

AION[®]

FREE-TO-PLAY

Patch notes do aktualizacji 5.6



Treść

Instancje	3
Narakkalli.....	3
Muzeum Wiedzy	3
Wieża Wyzwania	4
Wąwóz Neviwind	5
Złota Próba Ognia (Walki Grupowe)	6
Zmiany.....	7
Shimiol.....	8
Interfejs użytkownika	10
Misja.....	13
NPC	14
Przedmiot	14
Otchłań	18
Postać	19
Umiejętności.....	20
System	21
Pozostałe	22

Instancje

Narakkalli

1. Dodano instancję "Narakkalli".

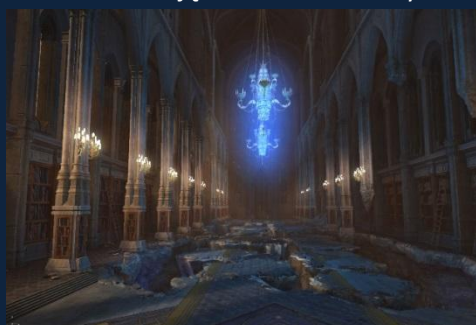


- Wejście jest możliwe przez "Wejście do Narakkalli", które znajduje się w pobliżu twierdzy Miren w górnej Otchłani.
- We wnętrzu instancji pokazywane są na górze z prawej strony zdjęcia informacje o misjach głównych i zadaniach dodatkowych, w zależności od poziomu.

Liczba graczy	Poziom	Zresetowanie wejść	Liczba wejść
12 graczy	Od poziomu 66	Środa o godz. 9	4 razy (Złoty użytkownik) 2 razy (Początkujący)

Muzeum Wiedzy

2. Dodano instancję "Muzeum Wiedzy".

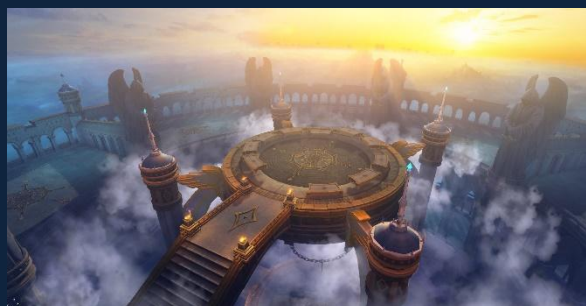


- Wejście jest możliwe przez "Artefakt Wiedzy" w Wieży Wieczności po zakończeniu misji kampanii Biblioteki / Ogrodu Wiedzy.
- Wejście jest możliwe również przez portal wejścia, który pojawia się po zwycięstwie nad ostatnim "Ogrodu Wiedzy".

Liczba graczy	Poziom	Zresetowanie wejść	Liczba wejść
6 graczy	Od poziomu 66	Środa o godz. 9	4 razy (Złoty użytkownik) 2 razy (Początkujący)

Wieża Wyzwania

3. Dodano instancję "Wieża Wyzwania".



- Do "Wieży Wyzwania" można wejść przez wejście znajdujące się między Empiriańską Próbą Ognia a Próbą Ognia Solus w Akademii Kaisinela / Konsylium Marchutana.


Liczba graczy	Poziom dostępu	Zresetowanie wejść	Liczba wejść
1 gracz	Od poziomu 66	W każdą środę o godz. 9:00	3 razy (Złoty użytkownik) 2 razy (Początkujący)

- W wieży znajduje się łącznie 40 poziomów. Gdy tylko dany poziom zostanie ukończony, można wejść do kolejnego.
- Za każdym razem, gdy zakańczany jest poziom, można otrzymać nagrodę. Na poziomach, na których pojawiają się bossy, można otrzymywać dodatkowe nagrody.
- Umiejętności ożywienia oraz używanie przedmiotów są ograniczone; gdy postać umrze, może ona odrodzić się przy wejściu (lobby Próby Ognia). Przy ponownym wejściu zmniejszana jest wtedy jednak liczba wejść.
- Przy ponownej próbie gracz wchodzi na poziom po ostatnim pomyślnym poziomie. W każdą środę o godz. 9:00 postęp poziomu jest resetowany do poziomu 1.
 - Postacie, które ukończyły pomyślnie wszystkich 40 poziomów, mogą przy dalszych próbach do momentu zresetowania grać dalej na 40. poziomie.
 - Po zresetowaniu (w każdą środę o godz. 9:00), te postacie przy pierwszym wejściu decydują również, czy chcą wejść na ostatni poziom osiągnięty przed zresetowaniem, czy też chcą zacząć ponownie na poziomie 1.
- Inaczej niż w przypadku innych instancji, liczba wejść do "Wieży Wyzwania" nie jest resetowana nawet po wyłączeniu serwera.
- Dodano nową misję, którą można przeprowadzić w "Wieży Wyzwania".
- Gdy zaczyna się sezon dla "Wieży Wyzwania", rejestrowany jest rekord zniszczenia bossa na 40. poziomie w rankingu.
- W rankingu zapisywanych jest tylko 300 najszybszych graczy swojej klasy, którzy pokonali bossa w ciągu 3 minut.
- Na koniec sezonu gracze o randze 1-100 mogą otrzymać tytuł i punkty chwały.

Wąwóz Neviwind

4. Dodano instancję "Wąwóz Neviwind".



- Wejście
 - Do Wąwozu Neviwind można wejść, wybierając "Duże Pola Bitwy ()" na dole po prawej stronie ekranu.
 - Do wejścia dla Eliosów/Asmodianów wymagane są odpowiednio min. 24 osoby. Dodatkowi gracze, którzy ubiegali się przez [Szybkie Wejście], są dodawani po kolei odpowiednio do frakcji.
 - 15 minut po wejściu nie są jednak dodawani żadni dalsi gracze.
- Sposób gry
 - Przy punkcie wyjścia ustawiani są wzmacniacze zapasów pola bitwy. Za pomocą punktów pola bitwy, które są przyznawane w ramach instancji, można kupować przedmioty. Można je jednak stosować tylko w instancji.
 - Punkty pola bitwy otrzymuje się w zależności od czasu, który przebywa się w instancji albo za likwidowanie potworów lub wrogich postaci.
 - W zależności od liczby uczestników pojawiają się dodatkowe potwory i NPC punktowe. Dzięki shugo, który pojawia się w określonym miejscu, można kupować przedmioty, które można stosować do ulepszania strategii.

