spéciaux. Dans le délai de 15 minutes imparti, leur tâche consistera à vaincre le plus de monstres possible. Quiconque parviendra à survivre aux deux premières vagues de monstres pourra ensuite affronter de puissants boss. Avant que le jeu ne commence, les joueurs sont invités à choisir une formation au combat particulière parmi les trois qui leur sont proposées, chacune correspondant à différentes compétences spéciales.

Le choix de l'attribut améliorera les attaques physiques, le bouclier renforcera les résistances physiques et magiques et le bâton favorisera l'attaque magique. Comme récompense pour avoir aussi « l'Épreuve de l'Esprit Guerrier », les joueurs recevront des points d'honneur qu'ils pourront échanger contre des pièces d'armure spéciales auprès d'un PNJ de la Forteresse d'Obsidienne.

**Le mini-jeu** « Entraînement de l'Aiguille » amène les joueurs sur un terrain carré composé de 25 zones distinctes. Des épines d'acier surgissent sans cesse du sol de manière totalement aléatoire pour drainer les points de vie du joueur. Plus le joueur évite d'aiguilles, plus il recevra de points d'honneur à la fin de la partie. Après que le joueur a franchi la troisième étape de ce jeu, des sigils, des sceaux magiques, apparaîtront au hasard sur le sol et pourront être ramassés par les plus habiles. Le sigil « récompense d'entraînement » leur permettra d'obtenir des points d'honneur supplémentaires. La « récompense de protection divine » accordera aux joueurs une protection à utiliser pour prévenir d'autres coups d'aiguille, la « récompense de soin » permettra aux joueurs de récupérer des points de vie et la « récompense du dieu agile » leur donnera un bonus à la vitesse de déplacement.



**Dans le troisième mini-jeu** « L'Appel de la Corne » les joueurs prennent part à une bataille entre deux factions de personnages non joueurs, les pacifiques Fourivoirs et les vils et puissants Sombrecornes. Une fois qu'ils ont choisi leur camp, une escarmouche féroce éclate,

escarmouche dans laquelle les joueurs auront pour objectif, dans un délai de dix minutes, de détruire le drapeau adverse.

**Outre les trois nouveaux mini-jeux**, Runewaker a ajouté six nouvelles quêtes de guildes dans cette première étape de la mise en place du «Chapitre III» The Elder Kingdoms. Comme pour les six précédentes, les joueurs pourront recevoir ces nouvelles missions via le «Panneau d'affichage de quêtes de guildes» dans leur château de guildes. Ils auront le choix de faire les quêtes de guildes seuls ou en groupe, mais ne pourront dans tous les cas mener à bien qu'une quête de guildes par jour. Rubis, cristaux et Paquets cadeau de quêtes de guildes récompenseront les joueurs victorieux.

De plus, avec la mise en place de la première mise à jour du Chapitre III, une nouvelle amélioration sera disponible pour les châteaux de guildes. Les guildes pourront améliorer les actuelles palissades en bois en de vrais remparts de pierre qui, en plus d'être imposants, se verront attribuer au cours du Chapitre III des caractéristiques qui garantiront une meilleure résistance et une meilleure stabilité, afin de préparer leur forteresse pour les guerres de siège.