

AION[®]

FREE-TO-PLAY

4.75v Yama Notlari



İçindekiler

Geri Dönenlerin Sığınağı.....	3
Antrikşanın Yükseliş Yeri.....	5
Kale Dövüşü	6
Objeler.....	7
YZK	16
Görev.....	20
Kullanıcı Arayüzü.....	28
Mahzen.....	31
Karakter	31
Beceri	32
Çevre	32
Ev.....	32
Miol	32

Geri Dönerlerin Sığınağı



Başkentlere, geri döner Devalar'a yardım sunacak olan yeni bir bölge eklendi.

Efendiler Kaisinel ve Marçutan, tüm saygıdeğer Devalar'a, kendi fraksiyonlarını korumak için düşmanlara karşı daha sıkı ittifaklar kurmalarını emrediyor. Onlara göre özellikle geri döner Devalar'ın Atreya'da yollarını bulabilmek için yardıma ihtiyacı var. Bu nedenle onların buyruğuyla ateş testinde geri döner Devalar için ayrı bir yer kuruldu. Burada karşılama görevlileri tarafından selamlanıyor ve dövüşe hazırlanıyorlar. Görevliler bunları geliştirme çalışmalarına yardımcı olmaları ya da bölgedeki mevcut sorunları çözmeleri için çeşitli bölgelere gönderiyor.

- Geri Dönerlerin Sığınağı'na yalnızca geri döner Devalar girebiliyor.
- Geri döner Devalar, son olarak en az 30 gün önce çevrimiçi olan karakterlerdir.
- Sığınağa ulaşmak için ya ilgili karakterin oturum açtığı anda aldığı, sığınağın geri dönüş taşı (30 gün) ya da taş envanterde olduğu sürece Sanktum ve Pandemonium'daki ışınlanma heykeli kullanılabilir.



- Geri Dönerlerin Sığınağı ışınlanma heykeli, söz konusu fraksiyonun başkentinde bulunuyor.



- Geri Dönerlerin Sığınağı'nın içinde, karakterin içinde kaldığı süre boyunca dinlenme enerjisinin daha hızlı yenilendiği bir alan bulunuyor.

Antrikşanın Yükseliş Yeri



Bu yer, Pangea'daki bir portalı kullanarak içeri sızan Beritra Ordusu tarafından keşfedildi. Komutan Antrikşa uzun bir süre boyunca biriken kudretli bir id enerjisi fark etti. Bunu kendi yararına kullandı ve yükselişine başladı. Beritra, Antrikşa'yı korumak ve gözlemlemek için ordularını gönderdi. Yükselişi tehlikeye atmamak için onu güvenli bir yere götürme planı yapılıyor. Pangea'daki kaleyi başarıyla fetheden fraksiyon, Antrikşa'nın Yükseliş Yeri'nde daha fazla dövüşme olanağına sahip.

- Antrikşa'nın Yükseliş Yeri'nin belirlenen süre içinde fethedilmesi ve patronun yenilmesi gerekiyor.

Giriş Şartları	
Giriş Zamanı	Her Cumartesi 20 ile 21 saatleri arasında
Basamak	65. basamak
Şart	Pangaea Fatih unvanını almak için Pangaea Kalesi'ni fethet. Bu unvanı taşıyan karakterler Antrikşa'nın Yükseliş Yeri'ne girebilir.
Sayı	Fraksiyon başına Pangaea'yı fetheden 100 oyuncu (toplam 400)
Giriş	Ele geçirilen Pangaea Kalesi'ndeki İlerleyiş Koridoru yoluyla girilebilir

Kale Dövüşü

- Pangaea’da kale dövüşünün zamanı değiştirildi.
 - Kale başarıyla fethedildiğinde/savunulduğunda, karakter onur puanı ve Pangaea Fatih unvanını kazanıyor.

Fraksiyon	Zaman
Değişimin Kalesi	Her Cumartesi 19-20 saatleri arasında
Demir Kale	
Sonsuzluğun Kalesi	
Kalıntı Kalesi	

- Elyoslar ve Asmodiyerler aynı giriş koşullarına bağlı. Önkoşullar ve giriş YZK’leri şöyle:

Giriş YZK’si	Giriş Koşulu	Kişi Sayısı
İlerleyiş Koridoru (Vali)	Vali	1 kişi
İlerleyiş Koridoru (Subaylar ve Üstü)	İlgili sunucunun 1 yıldızlı subayları ve üstü	49 kişi
İlerleyiş Koridoru (En İyi 100)	Her sunucudaki sıralama listesindeki ilk 100 karakter	50 kişi

- Son güncellemeyle Anoha Kalesi için yeni bir mekanizma eklendi. Burada, arka arkaya savunmalar maksimum sayıya ulaştığında, kale bir sonraki dövüşten önce Balaur’lar’a geçiyor.
 - Bu mekanizma artık tüm kalelerde uygulanıyor.
- Anoha Kalesi Elyoslar’ın/Asmodiyerler’in elindeyse ve maksimum fetih sayısına ulaşıldıysa, kale Balaur’lar’a geçmiyordu. Bu sorun giderildi.
- Abis’teki Tanrıların Kalesi’nin dışına, dış kapıya, saldıran fraksiyon için kale kapısı tahrip düzenekleri eklendi.
 - Her dış kapı için 2 (dolayısıyla toplam 4) tahrip düzeneği eklendi.
 - Düzenek kullanıldığında bir bomba patlıyor ve dış kapının isabet puanlarını azaltıyor.
 - Bu tahrip düzeneği yalnızca Elyoslar/Asmodiyerler kaleyi kuşattığında ortaya çıkıyor. Kaleyi Balaur’lar istila ettiyse, düzenek ortaya çıkmıyor.
 - Tanrıların Kalesi’ne, kale kapısı tahrip düzeneklerinin yakınına ayrıca muhafız YZK’ler eklendi.
- Tuğgeneral Tanrıların Kalesi’ni başarıyla savunduktan sonra Tanrıların Kalesinin Mühür Yüzüğü ödülünü alamıyordu. Bu sorun giderildi.






Objeler

Mana Taşı Ankrajları

- Mana taşı ankrajında değişiklik:
 - Ankraj başarısız olduğunda, artık yalnızca başarısız olan mana taşı tahrip oluyor. Önceden, daha önce ankrajı yapılan diğer mana taşları da işlem sırasında tahrip oluyordu.
 - Böylece bundan sonra, bir objenin tamamen donatılması için ortalamada daha az mana taşına ihtiyaç duyulacak.
 - Mana taşlarını açık dünyada elde etme olasılığı azaldı.



Sihirler

- Yeni sihir taşları eklendi.
 - Aynen şimdiye kadarki sihir taşları gibi donanımlara sihir yapabilen, 1.-5. basamaklarda 5 yeni sihir taşı eklendi.
 - Yeni sihir taşları obje çıkarılması yoluyla, desteler halinde, görev ödülü ya da canavar dropu olarak elde edilebiliyor.
 - Bu sihir taşları sentez aletleriyle kombine edilebiliyor.
 - Önceki sihir taşları artık obje çıkarılması yoluyla, desteler halinde, görev ödülü ve canavar dropu olarak elde edilemiyor.

