



4.5 Yama Notları

Table of Content

4.5 Yama Notları.....	1
Karakter	2
Etertek	2
Diğer Karakter Değişiklikleri.....	2
Mahzen.....	3
Run Koruma Kulesi.....	3
Çelik Duvar Tabyası Savaş Alanı.....	4
Yukarı Abis Bölgesi	5
Diğer.....	6
Kale Dövüşü.....	10
Beceriler.....	11
Abis	14
Onur Puanları.....	16
Görev	17
Objeler	20
Kullanıcı Arayüzü.....	24
Diğer.....	29
YZK.....	29
Ev Eşyaları.....	29
Çevre	29

Karakter

Etertek



Yeni „Etertek“ sınıfı eklendi!

Mühendis, Deva'nın sınıf değiştirme görevi sayesinde Etertek'e dönüşebiliyor.

Etertek dövüşlerde bir Mak kullanır. Bu Mak'e binebilmek için oyuncunun bir tane iki el kullanımlı silaha, yani eter anahtarına ihtiyacı var.

Elyoslar ve Asmodiyerler Petralith'i keşfettikleri günden beri yeni silah türleri araştırmaya devam ettiler. İnşa planı ve Sauro Savaş Deposu'ndaki öğelerle makina parçaları ürettirler ve Hiperion'un İd teknolojisiyle sağlanan enerji kaynağından faydalandılar. Bunun sonucunda da Etertek'in bineği Mak ortaya çıktı.

Elyoslar ile Asmodiyerler'e göre İd enerjisi kullanan ve etkili olan tek vuruşlu darbe, ateşleme gücü ve koruyucu zırh doğru kullanıldığı takdirde Etertek dövüşlerde yeni bir dönüm noktası yaşatacak.

Diğer Karakter Değişiklikleri

1. PvP'de galibiyet veya mağlubiyete göre alınan veya azalan Abis puanı sayısı değişti.
 - PvP galibiyetlerinde alınan Abis puanı rütbeye göre uyarlandı.
 - PvP mağlubiyetlerinde azalan Abis puanı rütbeye göre uyarlandı.
 - Rütbeye göre belli bir süre içerisinde alınan maksimum Abis puanı uyarlandı.
2. Nişancı madde biçimlendirdiği sırada silah görüntüleniyordu. Bu animasyon hatası giderildi.
3. Şu değişiklik yapıldı:“Rüzgar Akımı” kullanıldığında başka bir hedef seçilemeyecek.
4. Bazı karakterler rüzgar akımını iptal ettiğinde iniş yapardı fakat birden ölürdü. Bu hata giderildi.
5. Karaktere ait emotelerin bir kısmı değişti.
6. Karakter seçimi penceresinde Etertek'in bineği Mak'e bakılabilecek.
7. Başka bir bölgeye ışınlanan karakterlerin vardıkları anda hareket edememe hatası giderildi.
8. Esans elde edildiğine ve binalara tıklandığında yarıda kesilme hatası giderildi.

Mahzen

Katalam Yeraltı'na ve Yukarı Abis'e yeni mahzenler eklendi ve bazıları yenilendi!

Run Koruma Kulesi



Katalam Yeraltı'nın güneyinde yer alır ve en fazla İd bulunan bölgedir. Antik Run Kabilesi bu koruma kulesini bölgeyi saldırılardan korumak için yaptırmıştır. Run Kabilesi'ne ait koruma kalkanı jeneratörleri – koruma kalkanı bundan enerji sağlar - Run Koruma Kulesi'nde bulunur. Fakat 43. Beritra Ordusunun Tahrip Birliği baskın yaptıkları esnada tertibatın bir kısmını yok ettiklerinden beri Devalar koruma kalkanını ayakta tutabilmek için koruma kalkanı jeneratörüne kendi elleriyle enerji temin etmek durumunda kalmıştı. Koruma kalkanının zayıflamasından dolayı Devalar idyumu ve Run Koruma Kulesi'nin run teknolojisini kullanamıyordu ve 43. Tahrip Birliği'ne koruma kulesini yok etmek için fırsat doğuyordu. Elyoslar ve Asmodiyerler koruma kalkanı jeneratörlerinin çalışması için ellerinden geleni yapıyor çünkü Run Koruma Kulesi yok edildiğinde onunla bütünleşmiş olan (antik) run teknolojisi de yok olur ve bunun sonucunda Katalam Yeraltı büyük bir tehditle karşı karşıya kalır. Bu yüzden hem jeneratörün çalışmaya devam etmesini sağlamak hem koruma kulesini 43. Tahrip Birliği'nden korumak için koruma kulesine sürekli Deva gönderiyorlar.

- Run Koruma Kulesi'nin giriş YZK'sı, Katalam Yeraltı'ndaki „Kule Kabri'nde“ bulunur.

