

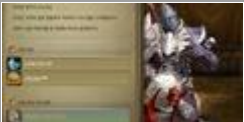







Actualización 4.0.3 – El ataque a Cantalón

Contenido de la actualización

La siguiente lista recoge por categorías las **noticias de la actualización 4.0.3**.

Actualización 4.0 - El ataque a Cantalón		
	Instancias	Se han añadido 5 instancias nuevas. Se trata de instancias en las que se puede escoger el nivel de dificultad (como de costumbre) y de instancias diseñadas como minijuegos.
	Objetos	Se han añadido nuevas armas, patrones, etc.
	Misiones	Se han añadido diversas misiones oficiales / heroicas en las que se puede obtener equipamiento de héroes y materiales especiales como recompensa.
	Batalla de asedio	Se ha aumentado la recompensa de la batalla de asedio de Cantalón.
	Personajes	Algunas habilidades que daban errores se han mejorado. Se ha potenciado el método de retorno del servidor para principiantes.
	Otros	Ahora se pueden ver las capturas de pantalla dentro del juego.

Instancias



¡Se han añadido 5 instancias nuevas a Cantalón del Sur y al Subsuelo de Cantalón!

En la 3.ª actualización de la 4.0 se han añadido 5 instancias nuevas diferentes.

- **Almacén de Guerra de Sauro:** instancia estándar que permite seleccionar el grado de dificultad del jefe final
- **Bastión del Muro de Acero:** lucha de defensa en miniatura a la que se puede acceder una vez por semana durante 24 horas con un grupo de alianza
- **Campo de Batalla de Camar:** ampliación de la Dragación del campo de batalla, Campo de Batalla de Camar
- **Puente de Yórmungan:** instancia en forma de minijuego que se puede jugar distendidamente
- **Refugio de la Tribu Run:** tipo minijuego. En esta instancia, los grupos se dividen en tres.

Almacén de Guerra de Sauro



Antaño era el templo sagrado de la tribu Run, oculto en las profundidades de la cadena montañosa. Los Run utilizaban a los Nevilimios para edificar este lugar y obtener idoguel refinado. Pero para cuando terminaron de reunir la energía que necesitaban se encontraban a las puertas del exterminio y, desesperados, se ocultaron en el templo, lo sellaron y no volvieron a ser vistos nunca más desde entonces.

El templo sagrado permaneció abandonado durante mucho tiempo. Sita, el 40.º comandante de los informadores de Beritra, lo volvió a descubrir. Sita se enteró de la existencia de idoguel en el templo y conspiró para utilizar ese poder para convertirse en un sobreano Balaúr. Sita mantuvo sus planes ocultos y convenció a Beritra para utilizar el lugar como un arsenal.

Finalmente, el lugar se reutilizó como almacén de guerra y Sita lo utilizó como su base personal. Sin que Beritra lo supiera, encontró idoguel y comenzó a tramar planes para darle un buen uso.

- Solamente aquella facción que haya conquistado la **83.ª Guarnición** puede traspasar el portal del Almacén de Guerra de Sauro.
- El PNJ de entrada para el Almacén de Guerra de Sauro se encuentra en la 83.ª Guarnición, en Cantalón del Sur.

Instancia	Requisito de entrada	Objeto de entrada	Personas	Nivel de entrada	Nuevo horario de entrada (min)
Almacén de Guerra de Sauro	Conquistar la 83.ª Guarnición	Medalla de la lucha (3 unidades)	6	A partir del 65	Principiante - 4200 Paquete oro - 1320

Bastión del Muro de Acero



El Bastión del Muro de Acero es una puerta que la tribu de los Run construyó entre el territorio de Beritra de Cantalón del Sur. Antes, el ejército de Beritra la utilizaba como pasaje hacia Cantalón, pero desde que los Elios/Asmodianos accedieron a Cantalón, este lugar está ocupado por éstos últimos.

El Ejército de Beritra creó la unidad de Pashid especialmente para reconquistar este importante emplazamiento. Junto a la Dragagión prepararon el ataque contra el Bastión del Muro de Acero.

Los líderes de los Elios/Asmodianos, que descubrieron que el ejército de Beritra ya se encontraba en marcha, comenzaron a buscar apoyo para detener el avance del ejército de Beritra hacia Cantalón. Los Daevas que estaban a la altura de las circunstancias, Daevas extremadamente valerosos, se pusieron en camino hacia el Bastión del Muro de Acero.