Liczba graczy	Poziom	Zresetowanie wejść
Min. 24 - maks. 96 graczy	Od poziomu 66	Co 15 minut

Złota Próba Ognia (Walki Grupowe)

5. Dodano "Złotą Próbę Ognia (Walki Grupowe)".



- Walki grupowe na Złotej Arenie odbywają się pomiędzy dwiema drużynami składającymi się z 6 graczy. W zależności od kolejności zgłoszeń tworzone są grupy po 6 graczy. Gdy zostanie utworzonych łącznie 16 drużyn, gracze wejdą do Holu Złotej Próby Ognia i od łącznej liczby wejść zostanie odjęte 1.
- Gdy przeciwnik zostanie ustalony, wyświetli się tabela zawodów i po 1 minucie drużyna wejdzie na arenę, aby stawić czoła drużynie przeciwnej.
- Po 1 minucie czasu oczekiwania walka będzie trwała 8 minut. 6 minut po rozpoczęciu walki określone obszary na arenie staną w płomieniach.
- Gdy postać umrze na arenie, zmartwychwstanie przy punkcie startowym. Im częściej się umiera, tym dłuższy jest czas oczekiwania na zmartwychwstanie.
- Wewnątrz Złotej Areny nie można używać określonych umiejętności i niektórych przedmiotów.
- Musisz pokonać w podanym czasie drużynę przeciwną albo zabić więcej przeciwników niż nieprzyjaciół. Nawet jeśli liczba zlikwidowanych przeciwników jest stosunkowo wysoka, przegracie, jeśli wszyscy członkowie waszej grupy zostali pokonani.
- Jeśli liczba zlikwidowanych uczestników jest taka sama, o zwycięstwie decydują aspekty takie jak wkłady czy PŻ.
- Gdy zawody zakończą się porażką lub ostatecznym zwycięstwem, zostaną wypłacone nagrody. Nagrody stają się lepsze wraz z coraz wyższymi rundami osiąganymi przez zespół.

Zmiany

6. Zmieniono czasy wejść dla niektórych instancji. Wszystkie niewymienione czasy nie zostały zmienione.

Instancje	Przedtem	Teraz
Dredgion	pon. - sob. godz. 19:00 do 21:00	pon. - sob. godz. 18:00 do 21:00
Trasa Legionu Jormunganda	pon. - sob. godz. 19:00 do 21:00	pon. - sob. godz. 18:00 do 21:00
Ruhnatorium	pon. - sob. godz. 22:00 do 24:00	pon. - sob. godz. 20:00 do 24:00
Ruiny Ruhnatorium	pon. - sob. godz. 22:00 do 24:00	pon. - sob. godz. 20:00 do 24:00
Trasa Marszu Balaurów	pon. - sob. godz. 19:00 do 21:00	pon. - sob. godz. 18:00 do 21:00
Arena Dyscypliny	Sobota Godz. 0:00 - 24:00	Sobota Godz. 9:00 - 24:00

7. "Przywódca Gegares" pojawia się teraz w Szczelinie Zapomnienia z innym typem potwora.
8. W następujących instancjach postacie z wysokim poziomem nie mogą teraz otrzymywać żadnych przedmiotów: Stalgrab, Obóz Szkoleniowy Nochsana, Jaskinia Draupnira, Świątynia Ognia, Twierdza Adma i Tajemne Laboratorium w Theobomos
9. Promień detekcji "Kapitana Xastry" w Bazie Rentus został zmieniony.
10. Usunięto problem polegający na tym, że w Bibliotece Wiedzy schemat walki nie był aktywowany prawidłowo nawet przy aktywacji wszystkich 4 artefaktów.
11. W przypadku niektórych potworów w Ruinach Adma i w Laboratorium Władcy Żywiółów zwiększono ilość PD otrzymywanych po zlikwidowaniu potworów.
12. Usunięto błąd polegający na tym, że przy nagrodzie za 1. miejsce w Arenie Chwały brakuje niektórych treści.
13. Usunięto błąd polegający na tym, że w holu Złotej Próby Ognia wejście do areny walki nie jest możliwe, gdy otwartych jest kilka okienek potwierdzających.
14. Zmieniono miejsce, w którym pojawia się "Odpieczętowany Relikt Ruhnów" w "Ruinach Ruhnatorium".
15. W Pokoju Decyzji w "Bibliotece Wiedzy" dodano teleporter.
16. W "Bibliotece Wiedzy" usunięto schemat "Ryk Złości", który jest aktywowany po określonym czasie przy walce przeciwko bossowi w Archiwum oraz Archiwum Zaranja.

Shimiol

1. Dodano shimiole, które stają u boku Arcy-Daeva w walce.



2. W instancjach lub u sprzedawcy usług Relikwiarza Chwały można otrzymywać umowy shimiole.

Źródło umów shimiole	
Instancje	Relikwiarz / Schronienie Chwały
Wąwóz Neviwind Muzeum Wiedzy Narakkalli	<Sprzedawca Usług dla Przedmiotów Generałów> Elyosi: Kallipso Asmodianie: Kathua

3. Umowy z shimiołami są dostępne dla Arcy-Daeva (od poziomu 66). Gdy używana jest umowa z shimiołem, można otrzymać losowo shimioła rangi A - rangi D.
4. Można przechowywać do 200 shimiole. Listę otrzymanych shimiole można sprawdzić pod [Menu Start – Zobacz listę shimiole].



