

AION

Notes de Version 7.0



Sommaire

[Environnement]	3
[Système]	6
[Bataille de forteresse].....	8
[Guerre de siège de l'autel].....	9
[Combat de garnison].....	9
[Instances]	10
[Personnages].....	14
[Compétences]	15
[Transformation]	17
[Objets]	19
[PNJ].....	23
[Interface Utilisateur].....	23
[Quêtes]	24
[Complice].....	25
[Logement]	25
[Missions]	25
[Fonctionnalités GF 7.0v]	26

[Environnement]

1. La nouvelle région « Dumaha » vient s'ajouter à Balauréa.



Autrefois, l'ancien Seigneur balaur Apsu régnait sur Dumaha, qui était une région prospère. Mais suite à sa conquête par Tiamat, Dumaha sombra rapidement dans l'oubli. Tiamat, qui s'était emparé du trône du Seigneur balaur Apsu, a ravagé ces terres. Il ne laissa derrière lui que quelques sages vénérant Apsu. Dumaha resta à l'abandon durant de longues années, jusqu'à ce qu'un jour, outre les disciples de Tiamat, le Consortium Stella, les Élyséens et les Asmodiens commencent à conquérir cette terre.

- a. Le premier accès à Dumaha se fait depuis le téléporteur de Lakrum. Une fois la première mission réalisée à Dumaha, son accès en devient possible depuis les téléporteurs des villes.
- b. On trouve divers monstres de raid porteurs d'objets précieux à Dumaha.

2. La « guerre de siège de l'autel » a été ajoutée à Dumaha.



Depuis la nuit des temps, une faction sapien du nom de Snuwa peuple Dumaha.

Sous le règne du Seigneur balaur Apsu, la contrée était prospère. C'est pourquoi les Snuwas vouaient un culte à Apsu, comme s'il était un dieu. Ainsi, les Snuwas édifièrent des autels voués à Apsu dans tout Dumaha pour couvrir ce puissant seigneur de louanges.

C'est alors que Tiamat assassina Apsu et dévasta Dumaha.

Toutefois, le pouvoir d'Apsu permit de préserver ses autels, de sorte que les Snuwas purent demeurer à Dumaha. Les autels imprégnés de la puissance du Seigneur balaur insufflaient la confiance et l'espoir aux Snuwas. Ce peuple considérait qu'il était de son devoir de protéger les autels d'Apsu.

C'est pour cette raison que le Consortium Stella a invité les joueurs à vaincre les Snuwas malfaisants et à conquérir les autels pour progresser dans la conquête de Dumaha. Quant aux Daevas, ils ont choisi de soutenir le Consortium Stella.

- a. La guerre de siège de l'autel a lieu 2 fois par jour : à 14h00 et 20h00. La première faction à vaincre l'archiprêtre snuwa conquiert l'autel. L'autel appartient à la légion qui a obtenu le plus grand nombre de points.
- b. Le début de la guerre de siège de l'autel est légèrement décalé en fonction du serveur, comme pour la bataille de forteresse.
- c. Il existe 3 guerres de siège d'autel différentes : la lutte pour l'Ara Minima, l'Ara Mediocra et l'Ara Magna.
 - i. La prise de l'Ara minima dure 15 minutes, celle de l'Ara Mediocra 20 minutes.
- d. Tous les autels ont une certaine probabilité d'obtenir la bénédiction d'Apsu. Sous certaines conditions, on peut obtenir un nouvel effet.

Taille de l'autel	Condition d'obtention de la bénédiction d'Apsu	Effet supplémentaire
Ara Minima	Éliminer les Snuwas	Renforcement des alliés
Ara Mediocra	Occuper le feu d'Apsu	Buff intensifiant l'attaque des alliés

- e. En cas de conquête de l'autel recevant la bénédiction d'Apsu, la légion qui occupe l'autel bénéficie d'un effet spécial aléatoire.
- f. Suivant l'effet, il est possible d'acheter des bons pour Pierres d'enchantement légendaires ou ultimes, des parchemins d'entrée dans le Laboratoire de développement de Stella ou des parchemins d'incantation de créatures immémoriales. Un PNJ donnant accès à la nouvelle instance « Laboratoire de développement de Stella » peut également apparaître.
- g. Les factions qui ont des difficultés à conquérir les autels reçoivent un soutien en fonction du nombre de conquêtes échouées.

Nombre de conquêtes échouées	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Bénédiction de Marchutan/Kaisinel		Niveau 1			Niveau 2		Niveau 3			Niveau 4		Niveau 5	
Téléporteur			Portail										
Régénération de 20 % des PV toutes les 5 s							Buff						
Renforcement des alliés											Renforcement		

- h. Le taux d'influence varie en fonction du résultat de la guerre de siège de l'autel et de la bataille de forteresse. Un taux d'influence faible donne droit à la bénédiction d'Ariel chez les Élyséens et à celle d'Azphel chez les Asmodiens.
3. Le « Passage secret abandonné/sinistre » dure 55 min.
 - a. Dès que le temps imparti au passage secret est écoulé, les personnages quittent automatiquement ce lieu secret.
 4. L'usage des compétences et des objets est impossible au point de rendez-vous.
 5. Les buffs d'artefact obtenus à Lakrum sont supprimés si jamais le joueur se rend dans une autre région (ce qui englobe les instances).
 6. Des PNJ guérisseurs d'âme sont disponibles sur les aires d'atterrissage de la faction concernée à Dumaha.

