



Notes de mise à jour pour la version 4.6.1/1127v

Sommaire

Instances	2
Abysses.....	2
Points d'honneur	2
Objets.....	3
Compétences.....	7
Personnages	9
PNJ	9
Quête	9
Zones.....	10
Temple de la Gloire	10
Interface utilisateur	11

Instances

- Modification : une fois que l'Éthertech a terminé la quête spéciale dans le Dredgion de Chantra, la sortie se trouve devant le PNJ à l'entrée de Dredgion.
- Sur le Champ de bataille du Bastion du mur d'acier, certains emplacements de monstres ont été modifiés.
- Dans le Dépôt de guerre de Sauro, certains monstres ont été supprimés pour simplifier le niveau de difficulté.
- Le nombre de points abyssaux reçus en récompense de victoire/défaite sur le Champ de bataille du Bastion du mur d'acier et le Champ de bataille de Kamar a été augmenté.
- La valeur des points abyssaux pouvant être obtenus dans les coffres de reliques anciennes de la Forteresse de Krotan, Forteresse de la Légion de Krotan, Forteresse de guerre de Kysis, Forteresse de la Légion de Kysis, Forteresse de guerre de Miren et Forteresse de la Légion de Miren a été augmentée.
- Lorsque le Clerc était ressuscité sur le Champ de bataille de Kamar à l'aide de la compétence d'invocation de résurrection, l'effet d'amélioration de l'« augmentation de l'esprit combatif » était consommé. L'erreur a été corrigée.
- Il n'est plus possible de convertir la récupération de matériaux pouvant être collectés dans le Bastion du mur d'acier de la Pierre du Chaos, de la Branche du Chaos, de la Racine du Chaos, du Rocher du Chaos... en tant que compétence spéciale de l'Assassin.
- La durée d'invincibilité en entrant ou en ressuscitant sur le Champ de bataille de Kamar, l'Itinéraire de Jormungand et le Champ de bataille du Bastion du mur d'acier a été modifiée.

Abysses

- Le nombre de points abyssaux pouvant être remportés à Reshanta (Krotan, Miren, Forteresse de Kysis) et Katalam (Sillus, Bassen, Forteresse de Pradès) pendant les batailles de forteresse a été augmenté.
- Pour contrebalancer l'augmentation des points abyssaux remportés sur les monstres pendant les batailles de forteresse, les bonus de contribution attribués au premier attaquant d'un monstre ont été supprimés.

Points d'honneur

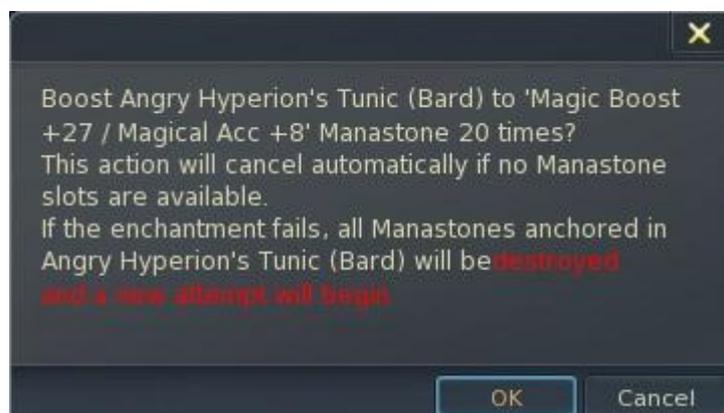
- Le total de points d'honneur pouvant être remportés par le général de brigade de légion et son adjoint dans la strate supérieure des Abysses et à Katalam en gagnant une bataille de forteresse (défense) a été augmenté.
- Modification : lorsqu'une forteresse a été bien défendue au cours d'une bataille de forteresse à Katalam ou dans la strate supérieure des Abysses, le général de brigade de légion et son adjoint remportent certes des points d'honneur, mais ils sont désormais limités.

Objets

- Une fonction a été ajoutée pour automatiser l'enchantement des Pierres de mana.



