

Modification de l'Espace-temps de Henir

- Modification des conditions d'entrée
- Modification des étapes
- Modification du niveau
- Modification des récompenses
- Modification des objets
- Modification des quêtes
- Modification des équipements
- Modification du système de classement
- Autres changements

Modification des conditions d'entrée

- 1.) Le mode normal est accessible aux joueurs de niveau 80 en personnage et 120 en objet.
- 2.) Le mode défi est accessible aux joueurs de niveau 90 en personnage et 140 en objet.
- 3.) Les joueurs sans classe ou ayant juste la première spécialisation ne peuvent pas faire de recherches d'adversaires dans les modes normal et défi :
 - Lorsqu'un joueur sans classe ou ayant juste la première spécialisation clique sur l'inscription au donjon, une alerte apparaît et l'inscription est interrompue. (Il en va de même en mode groupe.)

Modification des étapes

On trouve de nouvelles étapes.

- 1.) Des étapes avec des boss d'Élysion ont été ajoutées.
 - Élysion 1 : 1x Déca/1x nouveau Déca (salle de boss : Mine de Décion)
 - Élysion 2 : 2x Maya (salle de boss : Cité d'Atlas)
 - Élysion 3 : 1x Herna : orbe/1x Herna : bouclier (salle de boss : Croisée des chemins célestes)
 - Élysion 4 : 1x Herbaon (salle de boss : Habitation d'Adrian)
- 2.) Des étapes avec des boss du donjon secret ont été ajoutées.
 - Béhémoth déchaîné : 1x être ténébreux de la fureur (salle de boss : Béhémoth déchaîné)
 - Le gouffre : l'origine de l'énergie démoniaque : 1x créatures d'énergie démoniaque mutantes (salle de boss : Le gouffre : l'origine de l'énergie démoniaque)
- 3.) Des étapes avec des boss du donjon d'élite ont été ajoutées.
 - Démons In & Jin : 1x démon enchanté Jin/1x démon lié In (Le gouffre : l'origine de l'énergie démoniaque, étape 3-2)

Certaines étapes disparaissent.

- 1.) Les étapes normales dans les régions de Ruben/Elder ont été supprimées.
 - Ruben/Elder 1 : les Ruines dans la forêt sont supprimées
 - Ruben/Elder 2 : la Grotte de Benders est supprimée
 - Ruben/Elder 3 : Le Château Robo est supprimé
- 2.) D'autres étapes ont été supprimées.
 - Belder 1 : le Troisième Arrondissement est supprimé
 - Donjon secret : le Laboratoire souterrain est supprimé

L'ordre des étapes change toutes les semaines.

Dans le donjon de Henir, il n'est plus possible de choisir entre le donjon secret et le donjon d'élite.

- 1.) À toutes les étapes, il n'est plus possible de choisir le donjon secret ou le donjon d'élite : lorsqu'un donjon est terminé, l'étape suivante apparaît automatiquement comme dans le donjon normal.
- 2.) Il est obligatoire de terminer le donjon secret et le donjon d'élite.
- 3.) Les matériaux de l'espace-temps ne s'obtiennent plus dans le donjon secret et le donjon d'élite.

Le nombre d'aires de repos change.

- 1.) Les aires de repos n'apparaissent plus qu'1 fois au milieu et 1 fois à la fin.
- 2.) La fonction « Annuler » est supprimée.
- 3.) Les personnages tués ressuscitent et leurs PV et PM sont régénérés.

Modification du niveau

Les niveaux des PNJ sont ajustés.

- 1.) En mode normal et défi, les niveaux des PNJ sont ajustés à 99.
- 2.) Les niveaux des personnages et des équipements restent inchangés.

La résistance au malus de gel des PNJ est renforcée.

- 1.) La durée du gel s'amointrit progressivement.

Modification des récompenses

Le nombre de récompenses change.

- 1.) Le nombre de récompenses baisse de 3 en mode normal et 1 en mode défi à un total de 3.
- 2.) Il y a donc 1 récompense en moins dans l'ensemble.
- 3.) 1 récompense est maintenant supprimée à l'entrée. Cette suppression est maintenue même en cas de retraite.

Modification des objets

Un nouveau matériau (cristal spatio-temporel) est ajouté.

