









AION[®]

FREE-TO-PLAY

Patchnotes aktualizacja 5.0
„Utracone wspomnienia”



Przegląd

	Postać	Ogólne zmiany postaci Moc tworzenia i Arcy-Daeva Zmiany w tworzeniu postaci Pozostałe modyfikacje
	Obszary	Esterra i Nosra
	Instancje	Biblioteka Wiedzy Ruiny Adma Laboratorium Władcy Żywiołów Kryjówka Arkhała Pozostałe modyfikacje
	Misje	Nowe misje Modyfikacje istniejących misji Usunięte błędy
	Przedmioty	Nowe przedmioty i ulepszenia Usunięte błędy
	Interfejs użytkownika	Innowacje Modyfikacje
	Inne	Otchłań i twierdze Umiejętności Bohaterowie niezależni (BN)
	Wyjątkowe opcje dla Gameforge	[Funkcja beta] Daily Quest System – „Bohaterskie Wyzwania” Dostosowanie specyficznych systemów

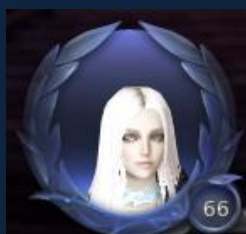
Postać



Rozpoczyna się nowa podróż w poszukiwaniu utraconych wspomnień i własnego losu. Dokonacie szokującego odkrycia, które zmieni na zawsze los Atrei. Każdy Daeva poziomu 65 otrzymał zaproszenie do tej podróży. **Zajrzyjcie do najbliższych skrzynek.**

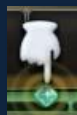
Ogólne zmiany postaci

- Maksymalny poziom postaci został zwiększony z 65 na 75.
- Za pomocą misji Arcy-Daeva możecie awansować na poziomie 65 jako Arcy-Daeva.
 - Poziom 66 może osiągnąć tylko ten, kto przyjmie wyzwania stawiane przez tę misję i pomyślnie im sprostą.
 - Postacie, które przejdą tę misję, awansują od razu na poziom 66 niezależnie od posiadanych punktów doświadczenia.
 - Dla Arcy-Daeva zmieni się zdjęcie profilowe.



Moc tworzenia i Arcy-Daeva

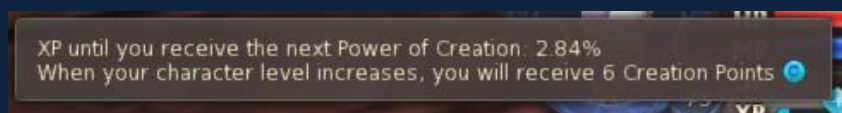
- Dodano funkcję 'Moc Tworzenia'.
 - Gdy postać awansuje na Arcy-Daeva, na pasku PD pojawi się symbol, który wyświetli się przy pierwszym otrzymaniu punktów tworzenia. Zniknie, gdy tylko gracz na niego kliknie.



- Okno mocy tworzenia nie otworzy się automatycznie, gdy postać awansuje na Arcy-Daeva.
- Informacje o mocy tworzenia dodano do ważnych wskazówek.
- Po zebraniu określonej liczby punktów doświadczenia Arcy-Daeva otrzymują punkty tworzenia.
- Przy osiągnięciu kolejnych poziomów punkty są rozdzielane na 10 nowo ustawionych poziomach w następujący sposób:

Poziomy	Liczba otrzymanych Punktów stworzenia
Awans na Arcy-Daeva	6
66	9
67	9
68	11
69	12
70	13
71	15
72	17
73	20
74	23
75	27

- To, ile punktów można zdobyć w trakcie postępu aktualnego poziomu, można sprawdzić również w chmurze paska PD.



- Za pomocą kombinacji klawiszy [SHIFT]+[U] gracze mogą otwierać okno mocy tworzenia, w którym mogą używać punktów, aby wzmacniać swoją postać oraz swoje umiejętności. Dopóki klawisz do udzielania mocy stworzenia jest przyciśnięty, moc tworzenia jest udzielana.
- Po udzieleniu mocy stworzenia rozpoczyna się 5-sekundowy czas regeneracji, dopiero po upływie którego będzie można udzielić ponownie mocy tworzenia.



- Maksymalne wartości wzmocnienia są powoli zwiększane w zależności od poziomu postaci.
- Przy wartościach podstawowych zwiększane są następujące wartości:

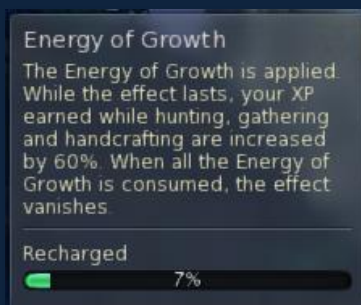
Siła	atak. fiz./obrona fiz.
Zdrowie	PZ/naturalna regeneracja PZ/blokowanie
Zwinność	unik/parowanie/koncentracja/odporność na trafienia kryt.
Precyzja	trafienie kryt./precyzja/mag. precyzja
Wiedza	wzmocnienie magii/mag. trafienia kryt./wyrównanie magii
Wola	PM/naturalne leczenie maną/magiczny opór/odporność na mag. trafienia kryt.

- W zakładce 'Zmiana' można za pomocą punktów tworzenia zdobyć umiejętności 'Współczucie Wiatru/Ognia/Wody/Ziemi'. Gdy gracz zdobędzie te umiejętności, może używać dalszych umiejętności, które stają się dostępne wraz z efektem umiejętności.

Umiejętności przemiany	Dodatkowe umiejętności
Współczucie Wiatru	Szarża Porywów Wiatru
Współczucie Ognia	Ucieczka Ciepła
Współczucie Wody	Pęta Mrozu
Współczucie Ziemi	Oczyszczenie Ziemi

- Umiejętności można ulepszać do poziomu 5. Informacje na ten temat są wyświetlane w postaci chmurki, gdy gracz naprowadzi kursor na odpowiedni symbol.
- Wartości wzmocnienia są wyświetlane jako suma łączna w chmurce umiejętności.
- Gdy postać osiągnie określony poziom, otrzyma ponadto dodatkowe miejsca umiejętności.

- **Ważna wskazówka:** Aktualnie nie można uczyć się tych umiejętności ani ich wzmacniać. Zostaną one opublikowane w późniejszym czasie.
 - Wartości powstające przez nadanie mocy tworzenia można resetować bezpłatnie i dowolnie często. Po zresetowaniu można również przywrócić poprzednią proporcję rozdzielania. Również ta opcja jest bezpłatna.
- Dodano funkcję '**Energia Wzrostu**'.
 - Energia Wzrostu zwiększa o 60% ilość otrzymywanych punktów doświadczenia podczas polowania, zbierania lub wykonywania rzemiosła.

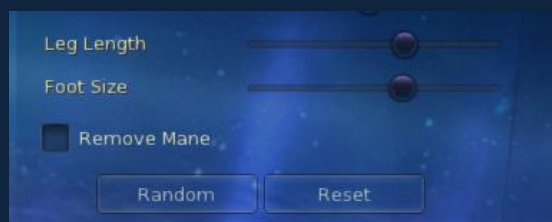


- Energia Wzrostu jest zarezerwowana dla Arcy-Daeva. Jest ona ładowana w następujący sposób:
 - Przy polowaniu na potwory na określonych obszarach lub w określonych instancjach
 - Jako nagroda za określone misje
 - Przy otrzymywaniu mocy tworzenia
 - Gdy tylko wartość osiągnie 100%, nie można jej dalej doładowywać. Zużycie energii zależy od punktów doświadczenia, które otrzymuje postać.
 - Naładowana 'Energia Wzrostu' pozostaje do 60 minut po zalogowaniu. Następnie znika.
 - Gdy postać otrzymuje buff 'Energia Wzrostu', wyświetlany jest efekt i odtwarzany jest dźwięk. Ponadto na pasku buffów pojawia się ikona.
-
- W zależności od poziomu postaci maksymalna wartość Energii Wzrostu jest różna. Prędkość, z jaką napełniana jest Energia Wzrostu, jest jednakowa u wszystkich postaci niezależnie od ich poziomu.
 - Codziennie można napełniać 10 razy Energię Wzrostu przez pokonanie potworów na określonych obszarach lub w określonych instancjach. Ta liczba jest resetowana codziennie o godz. 9 rano. Do resetowania nie jest konieczne ponowne logowanie.
 - Niezależnie od swoich różnic w poziomach, Arcy-Daeva otrzymują tę samą ilość punktów doświadczenia.
 - Arcy-Daeva mogą otrzymywać 'Energii Odpoczynku' przez 'Światło Odpoczynku'.
 - 'Światło Odpoczynku' istnieje jedynie na nowych obszarach.
 - Ilość 'Energii Odpoczynku', którą można naładować, jest ograniczona.
 - Doładowanie może nastąpić za pomocą 'Herbatki Regenerującej'.
 - Efekty wzmacniające przez buff 'Energia Wybawienia' nie działają w przypadku Arcy-Daeva. Są one stosowane tylko między poziomem 15 a 65.
 - Czas, w którym po wylogowaniu otrzymana BM i Energia Wybawienia pozostają zachowane, zwiększono z 10 minut do 1 godziny.

Zmiany w tworzeniu postaci



- Podczas tworzenia postaci dodano nowe elementy.
 - Dla żeńskich postaci dodano 9 nowych szablonów, 9 nowych fryzur i 4 nowe kształty twarzy.
 - Dla męskich postaci dodano 10 nowych szablonów, 6 nowych fryzur i 7 nowe kształty twarzy.
 - Nowe szablony i fryzury są podkreślane przez odpowiedni efekt.
 - Wielkość oczu, kolor oczu i kształt oczu można teraz ustawić w nowo dodanej kategorii 'Kształt oczu'.
 - Kolor oczu można teraz ustawić albo dla obu oczu albo indywidualnie osobno dla lewego i prawego.
 - Oferowanych jest teraz 25 różnych kształtów oczu dla żeńskich i 24 dla męskich postaci.
 - Ponadto dostępnych jest 9 różnych kształtów rzęs dla żeńskich postaci. Obie płcie mogą jednak zrezygnować z rzęs całkowicie.
 - Zmieniono wygląd tylnej grzywy Asmodianów.
 - W 'Szczegółach budowy ciała' można teraz dostosować grzywę Asmodianów poprzez aktywowanie odpowiedniej opcji.