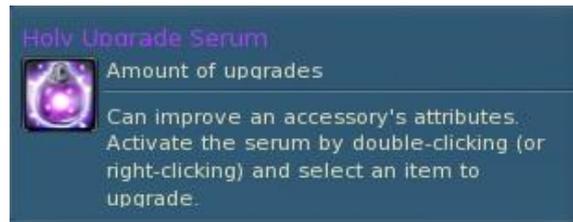
- Le nombre de tentatives d'enchantement de Pierre de mana est affiché en bas de la fenêtre. Il faudra autant d'enchantements qu'indiqué.
- Le nombre d'enchantement de Pierre de mana se paramètre en cliquant sur les flèches ◀ et ▶ au bas de l'écran.



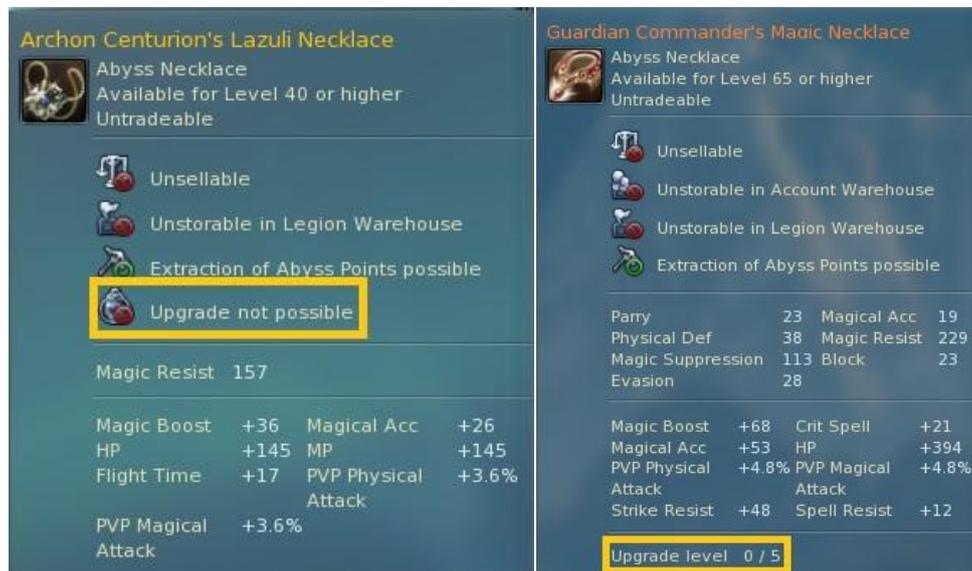
- Si l'enchantement de Pierre de mana échoue, toutes les Pierres de mana seront détruites (comme dans le cas d'un enchantement classique).
 - Selon le supplément de sertissage choisi, l'enchantement sera effectué automatiquement. Selon le niveau de la Pierre de mana, le supplément de sertissage adapté sera utilisé.
 - Si l'enchantement de Pierre de mana sur un objet est réussi et que la somme totale possible de Pierres de mana sur un équipement a été atteinte, les tentatives restantes sont annulées.
- Les chaînes spéciales de Jormugand/plans en série de pour la fabrication de chaînes bénéficient désormais d'un système de sélection pour la fabrication.
 - Pour obtenir un résultat, il est nécessaire de sélectionner une combinaison de fabrication. C'est seulement après la sélection qu'une fabrication sera possible.
 - Au moment de l'obtention d'un plan, une combinaison est ajoutée à la liste de fabrication. Lorsqu'une combinaison de fabrication est supprimée, toutes les combinaisons de fabrication du plan sont supprimées en parallèle.
 - Les plans de fabrication obtenus sont ajoutés à la liste des autres combinaisons de fabrication utilisées.