- 1.) Le cristal spatio-temporel sert à la fabrication d'un nouvel équipement ou à la transformation d'un équipement de l'espace-temps niveau 4.
- 2.) Le cristal spatio-temporel sert à la fabrication d'un nouvel équipement.
- 3.) Le nombre de cristaux spatio-temporels obtenus dans les différentes étapes varie.
- 4.) Le mode défi permet d'obtenir plus de cristaux que le mode normal.

- **Spécifications du cristal spatio-temporel**

Nom de l'objet	Description	Répartition	Banque de compte	Commerce	Vendre
Cristal spatio-temporel	Cette nouvelle substance est apparue suite à la cristallisation de l'espace-temps. Elle se trouve dans « l'Espace-temps de Henir ». Elle sert lorsque Glave transforme de l'équipement de l'Espace-temps de Henir.	Matériau	Oui	Oui	Oui

- Quantités reportées aux différentes étapes

Étape n°	Nom de l'objet	Normal	Défi
1	Cristal spatio-temporel	2	4
2	Cristal spatio-temporel	4	7
3	Cristal spatio-temporel	6	10
4	Cristal spatio-temporel	8	13
5	Cristal spatio-temporel	10	17
6	Cristal spatio-temporel	12	21
7	Cristal spatio-temporel	15	25
8	Cristal spatio-temporel	17	29
9	Cristal spatio-temporel	19	32
10	Cristal spatio-temporel	21	35
11	Cristal spatio-temporel	23	38
12	Cristal spatio-temporel	25	42
13	Cristal spatio-temporel	27	46
14	Cristal spatio-temporel	30	50
15	Cristal spatio-temporel	30	50
16	Cristal spatio-temporel	32	54
17	Cristal spatio-temporel	34	57
18	Cristal spatio-temporel	36	60
19	Cristal spatio-temporel	38	63
20	Cristal spatio-temporel	40	67
21	Cristal spatio-temporel	42	71
22	Cristal spatio-temporel	45	75
23	Cristal spatio-temporel	70	100
24	Cristal spatio-temporel	70	100

Un nouveau matériau (cristal spatio-temporel affiné) est ajouté.

- 1.) Le cristal spatio-temporel affiné sert à la transformation aboutissant au nouvel équipement de l'espace-temps niveau 4.
- 2.) Le cristal spatio-temporel affiné ne s'obtient que par des quêtes quotidiennes.

- Spécifications du cristal spatio-temporel affiné

Nom de l'objet	Description	Répartition	Banque de compte	Commerce	Vendre
Cristal spatio-temporel affiné	Glave a fabriqué ce cristal affiné en travaillant longuement un cristal spatio-temporel. Tu l'obtiens en terminant la quête. Elle sert lorsque Glave transforme de l'équipement de l'Espace-temps de Henir niveau 4.	Matériau	Non	Non	Oui

Transformation d'anciens matériaux (atome de l'espace-temps, élément de l'espace-temps)

- 1.) Les anciens matériaux nécessaires à la transformation en un nouvel équipement ne s'obtiennent plus.
- 2.) Jusqu'à la maintenance du 15/03/2017, les anciens matériaux s'échangent contre de nouveaux chez Glave.

PNJ	Objet requis			Objet obtenu	
	Méthode d'échange	Nom de l'objet	Nombre d'unités requises	Nom de l'objet	Quantité
Glave	Choix	Cristal spatio-temporel	10	Élément de l'espace-temps	20
				Atome de l'espace-temps	10
Glave	Aléatoire	Cristal spatio-temporel	20	Pierre d'anoblissement	1
				Graines de l'arbre d'El	1
				Fragment d'Eldrit (inconnu)	1
				Potion d'action	1
				Potion de vitalité	1
Glave	Choix	Cristal spatio-temporel	100	Élément de l'espace-temps	200
				Atome de l'espace-temps	100
Glave	Aléatoire	Élément de l'espace-temps	10	Pierre d'anoblissement	1
				Graines de l'arbre d'El	1
				Fragment d'Eldrit (inconnu)	1
				Potion d'action	1
				Potion de vitalité	1
Glave	Aléatoire	Atome de l'espace-temps	10	Pierre d'anoblissement de haute qualité	1
				Fruits de l'arbre d'El	1
				Fragment d'Eldrit (inconnu)	1
				Potion d'action	1
				Potion de récupération	1
Glave	Aléatoire	Cristal spatio-temporel affiné	1	Pierre d'anoblissement de haute qualité	1
				Fruits de l'arbre d'El	1
				Fragment d'Eldrit (inconnu)	1
				Potion d'action	1
				Potion de récupération	1

Utilisation d'ancien équipement de Henir

- 1.) L'ancien équipement de l'espace-temps niveau 4 peut être transformé en un nouvel équipement de l'espace-temps de niveau 1.
- 2.) Cette opération nécessite d'anciens matériaux (atome de l'espace-temps, élément de l'espace-temps).

