



Notas del parche 4.5

Contenido de la actualización

A continuación se presenta una lista general con los cambios de la actualización 4.5 por categorías.

Personajes.....	2
Técnico del éter.....	2
Otros cambios en los personajes.....	3
Instancias.....	4
Torre Protectora de los Run	4
Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero.....	5
Zona Superior del Abismo.....	6
Otros.....	7
Batallas por las Fortalezas.....	13
Habilidades.....	14
Abismo.....	19
Puntos de Honor.....	22
Misiones.....	24
Objetos.....	29
IU	35
Otros.....	41
PNJ.....	41
Vivienda.....	41
Entorno.....	41

Personajes

Técnico del éter



¡Se ha añadido la nueva clase “técnico del éter”!

El ingeniero puede convertirse en técnico del éter mediante la misión de cambio de clase a Daeva.

El técnico del éter utiliza un meca para luchar. Para conseguir este meca, el jugador necesita un arma a dos manos, la Llave del éter.

Desde que los elios/asmodianos descubrieron las litopiedras, comenzaron a investigar nuevos tipos de armas. Fabricaron las piezas con ayuda de los planos y de los componentes del Almacén de Guerra de Sauro y obtuvieron la fuente de energía de la tecnología del id de Hiperión. El resultado fue el meca de los técnicos del éter.

Los elios/asmodianos creen que el técnico del éter supondrá un nuevo punto de inflexión en la batalla, siempre que se utilicen correctamente los ataques de un solo golpe, la potencia y la armadura protectora, que emplea la energía de id.

Otros cambios en los personajes

1. Se ha modificado la obtención/disminución del número de puntos del Abismo dependiendo de la victoria o la derrota en JcJ.
 - La obtención de puntos del Abismo tras una victoria en JcJ se ha adaptado a los rangos.
 - La disminución de puntos del Abismo tras una derrota en JcJ se ha adaptado a los rangos.
 - Dependiendo del rango, el máximo de puntos del Abismo obtenidos se ha ajustado dentro de un periodo de tiempo concreto.
2. Se producía el siguiente problema de animación: mientras el tirador transmutaba sustancias, se mostraba el arma. El problema se ha resuelto.
3. Se han llevado a cabo los siguientes cambios: mientras se usa “Corriente de viento”, no es posible seleccionar ningún otro objetivo.
4. Se vio que los personajes que interrumpían la corriente de viento aterrizaban, pero morían repentinamente. El problema se ha resuelto.
5. Se ha modificado una parte de la expresión del personaje.
6. Se vio que los personajes que se teleportaban a otra región no podían moverse inmediatamente después de llegar. El problema se ha resuelto.
7. La extracción de esencias y el clic sobre edificios se interrumpían sin motivo. El problema se ha resuelto.

Instancias

¡Se han añadido 8 instancias en el subsuelo de Cantalón y en la zona superior del Abismo!

Torre Protectora de los Run



Situada en el este del subsuelo de Cantalón, se trata de la región con la mayor concentración de id. La antigua tribu de los Run construyó la Torre protectora para proteger este lugar de los ataques. En la Torre Protectora de los Run se encuentran los generadores de escudos defensivos de la tribu Run, que suministran energía al escudo defensivo. Pero desde que la 43.ª tropa destructora del ejército de Beritra destruyó parte del dispositivo durante su invasión, los Daeva tuvieron que suministrar energía manualmente al generador para mantener el escudo defensivo. La 43.ª tropa destructora intenta ahora aprovechar la circunstancia de que los Daeva no puedan utilizar el idio ni la tecnología de los Run de la Torre protectora, debido a que el escudo defensivo está debilitado, para destruir la Torre protectora. Los elios/asmodianos intentan mantener intactos los generadores de escudos defensivos, ya que todo el subsuelo de Cantalón podría estar en peligro si se destruye la Torre protectora de los Run, integrada en la (antigua) tecnología de los Run, que desaparecería con ella. Por este motivo envían Daevas una y otra vez a la Torre protectora; por un lado, para mantener activo el generador; y, por otro, para defender la Torre protectora de las invasiones de la 43.ª tropa destructora.

- El PNJ de entrada para la Torre protectora de los Run se encuentra en el subsuelo de Cantalón, en la Cripta de la Torre

Instancia	Personas	Nivel	Entrada y reentrada	Número de entradas Novatos	Número de entradas Paquete Oro
Torre protectora de los Run	6	A partir del nivel 65	Todos los miércoles a las 9 (de la mañana)	2 veces	4 veces

Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero



El comandante Pashid ganó a los elios/asmodianos el Bastión del Muro de Acero, un importante acceso a Cantalón. Sin embargo, la legión de Pashid sufrió grandes pérdidas en la batalla del Bastión del Muro de Acero, y los elios/asmodianos lo sabían, así que enviaron sus tropas al Bastión del Muro de Acero.

Los elios/asmodianos comenzaron a luchar contra los Balaúres para arrebatárles la base del Bastión del Muro de Acero. Pero como ambas facciones tienen como objetivo el Bastión del Muro de Acero, también se ha iniciado un combate entre los elios y los asmodianos. Éste es el motivo de que este lugar se llame el Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero, ya que es donde asmodianos, elios y balaúres combaten unos contra otros con el mismo objetivo: conquistar el lugar.

- El “Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero” es una instancia en la que 24 personas luchan contra 24 personas, y en la que tienen 40 minutos para acabar con todos los monstruos y lograr la victoria contra la otra facción.

Distribución	Requisito de entrada
Nivel de entrada	Niveles del 61 al 65
Modo de entrada	Entrar en nuevo grupo/alianza, entrada rápida en grupo/alianza, entrada en grupo
Personas	Como mínimo 24 de cada facción

- En la entrada en grupo debe tenerse en cuenta que no es posible entrar en la instancia si los niveles de los miembros del grupo/alianza no son los requeridos.
- Sólo es posible entrar en el “Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero” en ciertos momentos.

Distribución	Día de la semana (Entrada)	Horario de entrada permitida	Número de entradas Novatos	Número de entradas Paquete Oro
Requisito de entrada	Todos los domingos	0-2 horas 12-14 horas	1 vez	2 veces

- Cuando la entrada a la instancia está permitida, aparece un mensaje del sistema y el botón de entrada se activa en la parte inferior de la pantalla.

Zona superior del Abismo





El soberano balaúr Beritra quería ampliar sus dominios intentando, después de Cantalón, hacerse también con Resanta. La larga batalla contra los elios/asmodianos había debilitado a la legión de Macarah de Resanta. Beritra lo sabía y envió a la legión de Baranat a Resanta en secreto. La legión de Baranat demostró a la legión de Macarah la fuerza y la autoridad de Beritra y exigió que se sometieran a él. La legión de Macarah no tuvo elección y lo prometió, ya que sabían que eran más débiles que Beritra. Así es como la fortaleza de batalla de la zona superior del Abismo cayó en manos de Beritra. Los elios/asmodianos se enteraron de esto y planearon reforzar las tropas de sus fortalezas para poder defenderlas del ejército de Beritra. Ahora está en manos de los elios/asmodianos ocupar bases de artefactos y emplear bien las armas de asedio para conquistar fortalezas o defenderlas. En el Abismo se inicia una dura batalla por las fortalezas contra poderosos enemigos.

- Se ha añadido una instancia en la zona superior del Abismo disponible para personajes a partir del nivel 61. (Las instancias estándar a partir del nivel 40 siguen siendo las mismas y pueden seleccionarse dependiendo del nivel.)
- Los personajes que pertenezcan a la facción que ha conquistado la fortaleza pueden entrar en las fortalezas bélicas de Crotan/Cusis/Miren.
- Los personajes que pertenezcan a la legión que ha conquistado la fortaleza, podrán entrar en las fortalezas legionarias de Crotan/Cusis/Miren.
- El PNJ de entrada se encuentra en el mismo lugar. Los personajes normales pueden entrar en la instancia estándar a través de la puerta de entrada, y los personajes legionarios deben acudir al “Oficial de incorporaciones de la legión” para poder entrar en la instancia.