Mahzen	Kişi	Seviye	Giriş ve tekrar giriş	Giriş Sayısı Acemiler için	Giriş Sayısı Altın Paketliler için
Run Koruma Kulesi	6	Seviye 65 üstü	Her Çarşamba saat 9'da (sabahları)	2 kere	4 kere

Çelik Duvar Tabyası Savaş Alanı



Elyos ve Asmodiyerler'den Komutan Paşit'in eline geçen Çelik Duvar Tabyası Savaş Alanı Katalm'ın önemli bir girişini teşkil eder. Fakat Paşit Lejyonu Çelik Duvar Tabya savaşında büyük zarara uğrayıp zayıf duruma düşmüştü. Bunun farkında olan Elyos ve Asmodiyerler Çelik Duvar Tabya'ya birlik göndermişti.

Elyos ve Asmodiyerler Çelik Duvar Tabya'nın üssünü ele geçirmek için Balaur'lar'la savaşılmaya başlamıştı. Her iki fraksiyonun da gözü Çelik Duvar Tabya'da olduğu için Elyoslar ve Asmodiyerler de birbirleriyle savaşılmaya başlar. Asmodiyerler, Elyoslar ve Balaur'lar birbirleriyle aynı çıkar yüzünden savaştıkları için orası Çelik Duvar Tabya Savaş Alanı olarak anılır.

- „Çelik Duvar Tabyası Savaş Alanı“, 24 kişinin 24 kişiyle savaştığı bir mahzen. Burada 40 dakika içerisinde tüm canavarların yenilmesi ve karşı fraksiyon mağlup edilmesi gerekir.

Dağılım	Giriş şartları
Giriş seviyesi	Seviye 61 ile 65 arası
Giriş modu	Yeni gruba/ittifaka katılma, Hızlı gruba/ittifaka katılma, Grup girişi
Kişi	Her fraksiyonda en 24 kişi

- Grup girişlerinde dikkate alınması gereken bir nokta var. Grup ve ittifak üyelerinin seviyeleri birbirine uymazsa, mahzene girilemez.
- Duvar Tabyası Savaş Alanı'na sadece belli zamanlarda girilebilir.

Dağılım	Giriş yapılan gün	Girilebilen saatler	Giriş sayısı Acemiler için	Giriş sayısı Altın Paketliler için
Giriş şartları	Her pazar	Saat 0-2 Saat 12-14	1 kere	2 kere

- Bir sistem mesajı belirdikten ve ekranın alt kısmında giriş butonu etkinleştikten sonra mahzene girilebilir.

Yukarı Abis Bölgesi



Balaur Hükümdarı Beritra'ya Katalam yetmedi, topraklarını genişletmek için şimdi de Reşanta'yı ele geçirme peşine düştü. Reşanta'nın Makarah Lejyon'u, Elyos ve Asmodiyerler'e karşı verdiği uzun süren savaş yüzünden zayıf düşmüştü. Beritra bunu bildiği için Baranath Lejyonu'nu gizlice Reşanta'ya gönderdi. Baranath Lejyon'u Makarah Lejyonu'na Beritra'nın ne kadar güçlü ve nüfuzlu olduğunu gösterdikten sonra Beritra'ya boyun eğmelerini istedi. Beritra'dan onlardan üstün olduğunu bildiği için Makarah Lejyonu'nun boyun eğmekten başka çaresi kalmadı. Yukarı Abis'teki kale böylece Beritra'nın eline geçmiş oldu.

Elyos ve Asmodiyerler bu durumdan haberdar olunca, Beritra ordusuyla baş edebilmek için kalelerdeki silahlı kuvvetlerini güçlendirmeye karar verdiler. Artık kaleyi fethetmek ve/veya onu savunmak için artefakt üsleri mi işgal ederler, kuşatma silahları mı kullanırlar Elyos ve Asmodiyerler'e kalmış. Abis'te güçlü bir rakiple zorlu bir mücadele süreci başlıyor.

- Yukarı Abis bölgesine seviye 61 üstü karakterler için bir mahzen eklendi. (Seviye 40 üstü standart mahzenlerde bir değişiklik yok ve seviyeye göre seçilebiliyor.)
- Kaleyi fetheden fraksiyona mensup olan karakterler, Krotan/Kisis/Miren Savaş Kaleleri'ne girebilir.
- Kaleyi fetheden lejyona mensup olan karakterler, Krotan/Kisis/Miren Lejyon Kaleleri'ne girebilir.
- Giriş YZK'sı aynı yerde. Normal karakterler standart mahzene giriş kapısından girebilir. Lejyon karakterleri mahzene girebilmek için 'Offizier für Legionsaufnahmen' uğraması gerekir.

