

## [Territori]



1. A Balaurea è stata aggiunta la nuova regione "Lakrum".
  - Il giocatore può raggiungere Lakrum usando il teletrasportatore della capitale o le pergamene del ritorno.
  - Presso gli approdi delle rispettive fazioni si trovano delle statue di teletrasporto che portano al "Concilio di Marchutan/Kaisinel".
  - Lakrum può essere raggiunta dal teletrasportatore di Balaurea nel "Concilio di Marchutan/Kaisinel".
  - La fazione che riesce a conquistare la fortezza settentrionale di Lakrum può accedere all'istanza "Makarna dell'Amarezza".
  - A Lakrum ci sono 9 guarnigioni del manufatto e i giocatori possono ricevere il "Cristallo del principio" partecipando alle missioni e conquistando tutte le basi. Usando il "Cristallo del principio", i giocatori possono comprare pietre incantesimo o oggetti dell'equipaggiamento.
  - A Lakrum, i giocatori si scontrano con diversi boss che trasportano oggetti di valore. Anomos il Furibondo appare a intervalli di tempo regolari e trasporta equipaggiamenti definitivi/legendari, molto rari in Atreia.
2. Tutte le battaglie della fortezza tranne quelle dell'Occhio di Reshanta (Abisso) e di Lakrum sono state rimosse.
  - Dato che sono state rimosse molte fortezze, non è più possibile ottenere la benedizione di Asphel o di Ariel (buff per la fazione sconfitta).
  - È ancora possibile ricevere la benedizione di Marchutan o di Kaisinel (buff di potenziamento) quando la fazione avversaria controlla le fortezze.
3. L'avanzamento di livello per Elisiani/Asmodiani (livello 1-75) è stato rinnovato, e di conseguenza sono state eliminate diverse regioni e istanze.
4. Nelle seguenti regioni è stata modificata una parte del territorio: Poeta, Heiron, Ishalgen, Beluslan, Vengar e Occhio di Reshanta.
5. Alcuni territori all'interno delle istanze "Caverna di Taloc" e "Fortezza di Indratu" sono stati modificati.
6. L'impostazione "Impossibile salire" sui taroc è stata rimossa per alcune regioni.

## [Battaglia della fortezza]

1. Nelle battaglie della fortezza, i punti unione sono stati sostituiti dai punti prestazione.

- Il sistema dell'unione di guerra e dei punti unione è stato eliminato.
- La presa di una fortezza si decide in base ai punti prestazione della legione. I punti prestazione della legione si compongono dei punti prestazione dei singoli membri che hanno partecipato alla battaglia della fortezza.
- La fortezza passa alla legione che ha contribuito maggiormente alla sconfitta del generale dei guardiani.
- La ricompensa per la battaglia della fortezza dipende dal contributo dei singoli giocatori all'assedio ben riuscito.
- Nella "Fortezza di Lakrum" hanno luogo battaglie di attacco/difesa; nella "Fortezza degli Dei", invece, hanno luogo combattimenti d'assedio. Prima della battaglia, la fortezza è sotto il controllo dei Balaur.
- È stata stabilita una ricompensa per gli attacchi o le difese fallite. Vengono assegnate casse ricompensa per la partecipazione e punti onore/Abisso.

2. Le fasce orarie delle battaglie della fortezza sono state modificate come segue:

Ora	Lun.	Mar.	Mer.	Gio.	Ven.	Sab.	Dom.
21:00	-	Lakrum Fortezza	-	Lakrum Fortezza	-	Lakrum Fortezza	Dei Fortezza

3. La Fortezza degli Dei si raggiunge passando per il "Corridoio dell'Occhio di Reshanta" che è stato aperto nell'approdo di Lakrum.
- Il Corridoio dell'Occhio di Reshanta appare ogni domenica alle 20:00, per 2 ore.
  - Dato che la zona inferiore e quella superiore dell'Abisso sono state rimosse, i giocatori non possono più raggiungerlo in volo.
4. La "Reliquia della protezione della Porta della Fortezza interna" non si ottiene più nella Fortezza degli Dei mediante un dialogo: ora, per averla serve effettuare un attacco. Ottiene la reliquia della protezione la fazione che ha successo nell'attacco.
5. Le modifiche alla battaglia della fortezza fanno sì che tutte le fortezze e gli artefatti appartengano ai Balaur.
6. Fortezza di Lakrum: nel caso di numerose conquiste consecutive da parte della fazione nemica, durante la battaglia della fortezza viene attivato un buff di potenziamento.

### [Personaggio]

1. L'interfaccia del personaggio è stata modificata in modo da rendere più chiari i valori del personaggio.
- "Attacco magico" e "Potenziamento magia" si uniscono in "Attacco magico".
  - È stata aggiunta la "Difesa fisica". I valori "Difesa" e "Difesa magica" diventano "Riduzione danni fisica/magica".
  - La "Difesa magica" va ad aggiungersi ed unirsi al "Bilanciamento magico" già esistente.
  - "Attacco" diventa "Potenza di attacco dell'arma". È stato aggiunto "Attacco fisico".
  - Sono stati aggiunti "Attacco aggiuntivo/Difesa aggiuntiva" per PvP e PvE. Essi sono diversi da "Attacco magico" e "Difesa magica" per PvP e PvE.

- Le opzioni inefficienti (aumento ira, difesa dai colpi critici, resistenza al fuoco, interruzione dello stordimento etc.) sono state eliminate per i nuovi oggetti. Gli oggetti già esistenti non subiscono modifiche.
- 2. Il calcolo dei valori standard e dei valori dei danni nel PvP/PvE sono stati modificati in base ai valori modificati dei personaggi.
- 3. Modifica: a partire dal livello 76, i valori di attacco e difesa nel PvP/PvE vengono applicati fino a un massimo del 100%.
- 4. Modifica: quando si utilizzano abilità fisiche, ora l'effetto del danno subisce l'influsso solo di "Attacco fisico".
- 5. A eccezione dei personaggi appena creati, il punto di partenza e l'approdo per gli Elisiani è Ellegef e per gli Asmodiani è Lagnatun.
- 6. La malattia dell'anima e il numero di morti di tutti i personaggi sono stati resettati.
- 7. In caso di morte, ora è a disposizione anche "Salvataggio di Lunamon" come mezzo di resurrezione immediata.
- 8. La funzione dei frammenti di potere è stata rimossa e tutti i frammenti di potere in uso sono stati spostati nel bauletto.
- 9. Il tempo di attivazione del ritorno all'approdo è stato ridotto da 10 a 3 secondi.
- 10. Il numero di punti Abisso che vengono consumati quando un personaggio muore è stato modificato.
- 11. L'incremento dei buff per la probabilità di ottenere bottini dedicato agli utenti nuovi/ritornati è stato rimosso.
- 12. I buff "Energia della redenzione" ed "Energia della crescita" sono stati rimossi.

### [Abilità]

Le abilità sono state modificate di conseguenza all'ampliamento dei livelli.

1. Le abilità collettive per le classi sono state modificate come segue:
  - Il tempo di recupero dell'abilità "Rimozione shock" è stato portato a 30 secondi e il quantitativo dell'abilità "Rimozione shock (catena)" è stato portato a 1.
  - Le abilità che hanno a che fare col volo sono state rimosse.  
Esempio: "Mantra del vento" e "Incantesimo della velocità" dei cantori sono state eliminate.
2. L'acquisizione delle abilità è stata adattata all'ampliamento dei livelli.
  - Le abilità che sono state acquisite prima dell'update per i livelli 1-65 possono ora essere acquisite al livello 75.  
Esempio: l'abilità "Fulmineo" degli assassini è stata portata dal livello 17 al 73.
3. Alcune abilità sono state fuse tra loro o eliminate e i loro valori sono stati modificati.
  - Le abilità che avevano effetti simili o che dividevano il tempo di recupero sono state unite tra loro.  
Esempio: l'abilità per fattucchieri "Esplosione magica" dispone di una migliore precisione magica e l'abilità "Preghiera di richiesta del focus" è stata eliminata.
  - Svitati effetti positivi sono stati mutati in abilità passive.  
Esempio: l'abilità per fattucchieri "Abito delle fiamme" è passata dall'essere un'abilità attiva a una passiva.

- Per ogni classe, ora ci sono solo 2 abilità di tipo "Potere divino".
4. Svariate abilità sono state modificate in base al cambio di classe e al livello.
- Quando un guerriero che dispone dell'abilità "Grido di battaglia" completa il cambio di classe in gladiatore, tale abilità diventa "Colpo debilitante". Quando si completa il cambio di classe in templare, l'abilità diventa "Ruggito beffardo".
  - L'abilità del gladiatore "Sferzata furibonda" diventa "Salto selvaggio" al livello 76.
5. Sono state aggiunte **abilità daevanion**.



- Le abilità daevanion possono essere utilizzate a partire dal livello 80; l'abilità di base può diventare una nuova abilità con l'effetto desiderato.
- Le abilità daevanion possono essere imparate usando il "Libro delle abilità daevanion". Il libro delle abilità può essere comprato nel Negozio della Sabbia Dorata o, con una certa probabilità, può essere ottenuto eliminando "Shukiruk contrabbandiere" (vedi la lista delle istanze più in basso).

Istanza	Livello di ingresso	Giocatori max.
Torre Sacra	Livello 80	6 persone
Narakkalli	Livello 80	6 persone
Officina di Prometun	Livello 80	6 persone
Makarna dell'Amarezza	Livello 80	12 persone
Ruhnatorium	Livello 76	12 persone
Dredgion di Ashunatal	Livello 76	12 persone

- Sono state aggiunte 11 abilità daevanion di livello antico.