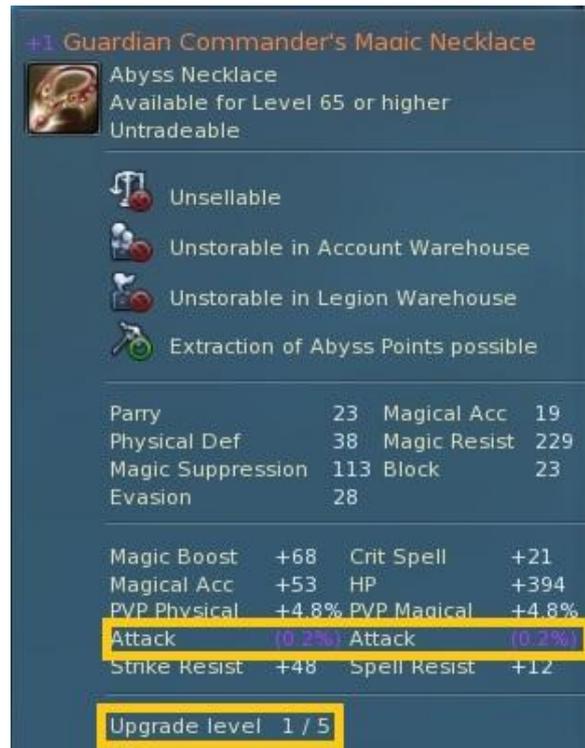
- Dans certaines quêtes, des matériaux de plan n'apparaissent pas correctement. L'erreur a été corrigée.
- Un système de réévaluation a été introduit.
 - La réévaluation peut être activée grâce à l'objet « sérum de réévaluation sacré ».



- En cas de réussite de la réévaluation, les statistiques PvP du personnage sont augmentées. En cas d'échec, le niveau de réévaluation est réinitialisé à 0 et les statistiques PvP augmentées disparaissent.
- Le système de réévaluation s'applique uniquement aux accessoires légendaires et améliorés à partir du niveau 50 (à l'exception de certains objets événementiels et objets à utilisation limitée).



- Le statut de réévaluation est consultable dans les fenêtres des objets et est indiqué par « Niveau actuel/Niveau maximal ». Les statistiques PvP augmentées sont affichées entre parenthèses en mauve.
- En cas de réussite de la réévaluation, le niveau de réévaluation sera affiché en mauve devant le nom.



- Il existe une certaine probabilité de trouver des caisses de sérum de réévaluation sur boss de certaines instances. N'importe quel membre de groupe peut obtenir ces caisses (1 par membre).

Instance	Boss	Instance	Boss
Laboratoire de Théobomos	Tiroan	Forteresse d'Adma	Seigneur Lannok
Caverne de Draupnir	Commandant Bakarma	Temple de Beshmundir (difficile)	Isbariya le Déterminé
Poéta la Sombre	Tahabata Lige-bûcher	Dépôt de guerre de Sauro	Uterunerk le sournois
	Calindi, Seigneur des flammes		Officier médical Surkihan
Base de Rentus	Général de brigade Vasharti		Directeur de recherches Jardaraka
Forteresse de Tiamat	Coffre au trésor de Tahabata		Jardinier en chef Achradim

- Le nombre des suppléments de sertissage nécessaires à l'enchantement de Pierres de mana a été modifié :
 - Pour les Pierres de mana normales et composites, la quantité de suppléments de sertissage nécessaires pour les Pierres de mana de critique physique/d'attaque sera la même que pour les autres Pierres de mana.
 - La quantité des suppléments de sertissage nécessaires pour les Pierres de mana composites a été réduite.