Nom de l'équipement	Partie de l'équipement	Limitation de niveau	Quantité requise d'éléments de l'espace-temps	Quantité requise d'atomes de l'espace-temps
Henir : arme de l'espace-temps niveau 1	Arme	80	6 000	3 000
Henir : haut de l'espace-temps niveau 1	Haut	80	1 600	800
Henir : bas de l'espace-temps niveau 1	Bas	80	1 600	800
Henir : gants de l'espace-temps niveau 1	Gants	80	1 500	750
Henir : chaussures de l'espace-temps niveau 1	Chaussures	80	1 500	750

Modification des quêtes

Les conditions et les récompenses des quêtes de l'espace-temps sont rectifiées.

- 1.) La correction des récompenses de quête permet d'obtenir du cristal spatio-temporel et du cristal spatio-temporel affiné.

Nom de quête	Type de quête	Niveau d'exécution	PNJ de quête	Condition	Type de récompense	Récompense	Quantité
Fin de l'Espace-temps (normal)	Quotidienne	70	Glave	1x terminer l'Espace-temps de Henir en mode normal	Toutes	Cristal spatio-temporel	50
Fin de l'Espace-temps	Quotidienne	80	Glave	1x terminer l'Espace-temps de Henir en mode défi	Toutes	Cristal spatio-temporel affiné	1
Tempête de l'espace-temps	Toutes les semaines	80	Glave	10x terminer l'Espace-temps de Henir en mode défi	Toutes	Cristal spatio-temporel affiné	3
[Collectif/hebd.] Espace-temps de Henir ! 1	Toutes les semaines	20	Tableau d'affichage	10x terminer l'Espace-temps de Henir	Toutes	Cristal spatio-temporel	50
						Pièces de guildes	1
[Collectif/hebd.] Espace-temps de Henir ! 2	Toutes les semaines	20	Tableau d'affichage	50x terminer l'Espace-temps de Henir	Toutes	Cristal spatio-temporel	100
						Cristal spatio-temporel affiné	1
						Pièces de guildes	1
[Collectif/hebd.] Espace-temps de Henir ! 3	Toutes les semaines	20	Tableau d'affichage	120x terminer l'Espace-temps de Henir	Toutes	Cristal spatio-temporel	200
						Cristal spatio-temporel affiné	2
						Pièces de guildes	2

Modification des équipements

Nom de l'objet	Commerce	Nombre de sceaux	Niveau d'armure	Niveau d'objet	Rang	Nombre d'attributs	Sertissages	Aléatoire
Henir : épée longue de l'espace-temps niveau 1	Possible	1	80	105	Unique	3	4	2
Henir : baguette de l'espace-temps niveau 1	Possible	1	80	105	Unique	3	4	2
Henir : arc de l'espace-temps niveau 1	Possible	1	80	105	Unique	3	4	2
Henir : lame de l'espace-temps niveau 1	Possible	1	80	105	Unique	3	4	2
Henir : module de l'espace-temps niveau 1	Possible	1	80	105	Unique	3	4	2
Henir : bazooka de l'espace-temps niveau 1	Possible	1	80	105	Unique	3	4	2
Henir : javelot de l'espace-temps niveau 1	Possible	1	80	105	Unique	3	4	2
Henir : claymore de l'espace-temps niveau 1	Possible	1	80	105	Unique	3	4	2
Henir : dynamo de l'espace-temps niveau 1	Possible	1	80	105	Unique	3	4	2
Henir : arme duale de l'espace-temps niveau 1	Possible	1	80	105	Unique	3	4	2
Henir : arsenal de l'espace-temps niveau 1	Possible	1	80	105	Unique	3	4	2
Henir : haut de l'espace-temps niveau 1	Possible	1	80	105	Unique	2	3	2
Henir : bas de l'espace-temps niveau 1	Possible	1	80	105	Unique	2	3	2
Henir : gants de l'espace-temps niveau 1	Possible	1	80	105	Unique	2	3	2
Henir : chaussures de l'espace-temps niveau 1	Possible	1	80	105	Unique	2	3	2
Henir : épée longue de l'espace-temps niveau 2	Possible	1	85	110	Unique	3	4	2
Henir : baguette de l'espace-temps niveau 2	Possible	1	85	110	Unique	3	4	2
Henir : arc de l'espace-temps niveau 2	Possible	1	85	110	Unique	3	4	2
Henir : lame de l'espace-temps niveau 2	Possible	1	85	110	Unique	3	4	2
Henir : module de l'espace-temps niveau 2	Possible	1	85	110	Unique	3	4	2
Henir : bazooka de l'espace-temps niveau 2	Possible	1	85	110	Unique	3	4	2
Henir : javelot de l'espace-temps niveau 2	Possible	1	85	110	Unique	3	4	2
Henir : claymore de l'espace-	Possible	1	85	110	Unique	3	4	2

