

Catégorie	Contenu	Explications et/ou spécifications
Objet	<p><b>1. Amélioration des méthodes d'obtention pour l'équipement des ensembles de donjon</b></p>	<p><b>1. Quand les boss des donjons régionaux sont éliminés, ils ont une certaine probabilité de laisser tomber un ensemble d'armes de donjon élitaires.</b></p> <p><b>2. Les quêtes épiques permettent d'obtenir des objets d'ensemble de donjon élitaires.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Des ensembles d'armes de donjon élitaires sont offerts en récompenses des quêtes disponibles à l'entrée du donjon. (Les armes sont distribuées à l'état niveau 5)</li> <li>- Les objets d'armures sont distribués au moyen de cubes. (État niveau 6)</li> </ul> <p><b>3. La possibilité de fabriquer des objets d'ensemble de donjon est supprimée.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il n'est plus possible de fabriquer de l'équipement d'ensemble de donjon (rare→élitare) auprès des forgerons. En conséquence, plus aucun matériau de création rare→élitare n'apparaît dans les butins. (Par exemple : âme de la forêt de Ruben)</li> <li>- Les descriptions d'objet concernées sont partiellement modifiées dans ce sens. (Les informations indiquant des possibilités d'amélioration sont supprimées.)</li> <li>- L'équipement de niveau rare apparaît dans le butin des donjons.</li> </ul>

<b>Objet</b>	<b>2. Modifications de la fabrication et de la vente auprès des forgerons</b>	<p><b>1. L'équipement rare est en vente à l'Elromarché.</b> Pour garantir un meilleur processus d'achat d'objets d'équipement, la boutique permet désormais également d'acheter des objets d'équipement rares. * Les objets normaux restent énumérés dans la liste de vente à titre de comparaison.</p> <p><b>2. L'onglet « fabrication » est supprimé chez les forgerons.</b> - La rubrique permettant la fabrication aléatoire d'objets élitaires/unique est <b>supprimée</b>. - Il n'est plus possible de fabriquer la gelée d'Eldrit, elle doit désormais être <b>échangée</b>.</p> <p><b>3. Le forgeron ne vend plus de moules d'arme et d'ébauches d'armure via l'onglet spécial.</b> - Modification : la fabrication et l'amélioration ne nécessitent plus l'utilisation de moules d'arme et d'ébauches d'armure. - Les moules d'arme et ébauches d'armure que les joueurs possèdent ne peuvent plus être utilisés.</p>
--------------	---	--

Objet	3. Démontage d'équipement	<p>Le démontage d'équipement ne génère plus de fragments d'armes, fragments d'armure, cristaux d'Eldrit (poussière et traces incluses) en fonction du niveau. (À l'exception des objets du Donjon des héros et les armes d'apocalypse.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En règle générale, le démontage d'équipement permet d'obtenir plus de « cristaux magiques ».</li> <li>- Le cristal magique est un nouveau type de matériau qui synthétise les types antérieurs : fragments d'arme, fragments d'armure, cristaux d'Eldrit et breuvage secret de l'alchimie.</li> </ul> <p>[Auparavant] Divers matériaux sont générés en fonction des fourchettes de niveau 1 à 20, 21 à 30, 31 à 40, 41 à 50, 51 à 60, 61 à 70, 71 à 80, 81 à 90.</p> <p>[Modification] Le démontage d'équipement génère principalement des <b>cristaux magiques</b> (répartition indexée sur la valeur de revente de l'objet), à raison de <b>1 cristal par tranche de 1 000 PP pour la valeur de revente</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* L'Elromarché ne propose plus de breuvage secret de l'alchimie à la vente.</li> <li>* Les fragments d'arme, fragments d'armure et cristaux d'Eldrit utilisés lors de la mise à jour de l'équipement du donjon secret sont remplacés par des cristaux magiques.</li> <li>* Les quêtes requérant l'utilisation de breuvages secrets de l'alchimie, fragments d'arme, fragments d'armure et cristaux d'Eldrit se contentent désormais de nécessiter des cristaux magiques.</li> <li>* Les cristaux d'Eldrit (poussière et traces incluses) disponibles auprès de l'alchimiste sont supprimés de l'onglet.</li> <li>* Les conditions de réalisation des quêtes qui nécessitaient de tels matériaux ont été modifiées.</li> <li>* Étant donné que tous les types de cristaux d'Eldrit sont devenus inutiles, la fabrication de cristaux d'Eldrit via la collecte de fragments d'El <a href="#">et de fragment d'El rare</a> est supprimée en conséquence.</li> </ul>
-------	---------------------------	---