- La quantité de suppléments de sertissage nécessaires pour les Pierres de mana antiques a été adaptée au niveau correspondant.
- L'attribut « Emballage possible » a été ajouté aux objets de bataille (arme/armure/accessoire) pouvant être achetés avec des médailles du combat.
 - Il est uniquement possible d'emballer les objets de rang unique/de héros pouvant être emballés jusqu'à trois fois.
- La compétence de stigma « Bouclier protecteur d'Id » de l'Éthertec parfois obtenue à partir d'un grand lot de Pierres de stigma ne pouvait pas être utilisée. Le problème a été résolu.
 - Il est possible d'obtenir le grand lot de Pierres de stigma au début d'un siège de forteresse en tant que récompense dans l'instance.
- Les ailes de Dainatum hors pair et les ailes de Dainatum pouvant être obtenues à la Tour de garde ruhn étaient temporairement non échangeables. Le problème a été résolu.
- Dans la catégorie de fabrication alchimique, l'appellation « Pierre d'enchantement » a été remplacée par « Objet de modification ».
- Lorsqu'un personnage invoquait le chat siamois, les autres joueurs ne pouvaient reconnaître la forme que partiellement. Le problème a été résolu.
- Les erreurs d'orthographe des fenêtres d'objet ont été en partie corrigées.
- Dans le cas de certains objets, la statistique après équipement était mal appliquée. Le problème a été résolu.
- Certains livres de compétence du Spiritualiste qui ne pouvaient jusqu'ici être obtenus qu'en anéantissant des monstres sont désormais disponibles à la vente auprès des PNJ instructeurs respectifs des deux capitales.
 - Invocation : Esprit du vent I – Esprit du vent IV / Invocation : Esprit de l'eau I – Esprit de l'eau IV
- Certains objets étaient mal affichés. Le problème a été résolu.
 - L'aperçu de certains objets était anormalement affiché. Le problème a été résolu.
 - Le nombre de pièces de platine nécessaires pour les gants de tissu baignés de soleil dans le Centre de recherches léphariste (à Heiron) était mal affiché. L'erreur a été corrigée.
- Le plan de l'huile inflammable pour boulet de canon réservé aux Asmodiens nécessitait des ingrédients élyséens. L'erreur a été corrigée.

Compétences

- Lorsqu'un personnage ayant invoqué un familier se téléporte, le familier reste maintenant aux côtés du personnage même après la téléportation.
- Dans certains cas, les compétences de commande du Spiritualiste n'étaient pas appliquées correctement. Le problème a été résolu.
- La précision magique du Mage pour la compétence « Sommeil : Épouvantail I » est désormais aussi élevée que pour la compétence « Sommeil I ».
- L'essence des compétences « Clivage en force I-II » (Élyséens) et « Clivage ascendant I-II » (Asmodiens) du Gladiateur a été modifiée :
 - La portée d'utilisation dépend de la portée de l'arme.
 - La valeur de la précision magique a été augmentée.
- La compétence « Jugement I-III » du Templier peut maintenant, en plus de l'espadon, être utilisée avec d'autres armes.
- L'essence de la compétence « Déflagration aveuglante I » de l'Assassin a été modifiée :
 - Le nombre de personnes sur lesquelles cette compétence est utilisée est passé de 6 à 8.
 - La priorité de l'effet de « Déflagration aveuglante I » a été augmentée.
- L'essence de la compétence « Déluge de flèches I-VIII » du Rôdeur a été modifiée :

- Le nombre de personnes sur lesquelles cette compétence est utilisée est passé de 3 à 6.
- Le rayon d'attaque est passé de 5 à 7 mètres.
- L'essence de la compétence « Plaque de glace I-V » du Sorcier a été modifiée :
 - Le nombre de personnes sur lesquelles cette compétence est utilisée est passé de 6 à 8.
 - Les dégâts ont été augmentés.
- L'essence de la compétence « Esprit : Posture énervée I » du Spiritualiste a été modifiée :
 - L'effet de compétence de l'esprit de la terre est passé de bouclier protecteur à une augmentation de PV maximum.
- La portée des Mantras de l'Aède a été étendue de 20 à 25 mètres.
- La réduction d'hostilité associée à la compétence « Vide-mémoire VII » du Clerc a été augmentée.
- La réduction d'hostilité associée à la compétence « Manipulation des souvenirs IV » du Pistolero a été augmentée.
- Les compétences de l'Éthertech ont été en partie modifiées :
 - Un effet de régénération des PV a été ajouté à la compétence « Recharge rapide I-V ».

Compétence	Description
Recharge rapide I	Vos PM sont régénérés de 4 000 et vos PV de 3 000.
Recharge rapide II	Vos PM sont régénérés de 4 500 et vos PV de 3 250.
Recharge rapide III	Vos PM sont régénérés de 5 000 et vos PV de 3 500.
Recharge rapide IV	Vos PM sont régénérés de 5 500 et vos PV de 3 750.
Recharge rapide V	Vos PM sont régénérés de 6 000 et vos PV de 4 000.

