



Patchnote/Changelog –Update 4.02

Contenido

Patchnote	2
Personajes	2
Ingeniero	2
Artista	3
Escenarios.....	4
Catalón del Norte.....	4
Catalón del Sur	4
Subsuelo de Catalón.....	5
Instancias.....	6
Pabellón de conocimiento	6
Laboratorio de investigación de idoguel	7
Campamento del Vacío	8
Runadio	8
Catalonice	9
Rosa de acero.....	10
Búsqueda de grupo	10
Batallas por la fortaleza.....	12
Competición por las guarniciones.....	13
Changelog.....	14
General	14
Habilidades	15
Instancias.....	20
PNJ	22
Vivienda.....	23
Misiones	23
Objetos	26
Interfaz	30

Patchnote

Personajes

Ingeniero



Al ascender a Daeva, los ingenieros pasan a ser tiradores, capaces de ponerles las cosas difíciles a los enemigos a distancia mediante un Cañón etéreo o un Revólver etéreo.

La historia:

Unos científicos particularmente ingeniosos decidieron (por encargo de su soberano Israfel) combinar armas de fuego con éter. El resultado fue, por una parte, el veloz y potente Revólver etéreo, y por otra el contundente Cañón etéreo.

Los ingenieros, fascinados por la tecnología de las nuevas armas, quisieron probarlas en el campo de batalla. Obtuvieron sonados éxitos en la guerra contra los elios y los asmodianos, y a partir de entonces se les reconoció como una subdivisión de los ingenieros: los tiradores.

- Al ascender a Daeva, los ingenieros pasan a ser tiradores.
- El tirador transforma la magia en munición y ataca con esas armas (Revólver etéreo y Cañón etéreo).
- En función de si emplea el Revólver etéreo o el Cañón etéreo, el tirador puede diversificar su estilo de combate. Con el Cañón, que dispara una potente salva de magia condensada, cabe esperar un ataque potente que pese a todo es más lento que el que permite el Revólver. Con el Revólver, por el contrario, es posible disparar en ráfagas y efectuar brillantes acciones de ataque.

Artista



El ascenso a Daeva transforma a los artistas en bardos, que armados con sus instrumentos de cuerda pueden cautivar musicalmente a adversarios y aliados por igual.

La historia:

Los bardos amaban el canto y contaban con el mecenazgo de Lady Siel. Cuando esta desapareció tras la gran catástrofe y la fragmentación de Atreia, los bardos callaron y se entregaron a la investigación musical. Descubrieron entonces que era posible combinar la música con el éter y empezaron a experimentar con este nuevo poder en combate. Con él tenían la posibilidad no solo de atacar y maldecir a sus adversarios, sino también de sanar y reforzar a sus aliados. Estas habilidades les valieron a los bardos el reconocimiento de toda Atreia y motivaron que hoy se les considere una subclase propia entre los artistas.

- El ascenso a Daeva convierte a los artistas en bardos.
- El bardo es capaz de utilizar una melodía mágica para sanar a los miembros de su grupo y atacar o debilitar a sus enemigos. Tiene como arma los Instrumentos de cuerda.
- El bardo ataca a su enemigo con movimientos gráciles y ligeros y se ocupa de sanar a sus aliados. Puede debilitar simultáneamente a varios adversarios, y aprovechar la situación de combate para su beneficio.

Escenarios

Se han hecho públicas las nuevas regiones de Balaurea, que hasta ahora se mantenían en secreto.

Cantalón del Norte

Cantalón del Norte es la región que se encuentra por encima del Baluarte de Eremión y la antigua morada de la tribu de los Run. Tiamat, la soberana de Balaúr, intentó aprovechar en beneficio propio las armas de su pueblo y realizó experimentos con la fuente de energía Id. Aquello provocó un gravísimo accidente: el Id explotó y franjas enteras de Cantalón del Norte se vieron contaminadas.

Antes de que Tiamat pudiese tener de nuevo las armas bajo control, fue derrocada por la intervención de la tribu reiana, los elios y los asmodianos, así como por la traición del cuarto soberano de Balaúr, Beritra. Las tropas supervivientes de la legión de Tiamat se enfrentan todavía al ejército invasor de Beritra para vengar a su líder.



Catalón del Sur

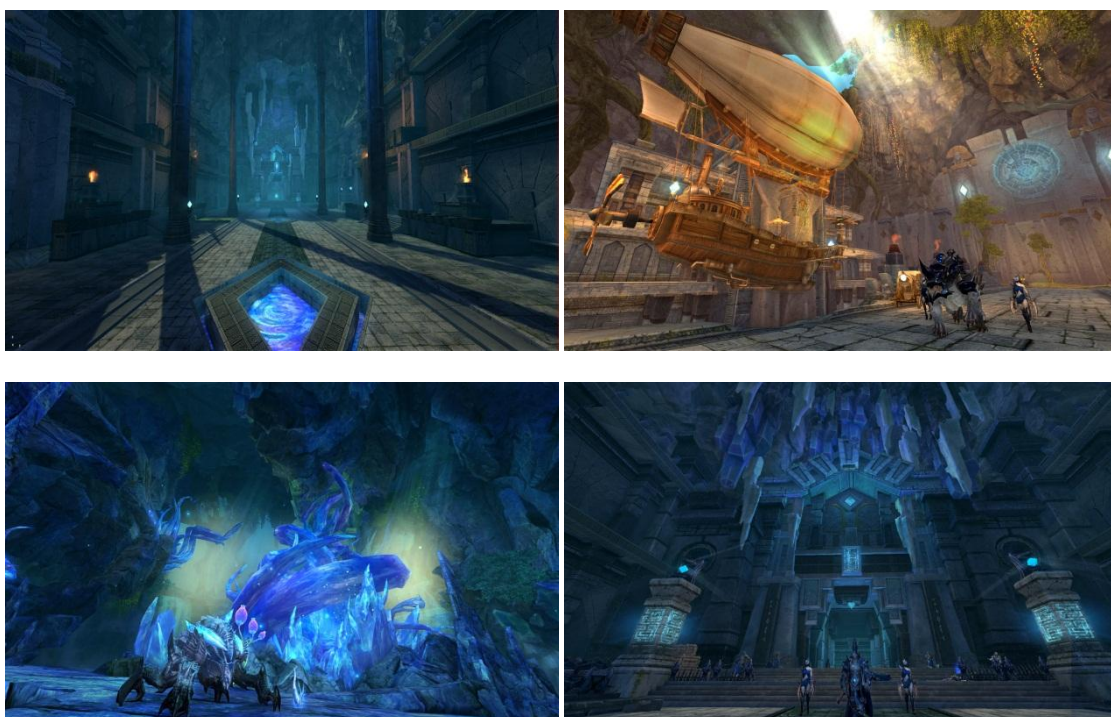
Cantalón del Sur es la región que se abre por debajo del baluarte de Eremión. Sobre sus terrenos se encuentran las ruinas y fortalezas de la tribu Run, que los elios, asmodianos y Balaúres se disputan ferozmente para establecer sus bases. En Cantalón se libra una guerra sin cuartel por la supremacía, y algunos grupos aprovechan el caos en beneficio propio. Así, unos cuantos sugos han establecido la empresa neutral Goldriner SA, que tiene mucho éxito en las más diversas áreas de negocio. La Alianza sombreroverde, en cambio, lucha contra el expolio de los recursos naturales, ayudada por elios y asmodianos, y los piratas sulacos asaltan a los desprevenidos viajeros.

Todos estos grupos hacen de Cantalón del Sur un crisol de razas, facciones y actitudes, tan variopinto como peligroso.



Subsuelo de Cantalón

La tribu Run utilizaba el subsuelo de Cantalón para ocultarse ante el avance del ejército de Tiamat. Sin embargo, el refugio terminó por no ofrecer la protección esperada, y los Run fueron exterminados. Además de por esta triste historia, el Subsuelo es conocido principalmente por sus minas de idio, de las que se obtienen grandes cantidades de Id con el que operar armas y maquinaria. Además se encuentra aquí oculta la que posiblemente fuese el arma más poderosa de los Run: Hiperión. Los Balaúr siguen intentando dar con ella y aprovecharla para sus fines. Hay que dar al traste como sea con esos planes: de lo contrario, la perdición de Atreia será inevitable.



- Solo los personajes de nivel 65 o superior pueden acceder al Subsuelo de Cantalón.

- Los PNJ a través de los cuales el jugador puede acceder al Subsuelo de Cantalón se encuentran en los lugares siguientes:

Cantalón del Norte	Cantalón del Sur	Instancia
Campo de batalla de Tiamat	Pantano olvidado	Pabellón del conocimiento
Campo de experimentación de Grit	Puerta sur de Eremión	Laboratorio de Investigación de idoguel
Aparece cuando se conquista la 73.ª guarnición	Pandarung	Campamento del Vacío
Aparece cuando se conquista la 74.ª guarnición	Aparece cuando se conquista la 83.ª guarnición	-
Aparece cuando se conquista la 75.ª guarnición	Aparece cuando se conquista la 87.ª guarnición	-

Instancias

Se ha añadido una nueva instancia en la que el jugador puede entrar cuando se conquista una fortaleza en Cantalón del Norte o del Sur.

- Cuando la fortaleza o fortalezas determinadas han sido conquistadas, aparece un acceso dentro de la fortaleza a través del cual puede entrarse en la instancia.
- Tras acceder a la instancia, es posible acumular puntos acabando con monstruos y recogiendo esencias. Cuando se acaba con el monstruo líder de la región, el jugador recibe una cantidad de puntos muy considerable.
- Cuanto más alto sea el número de puntos en el tiempo establecido, tanto más débil es el monstruo líder. (pero cuando el ataque en la instancia fracasa, el jugador no puede enfrentarse al monstruo líder.)

Pabellón del conocimiento

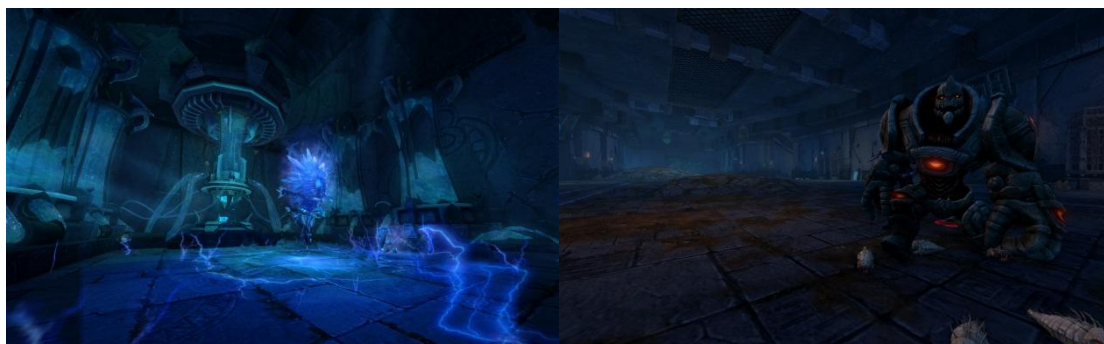


El Pabellón del conocimiento es un espacio secreto al que los jugadores pueden acceder cuando se conquista la Fortaleza de Silus. Actualmente se encuentra ocupado por la tropa de exploración de Beritra, pero en sus orígenes fue la biblioteca de la antigua tribu Run, y en ella se conservaban los libros sobre el Id, el idio, el idoguel, etc. Mientras buscaba el rastro del idoguel, la tropa de exploración de Beritra encontró en los sótanos de la Fortaleza de Silus la biblioteca de la tribu Run y el almacén de idoguel, escondido en lo más profundo de la biblioteca. Comenzaron entonces con la investigación del idoguel, y secuestraron criaturas en Atreia y Balaurea para obtener información de ellas o bien para utilizarlas como parte de sus experimentos e inyectarles idoguel. Posteriormente, estas criaturas quedaban prisioneras en la Prisión experimental. Las medidas de seguridad son muy estrictas, y cuenta incluso con un sistema de alarma. Si se descubre la presencia de intrusos, el director de investigación Notio destruirá toda la documentación y se dará a la fuga. Por eso, cuando sea necesario obtener informaciones importantes e idoguel, los jugadores deben darse mucha prisa.

