

+++ Communiqué de presse +++

De nouveaux défis attendent les guildes dans la première partie du Chapitre III



– Trois mini-jeux, des quêtes et des améliorations pour leurs châteaux : la première phase du Chapitre III apporte son lot de nouveauté pour les guildes –

Berlin, 9er avril 2010 : 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. 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'épée améliorera les attaques physiques, le bouclier renforcera les résistances physiques et magiques! et le bâton favorisera l'attaque magique. Comme récompense pour avoir réussi « 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.

Retrouvez de nouveaux visuels sur notre ftp :

ftp://press:comegetsome@ftppress.warningcom.com/Frogster/Runes_of_Magic/Captures_ecran/Systeme_de_cartes

(si le lien direct ne fonctionne pas, copiez le directement dans la barre d'adresse de votre navigateur)

Runes of Magic – Un monde de magie et d’aventure

Runes of Magic a redéfini le standard du MMORPG Free-to-Play en terme de gameplay, de plaisir de jeu et de qualité. Ce jeu de rôle en ligne à l'histoire passionnante et variée s'accompagne de plus de 2 400 quêtes se déroulant dans le monde fabuleux de Tabora. A l'heure actuelle, *Runes of Magic* compte déjà plus de 3 millions d'utilisateurs enregistrés, faisant du jeu l'un des titres au succès le plus grand dans le domaine du Free to Play et avant tout un jeu auquel jouer pour tous les fans de MMO et de RPG.

Runes of Magic se caractérise par un système unique de double classe, offrant au joueur la possibilité de combiner une des huit classes primaires à une des classes secondaires. Cette particularité offre au joueur une expérience réellement captivante, expérience encore accentuée par les nombreuses possibilités de personnalisation du jeu. Le joueur peut ainsi choisir entre les deux races jouables du jeu : les Elfes et les Humains. Chaque combinaison de classe offre chacune un accès à des compétences de haut niveau qui lui sont propres. Une autre caractéristique appréciée des joueurs est la possibilité qui leur est offerte de personnaliser complètement leur maison ou pour les guildes de créer et aménager leur propre château de guildes en l'agrandissant avec de nouveaux bâtiments. Grâce à la variété de son contenu (un système de réputation et d'artisanat complet, Un JcJ captivant, de nombreux donjons ardues ainsi que de nombreuses possibilités de personnalisation), ***Runes of Magic*** a de quoi satisfaire tous les types de joueur.

Le développeur taïwanais Runewaker étoffe régulièrement ce monde de jeu en ajoutant de nouveaux contenus totalement gratuits.

Caractéristiques de *Runes of Magic*

- Système de double classe comprenant 8 classes différentes ayant chacune ses compétences de haut niveau
- Création et personnalisation de maisons et de châteaux de guildes
- Un vrai scénario regroupant plus de 2 400 quêtes, dont certaines séries de quêtes épiques
- Des combats joueur contre joueur captivants se déroulant en arène ou sur des champs de bataille

- Transport facilité grâce aux pierres de portail et aux nombreuses montures
- De multiples donjons abritant de redoutables ennemis (donjons jouables jusqu'à 36 joueurs simultanément)
- Des mini-jeux pour agrémenter votre quotidien de héros
- Système d'artisanat dynamique et personnalisation de l'équipement
- Contenu régulièrement et gratuitement mis à jour
- Free-to-Play: Pas d'abonnement mensuel, jeu en téléchargement gratuit

Titre : Runes of Magic
Genre : Fantasy MMORPG
Plateforme : Windows PC
Editeur : Frogster Online Gaming GmbH
Développeur : Runewaker Entertainment Ltd.
Date de sortie : 19.03.2009 "Chapter I – Rise of the Demon Lord" ; 15.09.2009 "Chapter II – The Elven Prophecy"
USK : À partir de 12 ans
PEGI : 12+

A propos de Runewaker Entertainment Ltd.

Runewaker Entertainment a été créé en août 2004, le siège de la société se trouve à Taichung, Taïwan. Les fondateurs de la société, tous très expérimentés dans le domaine du jeu vidéo, ont décidé de se réunir pour poursuivre leurs rêves. Actuellement, Runewaker emploie plus de 100 programmeurs, designers et artistes et ce nombre est en constante augmentation. Runewaker s'est spécialisé dans la création de jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (MMORPG). La société a créé son propre moteur de jeu, capable de rivaliser avec les meilleurs du marché. Runewaker développe régulièrement de nouveaux contenus pour *Runes of Magic*. Site Web : www.runewaker.com

À propos de Frogster

Holding coté en bourse et basé à Berlin, Frogster Interactive Pictures AG a très tôt concentré son attention sur le secteur grandissant des jeux en ligne massivement multijoueurs. L'entreprise certifiée, commercialise et exploite les licences de ses mondes virtuels auprès de millions de joueurs en Europe, Asie et Amérique du Nord. En Europe, sa filiale Frogster Online Gaming GmbH s'occupe des opérations commerciales du groupe Frogster. Sa joint venture coréenne Frogster Asia Co. Ltd., basée à Séoul, développe des jeux massivement multi-

joueurs avec sa propre équipe et les commercialise en Asie. Frogster America Inc., basée à San Francisco, USA, commercialise et exploite les jeux massivement multijoueurs en Amérique du Nord. Entre ses bureaux de Berlin, de Séoul et de San Francisco, le groupe Frogster emploie un personnel de plus de 150 membres dans les secteurs du développement, certification, NTIC, web design et web développement, management produit, marketing, relation presse, publication web, community management, assistance client, hébergement, ventes, facturations, finance et administration. En 2008, Frogster a remporté le prix « Phare au pays des idées », un prix d'innovation sous le patronage du Président allemand Dr. Horst Köhler. De plus amples informations sont disponibles sur le site internet : www.frogster.de.