

AION®

FREE-TO-PLAY

Aktualizacja Patch Notes 5.1 „Mędrzec Wieży”



Zarys



Instancje

[Ogród Wiedzy](#)

[Baza Kroban](#)

[Ruiny Ruhnatorium](#)

[Trasa Marszu Balaurów](#)

[Dredgion Ashunatał](#)

[Szczelina Zapomnienia](#)

[Pozostałe modyfikacje](#)



Umiejętności

[Innowacje](#)

[Modyfikacja](#)



Przedmioty

[Magiczne Wytwarzanie](#)

[Pozostałe modyfikacje](#)



Misje

[Innowacje](#)

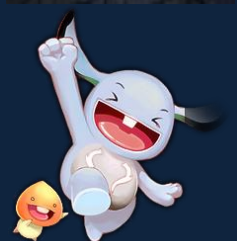
[Modyfikacje](#)



Interfejs użytkownika

[Innowacje](#)

[Modyfikacje](#)



Pozostałe

[Pozostałe](#)

[Postać](#)

[BN](#)

Instancje

Ogród Wiedzy



Dodano instancję 'Ogród Wiedzy'.

W tym tajemniczym miejscu sporządzono liczne zapiski dotyczące historii Atrei, które są teraz strzeżone w Bibliotece Wiedzy.



Aby móc wejść do tej instancji, musisz najpierw ukończyć misję w Bibliotece Wiedzy. Udasz się tam za pomocą Artefaktu Wiedzy we wnętrzu Wieży Wieczności.

| BN wejścia | Warunek |
|--|--|
| 'Artefakt Wiedzy' w Wieży Wieczności | Wejście możliwe dopiero po zakończeniu misji dla Biblioteki Wiedzy. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Elyosi: Obrońcy Archiwum Zarania ➤ Asmodianie: Obrońcy Archiwum Zarania |
| 'Szczelina Wspomnienia' we wnętrzu Biblioteki Wiedzy | Wejście do 'Szczeliny Wspomnienia', która pojawia się po pokonaniu bossa końcowego w Bibliotece Wiedzy |

Warunki wejścia

| Postacie | Poziom | Reset wejść | Możliwe wejścia |
|----------|---------------|-----------------------|--------------------------------------|
| 6 | Od poziomu 66 | środa godz. 9:00 rano | 4X (Użytkownik Gold) 2x (Starter) |

Baza Kroban



Dodano instancję **„Baza Kroban”**.

W tej instancji trwa walka o artefakty Wieży Wieczności. Nie dopuść do tego, by wpadły one w ręce Balaurów!

Instancja znajduje się w pobliżu ‘Barwnego Bagna’ w Esterra (Elyosi) i w ‘Wąwozie Potępienia’ w Nosra (Asmodianie).

Warunki wejścia

| Postacie | Poziom | Reset wejść | Możliwe wejścia |
|----------|---------------|-----------------------|---------------------------------------|
| 6 | Od poziomu 66 | środa godz. 9:00 rano | 3x (Użytkownicy Gold) 1x (Starter) |

Ruiny Ruhnatorium



Dodano instancję pola bitwy **'Ruiny Ruhnatorium'**.

Ta stara Arena Ruhnów została odkryta w Kaldor. Podobno w tym miejscu znajdują się potężne skarby...

- W instancji przyjdzie się wam zmierzyć w grupach 6 na 6 graczy w ciągu 20 minut. W środku Areny znajduje się 'Zaklęty Relikt Plemienia Ruhnów'.
- W przypadku zwycięstwa z wynikiem ponad 41 000 punktów możecie otrzymać dodatkowe nagrody. Informacje na ten temat można sprawdzić w oknie stanu pośredniego.

Warunki wejścia

| Podział | Warunek wejścia |
|-----------------|--|
| Poziom wejścia | Od poziomu 66 |
| Typ wejścia | Nowa grupa, Szybka grupa, Wejdź jako grupa |
| Liczba postaci | Min. 6 graczy tej samej frakcji |
| Reset wejść | Codziennie o godz. 9:00 rano |
| Możliwe wejścia | 1x dziennie (Użytkownicy Gold) |
| | 1x środa/sobota (Starter) |
| Czas wejścia | Codziennie od godz. 22:00 do 0:00 |

Trasa Marszu Balaurów

Dodano instancję pola bitwy **'Trasa Marszu Balaurów'**.

Skorzystaj ze specjalnych umiejętności Shugo, aby odzyskać części broni maszynowych. Uważaj jednak, gdyż trafisz na Daeva z przeciwnej frakcji!

W ciągu 20 minut przyjdzie się wam zmierzyć w grupach 6 na 6 graczy. Za pomocą umiejętności Shugo musicie znaleźć części i obronić się przed wrogą grupą.

Warunki wejścia

| Podział | Warunek wejścia |
|-----------------|--|
| Poziom wejścia | Od poziomu 66 |
| Typ wejścia | Nowa grupa, Szybka grupa, Wejdź jako grupa |
| Liczba postaci | Min. 6 graczy tej samej frakcji |
| Reset wejść | Codziennie o godz. 9:00 rano |
| Możliwe wejścia | 2x dziennie (Użytkownicy Gold) 2x środa/sobota (Starter) |
| Czasy wejścia | Pon. – sob. godz. 00:00–02:00 Pon. – sob. godz. 19:00–21:00 Pon, wt., czw. – sob. godz. 12:00–14:00 Śr. godz. 13:00–15:00 |

Dredgion Ashunatal

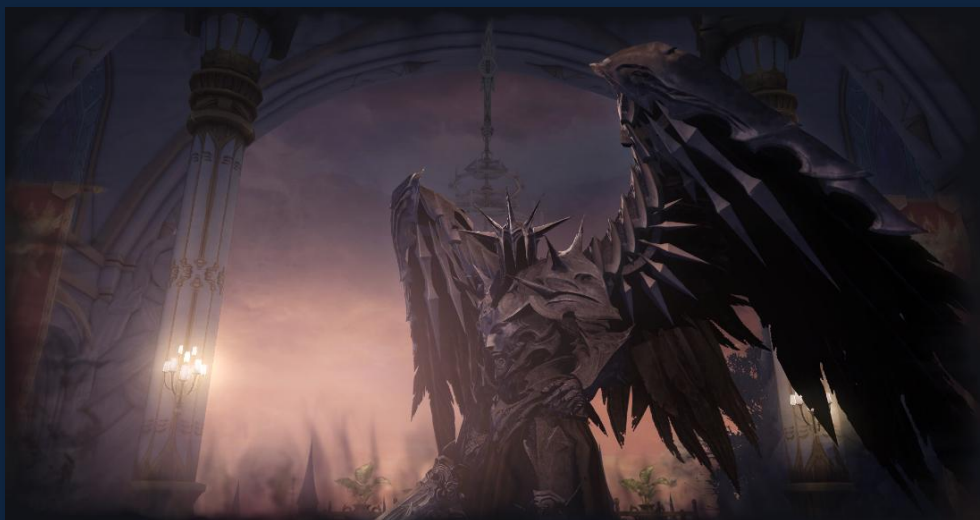
Dodano instancję **„Dredgion Ashunatal”**.

Niebezpieczeństwa czyhają tu wszędzie. Trzymaj wrogą frakcję w szachu i powstrzymaj Ashunatala!