Instancia	Personas	Nivel	Momento en el que se reinicia en número de entradas	Número de entradas Novatos	Número de entradas Paquete Oro
Fortaleza bélica de Crotan	6	Nivel 61-65	Diariamente a las 9 (de la mañana)	4 veces (El número de entradas se reparte)	7 veces (El número de entradas se reparte)
Fortaleza legionaria de Crotan	6	Nivel 61-65	Diariamente a las 9 (de la mañana)		
Fortaleza bélica de Cusis	6	Nivel 61-65	Diariamente a las 9 (de la mañana)	4 veces (El número de entradas se reparte)	7 veces (El número de entradas se reparte)
Fortaleza legionaria de Cursis	6	Nivel 61-65	Diariamente a las 9 (de la mañana)		
Fortaleza bélica de Miren	6	Nivel 61-65	Diariamente a las 9 (de la mañana)	4 veces (El número de entradas se reparte)	7 veces (El número de entradas se reparte)
Fortaleza legionaria de Miren	6	Nivel 61-65	Diariamente a las 9 (de la mañana)		

Otros

1. La limitación de las entradas a la instancia está determinada por el número de entradas.

Antes de la modificación	Después de la modificación
	

- El número de entradas se reduce automáticamente cuando se entra a la instancia
- Cuando se alcanza el número máximo de entradas de la instancia correspondiente, se activa el tiempo de espera.
- La información sobre el tiempo de espera para la entrada muestra cada cuánto puede entrarse. Las normas al respecto son las siguientes:

Cuadro de información de tiempo de espera	Descripción
	Se muestra el “Número restante/número máximo” de entradas.
	<p>Instancia sin límite de entradas.</p> <p>- Sólo puede entrarse en la Arena cuando se muestra “Se puede entrar”.</p>
	Se muestra cuando el nivel es demasiado bajo para entrar en la instancia.

- La siguiente lista muestra las instancias en las que se puede entrar varias veces, y cuando se reinicia el número de entradas.
 - .i. Libre = Accesible sin límites
 - .ii. Semanal = Se reinicia los miércoles a las 09:00
 - .iii. Diario = Se reinicia cada mañana a las 09:00

Instancia	Reinicio (Paquete Oro)	Máximo (Paquete Oro)	Reinicio (Novato)	Máximo (Novato)
Fortaleza de Indratu	Diario	0	Miércoles	0
Caverna de Draupnir	Diario	5	Mie, Sab	5
Templo del Fuego	Diario	0	Miércoles	0
Laboratorio secreto de los Leparistas	Diario	0	Miércoles	0
Laboratorio de Alquemia	Diario	0	Miércoles	0
Laboratorio secreto de Teobomos	Diario	0	Miércoles	0
Fortaleza de Adma	Diario	0	Miércoles	0
Campo de instrucción de Noisana	Diario	5	Mie, Sab	5
Puerta de la Oscuridad	Diario	2	Mie, Sab	2
Nido del Árbol de Azufre	Diario	1	Mie, Sab	1
Cámara en el Ala Derecha	Diario	1	Mie, Sab	1
Cámara en el Ala Izquierda	Diario	1	Mie, Sab	1
Abismo de Asteria	Diario	1	Mie, Sab	1
Caverna de Roah	Diario	1	Mie, Sab	1
Cámara de Crotan	Diario	1	Mie, Sab	1
Cámara de Cusis	Diario	1	Mie, Sab	1
Cámara de Miren	Diario	1	Mie, Sab	1
Rastrodeacero	Diario	5	Mie, Sab	5
Dragagión	Diario	3	Mie, Sab	3
Fortaleza de Azoturán	Diario	0	Miércoles	0
Templo de Udas	Diario	5	Miércoles	5
Panteón del Templo de Udas	Diario	5	Miércoles	5
Templo de Besmúndir	Diario	2	Mie, Sab	2
Cueva de Taloc	Diario	1	Mie, Sab	1
Dragagión Chantra	Diario	3	Mie, Sab	3
Falla del Abismo	Miércoles	3	Miércoles	1
Proceso de Cromede	Diario	5	Mie, Sab	5
Haramel	Diario	0	Miércoles	0
Bosque de Ladis	Diario	1	Mie, Sab	1
Mansión de Dorgel	Diario	1	Mie, Sab	1
Destacamento de Rentus	Diario	2	Miércoles	2
Fortaleza Celeste de Aturam	Diario	1	Mie, Sab	1
Esoterraza	Diario	1	Mie, Sab	1
Ordalía Empiriana	Diario	1	Mie, Sab	1
Tames	Diario	5	Miércoles	5
Ordalía de Solus	Diario	1	Mie, Sab	1
Nido del Soberano de las Arenas	Diario	1	Mie, Sab	1

Cueva de Padmarasca	Miércoles	1	Miércoles	1
Dragagión de Sada	Diario	3	Mie, Sab	3
Cabina de la Rastrodeacero	Diario	5	Miércoles	5
Cámara del Tesoro de Satra	Diario	1	Mie, Sab	1
Pabellón de la Sabiduría	Diario	1	Mie, Sab	1
Fortaleza de Tiamat	Diario	1	Mie, Sab	1
Refugio de Tiamat	Miércoles	5	Miércoles	2
Laboratorio de Idoguel	Diario	1	Mie, Sab	1
Bastión del Muro de Acero	Diario	1	Mie, Sab	1
Mausoleo Imperial de Shugo	Diario	1	Lu, Mie, Vi, Dom	1
Falla del Abismo Rota	Miércoles	3	Miércoles	1
Corredor de la Traición	Diario	1	Mie, Sab	1
Embarcadero de la Rosa de Acero (Solo)	Diario	1	Mie, Sab	1
Cantalonice	Miércoles	2	Miércoles	1
Runadio	Miércoles	4	Miércoles	2
Campo de batalla de Kamar	Diario	2	Lu, Mie, Vi, Dom	2
Cabina de la Rosa de Acero (Solo)	Diario	1	Mie, Sab	1
Almacén de Guerra de Sauro	Diario	1	Mie, Sab	1
Refugio de la Tribu Run	Miércoles	4	Miércoles	2
Embarcadero de la Rosa de Acero (Grupo)	Diario	1	Mie, Sab	1
Campamento del Vacío	Diario	1	Mie, Sab	1
Puente de Yórmungan	Miércoles	4	Miércoles	2
Laboratorio de Idoguel (Legión)	Diario	1	Mie, Sab	1
Campamento del Vacío (Legión)	Diario	1	Mie, Sab	1
Pabellón de la Sabiduría (Legión)	Diario	1	Mie, Sab	1
Ruta de Yormungán	Diario	2	Lu, Mie, Vi, Dom	2
Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero	Miércoles	2	Miércoles	1
Torre Protectora de los Run	Miércoles	4	Miércoles	2
Fortaleza legionaria de Crotan	Miércoles	7	Miércoles	4
Fortaleza legionaria de Cusis	Miércoles	7	Miércoles	4
Fortaleza legionaria de Miren	Miércoles	7	Miércoles	4
Fortaleza bélica de Crotan	Miércoles	7	Miércoles	4
Fortaleza bélica de Cusis	Miércoles	7	Miércoles	4
Fortaleza bélica de Miren	Miércoles	7	Miércoles	4

- Al jugar individualmente, se puede volver a entrar en una instancia 10 minutos después. En instancias de grupo, el tiempo de entrada no se reinicia hasta que el grupo con el que se ha salido de la instancia se haya disuelto y se entre con un nuevo grupo.
- En los campos de batalla, arenas y dragagiones, la entrada seguirá estando permitida sólo en momentos determinados.
- Ahora es posible entrar a diario en instancias cuyas horas de entrada se habían establecido de forma estándar.

Lista de instancias	
Runadio	Refugio de la tribu Run
Cantalonice	Corredor de la Traición

- Se ha modificado el nombre de los Pergaminos del tiempo, de acuerdo con la modificación de su número de entradas.

