

AION[®]

FREE-TO-PLAY

Actualización 5.4: Notas del parche



Instancias

Campo de batalla de Sánctum y Campo de batalla de Pandemónium



La Torre de la Eternidad fue congelada en el tiempo solo unos momentos antes de su destrucción definitiva. Sin embargo, el campo etéreo que la protege se debilita por momentos. El proceso de la destrucción definitiva va tomando su curso.

La misma Eresquigal, señora de Resanta, que guarda silencio desde los acontecimientos pasados, percibió este cambio y vio en él su oportunidad. Envio a la Dragagión a atacar Sánctum y Pandemónium para expandir su poder.



Se han incorporado las instancias "Campo de batalla de Sánctum" y "Campo de batalla de Pandemónium".

- Al principio del tiempo de entrada, aparece en el centro de la pantalla el mensaje "Gran invasión de la Dragagión" y, abajo a la derecha, el símbolo de entrada.
- Tras la activación del símbolo de entrada, se mantiene durante 15 minutos. Durante este plazo de tiempo, es posible registrar ingresos o acceder a la instancia.
- Los elios pueden acceder al "Campo de batalla de Sánctum" y los asmodianos, al "Campo de batalla de Pandemónium".
- Las instancias "Campo de batalla de Sánctum" y "Campo de batalla de Pandemónium" son únicas. Se crea una única instancia por servidor. Todos los personajes acceden a la misma instancia. (Elios/Asmodianos 1 instancia cada uno)

Personas	Nivel	Plazo de acceso	Cantidad de accesos
384 personas	A partir del nivel 66	Dom. 21:00-21:15 h	Sin límite

- 30 minutos tras el comienzo de la instancia, aparece el Comandante Yubeda. Es necesario derrotarlo en 5 minutos. De lo contrario vuelve a desaparecer.
 - Cuando desaparece Yubeda, aparece una corriente de aire que lleva a la región en la que tiene lugar el último combate de Dragagión.
- En las instancias no se aplican efectos secundarios por muerte ni enfermedades de alma.
- Para alcanzar los rangos S-D en las instancias de campo de batalla se requieren las siguientes puntuaciones.

Rango	Puntos
S	164 157
A	139 674
B	61 208
C	39 735
D	20 000

- La "Bomba a presión del guardia" y la "Perla del escondrijo", que se pueden obtener en la instancia, se pueden utilizar sin límite todas las veces que se quiera. El tiempo de recuperación para volver a usar es de 60 segundos.

Arena de Oro

- Se ha cambiado el tiempo de entrada a la Arena de Oro.

Antes	A partir de ahora
Fines de semana (sáb. – dom.) 00:00 a 24:00	Fines de semana (sáb. – dom.) 9:00 a 24:00

- En la Arena de Oro no se activa la habilidad "Vista de águila dorada" hasta pasado un minuto desde el inicio del combate.
- En algunas ventanas de la Arena de Oro se cambiaron las siguientes configuraciones:
 - Al escoger un enemigo se muestra su nivel en la ventana.
 - Tras el final del competición en la Arena de Oro, no se pueden utilizar más habilidades.
 - En la ventana de resultados se destacan los vencedores en amarillo.
- Se han cambiado algunas funciones de visualización en el modo de observación de la Arena de Oro.
 - Una habilidad utilizada por un personaje que está observando no se mostrará hasta el final de su uso.
 - Ahora se muestran el nombre del personaje que está observando y del espíritu invocado en el mismo color.
- Cambio: se considerará vencedor en la Arena de Oro al primero en obtener 3 puntos.
 - La cantidad necesaria de puntos para la victoria ha aumentado de 2 a 3.
- Han cambiado las condiciones por las que se decide entre victoria o derrota en caso de empate en la Arena de Oro.
 - Cambio: en caso de empate ya no gana el personaje con mayor PV, sino aquel que más daños ha provocado.
- Se ha cambiado el reparto de puntos de competición que se reciben en una temporada como recompensa en la Arena de Oro. Las recompensas de la temporada se han adaptado al nuevo reparto.