Warunki wejścia

| Podział | Warunek wejścia |
|-----------------|--|
| Poziom wejścia | Od poziomu 66 |
| Typ wejścia | Nowa grupa, Szybka grupa, Wejdź jako grupa |
| Liczba postaci | Min. 6 graczy tej samej frakcji |
| Reset wejść | Codziennie o godz. 9:00 rano |
| Możliwe wejścia | 3x dziennie (Użytkownicy Gold) 3x środa/sobota (Starter) |
| Czasy wejścia | Pon. – sob. godz. 00:00–02:00 Pon. – sob. godz. 19:00–21:00 Pon, wt., czw. – sob. godz. 12:00–14:00 Śr. godz. 13:00–15:00 |

Szczelina Zapomnienia



Dodano instancję '**Szczelina Zapomnienia**'.

Wróć do czasu krótko po nieudanych negocjacjach pokojowych i bądź świadkiem zniszczenia Wieży Wieczności. Wspomóż Władców i starych Arcy-Daeva w walce przeciwko Balaurom. Może uda ci się zmienić bieg historii...

- Uśmierć potwory w podanym czasie, aby otrzymać punkty.
- Użyj umiejętności transformacji, aby pokonać potwory. Potwory są wrażliwe na określone wcielenia żywiołów.

Warunki wejścia

| Podział | Warunek wejścia |
|-----------------|---|
| Poziom wejścia | Od poziomu 66 |
| Liczba postaci | 1 |
| Reset wejść | Codziennie o godz. 9:00 rano |
| Możliwe wejścia | 1x dziennie (Użytkownicy Gold) |
| | 1x poniedziałek/środa/piątek/sobota (Starter) |

Pozostałe modyfikacje

- W niektórych instancjach pola bitwy zmieniono wymagany poziom wejścia.

| Instancje | Przedtem | Teraz |
|------------------------------------|---------------|---------------|
| Trasa Marszu Jormunganda | Od poziomu 61 | Poziom 61–65 |
| Ruhnatorium | | |
| Pole Bitwy Kamar | Od poziomu 61 | Od poziomu 66 |
| Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru | | |

- Do ‘Próby Ognia Rywali’ i areny treningowej dla poziomów 46–50 nie można już od teraz wchodzić.
- Zmieniono poziom wejścia dla ‘Próby Ognia Rywali’.

| Poziom wejścia | Instancje |
|----------------|--|
| 51–55 | Arena Dyscypliny/Gwałtowności/Współpracy Arena Treningowa Dyscypliny/Gwałtowności/Współpracy/Jedności |
| 56–60 | Arena Dyscypliny/Gwałtowności/Współpracy i Arena Sławy Arena Treningowa Dyscypliny/Gwałtowności/Współpracy/Jedności |
| 61–65 | |
| 66–75 | |

- Arenę i arenę treningową dla poziomu 61–75 zmieniono na 61–65.
 - Dodano arenę i arenę treningową (poziom 66–75) dla Arcy-Daeva.
 - Aby polepszyć dostępność Esterry i Nosry, dodano menu i teleportery w Akademii Kaisinela i Koncylium Marchutana.
- Zmieniono wymagania dotyczące wejścia dla ‘Próby Ognia Rywali’.

| Instancje | Przedtem | Teraz |
|--------------------|--------------------------|----------------------------------|
| Arena Dyscypliny | Wstęp przez bilet areny | 5x tygodniowo (GP) |
| Arena Gwałtowności | | 3x tygodniowo (Free) |
| Arena Współpracy | | Reset co środę o godz. 9:00 rano |
| Arena Sławy | 3x Bilet na Arenę Chwały | 4x Bilet na Arenę Chwały |

- Unoszący się obiekt w fazie Wieża Trefone na na Arenie Współpracy oraz Arenie Chwały, został umocowany na stałej pozycji.
- Usunięto błąd, przez który niektóre przywołane duchy przy bossie końcowym ‘Bazy Rentus’ i ‘Utraconej Bazy Rentus’ nie przedostawały się przez otwarte drzwi.
- ‘Eter Szoku’ i ‘Eter Eksplozji’ przy ‘Próbie Ognia Rywali’ na Arenie / Arenie Treningowej Współpracy i Arenie Treningowej Jedności miały ustawiony częściowo niższy poziom. Ten błąd został usunięty.
- Poziom potworów w ‘Bastionie Stalowego Muru’ został zwiększony do 68.
- Lokalizacja wyjścia w ‘Niebiańskiej Twierdzy Aturam’ została zmieniona, dzięki czemu jest teraz bardziej widoczna.

Umiejętności

Innowacje

Dodano nowe umiejętności, które zmieniają postać na poziomie 75 w jedną z czterech przemian żywiołów poprzez wykorzystanie punktów Mocy Tworzenia.

- W tym celu postać musi mieć osiągnięty poziom 75 i wzmocnić poprzednią umiejętność ('Współczucie' danego żywiołu) do poziomu 5, a następnie nadać Moc Tworzenia.
- Dana przemiana trwa przez 5 minut i ma czas regeneracji wynoszący 60 minut. Czas regeneracji jest rozdzielany między żywioły.
- Czas regeneracji zmniejsza się każdorazowo o 5 minut, gdy osiągnie się +1 Wzmocnienie Mocy Tworzenia poprzez dodatkowe nadawanie Mocy Tworzenia.
- Podczas przemiany wartości postaci są bardzo mocno zwiększane w zależności od właściwości żywiołu. Wartości założonego wyposażenia są stosowane w tym czasie tylko częściowo.
- Podczas przemiany usuwane są wszystkie aktualne wzmocnienia (np. aktywowane umiejętności, mantry itd.) oraz debuffy (negatywne efekty stanu) i zostaje aktywowana wyjątkowa umiejętność przemiany.
- Dla każdego żywiołu można używać 5 różnych właściwości. Podczas przemiany nie można używać żadnych innych umiejętności poza wymienionymi.

Wcielenie Wiatru



| Wyjątkowe umiejętności przemiany (czas działania / czas regeneracji) | Efekt umiejętności |
|---|---|
| Energia Burzy (Natychmiast / 2s) | <ul style="list-style-type: none"> • Zwiększa szybkość ataku o 30%, a zasięg ataku o 10 m. • Zwiększa naturalną regenerację i odporność na stany szoku o 500 punktów. • W przypadku ataku stany ograniczające twoją umiejętność poruszania się zostaną z pewnym prawdopodobieństwem anulowane, a twoja szybkość poruszania się zostanie zwiększona na 5 sekund o 50%. • Przy ataku z Błyskawicznym Uderzeniem czas regeneracji Pola Magnetycznego Błyskawicy jest resetowany. • Jednak z ograniczoną szybkością poruszania się |
| Błyskawiczne | <ul style="list-style-type: none"> • Zadaje celom magiczne obrażenia od wiatru i zmniejsza czas regeneracji |

| | |
|--|--|
| Uderzenie (Natychmiast / 5s) | <p>Uderzenia Wiatru o 3 sekundy.</p> <ul style="list-style-type: none"> Gdy cel znajduje się w stanie szoku lub gdy szybkość poruszania się celu jest zredukowana, doznaje on dodatkowych obrażeń od wiatru. |
| Pole Magnetyczne Błyskawicy (0s / 15s) | <ul style="list-style-type: none"> Zadaje celowi i innym przeciwnikom w promieniu 6 m dookoła celu magiczne obrażenia od wiatru i zmniejsza szybkość poruszania się o 50% przez 3 sekundy. Szybkość poruszania się przeciwników na zaatakowanym terenie jest redukowana co 10 sekund przez każdorazowo 3 sekundy o 50%. Nie ma żadnego wpływu na zwiększony zasięg Energii Burzy. |
| Uderzenie Wiatru (0.5s / 21s) | <ul style="list-style-type: none"> Zadaje celowi obrażenia od wiatru. Gdy cel znajduje się pod wpływem efektu ograniczającego zdolność poruszania się, jest on unieruchomiony w powietrzu. |
| Usunięcie Szoku (Natychmiast / 1 m) | <ul style="list-style-type: none"> Usuwa wszystkie efekty ogłuszenia, otumanienia, potknięcia się, obrotu i eterowych pęt, które zostały wobec ciebie użyte. Wartości odporności na ogłuszenie, odrzut, potknięcie, obrót i eterowe pęta zostają zwiększone na 7 sekund o 1000. |