[Système]

1. Le « mode d'emploi de l'objet » a été ajouté et contient des informations sur les objets pouvant être obtenus.



- a. Le mode d'emploi affiche les objets qui sont meilleurs que ceux actuellement équipés. On voit également comment et où les obtenir.
- b. Le mode d'emploi se trouve sous [Profil] - [Mode d'emploi de l'objet], [Menu de démarrage] - [Mode d'emploi de l'objet] ou dans la fenêtre [Choix de la méthode de résurrection] qui s'affiche lorsque le personnage meurt.

2. La « Mission de Lugbug » a été ajoutée.



- a. Elle se trouve dans [Menu de démarrage] - [Mission de Lugbug].
 - b. Il existe des missions quotidiennes et hebdomadaires. Lorsque le joueur termine une mission, il reçoit une récompense en cliquant sur [Obtenir une récompense].
 - c. Lorsque le joueur termine un certain nombre de missions, il obtient une récompense finale.
 - d. Les missions quotidiennes sont réinitialisées chaque jour à 9h00 et les missions hebdomadaires le mercredi à 9h00.
3. Un symbole de tesson figure sous le portrait du personnage. Cliquer sur ce tesson permet d'activer ou de désactiver les tessons.
 4. Le coût standard d'extension de l'inventaire a été modifié.

	Coût standard	Coût après modification
Niveau 1	2 000	200
Niveau 2	20 000	2 000
Niveau 3	50 000	5 000

5. Les emplacements de personnage passent de 11 à 13 maximum par compte.
6. Erreur corrigée : pendant la compétence de furtivité, le complice était visible.
7. Lorsqu'un complice est masqué, il ne peut pas être sélectionné pour une nouvelle tentative d'invocation.
8. Si le joueur subit des altérations d'état, les compétences qu'il ne peut plus utiliser temporairement apparaissent en rouge.

[Bataille de forteresse]

1. Désormais, il est possible de mener des batailles de forteresse à Dumaha.
 - a. Les horaires effectifs de commencement de la bataille de forteresse diffèrent en fonction du serveur.
 - b. Suivant s'ils sortent victorieux ou perdants de la bataille, les joueurs reçoivent une récompense militaire ou un lot de consolation pour mercenaire de la Forteresse.
 - c. Suivant si le joueur a gagné ou perdu et en fonction de la prestation, la récompense peut prendre diverses formes (par exemple des Kinahs, un cristal de genèse, des Pierres d'enchantement PvP légendaires, des points abyssaux ou des points d'honneur) et être de différentes classes.



2. Les horaires de la bataille de forteresse ont été modifiés :

Horaire	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.	Dim.
21h00		Dumaha Lakrum Forteresse divine		Dumaha Lakrum Forteresse divine		Dumaha Lakrum Forteresse divine	Dumaha Lakrum Forteresse divine

- Le jour de la bataille de forteresse, un corridor apparaît à Lakrum au niveau de l'aire d'atterrissage élyséenne ou asmodienne. Lorsque les joueurs l'empruntent pour participer à la bataille de forteresse, ils peuvent opter pour la fonction de recherche automatique de groupe/d'alliance.

Faction	Région	Niveau	Utilisations	Heure d'apparition
Élyséens	Refuge de la vie éternelle	80	192 fois	20h00
Asmodiens	Temple de la sagesse éternelle			

- Les récompenses pour la victoire et la défaite à la bataille de forteresse ont été pour partie modifiées.
- L'apparition du Shugo de téléportation pendant une bataille de forteresse en cours donne désormais lieu à l'affichage d'un message système.

[Guerre de siège de l'autel]

- Des guerres de siège de l'autel ont été ajoutées pour les autels majeurs 9, 10 et 11.
 - Si le joueur est l'élu de la bénédiction d'Apsu, il dispose d'une arme de soutien du Consortium Stella après un certain nombre de victoires sur les Snuwas.
- Des récompenses de la classe 2 s'ajoutent à la guerre de siège de l'autel de Dumaha.

Autel	Nombre de joueurs	Récompense par joueur
Ara Minima	48	Stellium 5 fois
Ara Mediocra	96	Stellium 6 fois
Ara magna	192	Stellium 7 fois

- Sur la minicarte, la réinitialisation du symbole d'autel ainsi que l'info-bulle fonctionnent de nouveau correctement.

[Combat de garnison]

- Erreur corrigée : les effets de compétence d'artefact à Lakrum et dans l'info-bulle de buff étaient incohérents.

[Instances]

1. La nouvelle instance « Laboratoire de développement de Stella » a été ajoutée.



Le Laboratoire de développement de Stella est un immense bâtiment dans lequel le Consortium Stella fabrique et transforme ses produits phares. Un groupe d'anarchistes s'est infiltré dans le Consortium Stella pour y voler des produits. Mais les déchets présents dans le laboratoire ont agi sur les indésirables, de sorte qu'ils ont perdu la raison et sèment la panique à l'intérieur. Bien que le système de sécurité ait été activé, la situation n'est pas encore revenue à la normale.

- a. L'entrée se trouve dans le Complexe industriel de Stella à Dumaha.

Joueurs max.	Niveau	Entrées	Réinitialiser
2 à 6	À partir de 80	Lot Gold : 4 fois par semaine Néophyte : 2 fois par semaine	Le mercredi à 9h00

- b. Il existe deux niveaux de difficulté rapportant des récompenses différentes : facile et normal.

2. L'Ordalie d'or (3 contre 3) a été ajoutée.
 - a. Elle est accessible via l'interface d'entrée le vendredi, le samedi et le dimanche de 20h00 à 22h00.
 - b. L'accès se fait 1 fois par jour (3 fois par semaine) maximum.
 - c. L'« accès de groupe » est réservé aux groupes de 3 joueurs.
 - d. L'« accès privé » et l'« accès rapide » ne sont pas disponibles.

