



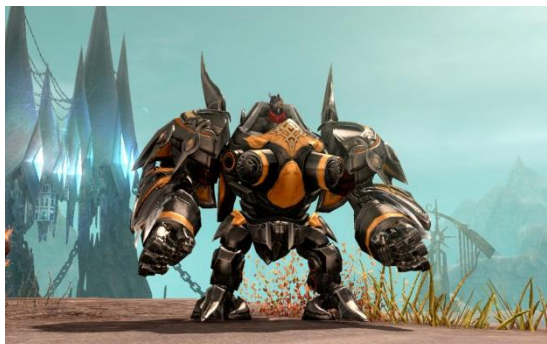
Patchnotes 4.5

Zawartość aktualizacji

Postacie	2
EterTech	2
Inne zmiany postaci	2
Instancje	4
Wieża Obronna Ruhnów	4
Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru	5
Górny obszar Otchłani	6
Inne	7
Walka o twierdzę	12
Umiejętności	13
Otchłań	17
Punkty Chwały	19
Misje	20
Przedmioty	24
Interfejs	29
Inne	34
NPC	34
Housing	34
Otoczenie	34

Postacie

EterTech



Dodano nową klasę "EterTech"!

- Inżynier może teraz po wzniesieniu do stanu Daeva zostać EterTechem.
- EterTech używa do walki potężnego mecha. Aby go osiąść potrzebuje jednak specjalnej broni oburęcznej, Klucza Eteru.

Od kiedy Elyosi/Asmodianie odkryli Peralith, zaczęli badania nad nowym rodzajem broni. Za pomocą instrukcji i elementów znalezionych w Składzie Wojennym Sauro skonstruowali części maszyny, a źródło energii Id wystrahowali z Hyperiona. Tak oto powstał mech EterTecha.

Elyosi/Asmodianie są zdania, że EterTech może okazać się przełomem w sztuce walki, jeśli tylko dosiadający go wojownik mądrze wykorzysta brutalną siłę przebicia i twarde opancerzenie maszyny.

Inne zmiany postaci

1. Zmieniono ilość pozyskiwanych/traconych punktów Otchłani wskutek zwycięstwa/porażki w PvP
 - Ilość przyznawanych punktów Otchłani po zwycięstwie w PvP została dopasowana do rangi.

- Ilość traconych punktów Otchłani po zwycięstwie w PvP została dopasowana do rangi.
 - Według rangi dopasowano także maks. ilość przyznawanych punktów Otchłani w przeciągu określonego czasu.
2. Rozwiązano następujący problem z animacją: podczas morfowania substancji przez strzelca ukazywana jest broń.
 3. Wprowadzono następującą zmianę: podczas używania "Prądu Powietrznego" nie można wybrać innego celu.
 4. Zdarzało się, że postacie przerywające prąd powietrzny lądowały, po czym nagle ginęły. Bug ten został usunięty.
 5. Zmieniono część emotikonów postaci.
 6. Zdarzało się, że postacie po teleportacji do innego region nie mogły się poruszać. Bug ten został usunięty.
 7. Czynności typu pozyskiwanie esencji i klikanie na budynki były czasami przerywane bez żadnej przyczyny. Błąd ten został naprawiony.

Instancje

Dodano nowe instancje w Podziemiach Katalam i w górnej Otchlani!

Wieża Obronna Ruhnów



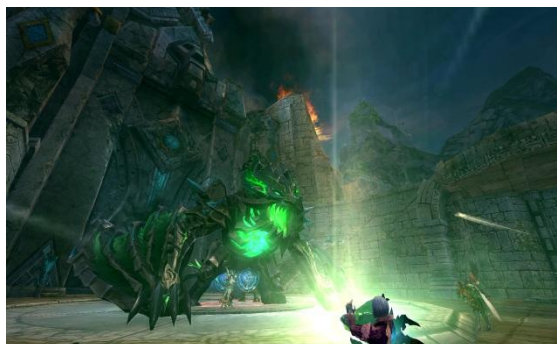
Wieża ta została wybudowana na wschodzie Podziemii Katalam - terenach bogatych w energię Id - przez plemię Ruhnów w celach obronnych. Znajdują się w niej generatory energii plemienia Ruhnów, które swego czasu zasilaty tarczę ochronną. Ale od kiedy podczas inwazji 43. oddziału likwidacyjnego armii Beritry spore części maszyny uległy zniszczeniu, Daeva są zmuszeni manualnie zasilać mechanizmy obronne. Korzystając z osłabienia tarczy ochronnej i braku możliwości stosowania zaawansowanej technologii Ruhnów, 43. oddział likwidacyjny armii Beritry próbuje usilnie zniszczyć całą wieżę.

Elyosi/Asmodianie starają się nie dopuścić do całkowitego wyłączenia generatorów energii, gdyż zniszczenie wieży Ruhnów, która skrywa w sobie wszystkie tajniki ich pradawnej technologii, mogłoby doprowadzić do prawdziwej katastrofy w Podziemiach Katalam. Dlatego do wieży wysyłani są coraz to nowi wojownicy Daeva, aby primo: zapewnić funkcjonalność generatorów energii, i secundo: odpierać ataki 43. oddziału likwidacyjnego

NPC wpuszczający do Wieży Obronnej Ruhnów znajduje się w Podziemiach Katalam w "Krypcie w Wieży".

Instancja	Graczy	Poziom	Dostęp i ponowny dostęp	Liczba wejść ze starterem	Liczba wejść ze Złotym Pakietem
Wieża Obronna Ruhnów	6	Od poziomu 65	W każdą środę o 9 rano	2 razy	4 razy

Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru



Komendant Paschid odbił Elyosom/Asmodianom Bastion Stalowego Muru, stanowiący ważny punkt strategiczny w Katalam. Podczas tej bitwy siła jego legionu została jednak znacznie nadwerężona. Elyosi/Asmodianie postanowili wykorzystać tę chwilową słabość, wysyłając swoje wojska w celu odzyskania twierdzy.

Elyosi/Asmodianie wszczęli zaciętą walkę przeciwko Balaurom jako wspólnym wrogom. Już wrkótce jednak obie frakcje zaczęły zwalczać się również nawzajem. Na POLu Bitwy Bastionu Stalowego Muru rozgorzała zatem wojna pomiędzy trzema stronami, z których każda pragnie za wszelką cenę przejąć kontrolę nad tą potężną twierdzą.

"Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru" jest instancją na 24v24 graczy, a warunkiem zwycięstwa jest zabicie wszystkich potworów i pokonanie przeciwnej frakcji w przeciągu 40 minut.

Podział	Warunki dostępu
Poziom dostępu	Poziom 61 do 65
Tryb dostępu	Dołączenie do nowej grupy/sojuszu, Dołączenie do szybkiej grupy/sojuszu, Wstęp grupowy
Gracze	Min. 24 w każdej frakcji

- Przy wstępie grupowym należy pamiętać, aby wszyscy członkowie grupy/sojuszu posiadali odpowiedni poziom.
- "Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru" jest dostępne wyłącznie w określonych godzinach.

Podział	Dzień dostępu	Godziny dostępu	Liczba wejść ze starterem	Liczba wejść ze Złotym Pakietem
Warunek dostępu	Co niedzielę	0:00 – 2:00 12:00 – 14:00	1 raz	2 razy

- Gdy instancja będzie dostępna, pojawi się komunikat systemowy, a u dołu ekranu uaktywni się pole dostępu.