Abilità disponibili finora	Daevanion Abilità	Effetto della nuova abilità
Lama di fiamma danzante	Lama di fiamma battagliera	- Utilizzando l'abilità, il tempo di recupero di Salto selvaggio si riduce del 20%. In caso di colpo critico andato a segno, l'obiettivo rimane immobilizzato per 3 sec.
Arresto forza	Frantumazione forza	- Se l'obiettivo si trova in stato di inciampo, l'attacco dell'abilità utilizzata successivamente aumenta del 20%. In caso di colpo critico andato a segno, la probabilità che

		l'abilità successiva sia un colpo critico aumenta.
Distruzione delle catene	Taglio ripetuto	- Quando l'obiettivo colpito si trova in stato di stordimento, la probabilità che l'abilità successiva sia un colpo critico aumenta.
Freccia del silenzio	Pugnali da lancio del silenzio	- La durata di <i>Silenzio</i> aumenta di 2 secondi. - Il danno aumenta del 50%
Eruzione vulcanica grande	Grande eruzione vulcanica	Dopo un ritardo di 4 sec. viene aggiunto un effetto "Tocco etereo" della durata di 1,5 secondi.
Marea dell'anima	Rapimento dell'anima	- Quando si usa l'abilità e in caso di attacco andato a segno, il tempo di recupero di "Indebolimento spirito" e "Colpo potenziato elementale" si riduce di 1 sec. - In caso di colpo critico andato a segno il tempo di recupero si riduce di 2 secondi.
Contatto divino	Tuono	- Modifica in un'abilità vasta con un raggio di 5 metri (a partire dall'obiettivo) - Aggiunta dell'effetto stordimento da 0,5 sec.
Risonanza offuscata	Interruzione della risonanza	- Se l'obiettivo si trova in stato di inciampo, l'attacco dell'abilità successivamente utilizzata aumenta del 20%. In caso di colpo critico andato a segno, la probabilità che l'abilità successiva sia un colpo critico aumenta.
Raffica del ripristino	Fuoco rapido del ripristino	- Utilizzando l'abilità, il tempo di recupero di "Forma di magia materializzata" si riduce del 10%. - In caso di colpo critico andato a segno si riceve una quantità doppia di PF. - Aumento della velocità del movimento d'attacco
Requiem della burrasca	Variazione della burrasca	- Modifica in un'abilità vasta con un raggio di 4 metri (a partire dall'obiettivo) - Modifica in effetto Tocco etereo
Colpo di cannone controffensivo	Fuoco di cannone controffensivo	- Utilizzando l'abilità, il tempo di recupero di "Colpo con balzo" si riduce del 50%. In caso di colpo critico andato a segno, il tempo di recupero viene ripristinato.

6. Ora ci sono 5 alloggiamenti per le combo abilità modificabili.
7. È stato risolto un problema che faceva sì che alcune animazioni delle abilità non fossero utilizzabili o che le animazioni delle abilità ricevute non apparissero nella lista.
8. È stato risolto un problema che faceva sì che le descrizioni di alcune abilità divergessero.
9. È stato risolto un problema che faceva sì che alcune abilità passive non venissero visualizzate correttamente dopo l'acquisizione.
10. Nel caso di alcune abilità stigma, il livello necessario per l'acquisizione è stato adattato.
11. L'effetto della rigenerazione dei PF delle seguenti abilità è stato adattato:

#### Abilità

Contrattacco dell'assorbimento, Spada devitalizzante, Attacco a sorpresa della sanguisuga

Freccia dell'anima ascisa, Freccia della crisi,

Lancia d'assalto, Esplosione del gas di combustione, Onda devitalizzante
--

12. Gladiatore:

- È stato corretto l'errore che faceva sì che il Tocco etereo dell'abilità daevanion per gladiatori "Esplosione delirio omicida" ignorasse la resistenza agli stati alterati e venisse attivato al 100%.
- In "Contrattacco dell'assorbimento" è stata aggiunta l'infoveloce "Effetto della rigenerazione mana".
- Modifica: il consumo di PM in caso di utilizzo di "Contrattacco dell'assorbimento" e "Punizione devitalizzante" è stato ridotto al 50%.

13. Templare:

- La forza d'attacco delle seguenti abilità è stata incrementata: Arresto forza, Sferzata del giudizio, Sferzata del giudizio e Colpo dell'eliminazione.
- La rigenerazione PF di "Armatura del Signore dell'Empireo" è stata aumentata.
- Il tempo di recupero di "Barricata in acciaio" è stato ridotto da 30 secondi a 18.

14. All'abilità per gladiatori e templari "Abbattiporte" è stato aggiunto il danno fisico.

15. Assassino:

- Svariate combo abilità sono state separate e ora possono essere usate come combo abilità singole.
- È stata aggiunta l'abilità "Silenzio del sigillo".
- È stato corretto l'errore che faceva sì che l'abilità "Attacco del sigillo" non venisse attivata.
- Nel caso di "Focus mortale", il tempo di recupero si accorcia.

16. Cacciatore:

- L'effetto "Diminuisce distanza di attacco" dell'abilità "Occhio di tigre" è stato modificato.
- Modifica: l'effetto dell'abilità daevanion per cacciatori "Sferzata posteriore" può essere eliminata dall'incantatore.

17. All'abilità "Fervore" degli assassini e dei cacciatori è stato aggiunto l'effetto potenza di attacco dell'arma.

18. Incantatore:

- L'effetto dell'abilità di "Compassione spirituale" è stato adattato.
- Il tempo di recupero di diverse abilità è stato modificato.
- Alcuni effetti dell'abilità sono stati modificati.
- Il consumo PM di diverse abilità è stato modificato.
- È stato corretto l'errore che faceva sì che l'effetto bilanciamento magico venisse applicato all'abilità dell'incantatore "Maledizione della forza magica".
- L'infoveloce dell'abilità daevanion per incantatori "Maledizione dell'incubo" è stata modificata.
- L'effetto "Riduci bilanciamento magico" di "Maledizione: Spirito dell'acqua" e "Maledizione: Spirito del fuoco" è stato modificato e adattato in "Riduci difesa magica".
- Il tempo di attivazione di "Incantesimo: Spirito della tempesta" e "Incantesimo: Spirito

del magma" è stato portato a 0.

- Nell'infoveloce, vicino al simbolo del debuff "Vasta erosione" è stato aggiunto il contenuto relativo a "Riduci difesa magica".
- È stato risolto un problema che faceva sì che a determinati livelli dell'incantatore venisse evocato uno spirito di livello inferiore.

19. Fattucchiere:

- All'infoveloce di "Lancia del vento" è stato aggiunto l'effetto "Assorbimento PF".
- Modifica: l'abilità del fattucchiere "Maledizione: Albero" colpisce l'obiettivo con valori di resistenza adatti.

20. Cantore:

- È stato modificato il livello necessario per acquisire l'abilità "Cattura".
- L'infoveloce "Bilanciamento magico" di "Protezione della roccia" è stata modificata in "Difesa magica".
- A "Sferzata mortale" è stato aggiunto l'effetto inciampo.
- L'effetto di precisione di "Formula dell'ispirazione" è stato adattato.

21. Chierico:

- Il potenziamento della guarigione di "Benevolenza" è stato adattato.
- Il danno delle abilità di "Energia di qualità" ed "Energia della punizione" è stato ridotto.
- In "Preghiera della resistenza", nell'infoveloce, "Bilanciamento magico" è stato modificato in "Difesa magica".

22. L'infoveloce di "Scudo benedetto" dei chierici e "Scudo con croce" dei cantori è stata adattata all'effetto.

23. Tecnico dell'etere:

- L'infoveloce di "Tiro da maestro" è stata corretta in base all'effetto esatto.
- All'infoveloce di "Colpo con balzo" è stata aggiunta una frase relativa alle condizioni di attivazione.
- In "Taglio nell'arteria vitale" sono stati adattati gli effetti attacco fisico e attacco magico.
- In "Fiamma della distruzione" è stato modificato il livello nel quale è possibile impararla.

24. Tiratore:

- La riduzione di PM di "Colpo dell'anima", "Fuoco rapido dell'anima" e "Raffica dell'anima" è stata aumentata.

25. Bardo:

- Il potenziamento della guarigione di "Variante della guarigione" è stato adattato.
- Il danno delle abilità di "Boato fragoroso" è stato incrementato.
- I valori dell'attacco fisico e della precisione magica di "Armonia del vento" sono stati modificati.
- I valori della resistenza alla magia e della riduzione della difesa magica di "Marcia delle api" sono stati modificati.
- L'infoveloce "Difesa elementale" di "Melodia della gioia" è stata modificata in "Difesa magica".
- La durata del tocco etereo di "Variazione della burrasca" è stata modificata.

- È stata modificata l'infoveloce di "Melodia dell'assoluzione".
  - Adesso l'abilità "Serenata della purificazione" può essere utilizzata anche in movimento.
  - È stato corretto l'errore che faceva sì che l'abilità dei bardi "Melodia della vita" non funzionasse su obiettivi con l'effetto "Benedizione della roccia" attivo.
  - È stato corretto l'errore che faceva sì che l'abilità dei bardi "Armonia del silenzio" non funzionasse su obiettivi con altri effetti di ammutolimento attivi. (L'effetto di "Freccia del silenzio" e "Pugnali da lancio del silenzio" sono esclusi)
26. L'effetto di visualizzazione di diverse abilità shimiol è stato modificato.
27. Adesso alcune abilità delle classi consumano frammenti.