3. Certains buffs d'artefact disparaissent à l'entrée dans le Ruhnatorium ou le Dredgion d'Ashunatal.
4. Certains PNJ de la guerre de siège de la Société de Pandore apparaissent désormais une fois la guerre commencée.
5. Certaines statistiques des monstres de la Tour des épreuves ont été modifiées.
6. Certains passages vers le Chemin paisible à Narakkalli ont été modifiés.
7. Certaines zones du Dépôt de minerai de Rim et du Fourneau de Prometun dans l'Atelier de Prometun ont été modifiées.
8. Lorsque les joueurs ne parviennent pas à vaincre certains monstres dans les temps impartis dans l'Atelier de Prometun, l'effet de Renforts des frontières des monstres suivants sera réduit.
9. L'accès au Camp d'entraînement de Nochsana se fait désormais au niveau 21.
10. Les instances de campagnes ont été supprimées de la « liste de recrutement sur tous les serveurs ».
11. L'« Antre des kumukis » a été supprimé des Infos instance.
12. En cas de victoire sur le meneur de la horde de Daevas faibles et le meneur de la horde de Daevas, le champ magnétique du Laboratoire de développement de Stella disparaît à nouveau au bout d'un certain temps.
13. Si le boss du Laboratoire de développement de Stella tue le joueur, il ressuscite dans une zone proche.
14. Des récompenses ont été ajoutées ou modifiées dans certaines instances.
 - a. Il y a une certaine probabilité d'obtenir des objets d'équipement ajoutés.

Instance	Monstre	Récompense par joueur	Contenu
L'Atelier de Prometun	Prigga	Armure ultime de flamme-bleue enragée (goussets/gants)	Ajouté
Makarna du ressentiment	Manteau de Beritra	Armure ultime de flamme-bleue enragée (pantalons/chaussures)	Ajouté
Laboratoire de développement de Stella (facile)	Meneur de la horde de Daevas faibles	Armure de l'intrus impitoyable ultime (veste/tête)	Ajouté
		Armure de l'intrus impitoyable ultime (goussets/gants)	Supprimé

15. L'« Atelier de Prometun (difficile) » a été ajouté.
 - a. L'accès se fait uniquement via la 129e garnison.
 - b. Contrairement à ce qu'il se passe généralement dans l'Atelier de Prometun, le boss doit être vaincu dans l'Entrepôt à minerai de Rim pour terminer l'instance.
 - c. En cas de victoire sur le boss, le joueur reçoit le « coffre au trésor de l'Atelier de Prometun » qui contient du matériel de bénédiction PvE, des boucles d'oreille magique/de guerre ultimes ainsi que des Pierres d'enchantement PvE.
 - d. Un second boss a été ajouté : Prometun furieux souffrant

Joueurs max.	Niveau	Entrées	Réinitialiser
--------------	--------	---------	---------------

2 à 6	80	Lot Gold : 4 fois par semaine Néophyte : 2 fois par semaine	Le mercredi à 9h00
-------	----	--	--------------------

16. Lorsque le boss Paplap met son bouclier en position dans le Laboratoire de développement de Stella, les compétences du joueur sont mieux adaptées.
17. Une nouvelle fenêtre s'ouvre désormais à la fin de l'attaque du 24e étage de la Tour des épreuves.
18. Le buff d'artefact de Lakrum disparaît désormais à l'entrée dans la Tour des épreuves.
19. L'instance « Champ de bataille de Kamar » a été ajoutée.

Instance	Nombre de joueurs	Niveau minimum	Accès	Période
Champ de bataille de Kamar	12 contre 12	76 à 80	1 fois	Samedi De 12h00 à 14h00 De 20h00 à 02h00

20. Suivant le résultat (victoire, défaite ou égalité), le joueur reçoit en récompense des points abyssaux, un lot de Pierres de Stigma ou de l'étium légendaire/ultime.
21. Les conditions d'accès de certaines instances ont été modifiées. Suivant le niveau, vous recevez une demande d'accès pour bénéficier d'un accès rapide.

Instance	Niveau d'accès	Niveaux bénéficiant de la demande d'accès	Menu des demandes d'accès	Entrées
Temple du feu	À partir de 31	31 à 39		1 fois par jour
Ésoterrasse	À partir de 40	40 à 48		1 fois par jour
Temple de Beshmundir	À partir de 49	49 à 57		1 fois par jour
Base de Rentus	À partir de 58	58 à 66		Lot Gold : 5 fois par semaine Néophyte : 3 fois par semaine
Forteresse de Tiamat	À partir de 67	67 à 75		Lot Gold : 2 fois par jour Néophyte : 1 fois par jour

22. Si le niveau du joueur est supérieur au niveau requis pour les demandes d'accès, il peut simplement accéder à l'instance par l'entrée.
23. Certaines instances solo sont désormais accessibles aux groupes de 6 joueurs maximum.

Faction	Instance
Élyséens/Asmodiens	Haramel, Cauchemar, Abîme de Taloc, Temple d'Udas inférieur, Antre de Tiamat, Makarna

Élyséens	Laboratoire léphariste, Forteresse d'Indratu
Asmodiens	Centre de recherches d'Alquimia, Forteresse de Bakarma

a. Les noms des instances ont été assortis du supplément [Campagne].

24. À Narakkalli et dans la Tour sacrée, la difficulté est réduite et les conditions et le lieu d'accès ont changé.