Górny obszar Otchłani



Władca Balaurów Beritra chciał poszerzyć obszar swej władzy, próbując przejąć Reshantę. Legion Makarah w Reshancie był osłabiony wskutek licznych starć z wojskami Elyosów/Asmodianów. Beritra wiedział o tym i potajemnie wysłał do Reshanty legion Baranath, który zaskoczył stacjonujące tam oddziały i zmusił legion Makarah do poddania się autorytetowi Beritry. W ten sposób podstępny władca Balaurów zajął tę potężną twierdzę w górnej części Otchłani.

Elyosi/Asmodianie szybko się zorientowali w nowej sytuacji i postanowili wzmocnić strażę w swoich twierdzach, aby w razie czego móc odeprzeć najazd wojsk Beritry. Najważniejszym celem Elyosów/Asmodianów jest teraz zajęcie artefaktu Basen i mądre wykorzystanie broni oblężniczych w celu podbicia lub obrony twierdz. W Otchłani rozpoczyna się zatem zacięta wojna o twierdze.

- W górnym obszarze Otchłani dodano instancję dla postaci od poziomu 61.
 - Standardowe instancje od poziomu 40 pozostały niezmienione i są nadal dostępne w zależności od poziomu postaci.
- Postacie frakcji kontrolującej twierdzę mogą wejść do Twierdz Wojennych Krotan/Kysis/Miren.
- Postacie należące do legionu kontrolującej twierdzę mogą wejść do Twierdz Legionu Krotan/Kysis/Miren.
- NPC wpuszczający do instancji znajduje się w tym samym miejscu. Normalne postacie mogą wejść do standardowej instancji przez bramę, a postacie legionu muszą udać się w tym celu do "Oficera Przyjąć do Legionu".

Instancja	Graczy	Poziom	Czas cofnięcia liczby wejść	Liczba wejść ze starterem	Liczba wejść ze Złotym Pakietem
Twierdza Wojenna Krotan	6	Poziom 61-65	Codziennie o 9 rano	4 razy (liczba wejść jest dzielona)	7 razy (liczba wejść jest dzielona)
Twierdza Legionu Krotan	6	Poziom 61-65	Codziennie o 9 rano		
Twierdza Wojenna Kysis	6	Poziom 61-65	Codziennie o 9 rano	4 razy (liczba wejść jest dzielona)	7 razy (liczba wejść jest dzielona)
Twierdza Legionu Kysis	6	Poziom 61-65	Codziennie o 9 rano		
Twierdza Wojenna Miren	6	Poziom 61-65	Codziennie o 9 rano	4 razy (liczba wejść jest dzielona)	7 razy (liczba wejść jest dzielona)
Twierdza Legionu Miren	6	Poziom 61-65	Codziennie o 9 rano		



Inne

- Ograniczenie dostępu do instancji jest określone przez liczbę wejść.

Przed zmianą		Po zmianie	
인스턴스 존	렌투스 기지	인스턴스 존	렌투스 기지
임장 인원	6	임장 인원	6
임장 레벨	59 이상	임장 레벨	59 이상
재임장 제한 시간	임장 후 12시간	임장 횟수 초기화 시간	매일 오전 9:00
임장 대기 시간	없음	임장 대기 정보	2/2

- Wkroczenie do instancji automatycznie zmniejsza liczbę wejść.
- Wykorzystanie maks. Liczby wejść do danej instancji automatycznie wyświetli cooldown do resetu licznika
- Informacja o cooldownie dostępu ukazuje ilość możliwych wejść. Obowiązują tutaj następujące zasady:

Informacja o cooldownie dostępu	Opis
<div> Auf Karte anzeigen Quests Instanz </div> <div> Instanz Informationen zu </div> <div> Schutzturm der Ruhn 2/2 </div>	„Pozostała/maks. liczba wejść“

	<p>Instancja bez ograniczeń dostępu</p> <p>- Wstęp do areny jest możliwy, gdy ukazuje się informacja „Wejście możliwe”.</p>
	<p>Ukazuje się w przypadku zbyt niskiego poziomu na daną instancję.</p>

- Poniższa tabelka zawiera spis instancji o wielokrotnym dostępie oraz informację, kiedy następuje reset liczby wejść.
 - Wolna = dostęp bez ograniczeń
 - Cotygodniowa = Reset w środy o 9 rano
 - Codzienna = Reset codziennie o 9 rano

Instancja	Reset (Złoty Pakiet)	Ilość wejść (Złoty Pakiet)	Reset(Starter)	Ilość wejść (Starter)
Twierdza Indratu	codziennie	0	środa	0
Jaskinia Draupnira	codziennie	5	środa, sobota	5
Świątynia Ognia	codziennie	0	środa	0
Tajne Laboratorium Lefarystów	codziennie	0	środa	0
Laboratorium Alquimia	codziennie	0	środa	0
Tajne Laboratorium Theobomos	codziennie	0	środa	0
Twierdza Adma	codziennie	0	środa	0
Obóz Szkoleniowy Nochsana	codziennie	5	środa, sobota	5
Mroczna Poeta	codziennie	2	środa, sobota	2
Gniazdo Drzewa Siarkowego	codziennie	1	środa, sobota	1
Komnata w Prawym Skrzydle	codziennie	1	środa, sobota	1
Komnata w Lewym Skrzydle	codziennie	1	środa, sobota	1
Otchłań Asterii	codziennie	1	środa, sobota	1
Kawerna Roah	codziennie	1	środa, sobota	1
Komnata Krotan	codziennie	1	środa, sobota	1
Komnata Kysis	codziennie	1	środa, sobota	1
Komnata Miren	codziennie	1	środa, sobota	1
Stalgrab	codziennie	5	środa, sobota	5
Dredgion	codziennie	3	środa, sobota	3
Twierdza Azoturan	codziennie	0	środa	0
Świątynia Udas	codziennie	5	środa	5
Krypta Świątyni Udas	codziennie	5	środa	5
Świątynia Beshmundira	codziennie	2	środa, sobota	2