- Le temps de recharge de la compétence « Bouclier protecteur d'Id I-IV » a été réduit de 10 à 5 minutes.
- La portée de l'effet des compétences « Vague de froid I-V », « Vague de fureur I-VI », « Vague sanguinaire I-II », « Fouet d'Idium I-VII », « Rayon d'Idium I », « Canon du dragon divin I-III » et « Vague de fureur I-II » a été augmentée.
- La régénération des PV de 75 % des dégâts magiques infligés à des adversaires aux alentours est passée à 100 % pour la compétence « Vague sanguinaire I-II ».
- Le nombre de personnes sur lesquelles les compétences « Vague sanguinaire I-II » et « Canon du dragon divin I-III » sont utilisées.
- Les dégâts de la compétence « Canon du dragon divin I-III » ont été augmentés.
- La durée de l'effet de la compétence « Char mythique I-V » a été prolongée de 1 minute à 1 minute 30.
- La portée de la compétence « Entraves électriques I-VI » a été étendue de 15 à 20 mètres.
- Si un autre effet de compétence est superposé à la compétence « Entraves électriques I-VI », cette compétence aura la priorité.
- L'effet de précision magique 100 a été ajouté à la compétence « Mode de puissance magique I » du Barde.
- Les effets d'amélioration mal affichés selon les endroits ont été réparés.
- Une icône d'effet d'amélioration s'affichait pour certaines cibles alors qu'elle ne pouvait pas être utilisée. Le problème a été résolu.

- Lorsque les compétences « Cri perforant IV » et « Cri perforant V » du Barde se chevauchaient, l'effet de la compétence « Cri perforant IV » avait la priorité. Le problème a été résolu.
- La priorité de l'effet de la compétence « Lumière aveuglante I » du Clerc a été augmentée.
- Dans certains cas, le personnage pouvait employer des compétences de bouclier sans avoir de bouclier. Le problème a été résolu.

Personnages

- Chez le Spiritualiste, il arrivait dans certains cas qu'une fois le vol interrompu et le personnage à terre, le temps de vol continuait à être consommé. Le problème a été résolu.
- Pour les membres de groupe dont la distance ne pouvait pas être calculée, la distance était indiquée de manière incorrecte. Le problème a été résolu.
- Lorsqu'un joueur ouvrait un magasin personnel et utilisait une emote, des erreurs pouvaient survenir à l'ouverture du magasin personnel. Le problème a été résolu.
- Quand un esprit a été invoqué et qu'un courant aérien est utilisé, l'objet invoqué reste à disposition.
- La vitesse du passage de l'état de vol à l'état normal/de combat après s'être spécialisé en Éthertech a été modifiée.
- Les points abyssaux obtenus en PvP ont été augmentés.
 - Pour les victoires PvP, le nombre de PA à obtenir a été adapté au rang du personnage.
 - Pour les défaites PvP, le nombre de PA à perdre a été adapté au rang du personnage.
 - Le total de PA reçus dans un certain laps de temps a été adapté selon les rangs.
- Lorsqu'un objet d'invocation a été invoqué et est utilisé pour voler via un transporteur aérien ou un objet aérien, l'objet invoqué reste à disposition.

PNJ

- Le texte du dialogue des maîtres PNJ a été modifié dans la capitale élyséenne et asmodienne selon les classes.
- Lorsqu'un personnage est téléporté du débarcadère de Terminon/ Primum à la Forteresse de Krotan, il est désormais téléporté auprès du téléporteur de la forteresse.

Quête

- Les erreurs d'orthographe de certaines quêtes ont été corrigées.
- Lorsqu'il y avait plus de 50 régions listées dans les quêtes terminées, ces régions n'étaient pas correctement affichées dans la fenêtre des missions/quêtes. Le problème a été résolu.
- Le nombre de médailles du combat pouvant, entre autres, être obtenues en récompense de quêtes PvP journalières dans les régions nord et sud de Katalam a été augmenté.

Avant la modification	Après la modification
Médaille du combat – 3 unités	Médaille du combat – 4 unités

- Pour la mission élyséenne « Rafraîchir les sources », le niveau et les prix en boutique de l'instrument à cordes n'étaient pas affichés correctement dans la section des récompenses. L'erreur a été corrigée.

