

AION

PATCH NOTES

Mise à jour 7.7



AION

PATCH NOTES

Contenu

Silentera : Tempus Fugit.....	3
Instances.....	5
Bataille de forteresse.....	7
Glyphes.....	7
Collection d'objets.....	8
Art de la transmutation de Lumiel.....	9
Soutien au combat.....	10
Transformation.....	11
Odian.....	11
Objets.....	11
Personnage.....	12
Compétences.....	13
Monstre.....	13
Quête.....	14
Missions.....	14
Environnement.....	14
PNJ.....	15
INTERFACE.....	15
Fonctionnalités GF.....	16

AION

PATCH NOTES

Silentera : Tempus Fugit



<Silentera : Tempus Fugit>

1. La région « Silentera : Tempus Fugit » est accessible en passant par la faille souterraine ou la brèche souterraine dans le Défilé de Silentera.
2. L'accès à la faille souterraine ou à la brèche souterraine s'active à partir du niveau 80.
3. Tempus Fugit comporte 1 aire d'atterrissage (« Nephilia Regna »), 10 zones frontalières et 3 sanctuaires.
4. Dans Nephilia Regna, on trouve le fourneau d'Arokkan ainsi que des marchands et des quartiers maîtres qui proposent de l'équipement à épines ultime et d'autres objets.
 - a. Les chargés de la remise des prix de Tempus Fugit se trouvent à Gelkmaros et Inggison.
5. Pour acquérir des objets dans Tempus Fugit, il faut du sillentium, du fondant de sillentium et des esprits du vase. On les obtient comme suit :
 - a. Sillentium : butin obtenu sur des monstres.
 - b. Fondant de sillentium : disponible auprès des chargés de la remise des prix d'insigne de l'expérience.
 - c. Esprits du vase : les « vases de néphilim » peuvent servir à capturer des « esprits » qui ont une certaine probabilité d'apparition une fois les monstres jotuns éliminés. On obtient entre 1 et 5 esprits du vase par capture.

AION

PATCH NOTES

Les vases sont commercialisés par les marchands.

※Attention : les « esprits du vase » disparaissent dès que vous quittez la zone « Tempus Fugit ».

6. Les monstres éliminés à Tempus Fugit ne réapparaissent pas en règle générale. Tous les monstres reviennent uniquement dans les conditions suivantes :
 - a. Si quasiment tous les monstres sont éliminés dans une zone frontalière donnée, l'« élémentariste » apparaît. Il est le gardien de cette zone. Un message sur la carte fournit cette information.
 - b. Si les élémentaristes de toutes les zones frontalières apparaissent, ou si tous sont vaincus, la durée de Tempus Fugit est réinitialisée et tous les monstres apparaissent de nouveau. Dans ce cas, les élémentaristes disparaissent.
7. Si les monstres de toutes les zones frontalières sont réapparus, il y a une certaine probabilité d'avoir le « fourneau secret d'Arokkan ».
 - a. Dans le fourneau secret d'Arokkan, vous pouvez faire l'acquisition de coffres d'équipement à épines ultimes.
 - b. Le fourneau secret apparaît uniquement dans une des 10 zones frontalières et dans 3 sanctuaires. 1 seule personne peut l'utiliser, à savoir la première à s'y rendre et à acheter un objet.
8. Pour ressusciter dans Tempus Fugit, vous aurez besoin d'un kisk, du sauvetage de Lunamon ou d'une compétence de résurrection.
9. Si le jeu s'interrompt de manière imprévue dans Tempus Fugit, vous pouvez reprendre directement au gouffre abyssal dans les 3 heures qui suivent la reconnexion. Si plus de 3 heures s'écoulent avant la connexion, le jeu reprend dans une région à obélisque.
 - a. Si le jeu s'arrête normalement dans Tempus Fugit, il reprend dans une région à obélisque à la prochaine connexion.
 - b. Si le jeu s'interrompt de manière imprévue dans Tempus Fugit alors que le personnage est mort, vous pouvez reprendre directement au gouffre abyssal dans les 3 heures qui suivent la reconnexion.
10. Dans la faille abyssale, on trouve 2 failles abyssales permettant de rejoindre Tempus Fugit ou une région à obélisque.
 - a. Si vous quittez le jeu dans la faille abyssale, vous serez téléporté dans une région à obélisque.
 - b. Dans la faille abyssale, les duels PvP, le vol plané, le vol, le chevauchement de montures et l'utilisation de kisks sont impossibles.
11. Silentera : Tempus Fugit est une région qui réunit plusieurs serveurs, au même titre que Lakrum, Dumaha et Katalam rouge, mais elle ne consomme pas de sablier dimensionnel.

