

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES



AION Classic Europe

(version de lancement)

Notes de mise à jour





PATCH NOTES

Contenu

Régions.....	- 4 -
Instances	- 4 -
Instances de champ de bataille.....	- 6 -
Bataille de forteresse	- 7 -
Failles	- 9 -
Personnages	- 10 -
Métiers.....	- 11 -
Quêtes	- 11 -
Énergie de Siel.....	- 12 -
Pass Daeva	- 13 -
Interface utilisateur.....	- 14 -
Boutique d'AION Classic	- 16 -
Fonctionnalités Gameforge	- 16 -



PATCH NOTES

Régions

1. Les régions suivantes sont activées en fonction de la faction :

Zone élyséenne	Poéta, Verteron, Eltnen, Heiron, Théobomos
Zone asmodienne	Ishalgen, Altgard, Morheim, Beluslan, Brusthonin

2. Les Abysses inférieurs, les Abysses supérieurs et le noyau abyssal sont activés.
 - a. Les Abysses sont accessibles après avoir atteint le niveau 25 de la campagne abyssale.
 - b. Il est possible de voler dans les Abysses et on y expérimente beaucoup de contenus liés aux forteresses et aux artefacts.

Instances

1. 18 instances sont activées. Les niveaux et les possibilités d'accès requis suivants s'appliquent (toutes les heures sont exprimées en UTC+1) :

Instance	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Haramel	15 à 22	5 par semaine	Mercredi à 9h00
Camp d'entraînement de Nochsana	25+	5 par semaine	Mercredi à 9h00
Temple du feu	27+	14 par semaine	Mercredi à 9h00
Nid de l'arbre de soufre	30 à 45	1 par jour	Tous les jours à 9h00
Ombre de l'aile droite	30 à 45	1 par jour	Tous les jours à 9h00
Ombre de l'aile gauche	30 à 45	1 par jour	Tous les jours à 9h00
Laboratoire léphariste	35+	3 par semaine	Mercredi à 9h00
Cauchemar	37 à 44	5 par semaine	Mercredi à 9h00
Caverne de Draupnir	39+	5 par semaine	Mercredi à 9h00
Centre de recherches d'Alquimia	40+	3 par semaine	Mercredi à 9h00
Abysses d'Astéria	40 à 50	1 par jour	Tous les jours à 9h00
Catacombes de Roah	40 à 50	1 par jour	Tous les jours à 9h00
Forteresse d'Indratu	41+	3 par semaine	Mercredi à 9h00
Brise-écume	40+	5 par semaine	Mercredi à 9h00



PATCH NOTES

Forteresse d'Azoturan	43+	3 par semaine	Mercredi à 9h00
Laboratoire de Théobomos	46+	7 par semaine	Mercredi à 9h00
Forteresse d'Adma	46+	7 par semaine	Mercredi à 9h00
Poéta la Sombre	50+	7 par semaine	Mercredi à 9h00

2. La faction qui n'occupe pas une forteresse dans les Abysses peut entrer dans les instances de la forteresse par une voie d'infiltration. Un objet est nécessaire pour entrer.
 - a. L'objet peut être acheté auprès d'un PNJ Shugo situé près des forteresses capturées.
 - b. La voie d'infiltration se trouve près du camp d'entraînement du Débarcadère de Teminon (Elyos) ou Débarcadère de Primum (Asmodian).
3. La réinitialisation des entrées d'instance fonctionne comme suit :
 - a. Quand toutes les entrées d'instance possibles ont été utilisées, le minuteur de réinitialisation du nombre d'entrées s'applique.
 - b. Le nombre d'entrées n'est pas réinitialisé en cas de redémarrage du serveur.
 - c. L'information d'attente indique le nombre d'entrées restant. Voici les règles :

Information d'attente d'entrée / Description			
Camp d'entraînement de Nochs...	1	25+	4/5/semaine
Nombre d'entrées/nombre d'entrées max. a été appliqué. Certains contenus ne sont disponibles que durant certains créneaux horaires.			
Caverne de Draupnir	6	39+	5/5/semaine (+1)
Les entrées supplémentaires sont appliquées. Le nombre d'entrées supplémentaires n'est pas affecté par la réinitialisation.			
Brise-écume	1	40+	2j
Quand toutes les entrées ont été utilisées, le temps de réinitialisation s'affiche. Les entrées supplémentaires sont déduites uniquement quand toutes les entrées ont été utilisées.			