- W Szczegółach budowy ciała można teraz ustawić również obwód ramion i łydek.

- W grze dodano standardowe emotikony.



Oniemiały



Wiwat



Ujmująco



Nieśmiało



Ignoruj

Pozostałe modyfikacje

- Zmniejszono głośność niektórych dźwięków w walce.
- Dla szybowania i latania dodano dodatkowe odgłosy.
- Zmieniono pozycję postaci Etertecha przy schodzeniu z wierzchowca podczas lotu.
- Ustawienia aktywacji Odłamków Mocy i przywoływania zwierzaka, które postać stosowała przed przerwaniem połączenia, pozostają zachowane również podczas następnego logowania.

Esterra i Nosra



Dawno temu wybuchła wojna między ludźmi a Balaurami. Aion stworzył Daeva – w tym również potężnych Arcy-Daeva – i wysłał ich razem z Empiriańskimi Władcami na ratunek ludzkości.

Lord Israphel zwabił Balaurów w zasadzkę pod pretekstem rokowań pokojowych. Aby ich wpuścić, dezaktywowano ochronne pole eteru otaczające Wieżę Wieczności. Jednak Lord Fregion przejrzał ten plan. Wpadł w taką wściekłość, że zniszczył Wieżę Aiona i Atreia rozpadła się. W ostatniej chwili Arcy-Daeva zdołali reaktywować pole eteru i uchronić planetę przed całkowitą zagładą. Jednak niegdyś chwalebni wojownicy byli u kresu swoich sił, ich koniec zdawał się bliski. Lady Siel udało się zatrzymać czas na obszarze Pola Eteru i uratować tak Arcy-Daeva.

Od tego czasu minęło wiele lat. Pole Eteru staje się coraz słabsze i odkrywa obszary Nosra i Esterra, które uchodziły za utracone.



- Do nowych terenów można dotrzeć poprzez teleportację z Sanctum/Pandemonium.
- W Schronieniu Powracających dodano Korytarz Ochronny Atreia, przez który można dostać się do Esterra/Nosra.
- Na obu terenach aktywowane są w określonych czasach następujące cechy dodatkowe:
 - Latanie jest możliwe
 - Pojawiają się chmury, które gdy się w nie wleci, sprawiają, że postać jest niewidoczna.
- Na obszarach dodano prądy powietrzne, za pomocą których można podróżować po obszarze.
- W losowych momentach odbywają się średnie i duże eventy infiltracyjne, podczas których można przedostać się na obszar przeciwnej frakcji lub bronić własnego.
 - Gracze mogą brać udział w dużych eventach infiltracyjnych w następujący sposób:

Frakcja	Region
Obrona sprzymierzonych obszarów	Korzystanie z prądów powietrznych przy lądowiskach w Esterra/Nosra
Infiltracja obszarów przeciwnika	Korzystanie ze Szczelin Czasoprzestrzeni przy lądowiskach w Esterra/Nosra

- Na początku eventu Wielkiej Inwazji na Niebiańskiej Wyspie pojawia się oddział atakujący. Jeśli oddział atakujący zostanie zlikwidowany w ciągu określonego czasu, rozpoczyna się infiltracja wrogiego terenu.
- Szczeliny Czasoprzestrzeni do infiltracji pozostają aktywne przez 1 godzinę i mogą być używane przez maks. 24 graczy od poziomu 66.
- Średniego eventu Infiltracji nie można przeprowadzać pomiędzy godziną 2 a 11 rano.
- Jeśli gracz wyloguje się, podczas gdy będzie znajdował się na wrogim terenie, czyli odpowiednio albo na Esterra albo na Nosra, zostanie po określonym czasie przeniesiony z powrotem do obelisku, do którego się ostatnio przywiązał.
- Gracze mogą doładowywać swoją Energię Odpoczynku w portach w Esterra/Nosra poprzez Światło Odpoczynku.
- Jeśli określone potwory zostaną pokonane w Esterra/Nosra, pojawią się dalsze potwory z różnymi wyjątkowymi atrybutami.
- Jeśli wymogiem użycia Szczeliny Czasoprzestrzeni jest maksymalny stopień postaci, widok nie obejmuje maksymalnego poziomu, tylko podana jest informacja 'od poziomu X'.

Instancje

- Przy Wieży Wieczności dodano wejście do instancji 'Biblioteka Wiedzy'.
 - Portale, za pomocą których można się dostać do Wieży Wieczności, pojawiają się w losowych częściach obszarów Esterra i Nosra i mogą być używane wyłącznie przez Arcy-Daeva.
 - Na mapie są one oznaczone przez odpowiednie symbole.

Region	
Elyosi	Asmodianie
	
Plac Schronienia	Plac Świątynny
Obszar Badawczy Rotia	Obszar Badawczy Adnari
Obszar Badawczy Nero	Obszar Badawczy Besu
Obszar Badawczy Pilos	Obszar Badawczy Gran
Obszar Badawczy Anemis	Obszar Badawczy Dain

Biblioteka Wiedzy



Dodano instancję '**Biblioteka Wiedzy**'.

Arcy-Daeva dowiedzieli się o istnieniu artefaktu, który może zniszczyć część Wieży Wieczności. Wpadnięcie tego artefaktu w ręce wrogów mogłoby oznaczać koniec. Agent postanawia zebrać oddział badawczy i udać się jak najszybciej do Wieży Wieczności.

Tam, jako Arcy-Daeva, spotkacie się z oddziałem badawczym. Dowiadujecie się, że Pole Eteru już się osłabiło, co ujawniło ukryte pomieszczenia. Oddziałowi badawczemu nie udało się jeszcze wejść do tych pomieszczeń, ale znaleźli wejście do Biblioteki Wiedzy.

Udajcie się wspólnie z Waszymi towarzyszami do Biblioteki Wiedzy i znajdźcie agenta.

- Wejście znajduje się przy 'Artefakcie Wiedzy' w środku Wieży Wieczności.

Wymagania dotyczące dostępu:

Członkowie	Poziom	Resetowanie wejść	Możliwe wejścia
6	Od poziomu 66	Co środę, godz. 9	4 razy (Użytkownik ze Złotym Pakietem) 2 razy (Użytkownik Konta Starter)

Ruiny Adma



Dodano instancję 'Ruiny Adma'.

Złowrogi Lalkarz realizuje swoje knowania w Twierdzy Adma i manipuluje jej mieszkańcami. Jego ofiarą padła również złowroga Księżniczka Karemiwen, która słucha teraz jego woli.

Wymagania dotyczące dostępu:

Warunki wejścia	Członkowie	Poziom	Resetowanie wejść	Możliwe wejścia
Poniedziałek, środa, piątek Przez 24 godziny od godz. 9 rano	6	Od poziomu 66	Co środę, godz. 9	2 razy (Użytkownik ze Złotym Pakietem) 1 raz (Użytkownik Konta Starter)

Laboratorium Władcy Żywiołów



Dodano instancję 'Laboratorium Władcy Żywiołów'.

Tajemniczy artefakt, który może zapewnić nieskończone życie, wpadł w niewłaściwe ręce. Zniszcz Władcę Żywiołów, zanim wykorzysta on go do swoich diabolicznych planów.

Wymagania dotyczące dostępu:

Warunki wejścia	Członkowie	Poziom	Resetowanie wejść	Możliwe wejścia
Wtorek, czwartek, sobota Przez 24 godziny od godz. 9 rano	6	Od poziomu 66	Co środę, godz. 9	2 razy (Użytkownik ze Złotym Pakietem) 1 raz (Użytkownik Konta Starter)

Kryjówka Arkhala



Dodano instancję 'Kryjówka Arkhala'.

Oddany Arkhal zdobył dla swojego mistrza Beritry fragment Wieży Wieczności i zabarykadował się w swojej kryjówce. Zniszcz go, aby osłabić moc Beritry.

- Wejście do instancji znajduje się w Esterra lub w Nosra.
- W instancji musicie w ciągu 10 minut zniszczyć trzy urządzenia, które chronią Arkhala, a następnie zlikwidować samego Arkhala.
- Po upływie 10 minut zostaniecie teleportowani z powrotem do punktu początkowego.

Wymagania dotyczące dostępu:

Członkowie	Poziom	Resetowanie wejść	Możliwe wejścia
6	Od poziomu 66	Co środę, godz. 9	3 razy (Użytkownik ze Złotym Pakietem) 1 raz (Użytkownik Konta Starter)

Pozostałe modyfikacje

- Poziomy istniejących instancji zostały rozszerzone tak, że mogą do nich wchodzić Arcy-Daeva.
- Dla Walk Terytorialnych dodano portal, za pomocą którego gracze mogą opuścić obszar po bitwie.
- Dodano nową funkcję, która umożliwia postaciom, które opuściły instancję solo, wejście do tej instancji w ciągu 10 minut w stanie, w którym ją ostatnio opuściły lub zresetowanie jej i ponowne jej rozpoczęcie.
 - Po kliknięciu na 'Nowe wejście' instancja jest resetowana, a licznik wejść jest redukowany o 1.
 - Po kliknięciu na 'Ponowne wejście' wchodzi się ponownie do trwającej instancji, a licznik wejść pozostaje niezmienny.
 - Po upływie 10 minut możliwość ponownego wejścia znika. W tym przypadku tworzona jest nowa instancja i następuje wejście do niej.

- Zmieniono liczbę punktów, które otrzymuje się po pokonaniu drużyny z numerem 1 w 3 rundach na Arenie Współpracy.

