



Update 4.0.3 – Attacco a Katalam

Contenuto dell'update

L'elenco che segue offre una panoramica delle novità introdotte con l'update **4.0.3**, divise per categorie.

Update 4.0 – Attacco a Katalam

	Istanza	Sono state aggiunte 5 nuove istanze. Si tratta di istanze nelle quali è possibile scegliere il grado di difficoltà e di istanze strutturate come mini-giochi!
	Oggetto	Sono state aggiunte nuove armi, nuovi modelli etc.
	Missione	Sono state aggiunte varie missioni per ufficiali/eroi tramite le quali è possibile ottenere, a titolo di ricompensa, l'equipaggiamento del livello "eroe", così come materiali speciali.
	Battaglia per la conquista	È stata aumentata la ricompensa per la Battaglia per la conquista del Katalam.
	Personaggio	Alcune abilità con le quali si riscontravano degli errori sono state migliorate. La funzione "Ritorno" prevista per il server dei principianti è stata duplicata.
	Altro	È ora possibile visualizzare gli screenshot all'interno del gioco.

Istanza



Sono state aggiunte 5 nuove istanze nel Katalam Meridionale e nel Sottosuolo del Katalam!

Nel 3° update della versione 4.0 sono state aggiunte 5 nuove istanze.

- **Deposito di Guerra di Sauro:** istanza standard nella quale è possibile scegliere il grado di difficoltà del boss finale
- **Bastione d'Acciaio:** mini-battaglia difensiva alla quale è possibile partecipare con un gruppo/alleanza
- **Campo di battaglia di Kamar:** ampliamento del Campo di Battaglia Dredgion, Campo di Battaglia di Kamar
- **Ponte di Jormungand:** istanza in forma di mini-gioco, livello facile
- **Rifugio della Tribù dei Ruhn:** stile mini-gioco. In questa istanza ogni gruppo viene diviso in tre gruppi.

Deposito di Guerra di Sauro



Nascosto tra le catene montuose, un tempo era il tempio sacro della tribù dei Ruhn. Per costruire questo luogo ed estrarvi Idgel puro e raffinato, la tribù dei Rhun ricorse ai Nevilim. Tuttavia, una volta accumulata abbastanza energia e ormai a un passo dall'estinzione, essi si barricarono nel tempio e lo sigillarono. Da allora, nessuno li vide mai più.

Per molto tempo il tempio sacro fu ignorato e trascurato. A scoprirlo fu Shita, il 40° comandante della truppa di esplorazione di Beritra. Shita venne a sapere della presenza dell'Idgel nel tempio e decise di sfruttare questa energia per diventare un Signore dei Balaur. Shita tenne Beritra all'oscuro dai suoi piani e convinse Beritra a utilizzare il luogo come deposito di guerra.

Questo luogo divenne quindi un deposito di guerra e Shita iniziò a usarlo come base. Senza che Beritra ne fosse a conoscenza, egli trovò l'Idgel, e ora sta mettendo a punto un piano per sfruttare la risorsa al meglio.

- Solo la fazione che ha conquistato **l'83esima guarnigione** può accedere al Deposito di Guerra di Sauro.
- L'NPC che consente l'accesso al Deposito di Guerra di Sauro si trova all'interno dell'83esima guarnigione nel Katalam Meridionale.

Istanza	Requisito per l'accesso	Oggetto per l'accesso	Persone	Livello	Orari di accesso (min)
Deposito di Guerra di Sauro	Conquista dell'83esima guarnigione	Medaglia del combattimento (3)	6	Dal livello 65	Principiante - 4200 Pacchetto oro - 1320

Bastione d'Acciaio



Il Bastione d'Acciaio è una porta costruita dalla tribù dei Rhun nell'area del Territorio di Beritra, nel Katalam Meridionale. Un tempo essa veniva utilizzata dall'esercito di Beritra come corridoio di passaggio verso il Katalam. Tuttavia, da quando Elisiani/Asmodiani sono penetrati nel Katalam, questo luogo è occupato da Elisiani/Asmodiani.

L'esercito di Beritra istituì appositamente l'unità di Pashid con lo scopo di riconquistare questo importante avamposto e pianificò assieme alle Dredgion l'attacco al Bastione d'Acciaio. Non appena vennero a sapere che l'esercito di Beritra era già in marcia, i capi degli Elisiani/Asmodiani iniziarono a cercare appoggio per impedire all'esercito di Beritra stesso di penetrare nuovamente nel Katalam. I Daeva più coraggiosi, avvezzi a questo tipo di richieste, si incamminarono alla volta del Bastione d'Acciaio.

Presso il Bastione d'Acciaio si trovano dei pezzi di equipaggiamento, tra i quali i cannoni posizionati dagli Elisiani/Asmodiani a difesa della porta. Nei dintorni della regione ci sono diversi congegni posizionati dall'unità di Pashid. I Daeva che accedono al Bastione d'Acciaio devono fermare l'esercito di Beritra, distruggerne i congegni e sconfiggere Pashid.

