

# AION<sup>®</sup>

FREE-TO-PLAY

## Aktualizacja 4.71v – Wielka Inwazja Informacje o poprawkach

---



## SPIS TREŚCI

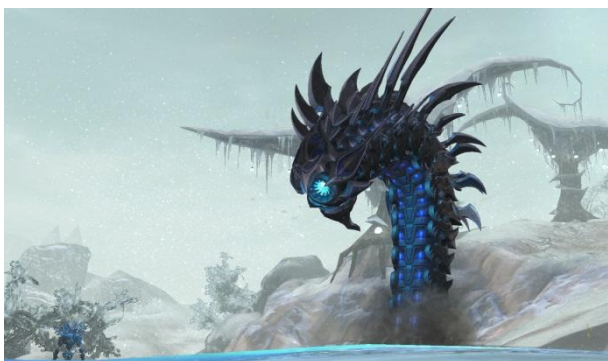
Inwazja Beritry .....	3
Nowe obszary .....	4
Kaldor .....	4
Akaron .....	4
Pangaea .....	6
Pierwsza bitwa o Pangaeę .....	7
Miejsce Wzniesienia Antrikshy .....	8
PvP .....	8
Walka o twierdzą .....	8
Walka o garnizon .....	11
Instancje .....	13
Nowe instancje .....	13
Laboratorium Badawcze Baruna .....	13
Ruhnatorium .....	13
Tryb heroiczny – Ruhnadium i Wieża Ochronna Ruhnów .....	14
Zmiany we wszystkich instancjach .....	15
Punkty Chwały .....	16
Umiejętności .....	16
Misje .....	18
Nowe misje .....	18
Zmiany w starych misjach .....	20
Przedmioty .....	22
Miol .....	27
Postać .....	27
IU .....	28
BN .....	31
Otoczenie .....	32

## Inwazja Beritry

Po tym gdy Beritra zdołał zdobyć w Katalam informacje o Id i Hyperionie, przeprowadził badania nad olbrzymimi bronią maszynowymi zasilanymi Idem. Znalazł projekty i komponenty starych broni Ruhnów, które okazały się dla niego niezwykle pożyteczne. Beritra wykorzystał nowo pozyskaną technologię, aby utworzyć najpierw Dainatum, a później całą armię z broni maszynowych. Za pomocą generatorów inwazji otworzył portale, które umożliwiły jemu i jego armii przeprowadzenie ataków na Balaureę oraz na Otchłń. Celem Beritry jest przejęcie kontroli nad całą Atreią.



- W Atreii pojawiły się teraz portale, przez które potężne bronie maszynowe Beritry przedzierają się do świata.
  - Na podstawie zaznaczonych punktów na mapie możecie sprawdzić, gdzie mogą się pojawiać bronie maszynowe.
  - Potwory pojawiają się w określonych dniach w określonych regionach pomiędzy godziną 18:00 a 22:00.
  - 11-go dnia każdego miesiąca potwory pojawiają się we wszystkich ustawionych regionach w tym samym momencie – o godz. 21:00.
  - Po pokonaniu broni maszynowej Beritry uczestniczący w misji gracze otrzymają nagrody w zależności od swojego udziału / punktów osiągnięć.
  - Nawet jeśli inny gracz podniesie nagrodę, można ją uzyskać poprzez rzut kostką, niezależnie od kolejności.

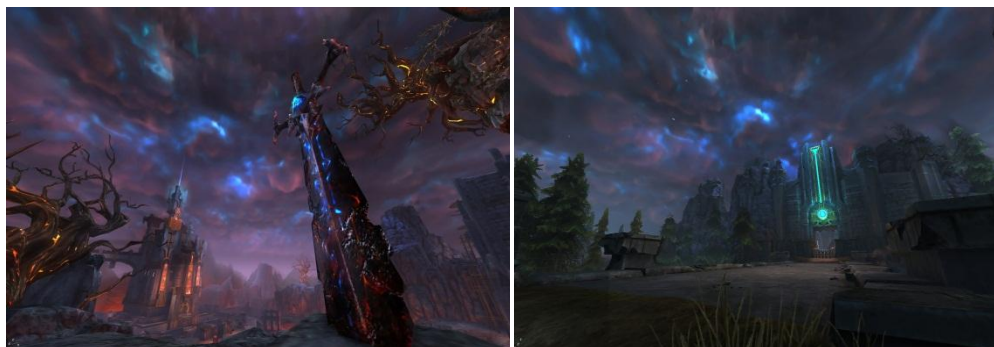


## Nowe obszary

### Kaldor

Szukając Idu, pierwszy władca Balaurów Fregion udał się dawno temu do Kaldor – niegdysiejszego terytorium państwa Ruhnów, w którym nadal znajduje się ich twierdza.

Po przybyciu Fregiona Komendant Anoha wysadził bez ostrzeżenia składowany w podziemiu Id. Eksplozja była tak wielka, że w jej wyniku ucierpiało wiele regionów. Fregion został zraniony, Ruhnowie zostali wyeliminowani. Od tamtej pory upłynęło dużo czasu, ale Kaldor jest nadal spustoszone – zarówno przez eksplozję Id, jak i płomień zranionego Fregiona.

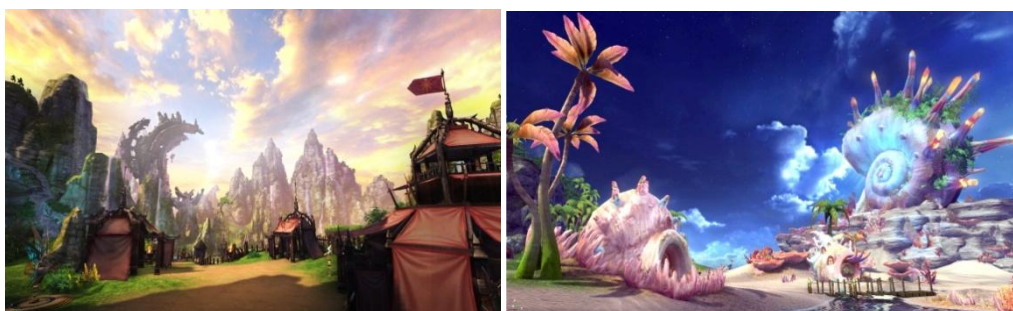


- Aby dostać się do Kaldor, trzeba skorzystać z teleportera w Północnym Katalam i Akaron.

Lokalizacja		BN
Północne Katalam	Farma Rubininerk	Popurunerk <Teleporter spółki>
	Farma Saphirunerk	Tarunerk <Teleporter spółki>
Akaron	Północna Baza Operacyjna	Korytarz Wymarszu
	Południowa Baza Operacyjna	
	Baza Centralna	

### Akaron

Akaron leży między Inggison a Gelkmaros. Był on ojczyzną Tiamat, zanim wzniosła się ona jako Władczyni Balaurów. Obszar ten był zapieczętowany barierą, która została zdjęta po śmierci Tiamat. Aby zająć Akaron, Beritra wysłał tam oddziały. Również Asmodianie i Elyosi wykorzystują swoją szansę i wysyłają na podbój swoich najlepszych Daeva.





- Aby dotrzeć do Akaron, trzeba skorzystać z teleportera w Inggison/Gelkmaros i Północnym Katalam.

Lokalizacja		BN
Północne Katalam	Odbudowana Wieża Światła	Teleporter
	Świątynia Ruhnów	
Inggison	Świątynia Starego Smoka Ołtarz Chciwości	Teleporter z Balaurei
Gelkmaros	Karminowa Świątynia Wieża Vorgaltem	

- W Akaron dodano dwie nowe frakcje BN:

Chapiry	Popoku
	

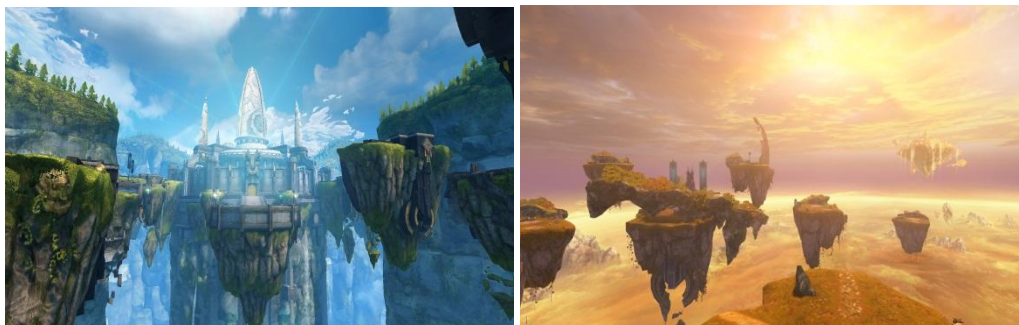
- W Akaron w określonych dniach o godz. 23:00 odbywa się walka agentów.
  - Agenci Wzniesiony Mastarius (Asmodian) i Wzniesiona Veille (Elyos) zaczynają w określonym momencie i ruszają na siebie.
  - Podczas walki są oni wspierani przez graczy swojej frakcji.
  - Frakcja, która pokona wrogiego agenta, zajmie automatycznie bazę centralną.



