



Cienie nad Red Katalam



TREŚĆ

Red Katalam	3
- Raidmonstery w depozycie.....	4
- Raidmonster przy silniejszej frakcji	4
- Raidmonster pojawiający się losowo	4
Orbis Training Arena	5
Defence of the Research Centre	5
Walka przeciwko Guardian General.....	6
Instancje.....	6
Beninerk's Manor / Beninerk's Manor (łatwe)	6
Przemiana	7
Cubes	10
Misja Lugbug	10
Postać.....	10
Umiejętności	10
Wyzwania.....	10
Przedmioty.....	11
Bitwa o twierdzę	13
Oblężenie ołtarza	13
NPC.....	13
Potwory.....	13
Środowisko.....	13
System.....	14
Interfejs użytkownika.....	14
Dźwięk.....	14
Pozostałe.....	14
Funkcje GF.....	15

RED KATALAM

1. Międzyserwerowy region "Red Katalam" zostaje otwarty.



Czas wejścia	Obszar wejścia	Poziom wejścia	Maks. liczba graczy
Codziennie godz. 18:00 - 23:00	Dumaha	Od poziomu 76	maks. 1000 Elyos/Asmodians

2. Aby wejść do Red Katalam, Dimension Hourglass musi być naładowana.
 - Dodano system "Dimension Hourglass".
 - W Red Katalam zużywany jest 1 punkt na minutę. Możliwe jest doładowanie maks. 300 punktów (5 godzin).
 - Dimension Hourglass można ładować za pomocą przedmiotów Dimension Hourglass. Przedmioty te zdobywa się przez wykonywanie misji.
3. Co 10 minut losowo zmieniane jest położenie wejścia dla Elyos i Asmodians.
4. Można używać tutaj umiejętności wskrzeszenia, przyzywania, przemiany do postaci Guardian General, przedmiotów wskrzeszających, Tarocs i Kisks.
5. W Red Katalam nie ma punktu węzłowego zmartwychwstania. Kto umrze, musi użyć "Lunamon's Rescue" lub zaczekać na pomoc od innych graczy.
6. Wskrzeszenie przy obelisku powoduje opuszczenie Red Katalam.
7. W Red Katalam odbywają się "Garrison Siege Battles".
 - Garnizony można przechwycić, pokonując oficerów NPC wrogiej frakcji.
 - Po zdobyciu garnizonu potwory znajdujące się w pobliżu mogą zostać pokonane jedynie przez frakcję, która zdobyła garnizon. Wraz ze wzrostem poziom garnizonu zwiększa się obszar oddziaływania.
 - Poziom garnizonu zwiększa się po pokonaniu Balaur Assassin, który pojawia się po zdobyciu garnizonu.
 - Maksymalny poziom garnizonu to poziom 3.
 - Symbol garnizonu został zmieniony.

Poziom garnizonu	Symbol garnizonu
Poziom 1	
Poziom 2	
Poziom 3	

8. W Red Katalam pojawiają się raidmonstery.

- RAIDMONSTERY W DEPOZYCIE

- Co dwie godziny następuje losowy wybór jednego z depozytów 1–9.
 - Jeden depozyt można wybrać dwukrotnie raz za razem.
 - Jeżeli zostanie wybrano depozyt, w którym pojawił się już raidmonster, to nie pojawi się on po raz drugi.
- W pobliżu wybranego depozytu wyświetlane jest białe oznaczenie raidmonstera.
- Gdy jedna z frakcji rozbuduje wszystkie garnizony w depozycie do poziomu 3, oznaczenie w pobliżu zmienia kolor na czerwony i pojawia się raidmonster.
- Raidmonster pozostaje przez 1 godzinę od pojawienia się, a następnie znika, jeżeli nie zostanie pokonany.
- Po pojawieniu się potwora w całym rejonie Red Katalam wyświetlana jest wiadomość systemowa.

Depozyt (grupa)	Garnizony, których to dotyczy
1. depozyt	701, 702 i 703 garnizon
2. depozyt	704, 705 i 706 garnizon
3. depozyt	707, 708 i 709 garnizon
4. depozyt	710, 711 i 712 garnizon
5. depozyt	713, 714 i 715 garnizon
6. depozyt	715, 716 i 717 garnizon
7. depozyt	718, 719, 720 i 721 garnizon
8. depozyt	721, 722, 723 i 724 garnizon
9. depozyt	725. garnizon

- RAIDMONSTER PRZY SILNIEJSZEJ FRAKCJI

- Raidmonster pojawia się przy frakcji, która przejęła więcej garnizonów.
- Raidmonster pojawia się przy frakcji, która przejęła więcej garnizonów w wyznaczonym czasie.
- Potwór pojawia się tylko, gdy przejęto co najmniej jeden garnizon. Pojawia się tylko, gdy obie frakcje przejęły tę samą liczbę garnizonów.
- Co 10 minut raidmonster pojawia się przy frakcji, która przejęła więcej garnizonów.
- Po pojawieniu się potwora w całym rejonie Red Katalam wyświetlana jest wiadomość systemowa.

- RAIDMONSTER POJAWIAJĄCY SIĘ LOSOWO

- Raidmonster pojawia się losowo, niezależnie od liczby przejętych garnizonów.