Mahzen	Kişi sayısı	Seviye	Giriş sayısının sınırlanacağı gün ve saat	Giriş sayısı Acemiler için	Giriş sayısı Altın Paketliler için
Krotan Savaş Kalesi	6	seviye 61-65	Her gün saat 9'da (sabahları)	4 kere (giriş sayısı bölünüyor)	7 kere (giriş sayısı bölünüyor)
Krotan Lejyon Kalesi	6	seviye 61-65	Her gün saat 9'da (sabahları)		
Kisis Savaş Kalesi	6	seviye 61-65	Her gün saat 9'da (sabahları)	4 kere (giriş sayısı bölünüyor)	7 kere (giriş sayısı bölünüyor)
Kisis Lejyon Kalesi	6	seviye 61-65	Her gün saat 9'da (sabahları)		
Miren Savaş Kalesi	6	seviye 61-65	Her gün saat 9'da (sabahları)	4 kere (giriş sayısı bölünüyor)	7 kere (giriş sayısı bölünüyor)
Miren Lejyon Kalesi	6	seviye 61-65	Her gün saat 9'da (sabahları)		

Diğer

1. Mahzene giriş kısıtlaması giriş sayısına göre belirleniyor.

Değişmeden önce	Değiştikten sonra

- Mahzene girildiğinde, giriş sayısı mahzene girişle birlikte otomatik olarak azalır.
- İlgili mahzenin maksimum giriş sayısına ulaşıldığında, bekleme süresi etkinleşir.
- Giriş bekleme süresi paneli, ne kadar giriş yapılabileceğini gösterir. Bununla ilgili kurallar aşağıda belirtilir:

Giriş Bekleme Süresi Bilgi Paneli	Açıklama
	„Kalan giriş sayısı“ ve „Maksimum giriş sayısı“ görüntülenir.
	Giriş kısıtlamasına tabi olmaksızın girilebilen mahzen. - „Giriş mümkün“ yazdığında Arena'ya girilebilir.
	Henüz mahzene girebilecek seviyede olmadığında görüntülenir.

- Aşağıdaki listede birçok kez giriş yapılabilen mahzenler ve giriş sayısının hangi zamanlarda sıfırlandığı belirtilir.
 - Serbest = Giriş kısıtlaması yok
 - Her hafta = Her Çarşamba saat 9'da sıfırlanır
 - Her gün = Her Pazartesi saat 9'da sıfırlanır

Instances	Reset (Gold Pack)	Count (Gold Pack)	Reset (Starter)	Count (Starter)
Indratu Fortress	Daily	0	Wed	0
Draupnir Cave	Daily	5	Wed,Sat	5
Fire Temple	Daily	0	Wed	0
Aetherogenetics Lab	Daily	0	Wed	0
Alquimia Research Centre	Daily	0	Wed	0
Theobomos Lab	Daily	0	Wed	0
Adma Fortress	Daily	0	Wed	0

Nochsana Training Camp	Daily	5	Wed,Sat	5
Dark Poeta	Daily	2	Wed,Sat	2
Sulfur Tree Nest	Daily	1	Wed,Sat	1
Siel's Right Wing Chamber	Daily	1	Wed,Sat	1
Siel's Left Wing Chamber	Daily	1	Wed,Sat	1
Asteria Chamber	Daily	1	Wed,Sat	1
Chamber of Roah	Daily	1	Wed,Sat	1
Krotan Chamber	Daily	1	Wed,Sat	1
Kysis Chamber	Daily	1	Wed,Sat	1
Miren Chamber	Daily	1	Wed,Sat	1
Steelrake	Daily	5	Wed,Sat	5
Dredgion	Daily	3	Wed,Sat	3
Azoturan Fortress	Daily	0	Wed	0
Udas Temple	Daily	5	Wed	5
Lower Udas Temple	Daily	5	Wed	5
Beshmundir's Temple	Daily	2	Wed,Sat	2
Talocs Höhle	Daily	1	Wed,Sat	1
Chantra Dredgion	Daily	3	Wed,Sat	3
Abyssal Splinter	Wed	3	Wed	1
Kromede's Trial/	Daily	5	Wed,Sat	5
Haramel	Daily	0	Wed	0
Elementis Forest	Daily	1	Wed,Sat	1
Argent Manor	Daily	1	Wed,Sat	1
Rentus Base	Daily	2	Wed	2
Aturam Sky Fortress	Daily	1	Wed,Sat	1
Esoterrace	Daily	1	Wed,Sat	1
Empyrean Crucible	Daily	1	Wed,Sat	1
Raksang	Daily	5	Wed	5
Crucible Challenge	Daily	1	Wed,Sat	1
Muada's Trencher	Daily	1	Wed,Sat	1
Padmarashka's Cave	Wed	1	Wed	1
Terath Dredgion	Daily	3	Wed,Sat	3
Steel Rake Cabin	Daily	5	Wed	5
Satra Treasure Hoard	Daily	1	Wed,Sat	1
Hall of Knowledge	Daily	1	Wed,Sat	1
Tiamat's Fortress	Daily	1	Wed,Sat	1
Tiamat's Hideout	Wed	5	Wed	2
Idgel Research Laboratory	Daily	1	Wed,Sat	1
Steel Wall Bastion	Daily	1	Wed,Sat	1
Shugo Emperor's Tomb	Daily	1	Mo,Wed,Fri,Sun	1
Shattered Abyssal Splinter	Wed	3	Wed	1
Corridor of Betrayal	Daily	1	Wed,Sat	1
Landing Stage of Steelrose (Solo)	Daily	1	Wed,Sat	1
Katalamize	Wed	2	Wed	1
Runadium	Wed	4	Wed	2
Kamar's Battlefield	Daily	2	Mo,Wed,Fri,Sun	2
Cabin of Steelrose (Solo)	Daily	1	Wed,Sat	1
Sauro War Depot	Daily	1	Wed,Sat	1
Refuge of the Rune Tribe	Wed	4	Wed	2
Landing Stage of Steelrose (Group)	Daily	1	Wed,Sat	1