- Una volta sconfitta **l'81esima guarnigione nel Katalam Meridionale**, nella guarnigione compare l'NPC che consente l'accesso.
- NPC dell'accesso degli Elisiani: Daidalos
- NPC dell'accesso degli Asmodiani: Schwanhild
- Ora il punto di uscita del "Bastione d'Acciaio" per gli Elisiani nel Katalam Settentrionale è la "Torre della Luce Ricostruita" e per gli Asmodiani il "Tempio dei Ruhn".

Istanza	Requisito per l'accesso	Oggetto per l'accesso	Persone	Livello	Orari di accesso (min)
Bastione d'Acciaio	Conquista dell'81esima guarnigione	Medaglia del combattimento (3)	2	Dal livello 65	Principiante - 10080 Pacchetto oro - 4200

Campo di Battaglia di Kamar



La città di Kamar è sopravvissuta a numerose vicende infauste e custodisce la gloriosa storia dei Reian. Tuttavia, la situazione cambiò drasticamente dopo la scomparsa di Kahrun: la legge divenne meno rigida ed Elisiani e Asmodiani ripristinarono a Kamar la figura di un comandante per ciascuna fazione. I comandanti non perdevano occasione per cercare di sopraffarsi a vicenda al fine di conquistare Kamar. I Reian, in particolar modo Garnon, cercarono di sopprimere la tensione tra Elisiani e Asmodiani, ma i loro tentativi si rivelarono vani.

Beritra osservava da tempo la situazione a Kamar e ordinò al 43° comandante Tavrosh di inviare a Kamar la Legione di Zorshiv. Zorshiv era il comandante Dredgion più informato su Kamar. Poiché, mentre i Balauro mettevano a punto il piano, Elisiani e Asmodiani erano impegnati a farsi battaglia, e i Reian erano impegnati a cercare di trattenere il conflitto, la “Legione della nave d'assalto” li prese alla sprovvista e infine, sotto il comando di Varga, i Balauro riuscirono a penetrare a Kamar. Da quel momento Kamar si trasformò in un enorme campo di battaglia nel quale ormai non esiste più nemmeno un lontano ricordo della pace che regnava.

- Si tratta di un'istanza nella quale si gioca 12 contro 12. Nell'arco di 30 minuti bisogna uccidere tutti i mostri della fazione avversaria.
- Se più personaggi intendono accedere all'istanza come gruppo/alleanza, ma i loro livelli non sono compatibili, non è possibile accedere.
- È possibile accedere al Campo di Battaglia di Kamar solo in certi orari.
- Quando è possibile accedere all'istanza compare un messaggio di sistema e, in basso a destra, viene attivato il pulsante per l'accesso.
- Gli oggetti che si ottengono nel “Campo di Battaglia di Kamar” sono commerciabili per 60 minuti.

Istanza	Cooldown (min)	Persone	Livello	Orari di accesso
Campo di Battaglia	Principiante - 2880 Pacchetto oro - 120	12 persone per fazione	Livello 61-65	Tutti i giorni ore 20:00 – 22:00

1. Il team vincitore del “Campo di Battaglia di Kamar” riceverà inoltre il seguente oggetto a titolo di ricompensa:

Rango	Ricompensa aggiuntiva
Vittoria	Scrigno della vittoria di Kamar

- All'interno dello scrigno si trova la ricompensa "Ceranium spezzato".
- Vi è una certa probabilità che lo scrigno contenga anche un ulteriore oggetto.

Ponte di Jormungand



È possibile accedere al Ponte di Jormungand attraverso un ingresso speciale nel Sottosuolo del Katalam. Questo luogo, che è stato costruito tra le montagne vicino al Katalam, viene usato dall'esercito di Beritra come arsenale per le armi. Il cannone realizzato dall'esercito di Beritra viene custodito qui.

Questo pezzo d'artiglieria è dotato di una potente forza distruttiva in grado di ridurre in cenere e macerie l'intera regione del Katalam. Non appena gli Elisiani/Asmodiani vennero a conoscenza di questo arsenale, essi chiamarono a raccolta i loro soldati e li inviarono al Ponte di Jormungand per distruggere il cannone.

Per difendere il cannone, l'esercito di Beritra stanziò 4 posti di guardia e scudi di protezione, così come un ponte che avrebbe dovuto rendere difficoltosa la penetrazione. I Daeva che accedono al Ponte di Jormungand hanno poco tempo a disposizione per superare tutti gli ostacoli e distruggere il cannone prima che inizi a fare fuoco.

- L'NPC dell'accesso al Ponte di Jormungand si trova nella "Seconda Guarnigione della Truppa di Lata", nel Sottosuolo del Katalam.