### [Sistema]

1. È stato inserito il **sistema di trasformazione**
  - Grazie alle trasformazioni, i giocatori possono sfruttare diversi aspetti e abilità potenti.
  - Per eseguire una trasformazione è necessario preparare la carta di trasformazione mediante un contratto di trasformazione.

#### <Carte di trasformazione a seconda del rango>

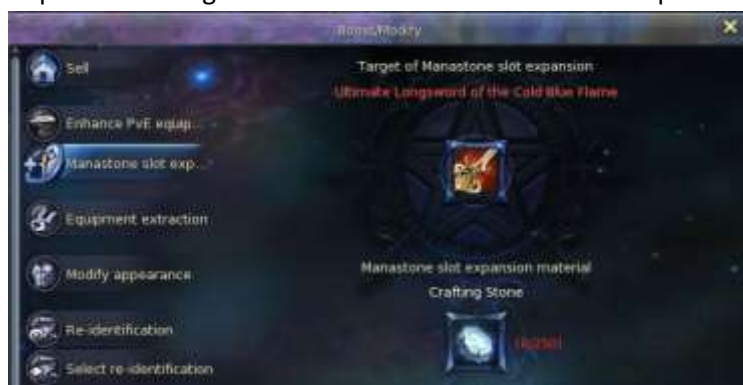
Rango	Carte di trasformazione
Normale	Orso polare, Anubis, tigre rosa, Lefarista, cavaliere della tomba, coboldo, tigre bianca, tigre, inquin giallo, inquin porpora, inquin rosso, inquin arancione, inquin nero, inquin verde, dragone, Shugo benevolo, panda potente
Alto	Dragone della vittoria, Shugo, Supershugo, Pattuglia Luna, saltimbanco, guerriero di Anubis, dobermann, barattolo, contenitore, volpino, chihuahua, cavia, krall, coniglio bandito
Antico	Bee, volpe del deserto, Confraternita del Drago di Tiamat, Tarha, nerocrine, gatto, popoku, aquaner, drakan di Tiamat, drakan di Beritra Drakan di Ereshkigal
Leggendario	Hamerun, Bollvig, Kromede, Tahabata, Mastarius, Herenas, Shita
Definitivo	Kaisinel

- Per usare la carta di trasformazione servono la "Pergamena di trasformazione" o la "Pergamena di trasformazione trasparente", entrambe disponibili nel Negozio della Sabbia Dorata.
- Fondendo da 2 a 6 carte di trasformazione si ottiene una nuova carta di trasformazione.





- La fusione di trasformazione costa 5.000 kinah per ogni esecuzione.
  - La fusione non fallisce mai. Quando si fondono più di 4 carte, non si riceve mai una carta di basso rango.
  - Esiste una funzione che permette di ripetere una fusione e che dipende dal numero di carte di trasformazione registrate.
  - Se si cambia il canale o si usa una pergamena del ritorno durante una fusione di trasformazione, il processo di fusione viene interrotto.
  - Le carte definitive possono essere ottenute mediante la fusione.
  - Le pozioni di trasformazione utilizzabili una volta e dotate di diverse abilità possono essere ottenute sconfiggendo dei mostri e in modo indipendente dalle carte di trasformazione.
2. È stato aggiunto il **sistema di ampliamento per l'alloggiamento per pietra di mana**.
- A seconda del loro livello, i nuovi oggetti hanno fino a 3 alloggiamenti per pietra di mana sbloccabili.
  - L'alloggiamento per pietra di mana può essere usato solo mediante un ampliamento con "Ampliamento per pietra di mana". Questi tipi di ampliamento possono essere acquistati nel Negozio della Sabbia Dorata o estraendo pezzi di equipaggiamento.



3. Il sistema di raccolta delle abilità è stato ristrutturato come segue:
- Le seguenti abilità sono state eliminate: l'abilità "Raccolta" che si impara prima del cambio di classe in Daeva e l'abilità "Estrazione di etere" che si impara dopo il cambio di classe in Daeva.

- "Estrazione di essenza" e "Trasformazione della materia", che si imparano dopo il cambio di classe in Daeva, sono state modificate come segue:
    - L'estrazione di essenza può essere imparata solo spendendo kinah e non più portando a termine delle missioni.
    - Le formule di trasformazione per Inina, Aria e Minerale di ferro, che si imparavano con l'abilità "Trasformazione della materia", sono state eliminate.
    - A parte qualche eccezione, la maggior parte delle formule di trasformazione della materia è stata eliminata.
  - È stato modificato il livello necessario per acquisire l'abilità "Produzione magica", che passa da 66 a 76.
    - Se si è imparata l'abilità "Produzione magica" prima dell'update, questa rimane disponibile, indipendentemente dal livello.
    - Al livello 80 è stata aggiunta una nuova formula per l'artigianato.
  - Sono state eliminate le abilità di artigianato (alchimia/armi/armatura/sartoria/cucina /artigianato/mobili) e le abilità relative alla trasmutazione magica.
    - Tutte le missioni e i compiti relativi a queste funzioni sono stati eliminati.
4. I potenziamenti e le modifiche sono stati ristrutturati.
- Quando si registra un elemento per le funzioni potenza/modifica, si attivano degli appositi menù.
  - Sono state aggiunte delle funzioni di incantesimo per PvP/PvE per gli oggetti.
    - I nuovi oggetti possono essere potenziati solo con le nuove pietre incantesimo.
    - Quando il livello della pietra incantesimo è più basso di quello dell'oggetto, la probabilità che l'incantesimo vada a buon fine diminuisce.
  - Gli ampliamenti delle pietre di mana possono essere acquisiti estraendo dei nuovi oggetti: gli oggetti per PvP consumano punti abisso.
  - La pietra incantesimo non può più essere estratta dall'oggetto.
5. È stato aggiunto il sistema dell'ascensione.
- Andando dal fattucchiere per gli equipaggiamenti è possibile incantare gli oggetti usando dei materiali per il potenziamento.
  - Il fattucchiere per gli equipaggiamenti si trova nelle rispettive capitali della fazione e nell'Approdo di Lakrum.
6. I sistemi che non sono più in uso sono stati eliminati.
- È stato eliminato il sistema dei libri dei mostri.
  - È stato eliminato il sistema dei Daeva del destino (potere della creazione, estima).
  - È stato eliminato il sistema dell'evoluzione.
  - È stata eliminata la battaglia territoriale.
  - È stata eliminata la funzione della fusione magica.
7. È stato aggiunto il **sistema dei kubus**
- Sono stati aggiunti i "Kubus", che permettono di potenziare le abilità del personaggio.
  - I cubuli possono essere raccolti e tramutati in kubus. A seconda del kubus ottenuto si presentano svariati valori per le abilità.



① Scegli la categoria apposita per vedere la lista dei kubus e ulteriori informazioni.

① I kubus si suddividono in oro/argento/bronzo. Tra tutti i kubus raccolti e completati, quello di maggiore livello sarà quello che influisce sui valori delle abilità.

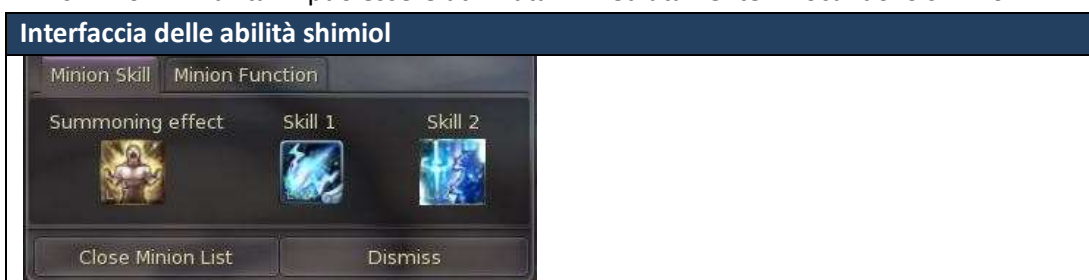
① Se ci sono dei cubuli nell'inventario, questi possono essere inseriti usando il pulsante <Inserisci>.

① La lista dei kubus raccolti, così come i valori delle abilità, vengono usati collettivamente nell'ambito dell'account.

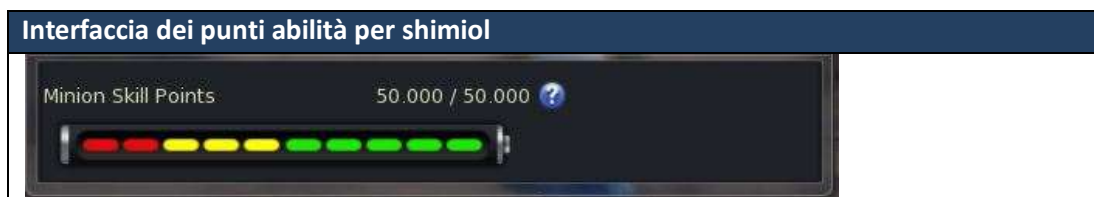
- I cubuli si ottengono nel Laboratorio Kubus di Kubrinerk o dai mostri boss di Lakrum.
- Andando dal mercante di oggetti speciali di Lakrum, è possibile effettuare uno scambio con un cubulo di livello superiore.

#### 8. Il sistema degli shimiol è stato modificato.

- Le abilità degli shimiol sono state modificate in modo da incrementare il supporto che essi forniscono al personaggio.
- L'"Abilità 1" può essere utilizzata 1 volta quando si ottiene il 100% di punti abilità per shimiol. L'"Abilità 2" può essere utilizzata immediatamente invocando lo shimiol.



- I punti abilità per shimiol possono essere controllati sotto [Menù Start> Elenco shimiol> Elenco].