Void Room	Daily	1	Wed,Sat	1
Jormungand Bridge	Wed	4	Wed	2
Idgel Research Lab (Legion)	Daily	1	Wed,Sat	1
Void Room (Legion)	Daily	1	Wed,Sat	1
Hall of Knowledge (Legion)	Daily	1	Wed,Sat	1
Jormungand's Marching Route	Daily	2	Mo,Wed,Fri,Sun	2
Steel Wall Bastion Battlefield	Wed	2	Wed	1
Rune Shield Tower	Wed	4	Wed	2
Krotan Legion Fortress	Wed	7	Wed	4
Kysis Legion Fortress	Wed	7	Wed	4
Miren Legion Fortress	Wed	7	Wed	4
Krotan War Fortress	Wed	7	Wed	4
Kysis War Fortress	Wed	7	Wed	4
Miren War Fortress	Wed	7	Wed	4

- Tekli oyunlarda mahzene 10 dakika sonra tekrar girilebilir. Gruplu mahzenlerde daha önce mahzenden birlikte ayrıldığı grup dağıldıktan sonra başka bir grupla girildiğinde giriş süresi sıfırlanır.
- Muharebe alanlarında, Arenalarda ve Dredgionlarda sadece belirlenmiş zamanlarda giriş yapılabilecek.
- Giriş zamanları genel olarak belirlenmiş olan mahzenlere artık her gün girilebilecek.

Mahzen Listesi		
Runadium	Run Kabilesi Sığınağı	Jormungand Köprüsü
Katalamize	İhanet Koridoru	-

- Değişen giriş sayısına uygun olarak zaman parşömenlerinin isimleri de değişti.

2. Şu mahzenlerdeki canavarların özellikleri, sayıları ve yerleri değişti.

Mahzen		Değişen
Noçsana Eğitim Kampı	İndratu Kalesi	Canavarların özellikleri değişti
Gizli Lefarist Laboratuvarı	Udas Tapınağı	
Alkuimiya Laboratuvarı	Udas Tapınağı	
Azoturan Kalesi	-	
Ateş Tapınağı	Gizli Theobomos Laboratuvarı	Canavarların özellikleri değişti Canavarların yerleri değişti Canavarların sayıları değişti
Çelik Tırmık	Adma Kalesi	

3. Mahzenli sunucuda bulunan ve orada ölen karakterin normal sunucuda tekrar dirilirdi. Bu hata giderildi.
4. „Aturam Gökyüzü Kalesi“nde gösterge amaçlı bir yaratığa saldırıldığında oyuncular oyuna devam edemiyordu. Bu sorun giderildi.
5. „İdgel Araştırma Laboratuvarı“ndaki ve „İdgel Araştırma Laboratuvarı (Lejyon)“daki Yonki, Yonk, Tuki ve

Tuk belirlenmiř olan süreden sonra kaybolduğunda artık buna yönelik bir sistem mesajı belirecek.

6. „Runadium“daki Run Cadısı Grendal’in dövüş stili kısmen değışti.
7. „Sauro Savaş Deposu“ndaki bazı canavarların dövüş stili değışti.
8. „Boşluğun Deposu (Lejyon)“daki bazı canavarlar yanlış yerlerdeydi. Bu hata giderildi.
9. Muhafız Generali’ne dönüşen oyuncular, bir mahzenli sunucudan diğerine gidip gelebiliyordu. Bu hata giderildi.
10. Oyun esnasında „Jormungand Köprüsü“nde toplara giden köprü belirdiği halde hareket edemiyordu. Bu hata giderildi.
11. Oyun esnasında „Kromede Süreci“nde beceri objeleri kullanıldığında oradan ayrılırken bu objeler envanterde kalıyordu. Bu hata giderildi.
12. „Çelik Duvar Tabya’da“ ki İç Bent Kapağı’nı veya iç duvarı savunan savunma askerleri artık %10 daha az yaşam puanına sahip.
13. „Çelik Duvar Tabya’da“ bulunan bazı canavarların özellikleri bayağı azaltıldı.
14. Mahzenler tamamlandığında beliren çıkışların yerleri kısmen değışti.