## Pangaea

Pangaea była terenem Ruhnów w Balaurei. W ostatnim czasie do podłoża Pangaei przeniknął Idgel, przez co stało się ono bardzo porowate. Doszło do eksplozji Idu, która rozerwała krainę i przeciągnęła ją do innego wymiaru. Poszczególne odłamki są przeniknięte Eterem, który sprawia, że się unoszą i który przeniósł je w ich aktualne położenie.

**Pamiętajcie:** Do gry dodano nowy obszar Pangaea. Obszar zostanie jednak najpierw przetestowany w ramach testu Live Beta i dodany w późniejszej aktualizacji jako stała część gry. Dlatego też pewne treści gry mogą się jeszcze później zmienić.



- Walka o Pangaeę rozgrywa się zawsze w soboty o godz. 20:00.
- Wejścia znajdują się w Akademii Kaisinela (Świątynia Honoru – Elyosi) i Konsylium Marchutana (Hol Sławy – Asmodianie).
- Pozostaną one otwarte przez 10 minut albo aż do wypełnienia wszystkich miejsc.
- W walce może uczestniczyć tylko 100 postaci na frakcję na serwer. Podział będzie następujący.

Zgłoszenie przez BN	Warunek	Liczba
Korytarz Wymarszu (Namiestnik)	Namiestnik danych serwerów	1
Korytarz Wymarszu (Top 100)	Od miejsca 100 na listach rankingowych odnośnych serwerów	49
Korytarz Wymarszu (oficerowie i wyżej)	Od oficera z 1 gwiazdką danych serwerów	50

- Pangaea jest podzielona na 4 terytoria, z których każde ma po 4 obozy.
  - Podział uczestniczących serwerów/frakcji na obozy jest losowy, dlatego też dopiero przy wejściu do Pangaei okaże się, kto jest wrogiem.
  - Walki odbywają się w formule 1vs1 i są możliwe również przeciwko własnej frakcji.
- Poprzez wygranie walki o Pangaeę można podbić znajdującą się w środku twierdzę i otrzymać nagrody.
- W przypadku pomyślnego podboju twierdzy lub pomyślnej obrony twierdzy 100 graczy 1. rangi otrzyma ponadto Punkty Chwały.

### Pierwsza bitwa o Pangaeę

- Pierwsza walka o Pangaeę rozegra się dnia **26.03.2015 o godz. 16:00**.
- W pierwszym evencie Pangaei staną naprzeciwko siebie następujące kombinacje serwerów / frakcji.

#### *Serwer Pangaea 1*

Calindi Elyos	Balder Elyos	Perento Elyos	Anuhart Elyos
Calindi Asmodian	Balder Asmodian	Perento Asmodian	Anuhart Asmodian
Vehalla Elyos	Telemachus Elyos	Zubaba Elyos	Spatalos Elyos
Vehalla Asmodian	Telemachus Asmodian	Zubaba Asmodian	Spatalos Asmodian

#### *Serwer Pangaea 2*

Nexus Elyos	Kromede Elyos	Alquima Elyos	Thor Elyos
Nexus Asmodian	Kromede Asmodian	Alquima Asmodian	Thor Asmodian
Curatus Elyos	Suthran Elyos	Barus Elyos	Urtem Elyos
Curatus Asmodian	Suthran Asmodian	Barus Asmodian	Urtem Asmodian

## Miejsce Wzniesienia Antrikshy

To miejsce zostało odkryte przez Armię Beritry, która przedostała się przez portal z Pangaei. Komendant Antriksha zauważył potężną energię Id, która gromadziła się przez długi czas. Użył jej na swoją korzyść i rozpoczął wznoszenie się. Beritra wysłał siły zbrojne w celu ochrony i obserwacji Antrikshy. Istnieje plan zaprowadzenia go w bezpieczne miejsce, aby nic nie zagrażało jego wzniesieniu się.

Frakcja, która podbija twierdzę w Pangaei, otrzyma możliwość prowadzenia dalszych walk w Miejsu Wzniesienia Antrikshy.

- **Pamiętajcie:** Miejsce Wzniesienia Antrikshy nie będzie na początku dostępne jako regularna treść gry i zostanie dodane w późniejszej aktualizacji.
- **Ta część zawiera jedynie informacje o Miejsu Wzniesienia Antrikshy.** Poinformujemy Was w osobnej wiadomości, gdy ta treść będzie dostępna w grze.



Podział	Warunek wejścia
Poziom	Poziom 65
Warunek	Podbij Twierdzę Pangaea, aby otrzymać tytuł Zdobywca Pangaei. Postacie z tym tytułem mogą wejść do Miejsca Wzniesienia Antrikshy.
Liczba	100 graczy na frakcję (łącznie 400)
Wejście	Korytarz Wymarszu w Twierdzy Pangaea

## PvP

- Już od teraz postacie do poziomu 65 mogą przechodzić przez wszystkie szczeliny we wszystkich obszarach.

## Walka o twierdzę

- W Kaldor dodano Twierdzę Anoha.
  - Aby zdobyć twierdzę, należy pokonać Generała Strażników.
  - Na początku walki o twierdzę znikają wszystkie kiski postawione w twierdzy i w jej otoczeniu.
  - Jeśli twierdza jest zajęta przez Balaurów, pojawi się strażnik z efektem wzmocnienia. Ten efekt wzmocnienia można usunąć tylko po zajęciu posterunków zewnętrznych w okolicy Twierdzy Anoha, które pojawiają się w momencie zajęcia twierdzy.



- o Inaczej niż w przypadku pozostałych walk o twierdze, po podbiciu lub obronie twierdzy przywódca legionu otrzyma przedmiot Kamień Pieczęci Anohy.
- W pobliżu Twierdzy Anoha znajduje się Miecz Anohy.
  - o Miecz można aktywować za pomocą Kamienia Pieczęci Anohy, który przywódca legionu otrzymuje po pomyślnym podbiciu lub pomyślnej obronie Twierdzy Anoha.
  - o Kamień Pieczęci Anohy jest automatycznie usuwany z ekwipunku po 6 dniach.
  - o 30 minut po aktywacji miecza pojawi się potwór Szalony Anoha, którego można pokonać.
- Dodano maksymalną liczbę podbić jako nową wartość.
  - o Wraz z każdą pomyślną obroną twierdzy wzrasta liczba podbić.
  - o Gdy liczba osiągnie wartość maksymalną, twierdza zostanie przekazana Balaurom 5 minut przed następną walką o twierdzę.
  - o Ta opcja dotyczy tylko Twierdzy Anoha w Kaldor.
- W przypadku kilku twierdz zwiększono nagrody za pomyślny podbój lub pomyślną obronę twierdzy. Równocześnie zwiększono liczbę graczy, którzy otrzymają nagrodę.

