

AION®

FREE-TO-PLAY

Patch notes do aktualizacji 5.3



Instancje

Złota Arena



Została dodana 'Złota Arena'.

W Złotej Arenie bierze udział łącznie 32 graczy. Niezależnie od frakcji, na podstawie tabel zawodów odbywają się pojedynki, w których zwycięzcy przechodzą dalej.

Tylko Arcy-Daeva mogą wchodzić na arenę.

Gdy rozpoczyna się czas wejścia, przycisk  staje się aktywny i można się zgłosić.

Warunki wejścia

Instancje	Czas wejścia	Czas Liczba	Zresetowanie wejść
Złota Próba Ognia	Weekend (sob.-niedz.) od 12:00 do 12:00	2 razy (użytkownik Gold) 2 razy (Początkujący)	W każdą środę o godz. 9:00

Czas oczekiwania

Po wejściu do areny gracze czekają w "Złotej Próbie Ognia".



- Przy wejściu do Złotej Próby Ognia odejmowana jest liczba wejść.
- Gdy zbiorą się już wszyscy uczestnicy albo gdy upłynie określony czas, tworzona jest tabela

zawodów. Po upływie czasu oczekiwania gracze wchodzą do "Złotej Areny" i pojedynki się zaczynają.

- W Złotej Próbie Ognia ustawiani są NPC, których można użyć w trakcie czasu oczekiwania.
- Gdy przeciwnik jest już ustalony, tabela zawodów jest wyświetlana tak jak na ilustracji.



[Przykład] Tabela zawodów w finale

- Nazwa postaci gracza zostaje wyróżniona czerwonym kolorem. Po ikonach klas gracze mogą sprawdzić, z jakimi przeciwnikami mają do czynienia.
- Postacie biorące udział w finale są wyświetlane na środku. Zwycięzca pojawi się później na górze.


Pojedynek

- Gdy zawodnicy wejdą na Złotą Arenę, zostaje ustawiony czas oczekiwania o długości 1 minuty. Jedna walka trwa 5 minut.
- Na początku walki gracze otrzymują co 60 sek. efekt "Złote Sokole Oko" i mogą dzięki niemu widzieć ukrytych przeciwników.
- Wewnątrz Złotej Areny nie można używać określonych umiejętności i niektórych przedmiotów.

Zwycięstwo i porażka

- Za zwycięstwo w rundzie otrzymuje się 1 punkt. Postać, która jako pierwsza otrzyma 2 punkty, wygrywa pojedynek.
- Jeśli po 5 minutach walki nikt nie uzyska przewagi, nastąpi 2-minutowa dogrywka. Postać, która jako pierwsza otrzyma 1 punkt w dogrywce, wygrywa pojedynek.
- Jeśli dogrywka również nie przyniesie rozstrzygnięcia, zostaną sprawdzone wewnętrznie punkty osiągnięć, PŻ oraz poziomy i na ich podstawie zostanie wyłoniony zwycięzca i przegrany.
- Jeśli po wejściu do Złotej Areny podczas czasu oczekiwania nie pojawi się żaden przeciwnik, obecny gracz przejdzie bez walki do kolejnej rundy.
- Zwycięzca przechodzi do kolejnej rundy, a pokonana postać zostaje w Złotej Próbie Ognia.

Nagroda

- Nagrody za poszczególne pojedynki można sprawdzać w opcji [Potwierdź nagrodę] w tabeli zawodów.
 - Po wejściu do Złotej Próby Ognia można wywołać tabelę zawodów, klikając symbol miecza na górze z prawej strony na ilustracji obok wyświetlanego czasu.
- W przypadku porażki nagrody będą otrzymywane za ostatnią rundę.
(Przykład) Jak postać B otrzymuje nagrodę
 - Wynik rundy wstępnej: Postać A, która przegrała, otrzymuje nagrodę. Zwycięzca – postać B, nie otrzymuje żadnej.
 - Wynik 1/8 finału: postać B, która przegrała, otrzymuje nagrodę. Zwycięzca – postać C, nie otrzymuje żadnej nagrody.
 - Następnie postać C, która wygra ćwierćfinał, półfinał i finał, otrzymuje nagrodę dla ostatecznego zwycięzcy.
- W trakcie oczekiwania można też oglądać w Złotej Próbie Ognia pojedynki innych graczy w trybie widza.
 - Gdy tylko pojedynek danych postaci się skończy, w "Złotej Próbie Ognia" inne postacie będą mogły go zobaczyć, klikając na symbol tabel zawodów  z prawej strony na górze.
- W Złotej Próbie Ognia można otrzymać punkty zawodów.
 - Pod [Start - Społeczność - Ranking] można sprawdzić rangi całego serwera oraz własną.
 - Punkty za zawody są przyznawane w trakcie sezonu za każde zwycięstwo / każdą porażkę w poszczególnych pojedynkach na Złotej Arenie.
 - Po zakończeniu sezonu kolejnego dnia o godz. 9 rano zostaną wydane nagrody, przy czym wyznacznikiem ich przydzielania będzie ilość zebranych punktów.

Zmiany w instancjach

- PŻ "Przywódcy Gegaresa" w Szczelinie Zapomnienia zostały zmniejszone.
- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że umiejętność przemiany poziomu 75 nie może być używana wewnątrz Szczeliny Zapomnienia.
- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że dookoła obszaru Obóz Straży Przedniej "Ogrodu Wiedzy" stosowany jest efekt osłabiający "Wzmocnionego Postrzegania".
- Zastosowano tarczę barierową, aby "Barykada Ulicy Czarnych Zarodników" "Bazy Kroban" mogła być stopniowo przeprowadzana.
 - Tarcza barierowa znika, gdy zostanie ukończony poprzedni stopień "Barykady Ulicy Czarnych Zarodników".
- W przypadku nagród za Trasę Marszu Balaurów oraz za zwycięstwo/porażkę/remis, przy Ruinach Ruhnatorium dodano punkty doświadczenia.
- Liczbę punktów chwały otrzymywanych za pokonanie końcowego bossa w "Dredgionie Ashunatal" zwiększono ze 100 do 180.
- W warunkach dotyczących rangi "Szczeliny Zapomnienia" czas realizacji dla rangi D zmieniono z 30 minut na 29 minut.
- Zwiększono liczbę punktów chwały otrzymywanych jako nagrody na Arenie Chwały/Gwałtowności/Dyscypliny/Współpracy od poziomu 66.
- Na Arenie Chwały od poziomu 66 w przypadku Skrzyni z Nagrodami Areny dodano nowy medal (spinelowy medal).

- Wprowadzono zmianę, przez którą w przypadku Skrzyni z Nagrodami Areny za 1. i 2. miejsce można otrzymać w nagrodę nowe medale (spinelowe medale).
- Do nagrody za instancje pola bitwy od poziomu 66 dodano nowe medale (spinelowy medal) i punkty chwały.

Instancje	Wynik	Punkty chwały	Przedmioty
Trasa Marszu Balaurów	Zwycięstwo	150	750x Rozbity Spinel
	Porażka	30	-
	Remis	30	-
Ruiny Ruhnatorium	Zwycięstwo	150	750x Rozbity Spinel
	Porażka	30	-
	Remis	30	-
Pole Bitwy Bastionu Stalowego Muru	Zwycięstwo	300	750x Rozbity Spinel
	Porażka	60	-
	Remis	60	-
Pole Bitwy Kamar	Zwycięstwo	150	750x Rozbity Spinel
	Porażka	30	-
	Remis	30	-

- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że w przypadku pokonania głównych potworów w instancji "Dredgion Ashunatal" otrzymywane są punkty chwały.

Nazwa potwora	Punkty chwały
Pani Kapitan Ashunatal	540
Menehune	300
Raima	300

- Poziom wejścia do instancji w Dolnej Otchłani został zmieniony.

Instancje	Przedtem	Teraz
Gniazdo Drzewa Siarkowego	Poziom 30	Poziom 45
Komnata w Lewym Skrzydle		
Komnata w Prawym Skrzydle		
Skarbiec Wyspy Zakorzenia	Poziom 40	Poziom 45
Skarbiec Pola Bitwy Półmroku		
Skarbiec Wyspy Orkanów		
Skarbiec Wyspy Zefirów		
Skarbiec na Konfliktach Krakona		

- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że do Obozu Szkoleniowego Nochsana nie można już wchodzić z Dolnej Otchłani.
- Wejście Ezotarasu zostało przeniesione do Posterunku Zewnętrznego Inggison i Posterunku Obronnego Gelkmaros.

- Efekt umiejętności przemiany, która jest używana w Szczelinie Zapomnienia, został częściowo zmieniony.
 - Podstawowa siła ataku efektu "Przemiana: Ucieleśnienie Ziemi" została zmniejszona.
 - Pozostałe zmiany dotyczące ekskluzywnych umiejętności przemiany są następujące.

Umiejętności przemiany	Ekskluzywne umiejętności przemiany	Zmiana
Przemiana: Ucieleśnienie Wody	Korzeń Uzdrawienia	<ul style="list-style-type: none"> ● Czas regeneracji zmieniono na 1 sek. ● Ilość uleczanych PŻ zwiększona do 2000 ● Została zmieniona na "Uzdrawia co 1,5 sek. przez 4,5 sek."
Przemiana: Ucieleśnienie Ziemi	Potężny Skok	<ul style="list-style-type: none"> ● Podwyższono obrażenia od dodatkowych trafień zadawanych typowi asasyna ● Czas regeneracji zmieniono na 9 sek.
	Skalna Pięść Poziom 1-2	<ul style="list-style-type: none"> ● Podwyższono obrażenia od dodatkowych trafień zadawanych typowi asasyna
	Smezc Podłoża	
	Ryk Ziemi	<ul style="list-style-type: none"> ● Podwyższono obrażenia od dodatkowych trafień zadawanych typowi asasyna ● Czas regeneracji został zmieniony na 15 sek.