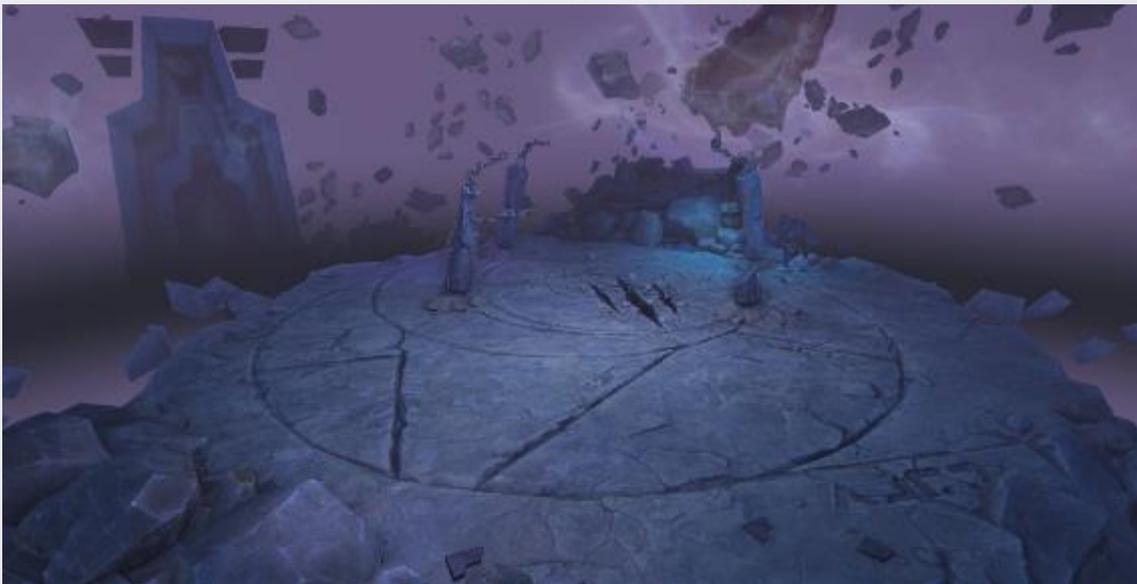
AION

PATCH NOTES

12. La gloire de champ a été ajoutée à Silentera : Tempus Fugit.
13. Après avoir éliminé des monstres dans Tempus Fugit, si des esprits apparaissent, il y en a au moins un qui ne fuit pas.

Instances

1. Le Temple tempétueux de Beshmundir (facile, normal) a été ajouté.



<Temple tempétueux de Beshmundir>

Entrée	Nombre maximum de joueurs	Niveau	Entrées (néophytes)	Entrées (lot Gold)	Réinitialisation
Défilé de Silentera	2-6	80	Facile : 2 fois par semaine Normal : 2 fois par semaine	Facile : 4 fois par semaine Normal : 4 fois par semaine	Le mercredi à 9h00

AION

PATCH NOTES

- a. Butin : équipement ultime de Borrasca et de Ciclonica, Pierres de mana légendaires et matériel pour artisan.
- b. L'arme et l'armure ultimes de Ciclonia s'obtiennent avec la cassette d'aile-ouragan puissante lorsque le Temple tempétueux de Beshmundir (normal) est terminé au rang S.
- c. En cas d'attaque dans le Temple tempétueux de Beshmundir (normal), on peut obtenir différents nombres d'« yeux de la tempête » suivant son rang.
- d. En associant 100 yeux de la Tempête à 1 vellum de Beshmundir, on obtient un coffre d'équipement ultime de Ciclonica.
- e. Le vellum de Beshmundir s'obtient par l'extraction de l'équipement suivant :

Objet	Taux de réussite
Arme/armure d'attaque ultime	Probabilité donnée
Arme/armure de Borrasca ultime	
Arme/armure de Ciclonica ultime	100 %