Mahzen
Runadium
Katalamize

15. „Çelik Tırmık Kamarası’ndaki“ Terbiyeci Anikiki’nin tuhaf hareketleri nedeniyle oyuncular onu öldürmekte zorlanıyordu. Bu hata giderildi.

Kale Dövüşü

1. Tüm kaleleri başarıyla savunduktan veya fethettikten sonra „“ nişanı alan karakterlerin sayısı arttı. „Held ersten Ranges.

Kale Dövüşü	Değiştikten önceki kişi sayısı	Değiştikten sonraki kişi sayısı
Katalam Kale Dövüşü	10	12
İnggison/Gelkmaros Kale Dövüşü	10	12
Abis zirvesi (Orta) Kale Dövüşü	10	12
Abis ayağı Kale Dövüşü	10	12
Abis çekirdeği Kale Dövüşü	20	24
Abis zirvesi (dış) Kale Dövüşü	15	18

2. Tüm kale dövüşlerinde başarılı bir savunma sergilendiğinde lejyonların Tuğgenerallerine ödül olarak sarf eşyaları verilir. Bu destelerde artık daha fazla obje bulunur.
3. Katalam'daki kalenin savunması başarılı geçtiğinde lejyonun Tuğgeneraline artık daha fazla obje verilir. Bunların arasında Run Kabilesi'nden kaliteli ve kutsal objeler, dövüş madalyaları ve dinlenmenin saf kristalleri yer alır.

Beceriler

1. Farklı sınıflar için yeni beceriler eklendi.

- Her fraksiyon başkentte beceri kitapları tüccarında şu becerileri elde edebilir.

Sınıf	Seviye	Beceri	Açıklama
Gladatör	65	Kışkırtmanın Bıçağı I	21 metre uzaklığa kadar olan bir hedefe fiziksel hasar verir ve sana olan öfkesini artırır.
Tapınakçı	65	Uçuş: Tutukluluk I	20 metre uzaklığa kadar olan bir hedefe fiziksel hasar verir ve çekerek doğrudan önüne getirir. Sadece uçuşta kullanılabilir.
Suikastçı	65	Uçuş Hançeri I	20 metre içerisindeki bir hedefe fiziksel hasar verir. Uyuşturma ek hasar verir. Sadece uçuşta kullanılabilir. Zincir becerisi seviye 2 Fırlatma Hançeri – Uçuş Hançeri
	63	Sakinmayı Arttırma II	Sakinma becerisi, başarıyla sakınıldığında 20 saniyeliğine 350 artar.
Avcı	65	Güçsüzleştiren Ok I	Hedefe fiziksel hasar verir. Hedefi karşılama 10 saniyeliğine 300 artar, sakınma 300 artar ve engelleme 300 artar.
Sihirbaz	65	Işıma I	25 metre uzaklığa kadar olan bir hedefe ateş hasarı verir. Zincir becerisi seviye 3 Yangın Işıma
	63	Parıldayan Parça II	25 metre uzaklığa kadar olan bir hedefe su hasarı verir ve hasarın %50'sini MP olarak absorbe eder.
Ruh Çağırıcı	65	Vahşetin Öfkesi I	25 metre uzaklığa kadar olan bir hedefe biriktirme seviyesine göre büyümlü toprak hasarı verir. Bu bir biriktirme becerisi.
	63	Duman Gazı Patlaması II	25 metre uzaklığa kadar olan hedefe büyümlü ateş hasarı verir ve hasarın %100'ünü İP olarak absorbe eder ve %50'sini MP olarak absorbe eder.
Kantor	65	Coşkunkluk Vuruşu I	Hedefe fiziksel hasar verir. Zincir becerisi seviye 4 Yarma Vuruşu – Coşkunkluk Vuruşu
Ruhban	65	Uyuşturan Çekiç I	Hedefe fiziksel hasar verir. Becerinin etki süresi 8 saniyeliğine %50 artar.
Nişancı	65	Uçuş: Atış I	20 metreye kadar olan bir hedefe büyümlü rüzgar hasarı verir. Hedefin uçuş süresi 12 saniyeliğine %20 azalır. Sadece uçuşta kullanılabilir.
	19	Duvarın Maddeleşmiş Şekli II	Her saldırıya uğradığında %100'lük bir olasılıkla 10 saniyeliğine hasarın %50'sini absorbe eden bir koruma kalkanı oluşur. (Maksimum hasar emilene kadar koruma kalkanı etkin halde kalır.)
Ozan	65	Neşe Melodisi I	Saldırı hızı 15 saniyeliğine %20 artar.