Wcielenie Ognia



| Wyjątkowe umiejętności przemiany (czas działania / czas regeneracji) | Efekt umiejętności |
|---|---|
| Płomienna Szarża (0s / 9s) | <ul style="list-style-type: none"> Szarżuje w stronę celu i zadaje mu obrażenia fizyczne. Wywołuje Tańczący Ogień, przez 10 sekund efekt wszystkich umiejętności ataku jest zwiększony o 50%. |
| Czerwone Ostrze Ognia (0s / 4s) | <ul style="list-style-type: none"> Zadaje obrażenia fizyczne w stożkowym obszarze przed tobą. Jeśli cel jest w szoku bądź doznał Tańczącego Ognia / Płomienia, dozna on dodatkowych obrażeń od ognia. |
| Pałący Atak (0s / 3s) | <ul style="list-style-type: none"> Zadaje celowi obrażenia fizyczne i ogłusza go na krótko. Gdy cel doświadczy Tańczącego Ognia / Płomienia, stany te zostaną anulowane i zostaną zadane dodatkowe obrażenia. Część |

| | |
|--|--|
| | obrażeń zostanie przywrócona jako PŻ. |
| Dziki Taniec Płomieni (0.5s / 15s) | <ul style="list-style-type: none"> • Zadaje obrażenia fizyczne przeciwnikom w otoczeniu 7 m. • Zastrasza i spowalnia przeciwników przez 6 sekund. Ponadto część przeciwników doznaje Tańczącego Ognia. |
| Usunięcie Szoku (Natychmiast / 1 m) | <ul style="list-style-type: none"> • Usuwa wszystkie efekty ogłuszenia, otumanienia, potknięcia się, obrotu i eterowych pęt, które zostały wobec ciebie użyte. Wartości odporności na ogłuszenie, odrzut, potknięcie, obrót i eterowe pęta zostają zwiększone na 7 sekund o 1000. |

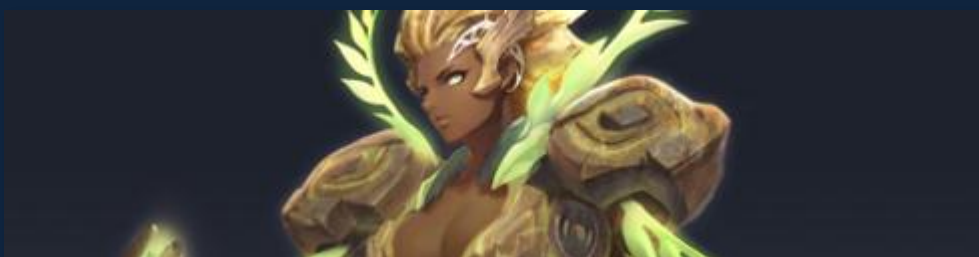
Wcielenie Wody



| Wyjątkowe umiejętności przemiany (czas działania / czas regeneracji) | Efekt umiejętności |
|---|---|
| Consiere Mrozu (0 s / 6 s) | <ul style="list-style-type: none"> • Zadaje celowi oraz dodatkowemu przeciwnikowi znajdującemu się obok celu magiczne obrażenia od wody • Zwiększa poziom mrozu. |
| Czekan (0 s / 0,5 s) | <ul style="list-style-type: none"> • Zadaje magiczne obrażenia od wody celowi dotkniętemu paraliżem, ogłuszeniem, odrzutem, potknięciem lub eterowymi pętami. • Przeciwnicy, którzy zdobyli już statwę poziomu 3, doznają dodatkowych magicznych obrażeń od wody i zostaną odrzuceni. |
| Fala Lodowatego Chłodu (1 s / 10 s) | <ul style="list-style-type: none"> • Zadaje celom magiczne obrażenia od wody w stożkowym obszarze przed tobą. • Zwiększa ich stan na Mróz poziom 2. • Przeciwnicy, którzy zdobyli już statwę poziomu 3, doznają dodatkowych magicznych obrażeń od wody i zostaną odrzuceni. |
| Deszcz Uzdrawienia (Natychmiast / 3s) | <ul style="list-style-type: none"> • Usuwa wszelkie wyjątkowe stany celu • Przywraca natychmiast 1500 PŻ, a następnie przez |

| | |
|--|--|
| | 3 sekundy 1000 PŻ co 1 sekundę. |
| Usunięcie Szoku (Natychmiast / 1 m) | <ul style="list-style-type: none"> Usuwa wszystkie efekty ogłuszenia, otumanienia, potknięcia się, obrotu i eterowych pęt, które zostały wobec ciebie użyte. Wartości odporności na ogłuszenie, odrzut, potknięcie, obrót i eterowe pęta zostają zwiększone na 7 sekund o 1000. |

Wcielenie Ziemi

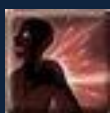


| Wyjątkowe umiejętności przemiany (czas działania / czas regeneracji) | Efekt umiejętności |
|---|--|
| Potężny Skok (0s / 10s) | <ul style="list-style-type: none"> Przyskakuje do celu i zadaje fizyczne obrażenia. Zadaje wrogom znajdującym się w promieniu 6 m wokół celu dodatkowe obrażenia fizyczne i unieruchamia ich. |
| Skalna Pięść (Można nakładać / 5 s) | <ul style="list-style-type: none"> <Poziom 1> Zadaje celowi obrażenia fizyczne i absorbuje część obrażeń jako PŻ. Resetuje czas regeneracji Skalnej Pięści. Jeśli cel jest w stanie szoku lub stanie ograniczającym zdolność poruszania się, zostaną mu zadane dodatkowe obrażenia fizyczne, a część zadanych obrażeń zostanie absorbowana jako PŻ. <Poziom 2> Zadaje celowi i innym przeciwnikom w promieniu 6 m dookoła celu obrażenia fizyczne i absorbuje część zadanych obrażeń jako PŻ. Jeśli cel jest w stanie szoku lub stanie ograniczającym zdolność poruszania się, zostaną mu zadane dodatkowe obrażenia fizyczne, a część zadanych obrażeń zostanie absorbowana jako PŻ. |
| Smecz Podłoża (0 s / 5 s) | <ul style="list-style-type: none"> Zadaje celowi i innym celom w promieniu 7 m wokół tego celu obrażenia fizyczne, których wartość zależy od odległości. |

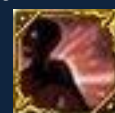
| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Jeśli cel jest w stanie szoku lub stanie ograniczającym zdolność poruszania się, zostaną mu zadane dodatkowe obrażenia fizyczne. |
| Ryk Ziemi (0,5 s / 24 s) | <ul style="list-style-type: none"> • Zadaje celom w promieniu 7 m obrażenia fizyczne i rzuca je na ziemię. • Zwiększa ich gniew oraz własną odporność na strach, paraliż oraz ograniczenia prędkości poruszania się. • Doznane obrażenia zwiększają się wraz ze spadkiem PŻ. |
| Usunięcie Szoku (Natychmiast / 1 m) | <ul style="list-style-type: none"> • Usuwa wszystkie efekty ogłuszenia, otumanienia, potknięcia się, obrotu i eterowych pęt, które zostały wobec ciebie użyte. Wartości odporności na ogłuszenie, odrzut, potknięcie, obrót i eterowe pęta zostają zwiększone na 7 sekund o 1000. |

- Dodano nowe 'Umiejętności Arcy-Daeva'. Są dostępne przez nadawanie Mocy Tworzenia.
 - W zależności od klasy postaci dodano 4 aktywne umiejętności oraz 4 umiejętności właściwości.
 - Umiejętności Arcy-Daeva są wyższymi umiejętnościami Daeva, które posiadają dodatkowe efekty.
 - Niektóre z tych umiejętności można wzmocnić do poziomu 5.
 - Umiejętności Daeva i Arcy-Daeva mają ten sam czas regeneracji i nie można ich stosować razem.
 - Do ikony umiejętności Arcy-Daeva dodano na brzegu efekt dla lepszego rozróżnienia.