5. Przy przywoływaniu shimioli wartości efektów przywoływania są dodawane do postaci i można używać umiejętności shimiola.
6. Umiejętności shimiola mogą wyzwalać boskie kamienie. Inne modyfikacje broni nie mają wpływu na umiejętności shimiola.
7. Gdy shimiole ulegną ewolucji po zwiększeniu poziomu, można otrzymywać silniejsze efekty przywoływania oraz dodatkowe efekty umiejętności.
8. Punkty umiejętności dla shimioli są zużywane za każdym razem, gdy stosowane są umiejętności Shimioli. Gdy zostaną zużyte wszystkie punkty umiejętności, można je napełnić za pomocą kinah.
9. Gdy shimiole tego samego poziomu zostaną poddane fuzji, można otrzymać losowo albo 1 shimiola wyższego poziomu albo tego samego poziomu.
10. Spośród wszystkich posiadanych shimioli można przywoływać tylko jednego naraz. Gdy shimiol jest przywołany, nie można przywoływać żadnych mioli ani aniołów stróżów.
11. Podczas jazdy na wierzchowcu przywoływanie shimioli nie jest możliwe. Przywołane shimiole pozostają zachowane również przy produkcji połączenia.
12. Oprócz specjalnych shimioli niektóre shimiole mogą używać dodatkowych funkcji.
 - Za kinah można używać wszystkich shimioli z następującymi funkcjami przez 30 dni.

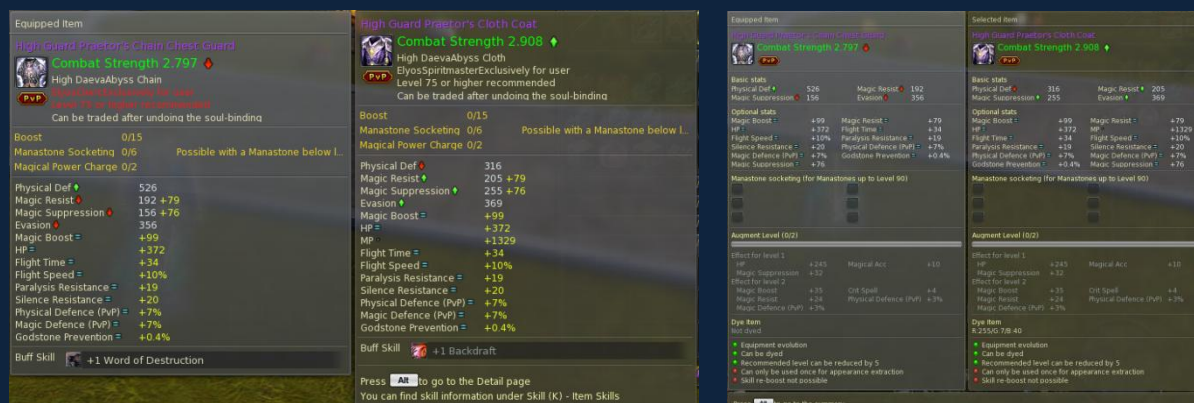
Funkcja shimiola	
Funkcja	Opis
Autopłądrowanie	Podnosi dla ciebie pozostawione przedmioty.
Wzmacnianie pana	Używa automatycznie jedzenia i mag. przedmiotów (maks. 4 sztuki)
Ostrzeżenie	Ostrzega cię, gdy w określonym promieniu znajdują się przeciwnicy.

13. Z innymi shimiolami jako materiałem można otrzymywać punkty wzrostu. Gdy punkty wzrostu osiągną maksimum, za pomocą "shimiolum" jako materiału można przeprowadzić ewolucję do następnego poziomu.

Źródło shimiolum	
Region	Potwór
Esterra	Armata Archontów Kaenobikan
Nosra	Stara Broń Strażnika Tetranon

Interfejs użytkownika

1. Podpowiedzi przedmiotów zostały zmienione.



- Dokonano podziału na podsumowanie/szczegóły.
 - Zamiast tak jak do tej pory przechodzić między szczegółami za pomocą "<Alt> + kliknięcie myszy", można teraz przełączać strony za pomocą klawisza <Alt>.
 - Jeśli na obu rękach założone są bronie, można sprawdzić informacje o założonym wyposażeniu na drugiej ręce, przyciskając [Ctrl].
 - Na stronie szczegółów z szybkimi informacjami o przedmiocie obszerna treść była wyświetlana na kilku stronach. Skrócono to do 1 strony i na tej stronie można sprawdzać treści na górze / na dole za pomocą kółka myszki.
 - Na stronie ze szczegółami dotyczącej szybkich informacji o przedmiocie przy wartości standardowej/opcjonalnej wyświetlana jest tylko wartość, którą posiada dany przedmiot.
 - Na stronie szczegółów z szybkimi informacjami o przedmiocie, w przypadku którego możliwe jest błogosławieństwo wyposażenia, wyświetlane są informacje dotyczące warunku błogosławieństwa wyposażenia, materiału dla błogosławieństwa i rezultatu.
 - Umiejętności przedmiotu nie są już więcej wyświetlane w podpowiedzi w szczegółach, tylko w oknie umiejętności. (Zakładka [Umiejętność(K)] - [Umiejętność przedmiotu])
- ### 2. Udoskonalono niektóre funkcje w [Profil – Ustawianie zestawów wyposażenia].

- Gdy w opcji "Ustawianie zestawów wyposażenia" przedmioty nie mogą być więcej zakładane ze względu na ograniczenia poziomu/rangi albo usunięcia/przeniesienia przedmiotu, jest to pokazywane w slotach.
- Zamiana zestawu wyposażenia jest możliwa ponownie dopiero wtedy, gdy wszystkie niedające się wyposażyć przedmioty zostaną usunięte z zestawu.
- W określonych okolicznościach występował błąd polegający na tym, że przy zamianie zestawów wyposażenia aktywacja Odłamków Mocy była wyłączana. Dlatego nie można już rejestrować więcej Odłamków Mocy w zestawie wyposażenia.

3. Nagranie wideo zostało dodane jako funkcja w grze.

- Z tej funkcji można aktualnie korzystać tylko w kliencie 32 bit.
- Klikając [Menu Start - Dodatkowe funkcje - Nagranie wideo] wywołuje się IU dla nagrań wideo.
- Pod [Opcje - Ustawienia nagrywania] można ustawić opcje nagrywania.