Twierdza	Bohater		Oficer		Sierżant		Żołnierz	
	Gracz	Nagroda	Gracz	Nagroda	Gracz	Nagroda	Gracz	Nagroda
Twierdza Bogów	30	C4(ZP) M3(Free)	40	C2(ZP) M2(Free)	60	C1(ZP) M1(Free)	200	C1(ZP) M1(Free)
Twierdza w Inggison i Gelkmaros	12	C3(ZP) M3(Free)	40	C2(ZP) M2(Free)	40	C1(ZP) M1(Free)	100	C1(ZP) M1(Free)
Źródła Tiamaranta	16	M3(ZP) M1(Free)	16	M2(ZP) P2(Free)	24	M1(ZP) P1(Free)	35	M1(ZP) P1(Free)
Gniewny Mastarius/ Gniewna Veille	25	C2(ZP) C1(Free)	45	C2(ZP) M3(Free)	60	C1(ZP) M2(Free)	80	C1(ZP) M1(Free)

\* ZP: Użytkownik Złotego Pakietu, Free: Starter/Veteran Account

\* C: Ceranitowy Medal, M: Mithrilowy Medal, P: Platynowy Medal

\* Twierdza Inggison/Gelkmaros: Świątynia Starego Smoka, Ołtarz Chciwości, Karminowa Świątynia, Wieża Vorgaltem

\* Źródła Tiamaranta: Źródło Rozłamu/Źródło Siły Ciężkości/Źródło Wściekłości/Źródło Skamienienia

- Twierdza Bogów w Reshancie i twierdze w Inggison/Gelkmaros zostały dostosowane do poziomu 65.
  - o Poziom strażników w twierdzach podniesiono z 55 do 65.
  - o Poziom generała strażników podniesiono z 55 do 65. Dodatkowo w niektórych miejscach zmieniono zachowanie się w walce generała strażników.
  - o W twierdzach umieszczono dodatkowo kilku BN, takich jak sprzedawców artykułów wielobranżowych czy sprzedawców przedmiotów legionu.
  - o Podczas gdy twierdze są możliwe do zdobycia, zamiast broni obronnych pojawiają się teraz wieże obronne.
  - o Do wież obronnych mogą wchodzić tylko członkowie legionu, którzy zajęli twierdzę. Do korzystania z umiejętności wież wymagane są specjalne przedmioty.
- Artefakty w Rdzeniu Reshanty zostały zmodyfikowane.
  - o Poziom strażników przy artefaktach zwiększono z 50 do 65.
  - o Zmieniono nazwy i efekty artefaktów.
  - o Zmieniono liczbę przedmiotów wymaganych do aktywacji artefaktu.

- Frakcja, która jest rzadziej w posiadaniu twierdzy, podczas walki o twierdzę otrzyma teraz efekt wzmocnienia.
  - Elyosi otrzymają Błogosławieństwo Kaisinela, a Asmodianie Błogosławieństwo Marchutana.
  - Efekt wzmocnienia jest aktywowany tylko podczas walki o twierdzę dla postaci wewnątrz twierdzy i w jej pobliżu.
  - Im większa różnica pod względem częstotliwości zajmowania, tym bardziej rosną wartości efektu wzmocnienia.
  - Efekt działa nie w zależności od aktualnego podboju twierdzy lub obrony twierdzy, lecz od tego, która frakcja utrzymywała twierdzę stosunkowo rzadziej.
  - Ta opcja dotyczy tylko twierdzy w Reshancie, Północnym i Południowym Katalam oraz Kaldor.
- Casy walk o twierdze zmieniono i wyznaczono w następujący sposób:

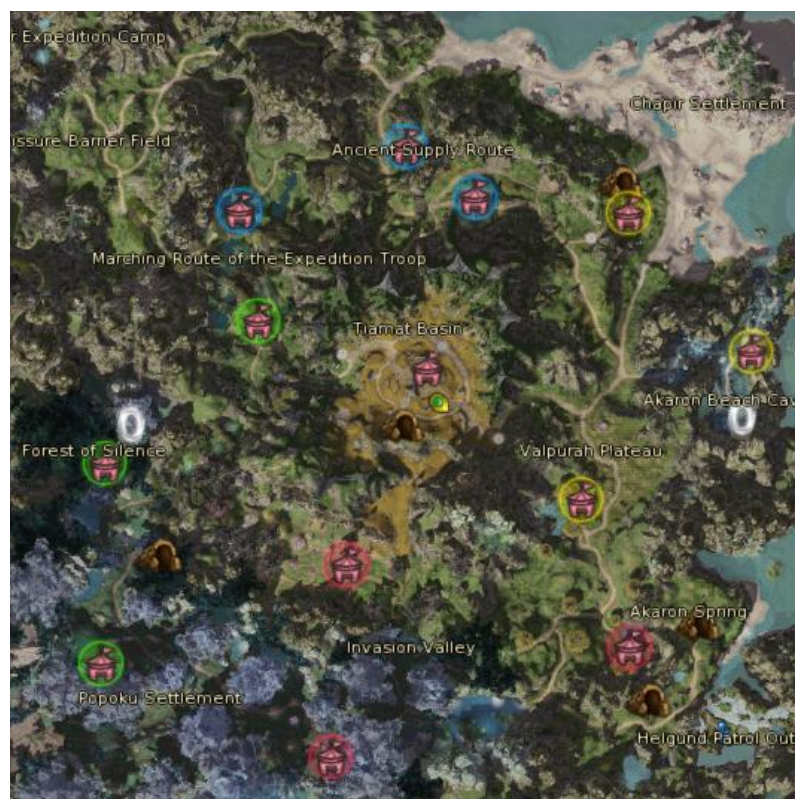
	Pon.	Wt.	Śr.	Czw.	Pt.	Sob.	Niedz.
16:00 - 17:00	Kawerna Roah, Otchłań Asterii, Gniazdo Drzewa Siarkowego	Komnata w Lewym Skrzydle, Komnata w Prawym Skrzydle	Kawerna Roah, Otchłań Asterii, Gniazdo Drzewa Siarkowego	Komnata w Lewym Skrzydle, Komnata w Prawym Skrzydle	Kawerna Roah, Otchłań Asterii, Gniazdo Drzewa Siarkowego, Komnata w Lewym Skrzydle, Komnata w Prawym Skrzydle	Kawerna Roah, Otchłań Asterii, Gniazdo Drzewa Siarkowego, Komnata w Lewym Skrzydle, Komnata w Prawym Skrzydle	Kawerna Roah, Otchłań Asterii, Gniazdo Drzewa Siarkowego, Komnata w Lewym Skrzydle, Komnata w Prawym Skrzydle
17:00 - 18:00	Źródła w Tiamarancie	Źródła w Tiamarancie	Źródła w Tiamarancie	Źródła w Tiamarancie	Źródła w Tiamarancie	Źródła w Tiamarancie	Źródła w Tiamarancie
18:00 - 19:00							Twierdza Anoha
20:00 - 21:00						Pangaea	
21:00 - 22:00	Sillus, Bassen Prades	Krotan Kysis Miren	Wieża Vorgaltem, Świątynia Starych Smoków, Karminowa Świątynia, Ołtarz Chciwości	Sillus Bassen Prades	Krotan Kysis Miren	Wieża Vorgaltem, Świątynia Starych Smoków, Karminowa Świątynia, Ołtarz Chciwości	Twierdza Bogów

- Zmieniono czas trwania następujących walk o twierdze.

Region	Twierdza	Wcześniej	później
Reshanta	Twierdza Bogów	55 min.	50 min.
Inggison	Świątynia Starego Smoka, Ołtarz Chciwości	60 min.	40 min.
Gelkmaros	Karminowa Świątynia, Wieża Vorgaltem	60 min.	40 min.
Północne Katalam	Twierdza Sillus	60 min.	40 min.
Południowe Katalam	Twierdza Bassen, Twierdza Prades	60 min.	40 min.

## Walka o garnizon

- W Akaron i Kaldor dodano nowe garnizony.
- Podczas walk o garnizony można otrzymać przedmiot Relikt Przodków.
  - Za pomocą Reliktu Przodków można aktywować Prastare Obeliski w Akaron oraz przywoływać potwory.
- Walka o garnizon w Kaldor:
  - Punktem wyjścia dla Asmodianów jest Północny Posterunek Zewnętrzny, a dla Elyosów Południowy Posterunek Zewnętrzny.
  - Aby podbić garnizon, frakcje muszą pokonać wrogiego legata / komendanta bojowego w garnizonie.
  - Podczas walki mogą pojawiać się wrodzy lub przyjaźni BN, którzy albo chronią legata / komendanta walki, albo z nim walczą. Nie pojawiają się, gdy dany posterunek zewnętrzny należy do własnej frakcji.
- Walka o garnizon w Akaron:



- W Akaron znajduje się 13 nowych garnizonów, które są podzielone na różne grupy.
- Aby podbić garnizon, należy pokonać wrogiego legata / komendanta bojowego w garnizonie.
- Po podboju garnizonu w okolicy pojawiają się wrody BN jako oddział wsparcia przeciwnika. Od tych BN można otrzymywać przedmioty takie jak Medal Walki lub Antyczna Moneta.
- Im więcej zostanie podbitych garnizonów tej samej grupy, tym więcej wrogich BN będzie się pojawiać w otoczeniu.