PATCH NOTES

Instances de champ de bataille

- 5 instances de champ de bataille sont activées. Les niveaux et les possibilités d'accès requis suivants s'appliquent (toutes les heures sont exprimées en UTC+1) :

Instance	Niveau d'accès	Entrées	Heure d'entrée
Dredgion	46 à 50	1 par jour	Tous les jours de 12h00 à 14h00, de 18h00 à 20h00, et de 0h00 à 2h00
Arène du chaos	46+	Ticket requis	Tous les jours de 14h00 à 1h00
Arène de la discipline	46+	Ticket requis	Tous les jours de 14h00 à 1h00
Arène d'entraînement du chaos	46+	Illimité	Tout le temps
Arène d'entraînement de la discipline	46+	Illimité	Tout le temps

- Dredgion
 - L'entrée est possible via le symbole d'entrée qui s'affiche à gauche de la minicarte à l'heure d'entrée ou auprès des PNJ suivants :

Région	Élyséens	Asmodiens
Reshanta	Hippotades Pelagus Asellus	Rukbar Ockham Buri

- Une fois la bataille terminée, le personnage est téléporté vers l'aire d'atterrissage de sa faction.
- Ordalie empyréenne
 - Utilisez la statue de téléportation de la capitale de votre faction pour rejoindre l'Ordalie empyréenne.
 - L'Ordalie empyréenne permet de rejoindre l'arène de la discipline ou du chaos et les arènes d'entraînement respectives.
 - Un ticket est requis pour entrer dans l'arène. L'arène d'entraînement est accessible en illimité.
 - Pour obtenir des tickets, il faut passer par des quêtes PvP ou l'intendant de l'Ordalie empyréenne.



PATCH NOTES

Région	PNJ pour la vente de ticket
Académie de Kaisinel	Perbano
Prieuré de Marchutan	Reigar

- e. Les PNJ fournisseurs qui se trouvent au bureau des récompenses de l'Ordalie empyréenne échangent les insignes obtenus pour la participation contre des récompenses.
- f. L'Arène d'entraînement ne propose pas de récompenses.

Bataille de forteresse

1. La bataille de forteresse a lieu dans les Abysses supérieurs, inférieurs et au noyau abyssal selon les horaires suivants (toutes les heures sont exprimées en UTC+1) :

Horaires	19h00	22h00
Lundi	-	-
Mardi	-	-
Mercredi	Forteresse occidentale de Siel Forteresse orientale de Siel Forteresse de soufre	Forteresse de Krotan Forteresse de Kysis Forteresse de Miren
Jeudi	-	-
Vendredi	-	-
Samedi	Forteresse d'Astéria Forteresse de Roah	Forteresse divine
Dimanche	Forteresse occidentale de Siel Forteresse orientale de Siel Forteresse de soufre	Forteresse de Krotan Forteresse de Kysis Forteresse de Miren

- a. La bataille de forteresse pour les forteresses des Abysses supérieurs et inférieurs dure 30 minutes.
 - b. La bataille de forteresse pour la Forteresse divine dure 50 minutes.
2. Le nombre de récompenses et de joueurs récompensés en cas de victoire est le suivant :