Jaskinia Taloca	codziennie	1	środa, sobota	1
Dredgion Chantra	codziennie	3	środa, sobota	3
Odłamek Otchłani	środa	3	środa	1
Proces Kromede	codziennie	5	środa, sobota	5
Haramel	codziennie	0	środa	0
Las Ladis	codziennie	1	środa, sobota	1
Posiadłość Dorgel	codziennie	1	środa, sobota	1
Posterunek Zewnętrzny Rentus	codziennie	2	środa	2
Niebiańska Twierdza Aturam	codziennie	1	środa, sobota	1
Ezotaras	codziennie	1	środa, sobota	1
Empyriańska Próba Ognia	codziennie	1	środa, sobota	1
Tahmes	codziennie	5	środa	5
Próba Ognia Solus	codziennie	1	środa, sobota	1
Gniazdo Władcy Piasku	codziennie	1	środa, sobota	1
Jaskinia Padmarashki	środa	1	środa	1
Dredgion Sadha	codziennie	3	środa, sobota	3
Kabina Stalgraba	codziennie	5	środa	5
Skarbiec Satry	codziennie	1	środa, sobota	1
Hol Wiedzy	codziennie	1	środa, sobota	1
Twierdza Tiamat	codziennie	1	środa, sobota	1
Kryjówka Tiamat	środa	5	środa	2
Laboratorium Badawcze Idgel	codziennie	1	środa, sobota	1
Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru	codziennie	1	środa, sobota	1
Grobowiec Cesarza Shugo	codziennie	1	pon, śrd, pt, niedz	1
Rozbity Odłamek Otchłani	środa	3	środa	1
Korytarz Zdrady	codziennie	1	środa, sobota	1
Przystań Stalowej Róży (Solo i Grupowa)	codziennie	1	środa, sobota	1
Katalamize	środa	2	środa	1
Ruhnadium	środa	4	środa	2
Pole Bitwy Kamar	codziennie	2	pon, śrd, pt, niedz	2
Kabina Stalowej Róży (Solo i Grupowa)	codziennie	1	środa, sobota	1
Skład Wojenny Sauro	codziennie	1	środa, sobota	1
Schronienie Plemienia Ruhnów	środa	4	środa	2
Pokład Stalowej Róży	codziennie	1	środa, sobota	1
Składnica Próźni	codziennie	1	środa, sobota	1
Most Jormunganda	środa	4	środa	2
Laboratorium Badawcze	codziennie	1	środa, sobota	1

Idgel(legion)				
Składnica Próźni (legion)	codziennie	1	środa, sobota	1
Hol Wiedzy (legion)	codziennie	1	środa, sobota	1
Trasa Legionu Jormunganda	codziennie	2	pon, śrd, pt, niedz	2
Bastion Stalowego Muru	środa	2	środa	1
Wieża Obronna Ruhnów	środa	4	środa	2
Twierdza Legionu Krotan	środa	7	środa	4
Twierdza Legionu Kysis	środa	7	środa	4
Twierdza Legionu Miren	środa	7	środa	4
Twierdza Wojenna Krotan	środa	7	środa	4
Twierdza Wojenna Kysis	środa	7	środa	4
Twierdza Wojenna Miren	środa	7	środa	4

- Instancje solo można odwiedzić ponownie po 10 minutach. W przypadku instancji grupowych czas wejścia zostanie zresetowany dopiero wtedy, gdy grupa z danej instancji zostanie rozwiązana, a do instancji wejdzie się z nową grupą.
- Pola bitwy, areny i dredgiony będą nadal dostępne tylko w określonych godzinach.
- Instancje, których godziny wejścia do tej pory były ustalone standardowo, są teraz dostępne codziennie.

Lista instancji		
Ruhnadium	Schronienie Plemienia Ruhnów	Most Jormunganda
Katalamize	Korytarz Zdrady	-

- Zmieniły się nazwy zwojów czasu w zależności od zmienionej liczby wejść.
2. Zmieniono niektóre parametry/miejsca/liczby mobów w następujących instancjach.

Instancja		Zmiana
Obóz Szkoleniowy Nochsana	Twierdza Indratu	Zmieniono parametry mobów
Tajne Laboratorium Lefarystów	Świątynia Udas	
Laboratorium Alquimia	Świątynia Udas	
Twierdza Azoturan	-	
Świątynia Ognia	Tajne Laboratorium Theobomos	Zmieniono parametry mobów

Stalgrab	Twierdza Adma	Zmieniono miejsca mobów Zmieniono liczbę mobów
----------	---------------	---

3. Naprawiono błąd, który powodował, że postać ginąca na serwerze instancji, odradzała się na serwerze normalnym.
4. W "Niebiańskiej Twierdzy Aturam" pojawiał się błąd, który nieumożliwiał dalszą grę, gdy został zaatakowany „nieklikalny” NPC. Błąd ten został naprawiony.
5. Gdy Yonkie, Yonk, Tukie i Tuk w "Laboratorium Badawczym Idgel" i "Laboratorium Badawczym Idgel (legion)" znikną po pewnym czasie, pojawi się teraz komunikat systemowy.
6. Zmieniono po części styl walki wiedźmy Grendal w "Ruhnadium".
7. Zmieniono po części styl walki niektórych mobów w "Składzie Wojennym Sauro".
8. Zmieniono złe umieszczenie niektórych mobów w "Składnicy Próźni (legion)".
9. Po zmianie w Generała Strażników gracze mogli skakać między serwerami instancji. Problem ten został rozwiązany.
10. Na "Moście Jormunganda" gracze nie mogli iść dalej nawet po pojawieniu się mostu prowadzącego do dział. Błąd ten został naprawiony.
11. "Procesie Kromede" przedmioty umiejętności nie znikwały z ekwipunku po wyjściu z instancji. Błąd ten został naprawiony.
12. Żołnierze w "Bastionie Stalowego Muru", broniący wewnętrznej bramy służą lub wewnętrznej strony muru, mają teraz o 10% mniej punktów życia.
13. Parametry niektórych mobów z "Bastionu Stalowego Muru" zostały drastycznie obniżone.
14. Zmieniono umiejscowienie niektórych wyjść pojawiających się po ukończeniu instancji.

Instancja
Ruhnadium
Katalamize

15. Pogromca Ankiki w "Kabinie Stalgraba" poruszał się dosyć dziwnie, co utrudniało graczom jego pokonanie. Problem ten został rozwiązany.

Walka o twierdzę

1. Zwiększono liczbę postaci, które po pomyślnym przejściu lub pomyślnej obronie wszystkich twierdz otrzymują odznakę "Bohater pierwszej rangi".

Walka o twierdzę	Liczba graczy przed zmianą	Liczba graczy po zmianie
Walka o twierdzę Katalam	10	12
Walka o twierdzę Inggison/Gelkmaros	10	12
Walka o twierdzę Otchłań wierzchołek (środek)	10	12
Walka o twierdzę Otchłań dół	10	12
Walka o twierdzę Otchłań centrum	20	24
Walka o twierdzę Otchłań wierzchołek (na zewnątrz)	15	18

2. W przypadku pomyślnej obrony wszystkich twierdz generałowie brygady legionów otrzymują w nagrodę przedmioty użytkowe. Pakiety te zawierają teraz więcej przedmiotów.
3. W przypadku pomyślnej obrony twierdzy w Katalam generał brygady legionu otrzyma wartościowe święte przedmioty plemienia Ruhnów, Medale Walki i Kryształy Odpoczynku.