## Instancje

### Nowe instancje

#### Laboratorium Badawcze Baruna

W Akaron dodano nową instancję – Laboratorium Badawcze Baruna.

Laboratorium Badawcze Baruna to ściśle tajne laboratorium Balaurów zbudowane przez Tiamat w celu badania wędrówki po wymiarach. Tiamat opracowała tutaj technologię umożliwiającą stabilną wędrówkę po wymiarach. Później Beritra za pomocą tej technologii zdołał otworzyć portal i dotrzeć do Pangaei.



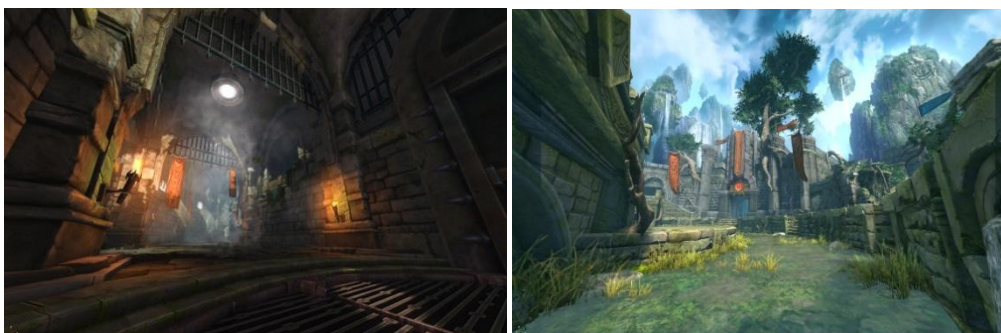
- BN wejścia znajduje się w Akaron.
- Warunki wejścia są następujące:

Instancja	Osoby	Poziom	Resetowanie liczby wejść (Złoty Pakiet)	Liczba wejść (Złoty Pakiet)	Resetowanie liczby wejść (Starter)	Liczba wejść (Starter)
Laboratorium Badawcze Baruna	1	Od poziomu 65	Codziennie	1 raz	środa, sobota	1 raz

#### Ruhnatorium

Ruhnatorium zostało dodane jako nowa instancja PvPvE.

Ruhnatorium składa się z potężnego okrągłego placu. Tutaj dla swojej rozrywki członkowie 'Plemienia Ruhnów' kazali walczyć ze sobą kreaturom skażonym przez Id. Szukając skażonych przez Id kreatur, oddział Beritry znalazł w Ruhnatorium o wiele bardziej potężnego potwora niż skażonych. Elyosi/Asmodianie, którzy szli tropem oddziału Beritry, również odkryli w Ruhnatorium skażone kreatury i stwierdzili, że będzie to ważne odkrycie dla badań nad Id. Ta informacja nie mogła w żadnym wypadku przedostać się w ręce wroga, dlatego też w Ruhnatorium rozgorzała ponownie ostra walka.



- Ruhnatorium jest instancją grupową 6 na 6, w której gracze muszą pokonać potwory i przeciwnie postacie w ciągu 20 minut.
- Przy wejściu grupowym poziom wszystkich członków musi być zgodny z warunkiem wejścia.
- Do instancji można wchodzić raz dziennie w wyznaczonym czasie.
- Zaraz po otwarciu instancji w prawym dolnym rogu interfejsu użytkownika wraz z wiadomością pojawi się systemu przycisk wejścia.

Podział	Warunek wejścia
Poziom	61 ~ 65
Możliwość wejścia	Nowa grupa, szybkie wejście, wejście grupowe
Liczba	Co najmniej 6 graczy tej samej frakcji

Podział	Resetowanie liczby wejść (Złoty Pakiet)	Liczba wejść (Złoty Pakiet)	Resetowanie liczby wejść (Starter)	Liczba wejść (Starter)	Otwarte
Warunek wejścia	Codziennie	1 raz	środa, sobota	1 raz	Codziennie w godzinach od 22:00 do 23:00 (60 minut)

### Tryb heroiczny – Ruhnadium i Wieża Ochronna Ruhnów

- Dodano tryb heroiczny dla instancji Ruhnadium i Wieża Ochronna Ruhnów.
  - Przy bezpośrednim wejściu jako grupa żądany tryb jest wybierany u BN.
  - Przy wejściu za pomocą wyszukiwania grupy na całym serwerze tryb można wybrać na liście instancji w menu „Zarejestruj zapytanie do rekrutacji serwerowej”.
  - Możliwa liczba wejść do Ruhnadium i Wieży Ochronna Ruhnów dotyczy zarówno trybu normalnego, jak i heroicznego (licznik wejść jest dzielony).
  - BN wejścia dla Ruhnadium (heroiczny) znajduje się w Podziemiu Katalam i w Kaldor.

Instancja	Osoby	Poziom	Resetowanie liczby wejść (Złoty Pakiet)	Liczba wejść (Złoty Pakiet)	Resetowanie liczby wejść (Starter)	Liczba wejść (Starter)
Ruhnadium (heroiczny)	6	Od poziomu 65	środa	4 razy	środa	2 razy

- BN wejścia dla Wieży Ochronnej Ruhnów (heroiczny) znajduje się w Podziemiu Katalam i w Kaldor.

Instancja	Osoby	Poziom	Resetowanie liczby wejść (Złoty Pakiet)	Liczba wejść (Złoty Pakiet)	Resetowanie liczby wejść (Starter)	Liczba wejść (Starter)
Wieża Ochronna Ruhnów (heroiczny)	6	Od poziomu 65	środa	4 razy	środa	2 razy

### Zmiany we wszystkich instancjach

- Do niektórych instancji można jednak wchodzić również bez przedmiotów potrzebnych do wejścia.
  - W związku z tym usunięto sprzedawcę specjalnych transformacji przy 81. garnizonie.

Instancja	Usunięty przedmiot potrzebny do wejścia
Katalamize	Tajemniczy Kryształ z Katalamize
Ruhnadium	Tajemniczy Kryształ z Ruhnadium

- Niektóre wejścia do instancji zostały przemieszczone lub usunięte, aby do instancji można było wchodzić również z nowych obszarów.
  - BN wejścia dla Obozu Szkoleniowego Nochsana w Eltnen znajduje się teraz w pobliżu teleportera.
  - Lokalizacje portali wejścia dla Tajnego Laboratorium Theobomos i Twierdzy Adma zmieniono w następujący sposób.

Frakcja	Instancja	Miejsce	
		wcześniej	później
Elyosi	Twierdza Adma	Theobomos - Wioska Obserwatorium	Theobomos - Stanowisko Archeologiczne w Anangke
	Tajne Laboratorium Theobomos	Theobomos - Twierdza Theobomos	
Asmodianie	Twierdza Adma	Brusthonin - Twierdza Adma	Brusthonin - Brzeg Katuszy
	Tajne Laboratorium Theobomos	Brusthonin - Górska Wioska Baltasar	

- Lokalizacje niektórych BN wejścia w Katalam zmieniono w następujący sposób:

Podział	Instancja	Miejsce	
		wcześniej	później
Zmieniono	Skład Wojenny Sauro	Południowe Katalam	Akaron
	Wieża Ochronna Ruhnów Wieża Ochronna Ruhnów (heroiczny)	Podziemie Katalam	

Dodano	Ruhnadium Ruhnadium (heroiczny)	Podziemie Katalam	Podziemie Katalam, Akaron
	Katalamize		Podziemie Katalam, Akaron
	Most Jormunganda		Podziemie Katalam, Południowe Katalam
	Schronienie Plemienia Ruhnów		

- Liczba Medalii Walkizdobywanych po zwycięstwie/porażce na Arenie Współpracy ze Skrzyni Nagród Zwycięstwa z Areny/Skrzyni Nagród Udziału z Areny została zwiększona z 1 do 2.
- Usunięto błąd polegający na tym, że Sędzia Cienia Kaliga w Procesie Kromede pojawiał się w niektórych okolicznościach podwójnie.
- Usunięto błąd polegający na tym, że pośredni bossowie w Procesie Kromede nie pojawiali się z powodu nieprawidłowych wejść.
- Do listy wyboru w oknie dialogowym do Ukrytego Przejścia do Komnaty Ruhnów w Składzie Wojennym Sauro dodano symbole.
- Godziny wstępu na pole bitwy bastionu stalowego muru w środy/soboty zostały przesunięte z godz. 22-24 na 23-01.

