

Refonte de l'Île d'Ereda 2017

Île d'Ereda 2017

Paramétrages en donjon

Méthode d'entrée

- Accès possible du niv.70 à 99
- Conditions d'accès : avoir effectué sa 2e spécialisation
- Nombre d'accès illimité
- Horaires d'accès : toutes les heures pendant 20 minutes
 - Lorsque l'accès est bloqué, l'icône est désactivée (non cliquable)
 - Le temps restant jusqu'au prochain déblocage de l'accès est affiché
 - Lorsque l'accès est débloqué, l'icône donjon est activée et le temps restant avant la fermeture du donjon s'affiche
 - Lorsque l'accès est débloqué, l'emblème correspondant s'affiche
- Seule la recherche d'adversaires à 1 personne est acceptée (recherche d'adversaires multiple impossible)
 - Si un groupe tente de forcer l'accès, un message d'alerte s'affiche

Règles de base

- 1 niveau (1 sous-niveau)
- 3:3 JcJ en équipe
- Limite de temps : 10 min.
- Au départ du donjon
 - Compte à rebours
- Conditions pour les joueurs
 - Une fois qu'une équipe réussit à extraire une quantité de magie équivalente à 100, c'est l'équipe qui conquière 2 bases en l'espace de 1 minute et 40 secondes qui l'emporte
 - Le donjon se termine dès que l'équipe correspondante a gagné
 - Une fois le temps écoulé, c'est l'équipe
 - qui possède la plus grosse quantité de magie extraite qui l'emporte
 - Si les deux équipes disposent de la même quantité de magie extraite, il y a égalité
 - L'égalité permet de recevoir les mêmes récompenses qu'en cas de défaite (EXP, PB, pièces)
- Méthode pour obtenir de la magie par extraction :
 - Lorsqu'une équipe conquiert les 2 bases de la carte, elle extrait 1 point de magie par seconde

- Utilisation impossible : effets d'attribut
- Utilisation impossible : effets de sertissage (accessoire, équipement, ect.)
- Utilisation impossible : effets d'équipement
- Utilisation impossible : valeurs de type 'renforcées'
- Utilisation impossible : rang de résonance
- Utilisation impossible : temps suspendu
- Utilisation impossible : pierres de résurrection
- Utilisation impossible : objets consommables
- Utilisation impossible : montures
- Utilisation impossible : bestioles
- Sorties restreintes comme pour l'Espace-temps de Henir (aucune sortie possible du donjon avec la touche Échap)
- En cas d'arrêt forcé, le malus inhérent à une nouvelle formation s'applique
- Le bonus disparaît en passant l'entrée
 - Les bonus d'EXP comme pour la Source chaude ne sont pas supprimés
- Volonté et solidité (inchangé)
 - La solidité d'une armure ne diminue pas
 - Chaque jeu coûte 2 % de volonté
- Les ajustements des compétences sont valables en JcJ
- Titre
 - Le personnage obtient le titre de Hamel ou Belder en fonction de son appartenance à l'une des deux équipes
 - Pour éviter tout changement de titre en donjon, l'ouverture de la fenêtre de personnage par la touche U en donjon est impossible
 - En quittant l'Île d'Ereda, le titre précédemment utilisé est immédiatement réactivé

Nom de titre	Conditions d'utilisation	Effets
Chevalier de Belder	Accès à l'Île d'Ereda (membre de l'équipe de Belder)	aucun
Chevalier de Hamel	Accès à l'Île d'Ereda (membre de l'équipe de Hamel)	

Les monstres possibles

- Monstres d'équipe
 - Ces monstres attaquent les personnages à proximité appartenant à l'équipe adverse
 - Si l'équipe adverse élimine tous les monstres d'équipe de la base, elle conquiert cette même base
 - Dès que la base est prise, les monstres d'équipe des nouveaux propriétaires de la base apparaissent. (Lorsqu'une base de Hamel devient une base de Belder, des monstres de Belder apparaissent. Dans le cas contraire, ce sont des monstres de Hamel qui apparaissent.)
 - Il existe 8 sortes de monstres de Hamel (4 boss, 4 monstres standard)
 - Il existe 8 sortes de monstres de Belder (4 boss, 4 monstres standard)

Objets possibles

- Objets neutres
 - Le personnage (ou son équipe) **qui assène le dernier coup** sur un objet neutre et le détruit gagne un bonus
 - Chaque objet affiche une icône correspondant au bonus ou un effet
 - Selon l'objet détruit, un bonus différent s'applique :
 - Magie (soin) : elle régénère immédiatement tous les PV et PM (standard)
 - Magie (vitesse) : elle augmente la vitesse de déplacement et la capacité de saut pendant 30 sec.
 - Magie (destruction) : elle augmente les dégâts contre les monstres de 100 % pendant 30 sec.
 - Magie (attaque) : elle augmente les dégâts contre les personnages de 100 % pendant 30 sec.
 - Source de magie d'Ereda : elle confère les 4 bonus + 1 protection K.O. à tous les membres de l'équipe pendant 30 sec.