- Ecco l'elenco dettagliato delle abilità:

Shimiol	Rango	Punti abilità per shimiol (A seconda del livello di evoluzione l'effetto dell'abilità viene applicato in modo differente)		
Shita	A	Tipo di buff	Proiettile dell'anima	- Aumento extra dell'attacco fisico per PvE e PvP della durata di 15 secondi.
		Tipo di toggle	Bestia della morte	- Probabilità che l'obiettivo subisca l'effetto di ammutolimento in caso di attacco andato a segno.
Grendal	A	Tipo di buff	Sfera congelata della vendetta	- Teletrasporto in avanti - Incremento della velocità di movimento e della resistenza agli attributi
		Tipo di toggle	Distruttore di stanze	- In caso di attacco a segno subito, c'è una certa probabilità che si verifichi una risoluzione dello stato alterato
Weda	A	Tipo di buff	Fulgore di Weda	- Effetto di potenziamento per 30 sec. - Aumento dell'effetto di abilità magiche e della velocità di attacco/effetto - La durata dell'effetto si riduce Incremento dei PF max.
		Tipo di toggle	Incantesimo: Vecchio amico	- In caso di attacco andato a segno subito c'è una certa probabilità di avere un effetto di potenziamento della durata di 7 secondi. È stata aumentata la velocità di volo/corsa - Incrementa l'efficacia delle abilità di ripristino
Kromede	A	Tipo di buff	Tiro shock ripetuto successivo	- Aumento extra dell'attacco fisico per PvE e PvP della durata di 15 secondi.
		Tipo di toggle	Misera rivolta	- Probabilità che l'obiettivo subisca l'effetto di stordimento in caso di attacco andato a segno.
Iperione junior	A	Tipo di buff	Scarica di energia	- Aumento extra della difesa fisica per PvE e PvP della durata di 15 secondi.
		Tipo di toggle	Campo Etereo di id	- In caso di attacco a segno subito, aumento extra della difesa fisica per PvE e PvP della durata di 5 secondi.
Karemiwen	B	Tipo di	Tempesta di	- In caso di attacco andato a segno subito

		buff	ghiaccio	si riflettono i colpo a segno dell'obiettivo per un lasso di tempo dai 10 ai 15 secondi.
		Tipo di toggle	Ferita profonda	- In caso di attacco a segno c'è una certa probabilità che si riduca la velocità di movimento
Saendukal	B	Tipo di buff	Colpo del potere sismico	- In caso di attacco andato a segno nei pressi dell'obiettivo si verifica un attacco estensivo extra (sono escluse le abilità ad ampio raggio d'azione)
		Tipo di toggle	Esplosione di furia	- Probabilità che l'obiettivo subisca l'effetto di inciampo in caso di attacco andato a segno.
Hamerun	B	Tipo di buff	Colpo veloce	- Aumenta la portata dell'attacco di 1 m per un lasso di tempo dai 20 ai 30 secondi.
		Tipo di toggle	Rabbia di Hamerun	- Probabilità che l'obiettivo subisca l'effetto di riduzione della velocità di attacco in caso di attacco andato a segno.
Abija	B	Tipo di buff	Sfera magica	- Rigenerazione PF immediata - Rigenerazione PF a intervalli da 2 a 3 secondi
		Tipo di toggle	Resistenza migliorata	- Probabilità che ci sia una rigenerazione PF in caso di attacco andato a segno.
Rosa d'Acciaio	C	Tipo di buff	Tiro potente	- In caso di attacco a segno, danno extra per 20/30 secondi.
		Tipo di toggle	Proiettile dell'abbandono dei pensieri	- In caso di attacco a segno subito, c'è una certa probabilità che l'obiettivo subisca una riduzione di PM
Seiren	C	Tipo di buff	Energia dell'acqua	- Si crea uno scudo difensivo che ti protegge dai danni e che dura dagli 8 ai 10 secondi.
		Tipo di toggle	Invocazione delle gocce d'acqua	- In caso di attacco a segno subito, si ha una rigenerazione PF
Arcikerubiel	A	Tipo di toggle	Passo del drago dormiente	- Probabilità che ci sia un danno extra in caso di attacco andato a segno.
Kerubiel	B	Tipo di toggle	Passo del drago dormiente	- Probabilità che ci sia un danno extra in caso di attacco andato a segno.
Kerubiano	C	Tipo di toggle	Passo del drago dormiente	- Probabilità che ci sia un danno extra in caso di attacco andato a segno.
Kerub	D	Tipo di toggle	Passo del drago dormiente	- Probabilità che ci sia un danno extra in caso di attacco andato a segno.

- Sono stati aggiunti dei canali extra che permettono di imparare un contratto per shimio o uno shimiolum.

■ Istanze

Istanza	Mostri e bauli
Rifugio di Mirasch (bonus)	Baule di Kirshka
Giardino della Conoscenza (bonus)	Piton
Narakkalli	Forziere modesto di Narakkalli
Torre Sacra	Nergal
Officina di Prometun	Prigga furioso

- Mostro boss del campo

Mostri
Anomos furibondo

- Ricompensa per la missione

Fazione	Nome missione
Elisiani	Dintorni di Inggison
	[Istanza] Parassita di Taloc
	[Istanza] Fonte energetica di petralith
	La chiamata di Kaisinel
	[Istanza] La fine di Tiamat
	[Istanza] Il combattimento contro Beritra
	La riparazione del tempio soprannaturale di Lakrum
	Lo scomparso ricercatore Atis
	Sulle tracce dei legionari scomparsi
	Impedire le consegne dei Balaur
	[Sett.] Addestramento di conquista per Euron Ovest
	[Sett.] Addestramento di conquista per Euron Nord-Ovest
	[Sett.] Addestramento di conquista per Euron Centro
	[Sett.] Addestramento di conquista per Euron Sud
Asmodiani	Supporto a Gelkmaros
	[Istanza] Il nemico naturale di Taloc
	[Istanza] Motore a petralith
	La chiamata di Lord Marchutan
	[Istanza] La fine di Tiamat
	[Istanza] Il combattimento contro Beritra
	La riparazione del tempio sotterraneo di Lakrum
	Il ricercatore Rith scomparso
	Sulle tracce dei legionari scomparsi
	Impedire le consegne di rifornimenti dei Balaur
	[Sett.] Addestramento di conquista per Elgard Est
	[Sett.] Addestramento di conquista per Elgard Nord-Est
	[Sett.] Addestramento di conquista per Elgard Centro
	[Sett.] Addestramento di conquista per Elgard Sud

- Ora è possibile ottenere dei contratti per shimiol e shimiolum dai mostri della regione di

Lakrum.

- È possibile ottenere dei contratti per shimiol anche dall'NPC in cambio di monete della sfida.

#### NPC per lo scambio di monete della sfida nella Torre della Sfida

Elisiani	Walzen
Asmodiani	Kijan

- Il metodo per ottenere i punti abilità per shimiol è cambiato.
  - Una parte dei PE che si ricevono con le missioni e la caccia viene assegnata in punti abilità.
  - Si ottengono punti abilità in base alla quantità di uccisioni nella fazione avversaria.
  - È stata rimossa l'opzione che permetteva di aggiungere punti abilità mediante semplici kinah.
- È stato aggiunto un metodo che permette di ricevere punti crescita per shimiol.
  - Una parte dei PE che si ricevono con le missioni e la caccia viene assegnata in punti crescita.
  - La funzione che permette di ricevere punti crescita dagli altri shimiol rimane disponibile.
- Le regole e l'interfaccia relative alla fusione degli shimiol sono state modificate.
  - La probabilità di avere una fusione riuscita è stata sollevata; una fusione è possibile solo quando si posseggono 4 shimiol di livello di evoluzione 4.
  - Non è più possibile fondere shimiol di livello D; l'utilizzo è possibile solo per aggiungere punti crescita agli altri shimiol.
  - Non è più possibile fondere shimiol di livello D per ottenere shimiol migliori (shimiol di livello C). Il livello D può essere utilizzato solamente per potenziare shimiol di livello superiore (da C a S) con i punti crescita.
  - Il tab dell'interfaccia relativo alla fusione è stato modificato di conseguenza.

#### Interfaccia della fusione shimiol



- Sono stati ridotti i costi per l'evoluzione di shimiol di classe B e C.



- È stato risolto un problema che faceva sì che il valore di precisione degli effetti di evocazione di shimiol di classe B con 1 stella venisse applicato in modo errato.
- Modifica:l'effetto di evocazione degli shimiol non influisce sulla resistenza alla magia.

### [Istanze]

1. A Lakrum è stata aggiunta la nuova istanza "**Officina di Prometun**".



*Ereshkigal, con l'aiuto della sua legione di disertori di Lakrum, occupò il laboratorio di Prometun per costruire un'arma con la quale attaccare Fregion. Il generale di brigata Prigga ha catturato il fabbro Prometun e sta cercando di creare un'arma per Ereshkigal col minerale di rim saccheggiato a Lakrum. Il compito dei Daeva è liberare gli Jotun dalle grinfie della Legione di Prigga e riprendere il laboratorio.*

- È possibile accedere all'officina mediante l'NPC per l'ingresso alle istanze che si trova a Lakrum nella Sala delle Riunioni di Endorim.

Giocatori max.	Livello	Reset del numero di ingressi	Ingressi
6 persone	Dal liv. 80	Mercoledì alle ore 09:00	4 volte alla settimana

2. È stata aggiunta la nuova istanza "**Laboratorio Kubus di Kubrinerk**".