## Punkty Chwały

- W zależności od swojego poziomu gracze otrzymują teraz Punkty Chwały w następujących sytuacjach:
  - Pomyślny podbój lub pomyślna obrona Twierdzy Inggison/Gelkmaros i Twierdza Bogów
  - Poskromienie Wzniesionego Mastariusa lub Wzniesionej Veille w Akaron
  - Poskromienie Gniewnego Mastariusa lub Gniewnej Veille w Inggison/Gelkmaros
  - Poskromienie broni maszynowych Beritry w Otchłani, Południowym Katalam, Północnym Katalam, Akaron i Kaldor

## Umiejętności

### Gladiator

- Czas regeneracji umiejętności „Czarodziejska Obrona I” zredukowano z 3 minut do 1:30. Równocześnie zwiększono wartość wyrównania magii z 500 do 1000.
- Czas regeneracji umiejętności „Fala Naporu I-III” zredukowano z 24 sekund do 20. Jednocześnie po użyciu aktywowana jest teraz z określonym prawdopodobieństwem umiejętność tańczuchowa „Odrzut Sejsmiczny”.

### Templariusz

- Czas regeneracji umiejętności „Tarcza Szybkości I” zredukowano z 10 minut do 5.
- Czas regeneracji umiejętności „Eterowa Zbroja I” zredukowano z 5 minut do 3.

### Asasyn

- Zredukowano koszty Many „Szał I”.



- Czas regeneracji umiejętności „Zwiększenie Uniku I-II” zredukowano z 2 minut do 1. Równocześnie zwiększono wartość zwiększenia uniku z 350 do 500.

#### Łowca

- Przy umiejętności „Sokole Oko I” postać otrzymuje teraz dodatkowo 200 mag. precyzji.
- Czas regeneracji umiejętności „Oddech Natury I-V” zredukowano z 5 minut do 1. Jednocześnie zwiększono naturalną regenerację PŻ i PM.

#### Czarodziej

- Czas regeneracji umiejętności „Modlitwa Błagalna Skupienia I-III” zwiększono z 20 sekund do 30.
- Zredukowano koszty many następujących umiejętności:
  - „Eterowe Pęta IV”, „Magiczna Pięść III” „Tajemne Rażenie Gromem IV-V”, „Odłamek Lodowca III-IV”, „Zamrożenie Duszy III”, „Płomienny Atak VI” i „Broń Drzewcowa Płomienia I”.

#### Zaklinacz

- Czas regeneracji umiejętności „Eksplozja Gazu I-II” zredukowano z 2 minut do 1. Jednocześnie zwiększono ilość absorpcji PM.
- Przy umiejętności „Strach I” dodano redukcję prędkości poruszania się.
- Usunięto problem polegający na tym, że umiejętności „Strach I” i „Łańcuch Ziemi I - V” nie mogły być używane jednocześnie.
- Opis umiejętności „Strach: Żeń-szeń” został poprawiony i pokazuje on teraz prawidłowe informacje dotyczące redukcji prędkości poruszania się.

#### Kleryk

- Czas regeneracji umiejętności „Nieśmiertelny Płaszcz I” zredukowano z 10 minut do 5.
- Umiejętność „Łańcuch Cierpienia I-VII” można teraz stosować względem potworów.

#### Kantor

- Czas regeneracji umiejętności „Czar Pułapki I” zredukowano z 45 sekund do 30. Jednocześnie zwiększono priorytet działania umiejętności oraz mag. precyzję.
- Czas regeneracji umiejętności „Magiczna Regeneracja I-VII” zredukowano z 5 minut do 3.

#### Strzelec

- Czas regeneracji umiejętności „Ucieczka I” zredukowano z 3 minut do 1:30.
- Umiejętności „Seria Szybkich Strzałów I-V”, „Ciężki Pocisk I” i „Szybka Salwa I-VII” zadają Balauirom dodatkowe obrażenia.

#### Etertech

- Umiejętność „Wybuch Płomieni I-III” może być teraz wykonywana także podczas ruchu.
- Umiejętności „Cios Oburęczny I-V”, „Płomień Zniszczenia I” , „Fala Zniszczenia I-VI” , „Cios I-V” , „Lekki Atak I” i „Silny Atak I” zadają Balauirom dodatkowe obrażenia.

#### Bard

- W umiejętności „Melodia Śnieżnego Kwiatu I” dodano natychmiastowe przywracanie określonych ilości PŻ/PM.
- Czas regeneracji umiejętności „Wariacja Spokoju I-VII” zredukowano z 1:30 min. do 1 minuty. Umiejętność jest również wykonywana bezpośrednio i nie akumuluje się, przy czym siła odpowiada poprzedniemu poziomowi 3. Umiejętność działa na 6 członków grupy w promieniu 25 metrów od celu.
- Czas regeneracji umiejętności „Melodia Zadumy I-V” zredukowano z 1 minuty do 30 sekund. Jednocześnie zwiększono działanie regeneracji PM. Umiejętność można teraz stosować nie tylko względem własnej postaci, lecz względem przyjaznego celu.

## Różne

- Opis umiejętności „Magia Przywracania” zmieniono na „Regeneracja PŻ”. W ramach tego poprawiono opisy następujących umiejętności:
  - Łowca: „Przeszywająca Strzała I-III”
  - Kleryk: „Ropiejąca Rana”, „Połykająca Ochrona” i „Słowo Zniszczenia”
  - Strzelec: „Kula Armatnia Rozłamu I- VII”

## Misje

### Nowe misje

- Dla obszarów Akaron i Kaldor dodano nowe kampanie i misje.
  - Nowe kampanie i misje są automatycznie przydzielane postaciom, które osiągnęły już poziom 65.
- Dla instancji Ruhnatorium dodano nowe misje.

Frakcja	Misja	Poziom	BN
Elyosi	[Instancja/Gru] Wsparcie Oddziału Rozpoznawczego	65	Alphion <Kapitan Patrolu Katalam>
Asmodianie	[Instancja/Gru] Wsparcie Oddziału Rozpoznawczego	65	Pint <Przywódca Oddziału Likwidacyjnego Kaldor>

- Dla instancji Laboratorium Badawcze Baruna dodano nowe misje.

Frakcja	Misja	Poziom	BN
Elyosi	[Instancja] Laboratorium Badawcze Balaurów	65	Elger <Trybun Pieśni Śmierci>
Asmodianie	[Instancja] Laboratorium Badawcze Baruna	65	Helgund <Trybun Poszukiwacz Ciemności>

- Dodano nowe misje bohaterów, które mogą być wykonywane przez postacie poziomu 65.
  - Te misje można otrzymać poprzez przejście heroicznych instancji i zawierają one zadania, które muszą zostać wykonane w Gelkmaros/Inggison, Akaron i Kaldor.

Frakcja	Misja	BN
Elyosi	[Bohater] Wołanie Władcy	Tirins <Namiestnik Patrolu Katalam>
	[Bohater/Gru] Zdolności Bohatera	Adras <Oficer Strategiczny>
	[Bohater] Rozpoczęcie Podboju Balaurei	
	[Bohater] Wynik Podboju	Outremus <Agent Kaisinela>
	[Bohater/Codz] Podbój Balaurei	
	[Bohater/Gru] Polowanie na Chapiry	Elger <Trybun Pieśni Śmierci>
	[Bohater/Sojusz] Podbój Kaldor	Adras <Oficer Strategiczny>
	[Bohater/Sojusz] Kula Inwazji	Pernas <Oficer Strategiczny>
	[Bohater/Sojusz] Walka z Mastariusem	Elger <Trybun Pieśni Śmierci>
	[Bohater/Gru] Walka o Centralną Bazę Akaron	
	[Bohater/Gru] Walka Obronna Centralnej Bazy Akaron	Phobet <Oddział Ekspedycyjny Akaron>
Asmodianie	[Bohater] Wołanie Przeznaczenia	Bard <Namiestnik Oddziału Likwidacyjnego Katalam>
	[Bohater/Gru] Próba Bohatera	Hallia <Bohaterski Przywódca Wojenny>
	[Bohater] Początek Podboju Balaurei	
	[Bohater] Perła Okupacji	Richelle <Agentka Marchutana>
	[Bohater/Codz] Znak Podboju	
	[Bohater/Gru] Polowanie na Popoku	Helgund <Trybun Poszukiwacz Ciemności>
	[Bohater/Sojusz] Walka o Kaldor	Hallia <Bohaterski Przywódca Wojenny>
	[Bohater/Sojusz] Perła Inwazji	Eldran <Bohaterski Przywódca Wojenny>
	[Bohater/Sojusz] Walka z Veille	Helgund <Trybun Poszukiwacz Ciemności>
	[Bohater/Gru] Walka o Podbój Centralnej Bazy Akaron	
	[Bohater/Gru] Walka Obronna Centralnej Bazy Akaron	Zeke <Patrol Akaron>

- Niektóre misje prowadzą do ukrytych misji bohaterskich.
- Niektóre misje mogą być od teraz przyznawane bezpośrednio w oknie misji po spełnieniu warunków.