- El PNJ de acceso al Pabellón del conocimiento se encuentra en la Fortaleza de Silus en Cantalón del Norte. Solo el bando que conquiste la Fortaleza de Silus podrá utilizar el portal de acceso al Pabellón del conocimiento.
- Cuando una legión conquiste la Fortaleza de Silus, los miembros de la legión pueden acudir ante el PNJ “Oficial de incorporaciones de la legión” para acceder al “Pabellón del conocimiento (legión)”.

Instancia	Requisito	Personas	Nivel	Tiempo de reincorporación (min.)	
Pabellón del conocimiento	Conquistar Fortaleza de Silus (raza)	1	A partir de nivel 65	1320 GP	4200
Pabellón del conocimiento (legión)	Conquistar Fortaleza de Silus (legión)	1	A partir de nivel 65		Starter

Laboratorio de investigación de idoguel



El laboratorio de investigación de idoguel es un laboratorio biológico del ejército de Beritra ubicado en lo sótanos de la Fortaleza de Prades. Se trata de un espacio secreto al que solo es posible acceder cuando se ha conquistado la Fortaleza de Prades. En otros tiempos fueron unas instalaciones de la antigua tribu Run, pero desde que la legión de Tiamat se hizo con el control de ellas han sido transformadas en un laboratorio de investigación. Tras la muerte de Tiamat, la tropa de exploración de Beritra continúa utilizando el laboratorio. La tribu Run lo construyó para investigar el origen de la energía del Id, el arma primigenia. Actualmente se llevan allí a cabo experimentos biológicos, como la creación de criaturas con diversos atributos y la extracción de energía del Id de los espíritus. En el laboratorio se encuentran distribuidas extrañas criaturas experimentales, cada una de ellas con características contrapuestas entre sí. También están allí recluidos los prisioneros reianos, a los que se utiliza como sujetos de experimentación. Otros muchos peligros acechan allí al intruso: trampas instaladas por el ejército de Beritra, por ejemplo, y numerosos soldados del ejército de Beritra encargados de acabar con los prisioneros reianos, entre otros.

- El PNJ de acceso al Laboratorio de investigación de idoguel se encuentra en Cantalón del Sur, en la Fortaleza de Prades.
Solo el bando que conquista la Fortaleza de Prades podrá utilizar el portal de acceso al Laboratorio de investigación de idoguel.
- Cuando una legión conquiste la Fortaleza de Prades, los miembros de la legión pueden acudir ante el PNJ “Oficial de incorporaciones de la legión” para acceder al “Laboratorio de investigación de idoguel (legión)”.

Instancia	Requisito	Personas	Nivel	Tiempo de reincorporación (min.)	
Laboratorio de investigación de idoguel	Conquistar Fortaleza de Prades (raza)	6	A partir de nivel 65	1320 GP	4200
Laboratorio de investigación de idoguel (legión)	Conquistar Fortaleza de Prades (legión)	6	A partir de nivel 65		Free

Campamento del Vacío



El Campamento del Vacío se encuentra bajo la Fortaleza de Basén. La tribu Run lo utilizaba como almacén de Id, y solo se puede acceder a él si se conquista la Fortaleza de Basén. El territorio de Basén es la zona que la tribu Run hizo saltar accidentalmente por los aires con el arma primigenia. La explosión resultante formó una cuenca en el terreno. El Campamento del Vacío no estalló directamente, pero sí se vio afectado por la enorme explosión. Las salas interiores saltaron por los aires y formaron posteriormente diversos niveles. La mayoría de expertos coinciden en afirmar que la explosión transformó el Id en éter. Tras la desaparición de los Run, la legión de Tiamat empezó a recuperar e investigar el Id en este campamento. Después de hallada el arma primigenia, la tropa de exploración de Beritra descubrió el Campamento del Vacío y está ahora instalada allí. El ejército de Beritra ha instalado una puerta etérea especial en cada sala para contener el aura de éter, y en el nivel más profundo ha instalado un gran cubo de idoguel, dotado con un detonador, para acumular Id.

- El PNJ de acceso al Campamento del Vacío se encuentra en Cantalón del Sur, en la Fortaleza de Basén. Solo la raza que conquista la Fortaleza de Basén podrá utilizar el portal de acceso al Campamento del Vacío.
- Cuando una legión conquista la Fortaleza de Basén, los miembros de la legión pueden acudir ante el PNJ “Oficial de incorporaciones de la legión” para acceder al “Campamento del Vacío (legión)”.

Instancia	Requisito	Personas	Nivel	Tiempo de reincorporación (min.)	
Campamento del Vacío	Conquistar la Fortaleza de Basén (raza)	6	A partir de nivel 65	1320 GP	4200 Free
Campamento del Vacío (legión)	Conquistar la Fortaleza de Basén (legión)	6	A partir de nivel 65		

Runadio



El Runadio se encuentra oculto en el Subsuelo de Cantalón, donde se encuentra también Grendal Eroneil, la bruja maldita de la tribu Run. Se trata de una sala de entrenamiento. Ante la bruja Grendal se abrió un futuro muy prometedor. Junto con su amado consiguió resistir los avances de la legión de Tiamat, pero este falleció en la gran explosión. La muerte de su pareja la sumió en la desesperación y decidió ocultarse en el Runadio, donde intentó resucitar a su amado; sus esfuerzos, sin embargo, fueron en vano. La fallida invocación de los espíritus convirtió el Runadio en un lugar maldito por el que ahora pululan los espíritus y que continúa habitado por el

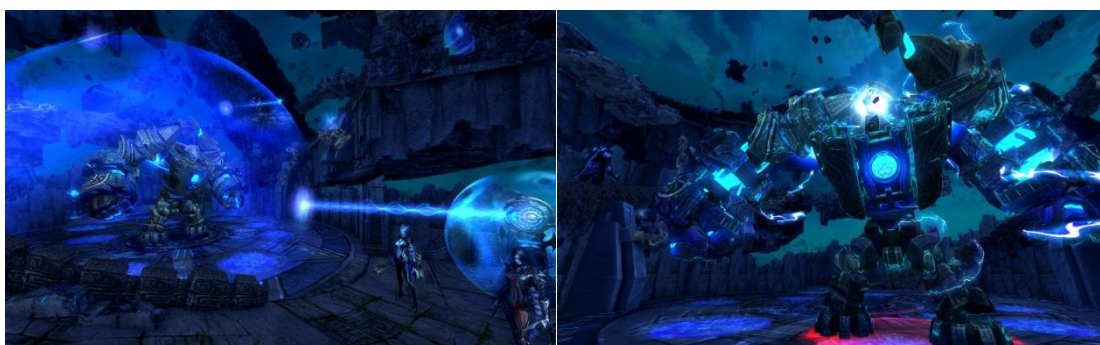
rencor y la desesperación de Grendal. Todo aquel que se aproxime conocerá en sus carnes el rencor de la bruja maldita.

- El acceso al Runadio se encuentra avanzando hacia las doce desde el Subsuelo de Cantalón.
- No hay una misión vinculada al acceso. Solo es necesario cumplir con los requisitos de nivel y objetos de acceso para poder entrar en la zona.

Instancia	Personas	Nivel	Objeto de acceso	Tiempo de reincorporación (min.)	
Runadio	6	A partir de nivel 65	Cristal misterioso del Runadio	2760 GP	7080 Free

- El objeto de acceso puede obtenerse transmutando sustancias. El patrón puede obtenerse del PNJ <Comerciante transformaciones especiales> , que aparece cuando se conquista la 81.ª guarnición en Cantalón del Sur.
- Los materiales necesarios para la fabricación pueden obtenerse con una determinada probabilidad acabando con algunos monstruos que se encuentran en Cantalón del Norte y del Sur y en el Subsuelo de Cantalón.

Catalonice



Para poder plantar cara a la poderosa legión de Tiamat, la tribu Run desarrolló un arma muy potente, de nombre Hiperión, impulsada por la energía del Id. Pero la disensión interna entre los miembros de la tribu impidió que se emplease el Hiperión con el fin para el que había sido creado y se produjo la gran explosión, que trajo consigo la muerte para toda la tribu. Los pocos supervivientes quisieron proteger el Hiperión e impedir que cayese en manos de Tiamat y provocaron una explosión de Id, lo que les permitió ocultar el Hiperión en la distorsión del espacio y el tiempo resultante. Beritra, que desde hacía tiempo deseaba hacerse con el Hiperión, comenzó a buscar el arma tras la muerte de Tiamat. Finalmente dio con el lugar donde se ocultaba el arma: Cantalonice. Desde entonces, elios y asmodianos se esfuerzan por impedir que la increíble fuerza destructora de Hiperión caiga en manos del ejército de Beritra.

- La entrada de Cantalonice se encuentra avanzando hacia las seis desde el Subsuelo de Cantalón.
- No hay una misión vinculada al acceso. Solo es necesario cumplir con los requisitos de nivel y objetos de acceso para poder entrar en la zona.

Instancia	Requisito	Personas	Nivel	Tiempo de reincorporación (min.)	
Cantalonice	12	Desde nivel 65	Cristal misterioso de Cantalonice	4200 GP	10080 Free

- El objeto de acceso puede obtenerse transmutando sustancias. El patrón puede obtenerse del PNJ <Comerciante transformaciones especiales> , que aparece cuando se conquista la 81.ª guarnición en Cantalón del Sur.

- Los materiales necesarios para la fabricación pueden obtenerse con una determinada probabilidad acabando con algunos monstruos que se encuentran en Cantalón del Norte y del Sur y en el Subsuelo de Cantalón.

Rosa de acero



Aparece un barco en Cantalón del Sur, el “Rosa de acero”.