Przedtem	Teraz
Kto pokona drużynę z numerem 1, otrzyma czterokrotnie większą liczbę punktów.	Kto pokona drużynę z numerem 1, otrzyma dwukrotnie większą liczbę punktów.

- Na Polu Bitwy Bastionu Stalowego Muru zwiększono poziom statui ochronnej do obrony własnego obozu.
- Usunięto błąd, przez który Beritra w czasie walki pojawiał się czasem ponownie w formie człowieka.
- Rozwiązano problem polegający na tym, że w instancji Przekłeta Posiadłość Dorgel walka była w określonych sytuacjach resetowana, gdy postać walczyła z Zapominalskim Zadrą.
- Usunięto błąd, przez który przy walce terytorialnej były wyświetlane nieprawidłowe wiadomości.
- Usunięto problem polegający na tym, że obrażenia zadawane przez bombardowanie posterunku postaciami na określonych poziomach na Trasie Legionu Jormunganda i na Polu Bitwy Stalowego Muru nie były stosowane.
- Poprawiono nazwę nieprawidłowo wyświetlanego działu na Trasie Legionu Jormunganda.

Misje

Nowe misje

- Dodano misje Arcy-Daeva.
 - Postacie poziomu 65 otrzymują te misje automatycznie przy logowaniu. Po zakończeniu dwóch misji postać awansuje na Arcy-Daeva i bezpośrednio do poziomu 66.
 - Do przejścia pierwszej misji 'Utracone Wspomnienia' potrzebny jest przedmiot misji, który znajdziecie w skrzynce.

Nazwa misji	
Elyosi	Asmodianie
Utracone wspomnienia	Utracone wspomnienia
Odnalezione Wspomnienia	Odnalezione Wspomnienia

- Po zakończeniu misji Arcy-Daeva można rozpocząć kolejną misję Arcy-Daeva.

Elyosi	Asmodianie
O Mocy Tworzenia	O Mocy Tworzenia

- Dodano misje kampanii dla instancji Biblioteka Wiedzy.
 - Po ukończeniu misji kluczowych przy wejściu do instancji gracz otrzymuje automatycznie kampanie.

Misje kluczowe		
Frakcja	Nazwa misji	BN misji
Elyosi	[Instancja/Gru] Do Wieży Wieczności	Weda <Agentka Ariel>
Asmodianie	[Instancja/Gru] Do Wieży Wieczności	Peregran <Agent Azphela>

Misje kampanii w instancji	
Frakcja	Nazwa misji
Elyosi	Obrońcy 1. Sali
	Obrońcy 2. Sali
	Obrońcy 3. Sali
	Obrońcy Archiwum Zaranja
Asmodianie	Obrońcy 1. Sali
	Obrońcy 2. Sali
	Obrońcy 3. Sali
	Obrońcy Archiwum Zaranja

- Po ukończeniu misji kampanii otrzymacie automatycznie zwykłe, powtarzalne misje.
- Dla nowych obszarów Esterra i Nosra dodano misje.

Misje podstawowe		
Frakcja	Nazwa misji	BN misji
Elyosi	Esterra i Stara Atreia	Ilisia <Generał Brygady Niebiańskich Światła>
Asmodianie	Nosra i Stara Atreia	Renard <Generał Brygady Nosicieli Cienia>

- Po zakończeniu misji otrzymacie zwykle misje dla obszarów.

Misje kluczowe		
Frakcja	Nazwa misji	BN misji
Elyosi	Szczególne Wzory Orfeusza	Ador <Zarządca Schronienia>
	Środek Transportu w Esterra 1	Aquaris <Niebiańskie Światła>
	Środek Transportu w Esterra 2	Aquaris <Niebiańskie Światła>
	Środek Transportu w Esterra 3	Aquaris <Niebiańskie Światła>
	Środek Transportu w Esterra 4	Aquaris <Niebiańskie Światła>
Asmodianie	Specjalne Wzory Nielona	Konratu <Zarządca Schronienia>
	Środek Transportu w Nosra 1	Badorei <Nosiciel Cienia>
	Środek Transportu w Nosra 2	Badorei <Nosiciel Cienia>
	Środek Transportu w Nosra 3	Badorei <Nosiciel Cienia>
	Środek Transportu w Nosra 4	Badorei <Nosiciel Cienia>

- Dla instancji Ruiny Adma i Laboratorium Władcy Żywiołów dodano misje.

Instancje	Frakcja	Nazwa misji
Ruiny Adma	Elyosi	[Instancja/Gru] Niebezpieczne Fragmenty Wieży
	Elyosi	[Instancja/Gru] Lalkarz
	Asmodianie	[Instancja/Gru] Podejrzany Fragment Wieży
	Asmodianie	[Instancja/Gru] Lalkarz
Laboratorium Władcy Żywiołów	Elyosi	[Instancja/Gru] Niestabilne Fragmenty Wieży
	Elyosi	[Instancja/Gru] Władca Żywiołów
	Asmodianie	[Instancja/Gru] Niebezpieczne Fragmenty Wieży
	Asmodianie	[Instancja/Gru] Władca Żywiołów

- Dla instancji Kryjówka Arkhala dodano nowe misje.

Frakcja	Nazwa misji	BN misji
Elyosi	[Instancja/Gru] Niestabilny Fragment Płaskowyżu Burzy	Weda <Agentka Ariel>

Asmodianie	[Instancja/Gru] Niestabilny Fragment Jeziora Życia	Peregran <Agent Azphehla>
-------------------	--	------------------------------

- Po zakończeniu ww. misji otrzymacie powtarzalne misje od BN na wejściu do instancji.
- Dodano misje, które można przeprowadzić podczas Wielkiej Inwazji w Esterra i Nosra.

Frakcja	Nazwa misji
Elyosi	[Oddział Pomocy] Obrona Schronienia Ariel
	[Szpieg/Tyg] Pomoc przy Inwazji na Nosrę
Asmodianie	[Oddział Pomocy] Obrona Świątyni Azphela
	[Szpieg/Tyg] Pomoc przy Inwazji na Esterę

- Dodano misje dla obszarów badawczych w Esterra i Nosra.

Frakcja	Nazwa misji	BN misji
Elyosi	[Szpieg/Codz] Zakłócenie Asmodiańskich Badań	Ilisia <Generał Brygady Niebiańskich Światł>
	[Codz] Raport na Temat Fragmentów Wieży Wieczności	Ilisia <Generał Brygady Niebiańskich Światł>
Asmodianie	[Szpieg/Codz] Zakłócenie Elyoskich Badań	Renard <Generał Brygady Nosicieli Cienia>
	[Codz] Raport na Temat Fragmentów Wieży Wieczności	Renard <Generał Brygady Nosicieli Cienia>

- Dodano misje do likwidowania bossów, którzy pojawiają się w określonych czasach w Esterra i Nosra.

Frakcja	Nazwa misji	BN misji
Elyosi	[Sojusz] Zapiski Nasqui	Ruabo <Daeva Szturmu>
	[Gru] Prawo Dżungli	Alexandria <Daeva Szturmu>
	[Gru] Niebezpieczeństwo w Cieniu	Siklon <Daeva Szturmu>
	[Sojusz] Prastara Kreatura	Polonius <Daeva Szturmu>
	[Gru] Silne Wiatry	Taleia <Daeva Szturmu>
	[Gru] Badanie Zarodników	Kanela <Daeva Szturmu>
	[Szpieg] Najlepsza Decyzja	Volta <Daeva Szturmu>

Asmodianie	[Sojusz] Legenda Sphiro	Hekadun <Nosiciel Cienia>
	[Gru] Przyczyna Śmierci Lasu	Phindar <Sędzia Cienia>
	Obóz Jeniecki Cisy	Svanhilda <Strażniczka Cieni>
	[Sojusz] Daeva Uwięzieni w Czasie	Shardeil <Nosiciel Cienia>
	[Instancja/Gru] Los Kobiety	Shaelshin <Centurion Nosicieli Cienia>
	[Gru] Słodki	Vindar <Handlarz Artykułami Wielobranżowymi>

- Dodano misje dla powracających Daeva.

Frakcja	Nazwa misji
Elyosi	Najważniejsze Zadanie
	Do Esterry
Asmodianie	Najważniejsze Zlecenie
	Do Nosry

- Ponadto dodano poniższe misje dla powracających Daeva, które można przeprowadzać w Otchłani, Esterra i Nosra.

Elyosi	Asmodianie
[Codz] Ochrona Schronienia	[Codz] Ochrona Świątyni
Zagrożenie dla Schronienia	Zagrożenia dla Świątyni
[Codz] Prośba Ilisii	[Codz] Prośba Renarda
Na Lądowisko Magos	Na Lądowisko Tokanu

- Dodano codzienne misje, które można wykonywać w Esterra i Nosra.
 - Codzienne misje można przyjmować po zakończeniu misji wstępnych 'Esterra i Stara Atreia' (Elyosi) lub 'Nosra i Stara Atreia' (Asmodanie).

Frakcja	Nazwa misji	BN do przyjmowania misji
Elyosi	[Gru/Codz] Kreatura Prehistorii na Barwnym Bagnie	Tablica Ogłoszeń Esterry
	[Gru/Codz] Kreatura Prehistorii w Lesie Cisy	
	[Gru/Codz] Kreatura Prehistorii na Płaskowyżu Burzy	
	[Gru/Codz] Kreatura Prehistorii w Grzybowym Wąwozie	
	[Codz] Dziwna Istota w Esterra	
Asmodianie	[Gru/Codz] Kreatury Prehistorii w Wąwozie Potępienia	Tablica Ogłoszeń Nosry
	[Gru/Codz] Kreatury Prehistorii na Płaskowyżu Odwetu	
	[Gru/Codz] Kreatury Prehistorii przy Jeziorze	

	Życia	
	[Gru/Codz] Kreatury Prehistorii w Lesie Safory	
	[Codz] Dziwna Istota w Nosra	

- Dodano tygodniowe misje, które można wykonywać w Esterra i Nosra.