Istanza	Requisito per l'accesso	Persone	Livello	Orari di accesso (min)
Ponte di Jormungand	Nessuno	6	Dal livello 65	Principiante - 7080

				Pacchetto oro - 2760
--	--	--	--	-------------------------

Rifugio della Tribù dei Ruhn



Sorto come cimitero per i membri della tribù dei Rhun di rango più elevato, si trova nel sotterraneo. Un tempo questo luogo era simbolo di prestigio. A scopo di protezione furono costruiti complessi labirinti, in quanto in questo luogo, sepolti assieme ai membri della tribù dei Ruhn, giacciono preziosi oggetti.

Non vi si trovano solo oro, argento e altri oggetti preziosi, bensì anche frammenti provenienti dall'utilizzo dell'Idgel. La truppa di ricerca speciale di Beritra, gli Shugo e i profanatori di tombe di Chira, dei quali fanno parte Shugo e Shulack, vennero ben presto a conoscenza di questa informazione e furono i primi ad accedere al Rifugio della Tribù dei Rhun. Mentre i Balaur cercavano di ottenere informazioni sui metodi di utilizzo dell'Idgel, i profanatori di tombe erano perlopiù interessati ai tesori nascosti in questo luogo misterioso.

La pattuglia del Katalam degli Elisiani e la truppa di epurazione del Katalam degli Asmodiani lo scoprirono solo più tardi, e solo dopo avere corrotto alcuni profanatori di tombe di Chira. Gli Elisiani e gli Asmodiani si misero in cammino verso il Rifugio della Tribù dei Rhun per cercare di impossessarsi dei frammenti provenienti dall'utilizzo dell'Idgel.

- L'NPC che consente di accedere al Rifugio della Tribù dei Rhun si trova nella "Prima Miniera di Id", nel Sottosuolo del Katalam.
- Il tempo inizia a scorrere a partire dal momento in cui si ottiene la chiave presso l'ingresso delle tombe nel "Rifugio della Tribù dei Rhun".

Istanza	Requisito per l'accesso	Persone	Livello	Orari di accesso (min)
---------	-------------------------	---------	---------	------------------------

Rifugio della Tribù dei Ruhn	Nessuno	6	Dal livello 65	Principiante - 7080 Pacchetto oro - 2760
------------------------------	---------	---	----------------	---

Altro

1. Nello Spazio per il carico/Cabina/Coperta della Rosa d'Acciaio alcuni spiriti venivano evocati in modo irregolare. Il problema è stato risolto.
2. Una modifica è stata apportata, per la quale l'effetto dei buff viene rimosso nel momento in cui si effettua l'accesso nel Campo di battaglia Dredgion.
3. Ora è possibile ottenere l'oggetto finale della ricompensa dello scrigno del "Ruhnadium" direttamente dalla "Strega Grendal adirata".
4. Nel Laboratorio di Ricerca dell'Idgel e nel Laboratorio di Ricerca dell'Idgel (legione) sono state aggiunte altre casse per l'approvvigionamento di Beritra.
5. Nell'Accampamento del Vuoto e nell'Accampamento del Vuoto (legione) sono state aggiunte altre casse per l'approvvigionamento di Beritra.
6. Le ricompense contenute negli scrigni della Sala della Conoscenza sono state cambiate.
7. Modifica: i mostri presenti nel Laboratorio di Ricerca dell'Idgel, nel Laboratorio di Ricerca dell'Idgel (legione) sono in grado di riconoscere la modalità invisibile.
8. Nelle Casse per l'approvvigionamento dell'esercito di Beritra presenti nel Laboratorio di Ricerca dell'Idgel, nel Laboratorio di Ricerca dell'Idgel (legione) è ora possibile trovare come ricompensa gli stemmi delle fortezze.
9. Nella Sala della Conoscenza (legione) non era possibile visualizzare la mappa: il problema è stato risolto.
10. Nel Laboratorio di Ricerca dell'Idgel, nel Laboratorio di Ricerca dell'Idgel (legione), nell'Accampamento del Vuoto e nell'Accampamento del Vuoto (legione), le Casse per l'approvvigionamento di Beritra potevano essere raggiunte in modo insolito. Il problema è stato risolto.
11. Alcune Brocche nel Laboratorio di Ricerca dell'Idgel e nel Laboratorio di Ricerca dell'Idgel (legione) dalle quali si poteva ottenere la chiave per il laboratorio avevano un aspetto diverso dalle altre. Ora sono state uniformate.

Oggetti



Sono stati aggiunti nuovi oggetti per le istanze e nuovi mostri!

Nuovo modello di produzione

1. Sono stati aggiunti dei nuovi modelli di produzione.
 - Sono stati aggiunti nuovi accessori di livello mitico e nuovi modelli.
 - I nuovi modelli possono essere acquistati nel Katalam Settentrionale, nella 76esima guarnigione, e nel Sottosuolo della Base del Katalam.