Cuartel general de los piratas de la rosa de acero, comandados por Rumaquiqui, la única mujer entre los tres hermanos sulacos de los piratas Barbacero. Nada se sabía hasta ahora de los piratas Barbacero, más allá de la existencia de la nave Rastrodeacero, que de momento permanece entre Elísea y Asmodia. Pero ahora ha aparecido la Rosa de acero en Pandarung, en Cantalón del Sur. Sandarinriner, de Goldriner SA, se vale de los mercenarios de la Rosa de acero y en contrapartida surte de provisiones la zona de Pandarung. También suministra verduras a los piratas de la Rosa de acero y mantiene una relación amistosa con ellos. Aun así, ha descubierto que a bordo del barco se trama una conjura y ha infiltrado un espía en la tripulación para mantenerse informado.

- El PNJ de acceso a la Rosa de acero se encuentra en Cantalón del Sur.
- Si disponéis del nivel necesario, podéis acceder a la Rosa de acero sin necesidad de cumplir con una misión específica.

Mazmorra instanciada	Nº máx. de jugadores	PNJ de acceso	Tiempo de reingreso		Nivel de acceso
Sala de carga de la nave Rosa de acero (solo)	1	Jukarung	<div><div>1320 GP</div><div>4200 Free</div></div>		Mínimo nivel 61
Sala de carga de la nave Rosa de acero (grupo)	3				
Cabina de la nave Rosa de acero (Solo)	1	Quicorinriner	<div><div>1320 GP</div><div>4200 Free</div></div>		
Cabina de la nave Rosa de acero (grupo)	3				
Cubierta de la nave Rosa de acero (grupo)	3	Tocharung	<div><div>1320 GP</div><div>4200 Free</div></div>		

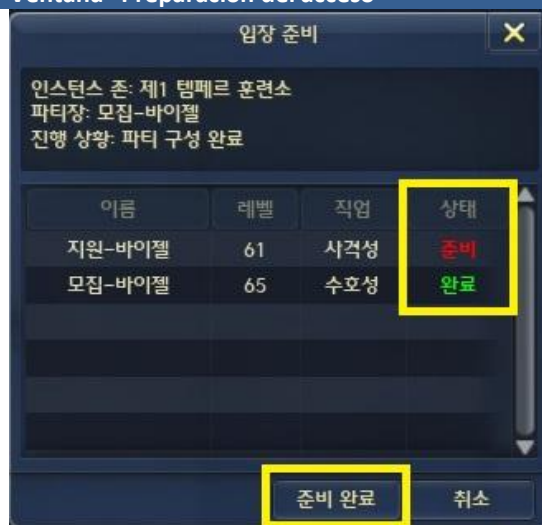
Búsqueda de grupo

- En el acceso de una instancia o en el PNJ encontraréis el menú “Buscar camaradas”. Si escogéis este menú podréis utilizar el sistema “Buscar grupo integrado”.
- La formación real del grupo solo puede llevarse a cabo en el acceso a la instancia o con el PNJ: de lo contrario, en la ventana “Encontrar grupo” solo podrán leerse los mensajes de la opción “Reclutar miembros del grupo”.

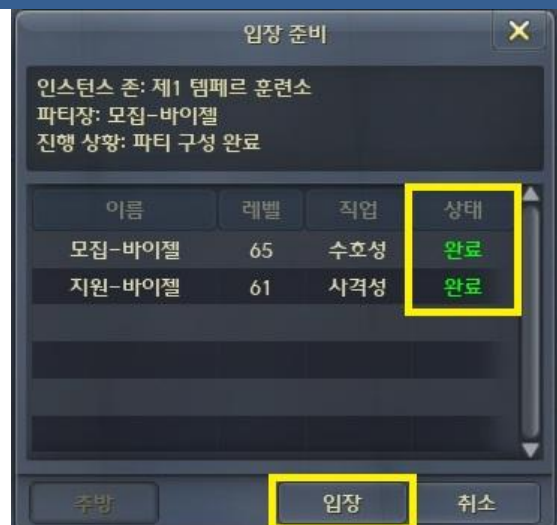


- Es posible modificar el número de integrantes del grupo. Es preciso alcanzar el número escogido de integrantes del grupo para poder acceder a una instancia.

Ventana “Preparación del acceso”



Candidatos al grupo



Candidatos reclutados del grupo

- Cuando todos los candidatos del grupo están preparados, se activa el acceso de los candidatos del grupo reclutados. Entráis en la instancia cuando el usuario reclutador hace clic sobre “Entrar”.
- Mediante la ventana “Encontrar grupo” es posible encontrar miembros adicionales para el grupo incluso después de acceder a la instancia. Sin embargo, solo el jefe de grupo puede utilizar esta función.
- Si deseáis acceder a una nueva instancia podéis dirigir una solicitud a un reclutamiento de grupo que esté “en preparación”.
- Si deseáis acceder a una instancia que ya está en marcha, podéis dirigir una solicitud a un reclutamiento de grupo que esté “activo”.
- Si abandonáis una instancia a la que habéis accedido mediante “Encontrar grupo integrador”, seréis expulsado del grupo.
- Si abandonáis un grupo al que habéis entrado mediante “Encontrar grupo integrador”, seréis expulsado de la instancia.

- Las funciones de invitación y exclusión de miembros del grupo están limitadas para los grupos que se forman mediante “Encontrar grupo integrador”.

Batallas por la fortaleza



- Se han añadido nuevas fortalezas en Cantalón del Norte y del Sur.
 - En Cantalón del Norte se ha añadido la Fortaleza de Silus.
 - En Cantalón del Sur se han añadido las Fortalezas de Basén y de Prades.
 - En cada una de estas fortalezas hay edificios diferentes.
 - El control sobre estas fortalezas, al igual que sucede en las restantes fortalezas del Abismo, depende de que se venza al General de los guardianes respectivo.
 - No es posible construir Quiscs en las fortalezas ni en sus alrededores.
 - Si el ataque (o la defensa) tiene éxito, recibiréis un fardo de ataque / defensa que dependerá de los méritos acumulados.
 - Si una legión consigue defender una fortaleza en su poder, el general de brigada de la legión en cuestión recibirá objetos para general de brigada y un fardo de recompensa.
 - Al conquistar una fortaleza, la tribu atacante recibirá un refuerzo mágico por el éxito del asalto y la tribu defensora un refuerzo mágico por la defensa fallida.

El calendario de las nuevas batallas por las fortalezas en Cantalón es el siguiente:

Hora	Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.	Do.
19:00 - 20:00					Fortaleza de Basén		Fortaleza de Silus
22:00 - 23:00	Fortaleza de Prades	Fortaleza de Silus	Fortaleza de Basén	Fortaleza de Prades	Fortaleza de Silus	Fortaleza de Prades	Fortaleza de Basén

- Se ha producido un cambio: el combate de asedio por la fuente de Tiamaranta ya no tiene lugar a diario a las 22.00 h.
- Hasta ahora el campo etéreo que aparece en una fortaleza conquistable no causaba daño físico. Se ha solucionado el problema.
- Se ha añadido un nuevo sistema para la contratación de mercenarios para la protección de las fortalezas de Cantalón.
 - Para contratar mercenarios, el jugador debe emplear la Medalla del combate, y eso es solo posible a través del PNJ <Administrador de legión contratante>, que se encuentra dentro de la fortaleza. Solo los miembros de la legión conquistadora de la fortaleza pueden utilizar esta función.
 - Cuando se contratan mercenarios, el PNJ mercenario aparece en un lugar determinado.
 - Estos mercenarios desaparecen cuando el estado de la fortaleza cambia. Si mueren, no reaparecen.
- Se ha reducido el tiempo de activación de disparo de “Control de la puerta” y “Bomba de la tumba”, que aparecen durante el combate por la Fortaleza de Prades.

- Hasta ahora, la Medalla del combate que se utilizaba para contratar a mercenarios no aparecía como mensaje de sistema. Se ha solventado el problema.
- Se han reducido los PV de los Guardianes elios / asmodianos y los de las puertas de castillo que aparecen durante los combates por las fortalezas de Cantalón.
- Durante el combate por las fortalezas de Cantalón aparece un comandante de la Dragagión cuyos daños de guardián de los generales han sido reducidos parcialmente.

Competición por las guarniciones



- Se han añadido nuevas bases en algunas regiones de los Balaúr, los elios y los asmodianos.
 - En Elten, Jeirón, Morfugio y Beluslan se han añadido nuevas bases.
 - Se han añadido nuevas bases en Cantalón del Norte y del Sur.
 - La conquista de las bases depende de la derrota de los monstruos superiores situados en la base en cuestión.
 - El monstruo superior estacionado en la base aparece solo pasado cierto tiempo después de conquistada la base.
 - Un PNJ de otra tribu puede aparecer para intentar infiltrarse constantemente en la base y derrotar al monstruo superior.
 - Si conquistáis la base aparecen los jefes de almacén, comerciantes de artículos diversos PNJ, sanadores de almas, etc. de la tribu conquistada. Pero también puede aparecer un PNJ que vende objetos especiales.
- Se ha modificado el tiempo de regeneración de los PNJ que aparecen en los alrededores de las distintas guarniciones.
 - Se ha añadido una persona para el cumplimiento de la misión diaria de los combates de guarniciones y se ha ajustado su tiempo de regeneración.
 - Se ha reducido el tiempo de regeneración de los monstruos dentro de la guarnición.
 - Se ha reducido el tiempo de regeneración de la avanzadilla en las proximidades de la guarnición.
- En la 79.ª guarnición aparece un Comerciante de estigmas.
 - Gracias a este comerciante pueden venderse estigmas de nivel inferior a 60 a cambio de PA.


Changelog

General

- El nivel máximo de los personajes asciende de 60 a 65.
- Se han reducido los PE necesarios para subir de nivel.
 - Al reducir los PE necesarios para subir de nivel se han modificado también los puntos de la Energía del descanso y la Energía de la Salvación.
- La reducción de los PE como consecuencia de la muerte del personaje se aplica de ahora en adelante a partir del nivel 50.
 - Los personajes de nivel 49 o inferior no pierden PE cuando mueren.
- Durante la creación del personaje se entregarán en el inventario 100 Elixires vitales menores y 100 Elixires de maná menores.
- Los daños causados por el oponente en JcJ se han reducido.
- El cambio consiste en que, al equipar el arco sin poseer (cargar) flechas, es posible atacar.
 - Ya no es posible cargar flechas.
 - El PNJ de la tienda ya no vende más flechas.
 - Podéis vender de nuevo las flechas adquiridas al mismo precio por el que las comprasteis al PNJ de la tienda.
- Ya no es posible instalar un Quisc en la región de llegada del transporte aéreo de Cantalón del Norte y Cantalón del Sur.
- El nivel del personaje para el que se ha establecido un periodo de espera de 5 minutos antes de poder ser borrado ha cambiado y pasa de 35 a 45.
- Se ha efectuado un cambio de modo que un PNJ que no aparece tampoco puede ser buscado mediante “Encontrar el camino”.
- Se ha ampliado el área en el que puede utilizarse el servidor de principiantes con los terrenos de Ínguison (Elios) y Gelcmaros (Asmodianos).
 - En esta área no es posible conquistar fortalezas ni artefactos.
 - Tampoco son posibles infiltraciones de la tribu enemiga, ya que no aparece allí un acceso a Silentera y tampoco una falla.
 - Al vencer a un monstruo no podéis recibir puntos del Abismo.
 - En algunos espacios no podéis alternar entre el servidor de principiantes y el servidor normal.
 - El nivel del personaje no puede ascender por encima de 56.
 - Disponéis de acceso al Panteón del Templo de Udas y el Templo de Udas; pero también es posible el acceso a través de la creación automática de grupos.
- En algunas mazmorras es posible acceder al servidor de principiantes a través de la creación automática de grupos.

