

## **Star wars galaxies Chapter 6: "Masters of the Wild", 22 de Mayo**

### **Noticias**

Enviado por : johnnhy

Publicado el : 23/5/2007 1:05:54

#### Storyteller:

Mejora tus historias y aventuras con una nueva serie de decoraciones, efectos y NPC personalizables! Obtén tokens del NPC storyteller para empezar a contar tu historia. Sólo aquellos jugadores invitados por ti pueden participar. Para saber más, usa el comando /storyteller!

#### Beast Master:

El Expertise de BM es una nueva y excitante posibilidad que llega con el Chapter 6. Son habilidades criatura-céntricas disponibles para todos los jugadores, sin importar profesión o nivel, a través de una tercera rama de expertise. Obtén ADN y encimas, e incuba tu completamente personalizable criatura!! Aventúrate en las tierras salvajes para hacer que tu pet aprenda habilidades y suba de nivel. Mírate la Friday Feature del 20 de Abril para obtener instrucciones detalladas.

Pulsa en leer mas para ver todos los cambios

#### Incubación:

Sólo se puede tener una incubadora por jugador. Las incubadoras tienen que colocarse en estructuras para ser activadas. Si la recoges, se limpiará cualquier experimento. El tiempo entre sesiones de experimentación se basa en la Funcionalidad y se consigue mediante ramas de expertise.

#### Lealtad y felicidad:

Asegúrate de que tus pets son felices mediante comidas, trucos y viajes. Hacer que tu pet sea feliz le permitirá aprender nuevas habilidades (hazte con toodoos).

#### Barra de Herramientas para Pets:

Todos los comandos que tus pets pueden realizar estarán en tu barra de herramientas (toolbar) para pets. Haz doble click en una de ellas para que sea auto-repetible. La criatura la hará si tiene action y no tiene cooldown. Hay dos disposiciones para tu pet: defenderte si te atacan o ignorar ataques a su maestro. Necesitas estar entrenado en BM para usar habilidades que no sean "stay" y "follow".

#### Leveleando a tu Beast:

El nivel depende de la experiencia que ganes. Para que gane experiencia, las muertes deben estar marcadas como verdes o más. Si quieres mantener tu pet en su nivel actual, usa la opción radial de Toggle Beast Experience gain off.

Muerte de tu Pet:

Simplemente usa la habilidad de revive beast que puedes conseguir en tu primera casilla de Beast Master.

Monturas:

Si llamas a una montura, subirás a ella automáticamente. Si bajas de ella, se storeará automáticamente.

Animales pre-Chapter 6:

Podrán ser convertidos en deeds para ser mostradas en tu casa. Además, una vez "stuffed" (convertidas en deed) podrán ser usadas en el proceso de incubación si quieres que vivan de nuevo. Estos pets reciben bonus en el proceso de Incubación.

Habilidades Especiales:

Junto con el sistema de Expertise, las criaturas y NPCs podrán usar ahora ataques especiales y habilidades de combate. Algunas de estas habilidades pueden ser aprendidas por los jugadores al luchar con ellas. Estas habilidades pueden ser enseñadas a tu pet si tiene suficientes skill points y son el tipo de criatura correcto.

Rebel Theme Park:

Nuevas aventuras esperan a aquellos que trabajan para los rebeldes. Visita a 3PO en Corellia para empezar.

Mapas del tesoro:

Las diferencias entre el anterior sistema y este son las siguientes:

1. Los enemigos son del nivel que intente extraer el tesoro, a menos que el jugador esté por encima/debajo del nivel máximo del mapa.
2. También serán del nivel del jugador que extraiga el tesoro, aunque esté en grupo.
3. Los tesoros ahora son útiles, pero hay niveles de recompensa: mejores y peores.
4. Ya no se extraen créditos como tesoro, y no se divide nada entre el jugador y su grupo, a no ser que se tradee.

Contenido - Azure Cabal

- Busca a tu contacto en la cantina de Theed.

Chapter 6 Publish Notes

Monturas y Vehículos

- Ya no puedes llamar a una montura o vehículo si estás rooteado.
- Ya no puedes entrar en una montura o vehículo si estás rooteado.

## Cambios al Combate

Ha habido cambios significativos a nuestro motor de combate. Es posible que obtengas resultados diferentes a lo normal hasta ahora.