Instance	Faction	Niveau d'accès	Joueurs max.	Lieu
Narakkalli	Élyséens	À partir de 76	1	Poste d'observation de la Forêt de la libellula
	Asmodiens			Poste d'observation de la Mystérieuse colonie des champignons
Tour sacrée	Élyséens	À partir de 78	2 à 3	Poste d'observation de la Forêt de la libellula
	Asmodiens			Poste d'observation de la Mystérieuse colonie des champignons

25. La difficulté de la Tour des épreuves a été modifiée. Un nouveau classement et une nouvelle saison ont aussi été ajoutés.

a. La nouvelle saison commence le 24 juillet à 2h00.

26. L'entrée de l'Atelier de Prometun a été ajoutée et la difficulté réduite.

Élyséens	Garnison 123 (conquête)	Asmodiens	Garnison 126 (conquête)
-----------------	--------------------------------	------------------	--------------------------------

27. Le nombre de joueurs pour l'entrée à Makarna du ressentiment est passé à 6. La difficulté est réduite.

28. Une nouvelle version du Camp d'entraînement de Nochsana a été ajoutée.

a. Pour y accéder, les joueurs reçoivent une notification d'entrée dans le Camp d'entraînement de Nochsana.

Notification d'entrée	Description
Notification d'entrée de rang inférieur	Entrée unique pour les niveaux 11 à 40
Notification d'entrée de rang intermédiaire	Entrée unique pour les niveaux 41 à 55
Notification d'entrée de rang supérieur	Entrée unique pour les niveaux 56 à 70

29. Les instances suivantes ont été supprimées :

- a. Refuge de Mirasch
- b. Jardin du savoir

30. Un « nombre minimum » a été ajouté au nombre de joueurs d'une instance.

[Personnages]

1. La nouvelle spécialisation « Impressionniste » a été ajoutée.



L'Impressionniste ancestral Irunin est à l'origine de l'histoire des Impressionnistes. Avec le soutien de Siel, il créa les couleurs de l'éther. Il prit de talentueux disciples sous son aile. Mais après le sacrifice de Siel durant le Grand Cataclysme, Irunin disparut, laissant derrière lui des Impressionnistes en perte de repères. Finalement, le Jour de la tempête, Atréia sombra de nouveau dans le chaos. Au fil des jours, nombre d'Impressionnistes périrent en tentant de sauver des innocents. Ils méritaient bien la reconnaissance officielle que leur témoigne la spécialisation d'Impressionniste.

- a. Les Artistes peuvent désormais opter pour la spécialisation d'« Impressionniste » lors du changement de classe.
 - b. L'Impressionniste combat à l'aide d'une nouvelle arme, les « palettes cinglantes », et porte une armure en tissu aux effets physiques. L'arme projette de la couleur.
2. Dans les boutiques hebdomadaires, la limitation du prix de vente qui dépend du niveau du personnage a été revue à la hausse.
 3. Lorsqu'un joueur Éthertech en mecha est sous l'effet de certains buffs de transformation, il n'est plus éjecté.

[Compétences]

1. La compétence « Frappe en saut » du Gladiateur s'est intensifiée.
2. Les dégâts et les dégâts supplémentaires des compétences de Daevanion de l'Assassin « Coupure à répétition », « Coupure à répétition amplifiée » et « Brise-âme » sont accrus.
3. La compétence de Gladiateur et de Templier « Frappe féroce » n'affiche pas de message lorsque l'amélioration des soins est affaiblie.
4. Erreur corrigée : l'effet d'attaque de la compétence « Puissance : Énergie du roi dragon sombre » ne s'affichait pas correctement.
5. Erreur corrigée : les compétences de Daevanion changeaient en cas de changement d'arme dans certaines situations.
6. La compétence de Daevanion d'Assassin « Assaut rapide » est désormais levée par la réduction de la vitesse de déplacement.
7. L'augmentation de défense physique a été ajoutée aux compétences d'Impressionniste « Portait de la résurrection », « Teinture de la transcendance », « Teinture de résistance » et « Teinture de l'agilité ».
8. Lors de l'utilisation des compétences d'Impressionniste « Bande de rage » et « Bande de patience » sur des personnages, les dégâts s'appliquent à nouveau sans altération.
9. Lorsqu'un joueur Éthertech est attaqué avec « Bande de punition » alors qu'il est en mecha, l'effet disparaît après un certain temps.
10. L'info-bulle de la compétence de Barde « Légère résonance » s'affiche à nouveau dans son intégralité.
11. Les statistiques de dégâts des compétences de Gladiateur ont été améliorées.
12. Les statistiques de dégâts supplémentaires des compétences d'Assassin ont été améliorées.
13. La compétence de Spiritualiste « Flammes de supplice » s'applique désormais correctement en cas d'effets de compétence de handicap subis.
14. Les compétences de Spiritualiste « Ondine », « Malédiction : Esprit du feu », « Cri cauchemardesque », « Deuil cauchemardesque » et « Sort cauchemardesque » ne sont plus en contradiction.
15. Les effets des compétences d'Impressionniste ont été partiellement modifiés.
 - a. Des effets de dégâts physiques ont été ajoutés à « Lien du temps », « Racine de la gravité » et « Lien du temps ».
 - b. Un effet d'absorption de PM a été ajouté à la compétence "Grenade colorée"
 - c. Le temps de rechargement de la « Pétrification immédiate » a été modifié.
 - d. La « Pétrification immédiate » agit sur l'effet de buff « Dissipation de choc » et le dissipe.
 - e. La statistique de levée d'états particuliers de « Pluie de teinture » a été modifiée.
16. La compétence de Spiritualiste « Peur : Ginseng » n'entre plus en contradiction avec « Cri cauchemardesque », « Deuil cauchemardesque » et « Sort cauchemardesque ».
17. Les « Flèches aiguisées », le « Barrage d'acier » et le « Mot d'inspiration » permettent à nouveau de renforcer des Pierres de Stigma en toute simplicité.
18. Lorsqu'un joueur Éthertech en mecha subit la pétrification, l'effet s'applique de nouveau correctement.
19. L'infobulle de certaines compétences a été modifiée.
20. Des contenus erronés d'info-bulles ont été rectifiés.