Umiejętności Daeva



Umiejętności Arcy-Daeva



- Aktywne umiejętności danej klasy postaci:

| Klasa | Dostępne na poziomie | Standardowa Umiejętność Daeva | Nowe umiejętności Arcy-Daeva |
|-------------|----------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| Templariusz | 68 | Uderzenie Chłosty | Cios Krwio pijcy |
| | 70 | Barbarzyński Cios | Cios Wyroku |
| | 72 | Szarża | Ciężka Szarża |
| | 74 | Łańcuchy Iluzji | Szybka Retencja |
| Gladiator | 68 | Fala Absorpcji | Fala Przywrócenia |
| | 70 | Szalony Cios | Dziki Skok |
| | 72 | Skoncentrowane Blokowanie | Skoncentrowana Tarcza Obronna |
| | 74 | Postawa Ataku | Powstrzymanie Szarży |
| Asasyn | 68 | Atak z Zaskoczenia | Atak z Zaskoczenia |

| | | | |
|------------|----|------------------------------|-------------------------------------|
| | | | Krwio pijcy |
| | 70 | Cięcie Duszy | Rozbijacz Dusz |
| | 72 | Zasadzka | Szybka Zasadzka |
| | 74 | Wirujące Cięcie | Cios Trąby Powietrznej |
| Łowca | 68 | Strzała Napadu | Strzała Wzniesionej Duszy |
| | 70 | Celna Strzała | Strzała Zagłady |
| | 72 | Senna Pułapka | Pułapka Snu |
| | 74 | Oddech Natury | Błogosławieństwo Natury |
| Czarodziej | 68 | Włócznia Wiatru | Włócznia Burzy |
| | 70 | Pozyskiwanie Many | Medytacja |
| | 72 | Ogień Magicznej Mocy | Piekielny Płomień Gniewu |
| | 74 | Dar Żelaznej Ochrony | Modlitwa Żelaznej Ochrony |
| Zaklinacz | 68 | Uderzenie Żywiołów | Smecz Żywiołów |
| | 70 | Rozkaz: Burza Żywiołów | Rozkaz: Rozładowanie Żywiołów |
| | 72 | Rozkaz: Obronny Duch | Rozkaz: Bariera Duchów |
| | 74 | Umowa Odporności | Umowa Iluzji |
| Kleryk | 68 | Grom | Cios Szoku Pioruna |
| | 70 | Eksplozja Mocy | Potężny Smecz |
| | 72 | Uzdrawiający Blask | Fala Uzdrawienia |
| | 74 | Modlitwa Skupienia | Modlitwa Oporu |
| Kantor | 68 | Zaburzające Drgania | Atak Rezonansowy |
| | 70 | Seria Zdruzgotań | Cios Łańcuchowy |
| | 72 | Perfekcyjne Parowanie Ciosów | Krzyżowa Tarcza |
| | 74 | Obietnica Ziemi | Przysięga Ziemi |
| Strzelec | 68 | Celny Strzał Armatni | Skoncentrowany Strzał Armatni |
| | 70 | Szybkostrzelna Postawa | Gotowość do Serii Szybkich Strzałów |
| | 72 | Instynkt Przeżycia | Instynkt Ucieczki |
| | 74 | Oko Duszy | Celne Oko Duszy |
| Etertech | 68 | Mistyczny Pancerz | Magiczny Parasol Ochronny |
| | 70 | Fala Gniewu | Fala Gniewu |
| | 72 | Pięść Idium | Cios Idium |
| | 74 | Wzmocnienie Siły Bojowej | Maksymalne Zwiększenie Siły Bojowej |
| Bard | 68 | Requiem Szkwału | Requiem Burzy |
| | 70 | Melodia Radości | Radosna Melodia |
| | 72 | Melodia Śnieżnego Kwiatu | Melodia Kwiatów Śniegu |
| | 74 | Przeszkadzający Taniec | Taniec Iluzji |

- o Umiejętności właściwości:

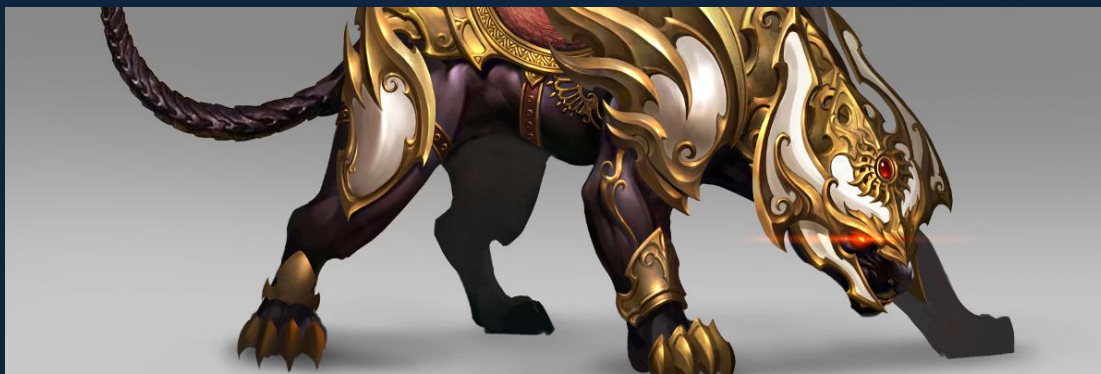
| Dostępne na poziomie | Nazwa umiejętności | Efekt |
|----------------------|----------------------------------|------------------------|
| 67 | Wzmocnienie Obrony | Zwiększenie Obrony PVE |
| 69 | Wzmocnienie Ataku | Zwiększenie Ataku PVE |
| 71 | Zwiększenie Obrony przed Wrogami | Zwiększenie Obrony PVP |
| 73 | Zwiększenie Ataku na Wrogów | Zwiększenie Ataku PVP |

| Umiejętność Daeva | Umiejętność Arcy-Daeva |
|--------------------------|-------------------------------------|
| Mistyczny Pancerz | Magiczny Parasol Ochronny |
| Wzmocnienie Siły Bojowej | Maksymalne Zwiększenie Siły Bojowej |

Zmiany

- W opisie umiejętności kleryka 'Oślepiające Światło' brakowało informacji o dystansie czaru. Ten błąd został usunięty.