Frakcja	Nazwa misji	BN przyjmujący	Misja wstępna
Elyosi	[Tyg/Gru] Gerkan	Alexandria <Daeva Szturmu>	[Gru] Prawo Dżungli
	[Tyg/Gru] Zacieniony Sheluk	Siklon <Daeva Szturmu>	[Gru] Niebezpieczeństwo w Cieniu
	[Tyg/Gru] Batir	Taleia <Daeva Szturmu>	[Gru] Silne Wiatry
	[Tyg/Gru] Tenaklu	Kanela <Daeva Szturmu>	[Gru] Badanie Zarodników
Asmodianie	[Tyg/Gru] Urgal	Phindar <Obrońca Cienia>	[Gru] Przyczyna Śmierci Lasu
	[Tyg/Gru] Kadunal	Groma <Obrońca Cienia>	Obóz Jeniecki Cisz
	[Tyg/Gru] Polowanie na Upiory	Scorvio <Nosiciel Cienia>	[Gru] Smutne Wspomnienia Kobiety
	[Tyg/Gru] Kurubi	Monis <Nosiciel Cienia>	[Gru] Słodki

- Dodano misje powtarzalne, które mogą być wykonywane przez postacie poziomu 66 i 67 w Esterra i Nosra.

Frakcja	Nazwa misji	BN przyjmujący	Misja wstępna
Elyosi	Żywe Skamieniałości	Aquaris <Niebiańskie Światła>	Esterra i stara Atreia
	Strażnik Starego Ogrodu Światła	Luvie <Niebiańskie Światła>	
Asmodianie	Starzy Strażnicy na Równinie Jutrzenek	Badorei <Nosiciel Cienia>	Nosra i Stara Atreia
	Prastare Kreatury	Piskies <Nosiciel Cienia>	

- Dodano misje do przeprowadzenia w Wiosce Tarha (Esterra) i na Terytorium Zenzen (Nosra).

Frakcja	Nazwa misji	BN przyjmujący
Elyosi	[Gru] Obrona Wioski Tarha	Kylo <Legion Niebiańskich Światł>
	[Szpieg/Gru] Rekonesans Terytorium Zenzen	
	[Gru] Broń Mumuki	
Asmodianie	[Gru] Obrona Terytorium Zenzen	Sinuka <Legion Nosicieli Cienia>
	[Szpieg/Gru] Rekonesans Wioski Tarha	
	[Gru] Likier Zenzen	

- Misje, które można przyjmować w Esterra i Nosra, można również dzielić w grupie. Wymagane jest tutaj, aby dany członek grupy przeszedł misję 'Esterra i Stara Atreia' (Elyosi) lub 'Nosra i Stara Atreia' (Asmodianie).
- Misje grupowe PvP, w których należy zgłodzić przeciwną frakcję, można wykonywać również w Esterra i Nosra.
- Klawiszem [ESC] można pomijać cutscenki podczas misji Arcy-Daeva.

Modyfikacje istniejących misji

- Powtórzenia misji Asmodianów 'Kreatury Musphelbergu' zostały obniżone z 15 do 2.
- W następujących misjach dla powracających bohaterów zmieniono poziom wykonywania, przez co mogą być one wykonywane tylko przez Daeva.

Elyosi	Asmodianie
Do Kryjówki Tiamat	Do Kryjówki Tiamat
Do Mostu Jormunganda	Do Mostu Jormunganda
Do Schronienia Ruhnów	Do Schronienia Ruhnów
Nieznany Łąd	Ku Nowym Brzegom
Zamiary Beritry	Plany Beritry
Udaremnienie Planów	Członek Ruchu Oporu
Do Mantor	Do Mantor

- Zmieniono kształt sakiewek z nagrodami niektórych misji.
- Niektóre obiekty, na które trzeba polować dla misji 'Władca Nieba' (Elyosi) i 'Utrudnianie Lotu' (Asmodianie), są teraz ustawione tak, że mogą być trafiane również przez ataki z walki wręcz.
- W przypadku niektórych misji w Dredgionie Sadha, w Elan i Pernon oraz w Empiriańskiej Próbie Ognia dodano ograniczenie poziomu, dzięki czemu mogą być one teraz przeprowadzane już tylko przez postacie odpowiedniego poziomu.
- Dodano wskazanie pozycji teleportera Balaurów dla realizacji misji '[Instancja] Pierwsze Załatwienia' w Niebiańskiej Twierdzy Aturam.
- Zmieniono niektóre wzory, które otrzymuje się przez misje zlecenia alchemii.
- Podczas wykonywania misji Elyosów 'Antyczna Kostka' pojawia się teraz informacja wskazująca wymaganą ukrytą antyczną kostkę.
- Nagrody za misje Lodowych Odłamków Mocy zamieniono na Odłamki Mocy o wyższym poziomie (+1).

Usunięte błędy

- Usunięto błąd, przez który postęp misji 'Zadanie Preceptora dla Etertechów' (Elyosi) i 'Próba Preceptora dla Etertechów' (Asmodianie) nie był aktualizowany od drugiego poziomu misji.
- W niektórych sekwencjach wideo skrzydła Asmodianów/Elyosów nie były pokazywane. Ten błąd został usunięty.
- Usunięto problem polegający na tym, że przedmiot do zebrania w misji Asmodianów 'Tajemne Przejście' zawierał lodowe przedmioty, których nie można było użyć.
- Usunięto problem polegający na tym, że nagroda misji Asmodianów 'Chciwość zarządcy obozu' zawierał lodowe przedmioty, których nie można było użyć.
- Usunięto błąd, przez który nie można było ukończyć misji [Gru] Ruda Eteru Zarania po oddaniu rud BN po zamknięciu okna dialogowego.

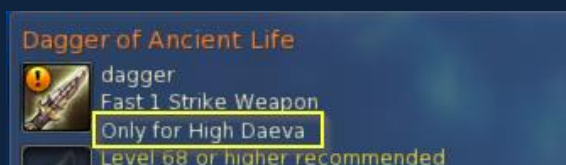
- Usunięto błąd polegający na tym, że podczas realizacji misji '[Instancja] Zrabowane Skarby Ruhnów' Skrzynia ze Złodziejskimi Łupami Beritry pojawiała się znowu w Mantor.
- Usunięto błąd, przez który przy pojawianiu się Obrońcy Kysis w Otchłani misja Asmodianów [Oddział Pomocy] Podbój Twierdzy Kysis nie może zostać przyjęta.
- W misji Gelkmaros wyświetlane było nieprawidłowe wyposażenie jako nagroda. Ten problem został rozwiązany.
- Usunięto błąd, przez który lista nagród w oknie dialogowym nie była pokazywana po przyjęciu od BN misji [Instancja] Kryształ Szpiegowskie dla instancji Niebiańska Twierdza Aturam.
- Misje '[Oddział Pomocy] Rozkaz Michalisa' (Elyosi) i '[Oddział Pomocy] Rozkaz Votana' (Asmodianie) mogły być przyjmowane przez postacie powyżej poziomu 51. Ten problem został rozwiązany.
- Usunięto błąd, przez który u Asmodianów nie można było składać przedmiotu 'Zapiski Empiriańskich Władców' do kontynuacji misji 'Kompletne Zapiski Władców'.
- Usunięto błąd, przez który w misji Vengar 'Badanie Fragmentów' nie było zaznaczenia obiektu misji.
- Podczas logowania czasami pojawiała się informacja, że nie mogą zostać przyjęte żadne misje. Ten błąd został usunięty.
- Kwarcowe Żółwie Gwiazdziste wymagane dla misji Asmodianów '[Tyg] Skały Aktywne w Dzień' są teraz pokazywane na mapie w prawidłowy sposób.

Przedmioty

Nowe przedmioty i ulepszenia



- Dodano zbroje kompletu 'Wieczna Przysięga'.
 - Zbroję można otrzymać z określonym prawdopodobieństwem w przypadku pokonania wrogiej frakcji, gdy ta wejdzie do Esterry lub Nosry.
- Dodano wyjątkowe wyposażenie dla Arcy-Daeva.



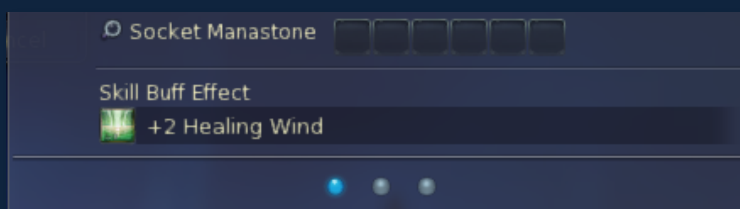
- Wyposażenie może być używane przez wszystkich Arcy-Daeva niezależnie od ich poziomu.
 - Jeśli poziom postaci jest niższy niż poziom przedmiotu, niektóre wartości zostaną odpowiednio zmodyfikowane przy zakładaniu.

Zmodyfikowane wartości	Niezmodyfikowane wartości
Wartości podstawowe atak, precyzja, wzmocnienie magii, mag. precyzja, unikanie, odporność na magię, wyrównanie magii, parowanie, obrona fiz., blokowanie	Wartości podstawowe trafienie kryt., mag. trafienie kryt., szybkość ataku, redukcja obrażeń, mag. obrona, maks. PŻ, odporność na obrażenia kryt.
Wartości opcji	Zaczarowanie przedmiotów / udoskonalanie
Efekt kompletu	Wartości wzmocnienia kamienia many
BM/Efekty przydzielania magii	BM/Efekty Idian

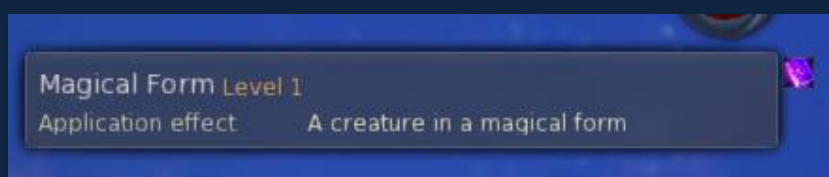
- Prawdopodobieństwo powodzenia przy zaczarowywaniu jest na początku wyższe niż w przypadku normalnego wyposażania.
- Prawdopodobieństwo powodzenia przy ewolucji wyposażenia jest wyższe niż w przypadku zwykłego wyposażenia.
- Prawdopodobieństwo osiągnięcia wzmocnienia +2 lub +3 za pomocą Wszechpotężnych Kamieni Zaklinających jest wyższe niż przy zwykłym wyposażeniu. W przypadku części wyposażenia istnieje możliwość osiągnięcia wzmocnienia +4 za

pomocą Wszechpotężnych Kamieni Zaklinających.