9. Pojawia się Legion Treasure Chest, zawierająca różne elementy wyposażenia.

- Legion Treasure Chest (prastara/legendarna/optymalna) pojawia się w określonych porach i w wyznaczonych miejscach.
- Do otwarcia skrzyni potrzebny jest klucz. Klucz można wykonać z dużym prawdopodobieństwem z prastarego/legendarnego/optimalnego Alchemium, używając mocy magicznych.
- Alchemium Key do wykonania czarów można zdobyć w instancji.

Instancja	
Holy Tower	Zdobycie Alchemium Key od bossa
Prometun's Workshop	
Makarna	
Senekta	
Stella Development Laboratory	
Beninerk's Manor	
Tower of Challenge (niższy poziom)	Z pewnym prawdopodobieństwem w Reward Chest znajduje się: Tower of Challenge Challenger (7 dni).

10. Dostępne są bronie optymalne, których można używać wyłącznie w Red Katalam.

- Znajdują się one w Katalam Protector's Weapons Chest.
- Bronie te znikają w momencie opuszczenia Red Katalam.
- Bronie pozostają do dyspozycji przez 10 minut.

11. Pojawia się Special Merchant.

- Po zdobyciu garnizonów 713–724 z dużym prawdopodobieństwem pojawiają się Special Merchants Pasirunerk i Hasirunerk.
- Pasirunerk sprzedaje wyłącznie legendarne Katalam Treasure Chests.

- Dodano Special Merchant, który sprzedaje optymalne Katalam Treasure Chests.
 - Pasirunerk i Hasirunerk pojawiają się razem.
12. W Red Katalam można znaleźć skrzynię Kinah zawierającą 10 000 000 Kinah.
- Może ona pojawić się z dużym prawdopodobieństwem, gdy doszło do zajęcia sąsiedniego garnizonu wrogiej frakcji, a własny garnizon został obroniony przez pokonanie Assassin Reconquistadors.
 - Po rozłożeniu skrzyni każdy członek grupy otrzymuje równą ilość Kinah.
 - Skrzynia Katalam Kinah Box znika po 5 minutach.

ORBIS TRAINING ARENA

1. Orbis Training Arena dodano w podziemiach Stellusia Square w Dumaha. Można tutaj przystąpić do otwartych walk niezależnie od frakcji.



- Wejście znajduje się za teleporterem na Stellusia Square.
 - Na arenie treningowej znajdują się darmowe NPC pomocników wzmacniających Soul Healer i Transparency Transformation.
 - NPC pomocnika wzmacniającego Transparency Transformation zapewnia nowe legendarne wzmocnienie przemiany w zamian za Stellium.
2. Od poziomu 76 możliwe jest wskrzeszenie we wszystkich obszarach Orbis Training Arena (oprócz instancji).

DEFENCE OF THE RESEARCH CENTRE

1. Dodano Defence of the Research Centre w Dumaha.

Czas trwania eventu	Region początkowy
godz. 3:00 - 4:59	Event odbywa się 1x w podanym, losowo wybranym czasie trwania eventu; prawdopodobieństwo wystąpienia w Volcanic Ash Research Centre lub w Sand Castle Research Centre wynosi 50%.
godz. 7:00 - 8:59	
godz. 11:00 - 12:59	
godz. 15:00 - 16:59	
godz. 19:00 - 20:59	
godz. 23:00 - 00:59	

- To, czy wydarzenie odbędzie się w Volcanic Ash Research Centre, czy w Sand Castle Research Centre, jest przypadkiem losowym. Po ustaleniu miejsca w Dumaha wyświetlana jest wiadomość systemowa.
- Defence of the Research Centre rozpoczyna się 40 minut po pojawieniu się wiadomości systemowej. Wydarzenie trwa 20 minut.
- Jeżeli w bitwie obronnej zostaną ukończone poziomy 1–6, zostaje osiągnięty poziom końcowy. Liczba potworów na poziomie końcowym jest zależna od wyników na poprzednich poziomach.
- Awans na wyższy poziom następuje po pokonaniu bossa na każdym poziomie.
- Boss pojawia się w przeciwnym wejściu 30 sekund po rozpoczęciu każdego poziomu.

- Nagroda w bitwie obronnej jest zależna od liczby pokonanych potworów: im więcej potworów padnie, tym więcej przedmiotów można zdobyć.
- Nie otrzymuje się nagrody za skuteczną obronę.

WALKA PRZECIWKO GUARDIAN GENERAL

1. Dodano walkę przeciwko Guardian General przy ołtarzu w Dumaha.
 - Walka przeciwko Guardian General odbywa się w środy, soboty i niedziele (wieczorem) po zakończeniu oblężenia 10. ołtarza.
 - 1 minutę po zakończeniu oblężenia ołtarza wiadomość systemowa powiadamia graczy o walce przeciwko Guardian General.
 - Walka przeciwko Guardian General rozpoczyna się 10 minut po wyświetleniu wiadomości systemowej. Walka trwa 20 minut.
 - Przy frakcji, która zdobędzie mniej ołtarzy, pojawia się Guardian General, a druga będzie musiała zmierzyć się z oddziałem Defence Troop.
 - Jeżeli obie frakcje zdobędą jednakową liczbę ołtarzy lub nie zdobędą żadnych, walka przeciwko Guardian General się nie odbywa.
 - Po dotarciu na miejsce 10. ołtarza, przy którym odbywa się walka przeciwko Guardian General, zostaje automatycznie utworzone unie z tą samą frakcją i odpowiednia misja zostaje przyjęta.
 - Gracz, który pokona Guardian General lub Defence Troop, otrzymuje nagrodę za ukończenie.
 - Oprócz końcowej nagrody za ukończenie misji nie ma osobnych nagród za pokonanie Guardian General lub obronienie się przed nim.
2. Dopasowano obszar oddziaływania automatycznego wchodzenia/wychodzenia z unii.
3. Usunięto błąd, przez który po zakończeniu walki przeciwko Guardian General z małym prawdopodobieństwem nie była wyświetlana wiadomość systemowa.