Grieta del Olvido

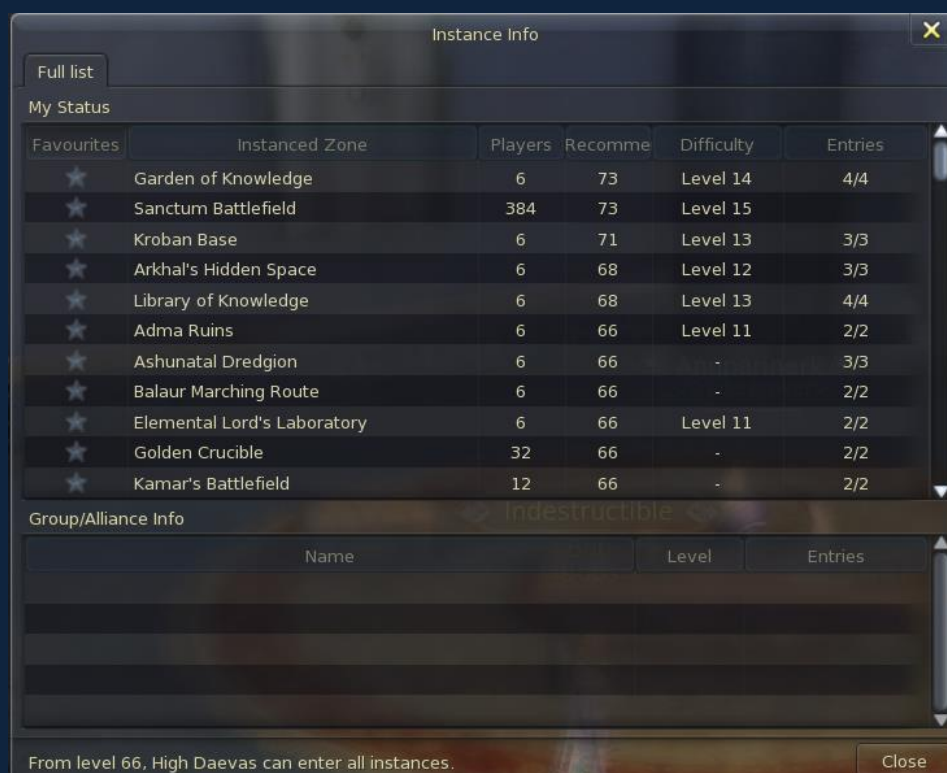
- Las sombras adicionales invocadas por el jefe de los monstruos en la Grieta del Olvido desaparecen ahora con el cambio de forma.
- Se ha corregido el fenómeno de que con algunos monstruos de la Grieta del Olvido desaparecía el efecto de refuerzo en determinadas situaciones.

General

- Ahora, en algunas instancias se obtiene PA únicamente de determinados monstruos.

Instancias	Nombre del monstruo
Grieta del Olvido	Jefe Gegares
Escondrijo de Arcal	Arcal
Base de Croban	General de brigada Tahabata
	Guarda del artefacto Croban

- Se ha cambiado la información que se muestra en la ventana "Información de instancias".
 - Se ha cambiado la información de acceso por información sobre el nivel recomendado.
 - Se ha eliminado la representación gráfica del nivel de dificultad (◆). La dificultad se representa ahora de forma numérica.
 - En el mapamundi (M), a través de la información de instancia, se puede seguir consultado la información sobre el nivel de acceso.



- Ya no se pueden formar grupos cuya cantidad de miembros supere el número máximo de personas posibles en la instancia.
 - Los jugadores que se encuentren en las instancias de un jugador ya no pueden acceder a grupos. Únicamente se reactiva esta posibilidad cuando se ha abandonado la instancia.
- Adición: en los niveles 66-75 de la Arena de la Disciplina se pueden obtener puntos de competición.
 - Se han añadido puntos de competición que se obtienen en función de victoria o derrota en la Arena de la Disciplina.
 - Los puntos de competición se pueden obtener durante el plazo de temporada y únicamente reciben recompensa los personajes que participaron 5 veces en una partida de valoración.
 - Se puede ver en [Menú] - [Comunidad] - [Rangos] - [Arena de la Disciplina] - [Mi documentación].
 - En la ventana de resultados de la Arena de la Disciplina se muestran los puntos de competición cambiados que se aplican según las tasas de victoria de cada personaje.
 - En función de los puntos de competición obtenidos se calcula el rango de todo el servidor en [Mi documentación], y según este rango se reparten las diferentes recompensas.

Interfaz de usuario

Novedades

- Se ha añadido el libro de monstruos.
 - Al ir derrotando monstruos en las regiones de Esterra y Nosra se van añadiendo los diferentes artículos al libro de monstruos.
 - Cuando se derrota la cantidad de monstruos indicada, se pueden recibir recompensas para el nivel correspondiente. Disponible en [Menú] - [Libro de monstruos].