- Funkcje "Nagranie wideo" i "Rozpocznij/zakończ nagrywanie" można przypisać do przycisku skrótu.



- W przypadku księgach potworów zmieniono niektóre funkcje.
 - Zakładka "Pokaż wszystkie" została usunięta. Zamiast tego zakładki zostały podzielone na kategorie Zwykłe/Rzadkie.
 - W zakładkach Zwykłe/Rzadkie można sprawdzić liczbę otrzymanych już ksiąg potworów. (Liczba Otrzymanych / Liczba Razem)
- Sposób wyświetlania poziomu nagrody ksiąg potworów został zmieniony.
 - Przy otrzymaniu nagród danego poziomu księgi potworów dodano efekt przycisku [Otrzymaj nagrodę].
 - PD nagrody danego poziomu nagrody są teraz wyświetlane w zależności od postaci w %.
 - Po otrzymaniu ostatniej nagrody poziomu 5 pasek PD nie jest już pokazywany.
- W oknie umiejętności dodano zakładkę "Umiejętność przedmiotu".



- W menu po prawej stronie można sprawdzić informacje, wybierając "Wybierz wszystko / Umiejętność wzmocnienia / Własna umiejętność / Umiejętność związana z wyglądem".
 - Gdy poprzez wyposażenie przedmiotu zostaną otrzymane nowe umiejętności, symbol umiejętności zostanie aktywowany i aktywną umiejętność można sprawdzić również w zakładce "Aktywna".
- Nazwa funkcji "Dopasowane wykorzystanie umiejętności", za pomocą której można używać aktywacji albo kolekcjonerów tak jak umiejętności łańcuchowej, została zmieniona na "Dostosowane umiejętności łańcuchowe".

8. Usunięto błąd polegający na tym, że przy korzystaniu z myszki pod [Umiejętności - Dostosowane umiejętności łańcuchowe] wyświetlana była nieprawidłowa wiadomość.
9. Zmieniono opis dla mocy tworzenia, która jest wyświetlana przy pasku PD.
10. Teraz przy zmianie przywódcy unii wojennej twierdzy wyświetlana jest wiadomość systemowa.
11. Teraz można sprawdzać informacje o potworach w księgach potworów.
12. Uzupełniono treść opisu, który pojawia się przy wzmocnieniu wyposażenia w oknie wzmocnienia/zmiany.
13. Poprawiono wiadomość systemową pojawiającą się, gdy pod [Profil Ustawianie zestawów wyposażenia] przedmiot zostanie zarejestrowany w niewłaściwym słocie.
14. Poprawiono treść opisu, który pojawia się przy zmniejszeniu zalecanego poziomu wyposażenia w oknie wzmocnienia/zmiany.
15. Usunięto błąd polegający na tym, że przy wejściu do niektórych instancji oznaczenie misji na mapie nie było pokazywane.
16. Usunięto błąd polegający na tym, że przy wyborze członka grupy okno grupy wyświetlało się niewyraźnie.
17. Teraz przy rejestrowaniu przedmiotów docelowych w zakładce "Mocowanie kamieni many", "Ulepszenie idianu" przy wzmacnianiu/modyfikowaniu poziom materiałów, które mogą zostać wzmocnione, wyświetla się na żółto.
18. Teraz przy rejestrowaniu przedmiotów docelowych w zakładce "Fuzja broni" przy wzmacnianiu/modyfikowaniu poziom broni, które mogą zostać wzmocnione, wyświetla się na żółto.
19. Usunięto błąd polegający na tym, że przy fuzji broni niektóre wartości opcji broni dodatkowej nie mogą być stosowane.
20. Teraz po rozpoczęciu walki inwazji w Esterra/Nosra można wcześniej rozpoznać pojawienie się transportera poprzez oznaczenia na mapie.
 - To oznaczenie znika, gdy pojawia się transporter.
21. Teraz przy korzystaniu z przedmiotów wyświetlany jest warunek ograniczenia przedmiotu.
 - W przypadku osadzenia kamieni many, ulepszenia idianu i fuzji broni wyświetlane jest ograniczenie poziomu danego przedmiotu i jest ono również wyświetlane w szybkich informacjach o przedmiocie i w opisie pod [Menu Start] - [Wzmocnij/modyfikuj]
 - W przypadku ulepszenia idianu i ulepszenia / nadawania magii w zależności od wartości nadania wyświetla się "Osłabienie".
22. Zmieniono przezroczystość karty przezroczystości w "Złotej Próbie Ognia".

Misja

1. Dodano misje, które można przeprowadzać w nowych instancjach.

Nowe misje	
Instancje	Typ misji
Muzeum Wiedzy	Kampanie / Ważne / Zwykłe misje
Narakkalli	Kampanie / Ważne / Zwykłe misje
Wąwóz Neviwind	Ważne/Zwykłe misje