Umiejętności

1. Dodano nowe umiejętności dla różnych klas.

- Każda frakcja może kupić w stolicy księgi na następujące umiejętności:

Klasa	Poziom	Umiejętność	Opis
Gladiator	65	Ostrze Prowokacji I	Celowi w odległości do 21m zadaje obrażenia fizyczne i zwiększa jego gniew wobec ciebie.
Templariusz	65	Lot: Niewola I	Celowi znajdującemu się w odległości do 20m zadaje obrażenia fizyczne i przyciąga go do ciebie. Można stosować wyłącznie w locie.
Asasyn	65	Sztylet Lotu I	Celowi znajdującemu się w odległości do 20m zadaje obrażenia fizyczne. Podczas ogłuszenia zostają zadane dodatkowe obrażenia. Można stosować wyłącznie w locie. Umiejętność łańcuchowa Poziom 2 Sztylet do Rzucania - Sztylet Lotu
	63	Zwiększenie Uniku II	Po udanym uniku parametr uniku ulega zwiększeniu na 20s o 350.
Łowca	65	Oslabiająca Strzała I	Zadaje celowi fizyczne obrażenia. Parowanie celu ulega redukcji na 10s o 300, unik o 300 i blokowanie o 300.
Czarodziej	65	Żar I	Zadaje celowi w odległości do 25m magiczne obrażenia od ognia. Umiejętność łańcuchowa Poziom 3 Pożar – Żar
	63	Migocząca Skorupa II	Zadaje celowi w odległości do 25m magiczne obrażenia od wody i absorbuje 50% zadanych obrażeń jako PM.
Zaklinacz	65	Gniew Dzikich I	Zadaje celowi w odległości do 25m magiczne obrażenia od ziemi w zależności od stopnia akumulacji. Jest to umiejętność akumulacyjna.
	63	Eksplzja Gazu II	Zadaje celowi w odległości do 25m magiczne obrażenia od ognia i absorbuje 100% zadanych obrażeń jako PŻ i 50% jako PM.
Kantor	65	Cios Gwałtowności I	Zadaje celowi fizyczne obrażenia. Umiejętność łańcuchowa Poziom 4 Rozłupujący Cios – Cios Gwałtowności
Kleryk	65	Ogłuszający Młot I	Zadaje celowi fizyczne obrażenia oraz zwiększa czas użycia umiejętności o 50% na 8s.

Strzelec	65	Lot: Strzał I	Zadaje celowi w odległości do 20m magiczne obrażenia od wiatru. Szybkość lotu celu zostaje zmniejszona na 12s o 20%. Można użyć wyłącznie podczas lotu.
	19	Zmaterializowany Kształt Muru II	Przez 10s za każdym razem gdy doznasz obrażeń, z prawdopodobieństwem 100% zostanie wzniesiona tarcza ochronna, która absorbuje 50% obrażeń. (Tarcza ochronna pozostaje aktywna do momentu zaabsorbowania maks. ilości obrażeń.)
Bard	65	Melodia Radości I	Szybkość ataku wzrasta na 15s o 20%.

2. Niektóre umiejętności uległy zmianie.

Klasa	Umiejętność	Zmiana
Gladiator	Czarodziejska Obrona I	Wyrównanie magii zostaje zwiększone z 300 do 500.
Templariusz	Cios Eliminacji I	Obrażenia uległy zwiększeniu.
Łowca	Śmiertelna Zatruta Strzała I	Została zmieniona na umiejętność łańcuchową poziomu 3 i zwiększono jej obrażenia.
Kantor	Śmiertelny Cios I	Podczas wykonania 3 poziomu akumulacji i zadania celowi obrażeń, zasięg zwiększy się o 6m.
Kleryk	Przywoływanie: Święty Sługa I-V	Podwyższono szansę na powodzenie ataków.
Bard	Harmonia Śmierci I-IV	Zmniejszono koszt PM dla tej umiejętności.
	Echo Elegancji I-IV	Zniesiono koszty PM dla tej umiejętności.
	Wariacja Spokoju I-VII	Podczas użycia wzrasta regeneracja PM, a przy wykonaniu 3 poziomu akumulacji zasięg wzrasta z 4m do 10m.

3. Niektóre umiejętności Barda uległy ulepszeniu.

- W przypadku niektórych umiejętności zwiększyły się następujące efekty trafienia przeciwnika: szybkość trafienia i szybkość poruszania się.

Szybkość poruszania się	Szybkość trafienia
Wariacja Morza	Bariera
Wariacja Iluzji	Taniec Kuglarza
Marsz Kuglarza	Dźwięk Zakłócenia Magicznego
Taniec Kuglarza	Zapierający Dech Huk
Harmonia Ziemi	Requiem Zapomnienia
Harmonia Wiatru	Marsz Pszczół
Requiem Fali Powodziowej	Przenikliwy Spirant
Dźwięk Podmuchu Wiatru	Odgłos Ataku

Odgłos Ataku	Rytmiczne Katusze
Requiem Szkwału	Odgłos Paraliżu
Przenikliwy Spirant	
Requiem Zapomnienia	
Symfonia Gniewu	
Symfonia Zniszczenia	
Bariera	
Zapierający Dech Huk	
Dysharmonia	
Wariacja Leczenia	
Wariacja Walki	

4. Nazwa umiejętności „Spowolnienie w Powietrzu” została zmieniona na „Eterowe Pęta”.
5. Zmieniono ilość Nasion Ryku wymaganych do przemiany w Generała Strażników.
6. Podczas stosowania umiejętności na celu podczas lotu występowała zwłoka. Problem ten został rozwiązany.
7. W przypadku niektórych umiejętności podwyższono efekty odporności i parametr uniku.
 - Dotyczy to następujących umiejętności:
 - Skoncentrowany Unik I
 - Gotowość Unikania I
 - Czujna Postawa I
 - Zdecydowany Opór I
 - Kontrolowany Unik I
 - Iluzja I
 - Gotowość Odporności I
 - Do niektórych umiejętności dodano unik i odporności.
8. Gdy w regionie Otchłani Zaklinacz stosował umiejętność "Przywołanie: Członek Grupy I", pozostawała ona bez efektów. Błąd ten został naprawiony.
 - W niektórych rejonach górnej Otchłani - łącznie z "Twierdzą Miren", "Twierdzą Krotan" i "Twierdzą Kysis" - nie można używać umiejętności "Przywołanie: Członek Grupy I".
9. Niektóre umiejętności uległy zmianom:
 - Czas regeneracji „Wzmacniania Skrzydeł I” Gladiatora została zmieniona na 3 minuty.
 - Magiczna precyzja efektu umiejętności „Karząca Fala V” została podwyższona.
 - Magiczna precyzja „Eksplozji Pieczęci I-V” Asasyna została podwyższona.
 - Podwyższono magiczną precyzję na 3 poziomie kombo „Działa Spętania

I" Strzelca.

- Podwyższono magiczną precyzję efektu „Tańca Kuglarza I” i „Marszu Kuglarza I” Barda.
- Podwyższono magiczną precyzję efektu „Spętania I” Kleryka.
- Podwyższono magiczną precyzję „Snu I” i „Klątwy: Drzewo” Czarodzieja.
- Podwyższono parametr magicznej precyzji „Mantry Magicznej V” Kantora z 50 do 60.

10. Gdy Asasyn używał "Nakładanie Trucizny V", zostały dodawane parametry magii, BM, a Idian nie był zużywany. Błąd ten został naprawiony.

11. Zaklinacz może używać umiejętności przywoływania duchów także podczas lotu.

Otchłań

- Twierdze Krotan, Miren oraz Kysis w górnej części Reshanty zostały zmienione dla graczy o poziomie 65.
 - Strażnicy znajdujący się na twierdzach zyskali poziom 65 (wcześniej 50).
 - Po podbiciu twierdzy pojawia się generał strażników, którego poziom został podwyższony z 50 do 65.
 - W twierdzach dodano handlarzy, normalnych NPC i handlarzy legionowych.
 - Gdy twierdzę można podbić, w niektórych miejscach, w których dotychczas pojawiały się tylko bronie obronne, pojawią się ponadto wieże obronne.
 - Z wieży obronnych mogą korzystać jedynie członkowie legionu zajmującego daną twierdzę. Aby wykonać pewną umiejętność, potrzebny jest konkretny przedmiot.
 - Podwyższono nagrody za zwycięstwo w walkach o twierdze (atak/obrona).