Sihir Taşı Basamak 1	Sihir Taşı Basamak 2	Sihir Taşı Basamak 3	Sihir Taşı Basamak 4	Sihir Taşı Basamak 5
				
Bu sihir taşı, 20. seviye nadir donanımlarda kullanılabilir.	Bu sihir taşı, 40. seviye destansı donanımlarda kullanılabilir.	Bu sihir taşı, 55. seviye kusursuz donanımlarda kullanılabilir.	Bu sihir taşı, 60. seviye epik donanımlarda kullanılabilir.	Bu sihir taşı, 65. seviye mitolojik donanımlarda kullanılabilir.

Donanım Evrimi

- Donanım evrimi eklendi.
 - Bu sistem, objelere maksimum sihir basamaklarının ötesine geçecek şekilde sihir yapılabilmesine olanak sağlıyor.
 - Bir evrimi gerçekleştirmek için evrim yardımı objeleri ve ya bir evrim taşı ya da evrim geçirmesini sağlamak istediğin donanım objesinin aynısından bir tane daha gerekiyor.

Obje	Tarif
 Evrim Yardımı	Bir evrim yardımıyla, en yüksek güçlendirme basamağına ulaşan objeler daha da geliştirilebilir.
 Evrim Taşı	Evrime uygun tüm donanımlarda kullanılabilir.

- Donanım evrimi yalnızca bu özelliğe sahip olan objelere uygulanabilir.
- Evrim yardımı ve evrim taşı şu yöntemlerle elde edilebilir:
 - Evrim yardımı: Karışık ürünler tüccarından satın alınır
 - Evrim taşı: Bazı mahzenlerde patron canavar düşük bir olasılıkla düşürür.

Olası Droplar için Mahzen Listesi	
Theobomos Gizli Laboratuvarı	Adma Kalesi
Karanlığın Poetası	Udas Tapınağı
Udas Tapınağı Kabri	Beşmundirin Tapınağı
Padmaraşka Mağarası	Tahmes
Dorgel Dar Geçidi	Ladis Ormanı
Kum Efendisinin Yuvası	Rentus Üssü
Tiamat Kalesi	Tiamat Barınağı
Çelik Gülün Güvertesi	Run Kabilesinin Sığınağı
Jormungand Köprüsü	Jormungand Köprüsü (Bonus)
Sauro Savaş Deposu	Runadyum
Runadyum (destansı)	Runadyum (Bonus)
Run Koruma Kulesi	Run Koruma Kulesi (destansı)
Katalamize	Çelik Duvar Tabyası

- Evrim yardımına çift tıklandığında ya da sağ tıklandığında, donanım evrimi penceresi açılıyor.
- Donanım evrimi penceresine, evrimi gerçekleştirmek için bir evrim taşı ya da aynı donanım objesinden bir tane kaydedilebilir. Bu süreçte başarısızlık olmaz, yani evrim her zaman başarılı olur.



- Evrimden sonra aşağıdaki sihir özellikleri kazanılır:


Kategori	Standart Sihir	Evrinden Sonraki Sihir
----------	----------------	------------------------

Gereken sihir taşları	Tüm sihir taşları	Yalnızca yüce sihir taşıyla mümkün
Başarılı sihir uygulamasının sonuçları	+1 ile +3 arası sihir tesadüfi olarak uygulanır	Yalnızca +1 sihir uygulanır
	Standart değerler yükseltilir	Standart değerler yükseltilir
		20. basamaktan itibaren ek bir beceri verilir
Başarısız sihir uygulamasının sonuçları	1-10 arası sihir basamağında: Yalnızca bir basamak düşer	İlerlemeden önceki duruma döner (örneğin maksimum sihir basamağı şeklinde değişir)
	10-15 arası sihir basamağında: 10. basamağa geri döner	
Ankraj yardımı	Kullanılabilir	Kullanılamaz
Görüntüleme efekti	 <p>Maksimum sihir basamağına kadar</p>	 <p>20. sihir basamağının üstü</p>

- Bir obje evrimden sonra kutsanırsa, şu sonuçlar ortaya çıkar.

Kategori	Donanım Kutsamasının Sonucu
Evrım	Kutsamadan sonra sihir basamağı maksimum sihir basamağından düşükse, evrim iptal olur.
Güçlendirme becerisi	Kutsamadan sonra sihir basamağı 20'nin altındaysa, beceri silinir.
	Kutsamadan sonra sihir basamağı 20'nin üzerindeyse, tesadüfi bir beceri verilir.
Ambalaj	Ambalaj sayısı, kutsamadan sonra ortaya çıkan objenin sahip olduğu ambalaj sayısına bağlı olarak verilir. - Objenin kutsamadan önceki ambalaj sayısı sıfırlanır

- Evrimden sonra objelere yalnızca yüce sihir taşıyla sihir yapılabilir.


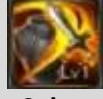
Obj	Tarif
 <p>Yüce sihir taşı</p>	Normal bir sihirden ve bir donanım evriminden sonra başka sihirler için kullanılabilir.

- Yüce Sihir Taşı aşağıdaki yöntemlerle elde edilebilir.
- Aşağıdaki bölgelerde bazı canavarlar bu objeyi düşürür.

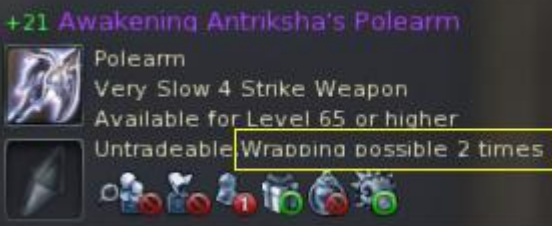
Bölge		
İnggison	Gelkmaros	Silentera Boğazı
Sarpan	Tiamaranta	Tiamaranta Gözü
Kuzey Katalam	Güney Katalam	Katalam Yer altı
Akaron	Kaldor	

- Evrimden sonra objelere, +20 sihir basamağına ulaştıkları zaman tesadüfi, özel güçlendirme becerileri verilir.
 - Silahlar bu sırada etkin bir beceri alırken, zırhlar pasif bir etki alır. Beceri, büyük bir güçlendirme becerisi dizisinin içinden tesadüfi olarak seçilir.

Güçlendirme Becerileri	Bilgiler
Etkin Beceri	Beceri, +20'lik bir silah sihri başarılı olduğunda edinilebilir.
	Objeye karaktere giydirildikten sonra beceri, beceriler penceresinden hızlı araç çubuğuna sürüklenebilir.
	Beceri yalnızca objeye karakterin üzerinde bulunduğu sürece kullanılabilir.
	Silah karakterin üzerine alınırken, söz konusu becerinin kullanılabilmesi için 15 saniyelik bir soğuma süresi var. Beceri daha önce kullanıldıysa ve becerinin soğuma süresi devam ediyorsa, burada becerinin kendi soğuma süresi geçerlidir.
Pasif Beceri	Beceri, +20'lik bir zırh sihri başarılı olduğunda edinilebilir.
	Objeye karaktere giydirildiğinde etki etkinleşir.
	Etki yalnızca objeye karakterin üzerinde bulunduğu sürece etkindir.