Region	Elyosi	Asmodianie
Inggison/ Gelkmaros	[Czw./Ndz.] Posiłki na Trasie Marszu Akaron	[Czw./Ndz.] Posiłki na Trasie Marszu Akaron
	[Czw./Ndz.] Posiłki na Trasie Infiltracji Akaron	[Czw./Ndz.] Posiłki na Trasie Infiltracji Akaron
	[Czw./Ndz.] Wysłanie na Trasę Marszu Akaron	[Czw./Ndz.] Wysłanie na Trasę Marszu Akaron
	[Czw./Ndz.] Wysłanie na Trasę Infiltracji Akaron	[Czw./Ndz.] Wysłanie na Trasę Infiltracji Akaron
	[Czw./Ndz.] Wysłanie na Płaskowyż Valpurah	[Czw./Ndz.] Wysłanie na Płaskowyż Valpurah
	[Czw./Ndz.] Eliminacja Grabieżców	[Czw./Ndz.] Eliminacja Grabieżców
	[Czw./Ndz.] Atak na Płaskowyż Valpurah	[Czw./Ndz.] Atak na Płaskowyż Valpurah
	[Czw./Ndz.] Udaremnienie Planów	[Czw./Ndz.] Udaremnienie Planów

	Ataku	Ataku
Akaron	Bojownik Oddziału Obrony	Bojownik Oddziału Obrony

- To, że misja może zostać przydzielona bezpośrednio, można rozpoznać po efekcie lśnienia na liście misji. Aby otrzymać misję, należy przycisnąć przycisk Natychmiastowa nagroda w menu misji.
- Po rozpoczęciu bitwy agentów przyjmowane są automatycznie następujące misje komanda awaryjnego, które są zarejestrowane w zakładce wojny.

Frakcja	Misja
Elyosi	[Oddział Pomocy] Wsparcie dla Veille
Asmodianie	[Oddział Pomocy] Wsparcie dla Mastariusza

### Zmiany w starych misjach

- Kampanie wszystkich klas (do Etertecha) zostały uproszczone, dzięki czemu można osiągać wyższe poziomy szybciej niż do tej pory.
  - Dane misje, które zostały przyjęte jeszcze przed zmianą, można przechodzić na poprzednich zasadach.
- Niektóre misje w następujących regionach zmieniono na misje kampanii.

Elyosi	Asmodianie
Poeta	Ishalgen
Verteron	Altgard
Eltnen	Morheim
Heiron	Beluslan

- W misji Transport Płomienia usunięto ograniczenie czasowe wynoszące wcześniej 15 minut.
- W niektórych instancjach usunięto misję wejścia. Aby wejść do danej instancji, nie trzeba już przechodzić następujących misji.

Usunięte misje		
Instancja	Elyosi	Asmodianie
Proces Kromede	[Instancja] Koszmar w Błyszczącej Zbroi	[Instancja] Podróż w Nieznane
Tajne Laboratorium Theobomos	Projekt Młot Drakana	-
Twierdza Adma	-	Tajemnica Twierdzy Adma
Stalgrab	Cena Życzliwości	Podejrzany Zew

- Za przejście następujących misji otrzymuje się teraz również Punkty Chwały.

Rasa	Misja
Elyosi	[Bohater] Osiągnięcia w Katalam
Asmodianie	[Bohater] Uzyskanie Wyników w Katalam



- Usunięto błąd polegający na tym, że nie można było zakończyć prawidłowo misji Elyosów „[Instancja] Zgniłe Rotrony”.
- BN Roseino w Verteron nie pokazuje już misji, której nie można przejść.
- Usunięto błąd polegający na tym, że ukończone już misje kampanii z Eltnen/Morheim mogły być otrzymywane ponownie. Nie można jednak przy tym usunąć rozpoczętych już misji.
- Usunięto błąd polegający na tym, że postacie Asmodianów po zakończeniu kampanii „Nowa Gwiazda w Atrei” otrzymywały nową misję („Brzemienny w Skutki Pojedynek”) z tym samym przebiegiem.
- W następujących misjach Asmodianów zwiększono liczbę przedmiotów nagród ze Świątyni Ognia.

Misje
Kryzys Morheim
Ulepszenie Relacji z Hreidmarem
[Instancja/Gru] Broń z Dawnych Czasów
[Instancja/Gru] Koniec Kromede

- W następujących misjach usunięto błąd polegający na tym, że niektóre przedmioty nagród nie były prawidłowo wyświetlane.

Frakcja	Misja
Elyosi	Rozkaz Twierdzy Eltnen
Asmodianie	[Instancja/Gru] Oczyszczenie Świątyni

- Usunięto błąd polegający na tym, że okno misji Asmodianów [Instancja] Miejsce Mroku pojawiało się podwójnie.
- Usunięto błąd polegający na tym, że dla niektórych postaci nie pojawiała się pierwsza misja kampanii w Poecie/Ishalgen.

Frakcja	Misja
Elyosi	Zew Kalio
Asmodianie	Na Rozkaz Kapitana

- Aby BN misji i potwory misji Asmodianów Kryzys Morheim były łatwiejsze do znalezienia, rozszerzono widok mapy świata.
- Usunięto błąd polegający na tym, że niektóre postacie nie otrzymywały misji Asmodianów „Polowanie na Lefarystów”.
- Poprawiono do góry wyświetlanie poziomów misji Elyosów „[Instancja] Zgniłe Rotrony”.
- Usunięto błąd polegający na tym, że liczba zlikwidowanych potworów misji Elyosów „Pokonać Legiony Indratu” nie była prawidłowo naliczana.

## Przedmioty

- Błogosławieństwo wyposażenia zostało zaimplementowane jako nowy system.
  - Poprzez połączenie przedmiotów wyposażenia i dalszych określonych przedmiotów można udoskonalić wyposażenie u Mistrza Błogosławieństwa, robiąc z nich przedmioty o wyższej wartości.
  - Odpowiednie przedmioty wyposażenia można utrzymać u Mistrza Błogosławieństwa w Sanctum i Pandemonium.



- W zależności od rodzaju błogosławieństwa poprzednie wartości przedmiotu zostają zachowane.

Błogosławieństwo przedmiotu...	Zmiana przy błogosławieństwie przedmiotu
... bez dalszych zmian	<b>Pozostają:</b> wartości, maksymalna wartość błogosławieństwa, dodatkowy slot na kamień many
... z zawartym kamieniem many	<b>Pozostają:</b> kamień many broni głównej, kamień many broni łączonej
... z zawartym boskim kamieniem	<b>Pozostają:</b> normalny boski kamień, boski kamień iluzji
... z otrzymanym kamieniem zaklinającym	<b>Zostają zmniejszone o 5 poziomów (*):</b> wartość udoskonalenia i wartości

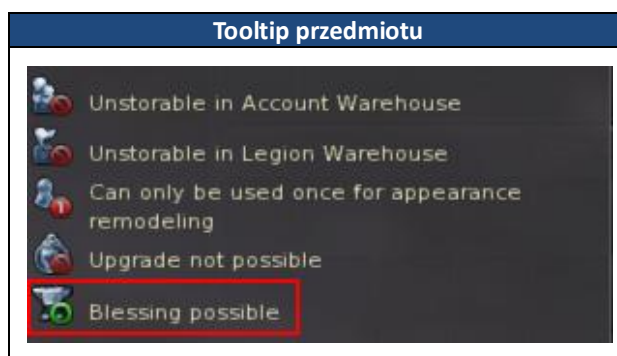
\*Przykład: Jeśli przedmiot +10 zostanie udoskonolony poprzez błogosławieństwo wyposażenia, otrzymuje się przedmiot o wyższej wartości z +5.

- Błogosławieństwo wyposażenia można zastosować tylko na niektórych broniach i przedmiotach zbroi.