Nagrody za walki o twierdze w Otchłani/Katalam						
Rejon	Klasa	Ilość nagrodzonych	Złoty Pakiet		Początkujący	
			Nagroda	Ilość	Nagroda	Ilość
Otchłań	1	12	Ceranitowy Medal	3	Ceranitowy Medal	1
	2	40	Ceranitowy Medal	2	Medal z Mithrilu	3
	3	40	Ceranitowy Medal	1	Medal z Mithrilu	2
	4	100	Medal z Mithrilu	2	Medal z Mithrilu	1
Katalam	1	12	Ceranitowy Medal	4	Ceranitowy Medal	1
	2	30	Ceranitowy Medal	2	Medal z Mithrilu	3
	3	50	Ceranitowy Medal	1	Medal z Mithrilu	2
	4	200	Medal z Mithrilu	2	Medal z Mithrilu	1

- Zwiększono nagrodę dla generała brygady w przypadku, gdy legion pomyślnie obroni zajętą twierdzę.
- Poziom artefaktu w górnym rejonie środka Reshanty został zmieniony na 65.
 - Poziom starażników artefaktu został zmieniony z 50 na 65.
 - Niektóre artefakty posiadają teraz zmienione nazwy oraz zmieniono ich efekty działania
 - Zmienił się przedmiot wymagany do aktywacji artefaktu.
 - W środku górnego rejonu Reshanty dodano dwa nowe artefakty.
 - Aby je pozyskać, trzeba pokonać strażnika.
 - Po zdobyciu artefaktu trzeba użyć kamienia aktywacji artefaktu, aby móc

zastosować jego umiejętność.

- Gdy artefakt zostanie zdobyty, a w sąsiednich rejonach zaczną się walki o twierdze, pojawią się wieża obronna i czołg, z których będzie mogła korzystać dana frakcja.



4. Maks. liczba żołnierzy, którzy mogą otrzymać nagrodę po przejęciu/obronie twierdzy w Balaurei i twierdzy w Katalam, została podniesiona z 180 do 200.
5. Zmniejszono prawdopodobieństwo pojawienia się Dredgiona w rejonie Reshanty.
6. Zmieniono godziny górnych i dolnych poziomów Otchłani:

Godziny walk o twierdze górnych i dolnych poziomów Otchłani							
godz.	pn.	wt.	śr.	czw.	pt.	sob.	niedz.
16	Ruiny Roah Gniazdo Drzewa Siarkowego Asteria	Wschodnia Twierdza Siel Zachodnia Twierdza Siel	Ruiny Roah Gniazdo Drzewa Siarkowego Asteria	Wschodnia Twierdza Siel Zachodnia Twierdza Siel	Ruiny Roah, Gniazdo Drzewa Siarkowego, Asteria, Wschodnia Twierdza Siel, Zachodnia Twierdza Siel		
23	Krotan Miren	Kysis Miren	Krotan Kysis	Krotan Miren	Krotan, Miren, Kysis		

7. W środku górnego poziomu Reshanty zmieniono efekty aktywacji artefaktów.
8. Efekt umiejętności artefaktu Piekielny Płomień na górnym poziomie Reshanty w środkowym rejonie został zmieniony.

Punkty Chwały

1. Dodano system punktów chwały.

- Punkty chwały będą podliczane razem z istniejącymi już punktami Otchłani przez rangi. Jest to nowy content.
- Aby uzyskać wyższą rangę niż oficer z 1 gwiazdką, postać potrzebuje określoną ilość punktów chwały.
- Jeśli postać jest poniżej rangi żołnierza rangi 1, może jak dotychczas podwyższyć swoją rangę punktami Otchłani.
- Rangi będą podliczane codziennie o 12 po południu. Wszystkim postaciom, które posiadają wyższą rangę niż oficer z 1 gwiazdką, zostanie odjęta określona ilość punktów chwały w zależności od rangi i rankingu. Gdy jednak postać zginie z rąk innego gracza lub potwora, nie utraci punktów chwały.
- Punkty chwały zostaną przyznane przy pierwszej aktualizacji 4.5 według punktów Otchłani (bez reliktów), rangi i rankingu postaci. Po przyznaniu punktów chwały punkty Otchłani pozostaną, lecz postaci poniżej poziomu 50 lub posiadające mniej niż 30 000 punktów Otchłani nie otrzymają punktów chwały.
- Generałowie brygady legionów posiadających specjalną twierdzę mogą otrzymać punkty chwały twierdzy. Jednak w przypadku porażki podczas obrony twierdzy lub wybraniu innego generała brygady punkty chwały przypisane tej twierdzy przepadną.
- Jeśli legion posiadający specjalną twierdzę pomyślnie ją obroni, wszystkie rangi od zast. generała brygady otrzymają za każdym razem punkt chwały.
- Punkty chwały będą używane jedynie podczas kalkulacji rankingu. Przedmioty Otchłani można nadal kupować za punkty Otchłani.
- Punkty chwały można zyskać poprzez walki o twierdze, bicie bossów, zaliczanie misji i robienie instancji. W zależności od stopnia udziału w walce o twierdzę można zyskać część punktów chwały także w przypadku porażki podczas ataku/obrony.

Lista instancji		
Pole Bitwy Kamar	Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru	Trasa Legionu Jormunganda
Katamize	Arena Sławy (poziom 61-65)	

Misje

1. Dodano nowe misje dla klasy "EterTech".
 - Dodano przedmioty dla EterTecha w ramach nagrody za misje.
2. Dodano nowe misje w instancjach "Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru" i "Wieża Obronna Ruhnów".
 - Misję "Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru" można odebrać w Południowym Katalam od NPC w garnizonie Pepe i Phon.
 - Misję "Wieża Obronna Ruhnów" można odebrać w Podziemiach Katalam u NPC w obszarze rozwojowym.

Misje: Wieża Obronna Ruhnów			
Frakcja	Poziom	Nazwa misji	NPC
Elyosi	65	Badacz Twierdzy Obronnej Tonda	Liponia
		Obrona przed 43 Oddziałem Zniszczenia	Tonda (wewnątrz Wieży Obronnej Ruhnów)
		Straszna Broń Maszynowa	Tonda (wewnątrz Wieży Obronnej Ruhnów)
Asmodianie	65	Badacz Wieży Obronnej Kamens	Nivella
		Powstrzymaj 43 Oddział Zniszczenia	Kamens (wewnątrz Wieży Obronnej Ruhnów)
		Potężna Broń Maszynowa	Kamens (wewnątrz Wieży Obronnej Ruhnów)

Misje: Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru			
Frakcja	Poziom	Nazwa misji	NPC
Elyosi	61	[Sojusz] Zlikwidowanie Paschida	Demades
		[Sojusz] Podbój Pola Bitwy Bastionu Stalowego Muru	Demades(Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru)
		[Sojusz] Wejście do Twierdzy	Demades (Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru)
Asmodianie	61	[Sojusz] Koniec Paschida	Latkel
		[Sojusz] Odbicie Pola Bitwy Bastionu Stalowego Muru	Latkel (Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru)
		[Sojusz] Przełamanie Bramy Twierdzy	Latkel (Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru)

3. Dodano nową misję instancji wewnątrz twierdzy w górnym rejonie Otchłani.
 - Dodano odpowiednie misje do nowych instancji Twierdza Wojenna i Twierdza Legionu.