2. Se han modificado algunos atributos/número/ubicación de los monstruos en las siguientes instancias.

Instancia	
Campo de Instrucción de Nojsana	Fortaleza de Indratu
Laboratorio Secreto de los Leparistas	Templo de Udas
Laboratorio de Alquemia	Templo de Udas
Fortaleza de Azoturán	-
Templo del Fuego	Laboratorio secreto de Teobomos
Rastrodeacero	Fortaleza de Adma

3. Se ha solucionado el problema de que el personaje que se encontrara en el servidor de la instancia, y muriera allí, resucitara en el servidor normal.
4. En la “Fortaleza Celeste de Aturam” surgía el problema de que los jugadores no podían seguir jugando cuando se atacaba a una criatura que sólo debía servir como muestra. El problema se ha solucionado.
5. Cuando Tonqui, Tonc, Tuqui y Tuca desaparecen del “Laboratorio de idoguel” y del “Laboratorio de investigación de idoguel (Legión)” después de un tiempo determinado, a partir de ahora aparecerá un mensaje del sistema.

6. Se ha modificado parcialmente el estilo de combate de la bruja run Grendal en el “Runadio”.
7. Se ha modificado el estilo de combate de algunos monstruos en el “Almacén de Guerra de Sauro”.
8. En el “Campamento del Vacío (Legión)” había algunos monstruos mal posicionados. El problema ha sido tratado.
9. Los jugadores que se hubieran transformado en un general de los guardianes podían cambiar de servidor de instancia. El problema ha sido tratado.
10. Cuando jugaban en el “Puente de Yórmungan”, los jugadores no podían moverse, incluso cuando el puente aparecía para los cañones. El problema se ha solucionado.
11. Al jugar en el “Proceso de Cromede” y utilizar objetos de habilidades, éstos seguían en el inventario incluso después de salir. El problema se ha solucionado.
12. A partir de ahora, los soldados defensivos colocados en el “Bastión del Muro de Acero” que defiendan la compuerta de esclusa interior o los muros interiores tendrán un 10% menos de puntos de vida.
13. Se han reducido drásticamente los atributos de una parte de los monstruos que se encuentran en el “Bastión del Muro de Acero”.
14. Se han modificado parte de las ubicaciones de las salidas que aparecen una vez terminada la instancia.

Instancia
Runadio
Cantalonice

15. El soberano Anikiki, que se encuentra en la “Cabina de la Rastrodeacero”, se movía de manera extraña, de manera que a los jugadores les resultaba difícil acabar con él.

Batallas por las fortalezas

1. Se ha aumentado el número de personajes que reciben la condecoración “Héroe de primer rango” por haber defendido con éxito o haber conquistado todas las fortalezas.

Batalla por la fortaleza	Número de personas antes del cambio	Número de personas tras el cambio
Batalla por la fortaleza de Cantalón	10	12
Batalla por la fortaleza Ínguison/Gelcmaros	10	12
Batalla por la fortaleza del borde del Abismo (centro)	10	12
Batalla por la fortaleza de la base del Abismo	10	12
Batalla por la fortaleza del núcleo del Abismo	20	24
Batalla por la fortaleza del borde del Abismo (exterior)	15	18

2. Si la defensa ha tenido éxito en todas las batallas por las fortalezas, los generales de brigada de las legiones recibirán objetos a modo de recompensa. A partir de ahora los fardos contendrán más objetos.
3. Si la defensa de la fortaleza de Cantalón ha tenido éxito, el general de brigada de la legión recibirá a partir de ahora objetos sagrados de gran valor de la tribu Run, Medallas de la batalla y Cristales puros de la recuperación.

Habilidades

1. Se han añadido nuevas habilidades a las diferentes clases.

- Todas las facciones pueden comprar las siguientes habilidades a los comerciantes de la capital.

Clase	Nivel	Habilidad	Descripción
Gladiador	65	Filo de la provocación I	Inflige a un objetivo situado a una distancia de hasta 21m daños físicos y aumenta su furia hacia vos.
Templario	65	Vuelo: Cautiverio I	Inflige a un objetivo situado a una distancia de hasta 20m daños físicos y a continuación lo arrastra hasta estar justo ante vos. Solo puede utilizarse durante el vuelo.
Asesino	65	Puñal volador I	Causa daños físicos a un objetivo situado a una distancia de hasta 20m. Causará más daños si se utiliza durante el aturdimiento. Solo puede utilizarse durante el vuelo. Habilidad en cadena Puñal arrojadizo nivel 2 - Puñal volador
	63	Aumentar evasión II	Tras una evasión con éxito, la evasión aumenta durante 20s en 350.
Cazador	65	Flecha debilitadora I	Causa daños físicos al objetivo. La parada del objetivo se reduce durante 10s en 300, la evasión, en 300, y el bloqueo, en 300.
Hechicero	65	Ascuas I	Inflige a un objetivo situado a una distancia de hasta 25m daño mágico por fuego. Habilidad en cadena Fuego nivel 3 - Ascuas
	63	Esquirra chispeante II	Inflige a un objetivo situado a una distancia de hasta 25m daño mágico por agua y absorbe el 50% del daño como PM.
Invocador	65	Furia de lo salvaje I	Inflige a un objetivo situado a una distancia de hasta 25m daño por tierra dependiendo del nivel de acumulación. Se trata de una habilidad de acumulación.
	63	Combustión II	Inflige a un objetivo situado a una distancia de hasta 25m daño mágico por fuego y absorbe el 100% del daño como PV y 50% del daño como PM.
Cantor	65	Golpe de la vehemencia I	Causa daños físicos al objetivo. Habilidad en cadena Golpe divisorio nivel 4 - Golpe de la vehemencia
Clérigo	65	Martillo aturdidor I	Causa daños físicos al objetivo. El tiempo de lanzamiento aumenta durante 8s en un 50%.

Tirador	65	Vuelo: Disparo I	Inflige a un objetivo situado a una distancia de hasta 20m daño mágico por viento. La velocidad del viento se reduce durante 12s en un 20%. Solo puede utilizarse durante el vuelo.
	19	Forma materializada del muro II	Cada vez que vos sufrís un ataque, durante 10s se levanta un escudo protector con una probabilidad de 100% que absorbe el 50% del daño. (El escudo protector seguirá activo hasta que haya absorbido su máximo de daño.)
Bardo	65	Melodía de la alegría I	La velocidad de ataque aumenta durante 15s en un 20%.

2. Se ha modificado el contenido de algunas habilidades.

Clase	Habilidad	Modificación del contenido
Gladiador	Defensa mágica I	La compensación de magia se ha aumentado de 300 a 500.
Templario	Golpe de la eliminación I	Se ha aumentado el daño.
Cazador	Flecha venenosa mortal I	Se ha cambiado a una habilidad en cadena de nivel 3 y se ha aumentado el daño.
Cantor	Golpe mortal I	Cuando se ejecuta un combo triple y el enemigo sufre daños, el alcance se ha aumentado en 6m.
Clérigo	Invocación: Sirviente sagrado I - V	Se ha incrementado la tasa de éxito de los ataques.
Bardo	Armonía de la muerte I - IV	Se ha reducido el gasto de PM de esta habilidad.
	Eco de la elegancia I - IV	Se ha eliminado el gasto de PM de esta habilidad.
	Variación del reposo I - VII	Al utilizarla, se incrementa la curación de PM, y con un combo triple se aumenta el alcance de 4m a 10m.

3. Se han mejorado algunas habilidades del bardo.

- En algunas habilidades se han incrementado el efecto de golpe crítico a los enemigos, la velocidad y la velocidad de movimiento.

Velocidad de movimiento	Velocidad de golpe crítico
Variación del mar	Barrera
Variación de la ilusión	Baile del juglar
Marcha del juglar	Estallido de la perturbación mágica
Baile del juglar	Estallido impresionante
Armonía de la tierra	Réquiem del olvido
Armonía del viento	Marcha de las abejas
Réquiem de la ola de pleamar	Sonido de fricción penetrante
Estallido del soplo de viento	Repercusión del ataque
Repercusión del ataque	Réquiem de mosqui
Réquiem de la borrasca	Repercusión de la parálisis
Sonido de fricción penetrante	
Réquiem del olvido	
Sinfonía de la furia	
Sinfonía de la destrucción	
Barrera	
Estallido impresionante	
Disonancia	
Variación de la sanación	
Variación de la lucha	

4. El nombre de habilidad “Retardo aéreo” se ha cambiado a “Agarre del éter”.
5. El número de Semillas de bramido necesarias para la transformación en general de los guardianes I-V se ha modificado.
6. Cuando se utilizaba una habilidad contra un objetivo durante el vuelo, ésta se aplicaba con retardo. El problema se ha solucionado.
7. Se han aumentado los efectos de evasión y resistencia de algunas habilidades:

- El incremento afecta a las siguientes habilidades:
 - Evasión concentrada I
 - Contrato de evasión I
 - Postura alerta I
 - Resistencia decidida I
 - Evasión controlada I
 - Ilusión I
 - Pacto de la resistencia I
- Algunas habilidades sin evasión ni resistencia se han modificado de manera que también permitan evasión y resistencia.