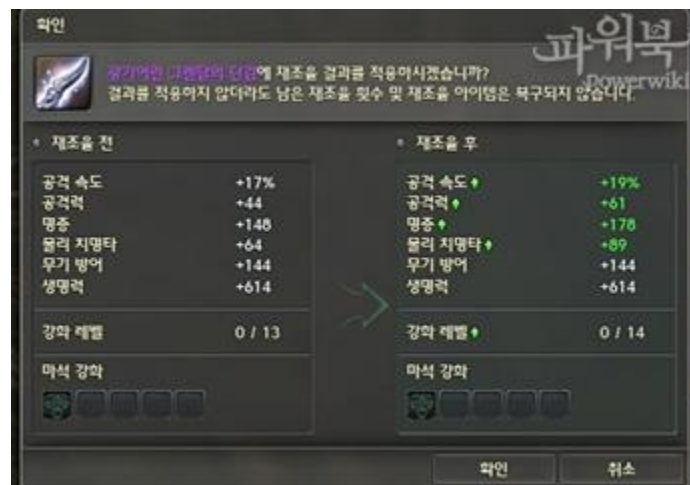
Estensione della funzione relativa all'identificazione degli oggetti

1. La funzione relativa all'identificazione degli oggetti è stata estesa.

- Prima della modifica: era possibile identificare i valori delle opzioni dell'oggetto
 - Dopo la modifica: possibilità di identificare i valori delle opzioni, il numero degli slot per le pietre di mana e il livello massimo del miglioramento.
2. È stata implementata una funzione di reidentificazione.
- Alcuni accessori dell'equipaggiamento possono essere reidentificati.
 - Per gli oggetti per i quali è ancora possibile procedere alla reidentificazione, i valori transitori possono essere reidentificati tramite la Pergamena dell'identificazione.



Numero di reidentificazioni disponibili



Confronto: prima/dopo la reidentificazione

Modifica delle opzioni PvP

1. I valori del PvP vengono ora visualizzati separatamente con le voci Attacco e Attacco magico.
 - Attacco PvP: Forza dell'attacco PvP, Attacco magico PvP
 - Difesa PvP: Forza della difesa PvP, Difesa magica PvP



Prima della modifica



Dopo la modifica

Altre modifiche

- Alcuni valori degli oggetti dei cantori che si possono ottenere nell'istanza Katalamize sono stati modificati.
 - Set del cantore dell'Iperione furiosa:** la difesa dello scudo è stata modificata in difesa dell'arma
 - Set del cantore dell'Iperione furibonda:** la difesa dell'arma è stata modificata in difesa dello scudo
- Sono stati aggiunti nuovi berretti eroici e leggendari.
 - Le icone di alcuni berretti sono state modificate.
- Alcuni oggetti dell'inventario non venivano visualizzati. Il problema è stato risolto.
- È stata apportata una modifica alla Borsa del miol. Ora è possibile aggiungere oggetti di consumo al buff automatico del miol assieme al cibo e agli oggetti magici.
- Modifica: ora i bonus per i miglioramenti delle armi vengono applicati correttamente anche agli oggetti (leggendari) con livello superiore a 10.
- L'abilità dello stigma Cannone dell'anima del tiratore non veniva visualizzata. Il problema è stato risolto.
- Durante il buff automatico, il miol utilizzava oggetti sbagliati per il cibo e gli oggetti magici. Il problema è stato risolto.
- Alcuni modelli non potevano essere commerciati. Il problema è stato risolto.
- Per alcuni oggetti non era possibile applicare bonus tramite manastone. Il problema è stato risolto.
- Alcuni oggetti presentavano valori errati. Il problema è stato risolto.