Región	Instancias afectadas
Elísea	Fortaleza de Indratu, fortaleza de Azoturán y Laboratorio secreto de los leparistas
Asmodia	Laboratorio de Alquemia

- Se ha introducido un cambio para que el efecto de sonidos de otros acompañantes no necesariamente esté activado.
 - Mediante la opción “Oír acompañantes de otros jugadores” en los ajustes de audio podéis activar y desactivar el efecto de sonido.
- El cambio consiste en que en la tarea de un acompañante de almacén, los objetos conservados en el almacén no pueden trasladarse al inventario.
 - En la tarea de los acompañantes se expedirá un mensaje de correo electrónico con la lista de los objetos almacenados, y al obtener un acompañante igual los objetos almacenados volverán a ser trasladables.
- Si una legión cumple con determinados requisitos, a partir de ahora entrará en funcionamiento un efecto de mejora.

Requisito	Efecto	Imagen
Nivel mínimo de legión: 3	10% de PE adicional	
Alianza de más de 10 jugadores		

Habilidades

- Se han añadido nuevas habilidades para cada clase.
 - Como elios, podéis comprarlas en Sánctum y en el Convento de Cáisinel; como asmodianos, en el Edificio del Consejo Nacional de Pandemónium y el Convento de Marchután; también en combates por un puesto, o de un corregidor de manual en el campo de batalla. Posiblemente puedan obtenerse también en la instancia “Rosa de acero”.
 - Podéis comprar nuevos Estigmas a los comerciantes de servicios que encontrareis en los embarcaderos y bases de las respectivas facciones en Cantalón del Norte y del Sur.
 - En las bases es posible adquirir nuevos Estigmas a mejor precio que en los embarcaderos.
 - Algunas de las habilidades de Estigmas pueden obtenerse como galardón en asaltos a las fortalezas de Cantalón del Norte o Cantalón del Sur.

Profesión	Nivel de formación	Nombre de la habilidad	Explicación de la habilidad
Gladiador	10	Onda de la absorción I	Causa daños al objetivo próximo y absorbe un 30% del daño como PV.
	61	Ataque corporal I	Inflige al objetivo daño físico y aumenta su furia.
	62	Defensa mágica I	Habilidad de estigma Aumenta la compensación de magia en 300 puntos y reduce la resistencia a la magia en 100 puntos.
	63	Preparación de contraataque I	Vuestra parada aumenta en 300 puntos durante 10 segundos.
	64	Onda del corte del dragón I	Inflige daño físico a un objetivo próximo. Inflige daño adicional si el objetivo es un Balaúr.
	65	Golpe atroz I	Aceleráis hasta un objetivo e infligís daño físico a todos los enemigos en su proximidad.
	65	Grilletes I	Habilidad de estigma Inmoviliza a un objetivo durante 10 segundos.
Templario	10	Detención concentrada I	Atrae hacia vos a un oponente.
	61	Corte de la espada sangrienta I	La activación se repite 3 veces. Causa daño físico al oponente y consume vuestros PV. Inflige daño adicional si el objetivo es un Balaúr.
	62	Mano de la restauración I	Habilidad de estigma Consume vuestros PV para restaurar los PV de un objetivo.
	63	Cambio de aire I	Consume vuestros PV para reducir durante 15 segundos la defensa física y causa daños físicos adicionales con cada ataque.
	64	Bramido de estimulación I	Consume vuestros PV para reponer los PV de 2 miembros del grupo.
	65	Onda amenazante I	Generáis una onda que provoca durante 15 segundos a varios adversarios a vuestro alrededor e incrementa su ira.
	65	Golpe de la eliminación I	Habilidad de estigma Inflige daño físico al objetivo.
Arquero	10	Disparo rápido I	La activación se repite 3 veces.

			Inflige daño físico al objetivo.
	61	Fuego rápido del grito I	La activación se repite 2 veces.
			Inflige daño físico al objetivo en estado de aturdimiento.
	62	Aceleración inmediata I	Habilidad de estigma Os libera de todos los estados que limitan la movilidad y os teleporta hacia delante.
	63	Asalto final I	Inflige daño físico al objetivo.
	64	Trampa: Sacudida I	Arma una trampa visible que explota 3 segundos después de montarla, haciendo retroceder a los oponentes.
	65	Mina de tormenta I	Coloca una mina que impide volar al objetivo, reduce su tiempo de vuelo e incrementa el coste de la resistencia a los estados de aturdimiento y de sueño, a la inmovilidad y a la limitación de la velocidad.
Asesino	65	Flecha del sello I	Habilidad de estigma Inflige daños físicos, prolonga los efectos mágicos y reduce la velocidad de ataque.
	10	Camuflaje sombrío I	Os encontráis en modo de ocultación normal durante el combate. Vuestra velocidad de movimiento aumenta ligeramente.
	61	Ataque a traición I	Inflige daño físico al objetivo, que recibe daño adicional si el ataque se efectúa por la espalda.
	62	Posición de fuga I	Habilidad de estigma Os libera de todos los estados que limiten el movimiento y aumenta vuestra resistencia a aturdimientos durante 7 segundos.
	63	Ataque a traición	Inflige daño físico al objetivo, que recibe daño adicional y es envenenado si el ataque se efectúa por la espalda
	64	Ataque insidioso I	Inflige daño físico al objetivo en modo de ocultación. Hay cierta probabilidad de que el objetivo quede aturdido.
	65	Ilusión sombría I	Eliminar habilidad en cadena Os sitúa durante 3 segundos en modo de ocultación, que no se pierde si sois atacado y no reduce vuestra velocidad de movimiento
	65	Ataque a traición I	Habilidad de estigma Inflige daño físico al objetivo en modo de ocultación. El objetivo está aturdido temporalmente.
Hechicero	10	Flecha del viento I	La activación se repite 3 veces. Inflige al objetivo daño mágico por viento.
	61	Arma de asta de la llama I	Inflige al objetivo daño mágico por fuego.
	62	Remediar estado de sueño I	Habilidad de estigma Despierta a enemigos dormidos.
	63	Escudo protector continuo I	La activación se repite 5 veces. Genera un escudo durante 5 segundos capaz de bloquear el 100% de cada ataque. El escudo se mantiene hasta que hayáis sufrido un daño determinado.
	64	Ola de calor retardada I	Inflige daño por fuego a vuestros adversarios en un radio determinado.
	65	Fuego del poder mágico I	Inflige daño por fuego al objetivo. Si el objetivo es un Balaúr, este recibirá daño adicional y deberá retroceder.

	65	Invocar sueño profundo I	Habilidad de estigma
			Duerme al objetivo y aumenta las defensas.
Invocador	10	Invocación: Energía de los elementos I	Invoca una energía elemental de un animal que inflige daño mágico a un objetivo.
	61	Golpe elemental I	Inflige daño mágico por agua al objetivo. Inflige daño adicional si el objetivo es un Balaúr.
	62	Protección de la tierra I	Habilidad de estigma
			Os libera de todos los estados que limitan la movilidad y aumenta durante 10 segundos vuestra resistencia a dichos estados.
	63	Espíritu de refuerzo: Sed de sangre I	Aumenta la velocidad de movimiento de vuestro espíritu durante 5 minutos.
	64	Maldición del poder mágico I	Reduce durante 15 segundos la reducción mágica del objetivo en 200 puntos.
	65	Orden: Tormenta de los elementos I	Ordena al espíritu que emplee la habilidad de ataque con alcance, para lo que consume sus PV. El espíritu desaparece tras el ataque.
	65	Orden: Protección I	Habilidad de estigma
Clérigo			Ordena al espíritu proteger al objetivo durante 20 segundos. Genera un escudo protector que se encarga de que, en cada ataque sobre el objetivo, el espíritu (y no el objetivo) sufra el 100% del daño físico.
	10	Furor de la tierra I	Inflige al objetivo daño mágico por tierra.
	61	Explosión de poder I	Consume vuestros PV para infligir al objetivo daño mágico por tierra.
	62	Habilidad Aceleración I	Habilidad de estigma
			Incrementa vuestra velocidad de movimiento en un 30% durante un máximo de 10 segundos.
	63	Relámpago de la sanación I	Restaura los PV del objetivo.
	64	Refuerzo de magia I	Aumenta durante 8 segundos vuestros PV máximos y los de los miembros de vuestro grupo que se encuentren a vuestro alrededor.
	65	Esplendor sanador I	Restaura vuestros PV y los de los miembros de vuestro grupo que se encuentren a vuestro alrededor.
Cantor	65	Relámpago de la revancha I	Habilidad de estigma
			Inflige al objetivo daño mágico por viento.
	10	Energía de la velocidad I	Incrementa vuestra velocidad de movimiento en un 10%.
	61	Tormento continuo I	La activación se repite 3 veces. Inflige daño físico a un objetivo que haya tropezado.
	62	Estimulación frenética I	Habilidad de estigma
			Consume vuestros PV para aumentar la velocidad de movimiento de los aliados durante 7 segundos.
	63	Golpe divisorio I	Inflige al objetivo daño físico.
	64	Huida del espacio y el tiempo I	Os teleportáis y durante 15 segundos se reduce vuestro aumento de furia.
	65	Mantra del viento I	La velocidad de vuelo aumenta un 10%%. Además, se restablecen 3 segundos del tiempo de vuelo con regularidad.

65	Retroacción I	Habilidad de estigma
		Condensa la energía, golpea con ella al objetivo y le causa daño físico.

- Se han añadido nuevas habilidades acumulables.
 - Si empleáis el acumulador se acumulan las habilidades; en caso de que se emplee repetidamente una habilidad en concreto, se activa la habilidad correspondiente a la fase alcanzada en el indicador.
 - Si os veis afectado por un estado anormal durante el uso del acumulador, o si lleváis a cabo otra acción, se interrumpirá la habilidad.
 - Si se agota el tiempo activo del acumulador sin que hayáis empleado la habilidad en la última fase del acumulador, la habilidad se interrumpirá.