- W przypadku niepowodzenia przedmiot zostanie zniszczony niezależnie od poziomu.
 - W tym przypadku otrzymacie magiczny proszek albo materiały do tworzenia przedmiotów.
 - Ponadto w przypadku niepowodzenia można z określonym prawdopodobieństwem otrzymać z powrotem z wyposażenia kamienie many lub boskie kamienie.
- Przy ekstrakcji wyposażenia otrzymacie magiczny proszek albo materiały do tworzenia przedmiotów.
- Niektóre przedmioty mogą wzmacniać umiejętności postaci.
 - Odpowiednie umiejętności są zdefiniowane przy otrzymaniu przedmiotu. Efekt wzmocnienia można sprawdzić w chmurze przedmiotu.



- Jeśli tę samą umiejętność miałyby zwiększać kilka założonych przedmiotów, zostanie zastosowane tylko jedno, najwyższe wzmocnienie.
 - Zwiększenie umiejętności można zastosować wielokrotnie poprzez udzielenie mocy tworzenia.
- W przypadku niektórych wyposażzeń Arcy-Daeva dodano funkcję 'Zalecane Obniżenie Poziomu'.
 - W zależności od przedmiotu obszary redukcji i stopnie prawdopodobieństwa się różnią.
- Dodano synergię między przedmiotami a potworami.
 - Bronie i zbroje mogą mieć w chmurze dodatkową informację o tym, że są one skuteczne przeciwko konkretnej formie.
 - Są cztery różne formy: Bojownik, Asasyn, Magiczna i Szczególna
 - Przy potworach typ jest wyświetlany odpowiednio jako buff.
 - Jeśli typ przedmiotu i typ potwora się zgadzają, zostają zwiększone zadawane przez was obrażenia.
 - Typy
 - Forma Bojownika
 - Forma Asasyna
 - Forma Magii
 - Forma Szczególna



Przykład potwora

Atk Speed	1.5
HP	+767
Casting Speed	+12%
Healing Boost	+10
Deals 3% additional damage to Mages	

Przykład przedmiotu

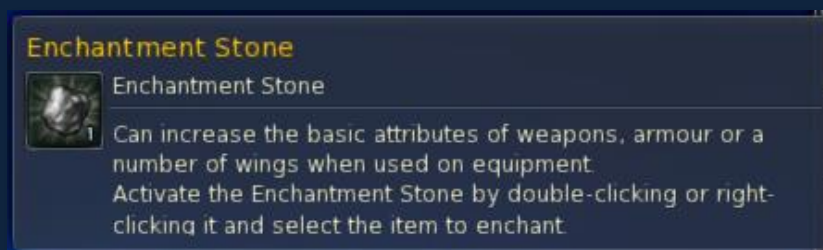
- Z założonymi skrzydłami dla Arcy-Daeva możliwa jest nowo dodana funkcja ‘Lot Nurkujący’



- Lot nurkujący można aktywować, przyciskając dwukrotnie raz za razem klawisz ‘Naprzód’ podczas latania lub szybowania.
 - Podczas lotu nurkującego punkty lotu są zużywane szybciej.
 - Funkcji nie można użyć, jeśli prędkość lotu została zmniejszona.
 - Lot nurkujący zostanie dezaktywowany, gdy gracz przejdzie do trybu walki (np. przez doznany atak).
- Niektóre skrzydła można wzmacniać od zaraz.
 - Podobnie jak w przypadku broni i zbroi, można używać kamieni zaklinających do wzmacniania.
 - Można jednak wzmacniać tylko skrzydła Arcy-Daeva oraz niektóre stare skrzydła, które zostały zmienione wcześniej w skrzydła Arcy-Daeva.
 - Skrzydła, w przypadku których możliwa jest ewolucja wyposażenia, otrzymają podobnie jak broń i zbroja, losową umiejętność po osiągnięciu poziomu 20.
 - Również skrzydła mogą ulec zniszczeniu podczas wzmacniania, jeśli wzmacnianie się nie powiedzie.
 - Wzmocnione skrzydła otrzymują następujące wartości:

Kategoria	Wartości	Poziom 1 do 15	Poziom 16 do 20	Od poziomu 21
Wartości podstawowe	PZ	40	40	80
	odporność na traf. kryt.	2	4	8
	atak fiz.	1	1	2
	wzmocnienie magii	4	4	8
Wartości opcji	maks. czas lotu	10	10	20
	prędkość lotu bojowego	0,1	-	-
	odporność na mag. trafienia kryt.	1	2	4

- Dodano nowe kamienie zaklinające oraz magiczny proszek.



Nowe kamienie zaklinające



Magiczny proszek

- W zależności od poziomu, nowe kamienie zaklinające mogą być nadal stosowane do wzmacniania wyposażenia.
- Można je wyprodukować z 1000 jednostek czarodziejskiego proszku. Ilość produkcji można ustawić przez interfejs użytkownika 'Tworzenie przedmiotu', dzięki czemu można wyprodukować automatycznie wiele kamieni.
- Magiczny proszek można otrzymać za pomocą ekstrakcji wyposażenia, z pakietów z kamieniami zaklinającymi, jako nagrodę za misję albo od potworów.
- Starych kamieni zaklinających nie można już pozyskiwać z ekstrakcji wyposażenia, z pakietów, jako nagrody za misję, ani od potworów. Można ich jednak – o ile znajdują się jeszcze w waszym posiadaniu – nadal używać do wzmacniania wyposażenia.
- Dodano nowe wzory do przemieniania substancji, które można kupić od sprzedawców specjalnych wzorów w Esterra i Nosra.

Schronienie Ariel – Esterra (Elyosi)	Świątynia Azphela – Nosra (Asmodianie)
Orpheus	Nielon
Pandaros	Teyar

- Poprzez przemianę substancji można produkować nowe kamienie many, przedmioty, wyposażenie i skrzydła.
- Nowe wzory można kupować za antyczne przedmioty.
- Wyposażenie bohatera Ruhnów jest produkowane z +5.
 - Niektóre wartości wyposażenia bohatera Ruhnów są nadal zamienione. Zostanie to poprawione później.

Przedmioty, których wartości się zmieniają	
Instrument Strunowy Bohatera Ruhnów	Instrument Bohatera Ruhnów

Przepiękna Bandana Płócienna Plemienia Ruhnów	Bandana Płócienna Plemienia Ruhnów
Tarcza Bojowa Plemienia Ruhnów	Tarcza Łuskowa Plemienia Ruhnów

- Dodano wyjątkowe kamienie many dla Arcy-Daeva.
 - Te kamienie many zwiększają bezpośrednio podstawowe atrybuty takie jak siła, zdrowie, zręczność, precyzja, wiedza i wola i można je stosować w wyjątkowym wyposażeniu dla Arcy-Daeva.
- Do chmurki Wszechpotężnego Kamienia Zaklinającego dodano informacje o wzmocnieniu zbroi Arcy-Daeva.
- Materiały, które otrzymano w instancji Biblioteka Wiedzy, można zamienić na wartościowe wyposażenie.
 - Odpowiednie wzmacniacze wyposażenia dla Elyosów znajdują się w Esterra. A dla Asmodianów w Nosra.
 - Jest 6 serii wartościowego wyposażenia. Odnosi BN znajdują się w następujących miejscach:



Asmodianie



Elyosi

- Przy nieudanych błogosławieństwach wyposażenia 'Pióra Kaisinela/Marchutana' przedmiot nie ulega już więcej zniszczeniu, a poziom ulepszenia pozostaje zachowany.
- Przedmioty 'Ulepszone pióro Kaisinela/Marchutana' zostały dodane.
 - Aby je otrzymać, należy ulepszyć Pióro Kaisinela lub Marchutana do poziomu wyższego niż +10 i przeprowadzić jego ewolucję przez błogosławieństwo wyposażenia.
 - Przy nieudanej próbie ulepszenia przedmiot nie zostanie wprawdzie zniszczony, lecz zostanie cofnięty do poziomu sprzed ulepszenia.
- Ekstrakcja wyposażenia za pomocą narzędzi do pozyskiwania została zastąpiona przez ekstrakcję za kinah.
 - Narzędzi do pozyskiwania nie można już kupować.

- Te, które gracz jeszcze posiada, zostaną przekształcone w 'Uszkodzone narzędzia do pozyskiwania'. Można je sprzedać u handlarza artykułami wielobranżowymi.
- Esencję Daeva można już od teraz nabywać bezpośrednio od Oficera Administracji dla Esencji Daeva.
 - Ponieważ do zakupu nie są już teraz konieczne żadne uszlachetniacze, przedmiot przekształcono w 'Uszkodzony Uszlachetniacz Esencji Daeva'. Można je sprzedać ponownie u sprzedawcy w cenie zakupu.
- Dodano funkcję do znoszenia powiązania z duszą.
 - Do usuwania powiązania wymagane są 'Magiczne Kamienie do Znoszenia Powiązania z Duszą'.
 - Po zniesienia powiązania z duszą danymi przedmiotami można handlować.
 - Magiczne kamienie można kupować u 'Sprzedawcy Dóbr Użytkowych (Antyczne Monety)' w Esterra i Nosra.

