

AION

PATCH NOTES

Mise à jour 7.6



AION

PATCH NOTES

Contenu

Instances	3
Bataille de forteresse	3
Gloire du champ	4
Compétences	4
Soutien au combat	5
Transformation	8
Familiier	9
Objets	9
Quêtes	10
Missions	11
Environnement	11
PNJ	11
INTERFACE	12
Divers	12
Fonctionnalités GF	12

AION

PATCH NOTES

Instances

1. Le Stade privé de Stella a été modifié de telle sorte qu'il est possible d'y ressusciter en cas de mort dans l'enceinte du stade.
2. Les cubulus d'Ereshkigal sont désormais disponibles dans le Laboratoire du cubus monstrueux de Kubrinerk.
3. Modification dans leur forme de coffre des accessoires et plumes obtenues par l'élimination des monstres nommés dans certaines instances.
4. L'âme du bûcher du Temple d'Udas inférieur ne réapparaît désormais plus après son élimination.
5. Ajout d'Oris enragé en tant que deuxième monstre nommé dans Makarna du ressentiment (difficile).
 - a. Oris enragé permet désormais d'obtenir la plume de guerre du fragment de lumière/plume magique du fragment de lumière.
6. Correction du phénomène selon lequel l'objet d'invocation du premier boss ne disparaît pas dans Makarna du ressentiment (difficile).
7. Ajustement du gain de PA de certaines instances.
8. Le marchand du Nuage noir situé dans l'Entrepôt de complicité caché sur le chemin du templier a bénéficié d'une modification selon laquelle il n'apparaît plus à un endroit fixe.
9. Modification de quelques plans du boss Ereshkigal de Senekta.

Bataille de forteresse

1. Modification du nombre de batailles de forteresse.
 - a. Elles ont désormais lieu 2 fois par semaine, le mardi et le dimanche à 21h00.
 - b. Une bataille de forteresse supplémentaire a lieu à Katalam rouge le jeudi à 21h00.
2. Modification des récompenses de batailles de forteresse.
 - a. Adaptation des PA et points d'honneur des objets trouvables au cours des batailles de forteresse suite à la modification des récompenses de batailles de forteresse.
3. Toutes les récompenses obtenues pendant les batailles de forteresse ont subi les modifications suivantes.
 - a. Diminution de la cotisation PvP.



PATCH NOTES

- b. Réduction des points d'honneur obtenus en récompense de la 2e place.
- c. Réduction des points d'honneur obtenus en cas d'échec.
- d. Augmentation du gain de PA en cas de victoire contre le général gardien.
- e. Diminution du gain de PA en cas de destruction de la porte intérieure/extérieure de la forteresse.
- f. Réduction du gain de PA des objets normaux.
- 4. Diminution de la puissance d'attaque de certaines compétences du général gardien.
- 5. Correction du phénomène selon lequel le combat contre le général gardien n'avait parfois pas lieu.

Gloire du champ

- 1. Ajustement des objets à vendre du PNJ chargé de la remise des prix.
- 2. Le délai hebdomadaire de vente du PNJ chargé de la remise des prix devient le lundi à 12h00.

Compétences

- 1. Modification des compétences runiques de telle sorte que les attaques : effet de frappe étendue ainsi que les attaques : dégâts supplémentaires n'infligent pas de critiques physiques.
- 2. Modification des effets de compétence et de compétences runiques de chacune des classes.
- 3. Correction du phénomène selon lequel certaines circonstances précises amenaient la compétence d'odian Coup paralysant du Clerc à infliger 1 point de dégâts.
- 4. Correction du phénomène selon lequel la compétence Peau de fer ne s'affichait pas correctement dans la fenêtre des compétences de Daevanion.
- 5. Les effets de la compétence (Amélioration) Percée déferlante bénéficient désormais d'une animation.
- 6. Correction du phénomène selon lequel certaines circonstances amenaient le 2e coup de la compétence de Daevanion de Rôdeur Volée de flèches incessante à ne pas infliger de critiques physiques.
- 7. Modification de l'infobulle de certaines compétences.