*L'inventivo Kubrinerk nascose il suo Laboratorio Kubus in una fenditura per dedicarsi ai suoi studi sui kubus. I saccheggiatori shulack, tuttavia, cercavano appositamente fenditure di quel genere per saccheggiarle: trovarono il Laboratorio Kubus e lo occuparono. Kubrinerk riuscì a fuggire, ma gli altri ricercatori furono soggiogati dagli Shulack e furono costretti a produrre kubus in grande quantità. Questi kubus di ottima qualità finirono nelle mani di Malarkin, capo degli Shulack e scienziato auto-proclamato.*

Giocatori max.	Livello	Ingressi	Reset del numero di ingressi
1 persona	Livello 80	7 volte	Mercoledì alle ore 09:00

- Se una guarnigione viene catturata nell'area di Lakrum, c'è una certa probabilità che



compaia l'NPC per l'ingresso "Guardiano del Laboratorio Kubus" nei pressi della guarnigione.

- L'NPC per l'ingresso rimane disponibile per 12 minuti e l'ingresso è possibile per un massimo di 24 giocatori.
3. Il metodo di esecuzione e le ricompense per la Torre della Sfida sono state modificate.
- Rimangono 24 livelli invece di 40.
  - La limitazione di tempo (sfida a tempo) parte dal livello 1.
    - I giocatori aprono la porta accanto all'NPC dopo aver effettuato l'accesso al Dungeon. La sfida a tempo inizia in quel momento e dura 20 minuti.
  - Per la vittoria sui mostri di ciascun livello, il giocatore riceve la "Moneta della sfida" che può essere portata a un NPC dell'ordalia ed essere scambiata con altri oggetti.
  - L'ingresso è possibile 1 volta alla settimana a partire dal livello 76.
4. È stato aggiunto il buff dell'istanza "Tifo di Lunamon" .
- Quando accede all'istanza, il giocatore può decidere se utilizzare il buff oppure no. Il buff viene attivato quando il giocatore abbandona l'istanza.
5. Modifica: nell'Arena della Cooperazione è possibile ricevere punti della competizione.
6. La programmazione del campo di battaglia/arena è stata modificata.

Articolo	Livello di ingresso	Ingressi	Orario di ingresso
Arena della Disciplina	Dal liv. 76	10 volte alla settimana	12:00 – 14:00 (ogni giorno). 18:00 – 02:00 (ogni giorno).
Arena della Cooperazione	Dal liv. 76	10 volte alla settimana	12:00 – 14:00 (ogni giorno). 18:00 – 00:00 (lun - ven). 18:00 – 02:00 (sa - do).
Dredgion di Ashunatal	Dal liv. 76	1 volta al giorno	12:00 – 14:00 (ogni giorno). 18:00 – 20:00 (ogni giorno). 00:00 – 02:00 (ogni giorno).
Ruhnatorium	Dal liv. 76	1 volta al giorno	20:00 - 00:00 (ogni giorno)

7. Il numero massimo di partecipanti e il livello di ingresso per le istanze sono stati modificati.

Istanze	Livello di ingresso	Giocatori max.	Luogo
Rifugio di Tiamat	57	1	Signia/Vengar
Makarna	66	1	Signia/Vengar
Makarna dell'Amarezza	80	12	Lakrum
Narakkalli	80	6	Lakrum
Giardino della Conoscenza	78	3	Lakrum
Torre Sacra	80	6	Lakrum
Rifugio di Mirasch	76	1	Lakrum

8. Nelle regioni Signia e Vengar sono stati aggiunti gli Ingressi del Tempio di Beshmundir.
9. Appaiono ulteriori ingressi per "Officina di Prometun" e "Narakkalli".
- Ogni 30 minuti, a Lakrum appare 1 ingresso a caso in uno dei 9 possibili luoghi.
  - L'ingresso non viene mostrato sulla mappa del mondo e non esiste una limitazione nel

numero di giocatori.

#### 10. Adattamenti alle istanze:

- Makarna:
  - È stato risolto un problema che faceva sì che non fosse possibile rientrare in Makarna se era stata eliminata la forma umana di Beritra.
- Rifugio di Mirasch:
  - Diversi effetti dell'abilità e schemi di battaglia di "Kirshka cantante" nel "Rifugio di Mirasch" sono stati modificati.
- Giardino della Conoscenza:
  - Gli attributi di diversi oggetti che si trovano nell'istanza "Giardino della Conoscenza" sono stati modificati.
  - È stato risolto un problema che faceva sì che non fosse possibile raggiungere l'area del boss finale nel "Giardino della Conoscenza" se si era sconfitto l'ultimo mostro boss "Piton" e si accedeva nuovamente all'istanza.
- Torre Sacra:
  - I PF di "Nergal" e delle creature evocate nella "Torre Sacra" sono stati ridotti.
  - La categorizzazione dei valori di "Combattente delle 31e forze di protezione della torre" è stata portata da élite a normale.
  - Modica: quando si attacca "Pelida piena d'odio" in "Torre Sacra" non si applica più l'effetto degli stati alterati.
- Narakkalli:
  - I PF di "Shureik maledetto" e "Prigione di ghiaccio" a "Narakkalli" sono stati ridotti.
  - Modifica: l'abilità "Colpo di freddo" di "Shureik maledetto" a "Narakkalli" può essere eliminata con la magia di guarigione.
  - Modifica: appena la battaglia contro "Shureik maledetto" a "Narakkalli" è conclusa, questo sparisce immediatamente e riappare solo dopo un determinato lasso di tempo.
  - È stato risolto un problema che faceva sì che Bastikan (nell'area del boss finale in "Narakkalli") non avesse distrutto i rami ghiacciati.
  - La resistenza fisica del boss finale di "Narakkalli" è stata ridotta.
- Makarna dell'Amarezza:
  - Il danno di "Ombre del dolore" del boss finale in "Makarna dell'Amarezza" è stato incrementato.
  - I guardasigilli della classe eroe evocati dal boss finale in determinati luoghi di "Makarna dell'Amarezza" sono stati declassati alla classe élite.
  - È stato risolto un problema che faceva sì che Beritra non usasse l'"Energia del Signore dei Balaur" in "Makarna dell'Amarezza".
  - I PF di "Oris l'immortale" in "Makarna dell'Amarezza" sono stati adattati.
- Torre della Sfida:
  - I valori di "Schivata" e "Resistenza alla magia" dei mostri che si trovano nei livelli 1 - 6 della "Torre della Sfida" sono stati ridotti.
  - Modifica: quando si completa un determinato livello in un determinato lasso di tempo nella "Torre della Sfida", è possibile ricevere la "Moneta della sfida"

come ricompensa.

- Rifugio di Tiamat
    - Modifica: quando l'esecuzione di "Rifugio di Tiamat" fallisce, compare un'uscita.
  - Tempio di Beshmundir:
    - L'effetto delle abilità di diversi mostri nel Tempio di Beshmundir è stato modificato.
  - Fortezza di Indratu e Fortezza di Bakarma:
    - Alcuni valori della Porta del castello dei Balaur nella "Fortezza di Indratu" e "Fortezza di Bakarma" sono stati modificati.
11. Quando si gioca nel "Giardino della Conoscenza" e nel "Giardino della Conoscenza (bonus)" c'è una certa probabilità che compaia "Shukiruk contrabbandiere inesperto".
- Quando elimini un mostro, puoi ottenere una cassa delle abilità daevanion antica e, con una bassa probabilità, puoi anche ottenere una cassa delle abilità daevanion leggendaria.
  - Aprendo la cassa delle abilità daevanion antica si ottiene un libro delle abilità adatto alla rispettiva classe.
12. Il livello delle ricompense del campo di battaglia per Dredgion, Ruhnatorium e Gola di Ventonevoso è stato incrementato.
13. Il livello delle ricompense per l'Arena della Cooperazione e per l'Arena della Disciplina è stato incrementato.
14. Modifica: dopo aver completato l'Arena della Disciplina/Cooperazione, la ricompensa in kinah viene spedita direttamente nell'inventario.

### [Oggetti]

1. È stato aggiunto il **Negozio della Sabbia Dorata**. Qui è possibile comprare oggetti con kinah e lingotti d'oro.



- I giocatori possono usare il negozio cliccando nel lato destro della barra azione su "Negozio della Sabbia Dorata" o su Menù - Servizi - Negozio della Sabbia Dorata.
- 2. I kinah dei personaggi sono stati sostituiti con dei lingotti d'oro. I lingotti d'oro possono essere utilizzati nel Negozio della Sabbia Dorata.
- 3. I tempi di recupero per poter acquistare nuovamente degli oggetti in offerta speciale nel Negozio della Sabbia Dorata sono i seguenti:
  - Ogni giorno alle ore 00:00
  - Mercoledì alle ore 00:00
- 4. Equipaggiamento per Daeva del destino.
  - Il requisito di livello per utilizzare oggetti dei Daeva del destino è stato rimosso.
    - Gli oggetti che finora erano adatti solo ai Daeva del destino ora possono essere utilizzati da tutti senza limitazioni. Se non si rispetta il livello suggerito si attivano degli svantaggi.
  - Gli equipaggiamenti di rango "leggendario", "epico" e "mitico", portati dai Daeva del destino, possono essere impacchettati senza limitazioni.
    - Sono esclusi: equipaggiamento per la missione, equipaggiamento della legione ed equipaggiamento a tempo limitato.
- 5. L'abilità di combattimento mostrata sull'oggetto è stata rimossa.
- 6. Dall'agente di commercio possono essere registrati solamente oggetti che hanno la dicitura "È possibile ingaggiare l'agente di commercio".
- 7. Gli oggetti distrutti che si trovano nel bauletto vengono venduti direttamente non appena si effettua il login con il personaggio.
  - Gli oggetti distrutti che non si trovano nel bauletto devono essere venduti dal giocatore.