## Nuevos Stats

- Miss
  - o NPCs y jugadores con ranged en el modo Auto-Aim tienen un 5% de posibilidad base de fallar. Otros factores como debuffs y el movimiento aumentan esta posibilidad. Buffs y Strength reducen esta posibilidad a cero.
  - o El Miss base para melee y modo manual es 0%.
- Dodge
  - o Dodge es un atributo defensivo que te da posibilidad de evitar daño. En una tirada exitosa, el ataque será tratado como un Miss y no se aplicará daño.
- Block
  - o Block es un atributo defensivo que da la posibilidad de reducir el daño recibido. Esto es aplicado después de la armadura, así que es posible reducir el daño a 0 con un valor Block suficientemente alto.
- Parry
  - o Parry es un atributo defensivo Melee que permitirá al defensor negar un ataque de su oponente. Se puede usar Parry en otros ataques Melee, excepto los sables láser que también lo aplican a Ranged.
- Strikethrough
  - o Strikethrough es un tipo de critical que en vez de añadir daño, sobrepasará un porcentaje de la armadura de tu objetivo.
- Evasion
  - o Evasion es un atributo defensivo que permite evitar un cierto porcentaje de un ataque de Area.
- Punishing Blow
  - o Un Punishing Blow es un crítico sólo para NPCs que hace el 150% del daño.

## Valores actualizados

### Glancing Blows

- La reducción de daño de un Glancing Blow se ha reducido de 96% a 60%. Además, los NPC tipo Boss y Elite tienen una posibilidad natural de recibir un glancing blow.

### Devastation

- El bonus del atributo para armas pesadas de Commando Devastation ha sido reducido de 200% a 150%.

### Heavy Weapons

- El daño base se ha reducido de 115% a 100%.

### Damage Over Time

- El daño causado por DoT se ha visto reducido por las protecciones de armadura que siguen:
  - o Bleeding - Cold Protection
  - o Poison - Acid Protection
  - o Disease - Cold Protection
  - o Fire - Heat Protection
  - o Acid - Acid Protection
  - o Energy - Electricity Protection
- Además hay un "check" secundario en cada tic del DoT que dará la posibilidad de resistir parcialmente el daño.

### Armor

Los tipos de armadura añaden resistencia a ciertos DoTs según el número de huecos cubiertos por ese tipo de armadura. El efecto es más pronunciado cuando se viste un tipo de armadura similar en todos los huecos.

- Bleeding - Recon Armor
- Poison - Battle Armor
- Disease - Recon Armor

- Fire - Assault Armor
- Acid - Assault Armor
- Energy - Battle Armor

#### PvP Damage Reduction

- La reducción de daño se ha reducido de 25% a 0%.

#### Ataques directos vs. Ataques de Área

- Los tipos de golpes para un ataque directo son Miss, Dodge, Parry, Block, Glancing, Hit, Strikethrough, Critical, y Punishing Blow.
- Los tipos de golpes para ataques de área son Glancing, Block, Evade, Critical y Punishing Blow.
- Muchas Heavy Weapons son tratadas como ataques de Área.

#### Atributos del Jugador

El modo en que los atributos toman parte en la fórmula de combate han sido actualizados:

- Stamina y Constitution siguen igual.
- Precision: Afecta a Parry, Block Chance, Critical Hit Chance y Strikethrough Chance.
- Agility: Afecta a Dodge, Parry y Evasion Chance.
- Strength: Afecta a Block Chance, Block Value, Hit Chance, y añade un bonus de daño a ataques melee.
- Luck: Afecta a Dodge Chance, Evasion Chance, Evasion Value, Critical Hit Chance, Strikethrough Chance y Strikethrough Value.

#### Combate NPC

- Los NPC tienen ahora la habilidad de hacer ataques especiales.
- Los NPC no tendrán tantas ganas de salir de la habitación al luchar en interiores.
- El tiempo entre decisión y decisión se ha eliminado.

## Estadísticas de NPC

- Los NPC de tipo normal por encima de lvl 10 ahora tienen Armor.
- La escala de Armor para Elite y Boss ha sido aumentada.
- El daño en general de los NPC ha sido aumentado.