Le personnage qui assène le dernier coup sur un objet de bonus et le détruit gagne un bonus d'une durée de 30 sec.

Détails niveaux

Salle de départ

- Salle de départ et salle de résurrection
- Combats impossibles
- 2 téléporteurs au bout de la salle

Salle de la base

- Combats possibles
- 2 téléporteurs dans la partie supérieure
- 2 téléporteurs dans la partie inférieure

Salle des monstres

- Combats contre les monstres neutres
- 2 téléporteurs (partie supérieure) et 2 téléporteurs (partie inférieure)

Source de magie d'Ereda

Nom	Source de magie d'Ereda
Effet	Elle confère à tous les membres de l'équipe les bonus suivants : protection K.O., magie (destruction), magie (attaque), magie (vitesse) et magie (soin) pendant 30 sec.

Interface

Fenêtre de résultat

- Modification de la fenêtre de résultat

Contenus retirés

1. Les informations relatives au temps sont supprimées
2. Les informations relatives aux dégâts en cas de touche réussie, les combos, les techniques et les dégâts subis sont supprimées

Contenus ajoutés

1. Les informations relatives aux points, au soutien et aux morts sont affichées comme pour le JcJ
2. Le nombre des monstres éliminés est affiché

Contenus retirés

1. Les informations relatives à l'obtention de PP sont supprimées

Contenus ajoutés

1. Les informations relatives aux évaluations JcE sont affichées

Contenus modifiés

1. L'icône des pièces de l'île d'Ereda a été modifiée

Fenêtre de résultat : vue détaillée des résultats de jeu

- La vue détaillée des résultats de jeu a été modifiée

Contenus ajoutés

1. Les informations relatives aux points, au soutien, aux morts, aux dégâts subis, aux combos et aux techniques sont affichées comme pour le JcJ
2. + Les informations relatives au nombre de monstres éliminés sont affichées

Quitter Ereda

- **Système d'exclusion**
 - Condition
 - Le joueur ne doit avoir effectué aucune saisie pendant 60 sec. (mort incluse)
 - Exécution
 - Les autres membres de guilde voient s'afficher un bouton qui permet d'exclure le joueur
 - Une fois que tous les membres de guilde ont appuyé sur le bouton d'exclusion, le joueur en question est exclu du donjon
- **Adaptation du système en cas de sortie d'un utilisateur**
 - Lorsqu'un membre quitte l'équipe, les autres membres bénéficient d'un bonus
 - Effets du bonus
 - Il augmente les dégâts sur les monstres de 75 %
 - Il disparaît une fois le donjon achevé
 - Il ne peut pas être supprimé avec des compétences de suppression de bonus ou par sertissage
 - Désignation du bonus : pour la riposte
 - Description du bonus : certains alliés nous ont quittés, mais tout n'est pas perdu. Il augmente les dégâts sur les monstres

Modifications de la récompense

- Nouvelle pièce d'Ereda
 - Désignation de l'objet : **médaille du combattant**
 - Après la mise à jour, cet objet servira de récompense pour l'Île d'Ereda
- Obtention :
 1. En cas de victoire : 1 unité
 2. En cas de défaite : 0 unité
 3. En cas de victoire : +1 unité par min. de jeu (max. 6 min.)
 4. En cas de durée de jeu supérieure à 4 min. : +1 unité
 5. Pour chaque point (par personnage, pas par équipe) : +1 unité (max. 2 unités, uniquement pour une durée de jeu minimum de 4 min.)