11. I nomi di alcuni oggetti erano sbagliati. Ora sono corretti.
12. È stato modificato l'aspetto di alcuni oggetti.
13. Gli errori riscontrati nei tooltip di alcuni oggetti sono stati corretti.
14. Ora è possibile estrarre punti Abisso dagli oggetti facenti parte dell'equipaggiamento dell'Abisso di livello inferiore a 60.
 - Utilizzando il Martello dell'armatura della fusione dell'abisso, è possibile ricevere una parte dei punti Abisso per gli oggetti interessati.
15. Se la quantità massima di buff è stata superata, anche se si utilizza una Caramella della trasformazione il buff non ne annulla l'effetto.
16. Tatar il Dorato non droppava alcun oggetto dallo scrigno delle armi per arcieri e bardi. Il problema è stato risolto.
17. Armi estendibili producibili: è stata modificata una parte dei valori del Katalium deformato.
18. L'icona dello Scrigno per la scelta della chiave che consente l'accesso alla tomba nel Rifugio della tribù dei Rhun non è più un fagotto ma uno scrigno e il relativo tooltip è stato modificato.
19. Durante l'evento "Dolce confessione", ora il mostro boss dropa un altro oggetto dell'evento.
 - Ora, per [Evento] Polvere dolce, il mostro boss dropa [Evento] Pacchetto con polvere dolce.
 - Ciascun membro del gruppo può ricevere un [Evento] Pacchetto con polvere dolce.
20. Alcuni oggetti presentavano valori sbagliati: i valori sono stati corretti.
21. Nelle missioni, a seconda della professione era possibile procedere all'estrazione solo per alcuni oggetti ottenuti a titolo di ricompensa. Ora è possibile estrarre anche gli oggetti per i quali si verificavano problemi.
22. Le descrizioni di alcuni potenziatori per cibi erano sbagliate. Gli errori sono stati corretti.
23. Le descrizioni di alcuni materiali per la produzione si sovrapponevano. Il problema è stato risolto.
24. Nel momento in cui venivano indossati, alcuni oggetti venivano visualizzati in modo strano. Il problema è stato risolto.
25. L'oggetto (stigma) del templare Arresto forza VI non veniva visualizzato correttamente. Il problema è stato risolto.
26. L'NPC Brinhild che si trova nella capitale di Asmodae vende ora dei libri sulle abilità per la classe dei bardi.
27. Sono state apportate modifiche all'aspetto delle armi Tatar.
 - Prima: impossibile modificare l'aspetto
 - Dopo: impossibile estrarre ripetutamente l'aspetto
28. Il valore della Fascia in stoffa della tribù dei Ruhn è stato leggermente aumentato.
29. Quando il rango dell'Abisso cambiava, le informazioni sugli oggetti dei vari ranghi dell'Abisso non venivano aggiornate. Il problema è stato risolto.
30. Alcune impostazioni degli oggetti erano sbagliate. Le impostazioni sono state corrette.
31. Alcuni oggetti potevano essere colorati anche se in realtà non sarebbe dovuto essere possibile. Il problema è stato risolto.
32. Alcuni oggetti non venivano visualizzati correttamente. Il problema è stato risolto.

33. I tooltip di alcuni cibi erano sbagliati. Ora sono corretti.

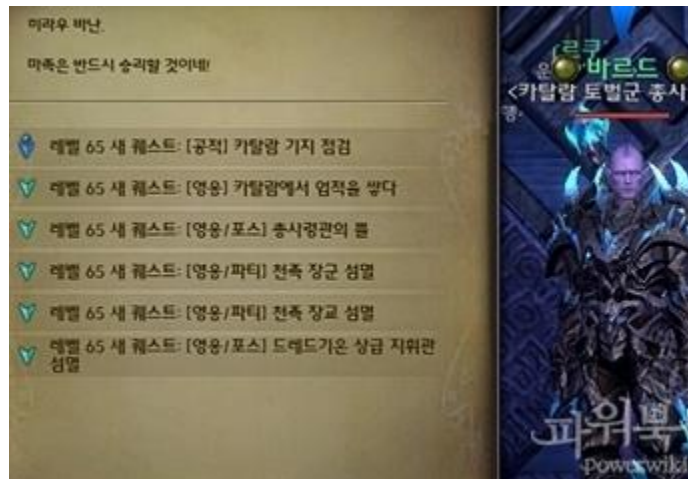
Missioni



Sono state aggiunte missioni ufficiali/per gli eroi ed è stata modificata una parte della missione “Medaglia del combattimento”!

Missioni per ufficiali/eroi

1. Sono state aggiunte missioni ufficiali/per gli eroi.
 - Le missioni ufficiali vengono assegnate al giocatore che raggiunge il massimo livello nella Regione del Katalam. È possibile scegliere un accessorio.
 - Durante le missioni per gli eroi è possibile scegliere materiali speciali ed equipaggiamenti. Qui non sono richieste solo abilità e disciplina, bensì anche una buona dose di fortuna. Il livello di difficoltà di queste missioni è leggermente più alto.



Sono state aggiunte varie missioni ufficiali/per gli eroi



È possibile ricevere oggetti preziosi e diversi materiali a titolo di ricompensa

Modifiche alla missione “Medaglia del combattimento”

1. La missione [giorn.] disponibile nel Katalam Settentrionale e Meridionale è stata modificata.
 - La missione [giorn.] è ora una missione [settimanale].
 - Il numero delle creature da cacciare è passato da 2 a 5.
 - Alcune missioni di gruppo sono diventate missioni normali e, di conseguenza, il livello dei mostri è stato ridotto.
 - Modifica: per la missione che richiede di eliminare Elisiani/Asmodiani il giocatore riceve come ricompensa 12 Medaglie del combattimento. Nella missione che richiede di eliminare i Balaur, il giocatore ottiene 8 Medaglie del combattimento.
2. Sono state apportate modifiche alle missioni [Comando urgente] ottenibili nel Katalam Settentrionale e Meridionale.
 - Il numero di frazioni nemiche da eliminare è passato da 2 a 1.
 - La ricompensa per la missione prevede 3 Medaglie del combattimento.