PATCH NOTES

Forteresse	Rang 1 (médaille/joueur)	Rang 2 (médaille/joueur)	Rang 3 (médaille/joueur)	Rang 4 (médaille/joueur)
Forteresse orientale de Siel	Or (niv 3)/40	Or (niv 2)/80	Argent (niv 4)/200	Argent (niv 2)/400
Forteresse occidentale de Siel	Or (niv 3)/40	Or (niv 2)/80	Argent (niv 4)/200	Argent (niv 2)/400
Forteresse de soufre	Or (niv 3)/40	Or (niv 2)/80	Argent (niv 4)/200	Argent (niv 2)/400
Forteresse d'Astéria	Or (niv 6)/40	Or (niv 4)/80	Or (niv 3)/200	Argent (niv 5)/400
Forteresse de Roah	Or (niv 6)/40	Or (niv 4)/80	Or (niv 3)/200	Argent (niv 5)/400
Forteresse de Krotan	Or (niv 8)/40	Or (niv 6)/80	Or (niv 4)/200	Argent (niv 5)/400
Forteresse de Kysis	Or (niv 8)/40	Or (niv 6)/80	Or (niv 4)/200	Argent (niv 5)/400
Forteresse de Miren	Or (niv 8)/40	Or (niv 6)/80	Or (niv 4)/200	Argent (niv 5)/400
Forteresse divine	Or (niv 9)/40	Or (niv 7)/80	Or (niv 5)/200	Or (niv 2)/400

3. Si les Balours possèdent la forteresse et que les Élyséens ou les Asmodiens la prennent, la faction qui n'a pas réussi obtient une récompense.

Forteresse	Rang 1 (médaille/joueur)	Rang 2 (médaille/joueur)	Rang 3 (médaille/joueur)	Rang 4 (médaille/joueur)
Forteresse orientale de Siel	Or (niv 1)/40	Or (niv 1)/80	Argent (niv 2)/200	Argent (niv 1)/400
Forteresse occidentale de Siel	Or (niv 1)/40	Or (niv 1)/80	Argent (niv 2)/200	Argent (niv 1)/400
Forteresse de soufre	Or (niv 1)/40	Or (niv 1)/80	Argent (niv 2)/200	Argent (niv 1)/400
Forteresse d'Astéria	Or (niv 3)/40	Or (niv 2)/80	Argent (niv 4)/200	Argent (niv 2)/400
Forteresse de Roah	Or (niv 3)/40	Or (niv 2)/80	Argent (niv 4)/200	Argent (niv 2)/400



PATCH NOTES

Forteresse de Krotan	Or (niv 4)/40	Or (niv 3)/80	Argent (niv 4)/200	Argent (niv 2)/400
Forteresse de Kysis	Or (niv 4)/40	Or (niv 3)/80	Argent (niv 4)/200	Argent (niv 2)/400
Forteresse de Miren	Or (niv 4)/40	Or (niv 3)/80	Argent (niv 4)/200	Argent (niv 2)/400
Forteresse divine	Or (niv 4)/40	Or (niv 3)/80	Or (niv 2)/200	Or (niv 1)/400

4. La récompense est envoyée automatiquement par courrier après la bataille.

Failles

1. Les failles permettent de rejoindre les régions ennemies et de découvrir beaucoup de contenus passionnants.
2. Les failles se forment dans des endroits précis à horaire défini (toutes les heures sont exprimées en UTC+1) :

Région	Apparition de faille
Eltne/Morheim	Aléatoirement 1x par heure
À Beluslan	Jeudi, vendredi, samedi et dimanche à 15h00 et 19h00
À Heiron	Jeudi, vendredi, samedi et dimanche à 17h00 et 21h00

- a. Après avoir tué les principaux monstres nommés à Eltne/Morheim/Heiron/Beluslan, une faille apparaîtra systématiquement.
3. L'utilisation des failles active le système de massacreur.
 - a. Les joueurs peuvent être punis s'ils battent un grand nombre de joueurs de la faction adverse dans leur région.
 - b. Chaque victoire contre un joueur adverse ajoute un certain nombre de points de massacreur. Si ce nombre dépasse un seuil fixé, un effet punitif en deux étapes s'active.
 - i. Première étape :
Malédiction d'Azphel/Ariel : l'utilisation de failles n'est plus possible.