21. L'info-bulle de certaines compétences s'affiche désormais comme il se doit.
22. La consommation de certaines compétences s'affiche désormais correctement dans leur info-bulle.
23. Dans l'info-bulle des compétences de retour, le kisk concerné s'affiche désormais correctement.
24. L'info-bulle de la « Variation de la mer » a été modifiée.
25. Le temps de rechargement réduit lors du renforcement de la Pierre de Stigma a été modifié.
 - a. Protection empyréenne, Tempête illusoire, Frappe tempête, Éclair des arcanes et Arc de bénédiction
26. Erreur corrigée : le nom de la compétence de Daevanion du Sorcier « Lance rapide » ne s'affichait pas correctement.
27. Le niveau d'enchantement +12 de l'effet de lot de Pierre de Stigma active l'effet « Emplacement de Pierre de Stigma majeur supplémentaire +1 ».
 - a. Les Pierres de Stigma de vision ne sont plus influencées par des Pierres de Stigma de vision majeures et ne s'obtiennent plus en double.
28. Les effets de l'enchantement de Pierres de Stigma ont changé.
29. Les attributs de certaines compétences ont été modifiés.
30. Des contenus erronés présents dans les info-bulles de certaines compétences ont été rectifiés.
31. Les info-bulles de compétences de personnage/collection/complice ont été améliorées.

Info-bulle avant	Info-bulle après
<p>Chilling Harmony Level 2 <Attack></p> <p>Target Selected Target Effect Deals 272 magical water damage to a target within 25m.</p> <hr/> <p>Usage Cost MP 49 Cast Time 1s Cooldown 8s Condition Stringed Instrument can be used when equipped Shard consumption 6 Pieces</p>	<p>Chilling Harmony Level 2</p> <p>Usage Cost MP 49 Shard consumption 6 Pieces</p> <p>Deals 272 magical water damage.</p> <hr/> <p>Target Selected Target Cast Time 1s Usage distance 25m Cooldown 8s Area of application </p> <hr/> <p>Condition Stringed Instrument can be used when equipped</p>

32. Certains effets de compétence d'affaiblissement peuvent désormais être levés 1 fois par des potions de soins de qualité supérieure et des compétences de dissipation.

Compétences cibles				
Prise de cheville	Chaîne de souffrance	Sceau du jugement	Sort d'explosion	Crash de montagne
Frappe venimeuse	Flèche enchaînée	Malédiction de faiblesse	Souillure infernale	

33. Les statistiques et les effets des compétences du général gardien ont augmenté.

[Transformation]

1. La plage d'utilisation de la transformation a changé.

Avant	Modification
Application sur tous les serveurs pour l'ensemble du compte	Application sur un serveur pour l'ensemble du compte

2. La nouvelle transformation ancestrale « Barbouilleur » a été ajoutée.
3. Un maximum de 6 collections de transformation peut être ajouté et tous leurs effets s'appliquent.
4. L'interface du système de transformation a été modifiée.
 - a. Toutes les informations concernant la transformation reçue ou actuellement utilisée s'affichent dans le profil nouvellement ajouté.

The screenshot displays the 'Transformation' window with the following data:

Transformation Level	Current Count	Max Count
Normal	18	18
Large	16	16
Ancient	19	19
Legendary	14	14
Ultimate	1	1

Transformation Level	Count
Normal	2
Large	1
Ancient	421
Legendary	17
Ultimate	0

5. De nouvelles transformations ont été ajoutées.

Rang	Transformation	Statistiques
Légendaire	Hanbok vaillant en pixels	Vitesse d'attaque : +36 %
		Vitesse de déplacement +61 %
		Attaque physique : +120
		Précision : +358
		Précision magique : +358
		Critiques physiques : +315
Légendaire	Hanbok sage en pixels	Vitesse d'incantation : +36 %
		Vitesse de déplacement +61 %
		Amélioration des soins : +76
		Attaque magique : +120
		Précision magique : +358
		Critiques magiques : +315
Légendaire	Hanbok perspicace en pixels	Vitesse d'attaque : +26 %
		Vitesse d'incantation : +19 %
		Vitesse de déplacement +61 %
		Attaque physique : +120
		Attaque magique : +120
		Critiques physiques : +315
Légendaire	Irunin	Critiques magiques : +315
		Vitesse d'attaque : +36 %
		Vitesse de déplacement +61 %
		Attaque physique : +120
		Défense physique : +124
		Précision : +358
		Critiques physiques : +315

6. De nouvelles collections de transformation ont été ajoutées.

Collection	Statistiques améliorées
Nous ne faisons qu'un, bien que nous ne nous ressemblions pas.	Défense physique : +152
Qu'est-ce que des pixels ?	Défense magique : +152
Encore en pixels après 100 jours de prière.	Attaque physique et magique : +152
Bienvenue ! Vous ne savez pas ce qu'est un hanbok, n'est-ce pas ?	Critiques physiques/magiques : +411
Pistoleros, attaquez !	Attaque physique : +171

7. Le nombre de conditions pour la réception de collections s'affiche désormais correctement.
8. Lorsque le joueur en état de transformation de transparence se téléporte, son apparence ne passe plus en transformation ordinaire.
9. Les transformations en Weda, Kromède et Hamerun s'affichent désormais correctement, sans zones transparentes.
10. Certaines transformations s'affichent désormais correctement, sans zones transparentes.
11. L'apparence des ailes en état de transformation s'affiche désormais correctement.