Nuove missioni delle istanze

1. Nell'istanza **Ponte di Jormungand** è stata aggiunta una nuova missione

Fazione	Nome della missione	Livello	NPC
Elisiani	Il ricercatore di Jormungand	65	Timarkus
Asmodiani	Cercate il cannone	65	Ungand

2. Nell'istanza **Rifugio della Tribù dei Rhun** è stata aggiunta una nuova missione

Fazione	Nome della missione	Livello	NPC
Elisiani	Vecchia cripta	65	Liponia
Asmodiani	Salvataggio del rielitto	65	Nivella

3. Nell'istanza **Deposito di Guerra di Sauro** è stata aggiunta una nuova missione

Fazione	Nome della missione	Livello	NPC
Elisiani	Infiltrazione nel deposito di guerra	65	Amalde
Asmodiani	Spilate il deposito di guerra	65	Sibeldum

4. Nell'istanza **Bastione d'Acciaio** è stata aggiunta una nuova missione

Fazione	Nome della missione	Livello	NPC
Elisiani	Battaglia presso la Porta Sud di Eremion	65	Demades
Asmodiani	Un'estenuante battaglia	65	Latkel

Altro

1. Gli arcieri e i bardi Asmodiani non erano in grado di svolgere la missione Canto della benedizione. Il problema è stato risolto.
2. Nelle missioni Il dono di Veille (Elisiani) e Il dono di Mastarius (Asmodiani) sono state aggiunte armi per arcieri e bardi.
3. Durante la missione Le rovine calydon (Elisiani), per Caramella di calydon compare ora una finestra con le informazioni.
4. Quando si entra per la prima volta nel Katalam Settentrionale compare un video che ora può essere interrotto.
5. Sono state apportate alcune modifiche a una parte dei contenuti delle missioni "[Eroe/Alleanza] La reliquia ruhn nascosta (Elisiani) e "[Eroe/Alleanza] Una reliquia di cui impossessarsi" Asmodiani.
 - Gli oggetti che si possono ottenere durante le missioni dalla "Strega Grendal adirata" sono stati modificati.

Oggetto standard (generale)	Elisiani	Asmodiani
Vecchia cassa dell'anello	Anello della strega della	Anello del dominio della

	forza	strega
--	-------	--------

- Alcuni giocatori ottenevano oggetti dalla “Strega Grendal adirata” senza partecipare alla missione. Il problema è stato risolto.
6. Durante la missione “Reliquia di Siel”, gli Asmodiani che accedevano a un’istanza da un server delle istanze generale non potevano più svolgere la missione. Il problema è stato risolto.
 7. La missione [Comando urgente/giorn.] poteva essere svolta solo a metà. Il problema è stato risolto.
 8. Quando eseguivano del crafting durante una missione, arcieri e bardi non ricevevano alcun modello per l’arma. Il problema è stato risolto.
 9. L’oggetto < Appunti di Egant> della missione “La verità sulla sconfitta” (Asmodiani) veniva visualizzato come oggetto per gli Elisiani. Il problema è stato risolto.
 10. Al livello ricompensa della missione “L'estrazione del terribile rancore di Apsu” non era possibile entrare nell’ufficio di Garnon. Il problema è stato risolto.
 11. Durante la missione relativa alla produzione di armi con la forza di Siel è ora possibile ottenere l’<Essenza di vorpai> a ogni livello.
 12. Quando la missione settimanale è stata completata compare un messaggio di sistema.
 13. Sono stati corretti i contenuti e gli errori di ortografia di alcune missioni.

Battaglia della fortezza

Ricompensa per la Battaglia della fortezza a Katalam

- Sono stati modificati il numero dei vincitori e le ricompense della Battaglia della fortezza a Katalam.
 - Se si tratta di ricompense per eroi e ufficiali, il giocatore ottiene un oggetto con il quale è in grado di completare una missione per eroi.

	Eroe		Ufficiale		Élite		Soldato	
	Person e	Ricompens a	Person e	Ricompens a	Person e	Ricompens a	Person e	Ricompens a
Standard	10	Ce 4	20	Ce 2	30	Mi 2	90	Mi 1
Modific a	10	Ce 4	30	Ce 2	50	Ce 1	100	Mi 2
* Ce : Medaglie di ceranium Mi : Medaglia di mithril								

Modifica degli orari per la Battaglia della fortezza

- Gli orari delle Battaglie per la fortezza nella regione di Balaurea hanno subito delle modifiche.

	Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
20:00	Antico	Karmin	Antico			Antico	Antico
~	Vorgaltem	Avidità	Avidità	Antiko	Avidità	Avidità	Avidità
21:00			Vorgaltem	Vorgaltem	Karmin	Vorgaltem	Vorgaltem
			Karmin			Karmin	Karmin
21:00			Fortezza di Prades		Fortezza di Bassen	Fortezza di Sillus	Fortezza di Prades
~							
22:00	Fortezza di Bassen	Fortezza di Sillus	Fortezza di Bassen	Fortezza di Prades	Fortezza di Prades	Fortezza di Bassen	Fortezza di Sillus

~							
23:00							
23:00							
~	Fortezza di Prades	Fortezza di Bassen	Fortezza di Sillus	Fortezza di Sillus	Fortezza di Sillus	Fortezza di Prades	Fortezza di Bassen
24:00							

Buff Battaglia della fortezza a Katalam

- La fazione che vince la Battaglia della fortezza a Katalam ottiene ora un effetto rafforzamento.
 - Se si trova nel Katalam Settentrionale o Meridionale ottiene questo effetto.
 - Può accadere che il personaggio perda l'effetto quando entra in determinate istanze.
 - Se il personaggio muore o esce dal gioco, l'effetto non viene perso.

Requisito	Effetto rafforzamento	Contenuto
Conquista riuscita	Benevolenza di Sillus	La forza di attacco PVE aumenta del 2%.
	Benevolenza di Bassen	
	Benevolenza di Prades	
Difesa fallita	Incoraggiamento di Sillus	La forza di attacco PVP e la difesa aumentano del 7%.
	Incoraggiamento di	
	Incoraggiamento di Prades	

Altre modifiche

- Sono state apportate alcune modifiche ai valori e alle postazioni di mediatori e messaggeri nelle missioni giornaliere della Battaglia della guarnigione nel Katalam Settentrionale.
- Attivando il manufatto mentre si applica l'effetto miglioramento, cambiando regione il personaggio perde l'effetto.
- È stata modificata una parte delle postazioni dei messaggeri/mediatori attivi durante l'esecuzione delle missioni della Battaglia per la fortezza nel Katalam Settentrionale/Meridionale.

Personaggi

Personaggi

1. Durante la raccolta di Poti/Pora il tiratore si muoveva in modo strano. Ora il movimento è stato migliorato.
2. Ora è possibile tornare dal server normale al server dei principianti utilizzando, oltre al teletrasporto, anche l'abilità Ritorno e la Pergamena del ritorno.
3. I giocatori in combattimento non possono più essere aiutati con buff e guarigioni da compagni che si trovano in una zona neutrale nella quale non si svolge alcun combattimento.
4. Durante la modalità invisibile non è possibile aprire i negozi personali.
5. A volte succedeva che l'arma secondaria (mano sinistra) presentava un valore errato. Il problema è stato risolto.

Abilità

1. L'abilità del cacciatore Effetto Trappola: Scossa I veniva eseguita in modo strano. Sono state apportate modifiche al movimento.
2. Il tooltip relativo alla combo abilità dell'abilità dell'assassino Attacco con balzo II ~ V non veniva visualizzato. Il problema è stato risolto.
3. La descrizione del tooltip dell'abilità del fattucchiere Armatura invernale III ~ IV non veniva visualizzata correttamente. Il problema è stato risolto.
4. Il tooltip dell'abilità del chierico asmodiano Servitore sacro V non veniva visualizzato. Il problema è stato risolto.
5. Il movimento dell'abilità del tiratore Palla del cannone della frattura I ~ VII non veniva eseguito correttamente. Il problema è stato risolto.
6. L'effetto rafforzamento dell'abilità del tiratore Rimozione shock I e Istinto di sopravvivenza I non veniva ripetuto. Il problema è stato risolto.
7. L'Impulso forte del bardo viene scagliato più velocemente.
8. La quantità di scudi protettivi dell'abilità del bardo Melodia dello scudo V risultava inferiore a quella del livello precedente. Il problema è stato risolto.
9. In alcune regioni, utilizzando la funzione Ritorno è possibile tornare direttamente dall'abitazione al campo di battaglia.
10. La durata di alcuni effetti di miglioramento tiene ora in considerazione anche il tempo nel quale il personaggio non è connesso.
11. Il tempo di recupero dell'abilità del chierico Luce curativa I ~ IV non veniva visualizzato correttamente. Il problema è stato risolto.
12. Gli effetti di alcune abilità non venivano visualizzati correttamente. Il problema è stato risolto.
13. L'effetto di rafforzamento dell'abilità del templare Cambio d'aria I non poteva essere rimosso. Il problema è stato risolto.