8. Cuando el invocador utilizaba la habilidad “Invocación: Miembro del grupo I” para invocar a miembros del grupo, la habilidad no funcionaba. El error se ha solucionado.

- En algunas regiones de la zona superior del Abismo, incluidas “Fortaleza Miren, Fortaleza Crotan, Fortaleza Cusis”, no es posible utilizar la habilidad “Invocación: Miembro del grupo I”.

9. Se han modificado algunas habilidades:

- El tiempo de recuperación para “Fortalecer alas I” del gladiador se ha cambiado a 3 minutos.
- Se ha aumentado la precisión mágica del efecto de habilidad de “Onda castigadora V” del templario.
- Se ha aumentado la precisión mágica de “Explosión rúnica I-V” del asesino.
- Se ha aumentado la precisión mágica en el nivel 3 de combo de “Cañón del enraizamiento I” del tirador.
- Se ha aumentado la precisión mágica del efecto de “Baile del juglar I” y “Marcha del juglar I” del bardo.
- Se ha aumentado la precisión mágica del efecto de “Enraizamiento I” del clérigo.
- Se ha aumentado la precisión mágica de “Sueño I”, “Maldición: Árbol I” del hechicero.

- En “Mantra de magia V” del cantor, el valor de precisión mágica ha aumentado de 50 a 60.

10. Cuando el asesino utilizaba “Envenenar V”, se otorgaban los valores de magia, se otorgaba PD y no se consumía idio. El problema se ha solucionado.

11. La habilidad del invocador de invocar espíritus también se puede utilizar durante el vuelo a partir de ahora.

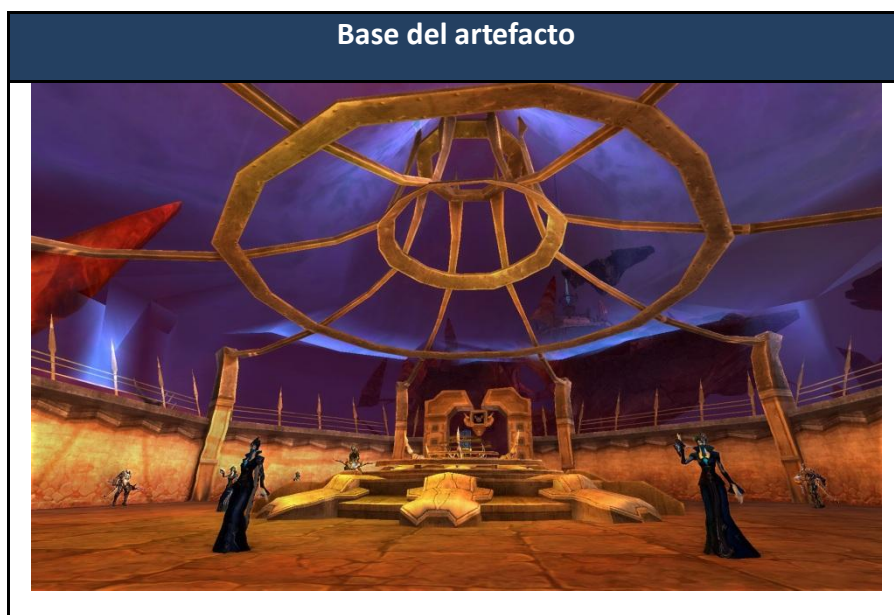
Abismo

- Las Fortalezas de Crotan, Miren y Cusis en la zona superior de Resanta se cambiado para jugadores de nivel 65.
 - Los PNJ guardianes que se encuentran en las fortalezas se han cambiado del nivel 50 al nivel 60.
 - Cuando una fortaleza puede ser conquistada, aparece un general de los guardianes ascendido del nivel 50 al 65.
 - Dentro de una fortaleza se han añadido comerciantes de artículos diversos, PNJ normales adicionales y PNJ comerciantes legionarios.
 - Cuando una fortaleza puede ser conquistada, aparecerán torres defensivas adicionales en algunos lugares en los que hasta entonces había armas defensivas.
 - Las torres defensivas solo pueden ser utilizadas por miembros de la legión que hayan tomado la fortaleza. Para poder utilizar una habilidad se necesita un objeto determinado.
 - Se ha aumentado la recompensa por el éxito en una batalla por la fortaleza (ataque/defensa).

Abyss/Katalam Offense Reward						
Area	Class	# of receivers	Gold Pack		Starter	
			Reward item	quantity	Reward item	quantity
Abyss	1	12	Ceranium medal	3	Ceranium medal	1
	2	40	Ceranium medal	2	Mithril medal	3
	3	40	Ceranium medal	1	Mithril medal	2
	4	100	Mithril medal	2	Mithril medal	1
Katalam	1	12	Ceranium medal	4	Ceranium medal	1
	2	30	Ceranium medal	2	Mithril medal	3
	3	50	Ceranium medal	1	Mithril medal	2
	4	200	Mithril medal	2	Mithril medal	1

- Se ha aumentado la recompensa para el general de brigada cuando una legión ha defendido con éxito la fortaleza conquistada.
- El artefacto situado en la zona superior en el centro de Resanta se ha cambiado al nivel 65.

- Los niveles de los PNJ guardianes situados junto al artefacto se han aumentado de 50 a 65.
 - A partir de ahora algunos artefactos tienen nombres y efectos de habilidades modificados.
 - Se ha cambiado el objeto necesario par activar el artefacto.
3. Se han añadido dos artefactos en el centro de la zona superior de Resanta.
- Para hacerse con el artefacto es necesario acabar con el guardián.
 - Si se ha conseguido el artefacto, se puede utilizar una Piedra de activación de artefacto para emplear la habilidad del artefacto.
 - Si se consigue el artefacto y en las regiones de alrededor se inician batallas por las fortalezas, aparecerán una torre defensiva y un vehículo con remolque en el que se podrán montar las facciones que posean el artefacto.



4. El número máximo de soldados que pueden obtener una recompensa cuando se ataca/defiende una fortaleza balaúr y la Fortaleza de Cantalón se ha aumentado de 180 a 200 personas.
5. Se ha reducido la posibilidad de que un Dragagión aparezcan en la región de Resanta.
6. Se han modificado los horarios de los niveles superior e inferior del Abismo:

Horarios de las batallas por las fortalezas de los niveles superior e inferior del Abismo						
	L	M	X	J	V	S
16 horas	Ruinas de Roah Nido del Árbol de Azufre Asteria	Fortaleza Oriental de Siel Fortaleza Occidental de Siel	Ruinas de Roah Nido del Árbol de Azufre Asteria	Fortaleza Oriental de Siel Fortaleza Occidental de Siel	Ruinas de Roah, Nido del Árbol de Azufre, Asteria, Fortaleza Oriental de Siel, Fortaleza Occidental de Siel	
23 horas	Crotan Miren	Cusis Miren	Crotan Cusis	Crotan Miren	Crotan, Miren, Cusis	

7. Se han modificado los efectos para la activación de los artefactos en el centro del nivel superior de Resanta.
8. Se ha modificado el efecto de habilidad del artefacto Infierno en llamas en el nivel superior de Resanta, en la región central.