[Objets]

1. De nouveaux objets d'équipement de rang ancestral, légendaire et ultime ont été ajoutés. Ils font partie du nouveau type 2 (T2).
 - a. Les joueurs peuvent obtenir des équipements PvP T2 par bénédiction du T1 et l'équipement de combattant Daeva (Compensation), si les conditions sont remplies.
 - b. Des Pierres de mana T2 ont été ajoutées.
 - c. Des objets T2 s'obtiennent désormais par fabrication magique.
 - d. Une nouvelle méthode de fabrication magique a été ajoutée pour les Pierres de mana T2.
2. Certaines récompenses d'instance ont été modifiées.
3. De nouvelles pièces d'armure en plates ont été ajoutées à l'équipement d'Éthertech.
 - a. Les joueurs à partir du niveau 10 peuvent équiper le nouvel équipement d'Éthertech.
 - b. Des pièces d'armure en plates magiques font désormais partie des récompenses de quête, de butin et de pièces.
 - c. Seul l'équipement T2 des pièces d'armure en plates fait partie de l'équipement d'Éthertech.
 - d. Lorsqu'un équipement PvP passe de T1 à T2, une armure de mailles T2 peut faire une ascension à une armure en plates T2.
 - e. L'ascension d'équipement PvP d'une armure de mailles T2 à une armure en plates T2 est possible sans restriction.

4. Le livre de compétence de Daevanion est désormais disponible en un autre lieu.

Instance	Shukiruk suprême	Shukiruk contrebandier	Shukiruk contrebandier novice
Tour sacrée			Oui
Mine d'Hererim	Oui	Oui	
L'Atelier de Prometun	Oui	Oui	
Makarna du ressentiment	Oui	Oui	
Senekta	Oui	Oui	
Laboratoire de développement de Stella	Oui	Oui	
Dredgion	Oui	Oui	
Ruhnatorium	Oui	Oui	

a. Shukiruk n'apparaît plus à Narakkalli.

b. La probabilité d'apparition de Shukiruk contrebandier dépend désormais de la difficulté de l'Atelier de Prometun et de Makarna du ressentiment.

5. Nouveaux buffs pouvant s'utiliser avec une transformation : bénédiction des flammes et bénédiction du froid mordant.

Nouveaux objets de transformation	Comment les obtenir	Temps de transformation	Statistiques
Bénédictio des flammes	Récompense pour vainqueur de l'Ordalie d'or	10 min	Vitesse d'attaque : +3 % Vitesse d'incantation : +3 % Vitesse de déplacement +3 % Défense physique : 100 Défense magique : 100 PV : 100
Bénédictio du froid mordant (7 jours)	Récompense pour la 1re place de la Tour des épreuves	10 min	Vitesse d'attaque : +3 % Vitesse d'incantation : +3 % Vitesse de déplacement +3 % Précision : 100 Précision magique :

			100 PV : 100
--	--	--	-----------------

6. La nouvelle monnaie « Stellium » a été ajoutée.



- a. On l'obtient aux guerres de siège de l'autel ou comme récompense de quête.
 - b. Elle s'échange auprès de négociants de monnaie contre du matériel d'ascension d'équipement, des bons pour Pierres d'enchantement et d'autres consommables.
 - c. Le Stellium sert également de consommable. Sa consommation augmente l'attaque PvP supplémentaire de 150 pendant 10 minutes.
7. Un nouveau grade de cubus, platine, a été ajouté.
8. Les cubus d'argent et d'or ont désormais des niveaux supplémentaires.
- a. Cubus d'argent : nouveau niveau 5
 - b. Cubus d'or : nouveaux niveaux 4 et 5
9. Les objets de niveau 1 à 75 ont été améliorés.
- a. Les statistiques des objets d'équipement de niveau 1 à 75 ont été améliorées. Une vitesse de déplacement a été ajoutée aux chaussures.
 - b. Dans les instances des niveaux 1 à 75, de nouvelles Pierres d'enchantement PvE ancestrales ainsi que des équipements légendaires ont été ajoutés en récompense.
10. Les négociants ne peuvent plus échanger des cubulus d'or.
- a. Les cubulus d'or de rôdeurs d'Ereshkigal et d'experts d'Ereshkigal restent échangeables par des négociants.
11. Les coûts de la fusion d'armes ont diminué.
12. Les objets à vendre dans la boutique des sables dorés ont changé.
13. Certaines Pierres de Stigma ont changé de grade.
14. Les « Pierres contractuelles de complice » de la fonction complice ont été ajoutées.
- a. Les Pierres contractuelles de complice sont disponibles en permanence dans la boutique des sables dorés. Elles sont également disponibles en nombre limité comme récompense de quête.
 - b. Les Kinahs ne permettent plus d'utiliser des fonctions de complice.
15. Erreur corrigée : certaines statistiques optionnelles de l'arme secondaire ne s'appliquaient pas lors de la fusion d'armes comprenant une arme de Pandore.
16. Erreur corrigée : l'apparence du vêtement de plage rafraîchissant ne s'affichait pas correctement dans certaines situations.
17. Erreur corrigée : lors de la connexion, le sertissage était désactivé après qu'un objet scellé ait été inscrit dans un emplacement de sertissage.