Przedmioty



Magiczne Wytwarzanie

- Dodano nową metodę produkcji **'Magiczne Wytwarzanie'** dla Arcy-Daeva.
 - **'Magicznego Wytwarzania'** można używać po awansie na Arcy-Daeva.
 - Z wyjątkiem niektórych przedmiotów, większość przedmiotów można otrzymywać automatycznie bez specjalnych wzorów.
 - Poprzez [Shift+P] albo [Umiejętność – Akcja/Funkcja – Zbieranie/Produkcja – Magiczne Wytwarzanie] można otworzyć okno Magicznego Wytwarzania.
 - W odróżnieniu od dotychczasowej metody produkcji można przeprowadzić Magiczne Wytwarzanie bez stołu warsztatowego i nie istnieje ryzyko niepowodzenia. Podczas działań takich jak w locie lub w walce Magiczne Wytwarzanie może być jednak ograniczone.
 - W przypadku pomyślnego Magicznego Wytwarzania oprócz PD produkcji można otrzymać również zwykłe punkty doświadczenia.
 - Podobnie jak w przypadku istniejących produkcji istnieje szansa uzyskania kombosa, którego rezultatem będzie wyprodukowanie lepszego przedmiotu.
 - Podobnie jak w przypadku istniejącej produkcji, przy Magicznym Wytwarzaniu można wyprodukować różne przedmioty w zależności od poziomu produkcji.
 - Niektóre materiały dla Magicznego Wytwarzania można otrzymać od potworów z Esterry/Nosry albo z niektórych instancji. Można otrzymać również materiały od niektórych handlarzy.

| Tytuł | Elyosi | Asmodianie |
|---|--------|------------|
| <Sprzedawca dla Magicznych Przedmiotów do Wytwarzania> | Kalio | Erendil |
| <Sprzedawca Nagród dla Magicznych Przedmiotów do Wytwarzania> | Ipis | Albanis |

- Dodano funkcję **'Wzmocnij na nowo umiejętność'**.
 - W oknie Wzmocnij/Modyfikuj dodano **'Wzmocnij na nowo umiejętność'** jako menu. Poprzez użycie zwoju wzmocnienia umiejętności można ponownie wzmocnić

umiejętności.

- W chmurkach przedmiotów można sprawdzić, czy możliwe jest ponowne wzmocnienie: '(Ponowne wzmocnienie możliwe)'. Przedmioty, w przypadku których ponowne wzmocnienie nie jest możliwe, są wyświetlane z informacją '(Ponowne wzmocnienie niemożliwe)'.
- Zmniejszenie zalecanego poziomu przez użycie przedmiotów dodano jako nową funkcję.
 - W oknie Wzmocnij/Modyfikuj dodano 'Wzmocnienie zalecanego poziomu' jako menu. Można tam zmienić zalecany poziom.
 - Tę funkcję można zastosować tylko w przypadku przedmiotów, przy których możliwe jest zmniejszenie zalecanego poziomu. Poziom można teraz zmniejszyć o wartość ustawioną w danym przedmiocie.
 - Jeśli zalecany stopień przedmiotu jest zmniejszony o maksymalną wartość, nie można już zastosować tej funkcji względem niego.

Pozostałe modyfikacje

- Uproszczono eliksiry.
 - Wszystkie eliksiry i sera otrzymywane w czasie przebiegu gry zostaną zmienione na eliksiry przywracające albo Sera Przywrócenia.
 - 'Boskie Serum Życia/Many' zmieniono na 'Boskie Serum Przywrócenia'.
 - Wszystkie przedmioty, wzory i receptury przemiany Życia/Many zostaną zamienione w przedmioty, wzory lub receptury przemiany Przywracania.
 - Wszystkie przedmioty Życia/Many zarejestrowane na liście do tworzenia lub przemiany substancji zostaną usunięte.
- W Esterra i Nosra dodano BN 'Wzmacniacz Akcesoriów Ogródu Wiedzy'.
 - Za pomocą materiałów dostępnych w Ogródku Wiedzy można wymienić przedmioty u Wzmacniacza Akcesoriów.
- Za pomocą materiałów, które są dostępne w instancji Ogród Wiedzy, można wymienić bardziej wartościowe wyposażenia.
 - Każde wyposażenie składa się z 4 serii i może zostać wymienione u BN 'Wzmacniacz Wyposażenia Labiryntu'.
- Przedmiot wyniku z wytwarzania 'Mistrz: Diogenit Magii' zmieniono na 'Paczkę z Diogenitami Magii'.
 - Po otwarciu 'Paczki z Diogenitami Magii' można otrzymać 5 typów Diogenitu Magii.
- Zmieniono liczbę przedmiotów wymaganych dla przemiany: Udoskonalony Napój Przywrócenia.
- Usunięto błąd polegający na tym, że potwory z Akaron nie pozostawiają fragmentów Pola Eteru.
- Przedmiotów 'Róg Paschida' i 'Szpon Paschida' nie można już używać.
 - Nie można ich już otrzymywać od potworów.
 - Otrzymane już przedmioty stają się przedmiotami zniszczonymi i można je sprzedać.
- W alchemii dodano produkcję 'Paczki z Boskim Serum Przywrócenia'.
 - Wzór 'Paczka z Boskim Serum Przywrócenia' można uzyskać u sprzedawców wzorów w odnośnych dużych miastach lub w obszarach domów.

| Obszar | Tytuł | Elyosi | Asmodianie |
|-------------------------|-------------------------------------|--------|------------|
| Sanctum/ Pandemonium | < Sprzedawca Wzorów > | Usiros | Allan |
| | < Sprzedawca Alchemicznych Wzorów > | Darius | Fenris |
| Elian/ Pernon | < Sprzedawca Wzorów > | Ques | Benotie |
| | < Sprzedawca Alchemicznych Wzorów > | Hemes | Grad |

- Dokonano zmiany, dzięki której 'Jajem Złotego Narky' i 'Jajem Złotego Karky' można teraz handlować.
- Do listy sprzedaży sprzedawcy usług dla specjalnych przedmiotów oficerów w Świątyni Honoru / Holu Sławy dodano przedmiot 'Chwalebne Boskie Serum Przywrócenia'.

| Frakcja | BN |
|------------|--------|
| Elyosi | Iriana |
| Asmodianie | Aruna |

- Przy tworzeniu postaci jako pomoc na start wydawane są teraz 'Eliksir Przywrócenia Ucznia' i 'Serum Przywrócenia Ucznia'.
- Sprzedawca artykułów specjalnych w Schronieniu Powracających nie sprzedaje już '[Patrol] Ulepszony Napój Życia/Many' i 'Ulepszone Serum Życia/Many'.
- Materiał dla 'Przemiana: Napój przywrócenia' i 'Przemiana: Serum Przywrócenia' został zmieniony.
- Ograniczone stygmaty można teraz sprzedawać jako zniszczone przedmioty.
- W przypadku niepowodzenia wzmocnienia stygmatów stygmat docelowy nie jest już od teraz niszczone, tylko resetowany do poziomu wzmocnienia +0.

| Przedtem | Teraz |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Stygmat docelowy zostaje zniszczony • Stygmat materiałów zostaje zniszczony | <ul style="list-style-type: none"> • Poziom wzmocnienia stygmatu docelowego spada do +0 • Stygmat materiałów zostaje zniszczony |

- Niektóre nieprzydatne przedmioty można od teraz sprzedawać jako zniszczone przedmioty.
- W przypadku broni Obrońcy Esterra/Nosra, które są dostępne jako nagroda za misje, możliwa jest teraz Magiczna Przemiana.
- Dokonano zmiany, dzięki której ze Skrzyni z Fragmentami Gwiezdnego Światła Próby Ognia można teraz uzyskać fragmenty Gwiezdnego Światła.
- Poziom używania dla Wzmocnionego Napoju Przywrócenia i Udoskonalonego Napoju Przywrócenia zmieniono na 50.
- Usunięto błąd polegający na tym, że bronie Zapomnianego Wojownika Ruhnów mogły być wzmacniane, mimo że są one przedmiotami dotyczącymi wyglądu.