Elyosi	Asmodianie
Pinkeruner <Sprzedawca Dóbr Użytkowych (Antyczne Monety)>	Yogoner <Sprzedawca Dóbr Użytkowych (Antyczne Monety)>

- W przypadku przedmiotów, których nie można ekstrahować ponownie i których wygląd został zmieniony, nie można używać Magicznych Kamieni do Znoszenia Powiązania z Duszą. (Chyba że po wcześniejszym usunięciu skina.)
- Dodano płóciennę rękawicę, które można wymienić na odznaki honoru i które zwiększają szybkość ataku.
- Usunięto limit (maksymalny poziom) rozciąganej broni poziomu 65.
- Wartości opcjonalne dla ataku fiz. na 'Magiczne Naramienniki Kolcze Bohatera Ruhnów' zostały zmienione na mag. atak.
- Fragmenty pola eteru można teraz przechowywać również w prywatnych magazynach.
- W przypadku niektórych przedmiotów pakietu usunięto czas regeneracji.
- Za pomocą 'Zintegrowanego Zwoju Powrotu' można teraz dotrzeć również do Esterry i Nosry.
 - Zredukowano cenę sprzedaży Zintegrowanego Zwoju Powrotu.
- Dodano zwoje powrotu, za pomocą których można dotrzeć do Schronienia Ariel w Esterra i Świątyni Azphela w Nosra.
 - Można je kupić u handlarza artykułami wielobranżowymi w Schronieniu Ariel i Świątyni Azphela. Mogą z nich korzystać wyłącznie postacie od poziomu 65.
- Niektóre pakiety nagród zostały zmienione tak, że teraz można składować do 1000 sztuk razem.
- Podczas używania 'Skrzyni z Bronią Daevaniona Patrołu' przez postacie poniżej poziomu 55 można teraz oprócz Skrzyni z Bronią/Zbroją Daevaniona' otrzymać również 'Skrzynię z Bronią/Zbroją Daevaniona Elitarnego Patrołu'.
- Nazwa zwoju powrotu została dostosowana do obszaru docelowego zwoju.
- Dodano kilka wzorów produkcji:

Obszar	Tytuł	Elyosi	Asmodianie
Sanctum/ Pandemonium	<Sprzedawca Wzorów Wyposażenia>	Morayos	Nanuz
	<Sprzedawca Innych Wzorów>	Usiros	Allan
	<Sprzedawca Wzorów do Produkcji Zbroi>	Tonoin	Erphe
	<Sprzedawca Wzorów Krawieckich>	Heges	Morgath

Elian/ Pernon	<Sprzedawca Wzorów Wyposażenia>	Addichi	Bejash
	<Sprzedawca Innych Wzorów>	Ques	Benotie
	<Sprzedawca Wzorów do Produkcji Zbroi>	Silson	Briganda
	<Sprzedawca Wzorów Krawieckich>	Melino	Grody

- W przypadku wzmocnień umiejętności nadawanych przy pozyskiwaniu przedmiotów została zmieniona struktura.
 - Usunięto umiejętności, które nie mogą być używane podczas tworzenia przedmiotu.
 - Zostaną zastosowane tylko umiejętności poszczególnych klas, które pasują do ustawionych atrybutów wyposażenia (np. płyta: obrona tarczą (Templariusz), płyta: parowanie (Gladiator)).
- Przedmioty, które nie mogą być już używane, będą od teraz wyświetlane w formie dodanej ikony oraz odpowiedniego opisu.
- Dodano okno, w którym można sprzedawać przedmioty, których nie można już stosować.
 - Okno pojawia się przy logowaniu, jeżeli w tym momencie w ekwipunku waszej postaci znajdują się odpowiednie przedmioty.
 - Przedmioty mogą być w nim wtedy zamieniane na kinah albo PO. Wartości są ustalone przez system.
- Przedmioty, których nie można zamienić za pomocą okna, można zamiast tego sprzedać przez stosowanie przedmiotu.
 - Przyciskiem Użyj w menu okrągłym można sprzedawać przedmioty.
- Odłamki mocy zostały uproszczone.

przedtem	teraz	Możliwość wygranej
Mały Odłamek Mocy	Odłamek mocy: +10	O
Niewielki Odłamek Mocy	Lodowy Niewielki Odłamek Mocy	-
Normalny Odłamek Mocy	Odłamek mocy: +20	O
Wartościowy Odłamek Mocy	Lodowy Wartościowy Odłamek Mocy	-
Szlachetny Odłamek Mocy	Odłamek mocy: +30	O
Pierwszorzędny Odłamek Mocy	Lodowy Pierwszorzędny Odłamek Mocy	-
Wspaniały Odłamek Mocy	Odłamek mocy: +40	O
Pradawny Odłamek Mocy	Odłamek mocy: +45	O

- Wszystkie lodowe odłamki mocy w aktualnym posiadaniu przed aktualizacją zostały zamienione w odłamki mocy, które odpowiadają poziomowi +1.

przedtem	teraz
Lodowy Niewielki Odłamek Mocy	Odłamek mocy: +20
Lodowy Wartościowy Odłamek Mocy	Odłamek mocy: +30
Lodowy Pierwszorzędny Odłamek Mocy	Odłamek mocy: +40

- Lodowe Elikiry / Lodowe Zwoje i niektóre Elikiry Eventu / Zwoje Eventu zostały zmienione na inne przedmioty o tym samym działaniu.
- Przy otrzymywaniu przedmiotów mitycznej klasy u postaci, które przebywają na tym samym obszarze, nie są wyświetlane żadne dalsze informacje.

Usunięte błędy

- Usunięto błąd, z powodu którego Maska Bez Wyrazu wyglądała nieprawidłowo.
- Usunięto błąd polegający na tym, że niektórych przedmiotów legionu nie można było używać,

mimo, że warunki były spełnione.

- Usunięto problem polegający na tym, że dźwięki eliksirów i umiejętności nie były już prawidłowo odtwarzane po tym jak zostały one użyte ponad 3 razy.
- Usunięto problem polegający na tym, że instrument strunowy Zdobywcy Atrei miał nieprawidłową prędkość działania.

Interfejs użytkownika

Innowacje

- Dodano nowe okno do Wzmacniania/Modyfikowania przedmiotów.
 - Są w nim podsumowane wszystkie funkcje, które można zastosować względem przedmiotu w ekwipunku.
 - Okno można otworzyć albo przez odpowiednie menu, kliknięcie prawym przyciskiem na materiał, a następnie na przedmiot wyposażenia albo otworzyć przez menu okrągłe, które pojawia się po kliknięciu na przedmiot materiału.
- Następujące punkty menu można znaleźć pod Wzmocnij/Modyfikuj:
 - Zaklinanie
 - Ewolucja
 - Osadzanie Kamieni Many
 - Osadzenie Boskich Kamieni
 - Uszlachetnienie
 - Ulepszenie Idianu
 - Nowa identyfikacja
 - Ulepsz
 - Wyekstrahuj magiczny proszek
 - Wyekstrahuj PO
 - Zafarbuj
 - Zapakuj
 - Usuń powiązanie z duszą



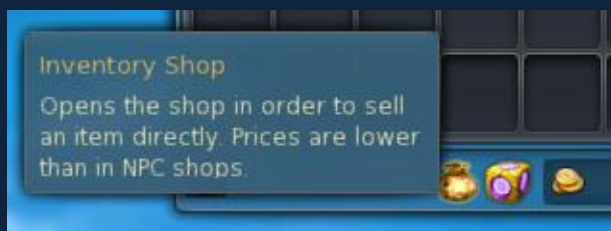
- W podmenu 'Wyekstrahuj czarodziejski proszek' wyświetlane są informacje

dotyczące ekstrakcji kamieni wytwarzania do wyposażania Arcy-Daeva.

- Dodano menu obrotowe.
 - Po kliknięciu lewym przyciskiem myszki na przedmiot w ekwipunku można go za pomocą okrągłego menu łączyć, używać, dzielić, wzmacniać/modyfikować itd.



- W oknie sprzedaży dodano kategorię 'Skrzydła'.
- Dodano funkcję 'Sklep Ekwipunku'.
 - Za jej pomocą można sprzedawać przedmioty bezpośrednio z ekwipunku. Osiągana cena sprzedaży jest jednak niższa niż w przypadku sprzedawcy BN. Zaletą jest taka, że można wykonać sprzedaż z dowolnego miejsca, bez konieczności udawania się do BN.
 - Przedmioty sprzedawane w sklepie ekwipunku można odkupić w zakładce 'Odkupienie' u sprzedawcy BN.



- Po otrzymaniu punktów doświadczenia w ramach nagrody za misję widać teraz obok wartość procentową.
 - Wartość procentowa odpowiada dodatkowej ilości PD, która zostaje dodana do aktualnego poziomu przez otrzymanie nagrody.
- Dodano funkcję, za pomocą której można wyświetlać czas wprowadzania wiadomości czatu.
 - W menu opcji zakładki czatu można ustawiać wyświetlanie oraz jego format.
 - W ramach formatu można wybrać godzina:minuta albo godzina:minuta:sekunda.
 - Koloru czcionki wyświetlania godziny nie można zmienić.



- W oknie sklepu dodano funkcję 'Wyświetl w jednej szpalcie'.
 - Liczba wyświetlanych przedmiotów zmniejsza się z wyboru opcji z 12 do 6.
 - Opcja umożliwia lepsze wyświetlanie nazw przedmiotów.