Misje: nagrody Otchłani			
Fracja	Poziom	Nazwa misji	NPC
Elyosi	61	Zlikwiduj Władcę Krotan	Dirandera
		Pokonaj Księcia Kysis	Paeon
		Zlikwiduj Księcia Miren	Poeas
Asmodianie	61	Zlikwiduj Władcę Krotan	Lashik
		Pokonaj Księcia Kysis	Eraugea
		Zlikwiduj Księcia Miren	Herder

4. Dodano nowe misje walki o twierdze w Otchłani.

- Z racji zmiany poziomu twierdz (Krotan, Miren, Kysis na poziom 65) w górnym rejonie Reshanty dodano odpowiednio nowe misje.
- Dotychczasowe misje walki o twierdze w Otchłani są niedostępne, a misje przyjęte zostały zaznaczone jako ukończone.

Nowe misje: walka o twierdze - Elyosi	
Nazwa misji	Poziom
[Gru] Atak na Archontów Zamku Obronnego Krotan	61
[Gru] Atak na Asmodianów Zamku Obronnego Krotan	61
[Gru] Atak na Archontów Twierdzy Kysis	61
[Gru] Atak na Asmodianów Twierdzy Kysis	61
[Gru] Atak na Archontów Twierdzy Miren	61
[Gru] Atak na Asmodianów Twierdzy Miren	61
[Gru] Atak z Zaskoczenia na Zamek Obronny Krotan	61
[Gru] Atak z Zaskoczenia na Twierdzę Kysis	61
[Gru] Atak z Zaskoczenia na Twierdzę Miren	61

Nowe misje: walka o twierdze - Asmodianie	
Nazwa misji	Poziom
[Gru] Atak na Strażników Zamku Obronnego Krotan	61
[Gru] Atak na Elyosów Zamku Obronnego Krotan	61
[Gru] Atak na Strażników Twierdzy Kysis	61
[Gru] Atak na Elyosów Twierdzy Kysis	61
[Gru] Atak na Strażników Twierdzy Miren	61
[Gru] Atak na Elyosów Twierdzy Miren	61
[Gru] Atak z Zaskoczenia na Zamek Obronny Krotan	61
[Gru] Atak z Zaskoczenia na Twierdzę Kysis	61
[Gru] Atak z Zaskoczenia na Twierdzę Miren	61

5. Dodano nowe misje, za które można otrzymać punkty chwały.
- Z racji wprowadzenia systemu punktów chwały dodano misje, za które można te punkty uzyskać.

Misje na punkty chwały			
Frakcja	Zysk	Nazwa misji	Region
Elyosi		[Sojusz] Ciągła Obrona Bastionu	Bastion Stalowego Muru
		[Sojusz] Zlikwidowanie Paschida	Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru
		[Sojusz] Podbój Pola Bitwy Bastionu Stalowego Muru	
		[Sojusz] Wejście do Twierdzy	
		[Oddział Pomocy] Misje	Katalam
Asmodianie		[Sojusz] Ciągła Obrona Bastionu	Bastion Stalowego Muru
		[Sojusz] Koniec Paschida	Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru
		[Sojusz] Odbicie Pola Bitwy Bastionu Stalowego Muru	
		[Sojusz] Przełamanie Bramy Twierdzy	
		[Oddział Pomocy] Misje	Katalam

6. Zmieniono stopień trudności niektórych misji i dodano parę przeszkód.
7. Częściowo dodano lub zniesiono wymagania do otrzymania misji.
8. Usunięto błąd w misji "Atak na Twierdzę Tiamat", który powodował, że po zlikwidowaniu Kalety nie odnawiał się poziom misji.
9. Podczas misji "[Gru] Przełamanie Pieczęci Tahmes" zdarzało się, że na pewnym poziomie misji po pokonaniu części potworów członkowie grupy nie mogli podzielić odświeżenia misji. Błąd ten został usunięty.
10. Podczas misji Elyosów "Informacja, Której Szukają Balauirowie" członkowie grupy mogą podzielić odświeżenie misji odnośnie potworów.
11. Część przedmiotów uległa zmianie pod kątem atrybutów, opisów i ikon.
12. Niektórych NPC nie można było odnaleźć na mapie. Problem ten został rozwiązany.
13. Poprawiono część błędów tekstowych w misjach.
14. W niektórych misjach zmieniono poziom przyjęcia/wykonania.
15. W niektórych misjach zmieniono nagrody i ilość punktów doświadczenia.
16. W misji Elyosów "Dotrzymaj Słowa" można teraz wybrać nagrodę (broń).
17. Podczas misji "Opiekunka Oriata" zdarzało się, że w pewnych sytuacjach znikwały potwory. Problem ten został rozwiązany.
18. Podczas misji w Sarpan "Dzień Szarży" nie zniknęło "Prawo Kahrana" po relogu postaci. Błąd ten został naprawiony.

19. Zmieniono część treści misji.
20. Do niektórych misji zawierających zbroje piratów Stalgraba dodano w ramach nagrody zbroje kolcze dla EterTecha.
21. Do nagród z misji "Nagroda Sirarinrinerka" (Elyosi) i "Nagroda Chopirunerka" (Asmodianie) dodano hełm dla EterTecha.

Przedmioty

1. Dodano nową broń "Klucz Eterowy" dla EterTecha.
2. Dodano nowy przedmiot Otchłani na poziom 65.
 - Ustalono ograniczenie dla nowych broni i zbroi Otchłani.

Ranga	Przedmioty do nabycia
Min. oficer z 1 gwiazdką	Święta Góra Stroju Jednostki Specjalnej Archontów Święte Buty Jednostki Specjalnej Archontów
Min. oficer z 2 gwiazdkami	Święte Naramienniki Jednostki Specjalnej Archontów Święta Broń Żołnierza Jednostki Specjalnej Archontów
Min. oficer z 3 gwiazdkami	Święte Rękawice Jednostki Specjalnej Archontów
Min. oficer z 4 gwiazdkami	Święte Spodnie Jednostki Specjalnej Archontów Święta Broń Jednostki Specjalnej Archontów

- Przedmioty te można kupić u handlarza znajdującego się w Północnym Katalam w odbudowanej Wieży Światła i Świątyni Ruhnów.
- Przedmioty te pojawią się w zakładkach posortowane według rangi.