Puntos de honor

1. Se ha añadido un nuevo sistema de puntos de honor.
 - Los puntos de honor se calculan por rango, junto con los puntos del Abismo existentes. Se trata de un nuevo contenido.
 - Para alcanzar una posición superior a la de oficial con 1 estrella, el personaje necesita un número determinado de puntos de honor.
 - Si un personaje tiene un rango inferior al de soldado de rango 1, puede alcanzar su rango de la manera habitual, con puntos del Abismo.
 - Los rangos se recalculan diariamente a las 12 horas. A todos los personajes de rango superior al de oficial con 1 estrella se les descontará un número determinado de puntos de honor en función de su rango y clasificación. Sin embargo los puntos de honor no se le descontarán a un personaje si otro personaje o un monstruo lo matan.
 - Los puntos de honor se reparten con la primera actualización 4.5 en función de los puntos del Abismo (las reliquias no se incluyen), el rango y la clasificación del personaje. Cuando se otorgan los puntos de honor, los puntos del Abismo se mantienen, pero los personajes de nivel inferior a 50 y los personajes con menos de 30.000 puntos del Abismo no reciben puntos de honor.
 - Los generales de brigada de legiones que posean una fortaleza especial pueden recibir puntos de honor de la fortaleza. (Sin embargo, cuando una fortaleza no se defiende con éxito, o se nombra a otro general de brigada, los puntos de honor otorgados a la fortaleza desaparecen.)
 - Cuando una legión que posee una fortaleza especial defiende su fortaleza con éxito, todos los rangos a partir del general de brigada suplente reciben también puntos de honor cada vez.
 - Los puntos de honor únicamente se utilizan para calcular la clasificación. Los objetos del Abismo se pueden seguir comprando como siempre, con puntos del Abismo.
 - Los puntos de honor pueden obtenerse en batallas por las fortalezas, acabando con jefes de los monstruos, como recompensa de las misiones y por lograr el acceso a instancias. (Dependiendo de la contribución durante una batalla por la fortaleza, también es posible obtener parte de los puntos de honor cuando el ataque/la defensa fracasa.)

Lista de instancias		
Campo de batalla de Camar	Campo de batalla del Bastión del Muro de Acero	Ruta de Yórmungan
Cantalonice	Arena de la Gloria (Nivel 61-65)	

Misiones

1. Se han añadido nuevas misiones para la nueva clase de los “técnicos del éter”.
 - Se han añadido objetos para los técnicos del éter como recompensas de las misiones.
2. Se han añadido nuevas misiones a las instancias “Campo de batalla del Bastión del Muro de Acero” y “Torre protectora de los Run”.
 - La misión “Campo de batalla del Bastión del Muro de Acero” puede obtenerse en Cantalón del Sur de los PNJ de la Guarnición de Pepe y la Guarnición de Fon.
 - La misión “Torre protectora de los Run” puede obtenerse de un PNJ en Terreno de Desarrollo del subsuelo de Cantalón.

Misión Torre protectora de los Run			
Facción	Nivel	Nombre de la misión	PNJ
Elios	65	Tonda, Investigadora de la Torre Protectora de los Run	Liponia
		Defensa contra la 43.ª tropa destructora	Tonda (En el interior de la Torre Protectora de los Run)
		La temible arma mecánica	Tonda (en el interior de la Torre Protectora de los Run)
Asmodianos	65	Camens, Investigador de la Torre Protectora de los Run	Nivella
		Detiene a la 43.ª tropa destructora	Camens (en el interior de la Torre Protectora de los Run)
		Mächtige Maschinenwaffe	Kamens (en el interior de la Torre Protectora de los Run)

Misión			
Campo de batalla decisivo en el Bastión del Muro de Acero			
Facción	Nivel	Nombre de la misión	PNJ
Elios	61	[Alianza] Eliminar a Pashid	Demades
		[Alianza] Conquistar el Campo de batalla del Bastión del Muro de Acero	Demades (en el Campo de batalla del Bastión del Muro)
		[Alianza] Entrar en la fortaleza	Demades (en el Campo de batalla del Bastión del Muro)
Asmodianos	61	[Alianza] El final de Pashid	Laquel
		[Alianza] Reconquista del Campo de batalla del Bastión del Muro de Acero	Latkel (en el Campo de batalla del Bastión del Muro)
		[Alianza] Derribar las puertas de la fortaleza	Latkel (en el Campo de batalla del Bastión del Muro)

3. Se ha añadido una nueva misión de instancia en el interior de la fortaleza en la zona superior del Abismo.

- En las nuevas instancias Fortaleza bélica y Fortaleza legionaria se han añadido las misiones correspondientes.

Misión			
Recompensa del Abismo			
Facción	Nivel	Nombre de la misión	NSC
Elios	61	Eliminad al Soberano de Crotan	Dirandera
		Eliminad al Duque de Cusis	Peán
		Eliminad al Príncipe de Miren	Peante
Asmodianos	61	Eliminad al soberano de Crotan	Lasic
		Eliminad al Duque de Cusis	Eraugea
		Eliminad al Príncipe de Miren	Herder

4. Se han añadido nuevas misiones de batalla por la fortaleza en el Abismo.

- Puesto que en la zona superior de Resanta las fortalezas de Crotan, Miren y Cusis se han cambiado al nivel 65, se han añadido misiones nuevas adecuadas a este cambio.
- Las misiones de batalla por la fortaleza en el Abismo existentes hasta ahora ya no pueden obtenerse, y las misiones que los jugadores ya habían aceptado se cambiarán a "Completadas".

Nuevas misiones de batalla por la fortaleza de los Elíos	
Nombre de la misión	Nivel
[Grupo] El ataque a los Arcontes del Refugio de Crotan	61
[Grupo] El ataque a los asmodianos del Refugio de Crotan	61
[Grupo] El ataque a los Arcontes de la Fortaleza de Cusis	61
[Grupo] El ataque a los asmodianos de la Fortaleza de Cusis	61
[Grupo] El ataque a los Arcontes de la Fortaleza de Miren	61
[Grupo] El ataque a los asmodianos de la Fortaleza de Miren	61
[Grupo] El ataque sorpresa al Refugio de Crotan	61
[Grupo] El ataque sorpresa a la Fortaleza de Cusis	61
[Grupo] El ataque sorpresa a la Fortaleza de Miren	61

Nuevas misiones de batalla por la fortaleza de los Asmodianos	
Nombre de la misión	Nivel
[Grupo] El ataque a los Arcontes del Refugio de Crotan	61
[Grupo] El ataque a los elios del Refugio de Crotan	61
[Grupo] El ataque a los Arcontes de la Fortaleza de Cusis	61
[Grupo] El ataque a los elios de la Fortaleza de Cusis	61
[Grupo] El ataque a los Arcontes de la Fortaleza de Miren	61
[Grupo] El ataque a los elios de la Fortaleza de Miren	61

[Grupo] El ataque sorpresa al Refugio de Crotan	61
[Grupo] El ataque sorpresa a la Fortaleza de Cusis	61
[Grupo] El ataque sorpresa a la Fortaleza de Miren	61

5. Se han añadido nuevas misiones con las que los jugadores pueden obtener puntos de honor.

- Puesto que se ha introducido el nuevo sistema de puntos de honor, se han añadido nuevas misiones con las que pueden obtenerse puntos de honor a modo de recompensa.

Misión con recompensa de puntos de honor			
Facción	Cantidad recibida	Nombre de la misión	Región
Elios		[Alianza] La defensa continua del bastión	Bastión del Muro de Acero
		[Alianza] La eliminación de Pashid	Campo de batalla del Bastión del Muro de Acero
		[Alianza] Conquistar el Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero	
		[Alianza] Entrar en la fortaleza	
		[Orden urgente] Misiones	Cantalón
Asmodianos		[Alianza] La defensa continua del bastión	Bastión del Muro de Acero
		[Alianza] El fin de Pashid	Campo de batalla del Bastión del Muro de Acero
		[Alianza] Reconquistar el Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero	
		[Alianza] Derribar la puerta de la fortaleza	
		[Orden urgente] Misiones	Cantalón