18. L'effet d'enchantement d'une compétence d'objet n'est pas appliqué en cas de compétence de Daevanion.
19. Le temps de rechargement d'objets disponibles via des quêtes de Pandore diffère de celui des potions.
20. Erreur corrigée : l'apparence d'une arme disparaissait lorsque l'on transportait des orbes légendaires de Beshmundir tout en passant en mode combat.
21. La « [Gravure] caisse de sélection de compétences de Daevanion (10 types) » contient désormais des compétences d'Impressionniste.
22. L'info-bulle des caisses de sélection d'équipement indique désormais qu'elles ne sont pas disponibles pour les Impressionnistes, le cas échéant.
23. La probabilité d'obtention de Pierres de mana de critiques physiques/d'attaque permettant également la fabrication magique a augmenté.
24. Les temps de rechargement de « [Perle de compétence] Avalanche colorée » et de « Perle explosive » de l'instance de campagne « Cauchemar » fonctionnent de nouveau correctement.
25. Erreur corrigée : les mouvements de montures ne s'affichaient pas correctement dans certaines situations.
26. Le « [Évènement] sérum de croissance de Lodas » s'affiche de nouveau correctement lors de la recherche chez les négociants.
27. L'emplacement de stockage de « confiture de leibos » a été transféré du cube de quête dans l'inventaire normal.
28. L'apparence de certains équipements a changé.
29. Les symboles de certains équipements ont changé.
30. Des fautes de frappe présentes dans des info-bulles ont été corrigées.
31. Le niveau et les statistiques des armes à deux mains que les joueurs récupéraient sur certains boss d'Heiron/Beluslan ont été rééquilibrés.
32. Les potions de transformation ancestrales et légendaires en caisses de sélection obtenues en récompense de campagne sont désormais au nombre de 10.
33. L'info-bulle du « Coffre d'indices sur les traces des leibos » a été complétée.
34. Les options pour objets d'équipement des quêtes de Lakrum ont été améliorées.
35. Erreur corrigée : l'affichage de l'apparence d'objets d'équipement déviait de la normale.
36. Les options du bouclier de combat ancestral du protecteur téméraire ont été corrigées.
37. Les joueurs peuvent désormais obtenir de nouveaux objets qui leur confèrent des effets de lot une fois équipés.
38. Les couleurs de certains objets ont changé.
39. Les classes de certains objets ont changé.
40. L'apparence de certains objets a changé.
41. Le désassemblage des caisses et lots ne pose plus problème.
42. L'apparence de certains vêtements a changé.

[PNJ]

1. La voix de certains PNJ a changé.
2. Erreur corrigée : le chef éclaireur Kabar réapparaissait à Lakrum dans certaines situations.
3. Erreur corrigée : la liste des ventes de marchandises en nombre limité était réinitialisée lorsque le PNJ réapparaissait.
4. Certaines salutations de PNJ ont été modifiées.
5. L'Anomos enragé apparaît maintenant plus tôt à Lakrum.
6. De nouveaux montres nommés ont été ajoutés dans des régions pour les niveaux 1 à 75.
 - a. Les joueurs obtiennent des armes légendaires et des potions de transformation ancestrales/légendaires pour venir à bout des monstres portant un nom.
7. Le marchand de cristaux de genèse ne fait plus son apparition une fois la garnison de Lakrum conquise.
8. Tous les marchands qui échangent des cristaux de genèse contre de l'équipement PvE ont été supprimés des aires d'atterrissage à Lakrum.
9. À Lakrum, les marchands qui échangent des cristaux de genèse contre de l'équipement PvP se trouvent désormais à côté du maître des Pierres de Stigma au niveau de chaque aire d'atterrissage.
10. Le butin d'objets obtenu sur les monstres dans les campagnes fonctionne de nouveau correctement.
11. Les boss de niveau 1 à 75 apparaissent désormais toutes les 10 minutes.

[Interface Utilisateur]

1. Erreur corrigée : lors de la création d'un personnage, l'aperçu de la tenue de l'Artiste ne correspondait pas à son symbole.
2. Erreur corrigée : les régions non sélectionnées s'affichaient dans la fenêtre « Interactions ».
3. Les objets attendus dans la boîte aux lettres s'obtiennent désormais en une fois.
4. Lorsqu'il n'y a pas d'objet dans la fenêtre [Renforcer/Modifier], tous les boutons sont désormais désactivés.
5. Lors de la tentative d'enregistrement d'une compétence normale comme objet d'enchantement d'une compétence de Daevanion, le message s'affiche correctement.
6. Erreur corrigée : dans la fenêtre d'identification, l'info-bulle n'apparaissait pas toujours après l'enchantement d'une compétence Daevanion.
7. Lorsqu'on fait passer la souris sur un objet d'enchantement lors de l'enchantement d'une compétence de Daevanion, les effets de la compétence du niveau d'enchantement suivant s'affichent.
8. Dans le menu de l'« Ordalie d'or (3 contre 3) », il n'est plus possible de cliquer directement sur « Afficher le rang ».
9. Le marquage pour « Autel » a été ajouté sous [Carte d'Atréia : montrer sur la carte].
10. L'« heure d'entrée » a été supprimée des Infos instance.
11. Lors de la création de personnage, les compétences et les effets en vol du joueur s'affichent de nouveau correctement.