3. Powyżej rangi oficera lub generała można kupować towary użytkowe w klasztorze Kaisinela/konwencie Marchutana za punkty Otchłani.
 - Od rangi oficera można kupować przedmioty "Wyjątkowa Duża Chwalebna Skorupa Mocy", "Chwalebne Boskie Serum Życia" oraz 3 potrawy.
 - Od rangi generała można kupować 4 różne rodzaje Idianu i tymczasowe miotle.
 - Tymczasowego miola można używać przez 30 dni, po czym można

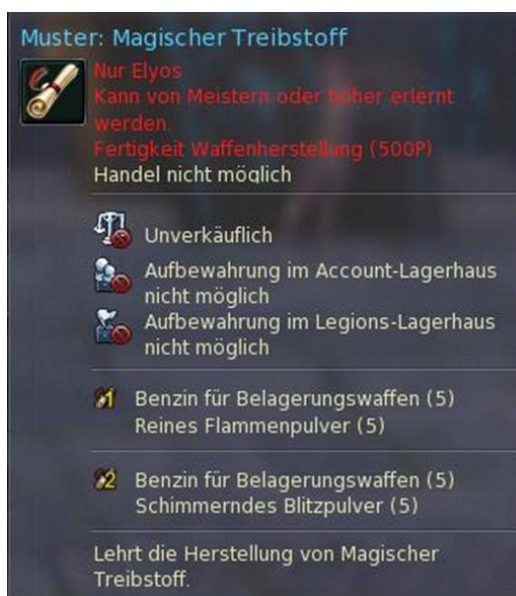
nabyć nowego. Miole te można kupować jednak tylko raz dziennie.

- Tymczasowy miol może używać takich funkcji jak plądrowanie lub buffowanie (2 potrawy, 3 magiczne towary).

4. Dodano handlarza wzmocnienia stygmatów, który potrafi ulepszać wartościowe stygmaty o niskim poziomie do wartościowych stygmatów o wysokim poziomie.
 - Przykład: Stygmat "Płomienny Atak I" można ulepszyć do stygmatu "Płomienny Atak II", o ile posiada się określoną ilość punktów Otchłani.

Frakcja	Region	NPC wzmocnienia stygmatów walki	NPC wzmocnienia stygmatów magii
Elyosi	Klasztor Kaisinela	<Yuroin>	<Kantar>
Asmodianie	Konwent Marchutana	<Jonker>	<Erius>

5. Przedmiot regeneracji czasu lotu został zmieniony, tak że można go teraz używać także na ziemi.
6. Dodano nowe wzory rzemiosła.
 - Klucz Eterowy można wykonać za pomocą rzemiosła broni.
 - Prastara Skorupa Mocy, Aktywowany Magiczny Pocisk itd. poprzez wzór na przedmioty użytkowe
7. Dodano system wyboru materiałów.
 - Jest to system, który umożliwia wybór między kilkoma składnikami w celu uzyskania tego samego rezultatu.
 - Dotyczy tylko niektórych nowych wzorów.



- Przykład: Magiczne Paliwo można wykonać na dwa różne sposoby.
 - Benzyna do Broni Oblężniczych + Czysty Proch Płomieni → Magiczne Paliwo
 - Benzyna do Broni Oblężniczych + Migoczący Proszek Błyskawicy → Magiczne Paliwo
8. Dodano nową metodę morfowania substancji dla klas Strzelca, Barda i Etertecha, w której zmieniono materiały rzemiosła broni/zbroi.
 9. Maks. liczba materiałów widoczna w okienku rzemiosła została podwyższona z 8 na 9.
 10. Podwyższono rangi i parametry niektórych elementów zbroi z misji.
 11. W niektórych instancjach bossowie posiadają większy drop rate na przedmioty.
 - Mroczna Poeta, Stalgrab, Krypta Świątyni Udas, Świątynia Udas, Świątynia Ognia
 12. Z "Legendarnego Kufra z Bronią Sędziego" można teraz wybierać broń pasującą do klasy postaci.
 13. Dodano zaklęcie morfowania substancji potrafiącą zamienić słabe boskie serum na lepsze serum.
 - Zaklęcie to można nabyć w stolicy lub w rejonie housingu u alchemika.
 - Zamiana ta nic nie kosztuje (koszt BM = 0).
 -
 14. Niektóre księgi morfowania dostępne w twierdzy Otchłani można teraz kupić również u handlarza w stolicy.

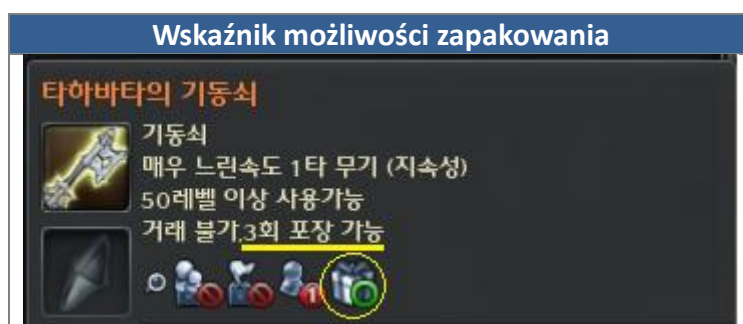
Frakcja	Region	Handlarz
Elyosi	Sanctum	<Sabotes>, <Maire>
Asmodianie	Pandemonium	<Relir>, <Areke>

15. Wprowadzono zarządcze platynowych i mithrilowych monet dla Barda i Strzelca.
 - Zarządcy dla Kapłanów i Zwiadowców, u których Bardowie i Strzelcy otrzymywali monety, zostali zamienieni na zarządców dla Artystów i Inżynierów.

Frakcja	Region	Artysta	Inżynier
Elyosi	Theobomos	<Raxila>, <Sapo>	<Meisander>, <Telashila>
	Inggison	<Adesia>	<Sesarion>
Asmodianie	Brusthonin	<Dantia>, <Lagril>	<Makium>, <Baldin>
	Gelkmaros	<Athion>	<Tamaría>

16. Dodano skrzynie z nagrodami żelaznych/brązowych/mithrilowych monet.
 - Można w nich znaleźć kamienie zaklinające, kamienie many, medale, elementy zbroi itd.

17. Dodano brązowe/srebrne/złote/platynowe/mithrilowe skrzynie wymiany.
 - Można wymienić niskopoziomowe monety na wysokopoziomowe.
18. Dla niektórych przedmiotów (bronie/zbroje/akcesoria) dodano opcję "zapakowania".
 - System ten umożliwia handlowanie przedmiotami, którymi domyślnie nie można handlować.
 - Przedmioty można zapakować, używając odpowiedniego zwoju (unikatowego/epickiego).
 - Obecnie można zapakować tylko kilka przedmiotów poniżej poziomu 60.



19. Animacja postaci w kostiumie kąpielowym podczas siadania z aktywowanymi ruchami ninja wyglądała nieco dziwnie. Błąd ten został naprawiony.
20. Minimalnie podniesiono szansę na dropnięcie mitycznego wyposażenia z "40. Generała Brygady Shita" w "Składzie Wojennym Sauro".
21. Jeśli postać korzysta już z efektu wartościowego zwoju, to nie można uaktywnić efektu normalnego zwoju.
22. Zmieniono treść niektórych podpowiedzi nad limitowanymi przedmiotami do sprzedaży.
23. Niektóre przedmioty Idianu posiadają całkiem nowe podpowiedzi.
24. Zmieniono podpowiedź nad "Młotem Akcesorium Vindachinerka".