En el Bastión del Muro de Acero hay pertrechos, como por ejemplo cañones, que instalaron los Elios/Asmodianos para proteger el portal. En las cercanías de esta región se pueden encontrar diversos dispositivos emplazados por la unidad de Pashid.

Los Daevas que accedan al Bastión del Muro de Acero han de detener al ejército de Beritra, destruir sus pertrechos y acabar con Pashid.

- Cuando la **81.ª Guarnición de Cantalón del Sur** es conquistada, aparece en ella el PNJ de entrada.
- PNJ de entrada de Elios: Daidalos
- PNJ de entrada de Asmodianos: Suanild
- El punto de salida del Bastión del Muro de Acero ha cambiado: para los Elios de Cantalón del Norte es la Torre de la Luz Reconstruida y, para los Asmodianos, el Templo Run.

Instancia	Requisito de entrada	Objeto de entrada	Personas	Nivel de entrada	Nuevo horario de entrada (min)
Bastión del Muro de Acero	Conquistar la 81. ^a Guarnición	Medalla de la lucha (3 unidades)	24	A partir del 65	Principiante - 10080 Paquete oro - 4200

Campo de Batalla de Camar



La ciudad de Camar ha superado innumerables apuros y poseía una rica historia reiana, pero la situación cambió tremendamente cuando Carún desapareció. Puesto que la ley de Carún se relajó en su ausencia, tanto los Elios como los Asmodianos dejaron comandantes en Camar, que se dedicaban a aprovechar la más mínima oportunidad para acabar el uno con el otro y ocupar Camar. Los Reianos, especialmente Garnón, intentaron atenuar la tensión entre los Elios y los Asmodianos, pero no eran lo suficientemente poderosos como para conseguirlo.

Beritra había previsto la situación en Camar y ordenó a Tabros, el 43.^º comandante, desplegar la Legión de las Navifurias en Camar. Tabros era el comandante de Dragagión que más sabía sobre Camar. Mientras los Balaúres tramaban su plan, los Elios y los Asmodianos estaban ocupados peleando unos contra otros y los Reianos intentaban refrenar las hostilidades. Por esa razón, el ataque de la Legión de las Navifurias los tomó por sorpresa y los Balaúres lograron invadir Camar bajo el liderazgo de Varga. Desde entonces, Camar se ha convertido en un gris campo de batalla en el que es imposible reconocer la paz que solía reinar.

- Se trata de una instancia en la que pueden jugar 12 contra 12. En el plazo de 30 minutos hay que derrotar a todos los monstruos y a la facción enemiga.
- No es posible entrar a una instancia cuando varios personajes lo intentan como grupo o alianza pero sus niveles no se corresponden.
- Al Campo de Batalla de Camar solamente se puede acceder a determinadas horas.
- Cuando se puede acceder a la instancia aparece una notificación del sistema y se activa el botón de entrada en el margen inferior derecho.
- Se puede comerciar durante 60 minutos con los objetos que se obtienen en el Campo de Batalla de Camar.

Instancia	Tiempo de espera (min)	Personas	Nivel de entrada	Horario de entrada
Campo de Batalla de Camar	Principiante - 2880 Paquete oro - 120	12 Personas por facción	Niveles 61-65	Diariamente de las 20:00 h a las 22:00 h

- 1) El equipo vencedor del Campo de Batalla de Camar recibirá además el siguiente objeto como recompensa:

Rango	Objeto de recompensa adicional
Victoria	Arcón de la victoria de Camar

- La recompensa "Ceranoio roto" se puede encontrar en el arcón.
- Hay cierta probabilidad de que el arcón contenga un objeto adicional.

Puente de Yórmungan



Se puede acceder al Puente de Yórmungan a través de una entrada especial en el Subsuelo de Cantalón. El ejército de Beritra utiliza este lugar, construido en una cadena montañosa cercana a Cantalón, como arsenal. El cañón construido por el ejército de Beritra también se guarda allí.

Este cañón de asedio es tremendamente destructivo y puede reducir por completo a cenizas toda la región de Cantalón. Cuando los Elíos/Asmodianos se enteraron de su existencia, reunieron apresuradamente a sus soldados y los enviaron al Puente de Yórmungan para destruirlo.

Para proteger el cañón, el ejército de Beritra ha desplegado 4 puestos de vigilancia y escudos defensivos a su alrededor, además de un puente que dificulta el acceso. Los Daeva que quieran acceder al Puente de Yórmungan tienen que destruir todas las defensas y el cañón antes de que empiece a disparar.