2. Bazı beceri içerikleri değişti.

Sınıf	Beceri	Değişen içerik
Gladyatör	Sihir Savunması I	Büyü dengesi 300'den 500'e yükseldi.
Tapınakçı	Yok Etme Vuruşu I	Hasar arttırıldı.
Avcı	Öldürücü Zehirli Ok I	Seviye 3 olan bir zincir becerisi değişti ve hasar arttı.
Kantor	Öldürücü Darbe I	3 misli kombo uygulandığında rakip hasar alırsa, erişim mesafesi 6 metreye çıkar.
Ruhban	Ruh Çağırma: Kutsal Hizmetkar I-V	Saldırıların başarı oranı arttı.
Ozan	Ölümün Ahengi I-IV	Bu becerinin MP tüketimi azaldı.
	Zarafet Yankısı I-IV	Bu becerinin MP tüketimi kaldırıldı.
	Huzur Değişimi I-VII	Kullanıldığında MP yenilenme artar ve 3 misli komboda erişim mesafesi 4 metreden 10 metreye yükselir.

3. Ozan'ın bazı becerileri düzeltildi.

- Bazı becerilerin rakipteki isabet efektleri, hız ve hareket hızı arttı.

Hareket Hızı	İsabet Hızı
Deniz Değişimi	Bariyer
İllüzyon Değişimi	Hokkabazın Dansı
Hokkabazın Marşı	Büyü Bozukluğunun Sesi
Hokkabazın Dansı	Nefes Kesici Patlama
Toprağın Ahengi	Unutulmuşluk Ağıtı
Rüzgarın Ahengi	Arıların Marşı
Sel Dalgasının Ağıtı	Delip Geçen Sürtünme Sesi
Rüzgar Fısıltısı Sesi	Saldırı Yankısı
Saldırı Yankısı	Moski Ağıtı
Bora Ağıtı	Felç Yankısı
Delip Geçen Sürtünme Sesi	
Unutulmuşluk Ağıtı	
Öfkenin Senfonisi	
Tahribatın Senfonisi	
Bariyer	
Nefes Kesici Patlama	
Uyumsuzluk	
Şifa Değişimi	
Dövüşün Değişimi	

- Beceri ismi „Havada Yavaşlatma“, „Eter Saldırısı“ olarak değişti.
- Muhafız Generali I-V'e dönüşmen için gerekli Çılgık Tohumu miktarı değişti.
- Uçuş esnasında bir hedefe herhangi bir beceri uygulandığında gecikme oluyordu. Bu hata giderildi.
- Bazı becerilerin Sakınma ve Direnç efektleri arttı:
 - Şu becerilerde artış oldu:
 - Konsantre Olmuş Sakınma I
 - Sakınma Anlaşması I
 - Temkinli Duruş I
 - Kararlo Direniş I

- Kontrol Edilen Sakınma I
 - İllüzyon I
 - Direnç Anlaşması I
 - Sakınma ve direnci olmayan bazı değişen becerilerde artık sakınma ve direnç mevcut olabiliyor.
8. Ruh Çağırıcı grup üyesi çağırma için Abis bölgesinde „Ruh Çağırma: Grup Üyesi I“ becerisini kullanmak istediğinde kullanılamıyordu. Bu hata giderildi.
- Yukarı Abis’in „Miren Kalesi, Krotan Kalesi, Kisis Kalesi“ dahil bazı bölgelerinde „Ruh Çağırma: Grup Üyesi I“ becerisini kullanmak mümkün değil.
9. Bazı değişen beceriler:
- Gladyatör’e ait „Kanatları Güçlendirme I“ becerisinin kullanılamama süresi 3 dakika oldu.
 - Tapınakçı’ya ait „Cezalandırıcı Dalga V“ beceri efektinin büyü hassasiyeti arttı.
 - Suikastçı’ya ait „Mühür Patlaması I-V“ becerisinin büyü hassasiyeti arttı.
 - Nişancı’nın „Hükmetme Topu I“ efektinin kombo seviye 1’in büyü hassasiyeti arttı.
 - Ozan’a ait „Hokkabazın Dansı I“ ile „Hokkabazın Marşı I“ efektlerinin büyü hassasiyeti arttı.
 - Ruhban’ın „Hükmetme I“ efektinin büyü hassasiyeti arttı.
 - Sihirbaz’ın „Uyku I“, „Lanet: Ağaç I“ efektinin büyü hassasiyeti arttı.
 - Kantor’un „Büyü Mantrası V“ efektinin büyü hassasiyeti 50’den 60’a yükseldi.
10. Suikastçı „Zehir Sürme V“ kullandığında, büyü ve İG sağlanıyordu, İdyan harcanmıyordu. Bu hata giderildi.
11. Ruh Çağırıcı’nın ruh çağırma becerisi artık uçuşta da kullanılabilir.