- 1) La división en Elísea y Asmodae, así como en Esterra/Nosra, se hace automáticamente según la facción.
- 2) Los monstruos se reparten según esta clasificación.
- 3) Si se ha derrotado al monstruo adecuado, se activa un icono con una imagen suya y se reciben diferentes recompensas según el nivel.
- A través de la función [Mostrar ubicación] se puede buscar la ubicación de monstruos. Esto, sin embargo, no se aplica a todos los monstruos: algunos tenéis que encontrarlos.

- Se han añadido funciones a la ventana [Reforzar/modificar].


Distribución	Menú disponible	
	Funciones anteriores	Funciones añadidas
Fortalecer	Encantamiento, Evolución de equipamiento, Engarzado de Piedras de maná, Engarzado de Piedra divina, Reforzar esdimas	Fusión de armas
Modificar	Ascensión, Mejora de idiano, Reidentificar, nuevo refuerzo de habilidades Mejorar/Otorgar magia, Reducir el nivel recomendado	
Obtener	Extraer Polvo de hechizo, Extraer puntos del Abismo	
Aspecto/Comercio	Teñir, Empaquetar, Anular ligadura anímica	Cambiar apariencia
Eliminar		Quitar Piedra de maná, Desmantelamiento de armas, Eliminar aspecto

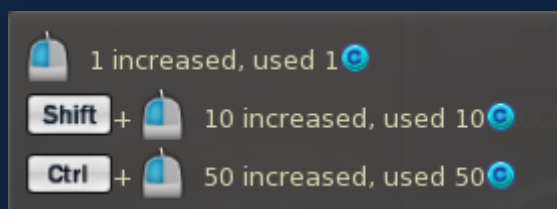
- Cuando se abre la ventana de Reforzar/modificar a través de un objeto, se abre automáticamente el primer punto disponible del menú.



Ventana [Reforzar/modificar]

Cambios

- El botón de evento () ya no se muestra cuando se escoge "No seguir mostrando hoy" en la ventana de evento.
 - Si uno se conecta al juego en este estado, se mostrarán mensajes relativos al evento en la ventana "Mensajes importantes".
 - Se puede activar la ventana de evento a través de Evento" / [Menú] – [Evento].
 - Dado que la ventana de evento está pensada para mostrar eventos en los que se pueden conseguir objetos, deja de mostrarse fuera de los plazos de evento.
- Se ha cambiado el mensaje de pantalla que se activa cuando aparece la flota de asalto de la facción enemiga en la Isla Celestial de Esterra/Nosra.
- Ahora, el cambio de puntos de creación es más sencillo.
 - <Shift+clic> sobre el botón "Cambiar PC" provoca aumento/reducción en 10 puntos.
 - <Ctrl+clic> sobre el botón "Cambiar PC" provoca aumento/reducción de los puntos máximos de este valor o habilidad.



Mejora de "Proporcionar poder de creación"

- En el mensaje que aparece con el fuerza del embarcadero en el Abismo Superior se muestra ahora también el nivel de refuerzo.
- Mejora: también al presionar rápidamente el botón "Proporcionar poder de creación" se cambian los puntos de acuerdo con la cantidad de clics.
- En el mapamundi (M) se cambió el método para cambiar entre los mapas superior e inferior y además se añadió un mapa general de Atreia.
 - Al hacer clic con el botón principal se sigue pasando a los mapas inferiores.
 - Con clic secundario se pasa a los superiores.
 - Al hacer clic sobre el botón "Mapamundi" en la parte superior derecha, se pasa al mapa general.
- Al comprarle a un agente comercial, los precios se muestran antes de la adquisición en diferentes colores según el valor del producto.

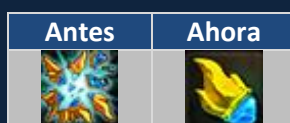


Ventana [Confirmar compra]

- Se ha añadido "Energía de la estrella plateada".
 - Se recibe más PA mientras la Energía de la estrella plateada esté cargada.
 - La Energía de la estrella plateada se aplica de la siguiente manera:

Se aplica el efecto	No se aplica el efecto
AP por caza de monstruos	AP por canjeo de reliquias
AP por derrota de la facción enemiga	AP por extracción de equipamiento
AP de recompensa por instancia	AP de recompensa por misión

- La "Energía de la estrella plateada" se puede cargar mediante la "Estrella plateada de Lodos".
- Se ha cambiado el icono del "Espinel roto".