- El PNJ de entrada para el Puente de Yórmungan se encuentra en la Primera Guarnición de la Tropa de Lata, en el Subsuelo de Cantalón.

Instancia	Requisito de entrada	Personas	Nivel de entrada	Horario de entrada (min)
Puente de Yórmungan	No disponible	6	A partir del 65	Principiante - 7080 Paquete oro - 2760

Refugio de la Tribu Run



Se construyó como cementerio para los miembros de mayor rango de la tribu de los Run y se encuentra bajo tierra. Antaño otorgaba una imagen de prestigio. Se edificaron complejos laberintos a modo de protección, pues en el interior existen innumerables objetos valiosos con los que eran enterrados los miembros de la tribu de los Run.

No solamente hay oro, plata y otros objetos valiosos en este lugar, sino también fragmentos acerca del uso de idoguel. La tropa especial de investigación de Beritra, los asaltatumbas Sugos y Chira, compuesto por Sugos y Sulacos, descubrieron esta información rápidamente y fueron los primeros en acceder al Refugio de la Tribu Run. Mientras que los Balaúres intentaban reunir información sobre los métodos de uso de idoguel, los ladrones de tumbas estaban más interesados en hacerse con los tesoros de este misterioso lugar.

La patrulla de Cantalón de los Elios y la tropa purificadora de Cantalón de los Asmodianos se enteraron más tarde de todo esto, y solamente después de sobornar a uno de los asaltatumbas Chira. Los Elios y los Asmodianos, en consecuencia, se lanzaron al Refugio de la Tribu Run para apoderarse de los antiguos fragmentos sobre el uso del idoguel.

- El PNJ de entrada al Refugio de la Tribu Run se encuentra en le Primera Mina de Id, en el Subsuelo de Cantalón.
- El tiempo concluye tan pronto se obtenga la llave de las entradas al Refugio de la Tribu Run.

Instancia	Requisito de entrada	Personas	Nivel de entrada	Horario de entrada
Refugio de la Tribu Run	Ninguno	6	A partir del 65	Principiante - 7080 Paquete oro - 2760

Otros

- 1) En la zona de carga, cabina y cubierta de la Rosa de Acero, ocurría el problema de que algunos de los espíritus se invocaban de manera irregular. Este error se ha subsanado.
- 2) Se ha llevado a cabo un cambio: al entrar en el campo de batalla de la Dragagión se elimina el efecto de potenciador.
- 3) El objeto de recompensa final del Arcón del Runadio ahora se puede recibir personalmente de Grendal, la bruja enfurecida.
- 4) En el Laboratorio de Investigación de Idoguel y en el Laboratorio de Investigación de Idoguel (legión) se han añadido más cajas de provisiones de Beritra.
- 5) En el Campamento del Vacío y en el Campamento del Vacío (legión) se han añadido más cajas de provisiones de Beritra.
- 6) Se han cambiado las recompensas de los arcones del tesoro del Pabellón del Conocimiento.
- 7) Cambio: los monstruos apostados en el Laboratorio de Investigación de Idoguel, Laboratorio de Investigación de Idoguel (legión), en el Campamento del Vacío y en el Campamento del Vacío (legión), pueden descubrir a personajes ocultos.
- 8) Las cajas de provisiones del Ejército de Beritra que se encuentran en el Laboratorio de Investigación de Idoguel, en el Laboratorio de Investigación de Idoguel (legión), en el Campamento del Vacío y en el Campamento del Vacío (legión), contendrán blasones de la fortaleza a partir de ahora.
- 9) En el Pabellón del Conocimiento (legión), ocurría que el mapa no se mostraba. Este problema se ha arreglado.
- 10) Era posible obtener cajas de provisiones del Ejército de Beritra de manera irregular en el Laboratorio de Investigación de Idoguel, en el Laboratorio de Investigación de Idoguel (legión), en el Campamento del Vacío y en el Campamento del Vacío (legión). Se ha corregido este error.
- 11) Había una serie de barriles en el Laboratorio de Investigación de Idoguel y en el Laboratorio de Investigación de Idoguel (legión) de los que se podían obtener Llaves del laboratorio de investigación con diferentes aspectos, que ahora se han unificado.

Objetos



¡Se han añadido nuevos objetos de instancia y patrones!

Nuevo patrón de fabricación

- 1) Se han añadido nuevos patrones de fabricación
 - Se han añadido nuevas armaduras y patrones de la clase mítica.
 - Los nuevos patrones se pueden adquirir en la 76.ª Guarnición de Cantalón norte y en la base del Subsuelo de Cantalón.