Przed wyborem 'Wyświetl w jednej szpalcie'

Po wyborze 'Wyświetl w jednej szpalcie'



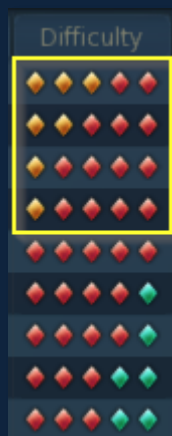
- Na liście z agentami handlowymi pokazywany jest teraz poziom zaczarowania i udoskonalenia.
- Można teraz dodatkowo przeprowadzać wyszukiwanie specjalnie według poziomów zaczarowania oraz wzmocnień umiejętności na przedmiotach u agenta handlowego.
 - Przy wzmocnieniu umiejętności trzeba wprowadzić pełną nazwę umiejętności, która została zastosowana na przedmiocie.
- Dodano nowe punkty węzłowe:

Frakcja	Obszar	
Elyosi	Heiron	Centralny Obszar Mieszkalny Heiron
	Ishalgen	Wygnanie Wieczności
Asmodianie	Beluslan	Dolina Duchów Mrozu
		Południowy Beluslan
		Obóz Trolla Zabijaki

- W przyszłości między innymi punkty doświadczenia zdobywane przez korzyści eventowe będą wyświetlane jako buff z chmurką.
- Od teraz wymagana ilość kinah i PO do udoskonalania / przyznawania magii będzie wyświetlana jako wiadomość systemowa.
- Jeśli u BN do ulepszania / przydzielania magii zostanie wybrana opcja 'Udoskonalaj / przydzielaj magię przy wszystkich użytych przedmiotach', a postać nie będzie miała wystarczająco dużo kinah i/lub PO, wymagana ilość zostanie wyświetlona jako wiadomość systemowa.

Modyfikacje

- Wiadomości dotyczące wzmocnienia/osłabienia lądowisk są teraz wyświetlane już tylko w Otchłani.
- Zmieniono sposób wyświetlania trudności w poczekalni instancji.
 - Początkowych 10 stopni trudności rozszerzono do 15.
 - Od stopnia 11 są wyświetlane na złoto:



- Ponowny czas wejścia dla legionów wyświetlany jest teraz w sekundach.
- Zmodyfikowano symbole wyświetlane w oknie, gdy postacie otrzymują przedmioty od potworów wielkiej inwazji i strażników w Signi/Vengar.
- Zmieniono oznaczenie dla zwykłych misji na mapie.
 - Zwykłe oznaczenie pokazuje zwykłe misje do poziomu 65.
 - Pod 'Opcje' – 'Interfejs Użytkownika' można dezaktywować zaznaczenie dla zwykłych misji poniżej poziomu 65.
 - Gdy wyświetlanie dla zwykłych misji poniżej poziomu 65 zostanie dezaktywowane, oprócz zaznaczenia zniknie też lista ze zwykłymi misjami, które można otrzymać od BN.
- Otrzymane misje będą teraz automatycznie wyszczególniane pod Listą misji – Przynależne misje.

- Zwiększono liczbę misji, które można wyszczególnić pod Przynależne misje.
- Do nazw nagród za misje dodano cień w celu polepszenia widoczności.
- Przejście Atrei zostało zmienione.
 - Przy następujących po sobie codziennych loginach można otrzymać ustawione wstępnie nagrody. Można je sprawdzić w zakładce pod 'Informacje o nagrodzie'.
 - Nagrodę za 28. dzień pod rząd mogą otrzymać tylko Arcy-Daeva. Są przy tym wydawane skrzynie ze zbroją klasy mitycznej, które mogą być noszone przez Arcy-Daeva.
 - Ograniczenie poziomów dla nagród jubileuszowych zwiększono z poziomu 46 na 66. Ponadto zmieniono niektóre komponenty.

[Stempel] Skrzynia Jubileuszowa z Przedmiotami Użytkowymi	
przedtem	teraz
5x [Jakuner] Skrzynia z Błyszczącymi Boskimi Kamieniami Iluzji	
5x [Jakuner] Skrzynia z Błyszczącymi Starymi Kamieniami Many	3x [Jakuner] Skrzynia z Kamieniami Many dla Arcy-Daeva
5x [Jakuner] Skrzynia z Błyszczącymi Regenerującymi Kamieniami Many	5x [Jakuner] Skrzynia z Błyszczącymi Boskimi Kamieniami Iluzji
20x [Jakuner] Błyszczący Worek z Kamieniami Many	1x [Jakuner] Kupon na Zmianę Wyglądu
5x [Jakuner] Święte Serum Udoskonalenia (7 dni)	1x [Jakuner] Potężny Stuprocentowy Suplement do Slotów Kamieni Many (epicki)
1x [Jakuner] Stuprocentowy Suplement do Slotów Kamieni Many (epicki)	1x [Jakuner] Potężny Stuprocentowy Suplement do Slotów Kamieni Many (mityczny)
1x [Jakuner] Stuprocentowy Suplement do Slotów Kamieni Many (mityczny)	3x [Jakuner] Pakiet Stygmatów
20x Ceranitowy Medal	

- Dla lepszej czytelności do nazwy przedmiotu w chmurce przedmiotu dodano efekt cienia.
- Przy ikonie buffu 'Energii Złotej Gwiazdy' i jej chmurki uwypuklono niektóre treści dla polepszenia widoczności.
 - Jeśli ilość napełnienia wynosi więcej niż 50%, jest to odpowiednio oznaczane zielonym kolorem czcionki.
 - W lewym górnym rogu samej ikony widoczne jest wskazanie procentowe. Ponadto ikona wygląda inaczej przy naładowaniu 50% lub większym.
 - Gdy energia Złotej Gwiazdy zostanie napełniona od 50%, zużyta lub całkiem zużyta, gracz otrzyma powiadomienie w postaci wiadomości systemowej.
- Usunięto kosz z ekwipunku.
- Liczbę slotów przedmiotów na liście sprzedaży przy oknie sklepu zwiększono z 2*5 do 2*6.
- Liczbę slotów przedmiotów w koszyku przy oknie sklepu zmniejszono z 9*4 do 9*3.
- Przy mapie [M] zmieniono ikonę do wyświetlania przezroczystej mapy.
- Przy obszarach, na które może dojść postać, na mapie nie jest już wyświetlany efekt mgły.
- Czas regeneracji po teleporcie do punktu węzłowego zredukowano z 10 minut do 1 minuty.
- Można teraz utworzyć 24 makr zamiast 12. Ponadto zwiększono maksymalną liczbę możliwych do wprowadzenia znaków dla każdego makra z 256 znaków do 512.
- Przy logowaniu albo zmianie serwera zakładka Ulubione jest teraz wyświetlana jako pierwsza pod 'Profil' – 'Tytuł'.
- Dodano i zmieniono niektóre ekrany ładowania.

Inne

Otchłań i twierdze

Walka o twierdzę

- Usunięto błąd, przez który nie można zająć wież obronnych twierdzy podczas walki o twierdzę.

Pangaea

- W pobliżu relikwiarzy przy odnośnych terytoriach w Pangaei nie można już używać żadnych umiejętności teleportacji.

Otchłań

- Usunięto błąd, przez który nie znika już efekt aktywacji artefaktów.
- Zredukowano czas respawnu obrońcy/komendanta walki i oficera asasynów danego garnizonu.
- W przypadku misji, które można przeprowadzić po zajęciu garnizonów, zredukowano czas respawnu obiektów oficerów danej frakcji.
- W misjach w Górnej Otchłani podczas walk o garnizon i po zdobyciach garnizonów zmieniono czas respawnu obiektów łownych.

Umiejętności

- Zmieniono wymogi otrzymania umiejętności „Sława: Tarcza Władcy”.

Przedtem	1 broń (albo tarcza) poziomu zaczarowania 20 i 5 różnych zbroi
Teraz	Co najmniej 6 różnych broni/tarcz/zbroi/skrzydeł poziomu zaczarowania 20.

- Jeśli Zaklinacz otrzyma nowy poziom po awansie na Arcy-Daeva, również jego przywołany duch otrzyma dostosowanie jego poziomów oraz wartości.
- Również w przypadku korzystania z umiejętności awansu Etertecha status ‘nie w walce’ pozostaje zachowany.
- Skorygowano opisy następujących umiejętności:
 - Kleryk: ‘Błask Przywrócenia’ ‘Błask Oczyszczenia’
 - Kantor: ‘Szaleńcza Zachęta’
 - Zaklinacz: ‘Więzy Duchowe’
- Usunięto błąd, przez który animacja umiejętności Zaklinacza ‘Duszący Wir’ nie była prawidłowo pokazywana.
- Niektóre umiejętności Strzelców nie były prawidłowo wyświetlane. Ten błąd został usunięty.
- Podczas używania umiejętności Gladiatora ‘Cios z Wysoku’ z założoną bronią oburęczną dochodziło do błędów w animacji. Ten problem został rozwiązany.
- Występował błąd, przez który przy umiejętności bez czasu regeneracji i tak był stosowany czas regeneracji o długości 0,1 sekundy. Ten problem został rozwiązany.

Bohaterowie niezależni (BN)

Nowości i modyfikacje

- Dla Arcy-Daeva pojawia się niebieski (Elyosi) lub czerwony (Asmodianie) efekt wizualny, gdy znikają resztki pokonanych potworów.
 - Ten efekt jest widoczny również dla Daeva, dopóki znajdują się w grupie, sojuszu lub unii z Arcy-Daeva.
- Korytarze w niektórych okolicach mogą być używane również przez Arcy-Daeva.
- W Esterra i Nosra umieszczono również zarządców magazynów dla magazynów legionów.
- W Schronieniu Ariel (Esterra) i Świątyni Azphela (Nosra) ustawiono cele treningowe o poziomie podstawowym 1.
- W Esterra i Nosra dodano nowego BN, który oferuje przedmioty kolekcjonerskie od poziomu 60.
 - Asmodianie: Yusek w Świątyni Azphela (Nosra)
 - Elyosi: Bauma w Schronieniu Ariel (Esterra)
- Zmieniono godziny Wielkiej Inwazji Beritry.

Przedtem	Godzina: Pojawia się w określonych dniach od godziny 18 do 22 na terenach
	Event Wielkiej Inwazji: Wielka Inwazja Beritry, podczas której pojawiają się wszędzie bossy, odbywa się każdego 11. dnia miesiąca o godz. 21.
Teraz	Godzina: Pojawia się w określone dni o godz. 20
	Event Wielkiej Inwazji: Wielka Inwazja Beritry, podczas której pojawiają się wszędzie bossy, odbywa się każdego 11. dnia miesiąca o godz. 20.