AION

PATCH NOTES

8. À l'intérieur de la forteresse, les Spiritualistes ne peuvent plus utiliser la compétence Invocation : membre du groupe.
9. Modification de l'infobulle de la compétence Soin compatissant du Clerc.
10. Modification de l'effet affiché lors de l'exécution de la [Carte de compétence] Coup robot.

Soutien au combat

1. Nous avons intégré la nouvelle fonctionnalité de soutien automatique au combat.



- a. La fonction de soutien au combat s'active en cliquant sur le bouton Commencer/quitter.
- b. Le raccourci pour Commencer/quitter le soutien au combat a été défini comme suit : Maj + A. Vous pouvez le modifier sous Menu du système > Options > Attribution des touches > Fonctionnalités
- c. Le bouton Paramètres du soutien au combat permet de régler d'avance les fonctions en matière de compétences et de régénération.
- d. Le bouton Fenêtre de statistiques du soutien au combat permet de consulter des informations au sujet des objets, points, etc. obtenus pendant le soutien au combat.
- e. Les statistiques de soutien au combat sont mises à jour en temps réel et les informations affichées sont réinitialisées une fois le soutien au combat terminé.
- f. L'activation d'états incompatibles avec le combat, comme la mort, le déplacement en monture terrestre ou volante, etc. vous fait quitter le soutien au combat.
- g. Les états de groupe tels que groupe/alliance, etc. ne permettent pas d'utiliser le soutien au combat.
- h. Lorsque vous entrez dans un lieu qui force à rejoindre un groupe ou une alliance avec le soutien au combat activé, aucune invitation n'aboutit.
- i. Les invitations de groupe, par exemple de groupe ou d'alliance, sont automatiquement refusées tant que le soutien au combat est activé.

AION

PATCH NOTES

- j. Tant que le soutien au combat est activé, la vue reste fixée sur le personnage.
- k. Certains monstres et PNJ ne sont pas concernés par le soutien au combat.



- l. Vous pouvez paramétrer 5 compétences au total. Il suffit de glisser-déposer les compétences dans chaque emplacement de la fenêtre de compétences (K).
- m. Dans le cadre des enchaînements, tous les enchaînements sont ajoutés lorsque vous intégrez la première compétence.
- n. Les compétences de collecte sont utilisées jusqu'au maximum cumulable.
- o. Les compétences à effet de zone sont utilisées si le personnage est positionné de manière à se trouver à portée.
- p. Si toutes les compétences se trouvent en plein temps de rechargement, le personnage a recours aux attaques standard.
- q. Vous pouvez paramétrer les objets de récupération de telle manière qu'ils soient utilisés à partir d'une certaine valeur de PV/PM. À cette fin, glissez-déposez les objets de récupération de votre inventaire dans un emplacement.
- r. Si l'option Donner la priorité aux monstres de quêtes est activée, les combats privilégieront les monstres de quête.

AION

PATCH NOTES

- s. Si l'option Vendre des marchandises est activée, des objets seront vendus automatiquement si l'inventaire est plein.
- 2. Correction du phénomène selon lequel la portée de la compétence ne s'appliquait pas correctement.
- 3. En cas de pénurie de ressources (PV/PM/ÉD) nécessaires à l'utilisation d'une compétence, le personnage aura recours aux attaques standard.
- 4. Amélioration de la vitesse de déplacement, de la méthode de ramassage des objets ainsi que de la vente de marchandises.
- 5. Les critères d'exclusion de la recherche de cible ont bénéficié des modifications suivantes :

Avant	Modification
Exclusion des monstres qui regardent une autre cible	Exclusion des monstres ayant sélectionné un autre joueur

- 6. Amélioration de la méthode d'approche des monstres.
- 7. Après avoir quitté le soutien au combat, un temps de rechargement de 3 secondes s'écoule avant de pouvoir à nouveau commencer le soutien au combat.
- 8. Retrait de l'épouvantail des cibles d'attaque du soutien au combat.
- 9. Correction du phénomène selon lequel la sélection de cible était annulée en cas de commencement du soutien au combat pendant l'utilisation d'une compétence de collecte.
- 10. Correction du phénomène selon lequel les infobulles des compétences intégrées dans l'interface de soutien au combat ne se mettaient pas à jour lorsqu'un passage au niveau supérieur avait lieu pendant le soutien au combat, donc ne répercutaient pas l'augmentation du niveau des compétences.
- 11. Correction du phénomène selon lequel l'enchaînement utilisé après la compétence de récolte ne s'exécutait pas correctement si des compétences de récoltes étaient intégrées dans les paramètres de soutien au combat d'un Barde.
- 12. Correction du phénomène selon lequel le soutien au combat ne s'exécutait pas correctement en cas d'intégration dans les paramètres de soutien au combat des compétences d'Éthertech centrées sur le personnage.