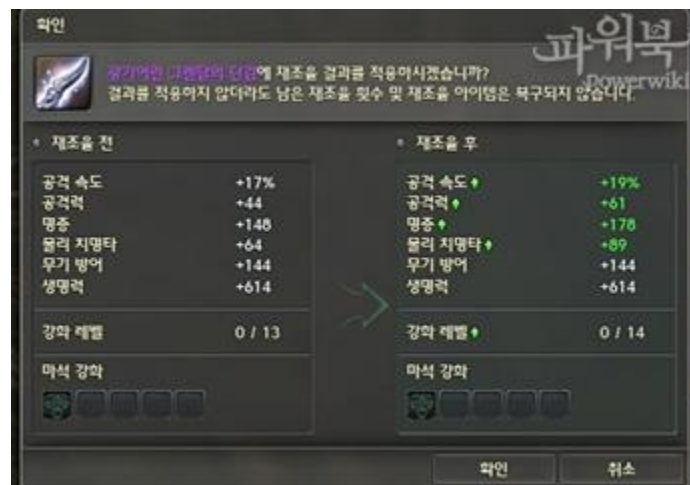
Aumento de funciones de la identificación de objetos

- 1) Se ha ampliado la función de identificación de objetos.

- Antes del cambio: se podían identificar los valores de opción del objeto
 - Después del cambio: identificación de valores opcionales, cantidad de ranuras para Piedras de maná y nivel de mejora máximo
- 2) Se ha añadido una opción de reidentificación
- Algunos objetos de equipamiento se pueden volver a identificar
 - Se pueden reidentificar los valores temporalmente descubiertos de aquellos objetos que aún tengan reidentificaciones restantes mediante el Pergamino de identificación.



Se muestra la cantidad de reidentificaciones



Comparación entre el antes y el después de la reidentificación

Cambio en las opciones del JcJ

- 1) Los valores relacionados con el JcJ se mostrarán a partir de ahora separados por ataque y ataque mágico.
- Ataque JcJ: poder de ataque JcJ, poder mágico JcJ

- Defensa JcJ: poder de defensa JcJ, defensa mágica JcJ



Antes del cambio



Después del cambio

Otros cambios

- 1) Se han cambiado algunos de los valores de los objetos del Cantor que se pueden obtener en la instancia de Cantalón.
 - **Set de cantor de Hiperión furioso:** se ha cambiado la defensa de escudo por defensa de arma
 - **Set de cantor de Hiperión encolerizado:** se ha cambiado la defensa de arma por defensa de escudo
- 2) Se han añadido algunos gorros heroicos y legendarios.
 - Se han cambiado algunos iconos de gorros.
- 3) A veces ocurría que no se mostraban algunos objetos en el inventario; se ha reparado este problema.
- 4) Se ha llevado a cabo un cambio en el bolso del acompañante. Ahora es posible utilizar objetos consumibles además de objetos culinarios y mágicos para el potenciador automático del acompañante.
- 5) Cambio: el efecto de mejora del nivel máximo de la mejora de armas también se aplica en el nivel legendario por encima del nivel 10.
- 6) No se mostraba la habilidad Cañón de alma del objeto de estigma; se ha corregido este error.
- 7) Se daba el problema de que el acompañante utilizaba objetos culinarios y mágicos erróneos al utilizar su potenciador automático. Este problema se ha arreglado.
- 8) Se ha eliminado el problema de algunos patrones que no aparecían como comerciables.
- 9) Se ha reparado el problema de algunos objetos que no permitían el refuerzo mediante Piedras de maná.
- 10) Algunos objetos mostraban valores erróneos. Esto se ha corregido.
- 11) Se han corregido errores en la nomenclatura de algunos objetos.
- 12) Se ha cambiado el aspecto de algunos objetos.
- 13) Se han corregido errores en los mensajes emergentes de algunos objetos.
- 14) Ahora se pueden extraer puntos del Abismo de objetos de equipamiento del Abismo de nivel inferior a 60.
 - Se puede extraer parte de los puntos del Abismo de los objetos afectados mediante el Martillo fundidor del Abismo.
- 15) Aunque se haya superado la cantidad máxima de potenciadores y se haya usado un Caramelo de transformación, el efecto no desaparece con el potenciador.
- 16) Se ha eliminado el problema por el que Tatar el Dorado no dejaba caer arcones de armas para Tiradores y Bardos.
- 17) Se han cambiado parte de los valores del catalio deformado para la fabricación de armas extensibles.
- 18) El icono para el Arcón de la llave de la entrada de la tumba en el Refugio de la Tribu Run se ha transformado de un fardo a un arcón, y la descripción emergente ha variado un poco.
- 19) El monstruo jefe que aparece durante el evento “Confesión dulce” ahora deja caer otro objeto de evento.