2. Poprzez nowo dodane misje (Elyosi: "Nowy Towarzysz dla Arcy-Daeva" / Asmodianie: "Nowy Towarzysz dla Arcy-Daeva") można otrzymywać shimiole.
3. Dodano misje, przy których można otrzymywać moc tworzenia i Estimę.
4. Dodano misje szpiegowskie i misje pilnych rozkazów, które mogą być przeprowadzane przez Arcy-Daeva w Esterra/Nosra.
5. Dodano wideo "Nieśmiertelność: Lodowy Kwiat". Jest ono pokazywane postaciom od poziomu 10 przy logowaniu się.
6. Zmieniono sposób przeprowadzania misji Elyosów/Asmodianów "Utracone Wspomnienia".
7. Przedmiot "Opieczętowany List Pernosa/Munina" otrzymuje się teraz od NPC "Arcykapłan" w dużych miastach i nie otrzymuje się go do skrzynek tak jak do tej pory.
8. Zmieniono treść misji dla Elyosów/Asmodianów "Najważniejsze Zlecenie". Misje mogą przeprowadzać powracający Daeva.
9. W przypadku niektórych misji w Esterra, Nosra, w Otchłani oraz w instancjach Szczelina Zapomnienia, Ruiny Adma, Laboratorium Władcy Żywiołów, Kryjówka Arkhala, Baza Kroban i Ogród Wiedzy zwiększono PD.
10. Niektóre misje w Esterra/Nosra można teraz przeprowadzać codziennie.
11. Misję dla garnizonów Otchłani można przeprowadzać teraz 3 razy w tygodniu, a nie 1 raz w tygodniu tak, jak do tej pory.
12. Niektóre nagrody za misje w Ogrodzie Wiedzy zostały zmienione.
13. Postęp misji Asmodianów "Serce Miłości" został zmieniony.
14. Misja Elyosów "Spanie na Służbie" i misja Asmodianów "Na Nogi!" dają teraz również zwoje w nagrodę.
15. W przypadku niektórych misji kampanii przeprowadzanych w "Bibliotece Wiedzy" usunięto warunek misji wstępnej, dzięki czemu misja kampanii jest otrzymywana natychmiast przy wchodzeniu do instancji.
16. Usunięto błąd polegający na tym, że podczas wykonywania misji Elyosów "Odzyskane Wspomnienie" i misji Asmodianów "Brzemienność w Skutki Pojedynków" teleportacja do Otchłani się nie odbywała.
17. Usunięto błąd polegający na tym, że określone klasy nie mogły przeprowadzać misji kampanii "Walka na Śmierć i Życie".

NPC

1. NPC <Handlarz Spinelowych Medali> został ustawiony w Esterra/Nosra.
 - U tego NPC można zamienić "Petrowe Medale" na "Skrzynię Złamanego Spinelu" lub "Skrzynię ze Spinelowymi Medalami".
2. U handlarza / handlarza nagrodami za magiczne przedmioty produkcyjne w Esterra i Nosra dodano ograniczone przedmioty na sprzedaż.
3. Zmieniono wiadomość systemową, która jest pokazywana przy doznanych obrażeniach na obszarze obrażeń w Ogrodzie Wiedzy.
4. Nazwy niektórych potworów w dolnej Otchłani został zmienione.
5. Usunięto błąd polegający na tym, że przy likwidowaniu niektórych potworów w Reshanta były pozostawiane jako łup przedmioty niskiego poziomu.

Przedmiot

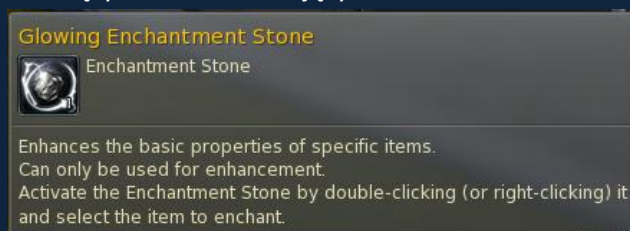
1. W szybkich informacjach na temat broni/zbroi/akcesoriów dodano kategorię "Siła bojowa".



- Przy "Siłę bojowej" pokazywana jest łączna suma punktów wartości przedmiotów.
 - Informacja ta jest wyświetlana dopiero, gdy gracz awansuje na Daeva. Nawet przy identycznym przedmiocie w zależności od klasy pokazywana jest różna wartość "Siły bojowej".
 - Przy wzmocnieniu lub zmianie wyposażenia zmieniona wartość jest odtwarzana w "Siłę bojowej".
 - Przy przedmiotach dla zmiany wyglądu, które nie posiadają żadnych wartości, nie jest wyświetlana żadna wartość "Siły walki".
2. Zwiększono liczbę slotów kamieni many, którą można zwiększyć przy bransoletce władcy w zależności od poziomu awansu.

Poziom udoskonalenia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Slot kamienia many (przedtem)	0	0	0	0	1	1	2	2	2	3
Slot kamienia many (teraz)	0	0	0	0	1	1	2	3	4	6

3. Dodano przedmiot "Świecący Kamień Zaklinający".



- Przy łączeniu 1000 "Czarodziejskiego Proszku" można otrzymać z niewielką szansą "Świecący Kamień Zaklinający".
- "Świecące Kamienie Zaklinające" mają mniejszą szansę jako "Wszechpotężne Kamienie Zaklinające", ale wyższą szansę jako "Kamienie Zaklinające", żeby zakląć pomyślnie przedmioty jako "Kamienie Zaklinające".

4. Dodano petrowe medale.

- Nagrody w postaci srebrnych/złotych/platynowych/mitrilowych/ceranitowych medali zostały zastąpione petrowymi medalami.
- Wszystkie posiadane srebrne/złote/platynowe/mitrilowe/ceranitowe medale można zdemontować i zamienić na petrowe medale.
- Ze względu na zmianę medali zmieniono cenę zakupu niektórych elementów wyposażenia Otchłani, kosztów błogosławieństwa, nagród misji, przedmiotów na sprzedaż i nagród.
- Aktualne wzory tworzenia dla ceranitowych medali nie są już sprzedawane, a wszystkie posiadane wzory zostały zamienione na zniszczone przedmioty.

5. Przy zaczarowywaniu niektórych rodzajów wyposażenia Arcy-Daeva od poziomu zaczarowania 16 dodano następujące nowe wartości.

Wartości wzmocnienia	
Fiz. i magiczny atak w PvE	Fiz. i magiczny atak w PvP
Fiz. i magiczna obrona w PvE	Fiz. i magiczna obrona w PvP

6. Zmieniono wartości, które są dodawane przy zaczarowywaniu i ewolucji wyposażenia elementów wyposażenia Daeva (do poziomu 65).
7. Teraz wartości dodatkowe przy zaczarowywaniu broni/zbroi są już stosowane od ewolucji wyposażenia +16 zamiast od ewolucji wyposażenia +21.
8. Dodano możliwość, że przy zaczarowywaniu za pomocą kamienia zaklinającego / kamienia many efekt suplementów do slotów można otrzymać za zapłatę kinah, nawet jeśli nie są dostępne żadne suplementy do slotów lub jeśli jest ich dostępna niewielka liczba.
9. Dodano koszty za wzmacnianie/modyfikowanie oraz wzmocnienie stygmatu.