- f. Avec un degré de difficulté normal, le rang de la récompense dépend du temps mis à terminer l'instance.
2. Les récompenses des instances suivantes ont été modifiées :
 - a. Temple d'Udas, ÉsoTerrasse, Laboratoire de développement de Stella (facile/normal), propriété de Beninerk (facile/normal), Atelier de Prometun, Makarna du ressentiment, Ara Infernalía (facile/normal), Mine d'Hererim.
3. Les récompenses de tous les champs de bataille ont été adaptées.
4. Lorsqu'on entre dans Makarna du ressentiment (difficile), l'Atelier de Prometun (difficile) et le Temple tempétueux de Beshmundir, le buff « Toucher de réincarnation » est désormais supprimé.
5. Erreur corrigée : l'effet « Toucher de réincarnation » était sporadiquement levé en entrant dans Makarna du ressentiment (normal).
6. Erreur corrigée : dans certaines circonstances, le capitaine de garde n'apparaissait pas dans le Vallon coléreux.
7. Avec « Mortasha » dans Ara Infernalía, les dégâts infligés par certaines compétences ont été revus à la hausse et certains schémas de combat modifiés.
8. Dans Makarna du ressentiment (difficile), « Beritra enragé » a été ajouté comme troisième monstre portant un nom.

AION

PATCH NOTES

Bataille de forteresse

1. Les points abyssaux obtenus pour la victoire et la défaite à la bataille de forteresse ont été modifiés.

Forteresse	
Normal	Temple pourpre, Tour de Vorgaltem, Autel de l'avidité, Temple de l'ancien dragon
Plusieurs serveurs	Bassen, Prades

2. Les récompenses pour les combats d'autel à Dumaha ont été modifiées.
3. Erreur corrigée : parfois, le Lugbug de bonne humeur n'apparaissait pas après la bataille de forteresse à Inggison.
4. Erreur corrigée : au début de la bataille de forteresse, on pouvait entrer à l'intérieur de la forteresse par des moyens non valides.
5. Dans la forteresse divine, les dégâts du bouclier ont augmenté, ce qui empêche de voler pour entrer dans la forteresse.

Glyphes

1. Un nouvel équipement a été ajouté : les glyphes



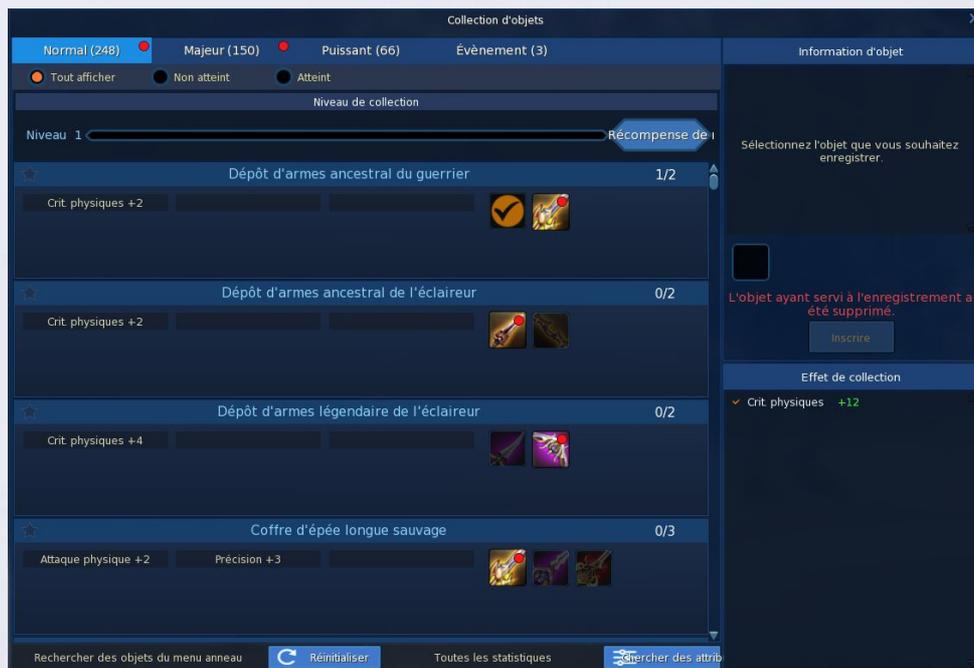
2. On trouve les glyphes dans les « caisses de glyphes lourdes ».
3. Les caisses de glyphes lourdes s'obtiennent en assemblant des éclats de caisse de glyphes, que l'on trouve chez le chargé de remise des prix du champ ou en accomplissant les missions de Lugbug.
4. Les glyphes ont 100 % de chances d'être enchantés jusqu'à +5 avec des parchemins magiques de glyphe. Les statistiques modifiées par l'enchantement augmentent de manière aléatoire.