PATCH NOTES

- ii. Deuxième étape :
 - Châtiment divin d'Azphel/Ariel : l'utilisation de failles n'est plus possible.
 - La résurrection auprès du kisk dans la zone adverse n'est plus possible.
- c. Les joueurs affectés par l'effet punitif sont marqués d'un symbole tant qu'ils se trouvent dans la zone adverse.
- 4. Les points de massacreur peuvent être levés comme suit :
 - a. Il faut des Kinahs pour la purification qui peut être effectuée sans limites. Plus vous utilisez la purification, plus les frais augmentent.
 - b. Le nombre de purifications est réinitialisé quotidiennement à 12h00 (UTC+1).
 - c. Les PNJ suivants peuvent effectuer la purification :

Faction	Région	PNJ
Élyséens	Sanctum	Jucléas
Asmodiens	Pandaemonium	Balder

Personnages

- 1. Le personnage peut progresser jusqu'au niveau 50.
- 2. Lorsque le niveau augmente, les livres de compétence adéquats permettent d'apprendre des compétences.
- 3. Il est possible d'échanger avec un autre personnage et le magasin personnel permet de vendre ses propres objets.
 - a. L'effet de l'énergie de Siel doit être activé pour échanger et ouvrir le magasin personnel.
 - b. Les personnages n'ayant pas atteint le niveau 10 ne peuvent pas échanger, ouvrir de magasin personnel ou envoyer de courrier.
- 4. La fonctionnalité de répartition des Kinahs en groupe n'est pas disponible pour les personnages n'ayant pas au moins le niveau 9.



PATCH NOTES

5. Les noms des personnages sont désormais affichés en différentes couleurs pour mieux visualiser les différences de niveau.

Différence de niveau	Perspective du niveau inférieur	Perspective du niveau supérieur
0 à 4 niveaux	Rouge	Rouge
5 à 9 niveaux	Rose dragée	Rose
10+	Violet	Rose clair

Métiers

1. Chaque personnage peut apprendre diverses professions pour fabriquer des objets utiles et de l'équipement. Afin d'apprendre un métier, il suffit de rejoindre le quartier des artisans de sa capitale.
 - a. Il est possible de se spécialiser dans les domaines suivants :
Cuisine, alchimie, artisanat, couture, forge d'armures et forge d'armes.
 - b. Il La fabrication sont possibles jusqu'au niveau 449.

Quêtes

1. Les quêtes peuvent être partagées avec d'autres joueurs comme suit :

Statut de catégorie/groupe	Groupe	Alliance	Ligue
Quête personnelle	Seulement pour soi-même	Seulement pour soi-même	Seulement pour soi-même
Quête de groupe	Pour tous	Seulement pour soi-même	Seulement pour soi-même
Quête d'alliance	Pour tous	Pour tous	Seulement pour soi-même
Quête de ligue	Pour tous	Pour tous	Pour tous

PATCH NOTES

Énergie de Siel

1. L'énergie de Siel est un effet de renforcement pour tout le compte.
2. Quand elle est activée, il n'y a aucune limitation en jeu. Quand elle est désactivée, le jeu continue, mais quelques fonctionnalités sont limitées.

Énergie de Siel		Énergie de Siel	
État : ACTIF (gratuit)		État : DÉSACTIVÉ (Gratuit)	
Énergie de Siel	Activee (ticket, connexion gratuite)	Désactivée (connexion gratuite)	
Gain d'EXP	100 %	50 %	
Butin d'objets	Illimité	Jusqu'à normal	
Gain de Kinahs	Illimité	Impossible	
Butin de PA	Illimité	Impossible	
Collecte	Illimité	Impossible	
Métiers	Illimité	Illimité	
Échanges privés	Illimité	Impossible	
Récompenses de quête	Illimité	Pas de PA	
Échange de reliques	Illimité	Impossible	

