



Actualización  
Versión .35





Esta nueva actualización de Aldor, a diferencia de las anteriores, no sigue una temática de rol concreta, sino que obedece a la actualización del servidor a la nueva (y probablemente última) versión del juego NWN:EE.

Hemos aprovechado esta actualización para añadir multitud de cambios y mejoras, que se describen a continuación.

Siguiendo los mensajes habituales de actualización de nuestro discord, este documento contiene los apartados de **Nuevo**, **Cambios** y **Correcciones**. Se han añadido dos apartados más: **Actualización .35** (que describe cambios concretos de la nueva versión) y **Objetos visuales** (objetos que aplican un efecto visual al personaje, como sombreros, gafas, diademas, etc).

Arvi

### Sumario

- 1 Nuevo..... 3
- 2 Cambios..... 4
- 3 Correcciones..... 5
- 4 Actualización .35..... 6
- 5 Objetos visuales..... 7



## 1 NUEVO

- Nueva comerciante en Confluencia: **Grissa la zíngara**. Venderá cosas variadas.
- Nuevo conjuro: **Piel pétrea menor** (Druida 2, Mago 2). Así, los diferentes conjuros de piel pétrea darán:
  - Menor: reducción daño 5/+2 hasta 50 puntos.
  - Normal: reducción daño 10/+4 hasta 100 puntos.
  - Mayor: reducción daño 20/+5 hasta 200 puntos.
- Nuevas imágenes de carga para Cerro Bermejo - Catacumbas y para Cripta abandonada.
- En desarrollo: Yagnah, capital del reino élfico de Yagerth.
- En desarrollo nueva dungeon: **Ruinas de Bassara - Palacio ducal**. Listas la Entrada, Biblioteca, pasillos. Creados tesoros, trampas, nuevas criaturas: diablillo de fuego, sabueso infernal, Ojo de Neh'kor.



## 2 CAMBIOS

- Añadidas mejoras a Confluencia (flores, gatos, carteles, plato típico y su propia cerveza) y al Vado.
- Los magos nuevos reciben todos los pergaminos de nivel 0 (trucos) al llegar al Portal de Dilv.
- Ya están disponibles todos los pergaminos de nivel 1 para magos en tesoros, tiendas o quests. A continuación completaremos los de nivel 2 y superiores.
- Los bardos nuevos reciben todos los pergaminos de nivel 0 (trucos) al llegar al Portal de Dilv.
- Se amplía la limitación al nº de conjuros que los bardos pueden aprender por su INT. Por cada punto de INT por encima de 10 podrás aprender un conjuro más (antes era por cada 2 puntos de INT).
- Los magistrados y DMs pueden activar hasta 4 Pjs. Esto les permitirá poder testear las distintas clases o razas.
- Añadidos escudos a varios esqueletos escuderos o soldados que no tenían.
- Se incrementa el valor de desafío de todos los esqueletos de nivel bajo, para que den algo más de PX.
- Los magos nuevos reciben bastón normal y ballesta ligera. El bastón mágico tendrán que ganárselo.
- Modificadas algunas túnicas de mago.
- Revisada la tienda de objetos arcanos de Ronus en la Finca Belenia.
- La dote *Sutileza con armas* ahora se aplica también al bastón, bastón de mago y vizcaína.
- Al lanzar el conjuro *Telaraña* si el mago tiene una glándula de seda de araña, la usará con el conjuro y éste durará 4 asaltos más (6 asaltos más si la glándula de seda era de mygalo).
- El **hechicero** gana como habilidades de clase: Disciplina, Escondarse, Moverse sigiloso.
- Al matar una criatura que genera un ítem de quest (por ejemplo, la cabeza de un enemigo del reino), si alguien del grupo en el área tiene la quest activa saldrá el ítem, aunque lo haya matado otro del grupo. Hasta ahora requería que lo matara justo el que tenía la quest pendiente.
- Aunque un PJ esté bloqueado y su contador de muertes no se incremente, podrá ganar los títulos que dan algunas criaturas por matarlas.
- Los PJs que no sean pícaros podrán detectar y desactivar trampas hasta CD 40 (antes era CD 35).
- El *Camisote de Matratrsgos* (objeto de set) se cambia de ubicación, de manera que sea más fácil tener el set completo para los PJs de nivel bajo.



### 3 CORRECCIONES

- Corregida la elección de habilidades del mago cuando le das a Recomendado. Antes elegía algunas que ni siquiera son de clase.
- Se evita un posible exploit de ejecutar conversaciones arbitrarias.
- Corregido tesoro de estoque en Cripta Harvelus que no se podía coger.
- Corregido el que a veces se cerraba la ventana de maná de los druidas. Aún así, he dejado el comando `/pj_reparar mana` por si acaso.



