

# La théorie de fusion d'énergie d'Add

---

- Réglages standard
- Méthode d'entrée
- Mode d'emploi détaillé
- Infos niveaux
- 'La théorie de fusion d'énergie d'Add' est récompensée par une arme

### Réglages standard

- Accès à une région spéciale possible
- Donjon en solo
- Utilisation de pierres de résurrection : 3 fois max.
- Nombre d'accès illimité
- Élixir, remède miracle et bestiole possible
- Monture impossible
- Niveau conseillé : de 90 à 99
- Niveau d'objet conseillé : 160
- Accès impossible par demande de donjon (possible avec 'Démarrer avec les membres actuels')

### Méthode d'entrée

- La théorie de fusion d'énergie d'Add est affichée sur la carte de la région spéciale
- Le donjon 'La théorie de fusion d'énergie d'Add' est affiché dans la région spéciale
- Le bouton de demande de donjon apparaît grisé ; l'accès est uniquement possible par le bouton 'Démarrer avec les membres actuels'

### Mode d'emploi détaillé

- Il existe 5 niveaux :
  - Démo, niveau 1, niveau 2, niveau 3, niveau 4, fin de niveau (boss)
- Les 4 niveaux normaux se succèdent de manière aléatoire
- Tous les monstres possèdent une force d'attaque de +50 % à l'exception des monstres altérasiens
- En jouant une fois le donjon, tu as une certaine probabilité de bénéficier jusqu'à 10 fois d'un butin de fragments d'énergie

### **Information niveaux, enveloppe énergétique : type Balzac, Ethan, Prototype**

- Les monstres possibles
  - Enveloppe énergétique : type Balzac
  - Enveloppe énergétique : type Ethan
  - Enveloppe énergétique : type Q-PROTO\_00
  - Combat avec 3 PNJ héroïques

### **Information niveaux, enveloppe énergétique : type Beurke**

- Les monstres possibles
  - Enveloppe énergétique : type Beurke
  - Combat avec 3 Beurke ténébreux

### **Information niveaux, enveloppe énergétique : type altérasien**

- Les monstres possibles
  - Enveloppe énergétique : type altérasien
  - Enveloppe énergétique : type spore altérasien
  - 2 Altérasiens apparaissent au milieu d'innombrables spores altérasiennes

### **Information niveaux, enveloppe énergétique : type Bugwalk**

- Les monstres possibles
  - Enveloppe énergétique : type Bugwalk
  - Apparition d'un petit, puis d'un grand nombre de Bugwalks

### **Information fin de niveau (boss) : Apocalypse (type éthérien)**

- Les monstres possibles
  - Apocalypse (type éthérien)
  - Fin de niveau (boss)

- Butin possible : fragments d'énergie, disques d'énergie en fusion niveau 4 à 15, cubes : arme d'apocalypse (type éthérien)

### 'La théorie de fusion d'énergie d'Add' est récompensée par une arme

- Arme de l'apocalypse (type éthérien)
  - Apocalypse (type éthérien) délivre un butin rare, le cube : arme de l'apocalypse (type éthérien). Ce dernier permet d'obtenir l'arme de l'apocalypse.
- Déverrouillage grâce aux matériaux
  - Les disques de fusion d'énergie disponibles sous forme de butin dans 'La théorie de fusion d'énergie d'Add' ou grâce à la fabrication de fragments d'énergie permettent de débloquent les niveaux 1 à 15 de statistiques verrouillées
  - Les statistiques doivent être débloquent niveau par niveau en partant du plus bas
- Déverrouillage grâce aux niveaux d'amélioration
  - 5 différentes options peuvent être supprimées en fonction du niveau d'amélioration
- Arme de l'apocalypse (type éthérien) : options

### Déverrouillage grâce aux options de matériaux

Niveau de suppression	Option
1	Coup critique+3 % (statistique)
2	Rapidité +3 % (statistique)
3	Ravage 3 % (statistique)
4	Bonus de dégâts 3 % (statistique)
5	Attaque et attaque magique niv.3
6	Résistance aux dégâts 5 %, rechargement du booster 5 % (statistique)
7	PV +9 % (statistique)
8	En cas de touche : PM +25 % (statistique)
9	Probabilité d'attaque élémentaire +2,5 %
10	Dégâts chez l'ennemi à terre +2,5 % (donjon)

11	Toutes les résistances +75
12	Probabilité de double attaque +5 %
13	Lors d'une attaque contre des ennemis ayant moins de 30 % de PV, les dégâts augmentent de +10 %.
14	Coup critique 7 %; bonus de dégâts 7 %; ravage 7 % (statistique)
15	Toutes les compétences : +10 % de dégâts

### Déverrouillage grâce aux options des niveaux d'amélioration

Niveau d'amélioration	Option
9	Défense et résistance à la magie : +7,5 %
10	Attaque et attaque magique niv.10
11	Toutes les compétences : dégâts 5 %, toutes les compétences : temps de rechargement -5 %, toutes les compétences : consommation de PM -5 %
12	Coup critique +10 %
13	PM max. : +20 %

- Fabrication de disques d'énergie en fusion : informations
  - La fabrication de disques d'énergie en fusion s'effectue auprès des alchimistes dans les villages

Objet	Matériau	Quantité
Disque d'énergie en fusion (niveau 1)	Fragment d'énergie	5
Disque d'énergie en fusion (niveau 2)	Fragment d'énergie	10
Disque d'énergie en fusion (niveau 3)	Fragment d'énergie	15
Disque d'énergie en fusion (niveau 4)	Fragment d'énergie	25
Disque d'énergie en fusion (niveau 5)	Fragment d'énergie	50
Disque d'énergie en fusion (niveau 6)	Fragment d'énergie	65
Disque d'énergie en fusion (niveau 7)	Fragment d'énergie	85
Disque d'énergie en fusion (niveau 8)	Fragment d'énergie	110
Disque d'énergie en fusion (niveau 9)	Fragment d'énergie	150

Disque d'énergie en fusion (niveau 10)	Fragment d'énergie	450
Disque d'énergie en fusion (niveau 11)	Fragment d'énergie	540
Disque d'énergie en fusion (niveau 12)	Fragment d'énergie	645
Disque d'énergie en fusion (niveau 13)	Fragment d'énergie	750
Disque d'énergie en fusion (niveau 14)	Fragment d'énergie	900
Disque d'énergie en fusion (niveau 15)	Fragment d'énergie	1200