- Lucha por las Islas Celestiales: el mensaje de sistema cuando aparece la flota de asalto de la Isla Celestial se ve ahora también en la ventana de chat.
- Lucha por las Islas Celestiales: tras el final del sitio por parte de la flota de asalto de la Isla Celestial se muestra ahora un mensaje en la región.
- Se han añadido consejos sobre carga a [Menú] - [Ayuda] - [Ver consejos sobre carga].

Corrección de errores

- Se ha corregido el fenómeno por el que en algunas situaciones no se mostraba la información de personaje en la lista de rangos.
- Se ha corregido el fenómeno por el que a veces se cerraba el cliente cuando se concedía o reducía poder de creación.

Misiones

Misiones añadidas

- Se han incorporado misiones que se pueden realizar en las instancias "Campo de batalla de Sánctum" y "Campo de batalla de Pandemónium". Se pueden recibir al acceder a la instancia.

Facción	Nombre de misión
Elios	[Orden urgente] Asaltante del campo de batalla de Sánctum
	[Orden urgente] Vigilancia del campo de batalla de Sánctum
Asmodianos	[Orden urgente] Asaltante del campo de batalla de Pandemónium
	[Orden urgente] Protector del área de combate de Pandemónium

- Se han añadido misiones diarias que se pueden jugar en las fortalezas individuales. Además, se han aumentado las recompensas por misión en determinadas fortalezas.
 - Las misiones nuevas se pueden aceptar en el Abismo Superior o el Inferior, así como en la Fortaleza de Anoha, con el centurión o el líder del embarcadero.

Nombre de misión	PNJ elio	PNJ asmodiano
[Unión] Aniquilar al general de los guardianes del Refugio de Crotan	<Centurión de los Alas de Libertad> Larania	<Centurión de los Mensajeros del Caos> Abori
[Unión] Aniquilar a la Tropa de reconocimiento de alto rango del Refugio de Crotan		
[Unión] Destruir la Puerta del Refugio de Crotan		
[Unión] Aniquilar a la Tropa de vigilancia de la Fortaleza de Miren		
[Unión] Aniquilar a la Tropa de reconocimiento de alto rango de la Fortaleza de Miren		
[Unión] Destruir la Puerta de la Fortaleza de Miren		
[Unión] Aniquilar a la Tropa de vigilancia de la Fortaleza de Cusis		
[Unión] Aniquilar a la Tropa de reconocimiento de alto rango de la Fortaleza de Cusis		
[Unión] Destruir la Puerta de la Fortaleza de Cusis	<Capitán de la patrulla de Cálдор> Alfión	<Líder de la tropa de purificación de Cálдор> Pint
[Unión] Aniquilar al Protector de la Fortaleza de Anoha		
[Unión] Aniquilar al Comandante de la Fortaleza de Anoha		
[Unión] Destruir la Puerta de la Fortaleza de Anoha	<Centurión de la legión Vientogrís> Nereo	<Centurión de la legión Grito de trueno> Lacadi
[Unión] Destruir a los soldados de élite de la Fortaleza Occidental de Siel		
[Unión] Aniquilar a los Comandantes de la Fortaleza Occidental de Siel		
[Unión] Destruir la Puerta de la Fortaleza Occidental de Siel		
[Unión] Aniquilar a los Soldados de élite de la Fortaleza Oriental de Siel		
[Unión] Aniquilar a los Comandantes de la Fortaleza Oriental de Siel		
[Unión] Destruir la Puerta de la Fortaleza Oriental de Siel		
[Unión] Aniquilar a los Soldados de élite de la Fortaleza del Árbol de Azufre		
[Unión] Aniquilar a los Comandantes de la Fortaleza del Árbol de Azufre		
[Unión] Destruir la Puerta de la Fortaleza del Árbol de Azufre		

Facción	Nombre de misión
Elios/Asmodianos	[Unión] Aniquilar al general de los guardianes del Refugio de Crotan
	[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza de Miren
	[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza de Cusis
	[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza de Anoha
	[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza Occidental de Siel
	[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza Oriental de Siel
	[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza del Árbol de Azufre