- El monstruo deja caer, en lugar de [Evento] Polvo dulce, el [Evento] Fardo con polvo dulce.
 - Cada miembro del grupo puede recibir un [Evento] Fardo con polvo dulce.
- 20) Algunos objetos poseían valores erróneos que se han arreglado.
- 21) En las misiones dependientes de la clase de personaje solamente era posible extraer algunos objetos de recompensa. Los objetos que no permitían la extracción se han corregido.
- 22) Algunas descripciones de platos reforzadores eran incorrectas. Se han corregido los errores.
- 23) Algunas descripciones de materiales de fabricación se mostraban apelotonadas. Se ha reparado este problema.
- 24) Algunos objetos se mostraban de manera extraña cuando se equipaban. Se ha corregido este error.
- 25) El objeto de estigma del Templario “Romper fuerza VI” no se mostraba correctamente. Se ha corregido este error.
- 26) El PNJ Brinjilde, que aparece en la capital de los Asmodianos, ahora vende el libro de habilidades del Bardo.
- 27) Se han modificado los cambios de aspecto de la serie de armas de Tatar.
- Antes: no era posible cambiar el aspecto
 - Cambio: no se puede extraer repetidas veces el aspecto
- 28) Los valores de la “Cinta de tela de la tribu Run” se han aumentado un poco.
- 29) Cuando se cambiaba el rango del Abismo, la información de los objetos limitados por rangos del Abismo no se renovaba. Se ha corregido este error.
- 30) Algunas configuraciones de objetos eran erróneas. Se ha reparado este error.
- 31) Se ha reparado el problema por el cual algunos objetos podían ser teñidos aunque en principio no debería ser posible.
- 32) Algunos objetos se mostraban de manera errónea. Se ha corregido este error.
- 33) Algunas descripciones emergentes de platos estaban mal. Se han corregido los errores.

Misiones



Se han añadido misiones oficiales / heroicas y parte de la misión de la Medalla de la lucha ha variado.

Misiones oficiales / heroicas

1) Se han añadido misiones oficiales / heroicas.

- El jugador que haya alcanzado el nivel máximo en la región de Cantalón recibe la misión oficial. Puede escogerse un accesorio.
- En la misión heroica se pueden recibir equipamiento y materiales especiales. No solo es importante que el jugador demuestre sus capacidades y habilidad, sino que también necesita algo de suerte. El grado de dificultad es algo más elevado.



Se han añadido diversas misiones oficiales / heroicas



Se pueden obtener valiosos objetos y diversos materiales como recompensa.

Cambio en la misión de la Medalla de la lucha

- 1) Se ha variado la misión diaria que se puede recibir en Cantalón del Norte y del Sur.
 - De ser diaria pasa a ser semanal
 - La cantidad de criaturas que hay que cazar pasa de 2 a 5
 - Algunas misiones de grupo se han convertido en normales y los niveles de los monstruos se han disminuido en consecuencia
 - Cambio: en la misión en la que hay que acabar con Elios o Asmodianos el jugador recibe como recompensa 12 Medallas de la lucha. En la misión en la que hay que acabar con Balaúres el jugador recibe como recompensa 8 Medallas de la lucha.
- 2) Se han modificado las misiones de orden urgente que se pueden recibir en Cantalón del Norte y del Sur.
 - La cantidad de miembros de la facción contraria que hay que eliminar cambia de 2 a 1.
 - La recompensa de la misión son 3 Medallas de la lucha.

Nueva misión de instancia

- 1) Se ha añadido una nueva misión que se puede llevar a cabo en la instancia del **Puente de Yórmungan**.

Facción	Nombre de misión	Nivel	PNJ
Elios	El investigador de Yórmungan	65	Timarcus
Asmodianos	Buscad el cañón	65	Ungand

- 2) Se ha añadido una nueva misión que se puede llevar a cabo en la instancia del **Refugio de la Tribu Run**.

Facción	Nombre de misión	Nivel	PNJ
Elios	La antigua cripta	65	Liponia
Asmodianos	Reliquia dormida	65	Nivela

- 3) Se ha añadido una nueva misión que se puede llevar a cabo en la instancia del **Almacén de Guerra de Sauro**.