## 4 ACTUALIZACIÓN .35

- Se actualizado el nwserver a la versión preview (.35). Esta versión corrige muchos bugs y trae mejoras.
- Se actualiza y recompila el NWNX a la versión .35-32.
- Se añade al **manual de jugador** la explicación de cómo actualizar tu juego con Steam.
- Modificado el *classes.2da* para incluir nombres abreviados de las clases (en teoría ahora se podrían tener hasta 8 clases, aunque de momento mantendremos el límite de 3) y clases que no eligen conjuros durante creación/subida de nivel (ahora mismo magos, bardos y hechiceros).
- Modificados los 2da de daño. Creados dos nuevos tipos de daño: **hambre** y **sed**. En su momento se aplicará este daño en lugar de los penalizadores actuales cuando llevas demasiadas horas sin comer o beber.
- Al crear un PJ o subir de nivel ya no se muestran habilidades que no se usan en Aldor (las que ponía [Próximamente]).
- A las subrazas se le aplica la dote de enemigo predilecto. Si tienes enemigo predilecto enano, servirá también para levoneses, kessareos y kun.
- Ya no es necesario darles conjuros a los bardos al subir de nivel para que puedan coger las dotes de conjurar en combate o de metamagia.
- Ahora las cajas de texto multilínea añaden bien los saltos de línea (cuando describas un bug ya no seguirá el texto hacia la derecha, sino que pasará a la siguiente línea correctamente).
- Ahora al pulsar la H para ocultar la interfaz del juego también se ocultan las ventanas NUI personalizadas, como el Poder PJ.
- El set de tintes ya se puede usar (y ver bien los colores que estás eligiendo) para tintar armaduras.
- Modificados todos los scripts que usaban funciones de NWNX que ahora existen en el juego base.
- Corregido ubicado en Oniria que crasheaba el juego en la nueva versión .35.
- La actualización .35 trae un modo en el que ves el alcance del conjuro antes de lanzarlo (por ejemplo ves el círculo que provocaría una bola de fuego), además con distinto color según afecte a enemigos, a todos, etc. Hace falta probarlo, para corregir algún error, e ir añadiendo toda esta información a los conjuros modificados o nuevos de Aldor.



## 5 OBJETOS VISUALES

Se está mejorando todo el sistema de **objetos visuales**. Habrá dos tipos: objetos que ocupan el slot del yelmo (ahora mismo capuchas, sombreros de mago, turbantes, diademas y casco de minero), y que por lo tanto no pueden llevarse a la vez que un casco, y objetos que ocupan otros slots virtuales que no existen en el juego base (por ahora gafas, en el futuro quizá pendientes, parches, armas colgadas, etc.), y por tanto se pueden llevar a la vez que llevas otro ítem en la cabeza.

- Se han pasado todas las **diademas** a cascos visuales, unificándolas con los turbantes, capuchas y sombreros de mago. Al entrar en el servidor se cambian automáticamente las diademas que tengas equipadas o en tu inventario por las nuevas.
- Se han creado iconos para todas las diademas, que no tenían.
- También se han creado modelos para las diademas de forma que se vean si las dejas en el suelo.
- Se han cambiado todos los tesoros de diademas antiguas por las nuevas.
- Se han creado las funciones de base de datos necesarias para leer o guardar los ajustes de cada PJ con ítems visuales.
- Se han creado todos los sombreros de mago de las escuelas (aprendiz, discípulo, mago, mago veterano, maestro y archimago de cada escuela de magia) con los nuevos modelos visuales, para quitar los antiguos. Estos no se cambiarán automáticamente en tu inventario, si tienes alguno de los viejos (los que van en el slot de la capa) pídele a un DM que te lo cambie.
- Creadas también versiones nuevas de otros sombreros de mago existentes.
- Se han cambiado todos los tesoros de sombreros antiguos por los nuevos.
- Se ha convertido el casco minero a los nuevos cascos visuales. Se le ha reducido el número de caras con Blender, para mejorar un poco el rendimiento. Se le ha creado modelo e icono. Se sustituirán automáticamente los cascos mineros antiguos por los nuevos.
- Se ha creado una interfaz NUI para que podamos ajustar estos objetos visuales a la raza y modelo de cabeza de nuestro PJ (para que nos quede bien). Estos ajustes se guardarán en la base de datos de manera persistente, por lo que sólo tendremos que ponerlos una vez para ese tipo de objeto.