Cambios

- En la misión que se lleva a cabo en el Abismo Superior según el nivel de embarcadero se ha añadido "Espinete roto" como recompensa.
- Se ha sustituido al PNJ con el que se puede aceptar o finalizar la misión de la Cámara del Tesoro de la Fortaleza del Abismo por un administrador cercano a la Cámara del Tesoro.
 - A partir de ahora se pueden recibir las recompensas por esta misión mediante el botón [Recompensa inmediata].
- Se han cambiado algunos PNJ en la misión que se realiza en la Rastrodeacero.
 - Se ha sustituido a Auruner/Iculner por Curochiner/Hudruner de Jeirón/Beluslan.
- Se ha aumentado la cantidad de Isignias de honor/Medallas de la lucha que se entregan en el Abismo como recompensas de misión.
 - Además, se ha incrementado la cantidad de objetos que se obtienen al abrir el Fardo con medallas de la lucha que se entrega como recompensa de misión.
- Se han cambiado las recompensas por las misiones de la Dragagión de Asunatal.
 - Se ha cambiado el tiempo que tarda en volver a aparecer el Arcón de armas necesario para avanzar en la misión.

Facción	Nombre de misión
Elios	[Instancia/Diaria/Grupo] Conquista de las armas de la Dragagión de Asunatal
	[Instancia/Diaria/Grupo] Lucha contra el capitán de la Dragagión
Asmodianos	[Instancia/Diaria/Grupo] Armas de la Dragagión de Asunatal
	[Instancia/Diaria/Grupo] Lucha contra el capitán

- Ahora las misiones de unión, para la Batalla por la fortaleza, las pueden compartir también miembros de otras alianzas que se encuentren en la misma Unión bélica.
- En las misiones que tienen que ver con Protectores de las fortalezas del Abismo Superior y de la Fortaleza de Anoha, se han aumentado las recompensas por puntos de honor y Espinete roto.
 - También se ha aumentado la cantidad de objetos que se obtienen de los Fardos.
- Se ha cambiado la configuración de los objetos necesarios para la "[Instancia/Diaria/Grupo] Armas de la Dragagión de Asunatal".
- Se han retirado los Decolorantes de las recompensas por misión.

- La función de descartar misión se puede utilizar ahora también en el indicador de misiones.



Botón nuevo "Abandonar misión"

- Se ha aumentado la cantidad máxima de misiones que se pueden aceptar de 40 a 50.
- Se ha cambiado parte de las categorías y nombres de misiones de guerra.
 - Se ha corregido el fenómeno por el que se clasificaba una misión como de guerra aunque no requiriese la derrota de la facción enemiga.
 - Las misiones cambiadas pasan a la pestaña de misiones.
 - Se han marcado los nombres de algunas misiones de guerra con [Orden urgente].
- Se ha adaptado la cantidad de monstruos que hay que derrotar en las misiones elios "La prueba de la lealtad" y asmodiana "Fidelidad y disposición para ayudar" al nivel de la misión.
- Ahora se indican todas las misiones en las que se puede obtener un título, independientemente del nivel del jugador.

Corrección de errores

- Se ha corregido el fenómeno por el que no se mostraba correctamente la marca de recompensa [desconocido ?] en el estado "Misión concluida".
- Se ha corregido el fenómeno por el que se daban de recompensa por las campañas elios "Mantened vuestra promesa" y asmodiana "La prueba concluyente" equipamientos de nivel inferior al nivel de ejecución de la misión.

Objetos

Objetos nuevos



- Se han añadido Pergaminos de ida y vuelta-
 - Se pueden comprar a los comerciantes de artículos diversos de las capitales.

Elios (Sáncum)	Pandemónium
Jimuso	Necai
<Comerciante general>	<Comerciante general>

- Si se presiona el botón de retorno en un plazo de 10 minutos después de utilizar el Pergamino de ida y vuelta, se puede regresar a la posición original.



- No es posible regresar a determinadas regiones, por lo que se notifica de esto mediante un mensaje de sistema y se inhabilita el botón de regreso.