Bir Silah Sihri Becerisi Örneği (Etkin Beceri)	
 <p>Güç: Cezalandırma II</p>	25 metreye kadar uzaklıktaki bir hedefe 665-673 fiziksel hasar verir ve 0,5 saniye boyunca uyuşturur.
Bir Silah Sihri Becerisi Örneği (Pasif Beceri)	
 <p>Koruma: Şaheser Saldırı Güçlendirme I</p>	Her saldırıya uğradığında, saldırının PvP modunda geçici olarak arttırılma şansı %5'tir.

- +20'lik bir sihir basamağından itibaren ambalaj sayısı +1 artar.

Ambalaj Sayısı Ekleme	
	

- +20 sihir basamağından itibaren ambalaj fonksiyonları aşağıdaki özelliklere sahip olur.

Ambalaj Fonksiyonu	Özellikler
Yüksek ambalaj sayısı	Ambalaja koyulamayan objelere de +20'lik sihir basamağından itibaren her defasında bir ambalaj sayısı eklenir. +20'lik sihir basamağından itibaren ambalaj sayısı sınırlaması yok.
Ambalaj sayısını tüketmek	Ambalaja koyulması mümkün olan objelerde önce, objede belirlenmiş olan olası ambalaj miktarı tüketilir. Ancak bundan sonra, objenin +20'lik ambalaj basamağından itibaren ek olarak aldığı olası ambalajlar tüketilir.
Başarısız sihir	Sihir yapılarak elde edilen ambalaj sayısı sıfırlanır.

- Obje kısa bilgisine, donanım evrimiyle ilgili bilgi eklendi.
- Donanım evrimleri için özellik: Yalnızca bu özelliğe sahip olan objelere bir evrim uygulanabilir.
- Sihir basamağı: Obje kısa bilgisinde ∞ (evrim) ve sihir basamağı gösterilir.
- Güçlendirme becerileri: Bir obje giyildiğinde, beceri ya da etki gösterilir.

Kategori	Obje Kısa Bilgisi
Donanım evrimi için özellik	<p>+20 Awakening Antriksha's Polearm</p>   Unstorable in Account Warehouse  Unstorable in Legion Warehouse  Can only be used once for appearance remodeling  Wrapping possible  Upgrade not possible  Evolution possible

<p>Sihir basamağı ve güçlendirme yeteneği</p>	<div data-bbox="582 212 1125 425"> <p>+20 Awakening Antriksha's Polearm</p> <p>Polearm Very Slow 4 Strike Weapon Available for Level 65 or higher Untradeable. Wrapping possible 1 times</p> </div> <table border="1"> <tr><td>Attack</td><td>431 - 733 +73</td></tr> <tr><td>Accuracy</td><td>1126 +220</td></tr> <tr><td>Crit Strike</td><td>50 +226</td></tr> <tr><td>Parry</td><td>1235 +150</td></tr> <tr><td>Magical Acc</td><td>398</td></tr> <tr><td>Atk Speed</td><td>2.8 +19%</td></tr> <tr><td>HP</td><td>+662</td></tr> <tr><td>Evasion</td><td>+84</td></tr> <tr><td>PVP Physical Attack</td><td>+12.8%</td></tr> <tr><td>PVP Magical Attack</td><td>+12.8%</td></tr> <tr><td>Preventing Godstone activation</td><td>+0.2%</td></tr> </table> <div data-bbox="654 772 1220 940"> <p>Enchantment Level 20 / 15 (Evolution)</p> <p>Buff Skill Power: Instant Sprint I</p> </div>	Attack	431 - 733 +73	Accuracy	1126 +220	Crit Strike	50 +226	Parry	1235 +150	Magical Acc	398	Atk Speed	2.8 +19%	HP	+662	Evasion	+84	PVP Physical Attack	+12.8%	PVP Magical Attack	+12.8%	Preventing Godstone activation	+0.2%
Attack	431 - 733 +73																						
Accuracy	1126 +220																						
Crit Strike	50 +226																						
Parry	1235 +150																						
Magical Acc	398																						
Atk Speed	2.8 +19%																						
HP	+662																						
Evasion	+84																						
PVP Physical Attack	+12.8%																						
PVP Magical Attack	+12.8%																						
Preventing Godstone activation	+0.2%																						

- +20'lık bir sihir başarılı olduğunda, yerel sohbette tüm karakterler için konuyla ilgili bir başarı bildirilmesi gösteriliyor.
- Ateş ejderhasının/ateş ejderhası kralının silahında ayrı bir evrim basamağı yok. Yüce sihir taşıyla sihir yapılabiliyor.
 - Önemli: Ateş ejderhasının/ateş ejderhası kralının silahına yapılan sihir başarılı olmazsa, obje tahrip oluyor.

Yeni Objeler

- Ateş ejderhasının/ateş ejderhası kralının silahı tüm oyuncular için ulaşılabilir hale getirildi.
 - Silah her donanım sınıfında (epik/mitolojik) sandık olarak düşüyor. Sandık açıldığında karakter tesadüfi bir silah alıyor.

Epik Sınıfı	Mitolojik Sınıfı
Ateş Ejderhasının Mühürlü Sandığı	Ateş Ejderha Kralının Mühürlü Sandığı

- Taşınmadığı sürece silahın ticareti yapılabiliyor. Ateş ejderhasının/ateş ejderhası kralının silahı taşındığında ruha bağlı hale geliyor.
- Sandıklar Kuzey Katalam, Güney Katalam, Katalam Yeraltı, Kaldor ve Akaron'da düşebiliyor.
- Geri dönen Devalar için yeni Daevanion donanımları eklendi.
 - Karakterler, karaktere ve basamağına uygun yeni Daevanion donanımını, devriyelerin bereket sandığından görev ödülü olarak alıyor.
 - Silah sandığından istenen silah seçilebiliyor. Donanım kutusundan, sınıfa uygun bir Daevanion donanım seti elde ediliyor.

Sandık	Objelerin Adları	İçerik
Devriyelerin Bereket Sandığı	Devriyelerin Devanion Silah Sandığı	10. – 55. basamaklar için donanım
	Devriyelerin Devanion Zırh Kutusu	
	Elit Devriyelerin Devanion Silah Sandığı	56. – 65. basamaklar için donanım
	Elit Devriyelerin Devanion Zırh Kutusu	

- Geri dönen Devalar, Geri Dönenlerin Sığınağı’nda, distribütör YZK’lerden bazı donanım objeleri satın alabiliyor.
 - Donanım objeleri, görev ödülü olarak alınan, geri dönen Devalar’ın için objelerle birlikte, normalde ateş testi madalyaları ya da antika sikkelerle olduğundan daha ucuza alınabiliyor.