A continuación se detallan las habilidades para las que está prevista una acumulación:

Oficio	Nombre de la habilidad	Última fase de acumulación
Gladiador	Golpe seguro III, IV	Nivel 3
	Ataque destructor VII	Nivel 3
	Golpe demoledor contundente V, VI	Nivel 3
Asesino	Explosión aturdidora IV, V	Nivel 2
Hechicero	Arma de asta de la llama I	Nivel 2
	Invocar sueño profundo I	Nivel 3
Clérigo	Esplendor sanador I	Nivel 3
	Relámpago de la sanación I	Nivel 3
Cantor	Golpe mortal I	Nivel 3
Tirador	Cañón de asedio I - III	Nivel 3
	Cañón del enraizamiento I	Nivel 3
	Bombardeo de cañón antiaéreo I	Nivel 3

	Bombardeo mágico I - III	Nivel 3
	Cañón de fuego I - IV	Nivel 3
	Bombardeo del alma I	Nivel 3
	Cañón del alma I - IV	Nivel 3
	Cañón conmocionador I - VI	Nivel 3
	Cañón de espíritu I	Nivel 3
	Cañón del demonio llameante I – V	Nivel 3
	Bombardeo de llamas I - IV	Nivel 3

- La resistencia de la habilidad “Resistencia firme I” del tirador contra ataques mágicos ha aumentado de una a dos repeticiones.
- La inmovilidad provocada por la habilidad “Insignia de la ocultación I” de los invocadores ha sido sustituida por una reducción en un 90% de la velocidad de movimiento. El tiempo de recuperación se ha reducido de 10 a 5 minutos.
- Se ha añadido un efecto de regeneración de maná a la habilidad “Resistencia restaurada” de los cantores.
- Se ha añadido un efecto de regeneración de maná a la habilidad “Escudo de la vida I” de los clérigos.
- Al usar la habilidad “Poder de la destrucción I” de los clérigos, la cantidad de refuerzo de la recuperación a reducir ha cambiado de 250 a 150.
- Se ha corregido el error en la explicación del efecto de refuerzo de la habilidad “Hostigamiento divino” de los caballeros.
- Se ha corregido el problema que provocaba una indicación errónea del alcance de las armas en a dos manos en la información rápida cuando se portaban ambas.
- Se ha efectuado un cambio, de modo que el "Corredor del regreso al hogar" y "Portal ilusorio I" del hechicero son ahora visibles y pueden ser atacados por todos los jugadores.
- Cuando un tirador lleva a cabo un ataque de habilidad y encuentra resistencia, actualmente aparece erróneamente indicado como evasión. Está previsto solucionar en breve este problema.
- Se ha solucionado el problema que no devolvía al jugador a la base en el Ojo de Tiamaranta después de comenzado el combate de asedio original.
- Habilidad de gladiador “Rasgadura penetrante III”: el efecto del nivel anterior se repetía constantemente. Se ha solucionado el problema.
- Efecto de grabado rúnico de asesinos: cuando se empleaba la habilidad con un adversario y este se hacía resistente a la magia, el efecto de grabado rúnico no desaparecía. Se ha solucionado el problema.
- El nombre de la habilidad de cazador “Flecha del sello I” aparecía erróneamente indicado. Se ha solucionado el problema.
- En las habilidades “Trampa: Pinchos V” y “ Trampa: Pinchos mordedores III” del cazador, el estatus de trampa aparecía en forma de ventana emergente. Se ha solucionado el problema.
- El nivel de habilidad de las habilidades “Piel de piedra VI” y “Ataque flamígero VI” del hechicero aparecía indicado erróneamente. Se ha solucionado el problema.
- Habilidad de hechicero “Piel de piedra V”: el efecto del nivel anterior se repetía constantemente. Se ha solucionado el problema.
- Cambio en la habilidad “Obtención de maná I-III” del hechicero: al utilizarse, el adversario no se adormece.
- Los monstruos pasivos no reaccionan al primer ataque de la habilidad “Ola de calor retardada I” del hechicero. Se ha solucionado el problema.
- Se ha solucionado el error que mostraba el icono de estigma del hechicero de “Fragmento glaciar III, IV” como el icono de habilidad “Armadura invernal”.
- Se ha solucionado el error que impedía incrementar la velocidad de la habilidad “Tinieblas espantosas I-II” del invocador.

- Hasta ahora, cuando el invocador empleaba la habilidad “Espíritu del agua V” y a continuación la habilidad “Comando: Espíritu protector I” el efecto de refuerzo se aplicaba erróneamente. Se ha solucionado el problema.
- Hasta ahora, en la habilidad “Comando: Espíritu protector I” del invocador la prioridad se situaba por debajo de los efectos de protección de niveles más bajos. Se ha solucionado el problema.
- Hasta ahora, cuando el invocador tenía los efectos de las habilidades “Erosión VI” y “Erosión extensa IV” y empleaba una habilidad de nivel menor desde el estado, el efecto cambiaba al nivel inferior de la habilidad. Se ha solucionado el problema.
- Hasta ahora, cuando el invocador empleaba la habilidad “Comando: Muro de la protección”, los efectos de “Invocación: Espíritu del agua V” y “Espíritu del viento V” se aplicaban erróneamente. Se ha corregido este error.
- El globo de ayuda de la habilidad “Comando: Tormenta de los elementos I” del invocador se mostraba de forma incorrecta. Se ha solucionado el problema.
- La indicación del nivel de la habilidad “Golpe desorientador III” del cantor era errónea. Se ha solucionado el problema.
- Hasta ahora, la habilidad el daño causado por la habilidad “Golpe soporífero III” del cantor era menor que en “Golpe soporífero II”. Se ha subsanado el error.
- El daño de la habilidad “Invocación: Sirviente sagrado V” del sacerdote se aplicaba erróneamente. Se ha solucionado el problema.
- Se ha incrementado el consumo de PM de la habilidad “Penitencia I - IV” del sacerdote.
- En algunas situaciones, el tiempo de espera para la habilidad “Aceleración I” del sacerdote se reiniciaba solo. Se ha solucionado el problema.
- El nivel de la habilidad “Bombardeo de llamas VII” del tirador aparecía equivocado en pantalla. Se ha solucionado el problema.
- El tirador podía hasta ahora emplear la habilidad “Escapatoria I” en estado de silencio. Se ha solucionado el problema.
- En algunas zonas, los jugadores podían regresar a casa y a continuación emplear la función “Regresar al campo de batalla” desde el apartamento. Se ha solucionado el problema.
- Algunas habilidades no se veían influidas por el movimiento ni por la velocidad de ataque. Se ha solucionado el problema.

Instancias

- Se ha añadido la función “Buscar grupo a nivel de servidor” a la nueva instancia.

Categoría	Instancia
Instancia de grupo	Runadio
Instancia de alianza	Cantalonice

- El número de personas en la arena/arena de entrenamiento de cooperación “Ordalía de los rivales” ha cambiado a 3:3.
- Se ha añadido un objeto de recompensa para la “Ordalía de los rivales” en los niveles 61-65 de la “Arena de la cooperación”.

Rango	Objeto adicional de recompensa
1.	Arcón de recompensas de la arena por victoria
2.	Arcón de recompensas de la arena por participación

- La “Medalla de combate” puede obtenerse del arcón de recompensas.
 - Obtener el primer puesto da derecho a un billete para la Arena de la fama, que puede encontrarse en el Arcón de recompensas de la arena por victoria.
- En algunas mazmorras instanciadas para grupos/alianzas se ha incluido la función “Encontrar grupo integrador”.

- A través de esta función podéis formar un grupo con usuarios de otros servidores y acceder juntos a una mazmorra instanciada.
- A continuación se incluye una lista de las mazmorras instanciadas accesibles:

Categoría	Mazmorra instanciada		
Mazmorra instanciada para grupos	Templo del Fuego	Campo de instrucción de Nojsana	Porta de la Oscuridad
	Laboratorio secreto de Teobomos	Fortaleza de Adma	Cueva de Draupnir
	Rastrodeacero	Templo de Udas	Panteón del Templo de Udas
	Fortaleza de Indratu	Fortaleza de Azoturán	Laboratorio secreto de los leparistas
	Tames	Cáliz de Tiamat	Ordalía empiriana
	Templo de Besmúndir	Base de Rento	Rosa de acero (Sala de carga, Cabina, Cubierta)
Mazmorra instanciada para alianzas	Lugar de reposo del soberano de Balaúr	Bosque de Ladis	Mansión de Dorgel
	Nido del Soberano de las Arenas	-	-

- Hasta ahora, en la Fortaleza de Tiamat se producía un error al pelear con el general de brigada Sada, por el que no se mostraba el efecto deformante del campo gravitatorio del general de brigada. Se ha solucionado el problema.
- Se han añadido ordalías/arenas de entrenamiento para personajes de los niveles 61 - 65.

Mazmorras instanciadas		Nivel de acceso
Arena de la Disciplina	Arena de entrenamiento de la Disciplina	61 - 65
Arena de la Vehemencia	Arena de entrenamiento de la Vehemencia	61 - 65
Ordalía de la Cooperación	Zona de entrenamiento de la Cooperación	61 - 65
Ordalía del Honor	Arena de entrenamiento de la Solidaridad	61 - 65

- En algunas de las instancias se ha modificado el nivel que deben tener los personajes para obtener objetos, de forma que se ajuste a las reglas básicas para la obtención de objetos.

Mazmorras instanciadas modificadas	
Abismo de Asteria	Caverna de Roah
Refugio de Crotan	Fortaleza de Cusis
Fortaleza de Miren	Esoterraza

- Se han modificado los elementos de los objetos necesarios para acceder a la Porta de la Oscuridad, la Ordalía de los Rivales y la Cueva de Padmarasca.
 - Se ha efectuado un cambio de tal manera que ya no es posible conservar objetos en el almacén, sino en el cubo.
- Se ha introducido un cambio, de manera que la “Falla del Abismo” y la “Falla del Abismo Rota” no activen la función de formación automática de grupo.
 - A partir de ahora, solo puede accederse a las mazmorras afectadas mediante la organización de una alianza normal.
- Se ha cambiado el valor/ número /posición de los monstruos en algunas instancias.

Mazmorra instanciada	Cambio
Laboratorio de Alquemia	Posición de los monstruos
Campo de instrucción de Nojsana	Valor / posición de los monstruos
Cueva de Draupnir	Valor / número / posición de los monstruos
Templo del Fuego	Número / posición de los monstruos
Laboratorio secreto de los leparistas	Número / posición de los monstruos
Templo celestial de Arcanis	Número / posición de los monstruos

- Se han borrado los objetos necesarios para acceder a la Cueva de Padmarasca, para que podáis acceder a ella también sin los objetos que hasta ahora resultaban necesarios.
- Se ha corregido el problema que impedía moverse cuando se destruía el capullo que emplea Kaluva y que se encuentra frente a la Falla del Abismo.
- Hasta ahora, el cronómetro que se mostraba al comenzar el último combate con Tiamat, la soberana de Balaúr, en “Refugio del soberano de Balaúr” a veces permanecía en pantalla tras abandonar la mazmorra. Se ha solucionado este problema.
- Hasta ahora, al solicitar el acceso a una instancia con tiempo de espera, en función del tipo de acceso (normal/formación de grupo) se mostraban distintos mensajes de sistemas. Se ha solucionado este problema.

PNJ

- Se han añadido nuevas rutas a los teleportadores de las grandes ciudades de cada tribu, para que puedan trasladarse con mayor facilidad a las regiones de Balaurea más antiguas.