6. Se ha modificado el grado de dificultad de algunas misiones, y se han añadido ventajas.

7. Se han eliminado o añadido parte de los requisitos para obtener una misión.
8. Se ha solucionado el problema que aparecía en la misión “El ataque a la fortaleza de Tiamat”, cuando al eliminar al “Protector Caleta” el nivel de la misión no se actualizaba.
9. Durante la misión “[Grupo] Anular el sello de Tames”, en cierto punto de la misión, cuando se acababa con parte del monstruo, los miembros del grupo no podían compartir la actualización. El problema se ha solucionado.
10. Durante la misión de elios “La información que están buscando los Balaúres”, los miembros del grupo pueden compartir la actualización sobre la eliminación del monstruo.
11. Se ha modificado parte de los objetos en lo que respecta a sus atributos, los mensajes emergentes así como sus iconos.
12. En algunos casos se producía el problema de que no era posible encontrar la ubicación de algunos PNJ. El problema se ha solucionado.
13. Se han corregido parte de las misiones y de los errores de ortografía del contenido de las misiones.
14. Se ha modificado el nivel de obtención/ejecución de parte de las misiones.
15. Se han modificado las recompensas y los puntos de experiencia de parte de las misiones.
16. En la misión de elios “Mantened vuestra promesa”, a partir de ahora solo se puede seleccionar el objeto de recompensa (arma).
17. Durante la misión “Oriata la protectora”, los monstruos no desaparecen en ciertas situaciones.
18. Durante la misión de Sarpán “Día del asalto”, la “Ley de Carún” no desaparecía cuando el personaje reiniciaba sesión. El problema se ha solucionado.
19. Se ha modificado parte del contenido de las misiones.
20. Se han añadido armaduras de malla como recompensa para los técnicos del éter en algunas misiones que se pueden repetir y que contienen armaduras de los piratas Barbacero.
21. En las recompensas de la misión “La recompensa de Sirarinriner” (elios) o “La recompensa de Chopiruner” (asmodianos) se ha añadido un casco para los técnicos del éter.

Objetos

1. Se ha añadido la nueva arma “Llave del éter” para los técnicos del éter.
2. Se ha añadido un nuevo objeto del Abismo para el nivel 65.
 - Se han limitado las nuevas armaduras y armas del Abismo.

Rango	Objetos que pueden adquirirse
Como mínimo oficial con 1 estrella	Prenda superior sagrada de la unidad especial de los Arcontes Zapatos sagrados de la unidad especial de los Arcontes
Como mínimo oficial con 2 estrellas	Hombreras sagradas de la unidad especial de los Arcontes Arma sagradas de los soldados de la unidad especial de los Arcontes
Como mínimo oficial con 3 estrellas	Guantes sagrados de la unidad especial de los Arcontes
Como mínimo oficial con 4 estrellas	Pantalón sagrado de la unidad especial de los Arcontes Arma sagrada de la unidad especial de los Arcontes

- Estos objetos los vende un PNJ <comerciante de servicios> que se encuentra en el norte de Cantalón, en la “Torre de la Luz Reconstruida” y el “Templo de los Run”.
- Los objetos que se compran se muestran en las pestañas correspondientes ordenados por rango.



3. Cuando su rango es superior al de oficial o general, el jugador puede comprar objetos en el Monasterio de Cáisinel/Convento de Marchután con puntos del Abismo.
 - A partir del rango de oficial, pueden adquirirse los objetos “Fragmento de poder honorable mayor especial”, “Suero de la vida divino honorable” y 3 platos.
 - A partir del rango de general se pueden adquirir 4 tipos diferentes de idiano y un acompañante temporal.
 - El acompañante temporal puede utilizarse durante 30 días. Después puede comprarse otro, pero el acompañante sólo puede comprarse una vez al día.
 - El acompañante temporal puede utilizar funciones como saquear (2 platos, 3 artículos mágicos).
4. Se ha añadido a un comerciante de servicios el estigma <fortalecer PNJ>, que puede revalorizar estigmas valiosos de nivel bajo y transformarlos en estigmas valiosos con nivel alto.
 - Ejemplo: Con el estigma <Ataque flamígero I> y una cantidad determinada de puntos del Abismo, se puede obtener <Ataque flamígero II>.

Facción	Región	Estigma de combate Fortalecer PNJ	Estigma mágico Fortalecer PNJ
Elios	Monasterio de Cáisinel	<Yuruma>	<Cantar>
Asmodianos	Convento de Marchután	<Yonquer>	<Erius>

5. El objeto para restablecer el tiempo de vuelo se ha modificado de manera que también pueda utilizarse en tierra.
6. Se han añadido nuevos patrones de fabricación.
 - La Llave del éter puede fabricarse mediante fabricación de armas.
 - Fragmento de poder primigenio, Proyectil mágico activado, etc. Objeto patrón.
7. Se ha añadido un sistema de selección de fabricación.
 - Se trata de un sistema mediante el que es posible seleccionar una

combinación de materiales de diferentes posibilidades para obtener un resultado de fabricación.

- Solamente se utiliza para algunos patrones nuevos que se han añadido.



- Ejemplo: el Combustible mágico se fabrica mediante dos métodos de fabricación.
 - Gasolina para armas de asedio + Polvo flamígero puro → Combustible mágico
 - Gasolina para armas de asedio + Polvo de relámpago brillante → Combustible mágico
8. Se ha añadido un nuevo método de transmutación de sustancias para las clases tirador, bardo y técnico del éter, con el que se pueden modificar los materiales de fabricación de armas/armaduras.
 9. Se han aumentado los rangos y valores de algunos objetos de armadura de las recompensas de misiones.
 10. En algunas instancias los jefes de los monstruos tienen a partir de ahora una tasa de botín de objetos mayor.
 - Porta de la Oscuridad, Rastrodeacero, Panteón del Tempo de Udas, Templo de Udas, Templo del Fuego
 11. A partir de ahora pueden seleccionarse en el "Arcón de armas legendario del

juez” armas que coincidan con la clase del personaje.

12. Se ha añadido magia de transmutación para sustancias, que puede transformar un suero divino reducido en un suero de gran valor.

- La magia de modificación puede adquirirse a comerciantes de Alquemia tanto en la capital como en la región de vivienda.
- El jugador no paga ninguna cantidad adicional por esta modificación. (Consumo de PD = 0)

13. Algunos libros de transmutación, que pueden comprarse en la Fortaleza del Abismo, a partir de ahora también están disponibles donde el comerciante de la capital.

Facción	Región	PNJ comerciante
Elios	Sánctum	<Sabotes>, <Maire>
Asmodianos	Pandemónium	<Relir>, <Areque>

14. Se ha introducido un administrador de recompensas de monedas de platino y mithril para los bardos y los tiradores.

- Los administradores para los sacerdotes y los cazadores, que han proporcionado las monedas a los bardos y los tiradores, se han cambiado por administradores artistas e ingenieros.

Facción	Región	Artista	Ingeniero
Elios	Teobomos	<Rasila>, <Sapio>	<Meisander>, <Telasila>
	Ínguison	<Adesia>	<Sesarión>
Asmodianos	Pecherolin	<Dantia>, <Lagril>	<Maquium>, <Baldín>
	Gelcmaros	<Atión>	<Tamaría>

15. Se han añadido cajas de recompensas con monedas de hierro/bronce/mithril.

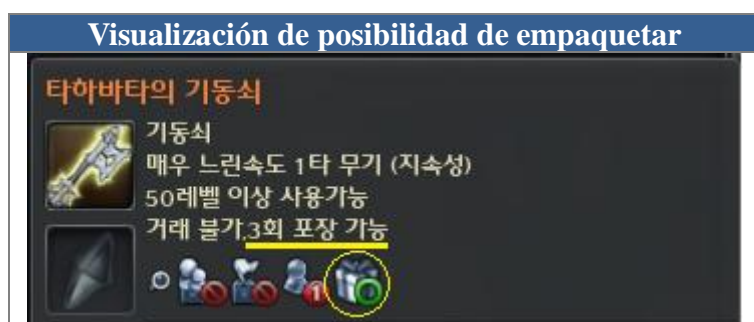
- Con estas cajas de recompensas con monedas pueden adquirirse piedras de encantamiento/piedras de maná/medallas/objetos de armaduras etc.

16. Se han añadido cajas de cambio de bronce/plata/oro/platino/mithril.

- A partir de monedas de nivel bajo pueden obtenerse monedas de nivel alto.

17. Se ha añadido “empaquetar” para algunos objetos (armas/armaduras/accesorios).

- El sistema ofrece la posibilidad de comerciar con objetos con los que no se podía comerciar.
- Un objeto que se pueda empaquetar puede empaquetarse mediante un pergamino de empaquetar adecuado dependiendo del rango (único/épico).
- Por ahora solo pueden empaquetarse objetos de nivel inferior a 60.