Usunięte błędy

- Usunięto błąd polegający na tym, że przy używaniu broni obronnej Ruhnów w "Wieży Obronnej Ruhnów (heroiczna)" po zastosowaniu umiejętności "Ucieczka" nie można było już zejść z broni obronnej.
- Usunięto błąd, przez który wykonanie instancji "Twierdza Azoturan" nie było możliwe.

Otchłani

- Obszar Otchłani został zmniejszony, a sposób przeprowadzania działań związanych z odnośnymi górnymi/dolnymi twierdzami została zmieniony.



Podczas gdy Legion Ereshkigal wykorzystuje trzy wyspy jako bazę i rozszerza swoje siły, Elyosi/Asmodianie ogłaszają stan wyjątkowy i próbują zebrać zdolnych Daeva.

Namiestnik Reshanty wyjaśnia Daeva, że z powodu Legionu Ereshkigal Reshanta jest w wielkim niebezpieczeństwie i zachęca ich do aktywnego uczestnictwa w misjach.

Przywołani Daeva otrzymują misję obrony Otchłani przed Legionem Ereshkigal oraz wrogą frakcją i wkraczają do walki.

- Zmniejszono obszary w Górnej/Dolnej Otchłani i zmieniono niektóre tereny.
- Zmieniono sposób walk o twierdzę na obszarach Otchłani. Możliwy jest już tylko atak na twierdzę.
- W czasie walki o twierdzę można tworzyć w Otchłani na obszarach Kaldor Unie Wojenne. Twierdze muszą zostać zdobyte przez unie wojenne, aby można było otrzymać wynagrodzenia za zdobycie twierdzy. Ponadto "Przywódca Unii", "Przywódca Sojuszu Unii" i "Przywódca Sojuszu" mogą otrzymywać dodatkowe przedmioty w nagrodę.
 - Zapowiedź dotyczącą Unii Wojennej Pola Bitwy znajdziecie w poniższej zapowiedzi [2].
- Sposób walki o twierdzę w Dolnej Otchłani został zmieniony następująco.

- o 10 minut przed rozpoczęciem walk o twierdzę w Dolnej Otchłani można tworzyć unie wojenne. Gdy tylko rozpoczną się walki o twierdzę, Elyosi zostaną teleportowani na Lądowisko Teminon, a Asmodianie na Lądowisko Primum.
- o Gdy tylko rozpoczną się walki o twierdze, pojawi się oddział handlowy Shugo. Pokonaj Balaurów atakujących oddział handlowy, aby zdobyć go i otrzymać korzyści, które mogą okazać się pomocne w walce o twierdzę.



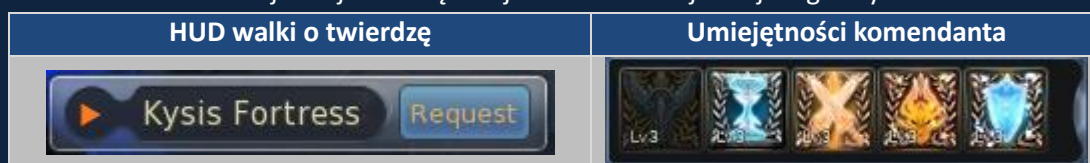
Oddział handlowy Shugo	Korzyść
① Statek Oharunerka (Archipelag Siarki)	Przywołuje najemników w Twierdzy Drzewa Siarkowego Przywołuje NPC w Teminon/Primum, który przeprowadza teleportację na statek Oharunerka.
② Statek Joarinerka (Wyspa Zefirów)	Stosowany jest buff, który zwiększa obronę PvP na 10 minut. Przywołuje NPC w Teminon/Primum, który przeprowadza teleportację na statek Joarinerka.
③ Statek Temirunerka (Wyspa Leibo)	Stosowany jest buff, który zwiększa atak Balaurów na 10 minut. Przywołuje NPC w Teminon/Primum, który przeprowadza teleportację na statek Temirunerka.
④ Statek Shairinerka (Wyspa Orkanów)	Stosowany jest buff, który zwiększa obronę PvP na 10 minut. Przywołuje NPC w Teminon/Primum, który przeprowadza teleportację na statek Shairinerka.
⑤ Statek Bominerka (Lewe Skrzydło Siel)	Przywołuje najemników do Zachodniej Twierdzy Siel. Przywołuje NPC w Teminon/Primum, który przeprowadza teleportację na statek Bominerka.
⑥ Statek Sasuminerka (Prawe Skrzydło Siel)	Przywołuje najemników do Wschodniej Twierdzy Siel. Przywołuje NPC w Teminon/Primum, który przeprowadza teleportację na statek Sasuminerka.

- Gdy walka o twierdzę dla 3 twierdz rozpoczyna się w Dolnej Otchłani, w wewnętrznym przejściu łączącym prowadzącym do generała strażników pojawia się dodatkowa brama twierdzy. Gdy 1 brama zewnętrzna oraz brama wewnętrzna zostaną zniszczone, tarcza ochronna generała strażników zostanie dezaktywowana i będzie ją można zaatakować.
- Podczas przeprowadzania walki o twierdzę w Dolnej Otchłani zbierane są u Elyosów/Asmodianów określone punkty za osiągnięcia. Gdy tylko jedna z frakcji wygra, zostaną przydzielone odnośne nagrody za zwycięstwo/porażkę.
 - Jeśli jednak twierdzę zajmą Balaurowie, nagród nie będą mogli otrzymać ani Elyosi ani Asmodianie.
- Sposób prowadzenia walki o twierdzę w Górnej Otchłani zmieniono w następujący sposób.
 - 10 minut przed rozpoczęciem walk o twierdzę w Górnej Otchłani można tworzyć unie wojenne w pobliżu twierdz. Gdy tylko walki o twierdze się rozpoczną, postacie zostaną rozdzielone na frakcje i teleportowane w pobliże twierdz.
 - Gdy zostanie osiągnięta minimalna liczba dla unii wojennej, okno unii wojennej zmieni się na okno stanu punktów.



- Punkty są rozdzielone na Elyosów/Asmodianów/Balaurów. Balaurowie zaczynają z 10 000 punktów. Elyosi/Asmodianie mogą zdobywać punkty z powrotem, załatwiając punktowane obiekty.
 - ✂ Gdy pojawiają się obiekty wrogiej frakcji, można je likwidować dodatkowo.
- Punkty można otrzymywać przez fragmenty w pobliżu twierdz, komendantów, bram twierdzy, kamieni podboju oraz dalsze możliwości.
- Niezależnie od tego, czy generał strażników został pokonany, twierdzę podbije frakcja z największą liczbą punktów.
 - ✂ Jeśli Balaurowie będą posiadali najwięcej punktów albo liczba punktów Elyosów i Asmodianów będzie taka sama, Balaurowie podbiją twierdzę i nie będzie można otrzymać żadnych nagród.
 - ✂ Jeżeli twierdzę podbiją Elyosi/Asmodianie, przeciwna frakcja otrzyma nagrodę za porażkę.

- Aby w walkach o twierdze Otchłani mogły brać udział wszystkie frakcje, zmieniono nagrodę legionu dla legionu zdobywającego.
 - Zwiększono poziomy i atrybuty obiektów w Górnej i Dolnej Otchłani.
- Dodano funkcję unii wojennej, dzięki której postacie mogą dołączać gromadnie do walki o twierdzę w sposób automatyczny. Dodano też nowe umiejętności przywódcze.
 - Dotyczy to wszystkich walk o twierdze. Od 10 minut przed rozpoczęciem walk o twierdzę, przy pobycie na obszarze walki (przykład: w przypadku walki o twierdzę Anohy obszar Kaldor) w prawym górnym rogu okna wyświetla się HUD walki o twierdzę. Przycisk "Dołącz do unii wojennej" jest jednak aktywowany tylko w pobliżu twierdzy.
 - Jeśli w HUD walki o twierdzę zostanie wybrany przycisk "Dołącz do walki o twierdzę", zostanie zgłoszone dołączenie do unii wojennej i 5 minut przed rozpoczęciem walki o twierdzę gracz dołączy automatycznie do unii wojennej. (Następnie do końca walki o twierdzę wszystkie zgłoszone postacie zostaną dodane do unii wojennej w ciągu 1 minuty.)
 - Przy automatycznym tworzeniu unii wojennej zostaną wybrani według wyższej rangi zgłoszonych graczy "Przywódca unii wojennej", "Przywódca sojuszu unii wojennej" i "Przywódca sojuszu".
 - Po automatycznym dobraniu unii wojennej dani przywódcy sojuszy mogą ustawić dobór grupy manualnie.
 - Do unii wojennej może się zgłosić maksymalnie 576 członków. Do twierdz Dolnej Otchłani mogą się zgłaszać postacie od poziomu 45, a do wszystkich innych twierdz od poziomu 66.
 - Do unii wojennej musi się zarejestrować co najmniej 24 graczy.



- Przy zgłaszaniu się do unii wojennej rozwiązywane są wszystkie dotychczasowe grupy/sojusze. Tworzenie dalszych grup/sojuszy jest już potem niemożliwe.
- Aby opuścić unię wojenną, można wybrać w HUD walki o twierdzę opcję "Opuść unię wojenną". Przy opuszczaniu obszaru wojennego opuszcza się automatycznie unię wojenną.
- Przywódcy danych sojuszy mogą używać funkcji Zablokowanie. W przypadku zablokowania nie można dołączyć ponownie do unii wojennej przez 5 minut. (W przypadku zwykłego wyjścia można dołączyć ponownie do unii wojennej w dowolnym momencie.)
- Gdy unia wojenna zostanie utworzona, zostaną aktywowane wyjątkowe umiejętności komendanta, których mogą używać tylko "Przywódcy unii wojennej", "Przywódcy sojuszu unii wojennej" i "Przywódcy sojuszu".
- Umiejętności komendantów mogą używać tylko przywódcy, którzy posiadają wyższą rangę niż oficer z 1 gwiazdką. W zależności od rangi zmieniają się umiejętności, których można używać.