	Región	Teleportador	Ruta
Elios	Sánctum	Pólido	Sánctum -> Sarpán
			Sánctum -> Ínguison
Asmodianos	Pandemónium	Doman	Pandemónium -> Gelcmaros
			Pandemónium -> Sarpán

- Se ha efectuado un cambio para que al teleportarse con aeronaves se llegue a la zona de aterrizaje de aeronaves del lugar de destino.
- Los requisitos de misión que limitaban la teleportación en Elísea / Asmodia han sido eliminados.
 - A partir de ahora podéis teleportaros a todas las regiones de Elísea / Asmodia / Balaurea si superáis con éxito la misión de cambio de clase.
- Se han añadido PNJ compradores en los nuevos territorios de 4.0 que solo compran objetos especiales.
 - Compra de PA: Reliquias, armas/armaduras del Abismo
 - Compra de Quinas: otros objetos especiales
- El valor /número / posición de los monstruos ha cambiado en algunas regiones.

Región	Cambio
--------	--------

Elnen, Interdica	Valor /número / posición de los monstruos
Morfugio, Beluslan	Valor /número / posición de los monstruos
Ínguison, Gelcmaros	Valor /número / posición de los monstruos

- Se han corregido diversos problemas con el PNJ guardián en la región del Ojo de Tiamaranta, situado en el punto de partida del pueblo.
- Se ha corregido el problema que hacía que las voces de algunos PNJ se reprodujesen de manera anómala.
- En Cantalón del Norte y del Sur se ha cambiado el tiempo de aparición y de regeneración de algunos monstruos.
- Se han añadido PNJ guardianes en algunos puntos de Cantalón del Norte y del Sur.
- Se han modificado las características de los PNJ situados en algunas regiones de Cantalón del Norte y del Sur.
- En Ínguison no aparecía el PNJ Ambriner. Se ha solucionado el problema.
- Se han corregido los errores de ortografía presentes en los textos de algunos PNJ.
- Se han modificado los textos de algunos PNJ.

Vivienda

- Se han añadido nuevas instalaciones.
 - Las instalaciones en cuestión pueden ser adquiridas de manos del comerciante con el del Acta de la amistad.
- Se ha efectuado un cambio: cuando se agita el objeto “Cómoda”, los objetos contenidos en este no se trasladan al inventario.
 - Cuando expira el objeto “Cómoda”, se envía un e-mail con la información relativa a la expiración de la cómoda y de los objetos contenidos en ella.
 - Los objetos en una cómoda expirada quedan desactivados / inmóviles, y se activan / mueven de nuevo al instalar una cómoda idéntica.
- Hasta ahora, algunos muebles no podían instalarse / moverse de manera normal. Se ha solucionado el problema.
- En determinadas situaciones no aparecían indicados los comerciantes de artículos diversos y jefes de almacén de la casa. Se ha solucionado el problema.
- Se ha solucionado el error que permitía modificar con sustancias colorantes el color de muebles cuyo color no debería poder cambiar.






Misiones

- Con la incorporación de la nueva clase “Ingeniero” se han añadido misiones aceptables en las nuevas regiones de Cantalón del Norte y del Sur.
 - Las misiones en Cantalón del Norte se aceptan automáticamente a partir del nivel 60.
 - Las misiones en Cantalón del Sur se aceptan automáticamente una vez se han completado todas las misiones en Cantalón del Norte.
- Se han añadido misiones y misiones JcJ relacionadas con los combates por las bases en las nuevas regiones de Cantalón del Norte y Cantalón del Sur.
 - Las misiones relacionadas con los combates por las bases pueden ser aceptadas a través del PNJ que aparece tras la conquista de la base en cuestión.
 - Las misiones de combate JcJ se aceptan automáticamente si os encontráis en las proximidades de la base en cuestión. En caso de que completéis misiones JcJ en otra base, no se actualizarán las misiones.
- Se han añadido grupos habilitados para completar misiones diarias en las nuevas regiones de Cantalón del Norte y Cantalón del Sur.

Especie	Nivel de	Nombre del grupo	Nombre del PNJ
---------	----------	------------------	----------------

	acceso		
Elios	60	Silveriner SA	Danuriner
		Alianza sombreroverde	Manuruner
Asmodianos	60	Silveriner SA	Dumuriner
		Alianza sombreroverde	Sunarunruner

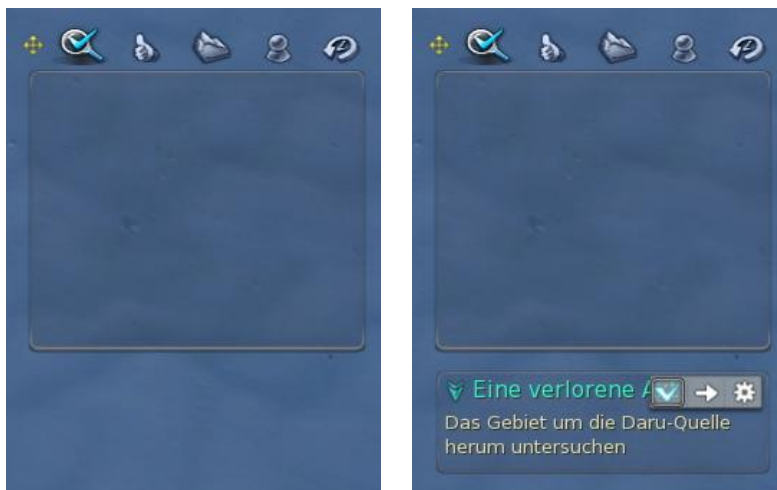
- Si completáis la misión diaria de Silveriner SA, recibiréis la “Insignia de Silveriner”.
- Si completáis la misión diaria de la Alianza sombreroverde, podréis recibir la “Insignia de la Alianza sombreroverde”.
- Se han añadido misiones aceptables en la instancia “Rosa de acero”.
 - Las misiones de la Rosa de acero pueden ser aceptadas por personajes de nivel 63 o superior.
- Se han añadido misiones relativas a la batalla por las bases en Elten, Interdica e Ínguison para los elios y en Morfugio, Beluslan y Gelcmaros para los asmodianos.
- Se ha añadido equipamiento de recompensa para la nueva clase “Ingeniero” en aquellas misiones en las que se ofrece equipamiento como recompensa.
- Se ha incluido la palabra “Recolectar” ante el nombre de aquellas misiones en las que deben recolectarse objetos.
- Se ha eliminado la limitación de aceptación de misiones para maestros ebanistas / expertos ebanistas.
 - Incluso después de completar dos misiones de otros expertos en fabricación o misiones de otros maestros grabadores podéis aceptar las misiones de los maestros y expertos ebanistas.
- Se ha sustituido la pestaña [Falla] de la ventana de misión (J) por la pestaña [Guerra].
 - En la pestaña [Guerra] se muestran las misiones de la Falla dimensional, de la defensa de la Falla y de combate JcJ por las bases.
- Se ha mejorado la interfaz con la lista de misiones.
 - Se han añadido filtros de recomendación, seguidores, región, nivel y las últimas misiones, y las misiones del momento se muestran por separado.

Distribución	Nombre de la pestaña de filtro	Contenido
	Misiones interesantes	Misiones que aparecen registradas en el indicador.
	Misiones recomendadas	Misiones importantes que pueden completarse en el nivel actual del personaje.
	Misiones regionales	Misiones que pueden completarse en el lugar en el que se encuentra el personaje.
	Misiones de nivel	Misiones que pueden ser completadas en el mismo nivel o hasta 2 niveles por encima o por debajo del nivel actual del personaje.
	Últimas misiones	Misiones aceptadas recientemente. (La lista se vacía tras una reconexión o transcurrido un tiempo determinado)

- La ventana indicadora aparece temporalmente al aceptar una misión y a continuación desaparece durante un tiempo determinado.

Antes de aceptar la misión

Durante la aceptación de la misión



- Es posible modificar el tamaño de la ventana informativa.
 - Es posible desplazar la ventana informativa por la pantalla.
 - Es posible alterar el orden con el que aparecen registradas las misiones en la ventana informativa.
 - En caso de que la lista de misiones registradas en la ventana sea más larga que esta, aparece una barra de desplazamiento lateral en la ventana.
 - El número máximo de misiones que pueden registrarse en la pestaña “Misiones interesantes” es 14.
 - Con “Fijar barra de acción” es posible fijar la posición de esta y ocultar los márgenes.
- Se ha modificado el contenido de algunas misiones.
 - Se ha modificado el número de los objetos a recolectar y de los monstruos a cazar.
 - Se ha modificado el nivel para la aceptación y conclusión de las misiones.
- Hasta ahora, al vencer al general de brigada Rajsaca en las misiones “[Gru] Surama es un traidor” para elios y “[Gru] Surama ha sido derrotado” para asmodianos no se actualizaba la misión. Se ha resuelto el problema.
- Hasta ahora, los objetos recolectables de algunas misiones no se encontraban en sus propios cubos. Se ha corregido el problema.
- Se ha añadido una misión en la nueva región del Subsuelo de Cantalón.
 - Puede obtenerse el Subsuelo de Cantalón a partir del nivel 65.
 - El jugador puede recibir la “Moneda antigua” como recompensa de la misión.
- Cuando se conquistan las fortalezas de Silus, Basén o Prades en Cantalón del Norte o del Sur, a partir de ahora es posible acometer las misiones de las instancias “Pabellón del Conocimiento”, “Laboratorio de investigación de idoguel” y “Campamento del Vacío” recientemente añadidas.
 - Cuando una de las fortalezas mencionadas es conquistada por la misma raza, es posible obtener la misión.
 - La misión puede acometerse a partir del nivel 65.
- Se ha añadido una misión que puede llevarse a cabo en las instancias de Runadio y Cantalonice, accesibles desde el Subsuelo de Cantalón.
 - La misión de la instancia de Runadio solo puede ser obtenida por un elios de nivel 65 cuando ha completado la misión “La leyenda de la bruja Run”. En el caso de los asmodianos, la misión a completar es “La leyenda de Grendal”.
 - La misión de la instancia de Cantalonice solo puede ser acometida por elis de nivel 65 que hayan completado la misión “[Alianza] El paradero del arma Hiperión”. En el caso de los asmodianos, la misión a completar es “[Alianza] Tras la pista de Hiperión”.
- La misión diaria “Avanzadilla de Balaúr” a la que puede accederse tras conquistar la Guarnición, solo podía ser emprendida hasta ahora por la raza que hubiese conquistado la Guarnición. Esta circunstancia ha cambiado, y ahora todas las razas pueden emprender la misión.
- Si durante el cumplimiento de la misión en espacios separados el personaje llega a abandonarlos, el nivel de misión vuelve a ser el anterior. Se ha efectuado un cambio para que en tales casos el objeto de misión obtenido sea borrado.