Modifications relatives aux échanges de la médaille du combattant

Modification de la liste d'échange

Médaille du combattant		Objet obtenu	
Méthode d'échange	(quantité requise)	Nom de l'objet	Quantité
Aléatoire	7	Élixir de mana	1
		Élixir de mana	2
		Élixir de mana	3
		Élixir de mana	4
Aléatoire	6	[CoBo] Potion de récupération	2
		[CoBo] Potion de récupération	4
		[CoBo] Potion de récupération	6
		[CoBo] Potion de récupération	8
Aléatoire	8	Potion de vitalité	1
		Potion de vitalité	2
		Potion de vitalité	3
		Potion de vitalité	4

Médaille du combattant		Objet obtenu	
Méthode d'échange	(quantité requise)	Nom de l'objet	Quantité
Aléatoire	5	Graines de l'arbre d'El	1
		Graines de l'arbre d'El	2
		Graines de l'arbre d'El	3
		Graines de l'arbre d'El	4
Aléatoire	15	Potion d'action	1
		Potion d'action	2
		Potion d'action	3
		Potion d'action	4

Fabrication

Objet (nom selon résultat)	Matériaux : divers	Matériaux : médaille	Effets	Options de set (fixe)
Collier du combattant	aucun	120 unités	Option de sertissage aléatoire : 0,5 % Option de sertissage aléatoire : 0,3 %	Set 3 Bonus de dégâts +2 % Résistance aux dégâts +2 % Set 5 Rapidité +3 % Coup critique +3 %
Anneau du combattant		120 unités	Option de sertissage aléatoire : 0,5 % Option de sertissage aléatoire : 0,3 %	
Tatouage à la main du combattant		120 unités	Option de sertissage aléatoire : 0,2 % Option de sertissage aléatoire : 0,2 %	
Tatouage du combattant		120 unités	Option de sertissage aléatoire : 0,2 % Option de sertissage aléatoire : 0,2 %	
Chronique du combattant (selon le personnage)		120 unités	Option de sertissage aléatoire : 0,3 % Option de sertissage aléatoire : 0,2 %	
Collier du combattant dur à cuire	Collier du mage (II) + collier du combattant	360 unités	Option de sertissage aléatoire : 1 % Option de sertissage aléatoire : 0,5 % Gain de PM : +25 % (fixe)	Set 3 Bonus de dégâts +3 % Résistance aux dégâts +3 % Set 5 Rapidité +4,5 % Coup critique +4,5 %
Anneau du combattant dur à cuire	Anneau du combattant	360 unités	Option de sertissage aléatoire : 0,5 % Option de sertissage aléatoire : 0,5 % Attaque et attaque magique 0,5 % (fixe)	
Tatouage à la main du combattant dur à cuire	Tatouage à la main du combattant	360 unités	Rapidité +0,5 % (fixe) Option de sertissage aléatoire : 1 % Option de sertissage aléatoire : 1 %	
Tatouage du combattant dur à cuire	Tatouage du combattant	360 unités	Rechargement du booster +2 % (fixe) Option de sertissage aléatoire : 0,5 % Option de sertissage aléatoire : 0,5 %	
Chronique du combattant dur à cuire (selon le personnage)	Arme d'orichalque + chronique du combattant	360 unités	Option de sertissage aléatoire : 1 % Option de sertissage aléatoire : 0,5 % Selon le personnage, une option permet d'augmenter les dégâts de compétence (fixe)	
Pierre d'anoblissement de résonance Pierre d'anoblissement de mana Pierre d'anoblissement de coup puissant	Pierre d'anoblissement + pierre d'anoblissement de haute qualité + médaille de victoire du combattant	35 unités		Fabrication aléatoire

Ajout d'un nouvel accessoire

- Une nouvelle série d'anneaux disposant des mêmes options de set que la série du combattant dur à cuire a été ajoutée
- 4 nouveaux anneaux ont été ajoutés : ils sont fabriqués à partir de l'anneau d'aptitude II (de la flexibilité, de la ténacité, de la force ou de la transcendance) + anneau du combattant
- Les options résultent de l'effet de l'anneau du combattant dur à cuire + effet de l'anneau d'aptitude
- Ces anneaux ne peuvent pas être portés avec d'autres anneaux d'aptitude ou d'autres types d'anneaux du combattant. (1 seul exemplaire peut être porté.)