Nazwa umiejętności	Czas regeneracji	Minimalna liczba członków umożliwiająca użycie	Opis
Przywoływanie: Kisk Pola Bitwy	30 min.	96 osób	Przywołuje kisk, przy którym może się przywiązać maksymalnie 576 postaci. Regeneruje co 3 sekundy PŻ, PM i czas lotu sprzymierzeńców w obrębie 15 m i przydziela co 1 minutę efekt tarczy ochronnej.
Rozkaz Marszu	15 min.	48 osób	Zwiększa na 3. min szybkość poruszania się, szybkość ataku/działania, atak fizyczny i wzmocnienie magii członków sojuszu unii.
Zbroja Oficera	5 min. (czas regeneracji jest dzielony)	12 osób	Zwiększa na 3 min. maksymalne PŻ i atak PvP członków sojuszu.
Zagłada Balaurów		12 osób	Przydziela buff, który przez 2 min. przy ataku członków sojuszy na Balaurów uzyskuje dodatkowe trafienie z prawdopodobieństwem 100%.
Ochrona Oficera		12 osób	Wszystkie negatywne stany stosowane względem członków sojuszu zostają zniwelowane. Regeneruje PŻ i daje tarczę, która absorbuje przez 30 sek. 50% obrażeń.

- o Umiejętności komendanta można stosować dopiero wtedy, gdy w tabeli zostanie osiągnięta podana minimalna liczba członków sojuszu / unii / unii wojennej.
- o Im wyższa ranga Otchłani, tym skuteczniejsze są umiejętności komendantów.

Zmiany

- Zmieniono czas walk o twierdze w Górnej/Dolnej Otchłani oraz dla walki o twierdzę Anohy.

wejścia	Pon.	Wt.	Śr.	Czw.	Pt.	Sob.	Niedz.
godz. 18-19	Drzewo Siarkowe	Wschodnia / Zachodnia Twierdza Siel	Drzewo Siarkowe	Wschodnia / Zachodnia Twierdza Siel	Drzewo Siarkowe Wschodnia / Zachodnia Twierdza Siel	Drzewo Siarkowe Wschodnia / Zachodnia Twierdza Siel	Drzewo Siarkowe Wschodnia / Zachodnia Twierdza Siel
godz. 21-22	Krotan Miren Kysis	Anoha	Krotan Miren Kysis	Anoha	Krotan Miren Kysis	Pangaea	

- Postacie, które przed aktualizacją "Zmartwychwstanie Władcy Balaurów" odradzały się w Otchłani lub których punkt węzłowy znajduje się w Górnej Otchłani, są teleportowane w następujący sposób.

- Postacie, które mają punkt węzłowy w Dolnej Otchłani, nie są teleportowane.

Frakcja	Region
Elyosi	Lądowisko Teminon – Plac Latis
Asmodianie	Lądowisko Primum – Plac Środka

- Niektóre ustawienia artefaktów w Dolnej Otchłani zostały zmienione.

Artefakt	Przedtem	Teraz
Aura Otchłani	800 obrażeń co 4 sek. przez 12 sek.	1000 obrażeń co 3 sek. przez 15 sek.
Krzyk Krwi	Dostępne na wschodzie	Dostępne na północy
Deszcz Iluzji	Dostępne na zachodzie	Dostępne na wschodzie

- Nagroda za określone poziomy Wzmocnienia Lądowiska w Górnej Otchłani została zmieniona.

Urządzenie obronne	Zmiany	Dodatkowa treść
Poziom 3	<ul style="list-style-type: none"> • Ma wszystkie korzyści lądowiska na poziomie 2 • Pojawia się Energia Lotu, która pomaga w przywróceniu czasu lotu • Pojawiają się: sprzedawca materiałów rzemieślniczych, sprzedawca wzorów, sprzedawca dóbr użytkowych oraz sprzedawca usług • [Elyosi] Pojawia się Korytarz Inggison • [Asmodianie] Pojawia się Korytarz Gelkmaros 	<ul style="list-style-type: none"> • Ma wszystkie korzyści lądowiska na poziomie 2 Pojawia się Energia Lotu, która pomaga w przywróceniu czasu lotu • Pojawiają się: sprzedawca materiałów rzemieślniczych, sprzedawca wzorów, sprzedawca dóbr użytkowych oraz sprzedawca usług • Pojawia się Korytarz Akaron i Korytarz Kaldor
Poziom 4	<ul style="list-style-type: none"> • Ma wszystkie korzyści lądowiska na poziomie 3 • Pojawia się Energia Życia, która zwiększa maksymalne PŻ • Pojawia się Żołnierz Wzmocnienia do garnizonów od 60 do 65 • Pojawia się Nadzorca Starego Reliktu • Pojawiają się Korytarz Akaron i Korytarz Kaldor 	<ul style="list-style-type: none"> • Ma wszystkie korzyści lądowiska na poziomie 3 Pojawia się Energia Życia, która zwiększa maksymalne PŻ • Pojawia się Żołnierz Wzmocnienia do garnizonów od 60 do 65 • Pojawia się sprzedawca dóbr użytkowych (Odznaki Honoru) • Pojawia się Nadzorca Starego Reliktu • Pojawia się asystent wejścia do Szczeliny Przeszłości
Poziom 5	<ul style="list-style-type: none"> • Ma wszystkie korzyści lądowiska na poziomie 4 • Pojawia się sprzedawca dóbr użytkowych (Odznaki Honoru) • Pojawia się Energia Decydującej Walki i zwiększa atak • Pojawia się asystent wejścia do Wieży Ochronnej Ruhnów 	<ul style="list-style-type: none"> • Ma wszystkie korzyści lądowiska na poziomie 4 • Pojawiają się materiały do magicznego wytwarzania i sprzedawca kamieni uszlachetniających • Pojawia się Energia Decydującej Walki i zwiększa atak • Pojawia się asystent wejścia do Laboratorium Władcy Żywiół • Pojawia się asystent wejścia do Ruin Adma • Liczba wejść do Szczeliny Zapomnienia zwiększa się o 1
Poziom 6	<ul style="list-style-type: none"> • Ma wszystkie korzyści lądowiska na poziomie 5 • Pojawia się Żołnierz Wzmocnienia do garnizonów od 50 do 55 • Pojawia się sprzedawca wyposażenia (Medale Walki) • Pojawia się asystent wejścia do ukrytych twierdz wojennych • Pojawia się asystent wejścia do Ruhnadium 	<ul style="list-style-type: none"> • Ma wszystkie korzyści lądowiska na poziomie 5 Pojawia się Żołnierz Wzmocnienia do garnizonów 50 do 55 • Pojawia się sprzedawca wyposażenia (Odznaki Honoru) • Pojawia się asystent wejścia do ukrytych twierdz wojennych • Pojawia się asystent wejścia do Kryjówki Arkhala

		<ul style="list-style-type: none"> • Liczba wejść do Laboratorium Władcy Żywiołów zwiększa się o 2 • Liczba wejść do Ruin Adma zwiększa się o 2
Poziom 7	<ul style="list-style-type: none"> • Ma wszystkie korzyści lądowiska na poziomie 6 • Pojawia się Wielki Ulepszacz BM • Pojawia się asystent wejścia do Katalamize • Liczba wejść do Wieży Ochronnej Ruhnów i Wieży Ochronnej Ruhnów (heroiczna) zostanie zwiększona o 4 • Liczba wejść do Ruhnadium i Ruhnadium (heroiczny) zostaje zwiększona o 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Ma wszystkie korzyści lądowiska na poziomie 6 Pojawia się Wielki Ulepszacz BM • Pojawia się asystent wejścia do Bazy Kroban • Liczba wejść do Kryjówki Arkhala zwiększa się o 3
Poziom 8	<ul style="list-style-type: none"> • Ma wszystkie korzyści lądowiska na poziomie 7 • Pojawia się Żołnierz Wzmocnienia do garnizonów 56 do 59 • Pojawia się Wielki Dawca Magii • Pojawia się asystent wejścia do Bastionu Stalowego Muru • Liczba wejść do Katalamize zostaje zwiększona o 2 • Liczba wejść do Bastionu Stalowego Muru zostaje zwiększona o 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Ma wszystkie korzyści lądowiska na poziomie 7 Pojawia się Żołnierz Wzmocnienia do garnizonów 56 do 59 • Pojawia się Wielki Dawca Magii • Liczba wejść do Bazy Kroban zwiększa się o 3 • Liczba wejść do Biblioteki Wiedzy zwiększa się o 4 • Liczba wejść do Ogrodu Wiedzy zwiększa się o 4

- Oprócz zmienionych lub usuniętych treści wszystkie korzyści pozostają zachowane.
- Zmieniono sposób przeprowadzania "Walki o Twierdzę Anohy" w Kaldor.
 - Usunięto obronę twierdzy przy "Walce o Twierdzę Anohy". Przed początkiem kolejnej walki o twierdzę twierdza jest automatycznie obsadzana frakcją Bałaurów.
 - Gracze przebywający w pobliżu twierdzy zostają na początku walki o twierdzę Anohy teleportowani do zaprzyjaźnionych osad (Elyosi: Osada Saphirunerk, Asmodianie: Osada Rubininerk) i do walki o twierdzę mogą używać czołgów.
 - ✂ Przedmioty wymagane dla czołgów można kupić od sprzedawcy towarów konsumpcyjnych w Bazie Kaldor.
 - Jeśli "Walka o Twierdzę Anohy" powiodła się łącznie 2x, pojawi się potwór "Rozgniewany Obrońca Anohy". Gdy tylko postać przemieści się w pobliże twierdzy Anohy, otrzyma automatycznie misję.
 - Potwór "Rozgniewany Obrońca Anohy" pozostaje przywołany przez 60 minut.
 - Niektóre ustawienia artefaktów w Kaldor zostały zmienione.

Artefakt	Przedtem	Teraz
Piekło Ognia	Zadaje łącznie 5x po 3300 obrażeń.	Zadaje łącznie 5x po 3900 obrażeń.
Zniszczenie Duszy	Zadaje łącznie 5x po 2000 obrażeń PM.	Zadaje 5x łącznie 95% PM jako obrażenia.