- È stato risolto un problema che faceva sì che alcuni oggetti distrutti dei membri della legione potessero essere scambiati.
- 8. Non è più possibile estrarre oggetti utilizzabili.
- 9. Nella città sono stati collocati degli NPC che scambiano le pietre incantesimo e i sieri di potenziamento con dei nuovi fagotti di pietre incantesimo.

Elisiani - <Amministratore di beni di consumo speciali>	Asmodiani - Strada del Mercato di Pandaemonium
Seona <Amministratore di beni di consumo speciali>	Metera <Amministratore di beni di consumo speciali>

- 10. Non è più possibile usare il "Simbolo lucente della crescita".  
Le monete disponibili possono essere scambiate con altri oggetti nel Negozio degli Amici Royer/Cheska.
- 11. Le pergamene delle regioni rimosse sono state trasformate in pergamene utilizzabili.
  - La pergamena del ritorno della regione adesso è una pergamena del ritorno integrata.
  - La pergamena di ingresso all'istanza aggiuntiva ora è una pergamena di ingresso di prima qualità (opzionale e aggiuntiva).
- 12. È stato risolto un problema che faceva sì che il metodo per cambiare aspetto fosse spiegato nel modo sbagliato nell'infovelece di "[Evento] Ticket per una modifica dell'aspetto".
- 13. È stato risolto un problema che faceva sì che l'infovelece di "Repressione della pietra della divinità" venisse visualizzata due volte.
- 14. È stato risolto un problema a causa del quale, quando ci si trovava in posizione da combattimento, l'aspetto di alcuni costumi veniva visualizzato in modo insolito.
- 15. Funzione aggiunta: ora è possibile estrarre gli accessori (collane, orecchini, anelli), le piume e i bracciali.
- 16. Il nome "Pietra attivatrice per manufatti" è stato modificato in "Pietra attivatrice speciale per manufatti".
- 17. È stato risolto un problema che faceva sì che alcuni valori dei personaggi che erano stati utilizzati non fossero mostrati nell'infovelece dell'oggetto.
- 18. Diverse descrizioni di oggetti errate sono state corrette.
- 19. Oggetti delle istanze:
  - Nelle istanze "Rifugio di Mirasch" e "Giardino della Conoscenza" sono stati aggiunti equipaggiamenti antichi come ricompensa.
    - Le piume e le casse del bracciale sono state escluse dalle possibili ricompense.
  - Al baule di Kirshka nel "Rifugio di Mirasch" è stato aggiunto come ricompensa un fagotto di stigmata.
  - Nelle istanze "Giardino della Conoscenza", "Narakkalli", "Torre Sacra" e "Officina di Prometun" sono state aggiunte pietre incantesimo per PvE come ricompensa.
  - Sono stati aggiunti oggetti antichi droppati da boss di medio rango in "Narakkalli", "Officina di Prometun" e "Makarna".
- 20. I valori di svariati equipaggiamenti sono stati incrementati.
- 21. Funzione aggiunta: quando si acquisiscono/potenziano equipaggiamenti principali definitivi/legendari, nella zona in cui si è acquisito l'oggetto, nelle capitali (Sanctum/Pandaemonium) e a Lakrum compare un messaggio.

22. Nel caso dell'incantesimo delle ali, il valore "Velocità di volo" è stato incrementato.
23. È stato risolto un problema che faceva sì che non fosse possibile modificare l'aspetto o eseguire l'estrazione del "Cerchietto con orecchie da coniglio".
24. Ora è possibile eseguire la nuova identificazione di opzioni anche spendendo kinah e senza una pergamena per la nuova identificazione.

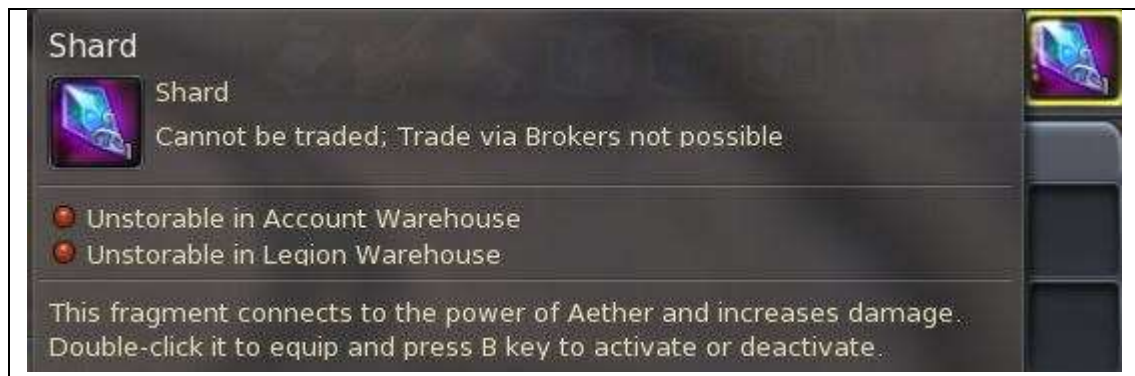


- Quando si registra un oggetto dell'equipaggiamento nella finestra Potenza/Modifica, è possibile vedere i tipi di opzione e i valori che sono stati assegnati mediante la nuova identificazione.
  - I costi per la nuova identificazione sono da intendersi in kinah e il prezzo dipende dal livello dell'oggetto e dalla categorizzazione in antico/leggendario/definitivo.
  - Le pergamene per la nuova identificazione di opzioni disponibili finora non possono essere usate sugli oggetti di categoria antico/leggendario/definitivo.
25. È stata aggiunta la funzione Scelta-Nuova identificazione.



- È possibile scegliere e modificare i valori opzionali degli oggetti.
  - L'equipaggiamento che è stato identificato prima della versione 5.8 può essere nuovamente identificato (possono essergli applicati nuovi valori) e adattato in cambio di kinah.
  - I costi per la scelta-nuova identificazione sono da intendersi in Luna e il prezzo dipende dal livello dell'oggetto e dalla categorizzazione in antico/leggendario/definitivo.
  - L'equipaggiamento identificato che è stato identificato prima dell'update può subire una scelta-nuova identificazione dopo essere stato nuovamente identificato spendendo kinah.
26. È stato aggiunto un "**frammento**" che permette di incrementare gli effetti di attacco e ripristino.

Immagine del "frammento"



- Dopo aver inserito il frammento nell'alloggiamento, il giocatore può premere B per attivarlo.
    - I personaggi che hanno già assegnato una funzione al tasto B devono impostare un altro tasto di scelta rapida.
    - Le impostazioni del tasto di scelta rapida "Attiva/disattiva frammento" possono essere eseguite alla voce Sistema > Comandi da tastiera > Combattimento.
  - Se il frammento è stato impostato, vengono visualizzati i suoi effetti sull'arma in uso.
  - A seconda del tipo di arma in uso, i frammenti vengono utilizzati in numero variabile durante gli attacchi semplici.  
Quando si utilizza un'abilità, il numero di frammenti (che vengono utilizzati per gli attacchi semplici) non ha influsso sulla sua esecuzione.
  - Il numero di frammenti consumati varia a seconda del tipo di abilità: attacco, ripristino etc. Il quantitativo può essere visualizzato anche nell'infoveloce dell'abilità.
  - Questo riguarda anche le abilità di attacco/ripristino limitate nel tempo e quelle ad ampio raggio d'azione. I frammenti vengono consumati solo al 1° utilizzo.
  - I frammenti sono disponibili come drop dei mostri o nel Negozio della Sabbia Dorata.
27. La quantità di kinah che si ottiene quando si vende un libro delle abilità daevanion è stata incrementata.
28. Produzione magica:
- Alla produzione magica sono state aggiunte, in base ai punti qualità, delle istruzioni per la creazione di pergamene.
  - La quantità di materiali necessari per la produzione magica è stata ridotta (non si applica a tutti i materiali).
29. Le ricompense che si possono comprare con la moneta della sfida sono state modificate.
30. È stato risolto un problema che faceva sì che l'aspetto di "Ali da guerra antiche dell'Abisso Nero" e "Ali della magia antiche dell'Abisso Nero" non fosse visibile quando erano in uso.
31. È stato cambiato un effetto che viene visualizzato a seconda del livello incantesimo dell'arma.
- Quando si raggiunge il livello +10 viene mostrato il 1° livello dell'effetto (rosso).
  - Quando si raggiunge il livello +15 viene mostrato il 2° livello dell'effetto (lilla).
32. È stato risolto un problema che faceva sì che le classi tiratore, tecnico dell'etere e bardo non potessero utilizzare "Cassa di stigmata splendente del maestro" e "Cassa con stigmata speciali".
33. L'aspetto di diverse armature è stato modificato.

34. Il problema per il quale non era possibile linkare il tooltip dell'item nella finestra di chat nel caso di un'arma a due mani fusa.
35. È stato risolto un problema che faceva sì che alcuni equipaggiamenti asceti non potessero essere restituiti con la funzione di ripristino.

#### [Suono]

1. È stato aggiunto un suono che indica che si sta usando un tasto di scelta rapida senza che ci siano dei frammenti.