Misje

Innowacje

- W Esterra i Nosra dodano misje dla Arcy-Daeva.

| Frakcja | Obszar | Nazwa misji |
|------------|---------|------------------|
| Elyosi | Esterra | Prośba Wedy |
| | | Tajna Misja |
| | | Tajny Dokument |
| | | Artefakt Obronny |
| | | Korytarz |
| Asmodianie | Nosra | Prośba Peregrana |
| | | Tajna Misja |
| | | Tajny Dokument |
| | | Artefakt Obronny |
| | | Korytarz |

- Dodano misję specjalną i misje zwykłe, które można wykonywać w 'Ogrodzie Wiedzy'.
 - Następujące misje mogą wykonywać tylko Arcy-Daeva od poziomu 66. Można je otrzymać od BN ustawionych przez wejście do instancji lub na określonych obszarach.

Elyosi

| Nazwa misji | Przyjęcie misji |
|---|---|
| [Instancja/Gru] Schronienie Spętania | Automatyczne otrzymywanie przy wchodzeniu do Ogrodu Wiedzy |
| [Instancja/Gru] Jotun Ziemi | |
| [Instancja/Gru] Ponowne Spotkanie z Wedą | |
| [Instancja/Gru] Pilna Prośba | Ador <Zarządca Schronienia> |
| [Instancja/Gru] Ołtarz Pustki | Teria <Członek Niebiańskich Światła> |
| [Instancja/Gru] Tajne Miejsce | |
| [Instancja/Gru] Ostatnie Niebiańskie Światła | |
| [Instancja/Gru] Kisk Asmodianów | Radilis <Członek Niebiańskich Światła> |
| [Instancja/Gru] Oko Nadzoru | Automatyczne otrzymywanie przy wchodzeniu do określonych obszarów w Ogródzie Wiedzy |
| [Instancja/Gru] Ucieczka ze Skażonej Biblioteki | |
| [Instancja/Gru] Walka z Pitonem | |
| [Instancja/Gru] Śpiąca Królowa | |
| [Instancja/Gru] Źródło Skażenia | |

Asmodianie

| Nazwa misji | Przyjęcie misji |
|--|---|
| [Instancja/Gru] Zaginiony Peregran | Automatyczne otrzymywanie przy wchodzeniu do Ogrodu Wiedzy |
| [Instancja/Gru] Jotun Ziemi | |
| [Instancja/Gru] Ponowne Spotkanie z Peregranem | |
| [Instancja/Gru] Pilne Nawiązanie Kontaktu | Konratu <Zarządca Schronienia> |
| [Instancja/Gru] Zapiski Życia | Ube <Członek Nosicieli Cienia> |
| [Instancja/Gru] Tajne Miejsce | |
| [Instancja/Gru] Ostatni Nosiciele Cienia | |
| [Instancja/Gru] Kisk Elyosów | Stiget <Członek Nosicieli Cienia> |
| [Instancja/Gru] Oko Nadzoru | Automatyczne otrzymywanie przy wchodzeniu do określonych obszarów w Ogródzie Wiedzy |
| [Instancja/Gru] Klif Zniszczenia | |
| [Instancja/Gru] Walka z Pitonem | |
| [Instancja/Gru] Śpiąca Królowa | |
| [Instancja/Gru] Źródło Skażenia | |

- Dodano misje, które można przeprowadzać w nowych instancjach pola bitwy.

Dredgion Ashunatal

| Elyosi | Asmodianie |
|--|--|
| [Instancja/Gru] Walka z Dredgionem Ashunatal | [Instancja/Gru] Walka z Dredgionem Ashunatal |
| [Instancja/Gru] Zdobycie Broni Dredgionu Ashunatal | [Instancja/Gru] Broń Dredgionu Ashunatal |
| [Instancja/Gru] Walka z Kapitanem Dredgionu | [Instancja/Gru] Walka z Kapitanem |

Ruiny Ruhnatorium

| Elyosi | Asmodianie |
|--|---|
| [Instancja/Gru] Zapieczętowane Relikty | [Instancja/Gru] Zapieczętowane Relikty Ruhnów |
| [Instancja/Gru] Nieprzewidywalna Walka | [Instancja/Gru] Nieunikniona Walka |

Trasa Marszu Balaurów

| Elyosi | Asmodianie |
|--|---|
| [Instancja/Gru] Wsparcie dla Trasy Marszu Balaurów | [Instancja/Gru] Akcja na Trasie Marszu Balaurów |
| [Instancja/Gru] Bitwa na Trasie Marszu Balaurów | [Instancja/Gru] Starcie na Trasie Marszu Balaurów |

- Przy arenie dla Arcy-Daeva w 'Próbie Ognia Rywali' dodano nowe misje powtarzalne.

| Elyosi | Asmodianie |
|----------------------|--------------------|
| Kontynuacja Treningu | Próba Ognia Rywali |

- Dodano misje tutorialu dla 'Magicznego Wytwarzania' Arcy-Daeva.

| Frakcja | Nazwa misji | Teren przyjęcia | BN misji |
|------------|--------------------------|-----------------|---|
| Elyosi | Odkrycie Nowej Mocy | Esterra | <Sprzedawca dla Magicznych Przedmiotów do Wytwarzania> Kalio |
| Asmodianie | Energia Duchów Ciemności | Nosra | <Sprzedawca dla Magicznych Przedmiotów do Wytwarzania> Erendil |

Modyfikacje

- W następujących misjach wojennych, które przeprowadza się w Esterra i Nosra, dodano nagrody w postaci Punktów Chwały.

| Frakcja | Nazwa misji |
|------------|-------------------------------|
| Elyosi | [Szpieg/Codz] Atak na Nosrę |
| | [Pilny rozkaz] Obrona Esterry |
| Asmodianie | [Szpieg/Codz] Atak na Esterę |
| | [Pilny rozkaz] Obrona Nosry |

- Ze względu na zmianę poziomu i sposobu wejścia do Próby Ognia Rywali zmieniono niektóre ustawienia misji.
 - Wszystkie powiązane misje, które wcześniej otrzymywano z poziomem 46, otrzymuje się teraz z poziomem 51. Punkty doświadczenia i ilość kinah nagród dostosowano do poziomu 51.
 - Ze względu na zmianę sposobu wejścia do 'Próby Ognia Rywali' usunięto misję do przydzielania biletu areny.
- Niektóre misje otrzymywane przed aktualizacją 'Wielka Inwazja' zamieniono na nowe misje.
 - Poprzednich misji nie można już otrzymać i wszystkie misje, które były w trakcie realizacji, zostały usunięte.
 - Po usunięciu poprzednich misji będą przydzielane nowe. Po ukończeniu pierwszych misji rozkazu można wykonywać misje od początku.
 - Gdy wszystkie poprzednie misje na odpowiednich obszarach zostały już zakończone, nie zostaną otrzymane w zamian żadne nowe misje.
- W przypadku niektórych misji otrzymywanych w miastach dokonano zmian ustawień.
 - Niektóre ważne misje zostały zamienione w zwykłe misje.
 - Poziom wymagany do przyjęcia/wykonania niektórych misji zwiększono z 10 do 29.
 - W przypadku niektórych misji zwiększono punkty doświadczenia i nagrody kinah.
- W przypadku misji przeprowadzanych na Polu Bitwy Bastionu Stalowego Muru zmieniono warunki przyjęcia i nagrody.