- Przy pokonywaniu potworów podczas Wielkiej Inwazji Beritry w Signi i Vengar nie otrzymuje się już więcej Punktów Honoru.
- Zmieniono lokalizację i wygląd statui teleportu w Lesie Daminu w Poecie i na Skrzyżowaniu Anturoon w Ishalgen.
- Zmieniono poziom niektórych potworów w pobliżu twierdz w Górnej Otchłani.
- Zmieniono dźwięki ruchów i umiejętności niektórych potworów.
- Podczas ataku transporter lotniczy jest resetowany tylko na określonym obszarze na własną pozycję.

Usunięte błędy

- Z powodu błędu u BN Denalda w Vengar wymiana Kluczy Oddziału Obronnego nie była możliwa. Ten błąd został usunięty.
- Bronie niektórych BN strażników nie były prawidłowo wyświetlane. Ten błąd został usunięty.
- Usunięto błąd, przez który niektórzy BN-strażnicy szli niezamierzenie do walki przeciwko innym potworom.
- Niektóre przedmioty kolekcjonerskie nie znajdowały się we właściwym miejscu. Ten problem został rozwiązany.
- Usunięto błąd, przez który w określonych okolicznościach pozycja BN objętych łączeniem Powietrza nie była prawidłowo pokazywana.
- Usunięto błąd, przez który u niektórych BN Reianów nie były pokazywane skrzydła.
- Usunięto błąd, przez który niektóre BN nie były prawidłowo wyświetlane.
- Podczas wchodzenia na wierzchowca w określonych okolicznościach pojawiały się błędy w wyświetlaniu ruchu postaci. Ten problem został rozwiązany.
- Usunięto błąd, przez który niektóre stoły warsztatowe były wyświetlane nieprawidłowo.

Legion

- Dodano buff 'Zalety Legionu I. Mając go, będziecie otrzymywać 5% więcej punktów doświadczenia.
 - Warunki: Legion ma poziom 3 lub wyższy i jest online więcej niż pięciu członków legionu (ale mniej niż dziesięciu).
 - Buff 'Zalety Legionu II' z 10% więcej punktów doświadczenia pozostanie niezmienny i będzie nadal przyznawany, gdy co najmniej 10 członków legionu będzie online.
- Nowa funkcja umożliwi generałowi brygady otrzymanie wiadomości szeptanej w momencie nadejścia nowego podania przez wyszukiwanie legionów.
 - Przy wyborze podania legionu zostanie otwarta lista kandydatów.
- Uprawnienia do potwierdzenia przyjęcia kandydatów do legionu zostały rozszerzone do rangi Zastępcy Generała Brygady i Centuriona.
- Jeśli pod 'Legion – Menu legionu – Ustal uprawnienia' zostanie zaznaczona opcja 'Zaproś do legionu/zatwierdź', będzie można potwierdzać/przyjmować podania.
- Jeśli w sprawie niektórych podań nie podjęto jeszcze decyzji, postacie uprawnione do potwierdzania kandydatur (Generał Brygady, Zastępca Generała Brygady, Centurion) będą o tym informowane przy logowaniu przez odpowiednią wiadomość.
- Członkowie legionu, którzy nie posiadają uprawnień do przyjmowania nowych członków, będą teraz otrzymywać wiadomość systemową w momencie nadejścia podania.

Miol

- Przedmioty, którymi nie można handlować, które są upuszczane przy pokonywaniu potworów w pojedynkę, może teraz podnosić miol przez funkcję 'Plądrowanie przedmiotu'.
 - Ograniczenie pozostaje w mocy tak jak do tej pory w grupach/sojuszach, ponieważ w zależności od opcji przydzielenia wymagane jest sprawdzenie.
- Usunięto błąd, przez który pozostały czas prezentu miola był nieprawidłowo wyświetlany w ikonie.

Otoczenie

- Dodano dodatkowe możliwości teleportacji między różnymi obszarami.

Teleport			Sposób
Nosra	<div>⇔</div> Teleportacja w obu kierunkach <div>⇔</div>	Akaron, Kaldor	Teleporter
Esterra		Akaron, Kaldor	
Tokanu		Nosra	Korytarz (Postawiony na stałe)
Magos		Esterra	

- Zmieniono częściowo lokalizacje szczelin, które prowadziły z Signi do Vengar.
- Ustawiono dodatkowych BN-kanonierów floty obronnej w obszarach Wielkiej Inwazji.
- Usunięto błąd, przez który Wielka Inwazja nie kończyła się automatycznie po jednej godzinie.
- Na wszystkich powierzchniach Kwatery Głównej Legionu Nowego Początku w Signi możliwe jest teraz latanie.
- Usunięto błąd, przez który na tablicach informacyjnych w Sanctum i Pandemonium były wyświetlane nieprawidłowe informacje o BN.
- Usunięto błąd, przez który w Konwencie Marchutana było wyświetlanych kilka nieprawidłowych ilustracji.
- Usunięto błąd, przez który wskakiwało się ponownie na prąd wietrzny przy Wzgórzu Taloka w Inggison w Lesie Taloka w kierunku Wzgórza Taloka.
- Usunięto błąd, przez który postacie nie mogły prawidłowo używać niektórych gejzerów w Dzikim Marayas.

Klient

- Zwiększono maks. liczbę klatek na sekundę (FPS) w grze z 60 do 120.
- Dodano funkcję 'Tryb oszczędzania energii dla baterii laptopów'.
 - Reguluje ona automatycznie maksymalną liczbę klatek na sekundę i zmniejsza w ten sposób zużycie baterii.
 - Można ją aktywować w opcjach pod 'System' – 'Tryb oszczędzania energii'.
- Usunięto błąd wyświetlania (miganie) przy tworzeniu/wybieraniu postaci przy użyciu najnowszych sterowników NVIDIA.
- Od aktualizacji 5.0 klient AION oficjalnie wstrzymuje wsparcie dla Windows XP. Używanie tego systemu operacyjnego może prowadzić do błędów w wyświetlaniu gry.

Wyjątkowe opcje dla Gameforge

Wyjątkowe modyfikacje i funkcje dla Gameforge

Wraz z aktualizacją 5.0 wprowadzono kilka zmian i funkcji wyjątkowo dla naszej wersji europejskiej. W poniższym rozdziale chcielibyśmy omówić te zmiany.

[Funkcja beta] Daily Quest System – „Bohaterskie Wyzwania”

Od nadchodzącej aktualizacji zdobywanie nowych poziomów w grze będzie jeszcze bardziej istotne niż do tej pory. Aby wprowadzić trochę więcej różnorodności do codziennego przebiegu gry oraz aby wam trochę pomóc, wprowadzimy dodatkowy Daily Quest System - Bohaterskie Wyzwania.

- Przez poniższy przycisk możecie wywołać nowe Daily Quests - Bohaterskie Wyzwania.



Jak dokładnie działa Daily Quest System - Bohaterskie Wyzwania?

- Codziennie każdy gracz ma do dyspozycji trzy dzienne misje.
- Te trzy misje są dostępne przez 24 godziny.
- Są resetowane codziennie o północy, po czym udostępniane są trzy nowe misje.
- Dzielne misje zostaną zresetowane i zastąpione trzema nowymi, nawet jeśli ukończyliście je częściowo.
- Za przechodzenie misji będziecie otrzymywać zasadniczo boosty punktów doświadczenia, które mają wam pomóc w zdobywaniu kolejnych poziomów.
- Codzielne misje są dostępne dla każdego gracza – niezależnie od tego, czy ma konto dla użytkowników Premium, czy też nie.
- Ponieważ ten system został opracowany po stronie Gameforge i został zintegrowany z grą, aktualizowanie statusu lub postępu misji w grze nie będzie niestety przeprowadzane w czasie rzeczywistym, lecz z opóźnieniem. To opóźnienie może potrwać do 10 minut.

Dostosowanie specyficznych systemów

Walki o twierdze

- Zwiększono maksymalną liczbę graczy, którzy są nagradzani w walkach o twierdzę w Górnej Otchłani, Gelkmaros i Inggison.
- Zwiększono nagrody w postaci medali dla kont Starter przy walkach o twierdzę w Górnej Otchłani, Gelkmaros i Inggison.

Instancje PvP

- Czas wejścia dla instancji 'Ruhnatorium' zmieniono z godz. 22-23 na 22-24.
- Czas wejścia dla instancji 'Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru' zmieniono z godz. 23-1 na 22-1.

Ograniczenia dla użytkowników kont Starter

Dokonano zmian w dotychczasowych ograniczeniach kont Starter. Konta Starter to wszystkie konta, które nie posiadają ani statusu weterana ani aktywnego Złotego Pakietu. Ta zmiana zacznie obowiązywać od momentu release'u.

- Dostosowano ograniczenie dotyczące czatowania. Korzystanie z czata jest teraz możliwe od poziomu 10 dla wszystkich kont Starter.
- Zniesiono ograniczenie dotyczące tego, że posiadacze kont Starter mogą szeptać tylko do przyjaciół. Od teraz można szeptać do wszystkich postaci.
- Zniesiono ograniczenie dotyczące tego, że posiadacze kont Starter nie mogą rozpoczynać wyszukiwania grupy.
- Usunięto ograniczenie dotyczące ekstrakcji i jest ona od teraz możliwa bez ograniczeń.
- Usunięto ograniczenie dotyczące zbierania i jest ono od teraz możliwe bez ograniczeń.

Dodatek: Zmiana postaci

Jak już zapowiadaliśmy, wysyłamy każdej postaci bezpłatny 'Kupon na Zmianę Wyglądu', aby skompensować ewentualne zmiany wyglądu postaci z powodu wprowadzenia aktualizacji 5.0. Za pomocą tego kuponu można zmienić jednorazowo wygląd postaci.