#### [INTERFACCIA]

1. È stato eliminato il negozio privato.
2. La funzione "Commercio coi kinah" e la relativa interfaccia utente (negozio privato, magazzino dell'account, magazzino della legione, posta, distribuzione al gruppo) sono state eliminate.
3. È stato eliminato il server per principianti.
  - La voce "Cambia canale/Server per principianti" nel menù è stata modificata in "Cambia canale".
4. La funzione "Non mostrare più oggi" è stata aggiunta in "AION TV".
5. Il tab "Abilità dell'oggetto" è stato eliminato dalla finestra delle abilità.
6. Tutte le interfacce di sistema che non vengono più utilizzate in conseguenza alle modifiche apportate sono state eliminate.
7. Alla voce Avvia > Altre funzioni è stato eliminato il calcolatore di reliquie.
8. La descrizione della quantità di attivazioni ripetute, che poteva essere visualizzata presso il simbolo dell'abilità nella finestra delle informazioni sulle combo abilità o nelle informazioni di dettaglio, è stata rimossa.
9. Sotto la mappa del mondo > Info istanza/Info Dungeon è stata rimossa l'indicazione sul livello consigliato.
10. È stato risolto un problema che faceva sì che la barra azione venisse reimpostata in determinate circostanze.
11. In caso di incantesimo +15 eseguito su oggetti leggendari o definitivi e riuscito, ora nella regione in cui si trova il personaggio viene visualizzato un messaggio.
12. È stato risolto un problema che faceva sì che la descrizione degli attributi venisse visualizzata in modo spezzato e spostato se si cambiava risoluzione.
13. Nella mappa del mondo sono stati aggiunti i dettagli sulle zone delle istanze e nell'infoveloce sono state aggiunte le informazioni sugli oggetti che è possibile vincere.
14. È stato risolto un problema che faceva sì che a certe condizioni la finestra dell'evento non potesse essere aperta o aggiornata.
15. Sono state aggiunte delle descrizioni nell'infoveloce del "Fagotto di ricompense con moneta della sfida" e del "Fagotto di ricompense della Torre della Sfida".
16. È stato risolto un problema che faceva sì che il "Tempio di Beshmundir" venisse visualizzato più volte nella lista delle istanze del reclutamento tra server.
17. Sono stati eliminati gli aspetti che non rientravano nelle informazioni standard della mappa.
18. L'infoveloce di diversi oggetti degli eventi è stata completata.



19. Modifica: la finestra "Shimiol" e la finestra "Trasformazione" non possono più essere utilizzate contemporaneamente.
  - Se durante la durata del contratto shimiol o durante la fusione di trasformazione si chiude la finestra, appare un messaggio e l'azione si interrompe.
20. L'immagine splash che viene visualizzata nel launcher dopo l'inizio del gioco è stata modificata.
21. È stato risolto un problema che faceva sì che fosse rimasta la cornice del tasto "Cambia percorso dell'aspetto".
22. In Opzioni di gioco > Shimiol/Miol sono state aggiunte altre opzioni:
  - È possibile scegliere di non visualizzare lo shimiol di un altro giocatore

### [Missione]

1. Le missioni per l'aiuto per l'ascensione per Daeva nuovi/ritornati sono state ristrutturate.
  - I Daeva nuovi o ritornati ricevono la missione dall'istruttore per l'ascensione nella capitale della fazione.

Elisiani	Asmodiani
Reina, <l'amica di Royer>	Reicis, <l'amica di Cheska>

- Quando si raggiunge un determinato livello, il personaggio riceve una cassa contenente oggetti utili per l'ascensione.
2. A Lakrum è stata aggiunta una nuova missione per i gruppi.

Fazione	Gruppo
Elisiani	Forze di Protezione della Vita di Yustiel
Asmodiani	Forze di Protezione della Saggezza di Lumiel

3. Tutte le missioni relative all'ascensione dal livello 1 al 75 sono state migliorate.
4. L'NPC per la missione della medaglia nell'Arena della Disciplina per Elisiani e Asmodiani, nell'Arena della Cooperazione nella Dredgion di Ashunatal è stato modificato.

Elisiani	Asmodiani
Schamichel -> Seiran	Skamisch -> Mowati

5. Il tempo di respawn di diversi oggetti delle missioni è stato accorciato.
6. È stato risolto un problema che faceva sì che la posizione di diversi oggetti delle missioni non fosse tradotta.
7. È stato risolto un problema che faceva sì che alcuni pulsanti non funzionassero durante una missione.
8. La posizione di alcuni oggetti delle missioni è stata modificata per permettere uno svolgimento più semplice.
9. Diverse cutscene sono state modificate.
10. La missione stigma degli Asmodiani non può più essere abbandonata.
11. È stata aggiunta la condizione che proibisce l'esecuzione delle missioni tutorial.
12. È stato risolto un problema che faceva sì che non fosse possibile eseguire nuovamente delle missioni dopo che la zona della missione era stata abbandonata.
13. È stato risolto un problema che faceva sì che alcuni oggetti delle missioni non potessero essere ottenuti in un gruppo.
14. Sono state aggiunte delle missioni per l'allenamento della conquista e per il supporto delle pietre incantesimo che possono essere affrontate a Lakrum.

- Dopo aver completato la missione per l'allenamento della conquista si può ricevere il "Cristallo del principio" come ricompensa.
  - Dopo aver completato la campagna di Lakrum si può ottenere la missione per il supporto delle pietre incantesimo. Dopo aver completato la quest si può ottenere l'"Antica pietra incantesimo per PvE".
15. Nel caso di alcune missioni è stata modificata la condizione per partecipare.
  16. La posizione del mostro "Re Myrn" nella campagna "Un metodo per sconfiggere il drana" è stata modificata in modo da rendere più semplice trovarlo.
  17. È stato risolto un problema che faceva sì che l'avanzamento della missione "I reati di Tiamat" venisse riportato al settore precedente dopo un determinato lasso di tempo.
  18. In alcune ricompense delle missioni nel "Giardino della Conoscenza" sono stati aggiunti i beni di consumo.
  19. È stata aggiunta una missione che può essere affrontata nel "Laboratorio Kubus di Kubrinerk".
  20. È stata aggiunta la missione "[Tutorial] L'utilizzo dei kubus".
  21. È stata aggiunta una missione nella quale è possibile ricevere delle pietre incantesimo per PvP quando si conquista una guarnigione a Lakrum.

Fazione	Livello dal quale è possibile imparare	Nome missione	Luogo
Elisiani	76	Rifornimenti di Jeronos	Guarnigione 121
	78	Rifornimenti di Hibedon	Guarnigione 122
	79	Rifornimenti di Eyetes	Guarnigione 123
	80	Rifornimenti di Amonisos	Guarnigione 124
	80	Rifornimenti di Pobota	Guarnigione 125
	80	Rifornimenti di Lekos	Guarnigione 126
	80	Rifornimenti di Veter	Guarnigione 127
	80	Rifornimenti di Luibus	Guarnigione 128
	80	Rifornimenti di Yubenros	Guarnigione 129
Asmodiani	76	Rifornimenti di Borkadi	Guarnigione 124
	78	Rifornimenti di Slaydin	Guarnigione 125
	79	Rifornimenti di Urki	Guarnigione 126
	80	Rifornimenti di Skerati	Guarnigione 127
	80	Rifornimenti di Oliv	Guarnigione 128
	80	Rifornimenti di Snobir	Guarnigione 129
	80	Rifornimenti di Denir	Guarnigione 121
	80	Rifornimenti di Prodin	Guarnigione 122
	80	Rifornimenti di Germod	Guarnigione 123

22. È stato risolto un problema che faceva sì che procedendo nella missione elisiana "La stella di Heiron" non fosse possibile passare al settore successivo.
23. È stato risolto un problema che faceva sì che la missione "[Giorn.] Il regalo del servitore" non potesse essere accettata da alcuni personaggi.

### [Housing]

1. Il periodo di affitto di case private e palazzi è stato prolungato di 8 settimane.

- Gli affitti sono stati modificati come segue:

Maintenance Fee		
House Type	5.8	6.2
Palace	20.000.000	16.000.000
Estate	4.000.000	4.000.000
Mansion	2.000.000	1.000.000
House	400.000	250.000

2. I contratti che si potevano acquistare nel villaggio sono stati in parte rimossi.
3. Il prezzo di partenza per l'asta per la casa è stato ridotto.
4. È stato risolto un problema che faceva sì che alcune case del quartiere residenziale sud di Heiron apparissero in modo anormale.
5. È stato risolto un problema che faceva sì che le immagini dell'Ala d'uragano e il tappeto in anathe non venissero installate correttamente.

### [Legioni]

1. Le ricompense per le missioni per la legione sono state modificate.

### [NPC]

1. È stato risolto un problema che faceva sì che nell'Androne di Beluslan non ci fosse l'audio.
2. Modifica: nella Dredgion di Ashunatal non appaiono più drakan quartiermastro della 53a legione.
3. L'effetto delle abilità di diversi mostri è stato modificato.
4. Il tempo di recupero per poter evocare nuovamente il messaggero shugo è stato accorciato a 1 minuto.
5. Quando appare Anomos il Furibondo ora viene visualizzato un messaggio di sistema.
6. La posizione dell'NPC <Direttore dell'ordalia> che vende beni di consumo nella "Torre della Sfida" è stata spostata vicino all'ingresso.
7. È stato risolto un problema che faceva sì che l'effetto dell'abilità di alcuni mostri non fosse visibile.
8. I valori delle abilità degli spaventapasseri posizionati in diverse regioni sono stati modificati.
9. Nel "Rifugio della Vita Eterna" e nel "Tempio della Saggezza Eterna" a Lakrum è stato aggiunto un amministratore extra del cristallo del principio.
10. I valori delle abilità di diversi NPC delle missioni sono stati incrementati.

### [Altro]

1. Il consumo in-game di kinah è stato ridotto.

2. Sono stati aggiunti nuovi aspetti e 6 nuove pettinature per i personaggi.
3. È stato rimosso il "Passaporto di Atreia".
4. Nelle regioni Heiron e Beluslan sono stati aggiunti 3 canali.
  - Alla voce [Avvia > Cambia canale] si può accedere ad altri canali.