14. Se durante l'utilizzo dell'abilità dell'assassino Illusione delle ombre I si attaccava l'avversario, la modalità invisibile non veniva rimossa. Il problema è stato risolto.
15. Quando i bardi venivano scaraventati all'indietro dall'abilità Boato dello shock I, l'abilità Rimozione shock I non veniva attivata. Il problema è stato risolto.

Altro

Visualizzazione degli screenshot

1. È stata implementata una funzione che permette di visualizzare screenshot durante il gioco.
 - Tramite la funzione screenshot è possibile visualizzare nel gioco uno screenshot scattato.
 - La funzione può essere impostata in [Menù iniziale – Community – Visualizza screenshot].
 - Le combinazioni di tasti possono essere impostate in [Impostazioni – Impostazioni tasti – Apri/Chiudi finestra].
 - Gli screenshot catturati con <Print Screen> possono essere verificati nella scheda Impostazioni di base.
 - Gli screenshot catturato con <Maiusc + Print Screen> possono essere verificati nella scheda Impostazioni aspetto.



NPC

1. Il mostro Esecutore Penemon che compare nella Seconda Miniera di Id, nel Sottosuolo del Katalam, non droppava né armi né accessori per l'equipaggiamento. Il problema è stato risolto.
2. Quando il mostro riconosceva un personaggio, a volte il suono di riconoscimento non veniva riprodotto correttamente. Il problema è stato risolto.
3. Il movimento in combattimento di alcuni NPC che si trovano sul campo di battaglia della guarnigione nel Katalam Settentrionale/Meridionale era piuttosto strano. Ora è stato modificato.
4. Nel Katalam Meridionale sono state modificate le postazioni di alcune guardie della Guarnigione di Phon.
5. Nel Sottosuolo del Katalam sono state modificate le postazioni di alcuni mostri.

6. Nella Zona in Costruzione nel Sottosuolo del Katalam sono state modificate le postazioni di alcune guardie.
7. I modelli di combattimento di alcuni mostri sull'Altopiano del Freddo Glaciale nel Kataam Meridionale sono stati modificati.
8. Quando nella Seconda Miniera di Id nel Sottosuolo del Katalam la Tomba annerita veniva sconfitta, l'Esecutore Penemon non appariva. Il problema è stato risolto.
9. Le funzioni di alcuni NPC del Katalam Settentrionale e Meridionale sono state modificate.
10. Alcuni mostri droppavano revolver a etere di vorpai e strumenti a corda: il problema è stato risolto.
11. Nel Katalam Settentrionale e Meridionale sono stati aggiunti altri mostri.

Interfaccia Utente

1. Quando la finestra dell'elenco del gruppo si sovrapponeva a un'altra finestra dell'interfaccia, lo schermo manifestava errori di visualizzazione. Il problema è stato risolto.
2. In [Impostazioni – Impostazioni di gioco] è stata aggiunta la scheda [Mio/Angelo custode].
 - È stata implementata una nuova opzione che permette di attivare/disattivare l'allarme mio.
3. Gli accessori dell'equipaggiamento nella finestra Agente di commercio presentavano dei valori sbagliati. Ora sono stati corretti.
4. Una parte del requisito per l'accesso alla Fortezza di Indratu, a Heiron, non veniva visualizzata correttamente sulla mappa. Il problema è stato risolto.
5. Ora nella finestra della legione sono visibili anche gli angoli dello stemma della legione.

Modifiche all'ambientazione

1. Nel Katalam Meridionale è stata aggiunta ora una nuova corrente di vento.
2. È stata modificata una parte dell'ambientazione del Katalam Meridionale.
3. È stata modificata una parte dell'ambientazione del Sottosuolo del Katalam.
4. È stata modificata una parte dell'ambientazione della Sala della Conoscenza.
5. È stata modificata una parte dell'ambientazione della Fortezza di Tiamaranta.
6. È stata modificata una parte dell'ambientazione di Elan.
7. È stata modificata una parte dell'ambientazione della 73esima guarnigione nel Katalam Settentrionale.
8. È stata modificata una parte dell'ambientazione nella Foresta di Ladis.
9. Una parte dell'edificio del Katalam Settentrionale non veniva visualizzata correttamente. Il problema è stato risolto.

Altre modifiche

1. In Visualizzazione missione è ora possibile attivare e utilizzare la barra veloce.
2. Se in [Impostazioni- Impostazioni di gioco – Informazioni sul combattimento] l'opzione che permette di visualizzare l'effetto combattimento del teletrasporto era stata rimossa, non era più possibile visualizzare il valore del bonus del personaggio.
3. Nella parte inferiore delle impostazioni, i punti Reimposta tutto e Reimposta finestra attuale si chiamano ora Reimposta impostazioni e Reimposta le impostazioni dettagliate.
4. In Visualizzazione missione è ora possibile attivare e utilizzare la barra veloce.
5. Sulla mappa la parola Guarnigione veniva visualizzata con un altro nome. L'errore è stato corretto.