AION

PATCH NOTES

5. La couleur d'infobulle des statistiques qui augmentent par enchantement de glyphe a été modifiée.
 - a. La couleur change selon l'augmentation des statistiques.

Collection d'objets



<Menu de collection d'objets>

1. Il s'ouvre via [Menu de démarrage > Collection d'objets]. Depuis l'inventaire, vous pouvez aussi le sélectionner en cliquant sur l'objet dans le menu en anneau.
2. Si on enregistre un objet dans une collection, il est consommé. On obtient ainsi des attributs supplémentaires ainsi que d'autres objets.
3. Lorsqu'une collection a été complétée jusqu'à un certain stade, le niveau de la collection augmente. Suivant le niveau atteint, le personnage obtient des attributs supplémentaires indépendants de la collection.
 - a. Les récompenses obtenues à chaque niveau de collection peuvent être consultées sous [Récompense de niveau].

AION

PATCH NOTES

4. Le niveau de collection a des effets différents selon le rang de la collection.
5. Les attributs conférés par l'achèvement de collections s'appliquent à un compte tous serveurs confondus. Lorsque tous les personnages d'un compte sont sur un même serveur, les attributs s'appliquent de la même manière à tous.
6. Une amélioration a été apportée de sorte qu'en essayant d'enregistrer une collection, un message système s'affiche même en cas d'actions menées en parallèle, comme le vol, le combat, l'ascension, le vol plané ou la mort.
7. En cas de tentative d'enregistrement d'objets à renforcer/modifier, une fenêtre contextuelle apparaît de nouveau.
8. Lorsque des objets devant être enregistrés dans la collection servent ailleurs, un message d'avertissement apparaît.
9. Lorsque le nombre d'objets pouvant être enregistrés est dépassé, le nombre d'objets dans le symbole est mis en évidence en rouge.

Art de la transmutation de Lumiel



<Menu de l'art de la transmutation de Lumiel>

AION

PATCH NOTES

1. Il s'ouvre via [Menu de démarrage > Art de la transmutation de Lumiel]. Depuis l'inventaire, vous pouvez aussi le sélectionner en cliquant sur l'objet dans le menu en anneau.
2. On obtient des « points de transmutation » en entrant un objet pouvant être transmuté. Une fois le nombre de points maximum atteint, l'art de la transmutation de Lumiel s'active.
3. Lorsqu'on s'adonne à l'art de transmutation de Lumiel, 5 résultats possibles s'affichent au préalable. Parmi eux, 1 sera effectif.
4. Comme matériau pour la « transmutation simple », vous pouvez désormais ajouter certains cubulus de bronze, d'argent et dorés.
5. Si la « transmutation simple » donne comme résultat un cubulus, il s'agit désormais systématiquement d'un cubulus de platine.
6. La fonction <transmutation supérieure> a été ajoutée à l'art de la transmutation de Lumiel.
7. Les éventuels résultats de l'art de transmutation sont maintenus même si la fenêtre est fermée.

Soutien au combat

1. Dans l'extracteur d'EXP automatique, les critères d'utilisation automatique ont été modifiés.

Avant	Modification
Selon l'obtention dans l'inventaire	Selon le nombre dans l'inventaire (gauche > droite, en haut > en bas)

2. Erreur corrigée : la cible de l'attaque était modifiée lorsqu'un état spécial ayant une durée longue était appliqué pendant le soutien au combat.
3. Erreur corrigée : la compétence « grenade colorée » de l'Impressionniste ne pouvait pas être utilisée correctement dans certaines conditions pendant le soutien au combat.

AION

PATCH NOTES

Transformation

1. Erreur corrigée : les attributs de transformation ne s'appliquaient pas lorsqu'on utilisait des compétences de transformation d'armes.