Ödül	Maliyet		
	Geri Dönen Devalar için Obje		Madalya/Sikke
Taktik Subayının Donanımı	Devriyelerin Daevanion Donanımı	Kahramanın Kanıtı	Ateş Testi Madalyası
Run Kabilesi Donanımı	Elit Devriyelerin Daevanion Donanımı	Elit Kahramanın Kanıtı	Antik Sikke

- Bazı sarf objeleri Geri Dönenlerin Sığınağı’nda bulunan karışık ürünler tüccarı/özel ürünler tüccarı YZK’lerden, diğer tüccarlara göre daha ucuza alınabiliyor. Ancak her objenin bir günde alınabilen maksimum bir sayısı var.
- Lejyon ödülü yöneticisinin satış listesine eter anahtarı objeleri eklendi.
 - Zafer lejyonunun/şeref lejyonunun eter anahtarı, lejyon armasının arka plan rengine bağlı olarak Mak rengini değiştiriyor.

Objelerdeki Değişiklikler

- Kutsanmış silahların/zırhların obje değerlerinin bir bölümü artırıldı.

Objeler
İyileştirilmiş Dainatum Objeler
Çıldırılmış Grendalın İyileştirilmiş Objeleri
Öfkeli Hiperionun İyileştirilmiş Objeleri
Sinirli Hiperionun İyileştirilmiş Objeleri

- Benzersiz rütbesinin üzerinde tüm Abis silahları ve zırhları artık kutsanabiliyor. Yeni Abis silahları ve zırhları da kutsanabiliyor.
- Akaron'da yalnızca sınırlı olarak alınabilen bazı YZK objelerinin satın alınabilme sayısı değiştirildi.
- Akaron'daki bazı patron canavarların ataların ödül destesi objesini düşürme yöntemi değiştirildi. Bir grubun kaç üyesi olursa olsun, bundan sonra her zaman 6 deste düşecek. Daha önce, her grup ve ittifak üyesinin içinden bir obje alabildiği bir deste düşüyordu.
- Karışık ürünler tüccarı YZK artık sentezleme aleti satmıyor.
- Artık Beritra'nın istilasına karşı dövüş sayesinde epik/mitolojik bir obje elde edildiğinde bölgesel bir bilgilendirme gösteriliyor.
- Yeniden tanımlanabilen objelerde bundan sonra artık bir donanım kutsamasından sonra da yeniden tanımlama yapılabilir.
 - Donanım kutsaması sayesinde yeni donanım elde edildiğinde, eğer kutsanmamış objelerin bir yeniden tanımlama sayısı kaldıysa, yükselişten sonra da yalnızca bir yeniden tanımlama yapılabilir.

Donanım Objesi	
Çıldırılmış Grendalın İyileştirilmiş Objeleri	İyileştirilmiş Dainatum-Objeler

- Bazı Abis objeleri artık boyanabiliyor.

Abis Setleri	
Muhafız Hususi Birliği Askerinin/Arkont Hususi Birliğinin Seti	Muhafız/Arkont Usta İnfazcının Seti
Muhafız/Arkont Özel Birliğinin Seti	Muhafız/Arkont Özel İnfazcısının Seti

- Mana taşı soketleme/obje büyüleme penceresinde bundan sonra seçilen objenin mevcut basamağı gösteriliyor.



- Kikorinrinerk'in bal kabından elde edilebilen ya da canavarlardan düşebilen ateş ejderhasının/ateş ejderha kralının mühürlü sandığının kullanım basamağı 10. basamak olarak değiştirildi.
- Bir iyileştirmenin ve büyü yüklemelerinin mümkün olduğu objelerde, bundan sonra zırh kutsamaları yapılamayacak.

Sorun Çözümleri

- Tatar'ın eter anahtarında çıkarma işlemi yapılamıyordu. Bu sorun giderildi.
- İyileştirilmiş Dainatum eter anahtarı kutsandıktan sonra objenin değerinin öncesine göre daha düşük olabiliyordu. Bu sorun çözüldü.
- Fethin büyü kumaş pantolonunun içinin önden bakıldığında şeffaf olarak gösterilmesi sorunu giderildi.
- Lejyon deposuna yüksek bir miktar yatırıldığında ya da çekildiğinde, Kinah miktarının görüntülenmesinde bir sorun vardı. Bu giderildi.
- Özel birliğin kumaş tuniğinin/kumaş pantolonunun hatalı değerleri düzeltildi.
- Parşömenlerin bazı soğuma süreleri yanlış ayarlanmıştı. Bu sorun giderildi.
- Bir grup üyesi bir obje aldığı anda, belli durumlarda sistem bilgilendirmesi doğru gösterilmiyordu. Bu sorun giderildi.
- Dövüş duruşu sırasında suikastçının mücevheri objesinin görüntülenme sorunu giderildi.

YZK

Yeni YZK'ler

- Güney Katalam'daki Pandarung'a, Abis puanları karşılığında Runadyum'un gizemli kristali/Katalamize'nin gizemli kristali objelerinin alınabildiği bir tüccar eklendi.

Özel Obje Distribütörü	
Elyos - Amake	Asmodiyer - Haubig
	

- Geri Dönerlerin Sığınağı'na tüccar YZK'ler eklendi.

Yer	YZK'ler
Geri Dönerlerin Sığınağı	Silah distribütörü, zırh distribütörü, elit devriyelerin distribütörü, özel ürünler tüccarı, karışık ürünler tüccarı, depo yöneticisi

- Geri Dönerlerin Sığınağı aşağıdaki portallar eklendi:

Fraksiyon	YZK Adı	Bölge	Hedef
Elyos	Atreya Koruma Koridoru	Heyron	Draupnir Mağarası'nın Girişi
			Karanlığın Poetası Girişi
		Theobomos	Theobomos Gizli Laboratuvarı Girişi
			Adma Kalesi Girişi
	Balaurea Saldırı Koridoru	İnggison	Talok Mağarasının Girişi
			Udas Tapınağı Girişi
			Udas Tapınağı Ön Avlusu

		Silentera Boğazı	Beşmundir Tapınağı Girişi
	Balaurea Ofansif Koridoru	Sarpan	Aturam Gökyüzü Kalesi Girişi
		Tiamaranta	Rentus Üssü Girişi
		Tiamaranta Gözü	Tiamat Kalesi Girişi
			Tiamat Barınağının Girişi
	Balaurea İşgal Koridoru	Akaron	Sauro Savaş Deposu Girişi
			Run Koruma Kulesi Girişi
			Baruna Araştırma Laboratuvarı Girişi
		Katalam Yeraltı	Jormungand Köprüsü Girişi
			Run Kabilesi Sığınağı Girişi
Asmodiyer	Atreya Koruma Koridoru	Beluslan	Draupnir Mağarası'nın Girişi
			Karanlığın Poetası Girişi
		Brustonin	Theobomos Gizli Laboratuvarı Girişi
			Adma Kalesi Girişi
	Balaurea Saldırı Koridoru	Gelkmaros	Talok Mağarasının Girişi
			Udas Tapınağı Girişi
			Udas Tapınağı Ön Avlusu
		Silentera Boğazı	Beşmundir Tapınağı Girişi
	Balaurea Ofansif Koridoru	Sarpan	Aturam Gökyüzü Kalesi Girişi
		Tiamaranta	Rentus Üssü Girişi
		Tiamaranta Gözü	Tiamat Kalesi Girişi
			Tiamat Barınağının Girişi
	Balaurea İşgal Koridoru	Akaron	Sauro Savaş Deposu Girişi
			Run Koruma Kulesi Girişi
			Baruna Araştırma Laboratuvarı Girişi
		Katalam Yeraltı	Jormungand Köprüsü Girişi
			Run Kabilesi Sığınağı Girişi

- Bazı mahzenlerde aşağıdaki patron canavarlar yenildikten sonra artık geri dönenlerin sandığı ve/veya geri dönenlerin parlak sandığı ortaya çıkıyor.