Abis

- Reşanta'nın üst kısmındaki Krotan, Miren ve Kisis kaleleri seviyesi 65 olan oyuncular için değişti.
 - Kalede bulunan Muhafız YZKların seviyeleri 50'den 65'e yükseldi.
 - Bir kale fethedildiğinde beliren Muhafız Generali'nin seviyesi 50'den 65'e yükseldi.
 - Bir kalenin içerisine daha fazla Bakkal, normal YZKlar ve Lejyon Tüccar YZKları eklendi.
 - Bir kale fethedilebildiğinde şimdiye kadar savunma silahlarının belirdiği yerlerde ek olarak savunma kuleleri de belirecek.
 - Savunma kulelerini sadece kuleyi fetheden lejyon üyeleri kullanabilir. Bir beceriyi uygulayabilmek için belli bir obje gerekir.
 - Başarılı bir kale dövüşündeki (saldırı/savunma) ödül arttı.

Abis / Katalam Saldırı Ödülleri						
Bölge	Sınıf	Alınacak	Altın Paket		Starter	
			Ödül İtem	Miktar	Miktar	Miktar
Abyss	1	12	Seranyum Madalya	3	Seranyum Madalya	1
	2	40	Seranyum Madalya	2	Mitril Madalya	3
	3	40	Seranyum Madalya	1	Mitril Madalya	2
	4	100	Mitril Madalya	2	Mitril Madalya	1
Katalam	1	12	Seranyum Madalya	4	Seranyum Madalya	1
	2	30	Seranyum Madalya	2	Mitril Madalya	3
	3	50	Seranyum Madalya	1	Mitril Madalya	2
	4	200	Mitril Madalya	2	Mitril Madalya	1

- Fethedilen kale lejyon tarafından başarıyla savunulduğundaki Tuğgeneral'in ödülü arttı.
- Reşanta'nın üst orta kısmında bulunan artefakt seviye 65 oldu.
 - Artefaktın etrafında bulunan Muhafız YZKların seviyeleri 50'den 65'e yükseldi.
 - Bazı artefaktların isimleri ve beceri efektleri değişti.
 - Artefaktın etkinleşmesi için gerekli olan obje değişti.
 - Reşanta'nın üst orta kısmına iki yeni artefakt eklendi.
 - Artefaktlara sahip olabilmek için Muhafız ortadan kaldırılmalı.
 - Artefakt ele geçirildiğinde bir artefakt etkinleştirme taşıyla artefakt becerisi kullanılabilir.
 - Artefakt fethedildiğinde ve çevre bölgelerde kale dövüşleri başladığında bir savunma kulesi ve üzerinde sahibi olan fraksiyonların oturabildiği bir taşıt belirir.

Artefakt Üssü



4. Bir Balaur Kalesi'ne ve Katalam Kalesi'ne başarıyla saldırı/savunma yapıldığında ödül alan asgari asker sayısı 180'e ve 200'e yükseldi.
5. Reşanta bölgesinde bir Dredgion'un belirme olasılığı azaldı.
6. Üst ve alt Abis bölgelerinin saatleri değişti:

Üst ve Alt Abis Bölgelerin'deki Kale Dövüşü Saatleri							
	Pzt	Sa	Çrş	Prş	Cu	Cms	Pa
Saat 16	Roah Harabeleri Kükürt Ağacı Yuvası Asterya	Sielin Doğu Kalesi Sielin Batı Kalesi	Roah Harabeleri Kükürt Ağacı Yuvası Asterya	Siels Doğu Kalesi Sielin Batı Kalesi	Roah Harabeleri, Kükürt Ağacı Yuvası, Asterya, Sielin Doğu Kalesi, Sielin Batı Kalesi		
Saat 23	Krotan Miren	Kisis Miren	Krotan Kisis	Krotan Miren	Krotan, Miren, Kisis		

7. Reşanta'nın orta üst kısmındaki artefaktları etkinleştirme efektleri değişti.
8. Reşantanın orta üst kısmındaki cehennem ateşi artefaktının beceri efektleri değişti.