Objet	Matériaux : divers	Matériaux : médaille	Effets	Options de set (fixe)
Anneau d'aptitude du combattant obéissant	Anneau du combattant + anneau d'aptitude de la flexibilité (II)	360 unités	Option de sertissage aléatoire : 0,5 % Option de sertissage aléatoire : 0,5 % Attaque et attaque magique : +0,5 % Dégâts provoqués par des compétences de flexibilité +20 %	Set 3 Bonus de dégâts +3 % Résistance aux dégâts +3 % Set 5 Rapidité +4,5 % Coup critique +4,5 %
Anneau d'aptitude du combattant dur à cuire	Anneau du combattant + anneau d'aptitude de la ténacité (II)	360 unités	Option de sertissage aléatoire : 0,5 % Option de sertissage aléatoire : 0,5 % Attaque et attaque magique : +0,5 % Dégâts provoqués par des compétences de ténacité +20 %	
Anneau d'aptitude du combattant fort	Anneau du combattant + anneau d'aptitude de la force (II)	360 unités	Option de sertissage aléatoire : 0,5 % Option de sertissage aléatoire : 0,5 % Attaque et attaque magique : +0,5 % Dégâts provoqués par des compétences de force +20 %	
Anneau d'aptitude du combattant transcendant	Anneau du combattant + anneau d'aptitude de la transcendance (II)	360 unités	Option de sertissage aléatoire : 0,5 % Option de sertissage aléatoire : 0,5 % Attaque et attaque magique : +0,5 % Dégâts provoqués par des compétences de transcendance +20 %	

Nom	Spécificités
Anneau d'aptitude du combattant obéissant	Échanger X, vendre O, garde-robe magique O
Anneau d'aptitude du combattant dur à cuire	Échanger X, vendre O, garde-robe magique O
Anneau d'aptitude du combattant fort	Échanger X, vendre O, garde-robe magique O
Anneau d'aptitude du combattant transcendant	Échanger X, vendre O, garde-robe magique O

Anciens objets de fabrication

Les anciens objets de fabrication restent valables.

- Les objets pouvant être fabriqués et améliorés à l'aide de médailles du combattant seront retirés de la liste de fabrication pendant la prochaine maintenance

Nom du titre	Anciennes conditions	Conditions modifiées	Anciennes options	Options modifiées
Vainqueur d'Ereda	50x victoire sur l'île d'Ereda		Bonus de dégâts +3 % En cas de touche : gain de PM +3 %	Bonus de dégâts +5 % En cas de touche : gain de PM +5 %
Héros de guerre d'Ereda	1 500x vaincre un gardien	2 000x vaincre un chevalier de Hamel	Coup critique +2 % Rapidité +2 % Vitesse de déplacement +10 % En cas de touche : gain de PM +1 % Probabilité de 20 % d'esquiver les monstres d'Ereda	Coup critique +5 % Ravage +5 %
Destructeur d'Ereda	750x détruire le dispositif de verrouillage	1 000x détruire la source de magie d'Ereda	Résistance aux dégâts : +10 % PV +10 % +10 % de dégâts contre la tour protectrice d'Ereda	Résistance aux dégâts : +10 % PV +10 %
Maître d'Ereda	250x détruire la tour protectrice	2 000x vaincre un chevalier de Hamel	Coup critique +1 % Rapidité +1 % Bonus de dégâts +1 % Rechargement du booster +5 %	Rapidité +5 % Bonus de dégâts +5 %
Meilleur sur Ereda	Avoir atteint le rang de star au classement hebdomadaire d'Ereda (place 1 à 100)		Rapidité +2,5 % Coup critique +2,5 % Bonus de dégâts +2,5 % Résistance aux dégâts +3 % Rechargement du booster +3 % En cas de touche : gain de PM +2 %	Ravage +5 % Rapidité +5 % Coup critique +5 % Bonus de dégâts +5 % Résistance aux dégâts : +10 % En cas de touche : gain de PM +5 %

Quêtes

- Les quêtes d'Ereda sont adaptées au niveau d'entrée du donjon
- La récompense est modifiée avec les nouvelles pièces

Nom de quête	Catégorie	Aléatoire Probabilité	Niveau de départ de quête	Conditions d'exécution	Récompense	Durée	Quantité
[Bataille] Première fois sur Ereda	Épique	-	70	1x île d'Ereda	Lunettes protectrices efficaces	7	1
					Anneau de la fureur	7	1
					Médaille du combattant	-	1
[Bataille] Chaque chose en son temps	hebdomadaire, aléatoire	50	70	1x détruire la source de magie d'Ereda	Médaille du combattant	-	5
[Bataille] Une fois, ça suffit	hebdomadaire, aléatoire	50	70	1x île d'Ereda	Médaille du combattant	-	5

Ouvert en continu le weekend

- L'île d'Ereda est accessible en continu le weekend (chaque semaine, du samedi (0h00) au dimanche (23h59))