- Sandıklar bunlara ait anahtarlarla açılabilir: Geri dönenlerin sandığının anahtarı ya da geri dönenlerin parlak sandığının anahtarı
- Sandık açılırken tüm grup üyeleri sandıktan birer obje alıyor.

Patron Canavar	
Komutan Bakarma	Tuğgeneral Vaşarti
Triroan	Tuğgeneral Tahabata
Lord Lanmark	Tiamat
Alev Lordu Kalindi	Top
Tahabata Ateş Lordu	Yüksek Şifacı Tagnu
Demirci Ustası Debilkarim	Muhafız Lideri Ahradim
Sadık Ruh Anurati	Tuğgeneral Şita
Kasırğa Kanatlı	Prototip Dainatum

- Pangaea’da bir kaleyi elinde tutan karakterler yeni eklenen bir portalı kullanarak Pangaea’ya ışınlanabilir – kale dövüşü olmasa bile.
 - İlerleyiş koridorundan ilgili başkente Elyos Meydanı’na ya da Pandemonium Meydanı’na giriş.
 - Portal yalnızca 65. basamaktaki karakterler tarafından kullanılabilir.
 - Pangaea’daki garnizonlar kuşatılabilir ve fethedilebilir.
 - Bir garnizon fethedilirken, örneğin kalıntıların daha iyi fiyata takas edilebildiği, özel malzemelerin alınabildiği ve başka fonksiyonların kullanılabildiği bir YZK ortaya çıkıyor.

YZK’lerle İlgili Değişiklikler

- Başkomutan Paşid’in Çelik Duvar Tabyası’ndaki dövüş davranışı değiştirildi.
- YZK NSC Liurerk artık her zaman Ateş Tapınağı’nda bulunuyor.
- Zayıflatıcı etki ikonları ve Beritra istilasının birinci sınıf elit tarantum (3. basamak) kısa bilgisi elden geçirildi.
- İnggison’daki Eski Ejderha Tapınağı’nda bazı canavarların basamakları değiştirildi.
- Kaldor’daki Anoha Kalesi muhafız generalinin bazı beceri adları değiştirildi.
- Sanktum ve Pandemonium’daki bazı YZK’lere artık bazı objelerden daha fazla satılabilecek:

	Sanktum	Pandemonium
YZK	Morayos <Donanım ve Modeller İçin Elyos Meslek Birliği Yöneticisi>	Nanuz <Donanım ve Modeller İçin Asmodiyer Meslek Birliği Yöneticisi>
	Cinuos <Kombinasyon İçin Elyos Meslek Birliği Yöneticisi>	Bejakra <Kombinasyon İçin Asmodiyer Meslek Birliği Yöneticisi>
	Usiros <Kalan Modeller İçin Elyos Meslek Birliği Yöneticisi>	Allan <Kalan Modeller İçin Asmodiyer Meslek Birliği Yöneticisi>

Sorun Çözümleri

- Bazı durumlarda, Akaron'daki garnizonda bulunan Legatus'un işi bitirilse bile garnizon kuşatılamıyordu. Bu sorun giderildi.
- Katalam Yeraltı'ndaki bazı canavarların hareket etmesi gerektiği halde hareket etmemesi sorunu çözüldü.
- Belli durumlarda, sınırlı miktarda obje satan bir YZK'den geri alma özelliği kullanıldıktan sonra normal şekilde obje alınamıyordu. Bu sorun giderildi.
- Runatoryum'daki Kasap Kunek'te belli durumlarda demir pul etkisi kayboluyordu. Bu sorun giderildi.
- Bazı YZK'lerin sesinin çalınmaması sorunu çözüldü.

Yer	YZK
Kuzey Katalam'daki Run Tapınağı	Bedantun
Güney Katalam'daki Pandarung	Amake, Haubig

Görev

Yeni Görevler

- Geri dönen Devalar için görevler eklendi.
 - Bunlar silah ve zırh gibi yararlı ödüller içeriyor.
 - Görev ödülü olarak mahzenlerin içindeki sandıklardan objeler elde edilebiliyor.

Görev Bölgesi: Geri Dönenlerin Sığınağı			
Fraksiyon	Basamak	Görev	Başlangıç YZK'si
Elyos	10. – 65. basamak	Geri Dönenlerin Sığınağına	Jeni <Karşılama Görevlisi>
		Sığınağın Sevk Ustaları	
Asmodiyer	10. – 65. basamak	Geri Dönenlerin Sığınağı	Yanette <Karşılama Görevlisi>
		Sığınağın Sevk Ustaları	

Görev Bölgesi: Theobomos, Brustonin			
Fraksiyon	Basamak	Görev	Başlangıç YZK'si
Elyos	46. – 49. Basamaklar	[Günlük] Gözlemevinin Korunması	Jeni <Karşılama Görevlisi>
	46. – 54. Basamaklar	Theobomosa	Martin <Sevk Ustası>
		Draupnir Mağarasına	
		Theobomos Gizli Laboratuvarına	
		Adma Kalesine	
	48. – 54. Basamaklar	Karanlığın Poetasına	
Asmodiyer	46. – 49. Basamaklar	[Günlük] Temizleme İşi	Yanette <Karşılama Görevlisi>
	46. – 54. Basamaklar	Brustonline	Simona <Sevk Ustası>
		Draupnir Mağarasına	
		Theobomos Gizli Laboratuvarına	
		Adma Kalesine	
	48. – 54. Basamaklar	Karanlığın Poetasına	

Görev Bölgesi: Inggison, Beluslan			
Fraksiyon	Basamak	Görev	Başlangıç YZK'si
Elyos	50. – 54. Basamaklar	[Günlük] Talok Ormanının Korunması	Jeni <Karşılama Görevlisi>
	50. – 54. Basamaklar	İnggisona	Filip <Sevk Ustası>
		Taloka	
		Udas Tapınağına	
	53. – 54. Basamaklar	Beşmundir Tapınağına	
Asmodiyer	50. – 54. Basamaklar	[Günlük] Talok Ormanının Korunması	Yanette <Karşılama Görevlisi>
	50. – 54. Basamaklar	Gelkmarosa	Kristiyan <Sevk Ustası>
		Taloka	
		Udas Tapınağına	
	53. – 54. Basamaklar	Beşmundir Tapınağına	