Odian

1. Erreur corrigée : l'effet de compétence s'appliquait de manière inhabituelle après enchantement d'odian.

Objets

1. La fabrication magique a été réorganisée :
 - a. De nouvelles recettes de fabrication magique ont été ajoutées.
 - b. Certains matériaux de fabrication magique ont été modifiés.
 - c. Certains éléments de fabrication magique ont été supprimés.
2. Les matériaux d'artisanat de certains plans ont été modifiés.
3. Le « cubus d'aile-ouragan » a été ajouté aux cubus.
 - a. On le trouve dans le Laboratoire du cubus monstrueux de Kubrinerk et dans le Temple tempétueux de Beshmundir (facile).
4. Le nouveau cubus « Beritra enragé » a été ajouté.
 - a. Vous trouverez ce nouveau cubus dans le Laboratoire du cubus monstrueux de Kubrinerk ou l'obtiendrez comme récompense de gloire.
5. Certains noms d'objets de gloire ont été modifiés.
6. Lorsque les effets de runes résistance au sommeil/à la peur sont percés, l'affichage est de nouveau correct.
7. Certains objets non employés ont été retirés des listes des PNJ marchands.
8. La bombe agitée mineure et la bombe agitée majeure qui servent à Inggison/Gelkmaros peuvent désormais s'utiliser en mouvement.

AION

PATCH NOTES

9. La liste des objets du magasin de gloire a été modifiée.
10. Dans l'option lot des plumes, bracelet et ailes ultimes de l'éclat étoilé, la défense a été revue à la hausse.
11. Erreur corrigée : les effets de certaines armes ne s'appliquaient pas correctement.
12. Désormais les objets de cubulus sont sauvegardés dans l'inventaire de pièces.
13. Erreur corrigée : l'annonce ne s'affichait pas après réception de certains objets.
14. Le prix de vente de certaines pièces d'équipement a été revu à la baisse.
15. Les monnaies suivantes ne sont plus disponibles : Pièce Titan, Insigne légendaire de bataille, Insigne ultime de bataille, Insigne d'affrontement de Katalam, Cristal de genèse, Cristal de genèse.
16. Erreur corrigée : parmi les objets collectionnables, certains insignes étaient inutilisables.
17. Erreur corrigée : les statistiques de défense physique/magique de certains objets ultimes s'appliquaient de manière incorrecte.
18. Erreur corrigée : les statistiques de défense/attaque PvP supplémentaire d'armes ultimes de la troupe d'éclaireurs s'appliquaient de manière incorrecte.
19. Erreur corrigée : des attributs étaient retirés lorsque l'équipement de l'extrême était porté et qu'il était détruit suite à un échec de tentative d'enchantement.
20. Certains objets consommaient des pièces qui n'ont plus cours comme matériel d'amélioration, ce qui a été modifié.
21. Les frais d'échange d'objets à vendre du « marchand d'armes PvP d'insigne/pourvoyeur d'armures » dans la zone de Dumaha ont été modifiés.
22. Des modifications ont été apportées aux matériaux d'artisanat servant pour le livre de transmutation pour les Pierres d'enchantement dans la transformation de substance.
23. Erreur corrigée : la recherche de certains objets chez le négociant ne s'effectuait pas correctement.

Personnage

1. Un phénomène faisant apparaître certains mouvements comme artificiels dès qu'un orbe était porté a été supprimé.

AION

PATCH NOTES

Compétences

1. Erreur corrigée : les statistiques de résistance n'augmentaient pas en utilisant les compétences de Rôdeur « Souffle de la Nature » et « Bénédiction de la nature ».
2. Chez le Spiritualiste, l'infobulle de certaines compétences a été modifiée.
3. L'infobulle de la compétence « Furtivité » a été modifiée.
4. L'effet d'affichage de certaines compétences d'apparence a été modifié.
5. Certains effets de compétence du Pistolero ont été modifiés.
6. Les effets de compétence de certaines classes ont été modifiés.
 - a. Certaines attaques à distance ont été améliorées en termes de précision.
 - b. Certains effets de compétence ont été ajustés pour permettre une plus grande diversité de combats.
7. L'effet de compétence de « Lunariss » a été modifié.
8. Certains noms de compétences ont été modifiés.

Monstre

1. Les points abyssaux rapportés par certains monstres dans la Mine d'Hererim ont été modifiés.
2. Dans les zones réunissant plusieurs serveurs, les objets reçus comme butin de certains monstres ont été améliorés.
3. Les points d'expérience obtenus pour des monstres de Lakrum, Dumaha et Katalam ont augmenté.
4. Des monstres supplémentaires ont été ajoutés à Lakrum.
5. Dans certaines régions d'Inggison et Gelkmaros, des monstres ont été ajoutés. De plus, le délai de réapparition de certains monstres a été modifié.