- Twierdze w Inggison i Gelkmaros są zablokowane. Na tych terenach nie odbywają się już żadne walki o twierdze.

- Ze względu na blokadę w Inggison i Gelkmaros nie można już używać artefaktów.
- Sposób pojawiania się potworów-obrońców w pobliżu twierdz został zmieniony.
 - Twierdza musi zostać podbita określoną liczbą razy, aby potwór pojawił się w pobliżu twierdzy.

Region	Twierdza	Liczba podbojów
Dolna Otchłani	Twierdza Drzewa Siarkowego	Elyosi/Asmodianie po 5x
	Zachodnia Twierdza Siel	
	Wschodnia Twierdza Siel	
Górna Otchłani	Twierdza Krotan	Elyosi/Asmodianie po 3x
	Twierdza Kysis	
	Twierdza Miren	
Kaldor	Twierdza Anoha	Elyosi/Asmodianie po 2x

- Aby w walkach o twierdze Otchłani mogły brać udział wszystkie frakcje, zmieniono nagrodę legionu dla legionu zdobywającego.
- Ze względu na zmianę obszarów w Górnej Otchłani wszystkie punkty za wzmocnienie lądowiska u Elyosów/Asmodianów są resetowane.
- Zwiększono poziomy i atrybuty obiektów w Górnej i Dolnej Otchłani.
- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że przed rozpoczęciem walk o twierdzę przy pierwszym stworzeniu unii wojennej zestawienie jest układane automatycznie według klas postaci.
- Zmieniono atrybuty potworów i NPC "Twierdzy Anohy" w Kaldor.
 - Zmniejszono atrybuty generała strażników Balaurów.
 - Zmniejszono atrybuty potworów ustawionych w bazach obronnych.
 - Zmniejszono PŻ płotu żelaznego Balaurów ustawionego w bazie obronnej oraz PŻ bramy twierdzy Anohy.
- Zmniejszono PŻ Szalejącego Anohy, który pojawia się po określonej liczbie podbić "Twierdzy Anohy".
- Zmieniono kolor Unoszącej się Wyspy na mapie świata <M> dla lepszego widoku na otoczenie w Reshancie.
- Jeśli w trakcie walki o twierdzę postać przystąpi do unii wojennej, maks. ilość PO, które można otrzymać w krótkim czasie przez PvP, zostanie podwojona.
 - Dotyczy to tylko przypadków, gdy postać przystąpiła do unii wojennej. Jeśli postać opuściła unię wojenną lub w ogóle do niej nie przystąpiła, ustawiona do tej pory maks. ilość PO zostanie zachowana.
- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że przy walkach o twierdzę przy zdobyciu jej przez Balaurów wydawane są nagrody w zależności od punktów za osiągnięcia.
 - Postać musi być za to członkiem unii wojennej i musi najpierw zdobyć określoną liczbę punktów za osiągnięcia.
- Wprowadzono tymczasowe ustawienie, że w Pangaea nie można stosować umiejętności przemiany poziomu 75.

Misje

Dodane misje

- Dodano nowe misje dla Magicznej Przemiany.

Frakcja	Do uzyskania na poziomie	Nazwa misji	NPC misji
Elyosi	Od poziomu 66	Umiejętności Arcy-Daeva	<Daeva Szturmu> Pelen
Asmodianie	Od poziomu 66	Umiejętność Arcy-Daeva	<Opiekun Cieni> Edorin

- Dodano misję kampanii, która może być wykonywana przez postacie od poziomu 66.

Frakcja	Nazwa misji	Dostępna
Elyosi	Reputacja Wysokiego Kapłana Jucleasa	Automatycznie dostępne od poziomu 66
Asmodianie	Reputacja Wysokiego Kapłana Baldera	Automatycznie dostępne od poziomu 66

- Dodano misje, które można przeprowadzać podczas walk o twierdze w Górnej/Dolnej Otchłani oraz w Kaldor.

Dolna Otchłań

Elyosi	Asmodianie
[Unia] Zgładzenie Generała Strażników z Zachodniej Twierdzy Siel	[Unia] Zgładzenie Generała Strażników z Zachodniej Twierdzy Siel
[Codz] Oczyszczenie Izby w Lewym Skrzydle	[Codz] Oczyszczenie Izby w Lewym Skrzydle
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Obrońców Siel z Zachodniej Twierdzy	[Pilny rozkaz] Zgładzenie Obrońców Siel z Zachodniej Twierdzy
[Pilne zarządzenie] Zlecenie Odbicia Zachodniej Twierdzy Siel	[Pilne zarządzenie] Zlecenie Odbicia Zachodniej Twierdzy Siel
[Unia] Zgładzenie Generała Strażników ze Wschodniej Twierdzy Siel	[Unia] Zgładzenie Generała Strażników ze Wschodniej Twierdzy Siel
[Codz] Oczyszczenie Komnaty w Prawym Skrzydle	[Codz] Oczyszczenie Komnaty w Prawym Skrzydle
[Pilny rozkaz] Likwidacja Obrońcy Wschodniej Twierdzy Siel	[Pilny rozkaz] Likwidacja Obrońcy Wschodniej Twierdzy Siel
[Pilny rozkaz] Zlecenie Odbicia Wschodniej Twierdzy Siel	[Pilny rozkaz] Zlecenie Odbicia Wschodniej Twierdzy Siel
[Unia] Zgładzenie Generała Strażników z Twierdzy Drzewa Siarkowego	[Unia] Zgładzenie Generała Strażników z Twierdzy Drzewa Siarkowego
[Codz] Akcja Oczyszczenia Gniazda Drzewa Siarkowego	[Codz] Akcja Oczyszczenia Gniazda Drzewa Siarkowego
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Obrońców Twierdzy Drzewa Siarkowego	[Pilny rozkaz] Zgładzenie Obrońców Twierdzy Drzewa Siarkowego
[Pilny rozkaz] Zlecenie Odbicia Twierdzy Drzewa Siarkowego	[Pilny rozkaz] Zlecenie Odbicia Twierdzy Drzewa Siarkowego

Górna Otchłań

Elyosi	Asmodianie
[Unia] Zgładzenie Generała Strażników z Twierdzy Krotan	[Unia] Zgładzenie Generała Strażników z Twierdzy Krotan
[Codz] Akcja Oczyszczenia Twierdzy Wojennej Krotan	[Codz] Akcja Oczyszczenia Twierdzy Wojennej Krotan
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Obrońców Twierdzy Krotan	[Pilny rozkaz] Zgładzenie Obrońców Twierdzy Krotan
[Pilny rozkaz] Zlecenie Odbicia Twierdzy Krotan	[Pilny rozkaz] Zlecenie Odbicia Twierdzy Krotan
[Unia] Zgładzenie Generała Strażników z Twierdzy Miren	[Unia] Zgładzenie Generała Strażników z Twierdzy Miren
[Codz] Akcja Oczyszczenia Twierdzy Wojennej Miren	[Codz] Akcja Oczyszczenia Twierdzy Wojennej Miren
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Obrońców Twierdzy Miren	[Pilny rozkaz] Zgładzenie Obrońców Twierdzy Miren
[Pilny rozkaz] Zlecenie Odbicia Twierdzy Miren	[Pilny rozkaz] Zlecenie Odbicia Twierdzy Miren
[Unia] Zgładzenie Generała Strażników z Twierdzy Kysis	[Unia] Zgładzenie Generała Strażników z Twierdzy Kysis
[Codz] Akcja Oczyszczenia Twierdzy Kysis	[Codz] Akcja Oczyszczenia Twierdzy Kysis
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Obrońców Twierdzy Kysis	[Pilny rozkaz] Zgładzenie Obrońców Twierdzy Kysis
[Pilny rozkaz] Zlecenie Odbicia Twierdzy Kysis	[Pilny rozkaz] Zlecenie Odbicia Twierdzy Kysis

Kaldor

Elyosi	Asmodianie
[Unia] Zgładzenie Generała Strażników z Twierdzy Anohy	[Unia] Zgładzenie Generała Strażników z Twierdzy Anohy
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Szalejącego Anohy z Twierdzy Anohy	[Pilny rozkaz] Zgładzenie Szalejącego Anohy z Twierdzy Anohy
[Pilny rozkaz] Zlecenie Odbicia Twierdzy Anohy	[Pilny rozkaz] Zlecenie Odbicia Twierdzy Anohy

- Dodano nowe misje z pilnymi rozkazami, które można przeprowadzać w Dolnej Otchłani.
 - Te misje są otrzymywane automatycznie, gdy tylko postacie wchodzą na dane obszary twierdz albo na teren Wysp Sztormowych.

Elyosi	Asmodianie
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Najeźdźców na Twierdzę Drzewa Siarkowego	[Pilny rozkaz] Zniszczenie Zagrożenia Twierdzy Drzewa Siarkowego
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Najeźdźców na Zachodnią Twierdzę Siel	[Pilny rozkaz] Zniszczenie Zagrożenia Zachodniej Twierdzy Siel
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Najeźdźców na Wschodnią Twierdzę Siel	[Pilny rozkaz] Zniszczenie Zagrożenia Wschodniej Twierdzy Siel
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Najeźdźców na Wyspy Sztormowe	[Pilny rozkaz] Zniszczenie Zagrożenia Wysp Sztormowych

- Dodano misje, w których trzeba pokonać wrogą frakcję w zależności od rangi Otchłani w Dolnej Otchłani.
 - Nowe misje są otrzymywane automatycznie, gdy postacie wchodzi na teren Otchłani z użytym tytułem, który można otrzymać u Elyosów po zakończeniu misji "Nowe Zlecenie Zgładzenia Żołnierzy Asmodianów" i u Elyosów po zakończeniu misji "Zlecenie Zgładzenia Nowych Żołnierzy Elyosów".