Görev Bölgesi: Sarpan, Tiamaranta			
Fraksiyon	Basamak	Görev	Başlangıç YZK'si
Elyos	55. – 60. Basamaklar	[Günlük] Kamarın Korunması	Jeni <Karşılama Görevlisi>
	55. – 65. Basamaklar	Sarpana	Stefani <Sevk Ustası>
		Aturam Gökyüzü Kalesine	
	58. – 65. Basamaklar	Tiamarantaya	
	60. – 65. Basamaklar	Tiamat Barınağına	
		Rentus Üssüne	
		Tiamat Kalesine	
Asmodiyer	55. – 60. Basamaklar	[Günlük] Kamarın Korunması	Yanette <Karşılama Görevlisi>
	55. – 65. Basamaklar	Sarpana	Lethanhia <Sevk Ustası>
		Aturam Gökyüzü Kalesine	

	58. – 65. Basamaklar	Tiamarantaya	
	60. – 65. Basamaklar	Tiamat Barınağına	
		Rentus Üssüne	
		Tiamat Kalesine	

Görev Bölgesi: Kuzey Katalam, Güney Katalam, Katalam Yeraltı, Akaron, Kaldor			
Fraksiyon	Basamak	Görev	Başlangıç YZK'si
Elyos	61. – 65. Basamaklar	[Günlük] Kuzey Katalamın Korunması	Jeni <Karşılama Görevlisi>
	61. – 65. Basamaklar	Kuzey Katalama	Nikolas <Sevk Ustası>
	63. – 65. Basamaklar	Güney Katalama	
	65. Basamak	Katalam Yeraltına	
		Akarona	
		Kaldora	
		Jormungand Köprüsüne	
		Run Sığınağına	
		Baruna Araştırma Laboratuvarına	
		Sauro Savaş Deposuna	
		Run Koruma Kulesine	
Asmodiyer	61. – 65. Basamaklar	[Günlük] Kuzey Katalamın Korunması	Yanette <Karşılama Görevlisi>
	61. – 65. Basamaklar	Kuzey Katalama	Paskal <Sevk Ustası>
	63. – 65. Basamaklar	Güney Katalama	
	65. Basamak	Katalam Yeraltına	
		Akarona	
		Kaldora	
		Jormungand Köprüsüne	

		Run Sığınağına	
		Baruna Araştırma Laboratuvarına	
		Sauro Savaş Deposuna	
		Run Koruma Kulesine	

- Aşağıdaki yeni eklenen görevlerde ödül olarak, karakterin basamağına uygun silahlar ve zırhlar elde edilebiliyor.

Görev Bölgesi: Theobomos, Brustonin			
Fraksiyon	Basamak	Görev	Başlangıç YZK'si
Elyos	46. – 54. Basamaklar	Atroposun Ricası	Atropos <Eter Alanı Koruyucusu>
		Banarinerkin Ricası	Banarinerk <Meniherk Arkeolojik Kazı Firması>
		Anangke Sahili Temizliği	
		İonsenin Birinci Ricası	İonse <Sanktum Asker Alıcısı>
		İonsenin İkinci Ricası	
		Atropos Ziyareti	
Asmodiyer	46. – 54. Basamaklar	Surtun Ricası	Surt <Yaşayan Ölüler Arındırma Birliğinin Lideri>
		Surtun Vazifesi	
		BuBu Köyüne	
		BuBu Khanın Ricası	BuBu Khan <BuBu Reisi>
		Karobik Sahili Temizliği	
		Surt Ziyareti	

Görev Bölgesi: Inggison, Gelkmaros			
Fraksiyon	Basamak	Görev	Başlangıç YZK'si
Elyos	55. – 65. Basamaklar	Birinci Özel Vazife	Outremus <Kaisinelin Ajanı>
		İkinci Özel Vazife	

		Üçüncü Özel Vazife	Lothas <Talokun Taze Dalı>
		Dördüncü Özel Vazife	
		Beşinci Özel Vazife	Barus <Sanktum Sefer Birliği>
		Altıncı Özel Vazife	
Asmodiyer	55. – 65. Basamaklar	Birinci Özel Vazife	Riçelle <Marçutanın Ajanı
		İkinci Özel Vazife	
		Üçüncü Özel Vazife	Vesvola <Kismet Birliği Lejyoneri>
		Dördüncü Özel Vazife	
		Beşinci Özel Vazife	Fjoelnir <Pandemonium Sefer Birliği>
		Altıncı Özel Vazife	

- Geri dönen Devalar da yukarıda adı geçen görevleri yapabilir, böylece silah ve zırh kazanabilir.
 - Geri dönen Devalar için ilk YZK'yi bulabilmeleri amacıyla bir görev eklendi.
 - Özel vazife görevleri yalnızca bir kez yapılabilir. Geri dönen bir Deva bunları daha önce yapmışsa, tekrar alamaz.

Fraksiyon	Basamak	Görev	Başlangıç YZK'si
Elyos	56. – 65. Basamaklar	İnggisona Sevk	Jeni <Karşılama Görevlisi>
Asmodiyer	56. – 65. Basamaklar	Gelkmarosa Sevk	Yanette <Karşılama Görevlisi>

- Var olan bir görev değiştirildi ve kedi fraksiyonun Anoha Kalesi'ni ele geçirdiğinde artık onur puanı ve seranyum madalya kazanılabildiğin yeni görevler eklendi.
 - Yalnızca Kaldor Galibi unvanına sahip olan karakterler ödülleri alabilir.

Ek Ödüllü Görev

Fraksiyon	Başlangıç YZK'si	Görev	Ödül
Elyos	Therenoa <Kale Yöneticisi>	[Haft] Titiz Hazırlık	125 onur puanı, 1 seranyum madalya
Asmodiyer	Filipa <Kale Yöneticisi>	[Haft] Titiz Hazırlık	125 onur puanı, 1 seranyum madalya

Yeni Eklenen Görevler

Fraksiyon	Başlangıç YZK'si	Görev	Ödül
Elyos	Therenoa <Kale Yöneticisi>	[Haftalık] Huzursuzluk Çıkaranların Yok Edilmesi	125 onur puanı, 1 seranyum madalya
		[Haftalık] Savaş Hazırlık	125 onur puanı, 1 seranyum madalya
Asmodiyer	Filipa <Kale Yöneticisi>	[Haftalık] Huzursuzluk Çıkaranların Yok Edilmesi	125 onur puanı, 1 seranyum madalya
		[Haftalık] Savaş Hazırlık	125 onur puanı, 1 seranyum madalya

- Geri dönen bir Deva ilk görevini aldığı anda bir pencere açılır.
- Geri dönen Devalar ilk görevlerini maksimum görev sayısı kaydedildiğinde de alabilir.
- Bir görev tamamlandığında, sistem bilgilendirmesinde geri gelen Devalar için kalan süresinin üzerinde görüntülenir.
- Geri Dönenlerin Sığınağı'ndaki görevler 65. basamağa kadar yapılabilir.
 - Yalnızca belli basamaklarda yapılabilen standart özel görevler, 65. basamaktaki karakterler tarafından da yapılabilir.
 - Ancak günlük görevler yalnızca belli basamaklar çerçevesinde yapılabilir.
- Pangaea kale dövüşü hakkında bilgi veren bir görev eklendi.