18. Cuando el movimiento ninja estaba activado y se utilizaba “Sentar”, la animación del “Traje de baño” tenía un aspecto muy extraño. Esto se ha modificado.
19. La probabilidad de que el “general de la 40.ª brigada Sita” deje como botín equipamiento mítico en el “Almacén de Guerra de Sauro” se ha aumentado de forma mínima.
20. Cuando el efecto de un pergamino de gran valor ya se ha aplicado, a partir de ahora no se puede activar el efecto de ningún pergamino normal.
21. Se han modificado algunos contenidos de mensaje emergente de objetos limitados que se venden.
22. Algunos objetos de idiano poseen contenido de mensaje emergente completamente nuevo.
23. Se ha modificado el mensaje emergente del objeto “Martillo de accesorio de Vindaquiner”.
24. Algunos objetos presentaban defectos gráficos. Los errores se han corregido.
25. Se han corregido algunos nombres de objetos, ya que eran incorrectos.
26. Se ha solucionado el problema de que en el Pabellón de la Sabiduría el “Atroz Notio” no dejaba como botín el fardo de reliquia.
27. Modificación: A partir de ahora pueden obtenerse de “Pora de armas puras de

Aris” los objetos revólver etéreo, instrumento de cuerda y llave del éter.

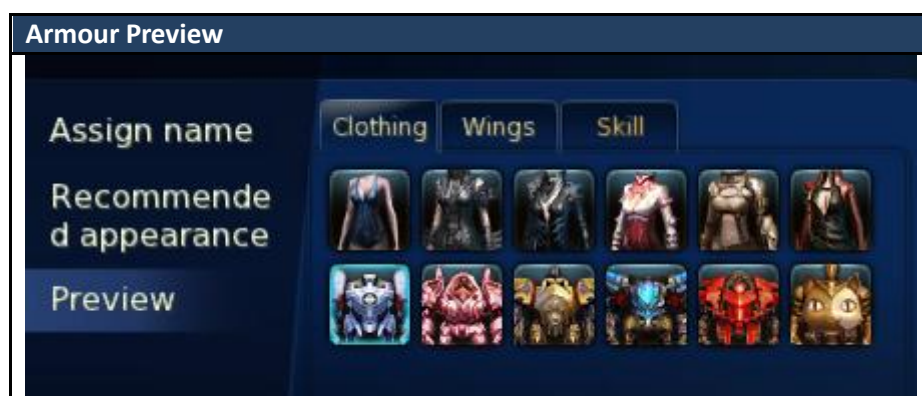
28. Se ha solucionado el problema de que los estigmas colocados de gran valor se utilizaban como objetos de fortalecimiento de estigmas.
29. El problema de que algunos guantes de malla de batalla de los piratas del Rosa de acero tenían los atributos equivocados ha sido tratado.
30. Se ha incrementado drásticamente la probabilidad de encantamiento de la Piedra de maná normal, la Piedra de maná compuesta y la Piedra de maná primigenia.
31. Se ha reducido el tiempo que se consumía al colocar las Piedras de maná.
 - Antes del cambio: 5 segundos
 - Después del cambio: 2 segundos
32. En la serie de catalio, se pueden utilizar Piedras de perfeccionamiento de accesorio para fabricar cinturones.
33. En algunas misiones, los materiales de patrones estaban mal colocados. El problema ha sido tratado.
34. A excepción de las clases técnico del éter, bardo y tirador, todas las demás clases pueden comprar libros de habilidades, que se obtienen en forma de botín de objeto, a los maestros de clase correspondientes.

IU

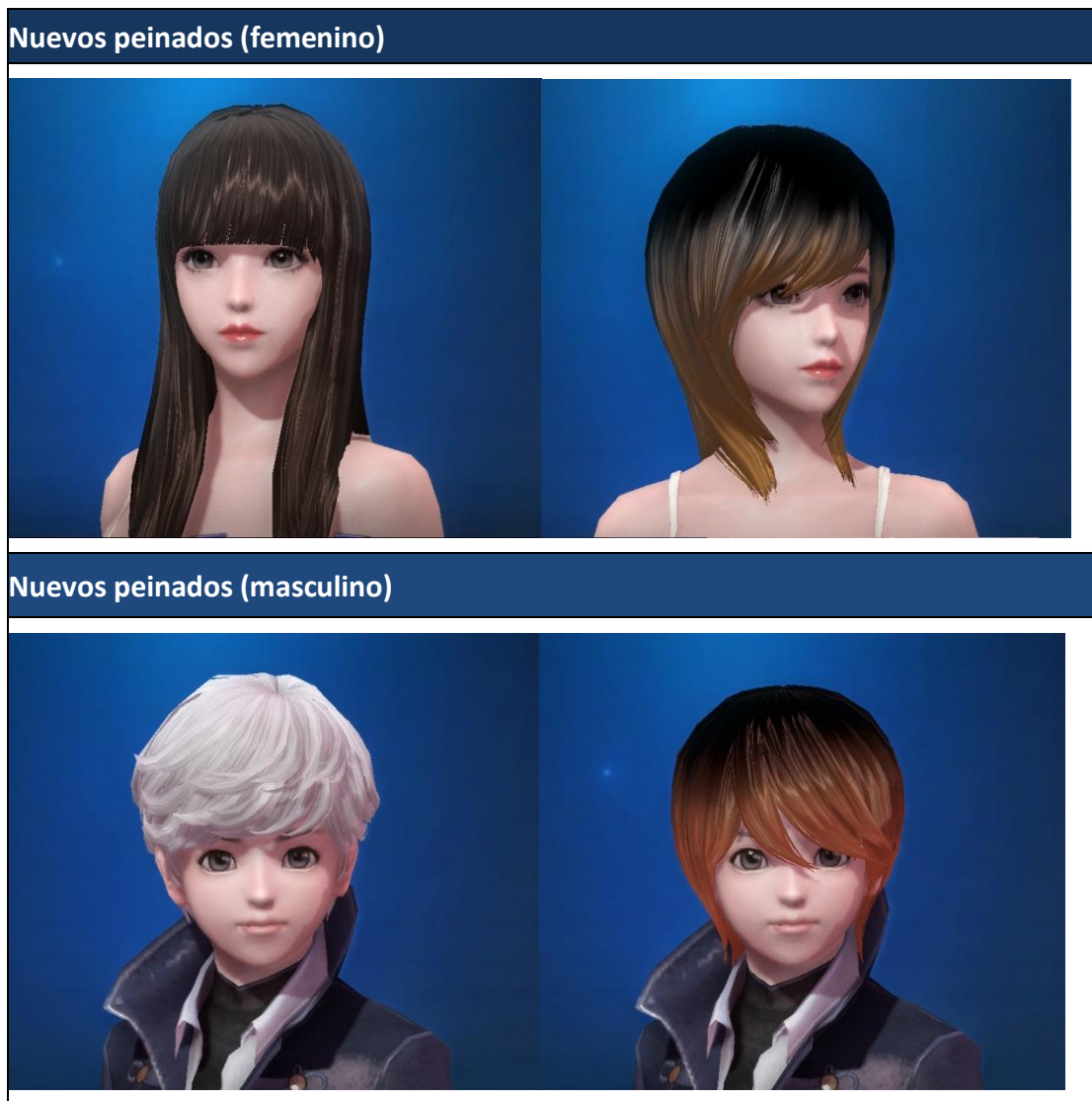
1. Se han realizado cambios en el mapa transparente.
 - A la derecha del mapa se ha añadido un botón con el que se puede cambiar entre el mapa transparente grande y el pequeño.
 - Cuando el botón del mapa transparente pequeño está activado y se presiona <N>, se muestra el mapa transparente pequeño.
 - Cuando el botón del mapa transparente completo está activado y se presiona <N>, se puede abrir el mapa transparente completo.
 - Cuando se ha abierto el mapa transparente completo con <N>, al pulsar de nuevo <N> se cierra el mapa.

Cambiar al mapa transparente pequeño	Cambiar al mapa transparent completo
	



2. Cuando se abre el mapa en el servidor de novato, a partir de ahora se muestra la información de fortalezas, fuentes, artefactos, etc.
3. Ventana de creación de personaje ingeniero – A partir de ahora en la vestimenta también puede previsualizarse el meca.