Cambios en los objetos

- Ahora se puede conseguir el equipamiento para Daeva del Destino que estaba disponible en el Abismo Superior desde la actualización 5.3 también en las instancias Campo de batalla de Sáncum y Campo de batalla de Pandemónium.
- Ahora, en la ventana "Fabricación mágica" se muestra también material para métodos de fabricación adicionales en posesión al escoger la opción "Solo patrones comp.".
- Se ha retirado el tiempo de recuperación para fabricación de comida para mascotas.
- Se ha retirado el tiempo de recuperación para la fabricación de Cristales de luz estelar y fragmentos.
- La Fabricación mágica permite ahora también fabricar la Poción sanadora mayor.
- Ahora se puede comprar "Patrón mágico: Sombrero de noble" de los PNJ Orfeo (elios) y Nielón (asmodianos).
- Los engarzados especiales para Piedras de maná primigenias en objetos de equipamiento se han cambiado por engarzados para Piedras de maná simples.
 - Las Piedras de maná primigenias corrientes se pueden usar con engarzados para Piedras de maná simples.
 - Sin embargo, no se pueden engarzar Piedras de maná primigenias en objetos de equipamiento de Daevas del Destino.
 - Únicamente se podrán engarzar Piedras de maná comunes en objetos de equipamiento con una Piedra de maná primigenia engarzada después de que retire esta última.
- Ya no se pueden obtener Piedras de maná de nivel "épico".
 - Se han adaptado las recompensas por misiones, objetos de botín y consecución de un rango determinado en la lucha territorial para legiones.
- Se han eliminado las limitaciones de rango para la mejora mágica de objetos del Abismo, que ahora se pueden cargar independientemente del rango.

- Se han retirado Decolorantes y Restauradores de aspecto original de las tiendas, de modo que ya no se pueden comprar.
 - Los Decolorantes y Restauradores de aspecto original restantes se han clasificado como objetos para desechar.
- Se han cambiado los objetos que se obtienen cuando falla un refuerzo de objetos de Daeva del Destino.
 - Se ha incrementado la posibilidad de recuperar la Piedra de maná o divina cuando falla el refuerzo.
 - Ya no se puede obtener el Polvo de hechizo que se recibía hasta ahora en caso de refuerzo fallido. Sin embargo, los materiales de fabricación siguen estando disponibles como de costumbre.

Corrección de errores

- Se ha corregido el fenómeno por el que algunos cinturones hacían un sonido extraño al recibir y mover.
- Se ha corregido el fenómeno por el que el restablecimiento de los costes de transmutación mágica (todos los días a las 9:00 h) no funcionaba correctamente en determinadas situaciones.
- Se ha corregido el fenómeno por el que los objetos sobre los que se aplicaba un efecto de reducción de nivel no aplicaban este efecto correctamente a los valores de la carga mágica.
- Se ha corregido el fenómeno por el que no se podían usar accesorios al adoptar un acompañante.
- Se ha corregido el fenómeno por el que la zona del cuello se veía extraña cuando un personaje masculino llevaba una Vestimenta tradicional folclórica.
- Se ha corregido el fenómeno por el que, en algunos objetos de equipamiento, la Piedra de maná que se engarzaba correctamente no iba a parar sin embargo al primer engarzado disponible si había otro vacío.
- Se ha corregido el fenómeno por el que, con la compra de un objeto a un PNJ, los efectos no se adaptaban correctamente al nuevo dueño si se habían aplicado efectos de refuerzo de habilidades de otra clase a ese objeto.

Batalla por la fortaleza y Abismo

Abismo

- Adición: Se entrega una recompensa semanal en función del rango en el Abismo.
 - En la ventana [Lista de rangos] se puede visualizar información sobre las recompensas en el apartado "Recompensa semanal".
 - Todos los lunes a las 12:00 h (mediodía) se calcula el rango y la recompensa semanal se entrega por correo.

Abyss ranking list					
Rank Info Elyos Individuals Asmodian Individuals Elyos Legions Asmodian Legions					
Rank	Honour Points	Abyss Point	Rank	Weekly Reward	
Governor	12.437	0	1	20	200.000
Commander	11.503	0	3	17	170.000
Great General	10.002	0	10	15	150.000
General	8.335	0	30	12	120.000
Army 5-Star Officer	5.210	0	100	10	100.000
Army 4-Star Officer	3.064	0	300	6	60.000
Army 3-Star Officer	1.915	0	500	4	40.000
Army 2-Star Officer	1.368	0	700	2	20.000
Army 1-Star Officer	1.244	0	1.000	1	10.000
Soldier, Rank 1	0	150.800	No Rank	No reward	
Soldier, Rank 2	0	105.600	No Rank	No reward	
Soldier, Rank 3	0	69.700	No Rank	No reward	
Soldier, Rank 4	0	42.780	No Rank	No reward	
Soldier, Rank 5	0	23.500	No Rank	No reward	
Soldier, Rank 6	0	10.990	No Rank	No reward	
Soldier, Rank 7	0	4.220	No Rank	No reward	
Soldier, Rank 8	0	1.200	No Rank	No reward	
Soldier, Rank 9	0	0	No Rank	No reward	

To achieve the rank of a 1-Star Officer or higher, you need to have earned more than 1450 Honour Points in t...