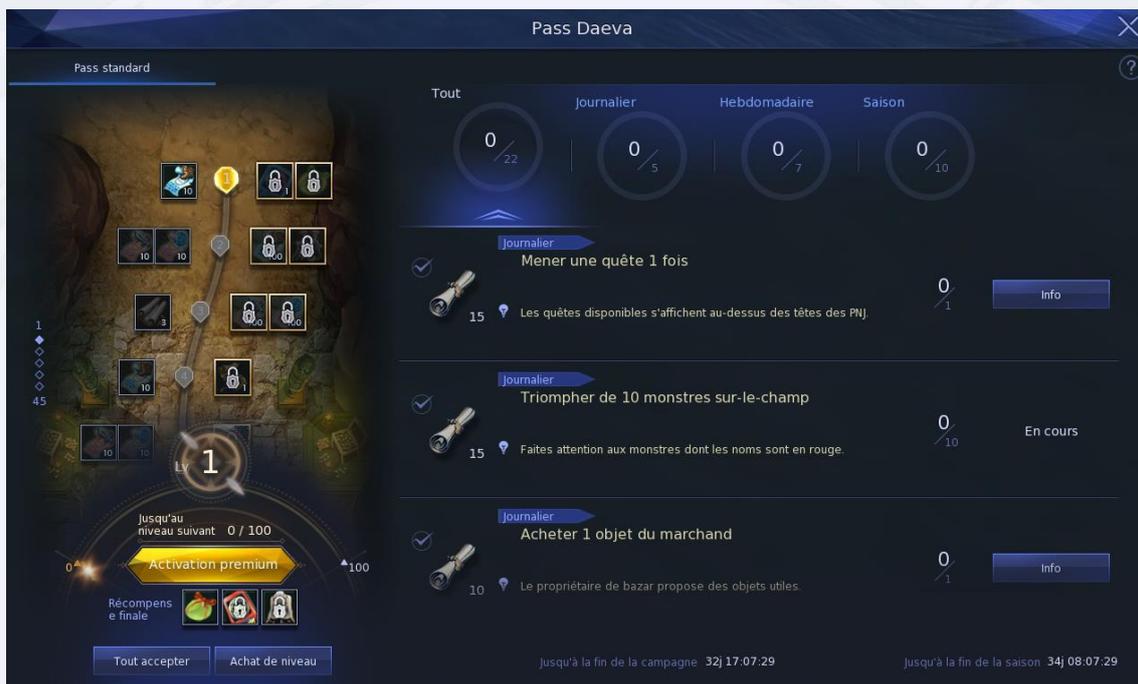
3. On en dispose de 1 heure tous les jours à 9h00 (UTC+1).
4. L'acquisition d'un ticket permet d'obtenir l'énergie de Siel.
5. Quand l'énergie de Siel est épuisée, le magasin personnel est fermé.

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

Pass Daeva



1. Pour consulter le pass Daeva, il faut passer par le [Menu démarrage, Pass Daeva] et cliquer sur le bouton du lien sur la carte radar ou utiliser le raccourci clavier [shift+P].
2. Des campagnes journalières, hebdomadaires et saisonnières permettent d'augmenter le niveau du pass Daeva. Chaque niveau octroie une récompense.
 - a. Les campagnes sont proposées à une fréquence journalière, hebdomadaire ou saisonnière et sont réinitialisées à 9h00 (UTC+1).
 - b. Chaque campagne octroie une quantité spécifique de points d'EXP, indiquée dans la liste des campagnes.
 - c. Si les récompenses premium sont activées, des récompenses supplémentaires sont ajoutées.
3. Le niveau plus permet d'acquérir des niveaux du pass Daeva.
4. Chaque personnage dispose de son propre pass Daeva.
 - a. Chaque personnage du compte peut terminer des campagnes quotidiennes, hebdomadaires et saisonnières pour se voir attribuer des récompenses.