temps niveau 2								
Henir : dynamo de l'espace-temps niveau 2	Possible	1	85	110	Unique	3	4	2
Henir : arme duale de l'espace-temps niveau 2	Possible	1	85	110	Unique	3	4	2
Henir : arsenal de l'espace-temps niveau 2	Possible	1	85	110	Unique	3	4	2
Henir : haut de l'espace-temps niveau 2	Possible	1	85	110	Unique	2	3	2
Henir : bas de l'espace-temps niveau 2	Possible	1	85	110	Unique	2	3	2
Henir : gants de l'espace-temps niveau 2	Possible	1	85	110	Unique	2	3	2
Henir : chaussures de l'espace-temps niveau 2	Possible	1	85	110	Unique	2	3	2

Nom de l'objet	Commerce	Nombre de sceaux	Niveau d'armure	Niveau d'objet	Rang	Nombre d'attributs	Sertissages	Aléatoire
Henir : épée longue de l'espace-temps niveau 3	Possible	1	90	115	Unique	3	4	2
Henir : baguette de l'espace-temps niveau 3	Possible	1	90	115	Unique	3	4	2
Henir : arc de l'espace-temps niveau 3	Possible	1	90	115	Unique	3	4	2
Henir : lame de l'espace-temps niveau 3	Possible	1	90	115	Unique	3	4	2
Henir : module de l'espace-temps niveau 3	Possible	1	90	115	Unique	3	4	2
Henir : bazooka de l'espace-temps niveau 3	Possible	1	90	115	Unique	3	4	2
Henir : javelot de l'espace-temps niveau 3	Possible	1	90	115	Unique	3	4	2
Henir : claymore de l'espace-temps niveau 3	Possible	1	90	115	Unique	3	4	2
Henir : dynamo de l'espace-temps niveau 3	Possible	1	90	115	Unique	3	4	2
Henir : arme duale de l'espace-temps niveau 3	Possible	1	90	115	Unique	3	4	2
Henir : arsenal de l'espace-temps niveau 3	Possible	1	90	115	Unique	3	4	2
Henir : haut de l'espace-temps niveau 3	Possible	1	90	115	Unique	2	3	2
Henir : bas de l'espace-temps niveau 3	Possible	1	90	115	Unique	2	3	2
Henir : gants de l'espace-temps niveau 3	Possible	1	90	115	Unique	2	3	2
Henir : chaussures de l'espace-temps niveau 3	Possible	1	90	115	Unique	2	3	2
Henir : épée longue de	Possible	1	90	120	Unique	3	4	3

l'espace-temps niveau 4								
Henir : baguette de l'espace-temps niveau 4	Possible	1	90	120	Unique	3	4	3
Henir : arc de l'espace-temps niveau 4	Possible	1	90	120	Unique	3	4	3
Henir : lame de l'espace-temps niveau 4	Possible	1	90	120	Unique	3	4	3
Henir : module de l'espace-temps niveau 4	Possible	1	90	120	Unique	3	4	3
Henir : bazooka de l'espace-temps niveau 4	Possible	1	90	120	Unique	3	4	3
Henir : javelot de l'espace-temps niveau 4	Possible	1	90	120	Unique	3	4	3
Henir : claymore de l'espace-temps niveau 4	Possible	1	90	120	Unique	3	4	3
Henir : dynamo de l'espace-temps niveau 4	Possible	1	90	120	Unique	3	4	3
Henir : arme duale de l'espace-temps niveau 4	Possible	1	90	120	Unique	3	4	3
Henir : arsenal de l'espace-temps niveau 4	Possible	1	90	120	Unique	3	4	3
Henir : haut de l'espace-temps niveau 4	Possible	1	90	120	Unique	2	3	3
Henir : bas de l'espace-temps niveau 4	Possible	1	90	120	Unique	2	3	3
Henir : gants de l'espace-temps niveau 4	Possible	1	90	120	Unique	2	3	3
Henir : chaussures de l'espace-temps niveau 4	Possible	1	90	120	Unique	2	3	3