Facción	Nombre de misión	Nivel	PNJ
Elios	Operación de espionaje del almacén de guerra	65	Amalde
Asmodianos	Espiad el almacén de guerra	65	Sibeldo

- 4) Se ha añadido una nueva misión que se puede llevar a cabo en la instancia del **Bastión del Muro de Acero**.

Facción	Nombre de misión	Nivel	PNJ
Elios	Batalla en la Puerta Sur de Eremión	65	Demades
Asmodianos	Batalla campal	65	Laquel

Otros

- 1) Se ha eliminado el problema debido al cual los Tiradores y Bardos Asmodianos no podían realizar la misión "Canción de la bendición".
- 2) Se ha añadido un arma para Tiradores y Bardos en las misiones "Regalo de Veille" (para Elios) y "Regalo de Mastarius" (para Asmodianos).
- 3) Durante la misión de Elios "Las ruinas de Calidón" se muestra un mensaje de información para el "Caramelo de Calidón".
- 4) Cuando se accede por primera vez a Cantalón del Norte aparece un vídeo que ahora se puede interrumpir.
- 5) Se ha cambiado parte del contenido de la misión de los Elios "[Héroe/Alianza] La reliquia run oculta" y de la misión de los Asmodianos "[Héroe/Alianza] Reliquia que se debe poseer".
 - Los objetos de la misión que se pueden obtener de Grendal, la bruja enfurecida, han cambiado.

Objeto estándar (gen.)	Elios	Asmodianos
Antigua cajita de anillo	Anillo embrujado de la fuerza	Anillo dominante de la bruja

- Se daba el problema de que se podía obtener el objeto de misión de Grendal, la bruja enfurecida, aunque el personaje no tuviese la misión. Se ha corregido el error.
- 6) Se ha reparado el problema de los Asmodianos que poseían la misión "Reliquia de Siel" y entraban desde una instancia general de servidor a otra instancia, no pudiendo llevar a cabo la misión.
 - 7) Cuando la misión de [Orden urgente / diaria] estaba completada a la mitad, no se podía concluir la misión. Se ha corregido este error.
 - 8) En ocasiones ocurría que el patrón de arma que recibían como recompensa los Tiradores y Bardos no se enviaba. Se ha corregido este error.
 - 9) El objeto de misión "Anotaciones de Egant" de la misión Asmodiana "La verdad sobre la derrota" se mostraba como objeto de Elios. Se ha reparado este error.
 - 10) En el nivel de recompensa de la misión "La extracción del terrible rencor de Apsu" no era posible acceder a la oficina de Garnón. Se ha corregido este error.
 - 11) Durante la misión de fabricación de armas de la fuerza de Siel ahora ya es posible que todos los niveles reciban la "Esencia vorpalina".
 - 12) Cuando se termina la misión semanal aparece la notificación del sistema en el momento adecuado.
 - 13) Se han corregido contenidos y erratas de algunas misiones.

Batalla por la fortaleza

Recompensa de la batalla por la fortaleza de Cantalón

- Se han cambiado el número de ganadores y las recompensa de objetos de la batalla por la fortaleza de Cantalón.
 - Por lo que respecta a recompensas de héroe y oficial, el jugador recibe un objeto de misión con el cual puede completar una misión heroica.

	Héroe		Oficial		Élite		Soldado	
	Personas	Recompensa	Personas	Recompensa	Personas	Recompensa	Personas	Recompensa
Estándar	10	4 Ce	20	2 Ce	30	2 Mi	90	1 Mi
Cambio	10	4 Ce	30	2 Ce	50	1 Ce	100	2 Mi

* **Ce**: Medallas de ceranio
Mi: Medallas de mithril

Cambio de horarios de la batalla por la fortaleza

- Se han variado los horarios de las batallas por la fortaleza en la región Balaúr.