- Se ha cambiado parcialmente el apoyo de la Tropa comercial Sugo en la Batalla por la fortaleza del Abismo inferior.
 - Mediante la charla con el PNJ se pueden enviar PNJ mercenarios a una fortaleza.
 - Estos PNJ mercenarios ofrecen su apoyo durante 10 minutos en la batalla contra los Balaúres o la facción enemiga.

Tropa comercial Sugo	Antes	Cambio
Barco de Joariner (Isla del Céfiro)	Potenciador que aumenta la defensa en JcJ durante 10 minutos	Refuerzo por PNJ mercenarios en las fortalezas del Abismo inferior
Barco de Termiruner (Isla de Leibo)	Potenciador que aumenta la fuerza de ataque contra Balaúres durante 10 minutos	Refuerzo por PNJ mercenarios en las fortalezas del Abismo inferior o en la cámara del general de los guardianes
Barco de Sairiner (Isla del Ciclón)	Potenciador que aumenta la defensa en JcJ durante 10 minutos	Refuerzo por PNJ mercenarios en las fortalezas del Abismo inferior

- Se ha aumentado de 1 a 2 horas el tiempo que aparece el protector tras una cantidad determinada de conquistas de las fortalezas en el Abismo superior, inferior y en Cálдор. Una vez cumplido este plazo, el monstruo desaparece, independientemente de si la batalla ya finalizó o no.
- El tiempo restante hasta que aparece el protector en la fortaleza del Abismo superior se muestra ahora como mensaje de sistema.
- Cerca de la Fortaleza de Anoha en Cálдор ya no pueden colocarse Quiscs.
- Se ha corregido el fenómeno por el que algunos PNJ elios y asmodianos cerca de la Fortaleza de Anoha no iniciaban persecución, aunque habían reconocido una facción enemiga.

Batalla por la fortaleza

- Se ha añadido un mensaje sobre la cantidad aumentada de puntos del Abismo que se obtienen al entrar o salir de una Unión bélica.
- Se ha añadido un "Arma de asedio sublime" que pueden usar los Daevas del Destino en la Batalla por la fortaleza.
 - El Arma de asedio se puede generar mediante Fabricación mágica.
 - Se puede comprar una parte de los materiales al comerciante de recompensas para objetos de fabricación mágica de Esterra/Nosra.

Elíos	Asmodianos
Ipis	Albana
<Comerciante de recompensas para objetos de fabricación mágica>	<Comerciante de recompensas para objetos de fabricación mágica>

- El Ulsaruc de las fortalezas del Abismo inferior ya no reciben efecto de refuerzo del escudo protector (absorción de una cantidad determinada del daño).
- Se ha corregido el fenómeno por el que se mostraban los nombres de personaje de algunos de los miembros de la Unión o Unión bélica en blanco al acceder a ella.
- Se ha corregido el fenómeno por el que en algunas ocasiones no se podía acceder correctamente a una Unión bélica.
- Se ha corregido el fenómeno por el que el contenido de la carta que se envía en caso de sitio fallido en la batalla por la fortaleza era parcialmente erróneo.

Personajes

Novedades en los personajes

- Ahora se pueden aplicar varios sets de equipamiento en la ventana de perfil.
 - Con un clic en [Ajustes para sets de equipamiento] se pueden guardar y cambiar los sets de equipamiento.
 - Por la incorporación de este menú se mueve el indicador de capa de legión a encima de las alas.



- Adición: hay una nueva agrupación disponible entre los grupos.
 - Se puede formar un grupo cuando se recibe una invitación a uno o se invita a un grupo a otro ya existente.
 - Es igual que con la función de invitación a grupos habitual, solo que únicamente el líder del grupo puede invitar o aceptar una invitación.
 - Únicamente se puede invitar si el grupo, después de la integración, quedaría con un máximo de seis miembros.
 - Aquel que invitó al otro grupo pasa a ser líder del grupo nuevo.
- Según el tamaño del grupo se aplica el refuerzo "Ventaja para grupos".
 - Esta ventaja varía en función de la cantidad de miembros del grupo.
 - Los miembros del grupo que están desconectados (salida del juego, cambio de servidor, etc.) no se tienen en cuenta.