## Otros cambios al combate

- Los Personal Shield Generators (PSGs) tendrán en cuenta las reducciones exponenciales a la armadura.
- Los Personal Shield Generators (PSGs) no te darán, erróneamente, doble protección ante cualquier tipo de daño con daño elemental.
- Añadida Resistencia a Root y Snare a varias criaturas de alto nivel.
- Los ataques de Área ahora tienen la posibilidad de activar efectos retroactivos (tipo skills GCW).
- Los efectos retroactivos ahora están normalizados basados en la velocidad de combate.
- Las Jedi Robes son consideradas armaduras Recon para las resistencias a las DoTs.
- El cap de absorción de DoTs es ahora del 65%.
- Ya no perderás action o activarás el cooldown cuando intentes usar una cura propia estando con la vida llena.

## Traders

- Se ha añadido el schematic para Geothermal Energy Survey Tools.

## Structure Traders

- Se ha añadido el schematic para Geothermal Energy Generators.

## Munition Traders

- Añadidos 14 nuevos schematics, conocidos como "Dietary supplements" para pets.
- o Estos suplementos se usan para aumentar la ganancia de XP de tu criatura.

- o Sólo criaturas por debajo de lvl 75 pueden beneficiarse de ello.
- o Hay dos líneas de experimentación, una para las cargas y otra para el bonus a experiencia.
- o El Bonus es un porcentaje directo. Si haces un suplemento de 500, significa que dará un 500% de bonus.
- o Cada suplemento trabaja en diferentes tipos de criaturas. La descripción indicará con qué tipo de pets funciona.

#### Domestic Traders

- Se ha añadido el schematic para un sub-componente de los Dietary Supplements.
- Ahora pueden crear 12 nuevos tipos de comida para alimentar mascotas.

#### Otros cambios

##### Contenido

- Ahora la quest "Tasty Dried Critters" da ADN de Chuba de 90% de calidad.
- Mustafar: Koseyet Mining Camp: Los jugadores ya no pueden dañar las estructuras.
- Mustafar: Koseyet Mining Camp: Actualizados los efectos del buff de High y Low Morale.

#### GCW

- Reducida la probabilidad de que funcionen los stims reactivos.
- Los bonus periódicos de puntos GCW deberían ser obtenidos sin problema.

#### Miscelánea

- Buffs: El buff Favor of the Elder tiene ahora un efecto de partículas y de audio al activarse.
- Bug Fix: Las habilidades que consumen un porcentaje de la Action usarán un porcentaje de la Action Base del jugador y no de su Action modificada por sus stats.
- Bug Fix: La habilidad "Anticipate Aggression" del Expertise de Jedi reduce el daño correcto.
- Chat: se ha añadido un canal de chat para Beast Masters.
- Droides: Ahora sólo pueden proteger a su dueño.

- Droides: el comando Guard debería permitir a los droides auto-defender a su dueño.
- Loot: Añadidas recetas del cubo Chu-Gon Dar para los collares de Domesticator, Subduer, Subjugator, Tamer y Master Tamer.
- UI: Nueva ventana de status.
- UI: Ahora se pueden ver dos filas de buffs y debuffs.
- UI: Ahora se pueden mostrar 10 diferentes buffs/debuffs en una sola fila.

## Profesiones

- Bounty Hunter: Los ataques Intimidate desde Mark 2 en adelante tendrán ahora sonido y partículas asociados.
- Commando: Base of Operations ahora funciona en Jedi.
- Commando: Los Flame throwers producen golpes Devastation.
- Commando: Cryoban Grenade 2 ahora muestra el efecto de una granada cryoban.
- Jedi: La habilidad "Saber Block" ahora aumentará parry en un 10%.
- Jedi: "Improved Saber Block" del Expertise aumentará parry en un 5% por punto.
- Jedi: "Stance Saber Block" del Expertise se llama ahora "Defensive Fighting". "Defensive Fighting" es un aumento pasivo de un 10% a parry, independientemente de los buffs que uses.
- Jedi: La línea defensiva "Stance" mejora la posibilidad de recibir un glancing blow.
- Jedi: La línea ofensiva "Focus" ahora da un bonus a Strength, y mejora la posibilidad de golpe crítico.
- Jedi: Las habilidades reactivas se basan en el valor de daño sin mitigar.
- Medic: Stasis ahora aumenta dodge y evasion en vez de los glancing blows.
- Medic: Stasis ahora aplica una corta eliminación de DoTs al usarse.
- Medic: Las habilidades de Gas no son ahora unas nubes tan sucias, sino que será una especie de niebla amarilla.
- Medic: Bacta Bomb usaba demasiadas partículas, y se han reducido.