Elyosi	Asmodianie
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Asmodianów Rangi 9	[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Elyosów Rangi 9
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Asmodianów Rangi 8	[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Elyosów Rangi 8
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Asmodianów Rangi 7	[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Elyosów Rangi 7
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Asmodianów Rangi 6	[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Elyosów Rangi 6
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Asmodianów Rangi 5	[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Elyosów Rangi 5
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Asmodianów Rangi 4	[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Elyosów Rangi 4
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Asmodianów Rangi 3	[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Elyosów Rangi 3
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Asmodianów Rangi 2	[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Elyosów Rangi 2
[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Asmodianów Rangi 1	[Pilny rozkaz] Zgładzenie Żołnierzy Elyosów Rangi 1
[Pilny rozkaz] Konfrontacja z Oficerami Asmodianów	[Pilny rozkaz] Konfrontacja z Oficerami Elyosów
[Pilny rozkaz] Konfrontacja z Generałami Asmodianów	[Pilny rozkaz] Konfrontacja z Generałami Elyosów

- Dodano 2 misje, które można przeprowadzać w instancji Ezotaras.

Frakcja	Nazwa misji	NPC misji
Elyosi	Wieść z Ezotarasu	Dostępne u NPC w pobliżu wejścia do Ezotarasów
	Dla odbicia	
Asmodianie	Prośba z Ezotarasu	Dostępne u NPC w pobliżu wejścia do Ezotarasów
	Dla odbicia	

- Dodano misje, które można przeprowadzać w Złotej Arenie.

Frakcja	Nazwa misji	NPC misji
Elyosi/Asmodianie	Co Daeva wie o Złotej Arenie, jang?	<Oddział Handlowy Czerwonego Piasku> Peronerk

Zmiany w misjach

- Niektóre związane z misjami przedmioty zostały zamienione w zniszczone przedmioty.
 - Dotyczy to związanych z misjami przedmiotów kampanii, które zostały wprowadzone w aktualizacji 4.7 i zostały usunięte wraz z obecną aktualizacją.
 - Można je przemieniać w kinah w oknie [Sprzedaj wszystkie zniszczone przedmioty].
- Zmieniono poziom dla otrzymania/przeprowadzenia misji oraz dla nagrody (punkty doświadczenia / kinah) misji w górnej Otchłani.
- Przy misji dostępu do Otchłani "Wypróbowanie Umiejętności Lotu" u Elyosów i "Ostatni Punkt Kontrolny" u Asmodianów zwiększono poziom dla otrzymywania misji do poziomu 45.
 - Postacie poniżej poziomu 45, które nie przeszły misji dostępu do Otchłani, mogą po zakończeniu misji na poziomie 45 wejść do Otchłani.
- Zmieniono poziom dla otrzymywania/przeprowadzania niektórych misji w Dolnej Otchłani i zmieniono niektóre treści dotyczące przeprowadzania misji.
- Ze względu na zlikwidowanie walk o twierdze w Inggison i Gelkmaros, zmniejszenie obszaru Otchłani oraz zmiany sposobu prowadzenia walk o twierdzę usunięto powiązane misje.
 - Wszystkie otrzymane lub zakończone już misje zostaną anulowane. Po wejściu na dane tereny można przeprowadzać nowe misje.
- Zmieniono nagrody kilku misji PvP.
 - Zwiększono nagrodę w postaci punktów chwały i można otrzymywać fragmenty spinelowych medali.
- Skorygowano częściowo poziom wymagany do otrzymywania codziennych misji, otrzymywanych od organizacji Elyosów Moc Światła oraz organizacji Asmodianów Rycerze Krwi.
- Usunięto kilka misji w Akaron, Signi/Vengar, przy których można było otrzymywać ceranitowe medale.
- W zleceniach legionu poziomu 8 zmieniono niektóre treści misji.
- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że przedmiot tytułu, który postacie otrzymują po zakończeniu misji Elyosów "Nowe Zlecenie Zgładzenia Żołnierzy Asmodianów" oraz misji Asmodianów "Zlecenie Zgładzenia Nowych Żołnierzy Elyosów", nie może już zostać zniszczony.
- Zmieniono poziom wymagany do otrzymywania/przeprowadzania określonych misji przeprowadzanych w Górnej Otchłani.

Usunięte błędy

- W określonych sytuacjach misja Asmodianów "Tajemnica Skarbu Seiren" nie była dostępna. Ten błąd został usunięty.
- Usunięto błąd, przez który przy misji Elyosów "Władca Nieba" "Gniazda Harpii" nie można było atakować na określonych pozycjach.
- Usunięto błąd, przez który podczas przeprowadzania misji – "Cena Życzliwości" u Elyosów i "Podejrzany Zew" u Asmodianów, postać nie była teleportowana do zwykłych pozycji.
- Usunięto błąd, przez który na liście misji znajdowały się niemożliwe do przyjęcia misje pilnych rozkazów.
 - Wszystkie otrzymane lub zakończone już misje zostaną anulowane.

Frakcja	Nazwa misji
Elyosi	[Pilny rozkaz] Rozkaz Telemachusa
	[Pilny rozkaz] Rozkaz Perento
Asmodianie	[Pilny rozkaz] Rozkaz Aegira
	[Pilny rozkaz] Rozkaz Nerity

- Usunięto błąd, przez który przy kończeniu misji "[Codz] Rehabilitacja Ladacusa", przeprowadzanej w dolnej Otchłani, wiadomość systemowa była niepoprawnie wyświetlana.
- Usunięto błąd, przez który podczas przeprowadzania misji "Zagubiony Jafnhar" NPC Jafnhar się nie pojawiał.

Przedmioty

Nowe przedmioty

- Dodano Estimę / Wodę Święconą Estima, które mogą być używane przez Arcy-Daeva.
 - Przy dodawaniu Estimy do wyposażenia, w zależności od poziomu wzmocnienia dodawana jest moc tworzenia Arcy-Daeva.
 - W zakładce Estima w profilu postaci (przycisk skrótu: P) można dodać Estimę do wyposażenia. W zależności od poziomu postaci rozszerzają się sloty.

Okno Estima	Rozszerzenie slotu wyposażenia
	① Rozszerzenie do poziomu 66 ② Rozszerzenie do poziomu 68 ③ Rozszerzenie do poziomu 70

※ W zależności od poziomu Arcy-Daeva poszczególne sloty są używane w dostosowanej formie.

- Estimę można otrzymywać poprzez magiczne tworzenie (od umiejętności tworzenia 60) ze zużyciem ustawionych materiałów.
 - Materiały można zdobywać przez magiczne wytwarzanie albo otrzymywać u sprzedawcy magicznych przedmiotów do wytwarzania w Esterra/Nosra.

- Estimę można wzmocnić pod [Wzmocnienia/zmiany - Wzmocnij Estimę] za pomocą "Wody Święconej Estimy" albo "Wszechpotężnego Kamienia Zaklinającego.
- Dodanych do wyposażenia Estim nie można jednak wzmocnić i w celu przeprowadzenia próby wzmocnienia muszą one zostać najpierw odłożone.
 - Wodę Święconą Estimy można otrzymać z określonym prawdopodobieństwem od potworów boss w następujących instancjach dla Arcy-Daeva.

Lista instancji		
Laboratorium Władcy Żywiółów	Ruiny Adma	Kryjówka Arkhala
Baza Kroban	Biblioteka Wiedzy	Ogród Wiedzy

- Dodano "Bransoletkę Władcy".
 - Bransoletka Władcy to nowe akcesorium, które można umieścić w nowym slocie.
 - Bransoletkę Władcy można kupić w dużych miastach. Informacje są następujące.

Frakcja	Nazwa przedmiotu	Region	NPC sprzedający
Elyosi	Bransoletka Kaisinela	Sanctum	Fenna <Modyfikator Akcesoriów Władcy>
Asmodianie	Bransoletka Marchutana	Pandemonium	Fedo <Modyfikator Akcesoriów Władcy>

- W przypadku Bransoletki Władcy stosowana jest standardowo obrona PvP. Przy pomyślnym udoskonaleniu za pomocą Świętego Serum Udoskonalenia można dodawać dodatkowe atrybuty.
 - Od poziomu +6 dodawany jest dodatkowo atak PvP i może zostać udoskonalony do maks. poziomu +10.
- W zależności od poziomu udoskonalenia w przypadku Bransoletki Władcy odblokowywane są sloty kamieni many, a wygląd przedmiotu zostaje zmieniony.

Poziom udoskonalenia	Slot kamienia many	Wygląd
Standardowy	Brak	
Poziom 5	1 slot	
Poziom 7	1 dodatkowe rozszerzenie (2 sloty)	-
Poziom 10	1 dodatkowe rozszerzenie (3 sloty)	

※ Rozszerzony kamień many można wzmocnić kamieniami many poniżej poziomu 80. (Kamień many dla Arcy-Daeva jest wykluczony)

※ Przy nieudanej próbie udoskonalenia slot kamienia many oraz wygląd są resetowane, a umieszczony kamień many znika.

- Dodano nowe rodzaje wyposażenia Otchłani dla Arcy-Daeva.
 - Nowe rodzaje wyposażenia można kupić za "spinelowe medale" i są one dostępne u następujących NPC.

Frakcja	Imię NPC	Miejsce
Elyosi	Perita, Tegrao, Rapaeon	Akademia Kaisinela Hol Sławy
Asmodianie	Ridar, Jaubark, Kapanem	Konsylium Marchutana Świątynia Honoru

- Jeśli próba udoskonalenia akcesoriów Arcy-Daeva się nie powiedzie, przedmiot zostanie zniszczony i w zależności od typu akcesorium i poziomu udoskonalenia będzie można otrzymać "Fragmenty Kamienia Iluzji Chaosu".
- Z 10 "Fragmentów Kamienia Iluzji Chaosu" można złożyć 1 "Kamień Iluzji Chaosu". Można go wymienić u sprzedawcy Kamieni Iluzji na Punkty Otchłani.