INSTANCJE

BENINERK'S MANOR / BENINERK'S MANOR (ŁATWE)

1. Dodano nowe instancje Beninerk's Manor / Beninerk's Manor (łatwe).



Wejście	Maks. liczba graczy	Poziom	Liczba wejść	Resetowanie
Vespera Harbour (Dumaha)	2–12	Od 80	1x/tydzień (Free User) 2x/tydzień (Gold User)	W środy o godz. 9:00

2. W instancji "Holy Tower" można teraz zdobywać wszystkie rodzaje prastarych elementów wyposażenia.
3. W instancji "Narakkali" można teraz zdobywać wszystkie rodzaje prastarych elementów wyposażenia.
4. Usunięto błąd, przez który w określonych warunkach nie otwierały się drzwi w Stella Development Laboratory.
5. Usunięto błąd, przez który Holy Tower nie była kontynuowana po zniszczeniu Assault Machine.
6. Promień oddziaływania umiejętności "Explosive Flood" używanej przez bossa Suffering Raging Prometun w instancji Prometun's Workshop (trudnej) rozszerzono z 3 m do 4 m.
7. Zmodyfikowano umiejętności niektórych potworów w Tower of Challenge.

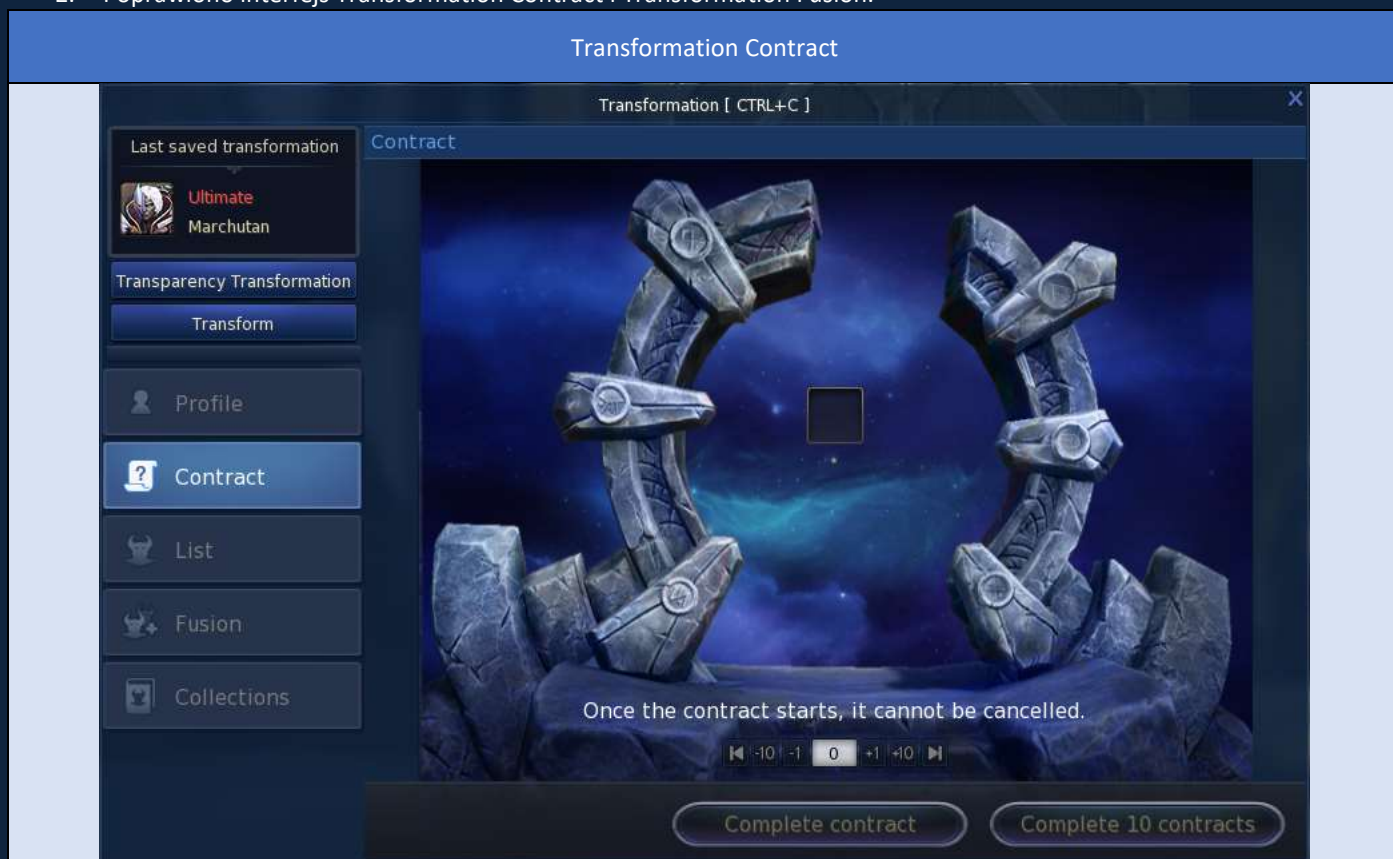
8. Dodano trzeciego nazwanego potwora – Raging Tarukkan – do instancji Prometun's Workshop (trudnej).
9. Usunięto błąd, z powodu którego schemat walki drugiego nazwanego potwora "Suffering Raging Prometun" w instancji Prometun's Workshop (trudnej) nie działał w określonych obszarach.
10. Usunięto błąd, z powodu którego wynik "Tower of Challenge" powodował błąd w określonych warunkach.
11. Dodano czwartego nazwanego potwora – Raging Prigga – do instancji Prometun's Workshop (trudnej).
 - Gracze mogą zdobyć przedmiot Light Fragment War Necklace/Magic Necklace od potwora Raging Prigga.
12. Tower of Challenge podzielono na niski i średni poziom.
 - Dolny i średni poziom składają się z 15 pięter każdy.
 - Uprawnienia dostępu do dolnego i średniego poziomu są sumowane.
13. Gracze na poziomie 76 i wyższym otrzymują mniej punktów XP po pokonaniu potworów w instancjach i na polu bitwy.
14. Z niektórych nagród za przejście instancji (boss, skrzynia z nagrodami) usunięto Enchantment Stones:
 - Narakkalli
 - Holy Tower
 - Prometun's Workshop
 - Makarna of Bitterness
 - Senekta
 - Nazwane potwory i bossowie w Stella Development Laboratory (łatwej/normalnej)
15. W skrzyni Narakkalli Treasure Chest w Narakkalli gracze mogą znaleźć skrzynię z wyposażeniem.
16. Zmniejszono poziom uszkodzeń postaci Shade Protector w Makarna i zmodyfikowano jego schemat walki.
17. Usunięto błąd, który powodował dodawanie poziomu uszkodzeń umiejętności, gdy Resentful Commander Girad w Hererim Mine używał umiejętności "Essence of Madness".
18. Zmieniono częstotliwość zrzucania przedmiotów przez potwora-bossa w "[Campaign] Taloc's Hollow".