<p><b>Objet</b></p>	<p><b>4. Amélioration des cubes de donjon</b>  <b>(Objectif : récupération de PP → bonus)</b></p>	<p><b>1. Suppression du butin des cubes précédents</b>  L'apparition des cubes dans le butin n'intervient plus par région dans les donjons, comme c'était le cas jusqu'à présent.</p> <p>Les cubes présents dans l'inventaire des utilisateurs peuvent encore servir.  [Liste des cubes retirés des butins]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vieille caisse en bois, cube antique en bois, caisse ternie en cuivre, cube antique en cuivre</li> <li>- Caisse robuste en acier, cube antique en acier, caisse en argent reluisante, cube antique en argent</li> <li>- Caisse en or précieuse, cube antique en or, boîte à bijoux extravagante, cube à bijoux antique</li> <li>- Caisse mystérieuse à runes, cube runique antique, cube de Decitium puissant, cube antique de Decitium</li> </ul> <p><b>2. Apparition de nouveaux cubes (3 types)</b>  De nouveaux types de cubes apparaissent dans le butin des donjons.  À l'inverse des cubes précédents, la priorité n'est plus donnée à la récupération de PP, mais plutôt au caractère d'objet de bonus. Par ailleurs, seuls les boss les laissent tomber.</p> <p>Les nouveaux cubes contiennent des accessoires et récompenses précieuses déjà présentes dans les cubes précédents mais également des objets dont l'utilisation est adaptée aux différents niveaux.</p> <p><b>Les nouveaux cubes ne contiennent plus d'équipement inutile (équipement rare, élitare).</b></p> <p>Les nouveaux cubes distribuent également des fragments d'équipement (objets communs) ainsi que d'autres objets d'équipement communs pour conserver une certaine probabilité de trouver de la camelote.</p> <p>Les nouveaux cubes sont répartis en 3 niveaux au total :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cubes de débutant : ils apparaissent dans le butin des donjons de Ruben, Elder, Besma et Altera.</li> <li>- Cubes de joueur confirmé : ils apparaissent dans le butin des donjons de Parte, Belder, Hamel et Sander.</li> <li>- Cubes de pro : ils apparaissent dans le butin des donjons de Ranox et d'Elysiion.</li> </ul> <p>Le contenu des nouveaux cubes rassemble le contenu des anciens cubes, des accessoires, des trésors de guerre requis ainsi que des consommables utiles.</p>
---------------------	---	--