- Misja wstępna dla następujących misji została usunięta. Poziom wymagany do przyjęcia misji został zmieniony na poziom 66.

| Frakcja | Nazwa misji |
|------------|---|
| Elyosi | [Instancja/Sojusz] Upadek Paschida |
| | [Instancja/Sojusz] Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru |
| | [Instancja/Sojusz] Szturm na Twierdzę |
| Asmodianie | [Instancja/Sojusz] Koniec Paschida |
| | [Instancja/Sojusz] Odbicie Pola Bitwy Bastionu Stalowego Muru |
| | [Instancja/Sojusz] Przełamanie Bram Twierdzy |

- Dodano misje Mocy Światła / Rycerzy Krwi, które mogą być przyjmowane przez postacie od poziomu 66.

| Frakcja | Nazwa misji | Dostępne |
|------------|-------------------------------------|---|
| Elyosi | [Codz] Walka z Asmodianami | Przy wstąpieniu Mocy Światła / Rycerzy Krwi |
| | [Szpieg/Codz] Wkroczenie do Nosry | |
| Asmodianie | [Codz] Walka z Elyosami | |
| | [Szpieg/Codz] Wkroczenie do Esterry | |

- Zmieniono wymagany poziom misji Mocy Światła / Rycerzy Krwi, które mogą być przyjmowane przez postacie od poziomu 61.

| Frakcja | Nazwa misji | Zmiana |
|------------|------------------------------------|-----------------------------------|
| Elyosi | [Codz] Wojna z Asmodianami | Do przyjęcia dla poziomów 61 – 65 |
| | [Szpieg/Codz] Wkroczenie do Vengar | |
| Asmodianie | [Codz] Wojna z Elyosami | |
| | [Szpieg/Codz] Wkroczenie do Signi | |

- Dodano 2 nowe misje dostępne dla postaci od poziomu 37 w Eltnen dla Elyosów i w Morheim dla Asmodianów.
 - Misje można ukończyć w Heiron dla Elyosów i w Beluslan dla Asmodianów.

| Frakcja | Nazwa misji | Przyjęcie misji |
|------------|----------------|--|
| Elyosi | Prośba Perento | W pobliżu wejścia do Świątyni Ognia Automatyczne przyjęcie przy wejściu |
| Asmodianie | Prośba Nerity | |

- Zmieniono nagrodę za misję 'Ceremonia w Sanctum/Pandemonium' dla Elyosów/Asmodianów.

| Frakcja | Nazwa misji | Przedtem | Teraz |
|---------|---------------------|--|---|
| Elyosi | Ceremonia w Sanctum | Broń Przepowiedni | Broń Przepowiedni |
| | | +0 wzmocnienia / Nie umieszczono żadnych | +10 wzmocnienia / Umieszczono kamienie many |

| | | | |
|------------|-------------------------|---|---|
| | | kamieni many | |
| Asmodianie | Ceremonia w Pandemonium | Broń Karmy | Broń Karmy |
| | | +0 wzmocnienia / Nie umieszczono żadnych kamieni many | +10 wzmocnienia / Umieszczono kamienie many |

- Zmieniono nagrody PD za niektóre misje wykonywane w przedziale poziomów 20-24.

| Frakcja | Obszar | Zmiany |
|------------|-------------|---|
| Elyosi | Sanctum | Zwiększenie nagrody PD przy misji 'Odłamek Ciemności' |
| Asmodianie | Pandemonium | Zwiększenie nagrody PD przy misji 'Przed Losem Nie Ma Ucieczki' |

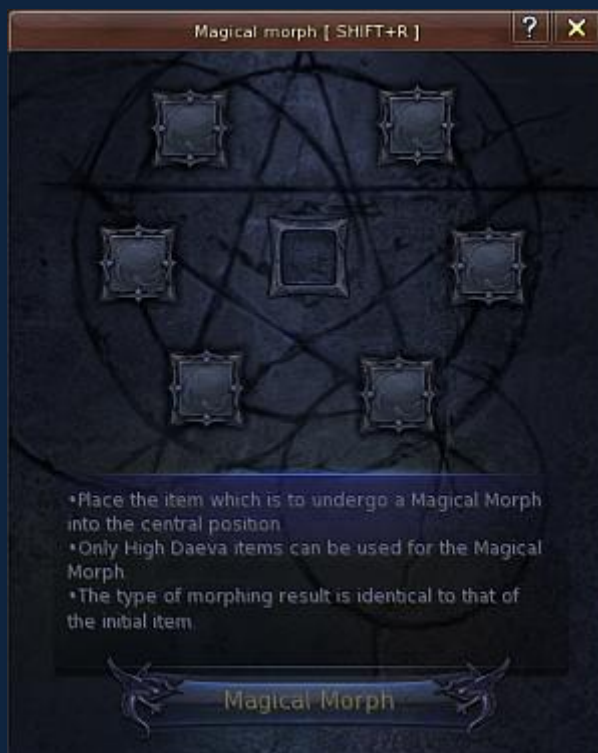
- Misje stygmatów zostały zmienione.
 - W ramach nagrody nie są już wydawane pakiety stygmatów z limitowanymi stygmatami, których nie można wzmocnić. Wydawane są za to właściwe stygmaty pasujące do klasy postaci.
 - Misje stygmatów można od teraz zakańczać również przez <Natychmiastową nagrodę>. Dlatego też przyznawane w nagrodę stygmaty można teraz otrzymać również bezpośrednio, bez konieczności udawania się najpierw do BN.

| Frakcja | Dostępne na poziomie | Misja przed zmianą | Misja po zmianie |
|------------|----------------------|-----------------------------|--------------------------|
| Elyosi | 30 | Towary Wsparcia Persefony | Wsparcie z Sanctum 1 |
| | 40 | Towary Wsparcia Felii | Wsparcie z Sanctum 2 |
| | 45 | Towary Wsparcia Miriyi | Wsparcie z Sanctum 3 |
| | 50 | Towary Motywacyjne Miriyi | Wsparcie z Sanctum 4 |
| | 55 | Towary Wsparcia Daniele | Wsparcie z Sanctum 5 |
| Asmodianie | 30 | Towary Wsparcia Hernera | Wsparcie z Pandemonium 1 |
| | 40 | Towary Wsparcia Pargelberga | Wsparcie z Pandemonium 2 |
| | 45 | Towary Wsparcia Auda | Wsparcie z Pandemonium 3 |
| | 50 | Towary Motywacyjne Auda | Wsparcie z Pandemonium 4 |
| | 55 | Towary Wsparcia Garyy | Wsparcie z Pandemonium 5 |

- Postacie, które przyjęły już stare misje stygmatów lub które je właśnie wykonują, otrzymują nowe wiadomości. Jeśli misja stygmatu została już ukończona, nie trzeba przechodzić jej ponownie.
- W ramach nagrody za misje 'Odłamek Ciemności' (Elyosi) i 'Przed Losem Nie Ma Ucieczki' (Asmodianie) wydawane są tylko stygmaty pasujące do klasy postaci.
- W przypadku misji Asmodianów z Hreidmarem w Morheim teleport z Obserwatorium Morheim do Wioski Mglistych Grzyw ułatwia teraz wykonanie misji.