Fraksiyon	Basamak	Görev	YZK
Elyos	65. Basamak	Kale Dövüşüne Katılım	Carley <Pangaea Kale Dövüşü Giriş Yardımcısı>
Asmodiyer	65. Basamak	Pangaea Kale Dövüşü	Revink <Pangaea Kale Dövüşü Giriş Yardımcısı>

- Antrikşa'nın Yükseliş Yeri'nde yapılabilen bir görev eklendi.
 - Aşağıdaki görevden DP ve Kinah elde edilebilir.

Fraksiyon	Basamak	Görev	YZK
Pangaea Kale Kuşatması Fraksiyonu	65. Basamak	Antrikşanın Yükseliş Yeri	Sloan <Pangaea Muhbiri>

- Antrikşa'yı yenmeyi başaran fraksiyon, aşağıdaki görevler sayesinde 100 onur puanı kazanabilir. Antrikşa'nın işi bitirildiğinde YZK ortaya çıkar.

Fraksiyon	Basamak	Görev	YZK
Pangaea Kale Kuşatması Fraksiyonu	65. Basamak	Antrikşanın Çöküşü için Ödül	Fuen <Yükseliş Yeri Muhbiri>

Değiştirilen Görevler

- Yeni sihir taşlarının devreye sokulmasıyla birlikte aşağıdaki görevlerin ödülleri de buna uygun olarak değiştirildi.

Elyos	Asmodiyer
Gizli Bir Teslimat	Siyah Pençe Kemik Asası
Lodastan Bir Yaprak	Octanunun Gizlenme Yeri
Klav Sırrı	Eski Ginseng
Anahtar Meselesi	[Grup] Elitlere Karşı
[Grup] Saldıranlara Saldırı	Gölge Savaşçısına Ölüm
[Cusus/Grup] Tayga, Şugonun Bedduası	[Grup] İntikam İçin Bir Adım
[Grup] Korumonerk Tehlikede	Neritanın Emri İle
Perentonun Emri İle	Borcun Ödenmesi
Ettin Kolyesi	Straheynin Mektubu
Ksante Hatırası	[Grup] Straheyn Kuvvetleniyor
[Grup] Büyük Baş Belası	1. Rütbedeki Elyos Askerlerine Karşı Zafer
Yeniliklerin Yayılması	Test: Dönüm Noktası
1. Rütbedeki Asmodiyer Askerlerine Karşı Zafer	Ateşe Karşı Dayanıklı Kılıçlar
Çatlak Taş	Bir Balaur Bilmececi
Çağrının Bir Sorusu	Gölgeye Bir Darbe
[Grup] Çelik Tırmık Komutanı	[Grup] Çelik Tırmıktaki Gerçek Güç
[Grup] Yağmalanmış Bir Obje	[Grup] İlaç Hırsızı
[Grup] Lider İçin	[Grup] Baba İçin Bir Hediye
[Grup] Bir Yüzük Şirketi	[Grup] Yanan Lanetler
Yosun Kanadının Ölümü	[İttifak] Balaur Efendisi Tiamat'ın Sonu
[İttifak] Balaur Efendisi Tiamat'ın Sonu	
[Cusus] Bir Casus İçin Mesaj	

- Görev objesi kısa bilgisinde, ilgili görev adının gösterildiği konum değiştirildi. Ayrıca atlanan görevlerin adları gri olarak gösterilir.
- Akaron'daki ajan dövüşü başladığında otomatik olarak kabul edilen Acil durum komandosu görevlerinin içerikleri geliştirildi.
- Bazı Asmodiyer objelerinin Elyos görevlerinin ödülü olarak verilmesi sorunu gönderildi.

Değiştirilen Görevler
Lefarist Avı
Köy Mührü Bulundu
Solmuş Kemikler

- Bir Asmodiyer karakterinin “Babanın Ortadan Kaybolmasını Araştırma” görevini tamamlaması “[Grup] Straheyn ile Bağlantı” görevini almaması sorunu giderildi.
- Bir Asmodiyer karakterinin özel durumlarda “[Grup] Golem Malzemeleri” ve “[Grup] Zırhlar için Sırt Kalkanları” görevlerini alamaması sorunu giderildi.
- “[Grup] Silah Testi” adlı Asmodiyer görevinin canavarlarının hatalı bilgilere sahip olması sorunu elden geçirildi.
- “[Mahzen] Sızma Emri” ve “[Mahzen] Savaş Deposuna Sızma” görevlerinin metinleri düzeltildi.
- Kaldor’da “Yanmış İzler” (Elyos) ve “Geçmişin İzleri” (Asmodiyer) görevlerinde ödüllerin görev penceresinde görülememesi sorunu giderildi.
- Kaldor’da “[Haftalık] Anoha'nın Kurtuluşu” (Elyos) ve “[Haftalık] Kurtarılmış Ruh” (Asmodiyer) görevlerinin tamamlanamaması sorunu giderildi.

Kullanıcı Arayüzü

- Donanım evrimi penceresi eklendi.
 - Pencerede evrimin uygulanacağı obje, evrim taşı ve evrimden sonraki sonuç görülüyor.
 - Ayrıca geçerli sihir basamağıyla ve maksimum sihir basamağıyla ilgili bilgiler görülebiliyor.



- İlerlemeden sonra obje büyüleme penceresinde de geçerli sihir basamağı ve geriye kalan yüce sihir taşlarının sayısı gösteriliyor.



- Donanım evriminden sonraki basamak göstergesinin rengi yeşil oldu.

Evrinden Önce	Evrinden Sonra
 <p>+15 Awakening Antriksha's Greatsword Greatsword Very Slow 3 Strike Weapon Available for Level 65 or higher Untradeable</p>	 <p>+15 Awakening Antriksha's Greatsword Greatsword Very Slow 3 Strike Weapon Available for Level 65 or higher Untradeable</p>

- Bundan sonra ticari temsilci penceresinde objeler bölünebiliyor, kaydedilebiliyor ve satın alınabiliyor.
 - Tek objelerde standart satış/kayıt penceresi, birden fazla objede ise deste/bölme satış penceresi görünüyor.
 - Birden fazla objede, deste/bölme satış penceresinde deste halinde satış ve tek satış arasında seçim ve kayıt yapılabiliyor.