PRZEMIANA

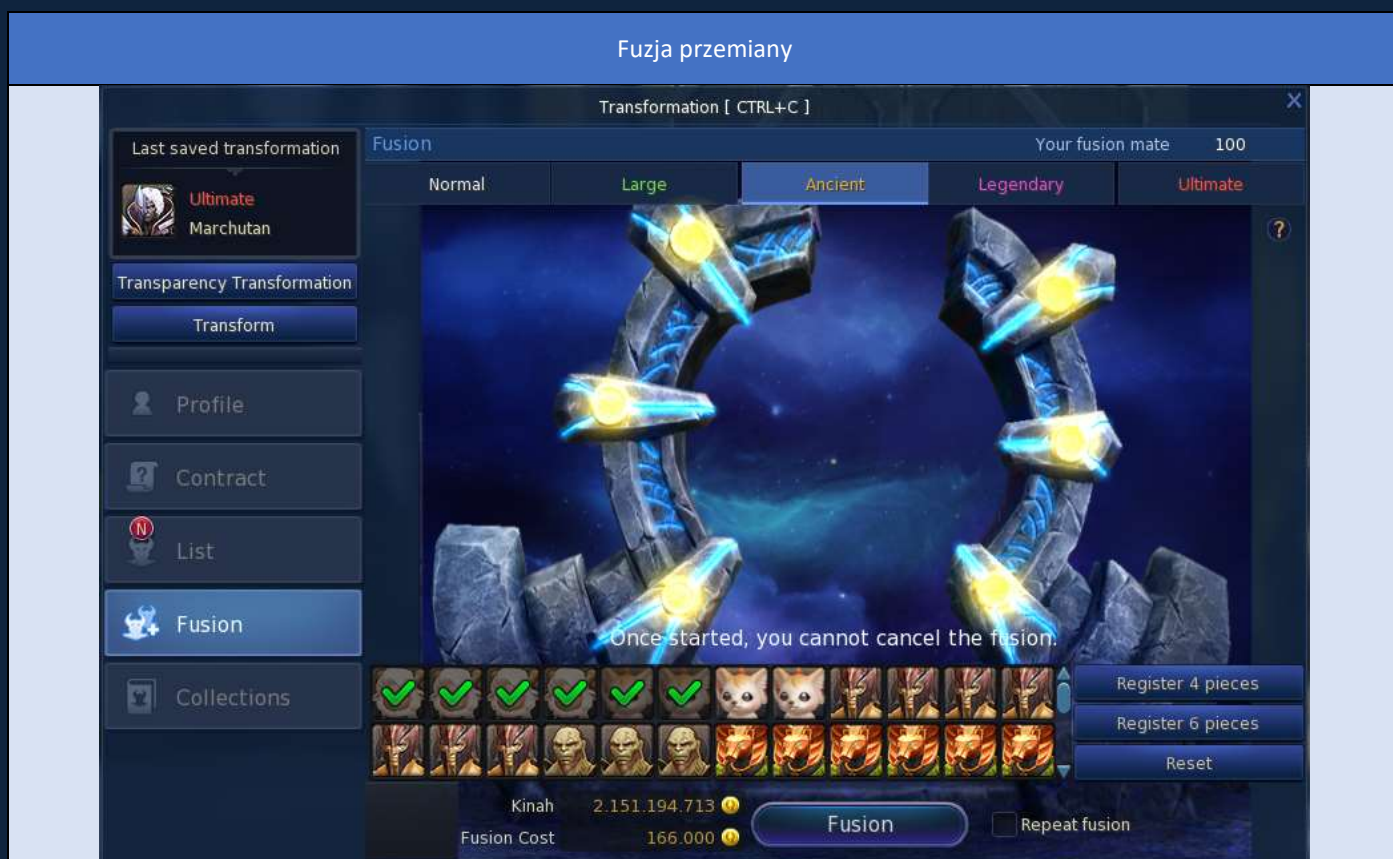
1. Dodano nową optymalną przemianę "Marchutan" i 6 nowych przemian legendarnych.