Dodano koszty ulepszenia	
Zaczarowanie	Osadzanie Kamieni Many
Osadzenie Boskich Kamieni	Wzmocnij Estymę
Ulepszenie Idianu	Wzmocnienie Stygmatu

10. Zmieniono wartość maksymalnego naładowania złotej gwiazdy. Zmieniono wartość dla "Automatyczne ładowanie jest możliwe" na 2%.

11. Zmieniono wartość automatycznego napełniania energii Złotej Gwiazdy.
 - Gdy po użyciu funkcji Automatyczne ładowanie energia Złotej Gwiazdy będzie wynosiła mniej niż 60%, zostanie automatycznie użyta Złota Gwiazda Lodasa, aż energia przekroczy 60%.
12. Teraz podczas wytwarzania / magicznego wytwarzania nie można otwierać sklepu z ekwipunkiem.
13. Zmieniono nagrodę niektórych potworów w Górnej Otchłani.
14. Zwiększono nieznacznie wartości wyposażenia otrzymywanego w Miejsu Wzniesienia Antrikshy.
15. Usunięto błąd polegający na tym, że przy zmianie ustawienia pod [Profil] - [Ustawianie zestawów wyposażenia] w określonych sytuacjach założona broń była umieszczana w lewej ręce.
16. Dodano "Skrzynię Wyposażenia Daeva Latorośli" i "Skrzynię Wyposażenia Elitarnego Daeva Latorośli" dla nowych Daeva.
17. Zmieniono wygląd przedmiotów standardowych, które są wypłacane przy tworzeniu postaci. Dodano rękawice i buty.
18. Wygląd przedmiotów treningowych to wygląd reprezentacyjny i należą tutaj również niektóre przedmioty, które można otrzymać na obszarze początkowym.
19. Zmieniono szansę na powodzenie przy "Kamieniu Zaklinającym" i "Wszechpotężnym Kamieniu Zaklinającym".
20. Przy zwykłym zaczarowaniu stosowanie suplementów do slotów zapewnia większą szansę powodzenia. Gdy przy zaczarowaniu za pomocą Wszechpotężnego Kamienia Zaklinającego stosowane są duże suplementy do slotów, zaczarowanie jest przeprowadzane bez nieudanej próby.
21. Szansa na powodzenie przy ewolucji wyposażenia została zwiększona.
22. Teraz przy niepomyślnym zaczarowaniu wyposażenia Arcy-Daeva wypłacanych jest z powrotem więcej boskich kamieni lub kamieni many.
23. Przy nieudanej próbie zwykłego zaczarowania z określonym prawdopodobieństwem zwracane są założone boskie kamienie i kamienie many.
24. W przypadku nieudanej próby ewolucji wyposażenia założony boski kamień jest zwracany w 100%. Założone kamienie many są zwracane z wyższym prawdopodobieństwem niż przy zwykłym zaczarowaniu.
25. Dotychczasowe Idiany nie są już otrzymywane. Otrzymywane są nowe Idiany, które posiadają stałe nowe wartości.
 - W Korytarzu Generała i przy sprzedaży odznak honoru nie są już sprzedawane dalsze Idiany.
 - Idiany stworzone za pomocą rzemiosła lub magicznego wytwarzania zostały zastąpione innymi Idianami.
 - Wzory wytwarzania dla Idianu z oporem i wsparciem nie są już sprzedawane.
 - Wzory wytwarzania dla Idianu z oporem i wsparciem są zamieniane na zniszczone przedmioty.
26. W przypadku Boskich Kamieni zmieniono treść dotyczącą jakości/pozyskiwania/wytwarzania.
 - Poziom przedmiotu Boskich Kamieni Iluzji od poziomu 65 albo wyższych oraz przedmioty w pakietach, przy których można otrzymać te Boskie Kamienie, został zmieniony na Epicki.
 - Boskie Kamienie otrzymywane od niektórych potworów albo z niektórych pakietów,

zostały zamienione na Boskie Kamienie Iluzji.

- Teraz na liście sprzedaży u handlarzy boskimi kamieniami albo handlarzy wzorami tworzenia nie można już sprzedawać danych przedmiotów. Posiadane wzory wytwarzania zostaną zamienione na zamienione przedmioty.
- Cena sprzedaży Boskich Kamieni została zmieniona.

27. Zmieniono ceny niektórych serów, które kupuje się za Punkty Otchłani.

Przedmioty	Przedtem	Teraz
Udoskonalone Boskie Serum Przywrócenia	3000 Punktów Otchłani	2000 Punktów Otchłani
Udoskonalone Chwalebne Boskie Serum Przywrócenia	2700 Punktów Otchłani	1800 Punktów Otchłani

28. Teraz Skrzydła Bojowe Oddziału Obronnego Wysokiej Gwardii / Wysokich Archontów można zmieniać przez ewolucję wyposażenia na Skrzydła Bojowe Pretora Wysokiej Gwardii / Wysokich Archontów.

29. Przy magicznym wytwarzaniu dodano nowe taroki i skrzydła.

30. Cena sprzedaży dużych suplementów do slotów została zmniejszona.

31. Koszty ewolucji wyposażenia, usuwania kamienia many i ekstrakcji zostały zredukowane.

32. Teraz przy inwazji starych broni w Esterra/Nosra otrzymywany jest z określonym prawdopodobieństwem Wszechpotężny Kamień Zaklinający.

33. Zmieniono nagrodę za operację infiltracji Niebiańskiej Wyspy, przeprowadzaną w Esterra/Nosra.

34. Zmieniono kilka możliwych przedmiotów wyposażenia, które można otrzymać w instancjach dla Arcy-Daeva albo przez zlikwidowanie potworów w Esterra i Nosra.