Frakcja	<Sprzedawca Kamieni Iluzji>	Miejsce
Elyosi	Damurang	Schronienie Ariel w Esterra
Asmodianie	Remorung	Świątynia Azphela w Nosra

- Dodano nowe rodzaje wyposażenia Arcy-Daeva, które w niektórych instancjach są dostępne na polach.
 - Jeśli próba udoskonalenia akcesoriów Arcy-Daeva się nie powiedzie, przedmiot zostanie zniszczony i w zależności od typu akcesorium i poziomu udoskonalenia będzie można otrzymać "Fragmenty Kamienia Wymiarów Chaosu".
- W wielkim mieście Esterra/Nosra dodano studnie dla wymiany nowego medalu. Tam można wymieniać ceranitowe medale na spinelowe medale.
- Dodano nowe wyposażenia Arcy-Daeva.
 - Dodano od nowa wyposażenia oddziału obronnego Wysokiej Gwardii / Archontów, które można kupić za "spinelowe medale". Są one dostępne u następujących NPC.

Frakcja	Imię NPC	Miejsce
Elyosi	Perita, Tegrao, Rapaeon	Akademia Kaisinela Hol Sławy
Asmodianie	Ridar, Jaubark, Kapanem	Konsylium Marchutana Świątynia Honoru

- Dodano wyposażenia Arcy-Daeva, które są dostępne w Górnej Otchłani.
- Jeśli próba udoskonalenia akcesoriów Arcy-Daeva się nie powiedzie, przedmiot zostanie zniszczony i w zależności od typu akcesorium i poziomu udoskonalenia będzie można otrzymać przedmioty.

Typ akcesoriów	Przedmioty
Oddział Obronny Wysokiej Gwardii / Archontów Pretor Wysokiej Gwardii / Archontów	Fragment Kamienia Iluzji Chaosu Fragment Magicznego Kamienia Iluzji Chaosu
Legion Prigga Znak Mrozu	Fragment Kamienia Wymiarów Chaosu Fragment Magicznego Kamienia Wymiarów Chaosu

- Z 10 "Fragmentów Kamienia Iluzji Chaosu" można złożyć 1 "Kamień Iluzji Chaosu". Można go wymienić u sprzedawcy Kamieni Iluzji na Punkty Otchłani.

Frakcja	<Sprzedawca Kamieni Iluzji>	Miejsce
Elyosi	Damurang	Schronienie Ariel w Esterra
Asmodianie	Remorung	Świątynia Azphela w Nosra

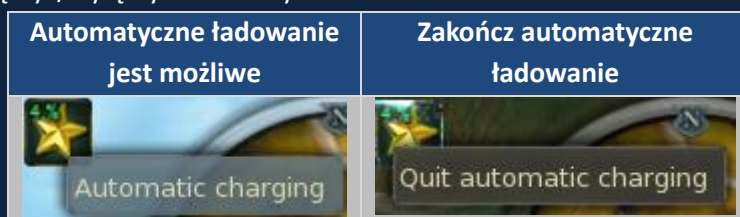
- Z 10 "Fragmentów Kamienia Wymiarów / Magicznego Kamienia Wymiarów Chaosu" można otrzymać 1 "Kamień Wymiarów / Magiczny Kamień Wymiarów Chaosu" i w drodze magicznego tworzenia można wyprodukować 5 różnych magicznych kamieni wymiarów.
- W wielkim mieście Esterra/Nosra dodano studnie dla wymiany nowego medalu.
 - Przy studni wymiany można z określonym prawdopodobieństwem zdobyć nowe medale za ceranitowe medale.
- Przy studniach odnośnych baz frakcji w Dolnej Otchłani dodano funkcję wymieniania złotych medali na platynowe medale.
 - Przy dotychczasowej studni, przy której srebrne medale były wymieniane na złote, możliwa jest wymiana.
- Dodano nowe magiczne wzory tworzenia.
 - Wzory wyposażenia można kupić u sprzedawcy specjalnych wzorów wyposażenia w Nosra/Esterra.
 - Wzory dla jaja miola można kupić od sprzedawcy specjalnych wzorów w Nosra/Esterra.
- Dodano miola, od którego można otrzymać w nagrodę pakiety materiałów magicznego wytwarzania.
 - Miola można otrzymać poprzez magiczne wytwarzanie. Od tego miola można otrzymać niewielkie/zwykłe/duże/szlachetne pakiety materiałów magicznego wytwarzania.
- W przypadku miola produkującego materiały do magicznej produkcji zmniejszono liczbę przedmiotów oferowanych jako karmę.

Nazwa miola	Karma miola	Ilość karmy miola	
		Przedtem	Teraz
Ribbit Indygo	Suszone Mięso dla Mioli	4	2
Trawiasty Draky	Słodczyce dla Mioli	8	3
Pasiasty Elrok	Żeberka dla Mioli	12	4
Biały Szczekuś	Mięso dla Mioli	16	6

- W przypadku magicznego wytwarzania dodano metody, za pomocą których można produkować eleganckie/delikatne zwoje z metalu/skóry/płótna/kamieni szlachetnych.
- W przypadku magicznego wytwarzania dodano wzór produktu, za pomocą którego można wyprodukować magiczny proszek.
 - Wzór produktu dla magicznego proszku jest otrzymywany automatycznie. Do produkcji potrzebne jest Narzędzie Rozkładu Rakino.
 - Narzędzie Rozkładu Rakino można kupić u NPC Kalio (Esterra) albo Erendil (Nosra).

Zmiany w przedmiotach

- W przypadku Złotej Gwiazdy dodano automatyczną funkcję doładowania.
 - Klikając prawym przyciskiem myszki na symbol energii Złotej Gwiazdy można włączyć/wyłączyć automatyczne ładowanie.



- Przy aktywacji funkcji automatycznego ładowania używany jest automatycznie przedmiot Złotej Gwiazdy, gdy naładowana energia Złotej Gwiazdy spadnie poniżej 4%.
- Zmieniono niektóre funkcje przedmiotów taroków.
 - Przedmioty taroków można przechowywać w prywatnym magazynie.
 - Możecie posiadać wiele przedmiotów taroków tego samego typu.
- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że Udoskonalonego Napoju Przywrócenia mogą używać zarówno Daeva, jak i Arcy-Daeva.
- Zmieniono możliwe próby zbierania oraz liczbę zbieranych przedmiotów podczas zbierania

Możliwe do zbierania przedmioty	Możliwa próba zbierania		Liczba zbieranych przedmiotów	
	Przedtem	Teraz	Przedtem	Teraz
Przedmioty do zbierania z ziemi	3	1	1	3
Przedmioty do zbierania z powietrza (Eter)	5	1	1	3

- Herby usuniętych twierdz Katalam (Sillus/Bassen/Prades) zostały zniszczone.

Nazwa przedmiotu	Cena sprzedaży
Herb Twierdzy Sillus	450 Punktów Otchłani
Herb Twierdzy Bassen	560 Punktów Otchłani
Herb Twierdzy Prades	560 Punktów Otchłani

- Niektóre nienadające się do użycia przedmioty misji zostały zniszczone i zmienione, przez co nie mogą być już dropowane.
- Platynowymi medalami można teraz handlować.
- Zniszczonymi przedmiotami nie można już od teraz handlować i nie można ich składować.
- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że przy Magicznej Przemianie po określonej liczbie prób zużywane są kinah.
 - Magiczna Przemiana jest bezpłatna 3x dziennie.
 - Od 4. przemiany do magicznej produkcji wymagana jest określona ilość kinah.
 - Liczba możliwych zastosowań magicznej przemiany jest resetowana codziennie o godz. 9:00.
- Zwiększono współczynnik dropu wyposażenia u wrogich NPC, którzy dokonują infiltracji na Niebiańskiej Wyspie i na ziemi w Esterra/Nosra.
- Zmieniono kolor niektórych przedmiotów.

Usunięte błędy


- Usunięto błąd, przez który w przypadku niektórych broni Lanmarka efekt wzmacniający na poziomie 15 i 20 nie był pokazywany.
- Usunięto błąd, przez który przedmiot eventu dostępny przez logowanie i łączenie się z grą, nie był dostępny w określonych sytuacjach.
- Usunięto błąd, przez który symbol przedmiotu bonusowego otrzymywanego przy magicznej produkcji nie był wyświetlany w oknie wyników.
- Usunięto błąd, przez który przy likwidowaniu potworów na obszarach Esterry i Nosry otrzymywano przedmioty nieodpowiednie dla danego poziomu.
- Usunięto błąd, przez który przy ekstrakcji tarcz Arcy-Daeva albo przy niepowodzeniu prób wzmocnienia nie były otrzymywane żadne materiały.
- Usunięto błąd, przez który w drodze magicznej produkcji otrzymywane było czasami wyposażenie przeciwnej frakcji.
- Usunięto błąd, przez który w przypadku niektórych broni upiora efekt animacji +15 nie był prawidłowo wyświetlany.
- Usunięto błąd, przez który w przypadku określonych przedmiotów kolor nie był wyświetlany nawet po zafarbowaniu.
- Błąd, przez który przedmiot będący wynikiem błogosławieństw wyposażenia był wyświetlany w podglądzie, nawet jeśli nie posiadał on żadnej własnej umiejętności.
- Usunięto błąd, przez który na liście broni Wzmacniacza Wyposażenia w Esterra albo Nosra brakowało Tarczy Apollona.
- Usunięto błąd, przez który nazwa wzoru niektórych kamieni uszlachetniających była nieprawidłowo wyświetlana.
- Usunięto błąd, przez który podczas tworzenia niektórych przedmiotów wygląd był nieprawidłowo wyświetlany.
- Usunięto błąd, przez który przy otrzymywaniu broni Luminiel/Peitan w wyniku błogosławieństwa wyposażenia specyficzna umiejętność przedmiotu nie była stosowana.

UI

Dodane elementy

- W zakładce Profil - Info dodano slot wyposażenia na Bransoletkę Władcy.
 - Ze względu na dodanie slotu na bransoletkę slot na ozdobę z piór został zmieniony w następujący sposób.