AION

PATCH NOTES

Quête

1. De nouveaux épisodes et quêtes ont été ajoutés à Silentera : Tempus Fugit.
2. De nouvelles quêtes ont été ajoutées au Temple tempétueux de Beshmundir.
3. Un tutoriel sur la collection d'objets a été ajouté.
4. Quelques récompenses de quête ont été modifiées.
5. Des quêtes d'Ara Infernalía et du Vallon coléreux ont été modifiées.
6. Les quêtes du vent pourchassant ont été supprimées.
 - a. Les objets de quête non utilisés sont automatiquement supprimés au moment de la connexion.
7. Dans « Silentera : Tempus Fugit », lorsqu'on commence l'instance à épisodes « Héliotropum », une alerte concernant les « esprits du vase » s'affiche.
8. Certains contenus de quêtes ont été corrigés.
9. Des monstres ont été ajoutés dans l'objectif de la quête de défense dans la garnison de la Fatalité et apparaissent dans la garnison une fois qu'elle est conquise.
10. Erreur corrigée : chez certains personnages, la langue balaur n'était pas traduite, bien que la quête correspondante ait été terminée.

Missions

1. Des missions quotidiennes/hebdomadaires de Lugbug ont été modifiées.

Environnement

1. À Lakrum, quelques zones neutres ont été ajoutées.
2. Erreur corrigée : des méthodes non valides permettaient de supprimer les barrières à l'entrée d'arène à Inggison et Gelkmaros.
3. Certaines zones du 11e autel de Dumaha ont été modifiées.

AION

PATCH NOTES

4. L'horaire d'apparition du coffre de récompenses de l'arène d'Inggison et de Gelkmaros a été modifié.

PNJ

1. Erreur corrigée : le niveau de certains PNJ des aires d'atterrissage du champ n'était pas correctement paramétré.
2. Erreur corrigée : il arrivait qu'un Lugbug avec lequel on ne pouvait pas parler apparaisse après la conquête des forteresses d'Inggison, de Gelkmaros ou de Katalam rouge.
3. Le dialogue de certains PNJ a été modifié.
4. Les positions de certains PNJ ont été modifiées dans la Forteresse de Gelkmaros.

INTERFACE

1. La valeur de réinitialisation d'options sonores standard est passée de 35 à 80.
 - a. En cliquant sur [Système > Réinitialiser les paramètres], on applique les valeurs de réinitialisation modifiées.
 - b. Si les paramètres ne sont pas réinitialisés activement, les valeurs d'avant sont maintenues.
2. Erreur corrigée : le matériel d'extraction de vitalité ne s'affichait pas correctement dans l'interface du négociant.
3. Erreur corrigée : en cas de tentative d'enchantement des plumes PvP, une augmentation des statistiques de PV apparaissait au lieu de la puissance d'attaque/défense.
4. Erreur corrigée : l'affichage du butin obtenu dans la Mine d'Hererim était erroné.
5. Correction du phénomène selon lequel le mode d'emploi des objets affichait certaines pièces d'équipement totalement indisponibles.
6. Dans le mode d'emploi de l'objet, certaines sources ont été corrigées.
7. Erreur corrigée : la fenêtre de transfert de Kinahs s'affichait dans la poste.

AION

PATCH NOTES

Fonctionnalités GF

1. Les prix pour l'utilisation d'objets enregistrés dans la garde-robe de Dodonerk ont été ajustés.
2. Des ajustements ont été apportés aux marchands des instances.
 - a. Des objets ont été ajoutés au négociant en ducats Yinstanerk.
 - b. On peut désormais obtenir des pièces de nickel dans les instances Ara Infernalía (facile) et Temple tempétueux de Beshmundir (facile).
 - c. On peut désormais obtenir des pièces de nickel dans les instances Ara Infernalía (normal) et Temple tempétueux de Beshmundir (normal).
 - d. Les ducats de Makarna du ressentiment (difficile) s'obtiennent désormais dans le coffre qui apparaît une fois Oris enragé vaincu.
3. Des objets du distributeur shugomatique ont été modifiés.
4. Des ajustements de l'interface du dépôt, du dépôt de légion et d'inventaire de familial ont été réalisés.