Effet supplémentaire standard de l'équipement de Henir

Nom de l'objet	Coup critique	Bonus de dégâts	Augmentation de PV	Résistance aux dégâts	Rapidité	Vitesse de déplacement	Capacité de saut
Henir : arme de l'espace-temps niveau 1	2 %	2 %					
Henir : haut de l'espace-temps niveau 1			3 %				
Henir : bas de l'espace-temps niveau 1				1 %			
Henir : gants de l'espace-temps niveau 1					1 %		
Henir : chaussures de l'espace-temps niveau 1						3 %	3 %
Henir : épée longue de l'espace-temps niveau 2	3 %	3 %					
Henir : haut de l'espace-temps niveau 2			3 %				
Henir : bas de l'espace-temps niveau 2				1 %			
Henir : gants de l'espace-temps niveau 2					1 %		
Henir : chaussures de l'espace-temps niveau 2						3 %	3 %
Henir : épée longue de l'espace-temps niveau 3	4 %	4 %					
Henir : haut de l'espace-temps niveau 3			6 %				
Henir : bas de l'espace-temps				2 %			

niveau 3									
Henir : gants de l'espace-temps niveau 3						2 %			
Henir : chaussures de l'espace-temps niveau 3								6 %	6 %
Henir : arme de l'espace-temps niveau 4	5 %	5 %							
Henir : haut de l'espace-temps niveau 4				6 %					
Henir : bas de l'espace-temps niveau 4					2 %				
Henir : gants de l'espace-temps niveau 4						2 %			
Henir : chaussures de l'espace-temps niveau 4								6 %	6 %

Nombre d'ensembles	2		3		4			5		
	Toutes les résistances	Probabilité d'activation de tous les attributs d'arme	Gain de PM	Bonus de dégâts	Coup critique	Rapidité	Résistance aux dégâts	Attaques doubles	Attaque	Attaque magique
1 (nouveau)	20	0,20 %	2 %	1 %	1 %	1 %	2 %	1 %	2 %	2 %
2 (nouveau)	40	0,40 %	4 %	2 %	2 %	2 %	4 %	2 %	4 %	4 %
3 (nouveau)	60	0,60 %	6 %	3 %	3 %	3 %	6 %	3 %	6 %	6 %
4 (nouveau)	100	2,00 %	10 %	5 %	5 %	5 %	10 %	5 %	10 %	10 %

Méthode d'obtention du nouvel équipement de Henir

- 1.) La structure existante de l'acquisition de l'arme non transformée (espace-temps niveau 0) et de la transformation par des matériaux de l'espace-temps reste inchangée.

Quantité de matériaux requise pour la transformation du nouvel équipement de Henir

Nom de l'équipement	Partie de l'équipement	Limitation de niveau	Cristal spatio-temporel	Quantité requise d'atomes de cristaux spatio-temporels affinés
Henir : arme de l'espace-temps niveau 1	Arme	80	2 000	
Henir : haut de l'espace-temps niveau 1	Haut	80	600	
Henir : bas de l'espace-temps niveau 1	Bas 1	80	600	
Henir : gants de l'espace-temps niveau 1	Gants	80	500	
Henir : chaussures de l'espace-temps niveau 1	Chaussures	80	500	
Henir : arme de l'espace-temps niveau 2	Arme	85	3 500	
Henir : haut de l'espace-temps niveau 2	Haut	85	900	
Henir : bas de l'espace-temps niveau 2	Bas 2	85	900	
Henir : gants de l'espace-temps niveau 2	Gants	85	800	
Henir : chaussures de l'espace-temps niveau 2	Chaussures	85	800	
Henir : arme de l'espace-temps niveau 3	Arme	90	6 000	
Henir : haut de l'espace-temps niveau 3	Haut	90	1 600	
Henir : bas de l'espace-temps niveau 3	Bas 3	90	1 600	
Henir : gants de l'espace-temps niveau 3	Gants	90	1 500	
Henir : chaussures de l'espace-temps niveau 3	Chaussures	90	1 500	
Henir : arme de l'espace-temps niveau 4	Arme	90	10 000	63
Henir : haut de l'espace-temps niveau 4	Haut	90	3 000	17
Henir : bas de l'espace-temps niveau 4	Bas 4	90	3 000	17
Henir : gants de l'espace-temps niveau 4	Gants	90	2 500	15
Henir : chaussures de l'espace-temps niveau 4	Chaussures	90	2 500	15