Przedmioty wyposażenia	Wynik
Wyjątkowe dainatowe przedmioty	Udoskonalone dainatowe przedmioty
Przedmioty Szalonej Grendal	Udoskonalone przedmioty Szalonej Grendal

Przedmioty wściekłego/rozgniewanego Hyperionu	Udoskonalone przedmioty wściekłego/rozgniewanego Hyperionu
Przedmioty żołnierzy jednostek specjalnych	Przedmioty Jednostki Specjalnej
Przedmioty dowódcy/egzekutora	Przedmioty jednostki nadzwyczajnej /jednostki specjalnej
Przedmioty jednostki nadzwyczajnej /jednostki specjalnej	Przedmioty przywódcy jednostki nadzwyczajnej / jednostki specjalnej

- Zastosowane wcześniej zmiany wyglądu przedmiotów nie zostaną zastosowane przy błogosławieństwie.
- Do tooltipów przedmiotów, które mogą zostać pobłogosławione, dodano informacje dotyczące możliwego wyniku oraz wymaganych materiałów dotyczących błogosławieństwa wyposażenia.



- Już od teraz boskie kamienie można dodawać prawym kliknięciem myszki do wybranego przedmiotu.
  - Do dodania kamieni nie jest już potrzebny Mistrz Boskich Kamieni.
  - BN Mistrzowie Boskich Kamieni zostali usunięci z Sanctum i Pandemonium.
- W celu uzupełnienia równowagi klas postaci zmieniono niektóre wskaźniki aktywacji boskich kamieni.
- Do gry dodano boskie kamienie iluzji.
  - Podczas aktywacji boskich kamieni iluzji istnieje niewielkie prawdopodobieństwo, że zostaną one przy tym zniszczone.
  - Boskie kamienie iluzji można kupić w Holu Sławy / Świątyni Honoru.
- Dodano nowe przedmioty Otchłani.
  - Nowe przedmioty można kupić w Holu Sławy / Świątyni Honoru.
  - Niektóre przedmioty można nabyć również poprzez błogosławieństwo wyposażenia.
- Obniżono liczbę Punktów Otchłani wymaganych do nabycia wyposażenia jednostki nadzwyczajnej/specjalnej.
- Obniżono koszty magicznego udoskonalenia wyposażenia jednostki nadzwyczajnej/specjalnej i żołnierzy jednostki specjalnej.
- Usunięto zajmującego się sprzedażą BN Sprzedawcę Usług Namiestnika w Północnym Katalam.
  - Przedmioty namiestnika, które można było nabywać do tej pory, nie będą już sprzedawane.

- Nowe przedmioty namiestnika można kupić w Holu Sławy / Świątyni Honoru.
- Uszlachetniacz Esencji Daeva i Esencję Daeva dodano jako nowe przedmioty.
  - Uszlachetniacza Esencji Daeva mogą używać tylko postacie poziomu 65.
  - Trzeba przy tym osiągnąć co najmniej 50% PD poziomu 65.
  - Poprzez użycie przedmiotu Uszlachetniacza można zdobyć 1 Esencję Daeva.
  - Esencja Daeva jest wymagana dla błogosławieństwa wyposażenia.
  - W danym dniu można kupić 2 Uszlachetniacze Esencji Daeva.
  - W Sanctum i Pandemonium dodano BN esencji, u których gracze mogą kupować uszlachetniacze esencji Daeva oraz wzory zmian dla błogosławieństwa wyposażenia.



- Dodano nowe wzory tworzenia. Są one do nabycia w niektórych posterunkach w Akaron.

Posterunek	Wzór
Baza Centralna	Wzór dla wspaniałych przedmiotów Jormunganda
Wschodnia Baza Zaopatrzenia Zachodnia Baza Zaopatrzenia	Wzór dla katalitowych przedmiotów Legendarnego Mistrza

- Dodano nową właściwość przedmiotu: Handel poza legionem nie jest możliwy.
  - Przedmiotem można handlować bezpośrednio między członkami tego samego legionu. Inne właściwości handlu przedmiotem nie zostały przez to zmienione.





- Dodano nowy przedmiot: Stary Kamień Many klasy epickiej.
- Zwiększono szansę na drop wyposażenia klasy mitycznej w Wieży Ochronnej Ruhnów.
- W przypadku niektórych potworów boss instancji zmieniono rodzaj dropu.
  - Przedmioty są teraz upuszczane jako skrzynie.
  - Przedmioty wyposażenia są teraz upuszczane jako drop grupowy. Dzięki temu wszyscy członkowie grupy mogą teraz otrzymać 1 przedmiot.
  - Wyjątek stanowią potwory boss: Generał Brygady Anuhart, Pan Ognia Tahabata i Pan Płomieni Calindi w Mrocznej Poecie. W przypadku tych potworów boss przedmioty są upuszczane nadal jako drop pojedynczy.
  - W następujących instancjach wprowadzono następujące zmiany:

Instancja	
Świątynia Ognia	Drop skrzyń tak jak do tej pory
Jaskinia Draupnira	Zmieniono na drop skrzyń
Twierdza Adma	
Tajne Laboratorium Theobomos	
Mroczna Poeta	

- Zwiększono wartości niektórych przedmiotów nagród za misje poniżej poziomu 50.
- Zwiększono nieznacznie wskaźnik prawdopodobieństwa trafienia krytycznego przy niektórych przedmiotach tworzenia.
- Dodano 3 nowe rodzaje wyposażenia otrzymywanego w nagrodę.
  - Przedmioty można kupować u sprzedawcy zasług dla przedmiotów oficerskich w Holu Sławy / Świątyni Honoru.
- Zmieniono wygląd niektórych rewolwerów eterowych, armat eterowych, instrumentów strunowych klasy legendarnej.





- Usunięto błąd polegający na tym, że przy Burzy Ognia w Świątyni Beshmundira przedmiot Szpilka do Włosów Beshmundir (Bard) nie był upuszczany.
- Sprzedawcy artykułów wielobranżowych sprzedają teraz dodatkowo 6 nowych rodzajów Idian:

Podział	Przedmiot
Idian	Niewielki Idian: Atak Fizyczny
	Niewielki Idian: Atak Magiczny
	Duży Idian: Atak Fizyczny
	Duży Idian: Atak Magiczny
	Szlachetny Idian: Atak Fizyczny
	Szlachetny Idian: Atak Magiczny

- Usunięto błąd polegający na tym, że właściwość materiału przy niektórych wzorach była nieprawidłowo ustawiona.
- Usunięto błąd polegający na tym, że wartości właściwości niektórych przedmiotów wyposażenia były nieprawidłowo ustawione.
  - Poprawiono wartość odporności na magię Świętej Tuniki Płóciennej Oddziału Obronnego Strażników/Archontów.
  - Poprawiono wartość magicznego efektu udoskonalenia Świętej Tarczy Jednostki Specjalnej Strażników/Archontów.
- Dodano Zintegrowany Zwój Powrotu.
  - Zwój umożliwia powrót do wielu miejsc.

- Podczas używania zwoju pojawia się okno do wyboru żądanego punktu węzłowego.
- Te zintegrowane zwoje powrotu można nabywać u sprzedawcy artykułów wielobranżowych lub u kwatermistrza materiałów polowych w następujących regionach:

Miejsca sprzedaży
Inggison/Gelkmaros, Sarpan, Tiamaranta, Północne Katalam, Południowe Katalam, Akaron

- Dodano nowe przedmioty PvP dla generałów.
  - Można je kupować u Patuana (Asmodianie) i Milena (Elyosi).
- Ponadto przedmioty PvP rangi 1, które miały dojść w późniejszej aktualizacji otrzymały priorytet i są dostępne już teraz.
  - Można je kupować u Baiera (Asmodianie) i Hysitosa (Elyosi).
  - Pamiętajcie: Po nadchodzącej aktualizacji będziecie mogli udoskonalać swoje aktualne zbroje/bronie PvP w jeszcze większym stopniu. Dlatego też kupowanie aktualnych przedmiotów rangi 1 nie jest konieczne potrzebne.

## Miód

- Przedmioty w ekwipunku można teraz przemieszczać prawym przyciskiem myszki (lub podwójnym kliknięciem lewego przycisku myszki) do ekwipunku miota pociągowego.


## Postać

- Usunięto błąd polegający na tym, że maksymalna wartość prawdopodobieństwa odporności na magię była wyższa w porównaniu z innymi aktywnymi wartościami obrony.
- Usunięto problem polegający na tym, że przy wychodzeniu z niektórych instancji przywołany duch postaci zniknął.
- Usunięto błąd polegający na tym, że niektóre zmiany stanu postaci nie były prawidłowo wyświetlane w oknie czatu.