35. Zmieniono przedmioty wyposażenia otrzymywane w instancjach "Biblioteka Wiedzy", "Ogród Wiedzy", "Kryjówka Arkhala" i "Baza Kroban".

36. Teraz wartości opcji przedmiotów wyposażenia otrzymywanych w Ruinach Adma i Laboratorium Władcy Żywiołów posiadają stałe wartości.

37. Teraz w niektórych instancjach dla Arcy-Daeva otrzymywane jest z określonym prawdopodobieństwem Święte Serum Udoskonalenia.

38. W pakietach czarodziejskiego proszku, pozyskiwanych w wyniku magicznego wytwarzania, zmieniono liczbę otrzymywanych magicznych proszków.

39. Zwiększono drastycznie cenę elementów wyposażenia Arcy-Daeva przy sprzedaży sklepowej.

40. Usunięto błąd polegający na tym, nazwa taroka w "Skrzynia: Szybka Jaszczurka Kołnierzysta" była nieprawidłowo pokazywana.

41. Usunięto błąd polegający na tym, że efekt przy zaczarowaniu +20. nie był wyświetlany przy niektórych broniach.

42. W przypadku niektórych elementów wyposażenia Otchłani poziomu 65 usunięto ograniczenie rangi Otchłani dla wyposażania.

43. Wartości niektórych elementów wyposażenia zostały zmienione.

44. Teraz przy otrzymywaniu Świętego Serum Udoskonalenia, Wszechpotężnego Kamienia Zaklinającego od potworów w danej strefie wyświetlana jest wiadomość.

45. Dodano "Uniwersalną Farbę do Włosów", której kolor można wybrać samodzielnie.

46. Dodano ponownie "Magiczny Kamień Żywiołów Ożywienia". Nawet w przypadku posiadania

kamieni ożywienia o tym samym efekcie (Kamień Żywiołów Ożywienia, Nagrobek Ożywienia) w ekwipunku najpierw używany jest Magiczny Kamień Żywiołów.

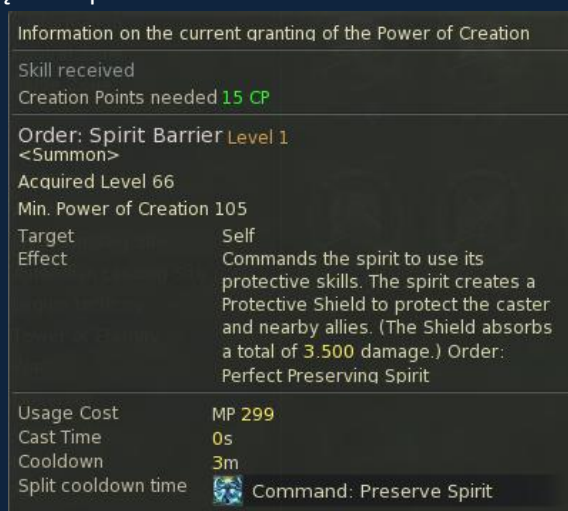
47. W przypadku skrzydeł otrzymywanych w nagrodę za instancje Arcy-Daeva zmieniono stosowaną właściwość z nadawaniem magii na nadawanie BM.
48. Usunięto błąd polegający na tym, że niektóre pakiety zbroi zawierały nieaktualne przedmioty.
49. Usunięto błąd, przez który niektóre elementy wyposażenia były wyświetlane nieprawidłowo.
50. Zmieniono kolor niektórych elementów wyposażenia otrzymywanych na obszarze początkowym (poziom 1-10).
51. Usunięto błąd polegający na tym, że przy wykonywaniu emotikon w czasie noszenia określonych kostiumów wygląd był pokazywany nieprawidłowo.
52. Teraz bronie/zbroje poniżej klasy Heroiczny nie mogą być wzmacniane za pomocą zaczarowywania / pozyskiwania / fuzji broni / osadzania kamieni many.
 - Przedmioty osadzone już za pomocą efektów zaczarowany / pozyskany / połączony / z kamieniem many pozostają jednak zachowane.
53. W przypadku elementów wyposażenia Oddziału Cienia wartości zostały zwiększone, a koszty wyposażenia zostały zredukowane.
54. Usunięto błąd polegający na tym, że przy aktywacji efektu niektórych boskich kamieni iluzji wiadomość systemowa wyświetlała się nieprawidłowo.
55. Dodano przedmiot "Kompletne Zapiski Życia", który można otrzymać od bossa w "Bibliotece Wiedzy".
56. Zmniejszono ilość magicznych proszków potrzebnych przy magicznym wytwarzaniu do wytwarzania fragmentów karmy mioli.
57. Zmieniono standardowe wyposażenie mioli, które można otrzymać przez magiczne wytwarzanie.
58. Usunięto błąd polegający na tym, że przy próbie osadzenia kamieni many na przedmiocie, na którym osadzenie kamienia many nie jest możliwe, było to rejestrowane w oknie dla opcji "Wzmocnij/modyfikuj".
59. Usunięto błąd polegający na tym, że wielkość "Instrumentu Strunowego Głębi Morskiej" była zmniejszona.

Otchłań

1. Usunięto błąd polegający na tym, że przy zmianie przywódcy unii w unii wojennej twierdzy wyświetlanie u innych członków unii nie było prawidłowe.
2. Usunięto błąd polegający na tym, że przez wzmocnienie lądowiska liczba wejść dla instancji nie była czasami prawidłowo zwiększana.
3. Usunięto błąd polegający na tym, że w przypadku posiadania artefaktu w Dolnej Otchłani po określonym czasie nie pojawiali się już dalej Balaurowie.

Postać

1. Usunięto błąd polegający na tym, że efekt umiejętności wzmocnienia przy przedmiotach dla Arcy-Daeva nie był stosowany w określonych okolicznościach.
2. Usunięto błąd polegający na tym, że przy przemianie Arcy-Daeva z poziomem 75 podczas noszenia broni oburęcznej zmienione wartości były stosowane nieprawidłowo.
3. W instancjach solo tworzenie grup nie jest już możliwe.
4. Zmieniono wzmocnienie postaci i wartości ustawień umiejętności Daeva i Arcy-Daeva przez "Nadaj moc tworzenia".
 - Liczba 1. umiejętności, która jest przyznawana dla danego poziomu pod [Wzmocnij postać], została zmieniona z 5 na 6.
 - Teraz wartość wzmocnienia [umiejętności Daeva/Arcy-Daeva] jest zwiększona z +5 do +8.
5. Przy uczeniu się umiejętności przez moc tworzenia dodano warunek "Min. moc tworzenia".