Zones

- La topographie du Sous-sol de Katalam a été en partie modifiée.
- La topographie de la Forteresse de Bassen (Région nord de Katalam) a été en partie modifiée.
- La topographie de la Forteresse de Sillus (Région nord de Katalam) a été en partie modifiée.
- Les titres de livre de Pandemonium ont été en partie modifiés.
- La topographie du Bastion du mur d'acier a été en partie modifiée.
- La topographie de la Salle de la connaissance a été en partie modifiée.
- La topographie de l'Itinéraire de Jormungand a été en partie modifiée.
- Le Temple de la gloire a été ajouté à l'Académie de Kaisinel et le Temple de l'honneur au Prieuré de Marchutan.

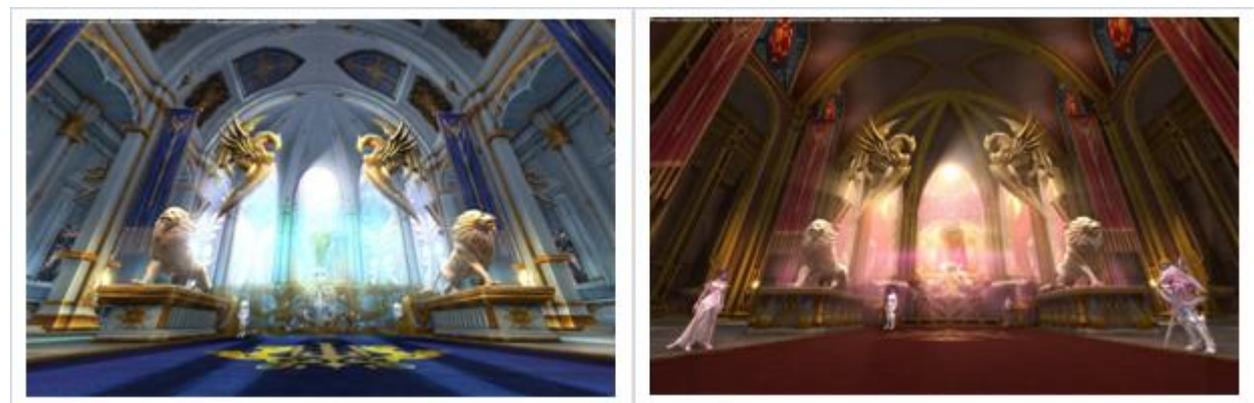
Temple de la Gloire

Élysée abrite le Temple de la gloire et Asmodae le Temple de l'honneur.

Ces lieux ont été placés dans les halls de l'Académie de Kaisinel et du Prieuré de Marchutan par le quartier général militaire, afin d'honorer les Élyséens/Asmodiens et d'offrir un lieu rendant hommage aux Daevas qui luttent vaillamment pour leur faction.

Au centre se trouve le Sanctuaire de la gloire (Élysée)/le Refuge de la gloire (Asmodae). Seuls les Daevas ayant un rang minimum de général peuvent y entrer pour y bénéficier d'un traitement de faveur.

Des fournisseurs d'équipement des Abysses y ont été dépêchés pour prêter main forte aux Daevas de haut rang et les récompenser à leur juste valeur. C'est aussi le lieu idéal pour que les généraux puissent s'entretenir et former des amitiés.



- Le Temple de la gloire/de l'honneur se situe dans l'Ordalie.
- Le Temple de la gloire/de l'honneur se trouve dans le Sanctuaire de la gloire/Refuge de la gloire et seuls les personnages ayant le rang minimum de général y ont accès.
- Les PNJ fournisseurs d'équipement de général ou d'officier qui étaient auparavant postés dans

l'Académie de Kaisinel/le Prieuré de Marchutan ont été supprimés et remplacés par de nouveaux PNJ fournisseurs d'équipement dans le Temple de la gloire/de l'honneur.

Interface utilisateur

- Dans la fenêtre de discussion instantanée, il n'est plus possible de changer la couleur de la police en ajoutant certaines balises.
- Des erreurs d'orthographe ont été corrigées dans certaines fenêtres d'information.
- Dans la fenêtre des négociants, un sérum de réévaluation a été ajouté à la catégorie [Consommables – Modifications].