12. Lors du basculement entre canaux, les marquages de monstres de raid s'affichent de nouveau correctement.

[Quêtes]

1. Des formulations erronées dans certaines quêtes ont été corrigées.
2. Certains monstres ont été ajoutés pour pouvoir obtenir plus facilement des objets pour la quête « Sur les traces des légionnaires disparus » à Lakrum.
3. À partir de maintenant, les joueurs de niveau 40 reçoivent les missions « Environs d'Inggison » et « Soutien à Gelkmaros ».
4. De nouvelles quêtes ont été ajoutées à l'Ara Magna (9e à 11e autel).
5. À Narakkalli, toutes les missions de légion peuvent désormais de nouveau être réalisées sans problème.
6. Les campagnes de niveau 55 « La meilleure décision » (Élyséens) et « À la croisée des chemins » (Asmodiens) fonctionnent de nouveau correctement.
7. Les joueurs peuvent désormais essayer une nouvelle quête de l'« Atelier de Prometun (difficile) ».
8. 4 quêtes ont été ajoutées pour la bataille de forteresse de Dumaha ainsi que pour les quêtes régionales.
9. L'« [Instance] Vers la Tour des épreuves ! » réservée aux Élyséens et l'« [Instance] Tour des épreuves » réservée aux Asmodiens, proposent désormais d'autres récompenses.
10. Dans les instances de campagne concernées, la cinématique est lancée pour tous les membres du groupe en cas d'entrée groupée.
11. Dans la région de Stellusia à Dumaha, des quêtes de résolution du problème de Stella ont été ajoutées.
 - a. Les joueurs peuvent effectuer 1 des 5 quêtes et recevoir du matériel pour une récompense spéciale.
12. Une quête d'entraînement du courant aérien a été ajoutée à Dumaha.
13. De nouvelles campagnes et quêtes ont été ajoutées à Dumaha.
14. Des quêtes ont été ajoutées au Laboratoire de développement de Stella.
15. Des quêtes ont été remaniées à Lakrum.
16. Des quêtes ont été ajoutées à Narakkalli.
17. Des quêtes existantes ont été adaptées à la nouvelle classe d'Impressionniste.
18. De nouvelles campagnes d'ascension ont été ajoutées pour de nouvelles récompenses d'ascension de niveau.

Campagne	Condition de niveau
[Progression/Récompense] Cadeau de Tezabobo	1/10/25/76/79
[Progression/Récompense] Cadeau d'Elli	20/35/45
[Progression/Récompense] Cadeau de Pixel	56/65/71/75

19. De nouvelles quêtes d'initiation ont été ajoutées.

Quête	Condition de niveau
[Initiation] Tesson	56
[Initiation] Transformations	65
[Initiation] Utiliser le centre d'applications	80
[Initiation] Le Marché de Luna	41

20. De nouvelles quêtes d'instance ont été ajoutées pour les niveaux 1 à 75.
21. Des quêtes de cubus préexistantes ont été supprimées et remplacées par de nouvelles quêtes de cubus.
22. Les conditions pour « La meilleure décision » (Élyséens) et « À la croisée des chemins » (Asmodiens) ont été supprimées. On peut désormais y accéder automatiquement à partir du niveau 55.
23. Les conditions de niveau, l'exécution et les récompenses pour les quêtes d'initiation ont été partiellement modifiées.
24. Certaines récompenses de Pierres de Stigma de quêtes ont été modifiées en fonction des modifications des classes des Pierres de Stigma.
25. La récompense en Pierre de mana de certaines quêtes a été modifiée.
26. Il existe de nouvelles quêtes permettant de prendre part aux batailles de forteresse jusqu'à 8 fois.

[Complice]

1. Erreur corrigée : le message signalant que le joueur a reçu un objet s'affichait bien que l'objet n'ait pas été obtenu dans le butin d'un complice/familier.

[Logement]

1. Le bouton « Captures d'écran » de la fonction « Aménager sa maison » a été supprimé.

[Missions]

1. 2 types de « Mission de Lugbug » ont été ajoutés à Dumaha.
2. Au niveau 1 à 75, le boss de l'« [Instance] Pas de pitié ! » doit être vaincu 5 fois.
3. À la fin de toutes les missions et après réception de la récompense, le bouton des missions quotidiennes disparaît de l'écran en bas à droite.
4. L'onglet des missions d'évènement est disponible uniquement en période d'évènement.
5. Au niveau 76 à 80, vous réalisez désormais la nouvelle mission hebdomadaire « [Instance] Est-ce vraiment si difficile ? ».

6. L'ancienne mission hebdomadaire « [Universel] Une semaine parfaite » est désormais supprimée au niveau 76 à 80.
7. Les missions apparaissent de nouveau correctement lors de la chasse de certains monstres.
8. La mission quotidienne du niveau 76 à 80 « [Instance] Pas de pitié ! » a été rebaptisée « [Instance] Au nom de la justice ! ».

[Fonctionnalités GF 7.0v]

1. Lot Gold

Les modifications effectuées sont les suivantes :

- Le nombre d'emplacements de personnage passe de 11 à 13.
- Le buff qui accroît le butin passe de 10 % à 20 %.

2. Pass Atréia

- Des objets du Pass Atréia ont été modifiés.

3. Distributeur shugomatique

- Des objets du distributeur shugomatique ont été modifiés.
- Emplacements :
Des distributeurs shugomatiques ont été ajoutés dans les villes Refuge de la vie éternelle et Temple de la sagesse éternelle ainsi qu'à Dumaha dans la ville de Stellusia.

4. Métamorphose

- Certaines recettes de Métamorphose ont été modifiées.
- Adaptation pour l'acquisition de cristaux de transmutation et de [Gravure] jaspé rouge
 - o Les récompenses de quêtes de garnison et d'ordre urgent ont été adaptées.
 - o Les cristaux de transmutation et le [Gravure] jaspé rouge ont été ajoutés comme récompense de certaines quêtes de Dumaha.

5. Quête de boutique en ligne

- Certaines récompenses des quêtes de boutique en ligne « [Évènement] Devancer les tendances », « [Évènement] une seule nouveauté » et « [Évènement] chocolat délicieux » ont été ajustées.

6. Points d'honneur

- Le classement des points d'honneur sera réinitialisé avec la mise à jour.

7. Langues

- Les langues suivantes ne sont plus prises en charge dans le jeu : italien, polonais et espagnol.