## IU

- Dodano do gry Przejście Atrei.



- Klikając na symbol (  ) w prawym dolnym rogu ekranu lub na Przejście Atrei w menu Start, można otworzyć Przejście Atrei i przydzielić otrzymane nagrody.
- Nagrody są podzielone na dwa następujące typy:

Typ nagrody	
<b>Nagroda zbiorcza</b>	Nagrody zbiorcze są przyznawane po uzyskaniu określonej liczby następujących po sobie logowań w danym dniu.
<b>Nagroda jubileuszowa</b>	<p>Nagrody jubileuszowe są przyznawane po roku od pierwszego zalogowania się na koncie.</p> <p>Wskazówka: Ponieważ system zostanie zaktualizowany w marcu 2015, wszyscy gracze, którzy zalogują się w tym czasie, otrzymają pierwszą nagrodę jubileuszową w marcu 2016.</p> <p>Wszystkie konta utworzone później otrzymają swoją nagrodę jubileuszową odpowiednio rok po pierwszym zalogowaniu się.</p>

- Po wyborze nagrody w zakładce Skrzynia z nagrodami, nagroda zostanie umieszczona w ekwipunku postaci.
- W skrzyni z nagrodami można przechowywać maksymalnie 50 nagród. Gdy tylko wszystkich 50 slotów będzie pełnych, nagrody znikną – począwszy od najstarszej.
- Pieczęcie są zbierane dla danego konta. Nagroda jest przyznawana stosownie do tego dla danego konta i może też zostać przypisana tylko do jednej postaci konta.
- Codzienną pieczęć można otrzymać od godz. 9 rano.
- W niektórych regionach dodano punkt węzłowy System.



- Dodane punkty węzłowe są zaznaczone na mapie obszaru i można je wybierać jako bezpośredni cel teleportacji danej postaci.
- Po użyciu teleportu rozpoczyna się czas regeneracji o długości 10 minut. Koszty teleportacji zależą od odległości.
- Można teleportować się tylko do punktów węzłowych w obszarze, w którym znajduje się aktualnie dana postać gracza.
- W następujących regionach dodano punkty węzłowe:

Elyosi		Asmodianie	
Poeta	Verteron	Ishalgen	Altgard
Eltne	Heiron	Morheim	Beluslan
Theobomos	Inggison	Brusthonin	Gelkmaros
Sanctum		Pandemonium	



- Aby można było wyświetlić punkty węzłowe na mapie, na liście wyświetlania mapy świata musi być aktywowana odpowiednia opcja.

Możliwe do wyświetlenia obiekty	
<input checked="" type="checkbox"/>	My house
<input checked="" type="checkbox"/>	Tank Fleet
<input checked="" type="checkbox"/>	Bind Point
<input checked="" type="checkbox"/>	Betra Invasion

- W tooltipach przedmiotów dodano informację dotyczącą ponownej identyfikacji atrybutów.
  - Informacja jest wyświetlana z prawej strony obok pozostałych ponownych identyfikacji i jest też widoczna, jeśli pozostała wartość wynosi 0.
- W oknie Rejestracja przedmiotów agentów handlowych dodano informację o cenach średnich.
  - Jest przy tym wyświetlana średnia tygodniowa cena sprzedaży danego przedmiotu.
- Dodano kolejny kolor symboli Przejść Infiltracyjnych.
  - Przejścia, które mogą być używane przez obie frakcje, są teraz oznaczone białym kolorem.

Elyosi	Asmodianie	Obie frakcje

- W opcjach można teraz ustawić ukrywanie zwykłych misji poniżej poziomu 50.

- Ta opcja znajduje się pod Ustawienia gry – Dalsze funkcje i jest aktywowana jako ustawienie standardowe.
- Obiekty misji do zbierania są teraz lepiej rozpoznawalne i są oznaczone w następujący sposób.



- W instancjach zawierających walki frakcji do okna wyników dodano informacje szczegółowe, w których można sprawdzić punkty otrzymane przez daną postać.
  - Podczas walki w informacjach szczegółowych wyświetlana jest również klasa, nazwa postaci i ranga w Otcłani.
  - Po walce wyświetlana jest ponadto liczba pokonanych przeciwników i zdobytych punktów.
- Na liście instancji można teraz dodawać instancje do ulubionych i sprawdzać je na liście ulubionych.

Podział	Symbole
Wybierz ulubione instancje z listy	
Zobacz ulubione instancje	

- Gdy tylko udoskonalenie ozdoby z piór powiedzie się od poziomu +10, w aktualnym regionie zostanie również wyświetlona wiadomość systemowa.



- Usunięto błąd w działaniu opcji 'Pokaż informacje o umiejętnościach celu'.
- Przy wielokrotnych próbach rejestracji przedmiotu w agencji handlowej wyświetlane jest teraz okienko z czasem oczekiwania.
- Usunięto błąd polegający na tym, że kolor kinah w prywatnych sklepach nie był prawidłowo wyświetlany kupującym.
- Usunięto błąd polegający na tym, że ilość kinah na wyskakującym okienku potwierdzenia listu priorytetowego była nieprawidłowo wyświetlana.

## BN

- Poziom BN Gniewna Veille i Gniewny Mastarius w Inggison/Gelkmaros zwiększono do poziomu 65.
- Gdy tylko PŻ Gniewnej Veille i Gniewnego Mastariususa w walce w Inggison/Gelkmaros spadną poniżej określonej wartości, zostanie wyświetlona wiadomość systemowa.
- Zmieniono niektóre umiejętności potworów boss w instancjach Ruhnadium i Wieża Ochronna Ruhnów. Ponadto obniżono ich atrybuty i wartości ataku.
- Usunięto niektóre potwory w Wieży Ochronnej Ruhnów. U innych obniżono wartości umiejętności.
- Usunięto problem polegający na tym, że Naczelny Dowódca Paschid w Bastionie Stalowego Muru w określonych okolicznościach nie używał swoich umiejętności.
- Usunięto problem polegający na tym, że Kierownik Ogrodu Achradim w Składzie Wojennym Sauro w określonych okolicznościach nie używał swoich umiejętności.
- Walka z Kierownikiem Ogrodu Achradimem rozpoczyna się teraz bezpośrednio po wejściu do Ukrytej Komnaty Ruhnów w Składzie Wojennym Sauro.
- Zmieniono efekt umiejętności Potężny Krzyk Urazy Gniewnej Czarownicy Grendal w Ruhnadium.
- Usunięto problem polegający na tym, że skrzynie skarbów znikwały po otworzeniu.
- W przypadku niektórych BN Rozmieszczanie nie działało prawidłowo. Ten błąd został usunięty.
- Zmieniono wygląd, lokalizację i animację Modyfikatora Piór Władcy.
- Usunięto problem polegający na tym, że niektóre potwory w Podziemiu Katalam nie pojawiały się ponownie.
- Komendantka Lata w Podziemiu Katalam przerywa teraz walkę i jest resetowana po osiągnięciu określonej odległości od początkowej lokalizacji.
- Zmieniono lokalizację Gulkalli w Impetustum w Altgard, aby BN nie umierał już od ataków potworów. Gulkalla nie będzie się już też pojawiał ponownie, jeśli zostanie zabity.
- Usunięto błąd polegający na tym, że nie można było atakować ikony Elyosów/Asmodianów, gdy postacie znajdowały się w określonych miejscach.

## Otoczenie

- Zmodyfikowano grafikę nieba w Sanctum i Pandemonium.



- Zmieniono ekrany sklepów.
  - Zamiast stref konkretnych ekranów sklepów są teraz wyświetlane losowo różne nowe ekrany sklepów.
- Zmieniono niektóre elementy grafiki w Południowym Katalam.
- Usunięto problem polegający na tym, że w Południowym Katalam nie można było używać niektórych prądów powietrznych.
- W 81. garnizonie w Południowym Katalam postacie mogły częściowo udawać się do miejsc, do których nie powinny. Błąd ten został usunięty. Postacie, które wylogowały się wcześniej w tych miejscach, zostały odesłane do swoich zarejestrowanych punktów węzłowych.
- Zmieniono niektóre elementy grafiki w Twierdzy Tiamat, Oku Tiamat, Trasie Marszu Jormunganda, na Moście Jormunganda, w Sarpan, Heiron, Podziemiu Katalam, Holu Sławy i Świątyni Honoru.