	Lun	Mar	Mier	Jue	Vie	Sáb	Dom
20:00	Antique	Codicia	Antique			Antique	Antique
~							
21:00	Vorgaltém	Carmin	Codicia	Antique	Codicia	Codicia	Codicia
			Vorgaltém	Vorgaltém	Carmin	Vorgaltém	Vorgaltém
			Carmin			Carmin	Carmin
21:00							
~							
22:00			Fortaleza de Prades		Fortaleza de Basén	Fortaleza de Silus	Fortaleza de Prades
22:00	Fortaleza de Basén	Fortaleza de Silus	Fortaleza de Basén	Fortaleza de Prades	Fortaleza de Prades	Fortaleza de Basén	Fortaleza de Silus
~							
23:00							

23:00							
~	Fortaleza de Prades	Fortaleza de Basén	Fortaleza de Silus	Fortaleza de Silus	Fortaleza de Silus	Fortaleza de Prades	Fortaleza de Basén
24:00							

Potenciador de la batalla por la fortaleza de Cantalón

- Se ha añadido un efecto de refuerzo que recibe la facción ganadora de la batalla por la fortaleza de Cantalón.
 - Si el personaje se encuentra en Cantalón del Norte o del Sur, recibe este efecto.
 - Puede ocurrir que un personaje que tenga este efecto de refuerzo lo pierda si accede a determinadas instancias.
 - Si el personaje muere o cierra sesión no pierde el efecto de refuerzo.

Requisito	Efecto potenciador	Contenido
Asedio ganado	Concesión de Silus	La fuerza de ataque JcE aumenta en un 2%.
	Merced de Basén	
	Merced de Prades	
Defensa perdida	Estimulación de Silus	La fuerza de ataque y la defensa JcJ aumentan en un 7%.
	Estimulación de Basén	
	Estimulación de Prades	

Otros cambios

- Para la misión diaria del combate de la guarnición en las regiones de Cantalón del Norte y del Sur se han cambiado en parte los valores de los intermediarios / mensajeros.
- Si se activa el artefacto y se utiliza el efecto de refuerzo, el personaje lo pierde si cambia de región.
- Se han cambiado parte de las ubicaciones de los intermediarios / mensajeros que tienen algo que ver con las misiones de la batalla por la fortaleza de Cantalón del Norte y del Sur.

Personajes

Personaje

- 1) El movimiento del Tirador al recoger Poti / Pora, tenía un aspecto extraño que se ha mejorado.
- 2) Ahora es posible volver desde el servidor normal al servidor de principiantes utilizando, además del teleportador, la habilidad de retorno y el Pergamino de retorno.
- 3) Ya no es posible utilizar un efecto de refuerzo sobre un compañero desde la zona neutral de la zona de batalla.
- 4) Mientras se está oculto no se puede abrir una tienda personal.
- 5) A veces ocurría que se aplicaba el valor erróneo para el arma secundaria (mano izquierda). Se ha corregido este error.

Habilidades

- 1) La habilidad del cazador "Trampa: Sacudida I" se reproducía de manera extraña. Se ha cambiado el movimiento.
- 2) No se mostraba la información emergente sobre las habilidades en cadena "Acometida II a V" del Asesino. Se ha corregido este error.
- 3) La descripción emergente de las habilidades "Armadura invernal III a IV" del Hechicero no se mostraba correctamente. Se ha corregido este error.
- 4) No se mostraba la descripción emergente de la habilidad "Sirviente sagrado V" del Clérigo Asmodiano. Se ha corregido este error.
- 5) El movimiento de las habilidades "Bala de cañón" de la división I a VII del Tirador se mostraba anormalmente. Se ha corregido este error.
- 6) El efecto reforzador de las habilidades "Eliminar impacto I" e "Instinto de supervivencia I" del Tirador no se repetía. Se ha corregido este error.
- 7) El "Impulso fuerte I" del Bardo se lanza más deprisa.
- 8) La cantidad de escudos protectores de la habilidad del Bardo "Melodía del escudo V" era menor que la mostrada para el nivel de la habilidad. Se ha corregido este error.
- 9) En algunas regiones se puede volver a la batalla tras utilizar el regreso al hogar desde el apartamento.
- 10) El tiempo de reposo de las habilidades "Luz sanadora I a IV" del Clérigo no se mostraba correctamente. Se ha corregido este error.
- 11) Algunos efectos de habilidades no se mostraban correctamente. Se ha corregido este error.
- 12) Al Templario le ocurría que el potenciador de la habilidad "Cambio de aire" no se podía eliminar. Se ha corregido este error.
- 13) Cuando el Asesino utilizaba la habilidad "Ilusión sombría I" y atacaba al enemigo no se eliminaba el efecto de ocultación. Se ha corregido este error.
- 14) Se ha eliminado el problema por el cual el Bardo resultaba empujado hacia atrás por la habilidad "Estallido del impacto I" pero no se activaba la habilidad "Eliminar impacto I".