Klasa	Przemiana
Legendarna	Israphel's Apostle, Marchutan's Apostle, Zikel's Apostle Kaisinel's Apostle, Siel's Apostle, Nezekan's Apostle
Optymalna	Marchutan

2. Poprawiono interfejs Transformation Contract i Transformation Fusion.



- Dodano przyciski "Complete contract" i "Contract complete 10 times".
- Możliwe jest wykonanie kilku kontraktów jeden po drugim.



- Dodano interfejs powtórnej fuzji.
 - Fuzje uruchamia się w "Repeat fusion" i są wykonywane do czasu anulowania lub wyczerpania materiałów.

- Naciśnięcie przycisku "Skip" oraz "Next" umożliwia szybkie wykonanie następnej fuzji.



- Rezultat kontraktu, przemiana, jest wyświetlany na środku ekranu. Wyniki powtórnych kontraktów lub 10-krotnie powtórzonych kontraktów są prezentowane przy dolnej krawędzi ekranu.

3. Zmieniono metodę stosowania efektów kolekcji przemian.



- Kolekcje nie są ograniczone do 6 wybranych efektów: wszystkie efekty kolekcji są wykonywane automatycznie.
 - Możliwe jest użycie jedynie najwyższego poziomu umiejętności kolekcji.
4. Koszty przemian nie są jednolite, lecz różnią się w zależności od klasy fuzji i materiałów.
 5. Optymalna przemiana dodaje nowe ruchy i efekty.
 6. Głos postaci po przemianie dostosowuje się do płci.
 - Po Transparency Transformation głos postaci zmienia się odpowiednio do płci.
 - Po przemianie wyglądu w instancji używany jest ten sam głos niezależnie od płci.
 7. Usunięto błąd, który powodował nieprawidłowe wyświetlanie ruchu uzyskanego przez przemianę przy użyciu Transformation Scroll.

CUBES

1. Zmieniono obszar stosowania Cubes.

Dotychczas	Zmieniony
Zastosowanie na wszystkich serwerach dla całego konta	Zastosowanie na jednym serwerze dla całego konta

MISJA LUGBUG

1. Zmodyfikowano codzienną i cotygodniową wersję misji Lugbug.
 - Daevas na poziomie 1–75 nie mogą już wykonywać misji cotygodniowej.
 - Po osiągnięciu poziomu 76 cotygodniowa misja jest dostępna dla poziomów 76–80.
2. Dodano nowe misje (poziom 76–80) i częściowo dopasowano treści zleceń.
3. Niektóre cotygodniowe misje Lugbug zastąpiono nowymi.
 - Przedmioty potrzebne do wykonania misji są dostępne w sklepie AION.
4. Cotygodniową misję "[Fortress Battle] Proof of the courageous fighter" można teraz wykonać 2-krotnie.
5. 1 misję codzienną na dzień tygodnia zastąpiono misją, którą można ukończyć w Katalam.
6. Warunek uzyskania ostatecznej nagrody tygodniowej zmniejszono z 8 do 7 misji.
7. Zmieniono warunki niektórych misji.

Cel	Zmieniony
[Universal] Indefatigable Daeva	Zdobycie 1x Leibo Jam (zamiast wcześniejszych 3)
[Universal] Diligent Daeva	Zdobycie 3x Leibo Jam (zamiast wcześniejszych 5)

POSTAĆ

1. Dodano 4 nowe atrybuty: "Crit Strike/Spell Damage" oraz "Strike/Spell Fortitude".

UMIEJĘTNOŚCI



1. Dopasowano wartości gniewu dla "Band of Rage" i związane z tym umiejętności Daevanion (Painter).
2. "Meteor Strike" (Chanter) i niektóre umiejętności, które wywołują negatywny efekt (Spiritmaster) nie kolidują już ze sobą.
3. Efekt wskrzeszenia "Ripple of Purification" (Cleric) może być teraz usuwany wyłącznie przez umiejętności, które usuwają negatywne wzmocnienie.
4. Zmieniono efekty umiejętności poszczególnych klas.
5. Zmieniono czas odnowienia umiejętności "Repeated Bombardment" (Gunner).
6. Znacznie zmniejszono prawdopodobieństwa krytycznych trafień w przypadku "Work Destruction" (Painter).
7. Nauka umiejętności przebiega teraz inaczej.
 - Po zmianie klasy na Daeva nauka nowych umiejętności następuje dopiero po kolejnych 10 poziomach.
 - W związku z innymi zasadami uczenia się umiejętności dostosowano poziomy ich zdobywania.
8. Dodano 10 (ulepszonych) umiejętności Daevanion na klasę.
 - (Ulepszone) umiejętności Daevanion zyskuje się przy użyciu czaru +15 w stosunku do normalnych umiejętności Daevanion.