Objet	5. Modification de l'infobulle et du rang de certains objets.	<p><b>1. L'infobulle de fragments de cercle d'enchantement est plus détaillée.</b>  Une explication concernant les contenus avec lesquels il est possible d'utiliser les fragments de cercle d'enchantement est ajoutée.</p> <p><b>2. Les améliorations et enchantements possibles des objets d'équipement sont affichés.</b></p> <p><b>3. Le rang des objets est modifié de manière à faciliter l'identification des matériaux et objets spéciaux qui tombent dans les donjons et sont utilisés fréquemment.</b>  (Étant donné qu'ils apparaissaient jusqu'alors en tant qu'objets standards, il était difficile de les différencier et donc de les récupérer.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fragment de cercle d'enchantement (standard -&gt; rare)</li> <li>- Insigne du nouveau héros (standard -&gt; rare)</li> <li>- Âme des ténèbres (standard -&gt; élitaire)</li> <li>- Invitation héroïque (cybercafé compris) (standard -&gt; élitaire)</li> <li>- Permis d'entrer pour donjon secret (cybercafé compris) (standard -&gt; rare)</li> </ul>
Objet	6. Suppression de la vente d'équipement d'Hélène	<p>Hélène ne vend plus d'objets d'équipement de niveau standard sur l'aire de repos.  La vente d'équipement standard s'effectue désormais uniquement via les PNJ respectifs des différents villages et Yuno, sur l'aire de repos d'Atlas.</p>
Système	1. Ajout d'explications du fonctionnement des différents personnages	<p>Les personnages qui ne proposaient pas encore de brèves explications concernant les particularités de leur système en sont désormais dotés.  Exemple : Obus, Chung peut charger jusqu'à 6 obus. Pendant que le personnage reste immobile, 1 recharge s'opère toutes les 2 secondes. Le nombre d'obus varie en fonction de la spécialisation.</p>
Système	2. Message en s'équipant d'équipement JcJ	<p>Un message d'avertissement s'affiche pendant 3 secondes quand un joueur entre dans le donjon en portant de l'équipement JcJ.</p>
Système	3. Affichage en cas d'obtention d'une nouvelle compétence	<p>En cas de montée de niveau ou de spécialisation entraînant l'obtention d'une nouvelle compétence, un message encadré en jaune s'affiche.</p>
Système	4. Diminution d'EXP	<p>La suppression de quêtes épiques entraîne une réduction de l'EXP pour toutes les régions. (Ceci s'applique jusqu'au niveau 90. L'EXP récupérée avant le niveau 90 fait l'objet d'une réduction à 65 % de l'EXP actuelle.)</p>

Système	<b>5. Amélioration de la réparation de l'équipement</b>	Il est désormais possible de procéder à une réparation partout où l'on porte de l'équipement dont la solidité diminue, à l'exception des villages. Dans ce cas, le coût de la réparation est doublé.
Système	<b>6. Modification du niveau d'amélioration des objets de butin</b>	En règle générale, le niveau des objets de butin passe du niveau 4 à 5.
Donjons	<b>1. Suppression du niveau de difficulté des donjons normaux</b>	<p><b>Le niveau de difficulté est supprimé dans les donjons normaux.</b></p> <p>Supprimé pour : 1er donjon de Ruben (arbre d'El), 3e donjon d'ElySION (Tour d'ElySION)</p> <p>Le niveau de difficulté n'est pas supprimé pour la région ElySION.</p> <p>Suite à la suppression du niveau de difficulté, plusieurs aspects concernés dans les donjons sont ajustés au niveau 'expert'.</p> <p>(Quêtes concernées, conditions d'obtention des titres concernés, descriptions affichées sur la carte)</p>
Quête	<b>1. Réduction de quêtes épiques</b>	<p><b>Le nombre de quêtes épiques est modifié pour les régions entre Parte à Sander.</b></p> <p>Le nombre de quête est ajusté pour les niveaux allant de 35 à 70.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De Parte à Belder : terminer 2 quêtes épiques par donjon au maximum</li> <li>- De Hamel à Sander : terminer 3 quêtes épiques par donjon au maximum</li> </ul> <p>Malgré la réduction du nombre de quête, les scénarios de quêtes restent inchangés et s'affichent donc à tour de rôle.</p>
Quête	<b>2. Modification des récompenses des quêtes épiques</b>	<p><b>Les récompenses des quêtes épiques n'octroient plus de matériaux nécessaires à la fabrication d'équipement de donjon ni de matériaux de fabrication.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une partie des récompenses d'équipement et matériaux d'ensemble de donjons octroyés dans les récompenses des quêtes épiques a été supprimée.</li> <li>- Des [CoBo] potions d'action sont disponibles en terminant une partie des quêtes épiques.</li> <li>- Des potions sont disponibles en terminant une partie des quêtes.</li> </ul>