6. Liczba slotów Estimy i metoda otwierania slotu zostały zmienione.
 - Wcześniej były 3 sloty, teraz jest ich 6.
 - Teraz zamiast otwarcia slotu w zależności od poziomu, przy osiągnięciu poziomu Arcy-Daeva otwieranych jest 6 slotów.



7. Wartości powiązane z różnymi statystykami podstawowymi (siła, zdrowie, precyzja, zwinność, wiedza, wola) zostały zwiększone i zmienione.
 - Wartość ataku efektu "Siła" została zwiększona, a obrona fiz. została drastycznie zwiększona.
 - Wartości PŻ / regeneracji PŻ / blokowania efektu "Zdrowie" zostały zwiększone.
 - Wartość ciosu kryt. efektu "Precyzja" została zwiększona, a precyzja / mag. precyzja została drastycznie zwiększona.
 - Wartości uniku/parowania/koncentracji efektu "Zwinność" zostały zwiększone, a odporność na trafienia kryt. została drastycznie zwiększona.
 - Wartości wzmocnienia magii / mag. trafienia kryt. efektu "Wiedza" zostały zwiększone, a wyrównanie magii zostało drastycznie zwiększone.
 - Wartości PM / regeneracji PM / odporności na mag. trafienia kryt. / odporności na magię efektu "Wola" zostały zwiększone.
8. Usunięto błąd polegający na tym, że za pomocą ducha zaklinacza resetowana była wartość gniewu potworów.
9. Teraz przy wchodzeniu do wrogiej strefy w Esterra/Nosra możliwe jest przemiana Generała Strażników.
10. Usunięto błąd polegający na tym, że przy wsiadaniu na taroka wygląd nie był prawidłowo pokazywany, gdy wyposażony był przedmiot, który w zależności od walki/spoczynku zmienia wygląd.

Umiejętności

1. Do każdej klasy dodano umiejętność Arcy-Daeva, której można się nauczyć z mocą tworzenia.
2. Usunięto błąd polegający na tym, że przy przelatywaniu tarczy ochronnej przy własnej bazie frakcji, duchowi zaklinacza zadawane były obrażenia.

System

1. Obszary Poeta i Ishalgen zostały zmodyfikowane.



2. Wraz ze zmodyfikowaniem obszarów zmieniono też miejsca NPC oraz odnośne misje.
3. Niektóre obszary w Reshanta zostały zmienione.
4. W każdy weekend w Esterra/Nosra pojawia się "Inwazja Armaty Archontów / Stare Bronie Strażników".
 - Inwazja starych broni odbywa się w każdą sobotę/niedzielę między godziną 19 a 21.
5. Zmieniono czas występowania oraz warunek inwazji w Esterra/Nosra.
 - Równocześnie z pojawianiem się potworów na obszarze wrogiej frakcji pojawia się portal, który prowadzi do miejsca pojawiania się potworów.

Sobota godz. 20:00	Niedziela godz. 20:00
W Esterra pojawia się Kaenobikan	W Nosra pojawia się Tetranon

6. Niektóre obszary w Esterra zostały zmienione.
7. Do korytarza inwazji, którego można używać przy walce inwazji w Esterra/Nosra po pojawieniu się potworów, można teraz wchodzić z 24 osobami.
8. Usunięto błąd polegający na tym, że tekst okna dialogowego bossa przy walce inwazji w Esterra/Nosra był pokazywany kilkakrotnie.
9. Teraz można otrzymywać dodatkową liczbę użyć dla szczeliny w Esterra/Nosra poprzez zużycie PO, gdy użycia standardowe zostaną wykorzystane.
 - Nawet gdy wszystkie użycia standardowe są wykorzystane, szczelina pozostaje otwarta dla dodatkowych użyć.
 - Przy dodatkowym użyciu zużywane są PO. Szczelina zniknie, gdy dodatkowa liczba użyć zostanie wykorzystana.
 - Gdy status szczeliny zmieni się na dodatkowe użycie, dookoła szczeliny pojawią się efekty.



10. Sposób przeprowadzania walki inwazji w Esterra/Nosra został częściowo zmieniony.
 - Na początku walki inwazji pojawia się teraz jednocześnie Korytarz Inwazji.
 - Teraz w momencie rozpoczęcia walki inwazji w danej strefie możliwe jest dołączenie do unii.
 - Miejsce, w którym członkowie unii są ożywiani w danej strefie, zostało zmienione.
11. Usunięto błąd polegający na tym, że na niektórych obszarach w Wiosce Mglistych Drzew w Morheim muzyka w tle nie była odtwarzana.

Pozostałe

1. "Kamień Powrotu Schronienia" nie jest już wydawany. Wejście do Schronienia Powracających nie jest już możliwe.
2. Usunięto błąd polegający na tym, że funkcja buffu mioli buffu była dezaktywowana w określonych sytuacjach.
3. Usunięto błąd polegający na tym, że funkcja "Wzmacnianie pana" w trakcie walki nie działała prawidłowo.
4. Przeprowadzono zmiany w Kostce Luny.
 - Liczba nagród przy "Skarbcu Munirunerka" została zredukowana z 3 do 1.
 - Nagrody dla obu instancji Luny zostały zmienione i zawierają teraz więcej materiału Luny.
 - "Błogosławieństwo Luny" zostało usunięte i nie jest już potrzebne do "Warsztatu Karunerka".
 - Dostępne "Błogosławieństwa Luny" zostały zamienione na "Zużyte Błogosławieństwo Luny". Można je otworzyć, aby otrzymać materiał Luna.