Refuerzo	Miembros	Efecto
Ventaja para grupos I	2-3 personas	Ataque +1, Potenciación mágica +5, PE +3%
Ventaja para grupos II	4-5 personas	Ataque +3, Potenciación mágica +15, PM +100, PE +6%
Ventaja para grupos III	6 personas	Ataque +5, Potenciación mágica +25, PM +100, PV +100, PE +10%

- Se ha corregido el fenómeno por el que a veces no se podía llegar al Puesto de Exploración al desplazarse mediante el "Oficial de la Flota de Defensa" de Esterra/Nosra hasta las inmediaciones de la Isla Celestial.
- Se ha corregido el fenómeno por el que no se mostraban las alas de los personajes cuando se presionaba la tecla de avance mientras van planeando.
- Se ha corregido el fenómeno por el que no se mostraban correctamente los diálogos de información sobre Esdima en la ventana de información de personaje.

Habilidades

- Se ha añadido una nueva función para la fabricación de cadenas propias para habilidades.
 - Si se colocan habilidades normales, de activación o de recolección en orden en ranuras vacías, se pueden utilizar como habilidad en cadena.
 - Esta función está disponible en la ventana de habilidades <K>, en la pestaña "Uso de habilidad optimizado".
 - Cada cadena puede tener como máximo 4 habilidades y en total se puede disponer de 5 cadenas.
 - La cadena no se puede utilizar hasta que se haya colocado el primer icono de la cadena en la barra de acción.
 - En caso de habilidades en cadena es suficiente con introducir la primera de las habilidades, de modo que no se pasa a la siguiente habilidad hasta que se haya ejecutado esta primera. Si por ejemplo se han introducido <Filo veloz/Ataque sorpresa>, la secuencia es <Filo → Corte del alma → Ataque sorpresa → Ataque a traición → Ataque a traición>).



Uso de habilidad optimizado

- Ahora se pueden introducir iconos de estado en la barra de acción.
 - Cuando se cumplen las condiciones de estado, el icono introducido en la barra de acción se convierte un icono utilizable.
 - Los iconos de estado se pueden ver en [Habilidades - Encadenar].



Condiciones para iconos de estado

- Se ha corregido el fenómeno por el que los niveles de encantamiento de las habilidades de clase de los Daevas del Destino no se aplicaban correctamente.

PNJ

- Se han reducido los PV máximos de la puerta de la fortaleza en el Abismo inferior.
- Se han añadido PNJ con los que se pueden canjear Insignias de honor y Medallas de la lucha.
 - Son los siguientes PNJ, que se encuentran en el embarcadero del Abismo superior:

Facción		Función PNJ
Elios	Asmodianos	
Manes <Comerciante de Medallas de la lucha>	Bélac <Comerciante de Medallas de la lucha>	Canjear Medallas de la lucha por Insignias de honor.
Adelena <Comerciante de Insignias de honor>	Charin <Comerciante de Insignias de honor>	Canjear Insignias de honor por Medallas de la lucha

- Se fusionan funciones, de manera que ahora también se pueden invocar acompañantes con los cuidadores de acompañantes Amis (elios) y Érdil (asmodianos).
- Se han retirado los Invocadores de ángeles de la guarda de Sámctum y Pandemómium. Ahora los invocadores de acompañantes también pueden invocar ángeles de la guarda.
- Se ha eliminado la función que permitía reforzar/modificar objetos con extractores de Piedras de maná, maestros de modificaciones y oficiales de fusión de armas.
 - A excepción de Sámctum/Pandemómium se han eliminado todos los extractores de Piedras de maná.
- Lucha por las Islas Celestiales: ha aumentado el tiempo entre la apariciones de la flota de asalto de la Isla Celestial.
- Se ha reducido el ataque de "Draqui molesto" en el Nido del Árbol de Azufre del Abismo inferior.
- Se ha corregido el fenómeno por el que el monstruos "Reina de los poris arbóreos" que aparece en Esterra se encontraba en el lugar equivocado.

Sistema

- Se ha cambiado una parte del terreno de la Ordalía Dorada.
- Se ha añadido un sonido que se oye cuando se colocan las "Alas de gato abanico" y se vuela con ellas.
- Se han cambiado los sonidos de algunos monstruos.
- Se ha corregido el fenómeno por el que en algunas partes de la Arena no se reproducía ningún sonido.
- Se ha corregido el fenómeno por el que en algunas zonas de la Ordalía Dorada se oía un sonido extraño.
- Se ha corregido el fenómeno por el que no se mostraba correctamente el título del bocadillo.
- Se ha corregido el fenómeno por el que en ocasiones no se mostraba correctamente el tiempo de recuperación de los objetos.