Changement de la méthode de transformation des équipements

- 1.) La méthode de transformation à l'aide de pierres puissantes disparaît. Une transformation à 100 % sans pierre puissante est possible.
- 2.) La transformation de l'espace-temps de niveau 1 > 2 > 3 > 4 fonctionne comme avant.
La transformation existante en espace-temps de niveau 1 > 2 > 3 > 4 s'effectue jusqu'à la maintenance du 15/03/2017.
La transformation de l'espace-temps existant de niveau 4 en nouvel espace-temps de niveau 1 s'effectue jusqu'à la maintenance du 15/03/2017.

Modification du système de classement

Modification apportée au système de classement

1.) Classement hebdomadaire :

- Les classements préexistants quotidiens et mensuels des héros disparaissent. Seul le classement hebdomadaire est maintenu.
- Le classement hebdomadaire comprend un classement par groupe (mode défi) et un classement solo. Le temps de jeu hebdomadaire court à chaque fois du mercredi, à 5h00 au mercredi suivant, à 4h59.

2.) Classement par groupe

- Le temps mis pour terminer est pris en compte dans le classement en participant au mode défi via [recherche de donjons (recherche d'adversaires)] ou en terminant toutes les étapes avec plus de 2 joueurs.
- En utilisant la recherche de donjons, une prise en compte dans le classement par groupe a également lieu en cas de recherche d'adversaires en solo.
- Le classement est visible une fois le 3^e jeu en groupe terminé en mode défi. La moyenne des 3 meilleurs records s'affiche dans le classement. (Premier affichage une fois le 3^e jeu en groupe terminé.)
- Le classement par groupe présente les 100 meilleurs joueurs du serveur.

3.) Classement solo

- Le temps mis pour terminer est inscrit au classement en participant au mode défi via [joueurs actuels] et en terminant toutes les étapes.
- Le classement est visible une fois le 3^e jeu en solo terminé en mode défi. La moyenne des 3 meilleurs records s'affiche dans le classement. (Premier affichage une fois le 3^e jeu en solo terminé.)
- Le record des personnages individuels est enregistré. La récompense de classement est attribuée en fonction du classement des personnages.
- Les 100 meilleurs joueurs au classement solo s'affichent dans le classement par serveur et dans le classement par classe de personnage.

4.) Interface

- La catégorie [Tableau d'affichage], [Espace-temps de Henir] devient [Groupe], [Solo].
- L'affichage de [Étape] est supprimé et seul le temps s'affiche.
- Les records (ancien, actuel) s'affichent sur la plage inférieure. (Si le record personnel fait partie des 100 meilleurs, le rang personnel est souligné.)
- Lorsqu'on fait passer le curseur de la souris sur la catégorie [Groupe], l'infobulle **[recherche de donjon (recherche d'adversaires) ou enregistrement de héros ayant joué avec plus de 2 personnes. La réinitialisation s'effectue chaque semaine.]** s'affiche.
- Lorsqu'on fait passer le curseur de la souris sur la catégorie [Solo], l'infobulle **[Une liste des héros qui ont traversé seuls l'Espace-temps de Henir en mode [défi] après avoir cliqué sur [Démarrer avec les membres actuels]. La réinitialisation s'effectue chaque semaine.]** s'affiche.
- Le classement solo fait désormais apparaître l'ensemble du classement de manière standard.