WYZWANIA

1. W Lakrum dodano 4 nowe misje.
 - a. Elyos otrzymują je po ukończeniu kampanii "Dwindling Elyos Influence", Asmodier po ukończeniu kampanii "Dwindling Asmodian Influence".
2. Dotychczas błędne misje w Prometun's Workshop można teraz ukończyć bez błędów.
3. Możliwe jest teraz również prawidłowe wykonanie zleceń legionowych.
4. Cztery misje, polegające na odzyskaniu i obronie Great Temple of Lakrum w pobliżu Lakrum Fortress, nie mogą być już przyjmowane.
5. W Dumaha zmieniono następujące kampanie:

Frakcja	Kampania
Elyos	A Strange Encounter
Asmodian	Unexpected Encounter

6. Zwiększono nagrodę za misję związaną z obłężeniem ołtarza w Dumaha.
7. Użytkownicy mogą znów przyjmować misje polegające na rozwiązywaniu problemów Stella.
8. Misje bitwy o twierdzę Lugbug są teraz misjami codziennymi.
9. Skorygowano kategorie niektórych misji.
10. Zmieniono poziom wymagany do misji, w których nagrodą są Genesis Crystals.
11. Usunięto błąd, przez który misje "Rumours of a Black Market Trader" i "Rumours about the Black Market Trader" w Neviwind Canyon nie były aktualizowane w określonych warunkach.
12. Dodano nową kampanię "Inanna and Beninerk".
13. Dodano misje, które można ukończyć po otrzymaniu Katalam Protector's Weapons Chest.
14. Usunięto błąd, przez który misje Stella Development Laboratory "[Instance/Group] Interrupted Nakisix Deliveries" oraz "[Instance/Group] The Whereabouts of Nakisix" nie były aktualizowane po pokonaniu Weakling Daeva Mob Leader.
15. Zmieniono poziom do misji "Lady Siel's Prophecy".
16. Dodano misje do instancji "Beninerk's Manor (łatwej)".
17. Ulepszono wyświetlanie przypadkowej nagrody za misję.

Losowa nagroda za misję	
Okno nagrody za misję	Informacja o nagrodzie
	

- a. Gracze mogą wywołać informacje o nagrodzie, naciskając symbol [?] po prawej stronie okna nagrody.
18. Ulepszono niektóre misje w Lakrum, aby ich ukończenie było łatwiejsze.
 - a. W misji garnizonowej jest dostępna nowa funkcja "Instant Report".
 - b. Dostosowano nagrodę i tygodniową liczbę powtórzeń misji oczyszczania. Te misje można przyjmować i kończyć w NPC miejsca lądowania.
 - c. Od poziomu 80 znikają misje awansu dla postaci poniżej poziomu 80.
 - d. NPS dostosowano do kategorii "Instance", "Battlefield" oraz "Ascension".
 - e. Częstotliwość powtarzania kilku powtarzalnych misji w instancji ograniczono do 2 razy w tygodniu.
 - f. Niektóre misje są teraz nagradzane wyższymi nagrodami.
 - g. Zmieniono tygodniową liczbę powtórzeń i nagród za misje PvP w Lakrum.
19. Dostępne są teraz dwa osobne powtarzalne wyzwania: "Stella Development Laboratory (łatwe)" i "Stella Development Laboratory (normalne)".
20. Nagrodą za wyzwanie Stigma w obszarze wejściowym jest teraz pakiet wyboru Stigma.
21. Dodano wyzwania w Orbis Training Arena.
22. Dodano misję początkową Enchantment Stone w Lakrum.
23. W kilku instancjach dodano powtarzalne misje z Enchantment Stones jako nagrodą.
24. Utworzono misję legionową odpowiednio do nowej zawartości.
25. Misje Nightmare i misje w Taloc Hollow są teraz opcjonalne.

PRZEDMIOTY

1. Dodano nowe formuły magicznego wytwarzania z wykorzystaniem zbieranych przedmiotów.
3. Przedmiot "Daevanian Skill Book" można przechowywać w inwentarzu w kilku egzemplarzach.