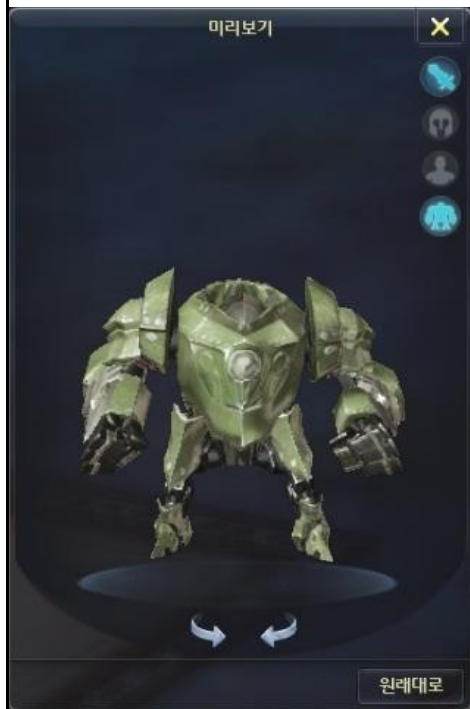


4. Ventana de configuración de personaje – Se han añadido 2 peinados masculinos y 2 femeninos.



5. La ventana de previsualización se ha mejorado para facilitar la previsualización de objetos.
- En la IU, en la previsualización de objetos y la previsualización de cambios en el aspecto, se ha añadido una función que permite ver el meca.

Antes	Después
	
<ol style="list-style-type: none"> 1 Se ha cambiado la postura: previsualización dependiendo de la postura (postura normal/postura de combate) 2 Visualización de casco: mostrar/ocultar casco 3 Mostrar las caras más detalladamente 	



Previsualización de llave del éter: cuando quiere previsualizarse una llave del éter, también puede previsualizarse el meca.

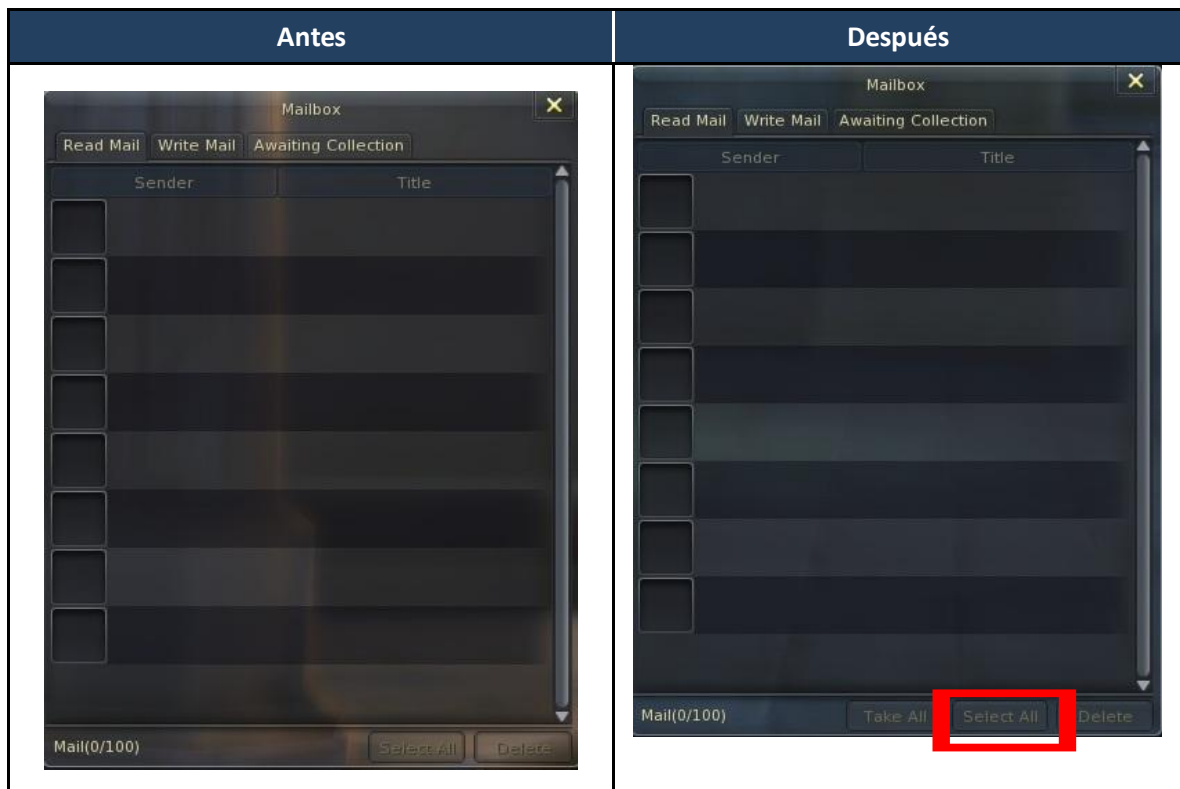


6. Se ha añadido un nuevo botón a la búsqueda de grupo con el que es más fácil ver cómo es la estructura del grupo en la lista de solicitud de búsqueda/agrupación.



7. El marcador de misiones de la región de Cantalón no se mostraba en el mapa. El problema se ha solucionado.

8. Se ha solucionado el problema de que cuando se borraba a un amigo de la lista de amigos, de todas formas se volvía a añadir automáticamente.
9. En ocasiones se mostraban valores de curación de HP/MP y otros valores de batalla, etc. de objetivos que ni siquiera estaban seleccionados. El problema se ha solucionado.
10. Se ha modificado la función de muestra de batalla por la fortaleza sobre el mapa.
11. Se han añadido nuevos consejos en la pantalla de carga.
12. Se ha añadido una función en el buzón, mediante la cual se pueden recibir varios objetos al mismo tiempo.
 - Utilizar 'Alt + clic' para seleccionar varios objetos al mismo tiempo.
 - Utilizar 'Ctrl + clic' para seleccionar los mensajes que deben marcarse.
 - Cuando el inventario está lleno, sólo pueden obtenerse parte de los objetos.



Otros

1. Se ha añadido la función de permiso para la utilización de la memoria 3G.
 - En [Configuración – Configuración del sistema – Sistema], puede marcarse “Permitir uso de memoria 3G(*)” para que pueda utilizarse.
 - Para poder utilizar esta función, debe tenerse instalado al menos el sistema operativo Windows Vista 32 bit y la memoria debe ser de al menos 4 GB.
2. En situaciones determinadas, el cliente se cerraba por error. El problema se ha solucionado.

PNJ

1. Se ha modificado el texto de conversación de la mayoría de los PNJ maestros de la capital de los elios/asmodianos dependiendo de la clase.

Vivienda

1. A partir de ahora las macetas de colores ya no se muestran en el mapa de búsqueda del camino.

Entorno

1. Cuando se utilizaba la corriente de viento en Cantalón del Norte, en ocasiones el personaje se aislaba y no podía moverse.
2. Se ha modificado parte del entorno de la Cámara del Tesoro de Satra.
3. Se ha modificado parte del entorno de Beluslan.
4. Se ha modificado parte del entorno de la Guarnición de Pepe, la Fortaleza de Silus y la Fortaleza de Basén en Cantalón del Norte.
5. Se ha modificado parte del entorno de las ruinas de Ángrif en Ínguison.
6. Se ha modificado parte del entorno del Campo de Batalla de Vorgaltem.

7. Se ha modificado parte del entorno del Bastión del Muro de Acero.
8. La probabilidad de un golpe crítico en los patrones de armadura de Yórmungan y los patrones de catalio del maestro se ha incrementado de un 20% a un 25%.
9. Cuando se recompraban mercancías vendidas, en ocasiones el total de Quinas no se reducía. El problema se ha solucionado.
10. Se ha modificado parte del entorno del Pabellón de la Sabiduría.
11. En Cantalón del Norte se ha modificado parte del entorno de la 76.^a guarnición.
12. Se han modificado algunos asientos, ya que cuando personajes pequeños se sentaban sobre ellos, en ocasiones se representaban incorrectamente.