PATCH NOTES

- b. Chaque personnage doit activer la récompense premium et le niveau plus individuellement.
- 5. La campagne et les récompenses changent de façon saisonnière.

Interface utilisateur

1. L'inventaire du joueur offre les possibilités d'inventaire supplémentaires suivantes :
 - a. Un cube supplémentaire permet de stocker les objets de quêtes, les pièces et les médailles.
 - i. Il s'ouvre via le symbole en bas de l'inventaire.
 - ii. Les objets de quêtes, les pièces et les médailles sont automatiquement stockés dans le cube supplémentaire.
 - iii. Le cube supplémentaire permet de stocker 102 objets.
 - iv. Pour trier les objets, il suffit de cliquer sur Organisation automatique.
 - v. Les autres fonctionnalités ressemblent à celle de l'inventaire.
 - b. La fonctionnalité des sacs de familier intégrés permet de voir tous les sacs des familiers adoptés.
 - i. Elle s'ouvre via le symbole en bas de l'inventaire.
 - ii. Il est uniquement possible de glisser des objets dans le sac affiché.
 - iii. Il n'est pas possible d'ouvrir les sacs de familier intégrés dans certains dialogues de PNJ ou dans la fenêtre des fonctionnalités.
 - iv. Quand l'inventaire et les sacs de familier intégrés sont ouverts en même temps, les objets peuvent être déplacer par clic droit.
 - v. Quand les sacs de familier intégrés sont ouverts, les consommables ne sont pas utilisés.
 - vi. Il est possible de créer un raccourci clavier via l'attribution des touches du menu système.
 - vii. Sinon, les sacs de familier intégrés fonctionnent comme les autres sacs de familier.
2. Fonctionnalité : les apparences de personnage peuvent désormais être enregistrées.

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

- a. Le nombre d'extensions possibles peut être augmenté avec des Kinahs.

Niveau	Inférieur à 10	À partir du niveau 10
Extension possible	1x	5x

- b. En glissant la souris sur l'insigne dans la liste, le temps restant s'affiche.

3. Fonctionnalité ajoutée : l'apparence d'objet peut désormais être sauvegardée.



- a. La penderie est liée au personnage.
- b. Seuls des objets permettant une extraction d'apparences peuvent être enregistrés dans la penderie.
- c. L'apparence enregistrée dans la penderie permet de modifier l'apparence de pièces d'équipement.
- d. L'apparence enregistrée dans la penderie peut être teinte.
- e. Le nombre d'emplacements de la penderie peut être augmenté en échange de Dunas ou d'objets.



PATCH NOTES

Boutique d'AION Classic

1. La boutique d'AION Classic propose de l'énergie de Siel, des Dunas, des bonbons, des familiers, des vêtements et bien d'autres objets.
 - a. La boutique est accessible via son symbole à côté de la minicarte.
2. La fonction "Offrir cet objet" de la boutique est disponible dès qu'un personnage atteint le niveau 30.
 - a. Jusqu'à 5 objets par jour/compte peuvent être offerts à un joueur de la liste d'amis de ce personnage.
 - i. Après avoir ajouté des personnages à la liste d'amis dans le jeu, il peut s'écouler un certain temps avant qu'ils n'apparaissent correctement dans la boutique.
 - b. L'énergie de Siel sera ajoutée directement au compte auquel elle a été offerte. Aucun objet ne sera livré à un personnage.

Fonctionnalités Gameforge

1. Les ajustements suivants ont été effectués :
 - a. Les personnages peuvent progresser jusqu'au niveau 50.
 - b. L'expérience requise par niveau a été augmentée.
 - c. La fabrication, l'extraction de vitalité et l'extraction d'éther sont possibles jusqu'au niveau 449.
 - d. La téléportation a été désactivée dans les quêtes.
 - e. Les points de massacreur ont été ajustés.
 - f. Les monstres des Abysses Supérieures ont été ajustés au Niveau 50.