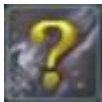

- Hasta ahora sucedía que la interfaz con el índice de misiones aparecía con errores en pantalla en modo ventana. Se ha solucionado el problema.
- El objeto de recompensa para la misión “La atractiva oferta de Sucruner” es ahora “Caja de Cuporiner con fragmentos de medallas de ceranio”.
- Una de las misiones para legión “[Diaria] Lucha en Balaurea” no se había renovado en Cantalón del norte / Cantalón del Sur /subsuelo de Cantalón. Se ha solucionado el problema.
- Durante el cumplimiento de la misión para elios “Reconocimiento aéreo” se renovaban también otras misiones. Se ha solucionado el problema.
- Durante el cumplimiento de la misión para elios / asmodianos “El encuentro con un investigador de la civilización antigua”, cuando el cronómetro está en marcha y se abandona la instancia, el efecto sobre el nivel de misión era defectuoso. Se ha solucionado el problema.
- La misión para elios “[Rec./Diaria/Grupo] Insignia de las tropas protectoras” y la misión para asmodianos “[Rec./Diaria/Grupo] El anillo rojo de la tropa de protección” han cambiado para que puedan ser llevadas a cabo como misión semanal.
- Hasta ahora, las misiones relacionadas con la conquista de la Guarnición en Cantalón del Norte incluían una recompensa errónea. Se ha corregido esta circunstancia.
- Ahora es posible obtener el objeto de recompensa “Hombreras de cuero de Gulcala” una vez completada la misión “Destrucción de las instalaciones de Haramel” para asmodianos.
- Se ha introducido un cambio: durante la misión “Un sulaco en apuros”, la posición de Moraqui el Insidioso aparece reflejada en el mapa.
- Se ha modificado el contenido de algunas misiones y se han corregido algunos errores ortográficos.

Objetos

- Se ha añadido Revólver etéreo/Cañón etéreo/Instrumento de cuerda a las armas de las nuevas clases.
 - El Instrumento de cuerda es un arma solo para bardos, y podrá utilizarse tras la aparición del bardo.
- Se han añadido patrones de fabricación de armas para las nuevas clases.
 - Con la fabricación de armas es posible producir un Revólver etéreo/Cañón etéreo.
 - Es posible fabricar un Instrumento de cuerda mediante artesanía.
- Se ha añadido la Medalla de Ceranio, que se emplea para adquirir los nuevos objetos del Abismo.
 - La Medalla de Ceranio puede obtenerse como recompensa durante los combates en las fortalezas de Cantalón del Norte y del Sur o bien durante misiones.
 - Con el Ceranio roto que puede obtenerse como recompensa en las bases de Cantalón del Norte es posible hacerse con una Medalla de ceranio.
 - Es posible obtener (con cierta seguridad) una Medalla de ceranio a partir de la Medalla de mithril a través de un Corregidor de ceranio en Cantalón del Norte y del Sur.
- Se han añadido nuevos objetos del Abismo para el nivel 65.
 - Estos objetos pueden adquirirse de aquellos comerciantes de servicios instalados en embarcaderos y bases de las respectivas tribus en Cantalón del Norte y del Sur.
 - Los comerciantes de servicios de las bases venden los objetos más baratos que los de los embarcaderos.
 - Se han establecido limitaciones para las nuevas armas y armaduras del Abismo.

Armas/armaduras	Limitación del equipamiento
Guardián / Comandante de los arcontes	Uso exclusivo para comandante
Guardián / Administrador general de los arcontes	
Guardián de élite / Almirante arconte	Para uso de mariscales o graduaciones superiores
Guardián de élite/ Administrador de los arcontes	
Guardián / Almirante arconte	Para uso de oficiales de una estrella o graduaciones superiores
Guardián / Administrador de los arcontes	

- En este sentido, se han tomado las medidas necesarias para que puedan venderse objetos y reliquias del Abismo a los PNJ.
 - En las nuevas regiones se han añadido PNJ a los que podréis vender objetos y reliquias del Abismo.
 - Podréis vender objetos del Abismo de nivel 40 - 60.
 - En función de los PNJ que se encuentren en cada momento en un lugar determinado, podrá variar el número de puntos del Abismo que se obtengan.
 - Los PNJ solo para legiones pueden vender los objetos y reliquias del Abismo a un precio mayor que los PNJ normales.
- Se ha añadido una nueva Armadura de cuero del Abismo para los niveles 30 - 60.
 - Existen opciones mágicas para la nueva Armadura de cuero.
- Se ha reducido la cantidad de puntos del Abismo necesarios para la adquisición de objetos del Abismo en los niveles 45 - 55.
- Se ha añadido un sistema para la composición de Piedras de encantamiento.
 - Mediante el objeto Instrumento de composición podéis combinar dos Piedras de encantamiento para crear una nueva Piedra de encantamiento.
 - El nivel de la Piedra de encantamiento obtenida tras la composición se decidirá **aleatoriamente** en función del nivel de los materiales de la Piedra de encantamiento.
 - La composición solo es posible para Piedras de encantamiento de nivel 95 o inferior.
 - El Instrumento de composición puede obtenerse de los comerciantes de las correspondientes aldeas.
- Se ha añadido el Efecto Idiano.
 - El Efecto Idiano consiste en un sistema con el que dotar a vuestras armas de un efecto cualquiera a partir Idianos con diferentes efectos.
 - El Efecto Idiano solo puede emplearse con las armas.
 - El Efecto Idiano se consume al utilizar el arma en cuestión. Una vez consumido todo el efecto, desaparece el valor del Idiano.
 - En caso de que empleáseis un Idiano nuevo en un arma dotada ya de Idiano, valdrá el valor del Idiano empleado más recientemente.
 - En un combate a dos manos el efecto solo es aplicable a la mano derecha: en la composición de un arma de dos manos, el efecto Idiano desaparece para la segunda arma.
- Se ha modificado el procedimiento de concesión aleatoria de valores a los objetos.
 - Antes del cambio, el valor aleatorio del objeto en cuestión entraba en vigor al obtener el objeto.
 - Tras el cambio, el valor se mantiene en su verdadero estado al obtener el objeto.
 - Mediante el cambio de objeto con el botón derecho del ratón se asigna el valor aleatorio al objeto.

Símbolo antes del cambio	Símbolo tras el cambio
	

- Se han añadido nuevas insignias.
 - En las misiones de las bases en Cantalón del Norte y del Sur podréis obtener la Insignia del combate sangriento.
 - En la misión diaria del grupo de Silveriner SA podréis obtener una Insignia de Silveriner.
 - En la misión diaria de la Alianza sombrero verde podréis obtener una Insignia de la Alianza sombrero verde.
 - Del monstruo principal de la instancia de la Rosa de acero podréis obtener una Insignia de conquista. (La Insignia de la conquista puede utilizarse más adelante, mediante una actualización.)
- Se han añadido nuevos objetos que pueden adquirirse con las nuevas insignias.
 - Con la Insignia del combate sangriento podréis comprar nuevos objetos de los corregidores de las armas / armaduras / accesorios.

- Con la Insignia de Silveriner podréis comprar nuevos objetos de los corregidores de Silveriner SA.
 - Con la Insignia de la Alianza sombrerverde podréis comprar nuevos objetos de los corregidores de la Alianza sombrerverde.
- Se han añadido nuevos objetos-moneda.
 - Moneda de ceranio
 - Puede obtenerse como recompensa de misiones en Cantalón del Norte y del Sur así como de monstruos.
 - Con estas monedas es posible comprar nuevos objetos a los corregidores de las armas/armaduras.
 - Moneda antigua
 - Podéis obtener las monedas antiguas de los monstruos principales de Cantalón del Norte y del Sur, así como de los monstruos principales de la instancia de la Rosa de acero.
 - Con estas monedas podéis comprar un Pergamino de retorno a los comerciantes sugos de Pandarung.
- En este sentido, se han efectuado cambios para que sea posible almacenar todos los objetos de ordalía en el almacén de la cuenta.
- Se han incrementado los atributos de precisión y precisión mágica de las armas de niveles inferiores a 30.
- El requisito de incremento de la habilidad de recolección es ahora más fácil para que resulte más sencillo incrementar la habilidad de recolección.
- El cambio consiste en que los objetos relacionados con la extracción y el refuerzo no pueden emplearse durante el combate.

Acciones que no es posible llevar a cabo en combate	
Refuerzo de Piedras de encantamiento / Piedras de maná	Donación de maná /divinidad
Extracción de Piedras de encantamiento	Efecto Idiano
Extracción de puntos del Abismo	Cambio de objetos

- Tras el cambio, en la última recompensa podéis obtener la Pora de armas felinas / Revólver etéreo / Cañón etéreo / Instrumento de cuerda.
- Se ha eliminado el problema que indicaba como posible la extracción de puntos del Abismo del objeto Sombrero del Abismo.
- Se ha solucionado el problema que desactivaba los objetos en determinadas situaciones cuando estos se almacenaban.
- Nueva fabricación: se han añadido nuevos patrones.
 - Es posible adquirir los nuevos patrones en las tiendas de fabricantes de las capitales de las respectivas razas, así como en las bases de Cantalón del Norte y del Sur y del Subsuelo de Cantalón de manos de los comerciantes de patrones.
 - Se han añadido nuevos patrones para armas, armaduras, accesorios y objetos consumibles normales/draconianos/especiales.
 - En algunos equipamientos de fabricación especial se han aplicado opciones JcJ.
- Se han añadido blasones de fortaleza.
 - Los blasones de fortaleza pueden obtenerse en Cantalón del Norte y Cantalón del Sur en las instancias de las respectivas fortalezas.
 - Es posible adquirir el fardo con reliquias antiquísimas del administrador de blasones de fortaleza en las respectivas bases de cada raza en Cantalón del Norte y en Pandarung en Cantalón del Sur.
 - El administrador de blasones de fortaleza en Cantalón del Sur, Pandarung, cambia tras un tiempo determinado, y en función del comerciante es posible que varíen también los precios.
 - En el Subsuelo de Cantalón y en determinadas guarniciones es posible canjear los blasones de fortaleza por otros arcones de blasones de fortaleza en la tienda del comerciante de blasones de fortaleza.

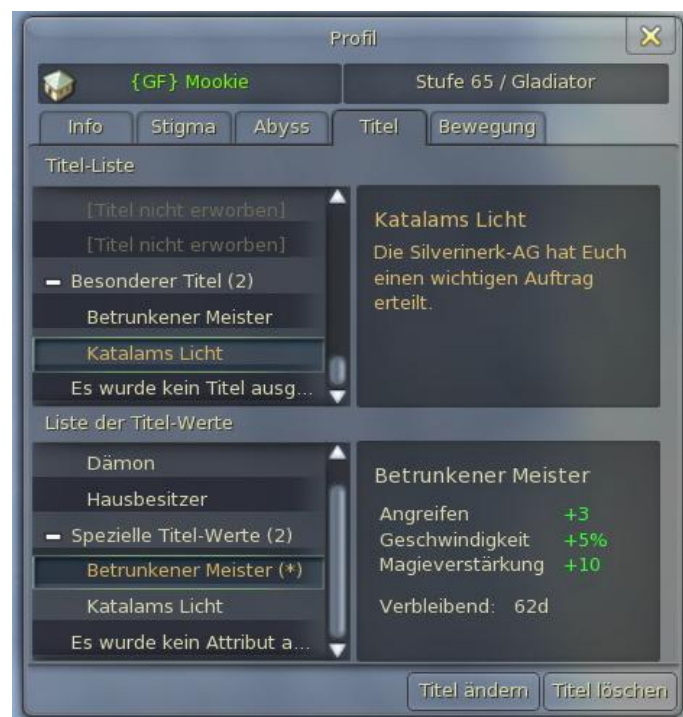
- Canjear los blasones de fortaleza en el comerciante de blasones de fortaleza de una guarnición es más barato que hacerlo en el subsuelo de Cantalón.
- Se ha añadido un objeto que el jugador puede adquirir con Monedas antiguas.
 - El jugador puede adquirir nuevos objetos con las Monedas antiguas en el subsuelo de Cantalón en casa del comerciante de monedas y del comerciante de artículos diversos.
 - Con el comerciante de artículos diversos del Subsuelo de Cantalón existe (en función del tipo de arcón de monedas antiguas) cierta probabilidad de que el jugador obtenga Piedras antiguas de maná o Piedras de maná regeneradoras.
 - Las piezas de armadura adquiridas con Monedas antiguas pueden adquirirse con Quinas del comerciante de monedas antiguas en el Subsuelo de Cantalón.
- Se ha añadido un objeto que el jugador puede adquirir con Insignias de la conquista.
 - Con las Insignias de la conquista, el jugador puede adquirir el Arcón de la conquista de manos del administrador de servicios especiales que se encuentra en determinadas guarniciones.
 - En función del rango del Arcón de la conquista, la probabilidad de obtener objetos de consumo y de equipamiento será mayor o menor.
- Ha habido un cambio: en el caso de objetos no adaptados, no se muestran las Piedras de encantamiento ni la información de engarzado de las Piedras de maná.
 - La adaptación influye solo sobre la opción de habilidades del objeto, y se mantienen los niveles básicos de encantamiento y las informaciones de engarzado de la Piedra de maná.
- Se ha añadido un color característico a los estados “Buen estado” y “Reducido”.
- Ha habido un cambio en los objetos de encantamiento y extracción, que ahora no pueden emplearse al mismo tiempo.