IU

Innowacje




- Dodano Magiczną Przemianę dla Arcy-Daeva.
 - Aby otrzymać Magiczną Przemianę, postać musi awansować na Arcy-Daeva.
 - Poprzez [Shift+R] albo [Umiejętność – Akcja/Funkcja – Zbieranie/Produkcja – Magiczna Przemiana] można otworzyć okno magicznej przemiany.
 - W przypadku „Magicznej Przemiany” można używać broni/zbroi/biżuterii jako przedmiotów miary/materiałów.
 - Jako przedmioty miary/materiałów do Magicznej Przemiany mogą być używane tylko przedmioty Arcy-Daeva.
 - Aby przeprowadzić Magiczną Przemianę, należy zarejestrować przedmiot miary w środku oraz przedmiot tego samego typu (broń/zbroja/biżuteria) jako przedmiot materiału.
 - Do magicznej przemiany wymagany jest co najmniej 1 przedmiot materiału. Można zarejestrować do 6 przedmiotów materiału.
 - W zależności od przedmiotów miary/materiału i liczby przedmiotów użytych do Magicznej Przemiany zmienia się wynik.
 - W przypadku Magicznej Przemiany istnieje szansa otrzymania dodatkowej nagrody.
 - W odróżnieniu od normalnej przemiany, za Magiczną Przemianę poza materiałem nie są naliczane żadne dalsze koszty, jak np. BM.
 - Kliknij ‘?’ w prawym górnym rogu okna i wybierz [Wzmocnij/Zmodyfikuj], aby wyświetlić informacje dotyczące Magicznej Przemiany.

Modyfikacje

- Usunięto błąd, przez który przy używaniu Powrotu otoczenie nie było prawidłowo wyświetlane.
- Podzielono wyświetlanie niektórych efektów wzmacniających.
 - Podzielone efekty wzmacniające są następujące:

| Efekty | | |
|----------------|----------------------------|--|
| | Przywilej właściciela domu | Energia Wypoczynku |
| Zalety legionu | Energia Złotej Gwiazdy | Nagroda dla nowego / powracającego użytkownika |
| | Energia Wybawienia | Energia Wzrostu |

- Zmieniono sposób wyświetlania 'Zmniejszania zalecanego poziomu' przy przedmiotach.
- Od teraz przed przyjęciem misji nie trzeba już przewijać strony do samego dołu i przeglądać wszystkich nagród.
- Z powodu dodania dodatkowych umiejętności przemiany żywiołów dla Arcy-Daeva poziomu 75, dokonano zmian w IU.
 - Dodano chmurki informacyjne dotyczące umiejętności przemiany oraz IU dla Nadaj/Zmniejsz Moc Tworzenia.
 - Przy wyborze lupy  wyświetlane są teraz informacje dotyczące umiejętności przemiany.
- W oknie UI 'Nadaj Moc Tworzenia' dodano zakładkę 'Umiejętności Arcy-Daeva'.
 - Nazwa zakładki 'Wzmocnienie umiejętności' została zmieniona na 'Umiejętności Daeva'.
- Poprawiono wyświetlanie różnic wysokości.

| Różnica wysokości | Wysokość | Wskazanie |
|-----------------------------------|----------------------|------------------------------------|
| Powyżej 0 m do Poniżej 5 m | - | Zielony znak '=' |
| Powyżej 5m do Poniżej 25m | Przy dużej wysokości | Czerwony znak 'Krótkiej strzałki' |
| | Przy małej wysokości | Niebieski znak 'Krótkiej strzałki' |
| Powyżej 25 m różnicy wysokości | Przy dużej wysokości | Czerwony znak 'Długiej strzałki' |
| | Przy małej wysokości | Niebieski znak 'Długiej strzałki' |

- Przy chmurkach informacyjnych BN na mapie oraz chmurkach pokazywanych na mapie przez 'Znajdź miejsce'/'Znajdowanie drogi' dodano informacje na temat 'Różnicy wysokości' i 'Odległości'.
- Usunięto błąd, przez który w oknie wyników instancji informacje na temat przyznawanych w nagrodę przedmiotów były ucięte.

- Poprawiono funkcję wyszukiwania dla wzmacniania umiejętności w przypadku agenta handlowego.
 - Wystarczy teraz wprowadzić kilka sylab nazwy umiejętności, aby wyświetlić listę z wynikami.
- Symbol umiejętności przemiany Arcy-Daeva zmieniono odpowiednio do danej właściwości.

Pozostałe

- Na serwerze dla początkujących można teraz wejść również do Signi i Vengar.
 - Wejście na wrogi teren nie jest możliwe.
 - Wejście do niektórych instancji, które znajdują się na wrogim terytorium albo przy których można otrzymać Punkty Otchłani, jest niemożliwe. Dotyczy to następujących terenów:
 - Schronienie Ruhnów, Utracone Schronienie, Zaginiona Baza Rentus, Zapieczętowany Hol Wiedzy, Przekłeta Posiadłość Dorgel, Makarna
- Od teraz teleportacja do wiosek Signi i Vengar jest możliwa za pomocą kliknięcia na mapie.
- Koszty teleportacji z Ellegef do Sanctum albo Signi wynoszą teraz 1 kinah.
- Dodano elementy graficzne poprawiające oznakowanie drogi od Twierdzy Iluzji Inggison do instancji Jaskinia Taloca.

Postać

- Od teraz w przypadku Arcy-Daeva od poziomu 66 przy wylogowaniu napełniana jest Energia Odpoczynku.
- Na następujących obszarach nie otrzymuje się już wzmocnienia 'Światło Odpoczynku'.

| Frakcja | Obszary |
|------------|---------------------------|
| Elyosi | Eliau |
| | Esterra |
| | Schronienie Powracających |
| Asmodianie | Pernon |
| | Nosra |
| | Schronienie Powracających |

- Poprawiono funkcję zoomu kamery.
 - Przy powiększaniu jako miara stosowana jest teraz wysokość oczu, niezależnie od wielkości postaci.
- W wyniku błędu przy likwidowaniu gracza przeciwnej frakcji otrzymywano czasami PD, mimo że przy kilkukrotnej likwidacji nie powinno się otrzymywać dalszych PD. Zostało to poprawione.
- Usunięto błąd, przez który nawet przy 15 sekundach pozostałego czasu lotu w przypadku Arcy-Daeva nie były wyświetlane informacje.

BN

- Dodano nowych BN, przy których można kupić przedmioty z nowymi 'Odznakami Nieskończoności' z 'Próby Ognia Rywali'.

| Frakcja | Nazwa BN | |
|------------|----------|----------|
| Elyosi | Alkarops | Spika |
| | Ricardo | Arachnis |
| Asmodianie | Vladimir | Andarta |
| | Henrich | Brima |

- Poprzez nowo dodanych BN w 'Próbie Ognia Rywali' stacjonujących tam wcześniej BN przeniesiono do Urzędu ds. Nagród.
- Legion Beritry z Dredgionu w Reshanta został zamieniony na Legion Ereshkigal.
- Potwory, które pojawiają się w czasie misji Vengar, nie pozostawiają już żadnych kinah.
- Tytuł BN, przy którym można wzmacniać wyposażenia Labiryntu/Apollona, zmieniono z 'Wzmacniacza Wyposażenia Labiryntu' na 'Wzmacniacz Wyposażenia'.
- W Esterra i Nosra ustawiono BN Mocy Światła lub Rycerzy Krwi.

| Lokalizacja | BN | Tytuł |
|----------------------------|----------|------------------------|
| Esterra Świątynia Ariel | Hiro | <Oficer Mocy Światła> |
| | Epigonos | <Wójt Mocy Światła> |
| | Amino | <Agent Mocy Światła> |
| Nosra Świątynia Azphel | Siente | <Oficer Rycerzy Krwi> |
| | Mallan | <Wójt Rycerzy Krwi> |
| | Kaller | <Członek Rycerzy Krwi> |

- Usunięto Kwatermistrza Stygmatów i Sprzedawcę Stygmatów w danych obszarach.
- Usunięto błąd, przez który część wyglądu Leah w Sanctum nie była wyświetlana.