AION

PATCH NOTES

Transformation

1. Ajout de nouvelles transformations.

Classe	Transformation	Statistiques
Ultime	Ereshkigal	Vitesse d'attaque : +55 % Vitesse d'incantation : +50 % Vitesse de déplacement : +100 % Amélioration des soins : +80 Précision : +378 Précision magique : +378 Critiques physiques : +331 Critiques magiques : +331 Attaque PvP supplémentaire : +472 Attaque PvE supplémentaire : +180 Défense PvE supplémentaire : +180
	Tiamat	Vitesse d'attaque : +55 % Vitesse d'incantation : +50 % Vitesse de déplacement : +100 % Amélioration des soins : +80 Précision : +378 Précision magique : +378 Critiques physiques : +331 Critiques magiques : +331 Attaque PvP supplémentaire : +180 Attaque PvE supplémentaire : +472 Défense PvP supplémentaire : +180

2. Ajout de nouvelles collections.

Collection	Statistiques améliorées
Légion d'Ereshkigal	Dégâts critiques physiques/magiques : +20
Légion de Tiamat	Dégâts critiques physiques/magiques : +20
Ici pour le raid	Dégâts critiques physiques/magiques : +40

AION

PATCH NOTES

Familier

1. Correction du phénomène selon lequel certains mouvements de l'ange gardien ne s'affichaient pas.

Objets

1. Correction du phénomène selon lequel l'extracteur d'expérience au combat était parfois consommé uniquement en cas d'utilisation répétée avec un nombre insuffisant de points d'EXP.
2. Correction du phénomène selon lequel le contenu du lien vers un équipement enchanté avec des odians ou des runes apparaissait altéré dans le tchat de légion.
3. Certains objets non employés ont été retirés des listes des PNJ marchands.
4. Correction du phénomène selon lequel des valeurs incorrectes étaient attribuées à certains objets après leur enregistrement à la salle des ventes.
5. Modification partielle des objets vendus par le PNJ chargé de la remise des prix de Katalam.
6. Quelques accessoires et plumes bénéficient désormais d'attributs aléatoires supplémentaires. Par ailleurs, il est désormais possible d'effectuer une nouvelle identification ainsi qu'une nouvelle identification sélective.
 - a. Le nom des accessoires et plumes déjà en votre possession sur lesquels vous effectuez une nouvelle identification pour la première fois apparaît comme suit dans l'infobulle : « ??? ».
7. Correction du phénomène selon lequel le mode d'emploi des objets affichait certaines pièces d'équipement totalement indisponibles.
8. Ajout de 4 plans de fabrication magique pour l'odiam et les runes.
 - a. Utilisation possible des fragments d'odiam/de runes ainsi que des Pierres d'enchantement légendaires pour la fabrication.
9. Ajout de 10 plans de fabrication magique pour les Pierres d'enchantement et la poudre de polissage.
10. Correction du phénomène selon lequel la forme de certaines armes n'était pas visible pendant le combat.
11. Ajout de 2 types de runes qui permettent l'enchantement des transformations en Ereshkigal et en Tiamat.

AION

PATCH NOTES

12. Correction du phénomène selon lequel les effets de certains colliers se produisaient en vue arrière du personnage.
13. Réduction du taux de butin des pièces titan et des fragments de pièces titan dans les régions d'Inggison et de Gelkmaros.
14. Placement à Inggison et Gelkmaros du PNJ Fusionerk chargé de souder les fragments de pièces titan en pièces titan.
15. Ajout du cubus d'Oris enragé.
 - a. Les nouveaux cubulus sont disponibles sous formes de lots de cubulus en platine monstrueux ou dans le Laboratoire du cubus monstrueux de Kubrinerk.
16. Adaptation de la description dans l'infobulle concernant le lot de cubulus en platine monstrueux.
17. Il n'est désormais plus possible de négocier par l'intermédiaire des agents le lot contenant le sablier dimensionnel vendu par le PNJ chargé de la distribution des prix.
18. Correction de l'infobulle de certains objets.
19. Réécriture de l'infobulle relative à l'objet [Gravure] lot de suppléments de sertissage de Pierre de mana 100 % ultime.
20. Correction d'une coquille dans l'infobulle relative aux coffres d'accessoire/caisse à plumes légendaires/ultimes de l'intrus bestial.