## [Funzioni Gameforge]

### 1. Pacchetto Oro e ricompense per i Veterani

Con l'update 6.0 sono state apportate molte modifiche al gioco. Per questo motivo, è stato necessario adattare i nostri Pacchetti Oro. I Pacchetti Oro avranno, come in passato, una durata di 30 giorni e, all'attivazione, conferiranno diversi bonus al giocatore.

Pacchetto Oro: sono state modificati i bonus del Pacchetto Oro. Ecco i nuovi bonus:

- Rimozione delle limitazioni per principianti
- 10% di buff bottino nelle istanze
- 40 Luna una tantum per l'attivazione di un Pacchetto Oro
- Bonus giornaliero per il login: 30 unità di oro shugo /utilizzo dello Shugomat
- 11 spazi personaggio
- Bonus per il nuovo sistema di ricompense per i veterani
- Sconti speciali nello Shop di AION
- Più accessi alle istanze

Adesso lo Shugomat è utilizzabile solo in relazione al Pacchetto Oro.

- L'oro shugo non è più ottenibile mediante drop da parte dei mostri.
- Gli oggetti dello Shugomat sono stati adattati.

#### a) Principiante VS Veterano VS Pacchetto Oro

Al momento, in Aion esistono tre diversi modelli

- Principiante: utente che ha creato un account dopo il lancio della versione Free-to-Play e non ha un Pacchetto Oro attivo.
- Veterano: utente che ha creato un account prima del lancio della versione Free-to-Play.
- Fruitore di Pacchetto Oro: utente che possiede un Pacchetto Oro attivo (comprato nello Shop di AION o in-game). Dispone di vantaggi rispetto al Principiante e al Veterano.

#### b) Successore delle ricompense per i Veterani

Il Pacchetto Oro sarà integrato anche nel Successore delle ricompense per i Veterani, che arriverà qualche settimana dopo il lancio della versione 6.2.

Inoltre stiamo allestendo un sistema che permette ai giocatori di sfruttare il loro tempo di gioco premium.

### 2. Cambio dell'equipaggiamento

L'equipaggiamento PvP e PvE di livello massimo che ha raggiunto un determinato livello incantesimo sarà scambiato con l'equipaggiamento per la 6.2. Il vecchio equipaggiamento rimane disponibile per il giocatore.

Vecchio equipaggiamento	Livello incantesimo	Nuovo equipaggiamento
Arma/Acconciatura/Armatura/Alì degli antichi	15-19	Cassa Selezione antica del

Fallusha		Daeva custode +5
	20-24	Cassa Selezione antica del Daeva custode +15
	25+	Cassa Selezione leggendaria del Daeva custode +5
Arma/Acconciatura/Armatura/Alì degli antichi Fallusha migliorate	15-19	Cassa Selezione antica del Daeva custode +5
	20	Cassa Selezione antica del Daeva custode +10
	21	Cassa Selezione antica del Daeva custode +15
	22-24	Cassa Selezione leggendaria del Daeva custode +10
	25	Cassa Selezione leggendaria del Daeva custode +15
	26-27	Cassa Selezione definitiva del Daeva custode
	28-29	Cassa Selezione definitiva del Daeva custode +5
	30+	Cassa Selezione definitiva del Daeva custode +7
Arma/Acconciatura/Armatura/Alì del pretore dell'arciguardia e del pretore degli Arciarconti	15-19	Cassa Selezione antica del Daeva combattente +5
	20-24	Cassa Selezione antica del Daeva combattente +15
	25+	Cassa Selezione leggendaria del Daeva combattente +5
Arma/Acconciatura/Armatura/Alì del comandante dell'arciguardia e del comandante degli Arciarconti	15-19	Cassa Selezione antica del Daeva combattente +5
	20	Cassa Selezione antica del Daeva combattente +10
	21	Cassa Selezione antica del Daeva combattente +15
	22-24	Cassa Selezione leggendaria del Daeva combattente +10
	25	Cassa Selezione leggendaria del Daeva combattente +15
	26-27	Cassa Selezione definitiva del Daeva combattente
	28-29	Cassa Selezione definitiva del Daeva combattente +5
	30+	Cassa Selezione definitiva del Daeva combattente +7
Armi del deforme Sunayaka	15-19	Cassa Selezione con armi antiche del Daeva +5

	20	Cassa Selezione con armi antiche del Daeva +10
	21	Cassa Selezione con armi antiche del Daeva +15
	22-24	Cassa Selezione con armi leggendarie del Daeva +10
	25	Cassa Selezione con armi leggendarie del Daeva +15
	26-27	Cassa Selezione con armi definitive del Daeva
	28-29	Cassa Selezione con armi definitive del Daeva +5
	30+	Cassa Selezione con armi definitive del Daeva +7
Accessori del lupo grigio	5-6	Cassa Selezione con accessori antichi del Daeva custode +10
	7	Cassa Selezione con accessori antichi del Daeva custode +15
	8-9	Cassa Selezione con accessori leggendarie del Daeva custode +10
	10+	Cassa Selezione con accessori leggendarie del Daeva custode +15
Acconciatura del lupo grigio	5-6	Cassa Selezione con armature antiche del Daeva custode +10
	7	Cassa Selezione con armature antiche del Daeva custode +15
	8-9	Cassa Selezione con armature leggendarie del Daeva custode +10
	10+	Cassa Selezione con armature leggendarie del Daeva custode +15
Accessori degli antichi Fallusha, del pretore degli Arciarconti e del pretore dell'arciguardia	5-7	Cassa Selezione con accessori antichi del Daeva custode +10
	8-8	Cassa Selezione con accessori antichi del Daeva custode +15
	9	Cassa Selezione con accessori leggendarie del Daeva custode +10
	10+	Cassa Selezione con accessori leggendarie del Daeva custode +15
Antichi Fallusha / Comandante degli Arciarconti / Comandanti dell'arciguardia migliorati	5-6	Cassa Selezione con accessori antichi del Daeva custode +10

	7	Cassa Selezione con accessori antichi del Daeva custode +15
	88	Cassa Selezione con accessori leggendari del Daeva custode +10
	9	Cassa Selezione con accessori leggendari del Daeva custode +15
	10+	Cassa Selezione con accessori definitivi del Daeva custode
Piuma migliorata di Shanda	5-6	Cassa Selezione con piume antiche del Daeva +10
	7	Cassa Selezione con piume antiche del Daeva +15
	88	Cassa Selezione con piume leggendarie del Daeva +10
	9	Cassa Selezione con piume leggendarie del Daeva +15
	10+	Cassa Selezione con piume definitive del Daeva
Bracciali del signore	5-6	Cassa Selezione con bracciali antichi del Daeva combattente +10
	7	Cassa Selezione con bracciali antichi del Daeva combattente +15
	88	Cassa Selezione con bracciali leggendari del Daeva combattente +10
	9	Cassa Selezione con bracciali leggendari del Daeva combattente +15
	10+	Cassa Selezione con bracciali definitivi del Daeva combattente

### 3. Item incantesimo

Nel gioco sono stati integrati due nuovi NPC che si trovano nelle capitali Sanctum e Pandaemonium. Andando da loro, il giocatore potrà scambiare le pietre incantesimo onnipotenti e i sieri di potenziamento sacri con le nuove pietre incantesimo. Le reliquie antiche si possono scambiare con i punti Abisso. Ulteriori dettagli possono essere letti nel gioco.

### 4. Scambio di lingotti d'oro

#### a) Kinah in lingotti d'oro

Il tasso di cambio di kinah in lingotti d'oro è di 8.700.000 kinah = 1 lingotto d'oro. Questo cambio è possibile fino a un massimo di 5.400 lingotti d'oro.

b) Estima in lingotti d'oro

Anche le estima vengono scambiate con lingotti d'oro. Le estima comprese tra +0 e +4 non vengono scambiate.

<b>Livello incantesimo</b>	+5	+6	+7	+8	+9	+10
<b>Lingotto d'oro</b>	11	15	23	31	47	80

c) Kinah

Dato che i fondi in kinah saranno eliminati, il giocatore in un primo momento non potrebbe utilizzare alcuni sistemi come il teletrasporto o la Casa d'Aste. Per questo motivo, ogni giocatore riceve una determinata quantità di kinah in base ai lingotti d'oro ricevuti.

**5. Migrazione degli item**

I seguenti oggetti della versione 5.8 saranno sostituiti con oggetti simili della versione 6.2:

a) Pergamena del ritorno

Le pergamene del ritorno per le zone rimosse (ad es. Abisso, Nosra ed Esterra etc.) saranno sostituite con il seguente oggetto: pergamena del ritorno integrata.

b) Pergamene di ingresso alle istanze

Le pergamene di ingresso alle istanze che non saranno più disponibili dopo l'update saranno sostituite con il seguente oggetto: pergamena di ingresso di prima qualità.

c) Pergamene per gli attributi dei personaggi

Le pergamene che influenzano gli attributi del personaggio (velocità di corsa, tasso di colpo critico etc.) vengono scambiate col seguente oggetto: cassa Selezione con pozioni di trasformazione leggendarie (3 pezzi).

d) Oggetti PE

Tutti gli oggetti PE (come il siero della crescita) vengono sostituiti con il seguente oggetto: tè del recupero - Recupero del 100%

e) Pergamena per il miglioramento dell'abilità Produzione

Tutte le pergamene per il miglioramento dell'abilità Produzione vengono sostituite con il seguente oggetto: tè del recupero - Recupero del 100%