Dağılım	Objeye Satış Kayıt Penceresi Kullanıcı Arayüzü
 <p>Tek Objeye</p>	 <p>The image shows a 'Sales entry' window for a 'Stigma Shard'. It displays trade information: Average price (last 24h) at 3,000, Current lowest price at 3,000, and Current highest price at 3,000. It prompts the user to 'Please enter the selling price' and shows a 'Set price' of 3,000. A numeric keypad is visible on the right, and 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom.</p>



- Ticari temsilci penceresinde, adet fiyatının altında gösteriliyorsa, bölerek satış yapmak mümkündür.
- Ticari temsilcideki obje kayıt penceresinde, kaydedilecek objenin güncel en düşük fiyat ve güncel en yüksek fiyat göstergesi eklendi.
- Geri dönen bir Deva oturum açtığına, kendisine, arkadaşlarına ve lejyon üyelerine bir mesaj gösteriliyor.
- Artık obje değişikliği onay penceresinde obje adının önünde sihir bilgisi renkli olarak gösteriliyor.
- Bir objenin sihir/güçlendirme/çıkarma çubuğunun altında artık donanım bilgisi gösteriliyor.
 - Mana taşı ve idyan ankrajının, sihir taşı ya da kutsal taşla yapılan sihirlerin ve çıkarma ve Abis puanı çıkarma işlemlerinin göstergesi geliştirildi.
- Donanım objelerinin karşılaştırma görüntüsü elden geçirildi.
 - Karşılaştırılacak objenin durum adı değiştirildi.
 - Bir ayırım çizgisi eklendi.
 - Arka plan daha açık renk yapıldı.
- Sunucu çapında askere alma talebi silindiğinde, bir onay penceresi görünüyor.
- Ticari temsilci penceresinde, tüketim malzemelerinin değiştirilmesine evrim taşı kategorisi eklendi.
- Kullanıcı Arayüzü penceresi artık daha çabuk açılıyor.
- Donanım kutsamasına, kutsama bilgisinin görülebildiği bir onay penceresi eklendi.
- Lejyon ödülü yöneticisinde mal satış sekmesinin adı değiştirildi. Eskiden adı yalnızca lejyon objesiydi. Bundan sonra sekmeler lejyon basamağına uygun olarak adlandırılıyor (örneğin 6. basamak lejyon objesi).

Sorun Çözümleri

- Belli durumlarda Atreya pasaportundaki oturma açma ödülleri yanlış gösterilmesi sorunu giderildi.
- /Grubaüyetopla, /İttifakaüyeal komutlarıyla grup aramasının uygulanması ama kaydedilmemesi sorunu giderildi.
- Genel ittifaka üye alma işleminde, üye bilgisi penceresinde üyelerin sınıfının gösterilmemesi sorunu giderildi.
- Atreya pasaportunun ödülleri, aynı objeler söz konusu olduğu halde envantere istiflelenmemesi sorunu vardı. Bu sorun giderildi.
- Obje seçme penceresindeki kişisel deponun kapatılması ve objelerin devre dışı bırakılması sorunu giderildi.
- Donanım kutsaması penceresinde, ortaya çıkan kutsanmış objelerin bazı bilgilerinin gösterilmemesi sorunu giderildi.
- Hareket dövuşü efektinin gösterilmemesi sorunu değiştirildi.
- Bazı durumlarda satılan objelerin ikonunun ticari temsilcide görülememesi sorunu giderildi.
- Fısıldayan rüzgar kılıcı gibi objelerin ön izlemeyle incelemesi ve bazı bölümlerin şeffaf olarak gösterilmesi sorunu giderildi.
- Kullanıcı arayüzünde güneş temaslı kumaş tuniğin bir bölümünün gösterilmesi sorunu giderildi. Bu sorun karakter penceresinde, ön izleme penceresinde ve karakter portresinde giderildi.
- Belli durumlarda hızlı araç çubuğunun bazı ikonlarının görülememesi sorunu elden geçirildi.
- Donanım kutsaması sırasında karakter hareket ettirildiğinde kutsamanın iptal edilmesi ve ardından envanter ya da karakter bilgi penceresinin hareket ettirilememesi sorunu giderildi.

Mahzen

- Kromede Süreci'nde karakterin Kaliga anahtarına sahip olduğu ve Kaliga'nın silah koleksiyonunun bulunduğu bir vitrini seçtiği ama silah alamadığı oluyordu. Bu sorun giderildi.
- Kromede Süreci'nde, Kaliga'nın silah koleksiyonunun bulunduğu vitrinlerde belli durumlarda görev işaretinin gösterilmemesi sorunu giderildi.
- Savaş Meydanı mahzeni bittiğinde, katılan tüm karakterlerin karakter bilgileri ayrıntılı bilgi penceresinde görünür – karakterler mahzenden çıkmış olsa da olmasa da.
 - Ayrıntılar, olaydan ayrıl butonuna tıklayana kadar incelenebilir.
- Jormungand Köprüsü ve Jormungand Köprüsü (bonus) mahzeninin çevre grafiklerinin bir bölümü değiştirildi.
- Mantutu Altın Göz'de, yiyecekler ve içecekler tahrip edildiği halde Çelik Tırmık'ın Kabini'nde açlık ve susuzluk güçlendirme etkisinin yok olmaması sorunu elden geçirildi.
- Runatoryum'daki Gazap Antresi/Öfke Antresi'nin içine korumanın run heykeli eklendi.

Karakter

- Yeni bir karakterin oluşturulması sırasında envanterdeki başlangıç objelerinde değişiklikler yapıldı.
 - Yeni oluşturulan karakter, önceden olduğu gibi çok az yaşam iksiri ve küçük mana eliksiri yerine artık çırağın yaşam iksirini ve çırağın mana iksirini alıyor.
 - Paralı asker/haydut meyve suyu artık satılamıyor ya da ticareti yapılamıyor.
- Etertek'in esans ve eter kazanımı sırasında animasyonu artık doğru olarak gösteriliyor.

- Karakter duygu ifadesi ve obje büyüleme ve çıkarma efekti değiştirildi.
- Bir Mak'ın içinde oturulduğunda eter kazanımı duygu ifadesi gösterilmiyordu. Bu sorun giderildi.
- Maktan inerken aynı zamanda yaz tatili duygu ifadesinin uygulanması sırasındaki görüntüleme sorunları giderildi.
- Normal grafik çözünürlüğünde, Kantor hiddet sihri becerisini kullandığında ve ardından ya yeni oturum açtığında ya da sunucuyu değiştirdiğinde, geride yeşil bir görüntü izi kalabiliyordu. Bu sorun giderildi.
- Mana taşı ankrajı sırasında efektin bazı durumlarda garip bir şekilde gösterilmesi sorunu giderildi.
- Eter kazanımı sırasında karakterin kanat hareketinin garip bir şekilde gösterilmesi sorunu elden geçirildi.

Beceri

Etertek

- “Hızlı Yükleme” adlı etertek becerisinin bazı bilgilendirmelerinin yanlış gösterilmesi sorunu elden geçirildi.

Ozan

- Ozanın “Huzur Değişimi” becerisinde bir değişiklik yapıldı.
 - Bundan sonra bu etki, karakterin çevresindeki 25 m’lik bir dairenin içinde bulunan tüm silah arkadaşlarına uygulanacak. Bu daha önce seçilen hedefin çevresindeki 25 metrelik bir daireydi.

Çevre

- Kuzey Katalam’ın tarafsız bölgesinde kisk kurulabilmesi sorunu giderildi.

Ev

- Karakter bazı mobilyalara oturamıyordu ya da yatamıyordu. Bu sorun giderildi.

Miol

- Bazı durumlarda Miol karakteri takip edemiyordu. Bu sorun giderildi.