Profil - Info	Opis
	1. Dodaj sloty na bransoletkę 2. Edytuj sloty na ozdobę z piór

- Przy kategorii przedmiotu u agenta handlowego dodano kategorię [Bransoletka].
 - Można ją zobaczyć pod [Zatrudnij agenta handlowego - Wszystkie - Akcesoria - Bransoletka].
- Dodano opcję, która wyłącza otwieranie menu systemowego poprzez przyciśnięcie <ESC>.
 - Pod [System - Opcje gry - Interfejs użytkownika] można włączyć/wyłączyć opcję "Otwórz menu systemowe za pomocą ESC".
- Dodano okno informacyjne wyświetlające status dystrybucji przedmiotów nagród, które otrzymuje się w czasie trwania eventów za określony czas połączenia.
 - Poprzez kliknięcie przycisku () na górze po prawej stronie na zdjęciu można otworzyć okno eventu.
 - Jeśli w czasie trwania eventu dostępne są niewypłacone przedmioty, przy każdym połączeniu będzie automatycznie otwierane okno eventu.



- Jeśli zostanie wybrana opcja "Nie pokazuj dziś więcej", okno eventu pozostanie zamknięte aż do następnego dnia.

- Dodano klawisz szybkiego dostępu dla Unii Wojennej Twierdzy.
 - Standardowym ustawieniem jest <Shift+O>. Można to zmienić w zakładce "Unia wojenna" pod [Opcje - Obłożenie klawiszy - Otwórz/zamknij okno].

Zmienione elementy

- Zmieniono sposób nagradzania w przypadku Przejścia Atrei.



- Poprzez kliknięcie przycisku [Otrzymaj], umożliwiającego odebranie nagrody ①, przedmiot jest natychmiast dodawany do ekwipunku. Dalsze nagrody można otrzymać następnego dnia o godz. 9:00.
- Przy połączeniu w miesiącu jubileuszowym pierwszej postaci przycisk [Otrzymaj] dla nagrody ② zostaje aktywowany i można odebrać nagrodę jubileuszową.
- Nieodebrane nagrody pozostają zachowane aż do kliknięcia przycisku [Otrzymaj]. Po otrzymaniu wszystkich pieczętek Pieczęciami Przejścia można otrzymać nagrody ponownie.
- Nagrody, które znajdują się w skrzyni z nagrodami, zostaną wysłane pocztą tej postaci, która po aktualizacji była połączona jako ostatnia.
- Dokonano ulepszenia polegającego na tym, że w pasku zadań dla specyficznych dla klasy umiejętności, które są wyświetlane ponownie po użyciu przemiany, ustawiane są automatycznie standardowe paski umiejętności 1-5.
- Zmieniono metodę wyświetlania kompasu wskazującego na różną wysokość wrogich graczy.
 - Jeśli wrogą gracz będzie się znajdował ponad 25 m wyżej albo niżej, symbol (◆) będzie półprzezroczysty.
 - Jeśli wrogą gracz będzie się znajdował poza zasięgiem wzroku, będzie on wyświetlany na kompasie.
- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że w przypadku funkcji "System - Klawiszologia - Walka - Wybierz kolejnego wroga" wróg, który zaatakował postać jako ostatni, będzie wybierany priorytetowo.
- Ułatwiono rejestrację przedmiotów dla magicznego wytwarzania.
 - Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że przy próbach rejestracji wzmocnionych/udoskonalonych przedmiotów wyświetla się komunikat ostrzegawczy.

- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że w przypadku funkcji "Pokaż wszystko" umieszczone przedmioty są wykluczane z listy wyświetlania.
- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że w przypadku funkcji "Pokaż wszystko" wzmocnione/udoskonalone przedmioty są umieszczane na samym końcu listy.
- Zmieniono metodę uiszczania opłat przy rejestrowaniu przedmiotów w agenturze handlowej.
 - Przy rejestrowaniu przedmiotów w ramach opłaty rejestracyjnej pobierana jest zaledwie niewielka ilość kinah. Gdy zarejestrowane przedmioty zostaną sprzedane, zostaną pokryte pozostałe opłaty.

Przedtem	Teraz
Uiszczanie pełnej opłaty przy rejestracji przedmiotu	Opłacanie kosztów rejestracji przy rejestrowaniu przedmiotu Po sprzedaży przedmiotu pokrywana jest pozostała opłata

* Jeśli zarejestrowane przedmioty nie zostaną sprzedane, a czas trwania rejestracji upłynie, pozostała opłata nie zostanie rozliczona.

- Podczas kalkulacji obliczane są koszty bez pozostałej opłaty. Sumę można sprawdzić pod [Agencja Handlowa - Suma po potrąceniu opłat].
- Za przedmioty zarejestrowane przed aktualizacją nie są naliczane żadne dalsze koszty, ponieważ opłaty zostały już uiszczone.

Usunięte błędy

- Usunięto błąd, przez który w przypadku EterTecha wyświetlane informacje o odległości w tooltipie były nieprawidłowo wyświetlane, gdy był on w trybie jeźdźca.
- Usunięto błąd, przez który podczas klikania "Profil - Informacje o koncie - Premie AION" strona internetowa wyświetlała się nieprawidłowo.
- Usunięto błąd, przez który pod "Pokaż szczegóły" u innych postaci Bransoletka Władcy się nie wyświetlała.
- Usunięto błąd, przez który przy umieszczaniu 10 000 Odłamków Mocy liczba nie była wyświetlana prawidłowo.
- Usunięto błąd, przez który przy magicznej produkcji dźwięk był odtwarzany nieprzerwanie nawet po zamknięciu okna.
- Usunięto błąd, przez który mistrz stygmatów w bazie Górnej Otchłani na mapie świata <M> nie był wyświetlany.
- Usunięto błąd, przez który nazwy na liście aukcji domu nazwy nie były w określonych sytuacjach wyświetlane prawidłowo.
- Usunięto błąd, przez który rozdzielone przechowywanie przedmiotów w magazynie legionu nie było zapisywane w dzienniku użycia.
- Usunięto błąd, przez który w skrypcie domu funkcja "Zapisz i Usuń" nie działała prawidłowo.
- Usunięto błąd, przez który postać Asmodianów, która w Szczelinie Zapomnienia użyła umiejętności przemiany, pojawiała się w wyszukiwaniu u przeciwnej frakcji.

NPC

Dodani NPC

- Dodano symbol wskazujący na operację infiltracji, która pojawia się w określonych czasach w Esterra/Nosra. Ponadto dodano asystenta NPC, za pomocą którego można dotrzeć do posterunku zwiadowczego w pobliżu Niebiańskiej Wyspy.
 - Jeśli na Niebiańskiej Wyspie pojawi się flota natarcia wrogiej frakcji, wyświetli się wiadomość z informacją, a na mapie świata będą na dole pokazywane symbole.

Esterra	Nosra
Flota Natarcia Archontów	Flota Natarcia Strażników
	

- Jeśli na Niebiańskiej Wyspie pojawi się flota natarcia wrogiej frakcji, za pomocą wyszczególnionych poniżej NPC można dotrzeć do posterunku zwiadowczego w pobliżu Niebiańskiej Wyspy.

Frakcja	Oficer Floty Obronnej	Miejsce
Elyosi	Pilatos	Schronienie Ariel
Asmodianie	Kunak	Świątynia Azphela

Zmiany u BN

- Za pokonywanie potworów w instancji "Dredgion Ashunatal" otrzymuje się teraz punkty doświadczenia.
- Poziom NPC Mocy Światła w Esterra i Nosra został zmieniony.
- Zmieniono wygląd/nazwę/tytuł statui teleportujących, które są ustawione w odnośnych regionach Elyosów/Asmodianów.
- Schemat walki bossów "Berson" i "Ventus" w Nosra został częściowo zmieniony.
- Ze względu na zablokowanie "Twierdzy Inggison" i "Twierdzy Gelkmaros" w Balaurei zmieniono niektórych NPC sprzedaży.

Frakcja	Imię NPC	Region	Sprzedawane przedmioty
Elyosi	Heriel <Sprzedawca Materiałów>	Inggison	Fragment Mistrzowskiego Grawerunku
	Sabotes <Materiały do Pozyskiwania Esencji>	Sanctum	Księga przemiany do przemiany substancji
	Maire <Materiały do Pozyskiwania Eteru>	Sanctum	Księga przemiany do przemiany substancji
Asmodianie	Eriams <Sprzedawca Materiałów>	Gelkmaros	Fragment Mistrzowskiego Grawerunku
	Relir <Materiały do Pozyskiwania Esencji>	Pandemonium	Księga przemiany do przemiany substancji
	Areke <Materiały do Pozyskiwania Eteru>	Pandemonium	Księga przemiany do przemiany substancji

- Dodano zmianę polegającą na tym, że przedmioty Otchłani zdobywane z punkty Otchłani i platynowe medale są teraz dostępne również w Bazie Teminon i Primum w Reshancie.

Miejsce	Imię NPC
Twierdza Teminon	Opeira <Sprzedawca Potężnej Broni>
	Ruposie <Sprzedawca Potężnej Zbroi>
	Dirion <Sprzedawca Potężnych Akcesoriów>
Twierdza Primum	Roimde <Sprzedawca Potężnej Broni>
	Yeperk <Sprzedawca Potężnej Zbroi>
	Kauer <Sprzedawca Potężnych Akcesoriów>

- Ze względu na zmianę metody walki o twierdzę w Górnej/Dolnej otchłani usunięto NPC legionów i wstawiono zamiast nich mistrzów stygmatów.
- Zmieniono właściwości i atrybuty niektórych potworów w Szczelinie Zapomnienia.
 - Der "Przywódca Gegares" pojawia się losowo jako typ Bojownik/Asasyn/Czarodziej/Specjalny.
 - Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że w przypadku "Przywódcy Gegaresa" i "Elitarnego Herszta Bandy Legionu Baranath" można używać efektów statusu.
 - Zmieniono niektóre atrybuty "Przywódcy Gegaresa".
- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że przy pojawianiu się Generała Strażników w czasie walk o twierdzę w Górnej Otchłani wyświetlana jest wiadomość.
- Zmieniono obrażenia od eksplozji min lądowych Balaurów ustawianych w Dolnej Otchłani.
- W przypadku teleportera, który znajduje się w bazie Dolnej Otchłani, dodano trasy prowadzące do Górnej Otchłani.
- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że funkcja "Wybierz/ukryj innych SC" pod [System - Klawiszologia - Funkcja] nie jest stosowana w przypadku kisków.