Objetos que ya no pueden utilizarse simultáneamente	
Piedra de encantamiento/Engarzado de Piedra de maná	Mejora/prestar magia
Extraer Piedra de encantamiento	Combinar con Idiano
Extraer puntos del Abismo	Afinar/reafinar objeto

- Se ha modificado la limitación para niveles y la conservación de elementos de los arcones de recompensa con monedas de oro que se pueden comprar en las Guarniciones.
 - Existe ahora un nivel mínimo para el uso de arcones de recompensa con monedas de oro.
 - Es posible guardar los arcones de recompensa con monedas de oro en el almacén de la cuenta.
- Hasta ahora, los PNJ Guminer y Sienrurer de la isla Tigraqui no vendían algunas armas draconianas. Se ha solucionado el problema.
- El precio asignado a algunos objetos era erróneo. Se ha solucionado el problema.
- Hasta ahora no era posible teñir algunos objetos de recompensa de misiones. Se ha solucionado el problema.
- Se ha solucionado el problema que impedía emplear los objetos de mejora potente y mejora bendita.
- Las habilidades y elementos de algunos objetos estaban mal aplicados. Se ha solucionado el problema.
- Se han añadido algunos globos de ayuda para el fardo de suplemento de engarzado 100% de Piedras de Maná.
- Algunas de las cartas de título vendidas por Silveriner SA y la Alianza sombrero verde incluían descripciones erróneas. Se han corregido los errores en el texto.
- Un globo de ayuda indicaba que parte del equipamiento de defensa de los sacerdotes podía ser utilizado por los bardos. Se ha borrado este texto.
- Los nombres de algunos objetos aparecían incorrectamente en pantalla. Se ha solucionado el problema.
- Algunas apariencias y efectos de objetos se visualizaban de manera incorrecta. Se ha solucionado el problema.

Interfaz

- Se ha modificado el diseño general y los colores de la interfaz.
 - El diseño de la pantalla de acceso a la cuenta ha cambiado.
 - El diseño de la ventana de creación de personajes ha cambiado.
 - Se ha añadido "Ingeniero (H)/Ingeniera (F)" a la pantalla de selección de clase.
 - En el menú "Aspecto recomendado" podéis escoger entre "sexy", "inocente", "dulce" y "único".
 - En el menú "Vista previa" podéis ver vuestro aspecto con "Vestido", "Alas" y "Habilidad".
 - En el menú de configuración del rostro podéis individualizar a vuestro personaje con "Predeterminado" "Rasgos" "Peinado" y "Maquillaje/tatuaje".
 - Se ha modificado el diseño general de la pantalla de selección de personaje.
 - Se ha modificado el diseño general y los colores de la pantalla de juego.
 - Se han introducido cambios para que el efecto de los consejos de la guía del juego resulten más llamativos.
- Los menús de la ventana de configuración aparecen ordenados por categorías.
 - Configuraciones de juego: es posible modificar la configuración de personaje, barra de estado, interfaz, barra de acción, control, tiempo, comunidad, informaciones de combate y otras funciones.
 - Configuración gráfica: es posible modificar la configuración de monitor, motor gráfico y otras funciones.
 - Configuración de sonido: es posible regular el volumen y otras opciones de sonido.
 - Configuración de teclado: es posible modificar la configuración de las teclas de control, combate, grupo / alianza, insignias, ventana y barra de acción.
 - Se han eliminado las funciones "Bloquear susurros de niveles inferiores" y "Abrir página web de AION tras la partida".
 - El fondo de la interfaz de configuración de sistema es ahora transparente.
- Se ha efectuado un cambio para que sea posible configurar el nombre y el valor del título.
 - Si elegís un título de la lista, solo aparecerá el nombre del título y no el valor.
 - Si elegís un título de la lista de valores de título, solo se verá el valor del título.
 - Para obtener el título completo debéis hacer clic sobre "Cambiar título" en ambas listas tras seleccionar el título.
 - Si así lo deseáis podéis escoger "Ningún título" o "Ningún valor" para optar por el título que preferáis.



- Se ha modificado la interfaz de información rápida para objetos.
 - La información rápida de armas y armaduras se ha dividido en varias páginas para que no ocupe toda la pantalla.
 - Podéis acceder a otra página pasando el puntero del ratón sobre el icono del objeto y moviendo hacia arriba o hacia abajo la rueda del ratón mientras se mantiene apretada la tecla <Alt>, o bien haciendo clic sobre  en la parte inferior de la ventana de información rápida.
 - En la información rápida sobre el enlace del objeto podéis acceder a otra página moviendo hacia arriba o hacia abajo la rueda del ratón con el puntero sobre la ventana de interfaz de la información rápida, o bien haciendo clic sobre  en la parte inferior de la ventana de información rápida.
 - En la página “Resumen” podéis encontrar informaciones sencillas
 - Los atributos que aparecen en la página “Resumen” (a excepción de los efectos de conjunto) se muestran junto con los atributos de los objetos (Opción, Piedra de Maná, Filo, Mejora divina/ mágica, Composición) , y los atributos básicos y adicionales se muestran por separado.
 - Pasando el puntero sobre el símbolo de los elementos y las Piedras de Maná podréis obtener información más detallada.
 - En la página “Valores exactos” podréis obtener información más precisa sobre vuestros valores.
 - Pueden verse valores simples, valores opcionales, información de Piedras de Maná, información de Idiano y valores de la mejora mágica/divina.
 - En la página “Elementos” podréis encontrar información sobre los elementos
 - Puede verse información sobre conjuntos, propiedades de objeto, cambio de apariencia y teñido de cabellos.
- Se ha mejorado la interfaz de información rápida que aparece al seleccionar un objetivo.
 - Se ha modificado el diseño de la ventana de interfaz de objetivo que aparece tras seleccionar un monstruo.
 - Al pasar el ratón sobre la ventana de interfaz de objetivo aparece ahora adicionalmente una ventana emergente con información rápida.
 - En la ventana de interfaz de objetivo que aparece tras seleccionar un personaje aparece ahora también información sobre los PM del personaje.
 - Se ha añadido el valor y el atributo del PNJ a la información rápida de personaje.
 - Se ha añadido el valor del monstruo a la información rápida de objetivo.
- Se ha introducido un sistema de administración de canales privados.



- Mediante la opción [Menú de inicio – Comuniad – Administrar canales privados], o bien escribiendo “/privatkanalverwaltung” en la ventana del chat, aparece una ventana emergente que os permitirá administrar vuestros canales privados.
- En la ventana “Administrar canal privado” es encuentra una lista de los canales privados afectados, así como información sobre el canal privado seleccionado.
- Haciendo clic sobre [Crear canal] podéis crear un canal, y haciendo clic sobre [Entrar en canal] podréis acceder a un canal privado ya existente. Podéis abandonar el canal seleccionando el canal y haciendo clic sobre [Abandonar canal].
- Haciendo clic sobre [Info] aparece sobre la ventana la ayuda “Administrar canal privado”.
- Las funciones y comandos son las mismas que en los canales privados existentes. La ventana emergente “Canal privado” aparecerá si abris un canal mediante orden en la ventana de chat, o si entráis en él, o si lo abandonáis.
- Se ha introducido un cambio para que, cuando el personaje reciba objetos de misión, medallas y monedas al descomponer objetos en forma de fardo, aparezca un cubo emergente.
- Se ha introducido un cambio para mostrar sobre un mapa translúcido el terreno por el que puede moverse el personaje.
 - Esta función se ha aplicado de momento solo a algunas regiones, y está previsto que en breve se extienda a todas las regiones.
- Se ha efectuado un cambio para que cuando el puntero del ratón pase por un punto en el que coinciden varias mazmorras instanciadas se muestre simultáneamente la información de las distintas mazmorras.
- En las clases que emplean el Ataque mágico se ha cambiado la información del personaje de modo que se muestre “Ataque mágico” en lugar de “Ataque”.
- Los nombres de los objetos que no pueden ser coleccionados por su alta habilidad de recolección se muestran ahora en color rosa claro, y no en rojo como hasta ahora.
- Se ha renovado la función “Cambiar arma” para que su uso resulte más sencillo.
 - El personaje puede utilizar la función “Cambiar arma” incluso cuando combate, esquiva o dispara.
- Se ha modificado el mensaje de la interfaz cuando se selecciona un personaje/PNJ.
- Se ha renovado la obtención de objetos en la ventana del botín.
 - Cuando la ventana del botín está abierta, pulsando <Tab> es posible recoger los objetos de la ventana del botín.
 - Cuando la ventana del botín está abierta y el personaje está en “Atacar / conversar / recibir objeto”, pulsando <C> es posible recoger los objetos seleccionados. Es posible modificar esta

tecla rápida en “Atacar / conversar / recibir objeto” en la opción [Configuración – teclas – Configuración – combate].

- Cuando la ventana del botín está abierta, pueden recogerse todos los objetos pulsando <Shift +C>. Es posible modificar esta tecla rápida en “Recoger todos los objetos” en la opción [Configuración – teclas – Configuración – función].
- A partir de ahora, cuando se reciban puntos en la interfaz de puntos de la instancia, se mostrarán FX.
- Se ha corregido el error que hacía que en situaciones especiales la información sobre las habilidades del adversario apareciese en el lugar equivocado.
- Se ha corregido el error que cambiaba la voz del personaje a la voz normal cuando se modificaba su apariencia.
- En algunas zonas, cuando se escogía la configuración de gráficos “normal”, el cielo de fondo no cambiaba correctamente. Se ha corregido este error.