25. Niektóre przedmioty posiadały błędy graficzne. Błędy te zostały naprawione.
26. Poprawiono niektóre nazwy niektórych przedmiotów.
27. Naprawiono błąd, wskutek którego Notius w Holu Wiedzy nie dropił pakietu z relikami.
28. Zmiana: Z "Pory Czystej Broni Aris" można teraz otrzymać rewolwer eterowy, instrument strunowy i klucz eterowy.
29. Nałożone wartościowe stygmaty były używane jako przedmioty wzmocnienia stygmatów. Problem ten został rozwiązany.
30. Niektóre rękawice koczownicze Stalowej Róży posiadały błędne atrybuty. Błąd ten został naprawiony.
31. Drastycznie podniesiono szansę pomyślnego użycia normalnego kamienia many, złożonego kamienia many i prastarego kamienia many.
32. Skrócono czas używania kamienia many.
 - Przed zmianą: 5 sekund
 - Po zmianie: 2 sekundy

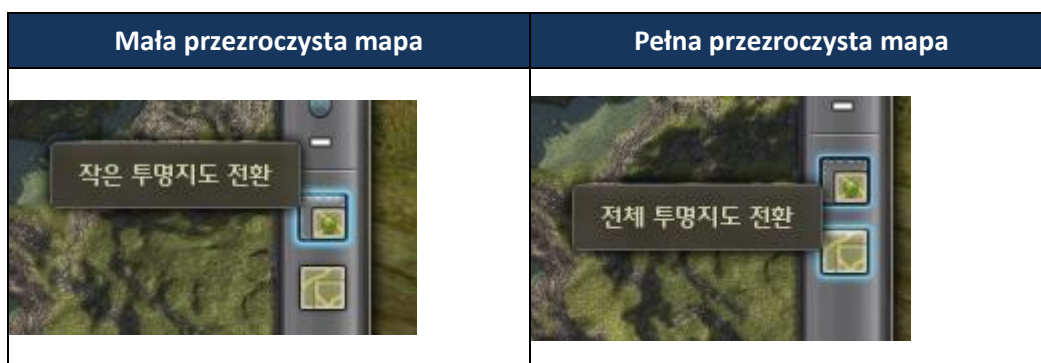


33. Przy serii katalitowej można używać kamieni uszlachetniających do produkcji pasów.
34. W niektórych misjach były niepoprawnie ustawione materiały wzoru. Błąd ten został naprawiony.
35. Księgi umiejętności, które można wydroić, można też kupić u mistrza danej klasy. Nie dotyczy to jednak EterTecha, Barda i Strzelca.

Interfejs

1. Zmieniono przełączanie przezroczystej mapy.

- Po prawej stronie mapy dodano przycisk, za pomocą którego można przełączać między małą a dużą mapą.
- Wciskając <N> przy włączonym przycisku małej mapy, otworzysz małą przezroczystą mapę.
- Wciskając <N> przy włączonym przycisku dużej mapy, otworzysz pełną przezroczystą mapę.
- Wciskając ponownie <N>, zamykasz przezroczystą mapę.



- ### 2. Na serwerach dla początkujących na mapie będą oznaczone twierdze, źródła, artefakty i inne informacje.
- ### 3. Inżynier: w oknie tworzenia postaci jest dostępny podgląd meków.

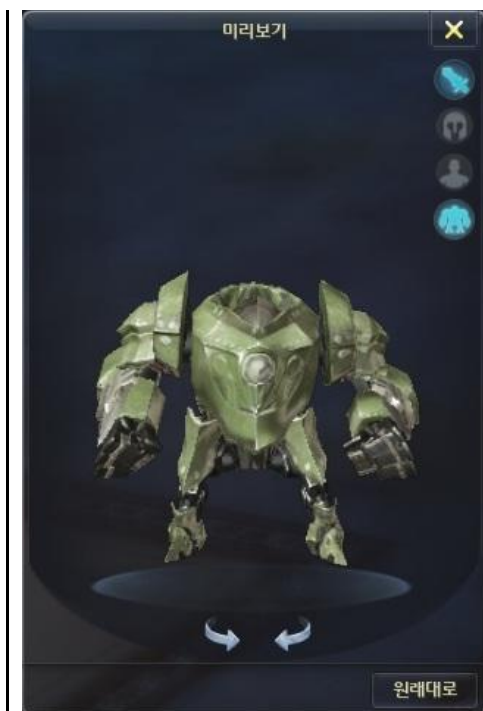


4. Okno tworzenia postaci - dodano 2 fryzury damskie i 2 męskie.



5. Ulepszono okno podglądu, aby ułatwić podgląd przedmiotów.
- W podglądzie przedmiotów i zmiany wyglądu dodano funkcję dla podglądu mecha.





W podglądzie klucza eterowego można zobaczyć mecha, którego przyzywa dany klucz.



6. Dodano nowy przycisk w wyszukiwarce grupy, co ułatwia podgląd składu poszukiwanej grupy.



7. W rejonie Katalam na mapie nie ukazywał się znacznik misji. Błąd ten został naprawiony.
8. Naprawiono błąd, który powodował błędne kasowanie graczy z listy przyjaciół.
9. Zdarzało się, że wyświetlały się PŻ/PM i inne parametry celów, które w ogóle nie zostały zaznaczone. Problem ten został rozwiązany.
10. Zmieniono funkcję oznaczającą walki o twierdze na mapie.
11. Dodano nowe wskazówki na ekranie ładowania.
12. W skrzynce dodano nową funkcję, która pozwala na otrzymanie kilku przedmiotów na raz.
 - Użyj "Shift + klik", aby wybrać parę przedmiotów na raz.
 - Użyj "CTRL + klik", aby zaznaczyć kilka wiadomości na raz.
 - W przypadku pełnego ekwipunku można otrzymać tylko część zaznaczonych przedmiotów.



Inne

1. Dodano funkcję zezwolenia na używanie pamięci 3G.
 - W opcjach [Ustawienia – Ustawienia systemowe – System] można zaznaczyć "Dozwolone użycie pamięci 3G (*)".
 - Opcja ta wymaga jednak min. systemu Windows Vista 32 bit OS i 4GB pamięci.
2. Niektóre sytuacje prowadziły do błędnego zamknięcia klienta. Problem ten został rozwiązany.

NPC

1. Zmieniono teksty dialogów mistrzów NPC w stolicach w zależności od klasy.

Housing

1. Kolorowe doniczki nie będą już ukazywane na mapie szukania drogi.

Otoczenie

1. Podczas używania prądu powietrznego w Północnym Katalam zdarzało się, że postać została izolowana i nie mogła się poruszać. Błąd ten został naprawiony.
2. Zmieniono część okolicy Skarbca Satry.
3. Zmieniono część okolicy Beluslanu.
4. Zmieniono część okolicy garnizonu Pepe, twierdzy Sillus i twierdzy Bassen w Północnym Katalam.
5. Zmieniono część okolicy ruiny Angrief w Inggison.
6. Zmieniono część okolicy pola bitwy pod Vorgaltem.
7. Zmieniono część okolicy Bastionu Stalowego Muru.
8. Wzory na zbroje Jormunganda i wzory Katalitowe Mistrza: szansa na cios kryt. wzrosła z 20% na 25%.
9. Podczas odkupowania sprzedanych towarów zdarzało się, że kwota kinah nie malała. Problem ten został rozwiązany.
10. Zmieniono część okolicy Holu Wiedzy.
11. W Północnym Katalam zmieniono część okolicy 76. garnizonu.
12. Zmieniono niektóre miejsca do siedzenia, gdyż zdarzało się, że w przypadku małych postaci, które tam usiadły, występowały błędy w animacji.