4. Ograniczona oferta Stellium General Goods Merchant na Titania Collectors kończy się po zdobyciu ołtarza w Dumaha. Collector jest następnie dostępny w normalnym handlu.
5. Usunięto błąd, który powodował nieprawidłowe wyświetlanie niektórych przedmiotów.
6. Gracze nie mogą już zmieniać wyglądu przedmiotów "Anomos of Wrath" i "Dumaha of the Mighty".
7. Po zdobyciu ołtarza w Dumaha pojawia się Stellium General Goods Administrator, u którego można nabyć legendarne/optymalne Etium w specjalnej cenie.
8. Zmieniono szybkie informacje o niektórych przedmiotach.
9. Jako nagrodę za misję "Stella Problem-solving" w Dumaha można teraz wybrać "Stella Box of Ancient Manastones (7 dni)".
10. Legendarne PvE Enchantment Stones nie są już wyświetlane jako nagrody w Prometun's Workshop (trudnym).
 - Legendarne PvE Enchantment Stones nie są już dostępne do zdobycia w Prometun's Workshop (trudnym).
11. Buff "Leibo Jam" można teraz usunąć.
12. Dodano nowe wyposażenie PvP, które można nabyć w Red Katalam.
 - Wyposażenie wojenne można teraz zdobyć od nazwanych potworów na polu bitwy lub z prastarych/legendarnych/optimalnych skrzyń skarbów Legionu.
 - Wyposażenie wojenne można ponadto zdobyć z dużym prawdopodobieństwem z prastarych/optimalnych Katalam Treasure Chests, które można kupić od NPC wymiany.
 - Następujące NPC sprzedają Katalam Treasure Chests:

<Trader for Katalam Rewards>		
Frakcja	Region	Nazwa NPC
Elyos/Asmodier	Red Katalam	Pasirunerk <Trader for Katalam Rewards> ※ ograniczona oferta specjalna
	Stellusia	Kairan <Trader for Katalam Rewards> Azina <Trader for Katalam Rewards>
Elyos	Everlasting Life Refuge	Hart <Trader for Katalam Rewards>
Asmodian	Temple of Perpetual Wisdom	Rotelli <Trader for Katalam Rewards>

- Aby kupić Katalam Treasure Chest, potrzebne są Battle Insignias.
 - Battle Insignias można zdobyć jako nagrody za ukończenie misji lub od raidmonsterów w Red Katalam.
 - Połączenie 10 Battle Insignia Fragments tworzy jedno Battle Insignia. Battle Insignia Fragments można zdobyć od potworów rajdu/oszalałych w pobliżu zajętego garnizonu lub od Guardian/Archon Battle Officers w każdym garnizonie.
 - Katalam Treasure Chest można rozłożyć maksymalnie 5-krotnie z Insignia of Experience.
 - Insignia of Experience można wytworzyć za pomocą Combat Experience Extractor, sprzedawanego przez General Trader w miejscu lądowania.
13. W Red Katalam dodano magiczny schemat wytwarzania dla zbieranych przedmiotów.
 14. Zmniejszono liczbę elementów wyposażenia, które można zdobyć w niektórych instancjach.
 15. W niektórych sklepach zmniejszono ceny wyposażenia.
 16. Od <Administrator for Special Consumables (Genesis Crystals)> można teraz nabyć maksymalnie 5 Enchantment Stone Boxes w tygodniu.
 17. Zmieniono szybkie informacje o niektórych materiałach.
 18. Skrzynia z wyposażeniem jako nagroda po ukończeniu kampanii w obszarze wejściowym jest teraz zdobyczą grupową.
 19. Zmieniono wygląd niektórych elementów wyposażenia.
 20. Usunięto błąd, który powodował nieprawidłowy wygląd wyświetlania niektórych przedmiotów.
 21. Poprawiono szybkie informacje o niektórych przedmiotach.
 22. Zmieniono wygląd niektórych szat.
 23. Usunięto błąd, który powodował częściowo nieprawidłowy sposób wyświetlania założonego ubioru.
 24. Usunięto błąd, który powodował nieprawidłowe wyświetlanie pozostałego czasu regeneracji w przypadku przedmiotów o długich czasach regeneracji.
 25. Dodano elementy wyposażenia Red Katalam umożliwiające zdobycie umiejętności wyglądu "Protection".
 - Te elementy wyposażenia można zdobyć przez wymianę za Red Katalam Insignias i Battle Insignias z handlarzem nagrodami Katalam w Lakrum/Dumaha.
 26. Dodano listę przedmiotów sprzedawanych przez handlarza za nagrody Katalam w Lakrum/Dumaha.
 - Dodano zakładki Weapons/Armour/Accessories/Feather umożliwiające teraz zakupy według typu wyposażenia.

- Dodano nowe legendarne i optymalne powtarzalne skrzynie do losowania.
- 27. Dodano ekskluzywny Kisk do Katalam.
 - Jest on dostępny u General Trader w Red Katalam.
- 28. Dodano przedmioty, które mogą doładowywać Dimension Hourglass.
 - Są one zawarte w nagrodzie za codzienną misję Lugbug.

BITWA O TWIERDZĘ

1. Usunięto błąd, przez który Kisk w Guardian General's Chamber nie znikał na początku bitwy o twierdzę Dumaha.
2. Dodano liczbę Honour Points, które gracze mogą zdobyć w bitwie o twierdzę Dumaha.
 - Zmniejszono liczbę Honour Points, które można zdobyć od "Dumaha Shield Troop".
 - Honour Points można teraz zdobyć przez zniszczenie niektórych potworów.
3. Zmieniono wygląd Teleporter Shugo of Dumaha Fortress.
4. Dumaha Shield Troop pojawia się również w określonych warunkach w trakcie bitwy o twierdzę Dumaha.
5. W bitwie o twierdzę wprowadzono następujące ulepszenia:
 - Guardian General pojawia się w innych momentach w Dumaha i w Divine Fortress.
 - Zmniejszono poziom trudności Lakrum i Divine Fortress.
 - Zwiększono maksymalną liczbę punktów za osiągnięcia do otrzymania nagrody.
 - Podczas oceny PvP lepiej uwzględniono równowagę.
 - Zwiększono wartość nagrody Kinah w bitwach o twierdzę Dumaha, Lakrum i Divine Fortress.