Usunięte błędy

- Usunięto błąd, przez który niektóre potwory w Esterra pojawiały się z powrotem zaledwie 2 godziny po pokonaniu.
- Usunięto błąd, przez który w określonych sytuacjach niektóre bossy w Esterra/Nosra nie pojawiały się w zdefiniowanym momencie.
- Usunięto błąd, przez który nie był pokazywany wygląd NPC "Vichta" i "Noimana" ustawianych w Obozie Szkoleniowym Primum w Dolnej Otchłani.
- Usunięto błąd, przez który przy likwidowaniu przywołanych obiektów niektórych potworów BM nie była otrzymywana prawidłowo.

Postać

Elementy dodane u postaci

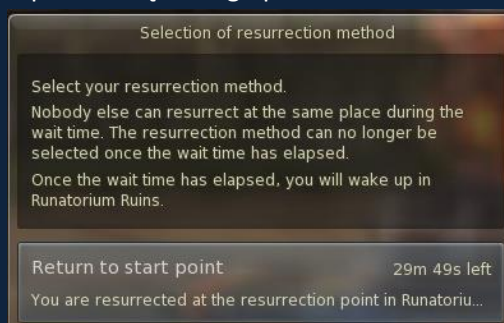
- W poniższych regionach dodano kilka punktów węzłowych zmartwychwstania.

Świat	Dodane Regiony
Elysea	Poeta
	Eltnen
	Verteron
	Heiron
	Inggison
	Theobomos
	Signia
	Esterra
	Ishalgen
Asmodae	Morheim
	Altgard
	Beluslan
	Brusthonin
	Gelkmaros
	Vengar
	Nosra
	Dolna Otchłani
Otchłani	
Balaurea	Wąwóz Silenteru
	Akaron
	Kaldor

Zmiany w postaciach

- Zmieniono warunek obliczania rangi Otchłani przy punktach chwały.
 - W przypadku postaci o rangach Oficer z 1 gwiazdką albo wyżej codziennie o godz. 12:00 nie są już odejmowane punkty chwały.
 - Postacie, które w ciągu ostatnich 4 tygodni nie otrzymały punktów chwały, nie będą już brane pod uwagę przy obliczaniu rangi i będą otrzymywały od teraz rangę na podstawie aktualnych punktów Otchłani. Postacie, które otrzymały ponad 1450 punktów chwały w ciągu ostatnich 4 tygodni, będą uwzględniane przy obliczaniu rangi.
 - Po zmianie warunku obliczania rangi Otchłani stan punktów chwały dla otrzymywania rangi zostanie przejściowo ustawiony na 0. Po 4 tygodniach stan punktów chwały będzie stosowany normalnie.
 - Zmiany te nie mają żadnego wpływu na aktualną liczbę punktów chwały.
- Po aktualizacji status obsadzenia twierdz w Górnej/Dolnej Otchłani i w Twierdzy Anohy w Kaldor zostanie zmieniony na "Balauiowie".
 - Punkty chwały przydzielone Generałowi Brygady Legionu Zdobywcy zostaną usunięte.
- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że Arcy-Daeva w czasie lotu nie będą już spadać, nawet jeśli czas lotu się skończy, tylko będą utrzymywać status lotu.
 - Gdy status lotu będzie zachowany, postać nie będzie się już mogła poruszać.
 - W tym stanie zbieranie nie jest już możliwe.

- Można jednak używać umiejętności i przedmiotów. Gdy czas lotu zostanie ponownie uzupełniony przez zastosowanie eliksirów wiatru, postać będzie się mogła ponownie poruszać w powietrzu.
- Zmniejszono ilość punktów umiejętności za zbieranie (pozyskiwanie esencji, pozyskiwanie eteru).
- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że postać może podczas lotu używać umiejętności powrotu.
 - Zmieniono okno metody zmartwychwstania, które pojawia się po śmierci postaci.
 - W przypadku śmierci postaci wszystkie możliwości zmartwychwstania pojawiają się w jednym oknie.
 - Dodano metodę zmartwychwstania, która umożliwia postaci zmartwychwstanie w punkcie węzłowym, dzięki czemu może ona zmartwychwstać na obszarze, na którym umarła. Zasada ta obowiązuje w przypadku, gdy obszar, w którym postać umarła, jest inna niż obszar punktu węzłowego powrotu.



- Maksymalną liczbę zgłoszeń dla "Zgłaszania automatycznego polowania" zmieniono z 10x na 30x.
- Zmieniono sposób wyświetlania otrzymywanych tytułów.
 - $\frac{\text{Liczba zwykłych tytułów}}{\text{Liczba specjalnych tytułów}} / \text{Maks. liczba zwykłych tytułów}$

Usunięte błędy

- Usunięto błąd, przez który przy zakańczaniu trybu jeźdźca u taroka przez wrogie ataki podczas umiejętności sprintu czas lotu był redukowany.
- Usunięto błąd, przez który "Mistrz Sztuk Walki" nie był normalnie wyświetlany przy założonej broni.
- Usunięto błąd, przez który niektóre animacje umiejętności aktywowane kartami umiejętności nie były prawidłowo wyświetlane.
- Usunięto błąd, przez który przy korzystaniu z teleportera Otchłani w Signi/Vengar postać lądowała miejscu o niewłaściwych współrzędnych.

Frakcja	Region	Imię NPC
Elyosi	Signia - Posterunek Zewnętrzny Legionu Nowego Początku	Gainu
Asmodianie	Vengar - Świątynia Oazy	Peruso

- Usunięto błąd, przez który w Kaldor przy zmartwychwstawaniu przy punkcie węzłowym postacie zmartwychwstawały we wrogiej bazie.

Umiejętności

Dodane umiejętności

- Dodano [karty umiejętności], za pomocą których można zmieniać animacje umiejętności.
 - Za pomocą kart umiejętności można otrzymywać animacje. Nowo dodane umiejętności można sprawdzić pod [Umiejętności - Animacja umiejętności].
 - Klikając przycisk w informacjach szczegółowych animacji umiejętności, można zmienić animację.
- Dodano umiejętność Arcy-Daeva "Zwiększenie Odporności na Boski Kamień".
 - Do zwiększenia +1 wymagane są 3 CP (moc tworzenia). Opór można zwiększyć do +4.
 - W przypadku zwiększenia +1 Stłumienie Boskiego Kamienia jest zwiększane o 0,2% i może zostać zwiększone do maks. 1%.

Zmiany w umiejętnościach

- Tooltip umiejętności przemiany: do treści Ucieleśnienia Ognia / Wody / Wiatru / Ziemi dodano dodatkowe uderzenie u potworów w zależności od właściwości żywiołu.
- Zmieniono niektóre umiejętności przemiany Arcy-Daeva.
 - Podstawowa siła ataku efektu "Przemiana: Ucieleśnienie Ziemi" została zmniejszona.
 - Pozostałe zmiany dotyczące ekskluzywnych umiejętności przemiany są następujące.

Umiejętności przemiany	Ekskluzywne umiejętności przemiany	Zmiana
Przemiana: Ucieleśnienie Wody	Korzeń Uzdrawienia	<ul style="list-style-type: none"> • Czas regeneracji zmieniono na 1 sek. • Umiejętność można stosować tylko podczas ruchu. • Została zmieniona na "Uzdrawia co 1,5 sek. przez 4,5 sek."
Przemiana: Ucieleśnienie Ziemi	Potężny Skok	<ul style="list-style-type: none"> • Siła ataku umiejętności została zwiększona. • Czas regeneracji zmieniono na 9 sek.
	Skalna Pięść Poziom 1-2	<ul style="list-style-type: none"> • Siła ataku umiejętności została zwiększona. • Ilość absorpcji PŻ wyregulowana.
	Smecz Podłoża	<ul style="list-style-type: none"> • Siła ataku umiejętności została zwiększona.
	Ryk Ziemi	<ul style="list-style-type: none"> • Siła ataku umiejętności została zwiększona. • Czas regeneracji został zmieniony na 15 sek.

Usunięte błędy

- Usunięto błąd, przez który czas regeneracji niektórych umiejętności nie był prawidłowo resetowany.
- Usunięto błąd, przez który czas regeneracji niektórych umiejętności był resetowany w określonych umiejętnościach.
- Usunięto błąd, przez który na niektórych obszarach w Gelkmaros umiejętność zaklinacza "Przywoływanie: Członek grupy" nie działała.
- Usunięto błąd, przez który określone umiejętności nie były używane po warunku.

System

- Zmieniono położenie obelisków w wielkim mieście danej frakcji (Sanctum/Pandemonium).



Elyosi (Ścieżka Wzniosłości)



Asmodianie (Most Vifrost)

- Zmieniono również odpowiednio lokalizacje punktów węzłowych dla przedmiotów powrotu do Sanctum i Pandemonium.
- W górnej Reshancie dodano prądy powietrzne, aby ułatwić dostęp do twierdz i unoszących się wysp.
 - Prąd powietrzny rozpoczyna się na Lądowisku Tokanu/Magos i kończy się na Wyspie Kysis.
 - W trakcie używania można opuścić prąd powietrzny lub wejść do niego z boku.
- Gdy rozpoczynają się walki o twierdzę w górnej Reshancie, drogi prądu powietrznego rozszerzają się.
- Poprawiono kilka szczegółów terenu w instancji "Proces Kromede".
- Poprawiono kilka szczegółów terenu w instancji "Szczelina Zapomnienia".
- Poprawiono kilka szczegółów terenu w Otchłani.
- Zmieniono kilka szczegółów terenu w Esterra.
- Usunięto błąd, przez który duch strażnika pojawiający się na obszarze badawczym w pobliżu Schronienia Ariel w Esterra po spełnieniu określonych warunków pojawiał się jako duch strażnika Asmodianów.
- Usunięto błąd, przez który niektóre tekstury w Akaron nie były prawidłowo wyświetlane.