Otros

Ver capturas de pantalla

- 1) Se ha añadido una función que permite visualizar capturas de pantalla dentro del juego.
 - La función permite visualizar capturas de pantalla sacadas dentro del propio juego durante la partida.
 - Se puede comprobar la opción en [Menú – Comunidad – Ver captura de pantalla].
 - Se pueden configurar las combinaciones de teclas en [Opciones – Configuración de teclado – Cerrar/abrir la ventana].
 - Las capturas de pantalla tomadas con <Impr Pant> se pueden visualizar en la pestaña de Configuración básica.
 - Las capturas de pantalla tomadas con <Shift + Impr Pant> se pueden visualizar en la pestaña de Información de apariencia.



PNJ

- 1) Antes ocurría que el monstruo llamado Ejecutor Fenemón, que aparece en la Segunda Mina de Id del Subsuelo de Cantalón, no dejaba caer armas ni armaduras. Se ha reparado este problema.
- 2) A veces ocurría que no se reproducía el sonido de reconocimiento cuando un monstruo descubría al jugador. Se ha reparado este problema.
- 3) El movimiento de combate de algunos PNJ que se encuentran en el campo de batalla de Cantalón del Norte y del Sur se reproducía de manera extraña. Esto ha cambiado.
- 4) Se han cambiado algunas ubicaciones de los guardias de la Guarnición de Fon en Cantalón del Sur.
- 5) Se han cambiado algunas ubicaciones de monstruos en el Subsuelo de Cantalón.
- 6) Se han cambiado algunos emplazamientos de guardias en el Terreno de Desarrollo del Subsuelo de Cantalón.
- 7) Se han variado los patrones de combate de algunos de los monstruos que acechan en la Meseta del Frío Glacial de Cantalón del Sur.

- 8) Cuando se completaba la Tumba Ennegrecida en la Segunda Mina de Id del Subsuelo de Cantalón, el Ejecutor Fenemón no aparecía. Se ha reparado este problema.
- 9) Se han variado las funciones de algunos PNJ que habitan Cantalón del Norte y del Sur.
- 10) Se ha arreglado el error por el cual algunos monstruos dejaban caer “Revólveres etéreos vorpalinos” e “instrumentos de cuerda”.
- 11) En Cantalón del Norte y del Sur se han añadido más monstruos.

Interfaz

- 1) Cuando la ventana de la lista de grupo se solapaba con otra ventana de la interfaz, la pantalla se mostraba con un tamaño anormal. Se ha reparado este error.
- 2) En [Opciones – Opciones de juego] se ha añadido la pestaña [Acompañante/ángel de la guarda].
 - La advertencia de acompañante se puede activar o desactivar mediante la nueva función añadida.
- 3) El equipamiento introducido en la ventana del Agente Comercial poseía valores erróneos. Se ha reparado este error.
- 4) En el mapa se mostraban erróneamente parte de los requisitos de entrada de la Fortaleza de Indratu en Jeirón. Se ha reparado este error.
- 5) En la ventana de legión se mostrarán a partir de ahora los bordes del escudo de la legión.

Cambio de zona

- 1) Se ha añadido una nueva corriente de viento en Cantalón del Sur.
- 2) Se ha cambiado parte del entorno de Cantalón del Sur.
- 3) Se ha cambiado parte del entorno del Subsuelo de Cantalón.
- 4) Se ha cambiado parte del entorno del Pabellón del Conocimiento.
- 5) Se ha cambiado parte del entorno de Fortaleza de Tiamat.
- 6) Se ha cambiado parte del entorno de Elían.
- 7) Se ha cambiado parte del entorno de 73.^a Guarnición de Cantalón del Norte.
- 8) Se ha cambiado parte del entorno del Bosque de Ladis.
- 9) Algunos de los edificios de Cantalón del Norte se mostraban mal; se ha reparado el error.

Otros cambios

- 1) Ahora se puede seleccionar y utilizar la barra de acceso rápido aunque quede detrás del indicador de misiones.

- 2) Si en [Opciones – Opciones de juego – Información de batalla] se eliminaba el aspecto de un efecto de combate de teletransporte, el valor de bonificación del personaje ya no se mostraba. Se ha reparado este error.
- 3) En la parte inferior de las opciones antes se podía seleccionar "Restablecer todo" y "Restaurar ventana actual". Esos nombres se han cambiado por "Restablecer ajustes" y "Restablecer configuración detallada".
- 4) Se mostraba otro nombre en lugar de "Guarnición" en el mapa. Se ha reparado este error.