Modification des récompenses de classement

1.) Titre

- Les 100 meilleurs joueurs au classement par groupe et solo reçoivent des titres à durée limitée en récompense.
- Les récompenses sont remises en fonction du classement (1^{re} place, 2^e à 10^e place et 11^e à 100^e place). (Les récompenses au classement solo sont néanmoins attribuées en fonction du classement des différentes classes de personnages.)
- Les joueurs qui apparaissent aussi bien dans le classement par groupe que dans le classement solo reçoivent toutes les récompenses correspondantes.
- Les récompenses sont envoyées par la poste le mercredi à partir de 9h00 lors de la reconnexion.
- Si le joueur obtient un titre qu'il porte déjà, la durée restante de l'ancien titre est ajustée. (La durée n'est pas cumulable.)

[Solo]

Classement	Nom	Options	Période
Récompense : 1 ^{re} place	Maître de la dimension inconnue	Attaque +10 % Attaque magique +10 % Dégâts hyper compétence +5 %	15 jours
Récompense : de la 2 ^e à la 10 ^e place	Conquérant de la dimension inconnue	Attaque +5 % Attaque magique +5 % Dégâts compétences actives +10 %	15 jours
Récompense : de la 11 ^e à la 100 ^e place	Attaquant de la dimension inconnue	Attaque +3 % Attaque magique +3 % Dégâts compétences actives +10 %	15 jours

[Titre du classement solo]

- Le titre solo attribué correspond au titre de rang de héros existant.
- Les récompenses sont attribuées en fonction des rangs des 11 classes de personnages.

[Options]

Les options préexistantes du titre sont maintenues pour le classement solo (3 types). Mais la période est réduite à 15 jours. (Hebdomadaire)

[Groupe]

Classement	Avant			Après		
	Nom	Options	Période	Nom	Options	Période
Récompense : 1 ^{re} place	Maître de l'espace	Attaque 150, attaque magique 150, défense phys. 60, résistance à la magie 60, EXP +10 % Si touché : 10 % de chances d'un gain de PM de 10 Coup critique +3 % Rapidité +2 % (max. 20 %) PV +10 % (max. 50 %)	15 jours	Maître de l'espace	Attaque 150, attaque magique 150, défense phys. 60, résistance à la magie 60 Si touché : 10 % de chances d'un gain de PM de 10 Coup critique +10 % Ravage +10 % Rapidité +10 % (max. 20 %) PV +10 % (max. 50 %)	15 jours
Récompense : de la 2 ^e à la 10 ^e place	Maître de l'espace	Attaque 125, attaque magique 125, défense phys. 50, résistance à la magie 50 EXP +10 % Si touché : 10 % de chances d'un gain de PM de 10 Coup critique +2 % Rapidité +2 % (max. 20 %) PV +5 % (max. 50 %)	15 jours	Maître de l'espace	Attaque 125, attaque magique 125, défense phys. 50, résistance à la magie 50 Si touché : 10 % de chances d'un gain de PM de 10 Coup critique +5 % Ravage +5 % Rapidité +5 % (max. 20 %) PV +5 % (max. 50 %)	15 jours
Récompense : de la 11 ^e à la 100 ^e place	Destructeur de l'espace	Attaque 75, attaque magique 75, défense phys. 30, résistance à la magie 30 EXP +10 % Si touché : 10 % de chances d'un gain de PM de 10 Coup critique +1 % Rapidité +1 % (max. 20 %)	15 jours	Destructeur de l'espace	Attaque 75, attaque magique 75, défense phys. 30, résistance à la magie 30 Si touché : 10 % de chances d'un gain de PM de 10 Coup critique +2 % Ravage +2 % Rapidité +2 % (max. 20 %)	15 jours

[Titre de classement par groupe]

- Le titre de groupe attribué correspond au titre de rang hebdomadaire préexistant.

[Options]

Les performances des classements par groupe (3 types) sont modifiées.

- Gain d'EXP supprimé
- Ajout de l'option Ravage
- La valeur de coup critique augmente
- La valeur de rapidité augmente

Autres changements

Les montures ne peuvent pas être utilisées.

- 1.) En mode normal et défi, aucune monture ne peut être utilisée.

La mini-carte est supprimée.

- 1.) La mini-carte ne s'affiche plus. À la place, [Étape actuelle/Étape totale] s'ajoute en haut au milieu.

Les objets déchets inutilisables sont supprimés.

- 1.) Les équipements de niveau inférieur à 70, qui occupent de la place dans l'inventaire et sont inutiles, ne s'obtiennent plus dans l'Espace-temps de Henir.