OBŁĘŻENIE OŁTARZA

1. NPC za nagrodę specjalną w "Altar Siege Battle" pojawia się około 30 minut po zdobyciu i znika 6 godzin później.
2. Ograniczono liczbę przedmiotów, które mogą być sprzedawane NPC handlarzowi legionu, który pojawia się podczas Apsu's Blessing.

NPC

1. W Stellusia w Dumaha ustawiono handlarza Stellium, u którego można nabyć towary konsumpcyjne i schematy Manastone.
2. Handlarz Koninerk (wyłącznie dla legionów), który sprzedawał przedmiot "Titanium Collector" pojawiający się po zdobyciu ołtarza w Dumaha, został usunięty z gry. Handlarz magicznymi przedmiotami do wytwarzania sprzedaje teraz również przedmioty do ekstrakcji.
3. Zmieniono wyposażenie niektórych NPC.
4. Ancient Alchemium nie można już nabyć od potworów w Lakrum.
5. Ancient Alchemium można teraz znaleźć w ukrytej Narakkalli Reward Chest lub zdobyć od nazwanych potworów w Holy Tower.
6. Shards i Class C Minionite nie da się już zdobyć od potworów w Lakrum.
7. NPC Nero pojawia się w innej pozycji.
8. Usunięto błąd, przez który nie był wyświetlany NPC "Lost Lugbug".

POTWORY

1. Pokonanie potworów w bitwie o twierdzę Dumaha jest teraz nagradzane punktami Honour Points.
2. Atrybuty potworów, które pojawiają się podczas bitwy o twierdzę Dumaha, zostały częściowo pomniejszone.
3. Captain Barikuda w Dumaha wraca do swojej pozycji powstania, gdy opuści przewidziany obszar.
4. Usunięto błąd, przez który niektóre nazwane potwory nie pojawiały się w Lakrum.
5. Usunięto błąd, przez który uszkodzenia umiejętności niektórych potworów były zbyt małe.
6. Dopasowano uszkodzenia umiejętności u niektórych potworów.

ŚRODOWISKO

1. Dodano nowe przedmioty do zbierania w Lakrum.
2. Zmodyfikowano części Dumaha.
3. W niektórych miejscach zmieniono topografię Dumaha.

SYSTEM

1. Dodano Socketing Aids, które zwiększają szansę powodzenia podczas użycia w celu slotowania Manastone na prastarych elementach wyposażenia (lub elementach o wysokiej wartości).

INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

1. Usunięto błąd, który powodował sporadyczne resetowanie panelu czynności.
2. W oknie "Boost/Modify - Manastone Socketing" dodano rejestrację suplementów do slotów.
3. Przedmioty, które nie są sprzedawane przez Trade Broker, nie mogą być już wybierane w menu Trade Broker.
4. W menu Trade Broker nie są już wyświetlane niektóre mniej istotne przedmioty.
 - Odpowiednie przedmioty można znaleźć przy użyciu funkcji wyszukiwania.
5. Dodano system "Tips".
 - Co 30 minut w oknie czatu pojawiają się porady.
 - Porady są wyświetlane po uaktywnieniu ich w oknie czatu w sekcji [Tab options - System Information].
6. Poprawiono szybkie informacje dotyczące niektórych przedmiotów i systemu.
7. Zmieniono sposób wyświetlania ataku bronią w profilu gracza.



8. Usunięto Nochsana Novice Training Camp z listy instancji.
9. Usunięto błąd, który powodował znikanie interfejsu użytkownika po zmianie płci wskutek przemiany w trakcie używania umiejętności.
9. Usunięto błąd, który powodował anulowanie aktywnych umiejętności przez normalne umiejętności buffu.



DŹWIĘK

1. Zmieniono dźwięk w tle w niektórych obszarach Dumaha.

POZOSTAŁE

1. Usunięto błąd, który powodował nieprawidłowe uwzględnienie wyników na liście rankingowej.

FUNKCJE GF

1. Wymieniono niektóre przedmioty w Shugo Vending Machine.
2. Zresetowano Honour Points. Istniejące Honour Points zostały skompensowane w stosunku 600 Honour Points za 1 Gold Ingлот.
3. Odnowiono niektóre przedmioty w Gold Sand Shop. Dodatkowo w ograniczonym okresie (30.10–30.11.2019 r.) można nabyć następujące przedmioty:

Przedmiot	Cena	Ograniczenie
[Rune] Legendary Transformation Contract (10 typów)	1500 Gold Ingots	1 na tydzień
[Rune] Ancient Transformation Contract (18 typów)	250 Gold Ingots	1 na tydzień
Selection Box of Legendary Daevanion Skills (10 typów)	200 Gold Ingots	1 na tydzień

4. Usunięto dwa darmowe Transformation Contracts ze sklepu AION. W zamian za to <Ancient Transformation Breath> oraz <Legendary Transformation Breath>, wymagane do misji Lugbug, są teraz dostępne nieodpłatnie.