Quêtes

1. Correction du phénomène selon lequel la quête était de nouveau disponible en cas de confirmation d'accomplissement immédiate à la fin de l'instance Les secrets lépharistes dans le Laboratoire léphariste.
2. Correction du phénomène selon lequel quelques objets de quêtes n'étaient pas disponibles.
3. Correction du phénomène selon lequel quelques séquences vidéo n'étaient pas lancées.
4. Correction de coquilles dans quelques textes de quête.
5. Ajout d'une initiation pour le soutien au combat.
6. Correction du phénomène selon lequel quelques monstres ne réapparaissaient pas dans la quête de campagne élyséenne Une dure épreuve.
7. Correction du phénomène selon lequel les joueurs acquéraient à tort des ponts de gloire lorsque certains buffs étaient actifs.

AION

PATCH NOTES

Missions

1. Mise à jour de la mission de Lugbug.
 - a. Ajout de nouvelles missions quotidiennes et transformation d'autres missions quotidiennes en hebdomadaires.
 - b. Ajout de nouvelles missions hebdomadaires et suppression d'autres missions hebdomadaires dans le but d'ajuster leur organisation.
2. Modification des descriptions de mission de certaines missions de Lugbug.

Environnement

1. Ajustement des points de gloire de quelques monstres à Katalam rouge.
2. Correction du phénomène selon lequel il était possible de progresser à Dumaha sans détruire la grille en fer de l'autel.
3. Modification de quelques zones.
4. Modification du terrain dans les environs de la Forteresse de Gelkmaros de telle manière qu'aucun kisk ne puisse s'installer.
5. Ajustement du niveau et du nombre de certains monstres dans les régions d'Heiron et Beluslan.

PNJ

1. Il n'est désormais plus possible de détecter les monstres cachés des régions d'Inggison et de Gelkmaros via la fonction d'itinéraire.
2. Correction de coquilles dans les dialogues de quelques PNJ.
3. Correction du phénomène selon lequel certains PNJ affichent une posture d'attente peu naturelle.
4. Ajustement des taux de butin d'objets de certains monstres des régions d'Heiron et de Beluslan.
5. Ajout d'un coffre d'arme/d'armure de l'extrême ainsi que d'une potion d'expérience aux objets obtenus après élimination des monstres dans les régions suivantes :
 - a. Lakrum, Dumaha, Inggison, Gelkmaros, Défilé de Silentera, Katalam rouge.



PATCH NOTES

6. Correction du phénomène selon lequel quelques PNJ chargés de la remise des prix ne fonctionnaient pas correctement.

INTERFACE

1. Correction de coquilles dans certaines références du dictionnaire.
2. Correction du phénomène selon lequel la position de l'emplacement d'équipement changeait entre les Informations de personnage et la fenêtre Afficher les détails.
3. Correction du contenu partiellement erroné de l'astuce concernant l'effet de collection de transformation.

Divers

1. Correction du phénomène selon lequel le temps de vol était totalement réinitialisé dans le cadre du transport vers les instances.

Fonctionnalités GF

1. Ajustement des objets à vendre des PNJ officiers d'information du champ de bataille Skamisch et Schamichel.
2. Ajustement des objets à vendre des PNJ marchands d'instance Yinnig et Yinstanerk. Ajustement des prix de ces objets.
3. Les objets fragmentaires obtenus dans les instances ainsi que les réactifs de la Boutique des sables dorés sont désormais stockés dans le cube de quête.
4. Ajustement des objets obtenus dans la salle au trésor de Munirunerk dans le cadre des exploits quotidiens de Luna ainsi que dans le coffre au trésor de Munirunerk.