Onur Puanları

1. Yeni onur puanı sistemi eklendi.

- Onur puanları mevcut Abis puanları ve rütbeyle birlikte hesaplanarak meydana gelir. Bu yeni bir içerik.
- 1 yıldızlı subaydan daha üstün olmak için karakterin belirli onur puanlarına ihtiyacı var.
- Asker Rütbe 1 altı olan bir karakter ulaşmak istediği rütbesine her zamanki gibi Abis puanıyla ulaşabilir.
- Her gün öğlen saat 12'de rütbeler yeniden hesaplanır. 1 yıldızlı subaydan üstün olan tüm karakterlerden rütbelerine ve sıralamaya göre belli sayıda onur puanı kesilir. Fakat eğer başka bir karakter veya canavar tarafından öldürülürse karakterden onur puanı kesilmez.
- Onur puanları ilk 4.5 güncellemesinde karakterin Abis puanına (kalıntılar sayılmaz), rütbesine ve sıralamasına göre dağıtılır. Onur puanı dağıtılırken Abis puanları kalır ama seviye 50 altı olan karakterlere ve 30.000 altı Abis puanına sahip olan karakterlere onur puanı verilmez.
- Özel kalesi olan Lejyonların Tuğgeneralleri kale onur puanı alabilir. (Fakat bir kale başarıyla savunulmadığında veya başka bir Tuğgeneral atandığında kaleye verilen onur puanları silinir.)
- Özel bir kalesi olan bir lejyon kaleyi başarıyla savunduğunda, yardımcı Tuğgeneral'den üstün olan tüm rütbelere de her seferinde onur puanı verilir.
- Onur puanları sadece sıralama hesaplanırken kullanılır. Abis objeleri her zamanki gibi Abis puanıyla elde edilir.
- Onur puanları; kale dövüşlerinde, Patron canavarları yenerek, görev ödülü olarak veya mahzenlerde elde edilir (kale dövüşündeki katılımın yüksekliğine göre saldırı/savunma başarısız geçtiğinde de onur puanlarının bir kısmı elde edilebilir).

Mahzen Listesi		
Kamar Savaş Meydanı	Çelik Duvar Tabyası Savaşı	Jormungand Yürüyüş Rotası
Katlamize	Şan Arenası (seviye 61-65)	

Görev

- Yeni sınıf „Etertek“ için yeni görevler eklendi.
 - Etertek sınıfına geçilirdğinde oyuncuya otomatik olarak sadece Etertek'e özel yeni görevler verilir.
 - Etertek görevleri eklendi.
 - Görevlere ödül niteliğinde Etertek objeleri eklendi.
- „Çelik Duvar Tabyası Savaş Alanı“ ve „Run Koruma Kulesi“ mahzenlerine yeni görevler eklendi.
 - „Çelik Duvar Tabyası Savaş Alanı“ görevi Güney Katalam'da Pepe Garnizonu ve Fon Garnizonu'ndaki YZKlardan alınabilir.
 - „Run Koruma Kulesi“ görevi Katalam Yeraltı'nda bir YZK'nın gelişim bölgesinde alınabilir.

Run Koruma Kulesi Görev			
Fraksiyon	Seviye	Görev İsmi	YZK
Elyos	65	Run Koruma Kulesi Araştırmacısı Tonda	Liponia
		43. Tahrip Birliği'ne karşı savunma	Tonda (Run Koruma Kulesi'nin içinde)
		Korkunç Makineli Silah	Tonda (Run Koruma Kulesi'nin içinde)
Asmodiyer	65	Run Koruma Kulesi Araştırmacısı Kamens	Nivella
		43. Tahrip Birliği'ni durdur	Kamens (Run Koruma Kulesi'nin içinde)
		Kudretli Makineli Silah	Kamens (Run Koruma Kulesi'nin içinde)

Çelik Duvar Tabyası'nda Final Savaş Alanı Görevi			
Fraksiyon	Seviye	Görev İsmi	YZK
Elyos	61	[İttifak] Paşid'in Ortadan Kaldırılması	Demades
		[İttifak] Çelik Duvar Tabyası Savaş Alanının Ele Geçirilmesi	Demades (Çelik Duvar Tabyası Savaş Alanı'nda)
		[İttifak] Kaleye Giriş	Demades (Çelik Tuvar Tabyası Savaş Alanı'nda)
Asmodiyer	61	[İttifak] Paşidin Sonu	Latkel
		[İttifak] Çelik Duvar Tabyası Savaş Alanının Tekrar Ele Geçirilmesi	Latkel (Çelik Tuvar Tabyası Savaş Alanı'nda)
		[İttifak] Kale Kapısının Aşılması	Latkel (Çelik Tuvar Tabyası Savaş Alanı'nda)

- Abis'in üst kısmında kalenin iç kısmına yeni bir mahzen görevi eklendi.
 - Yeni savaş kalesi ve lejyon kalesi mahzenlerine uygun görevler eklendi.

Abis Ödülü Görev			
Fraksiyon	Seviye	Görev İsmi	YZK
Elyos	61	Krotan Efendisi'ni yok et	Dirandera
		Kisis Dükü'nü yok et	Paeon

		Miren Prensi'ni yok et	Poeas
Asmodiyer	61	Krotan Efendisi'ni yok et	Laşık
		Kisis Dükü'nü yok et	Eraugea
		Miren Prensi'ni yok et	Herder

4. Yeni Abis kale dövüşleri görevleri eklendi.

- Reşanta'nın üst kısmındaki Krotan, Miren, Kisis kaleleri seviye 65'e alındığı için bunlara uygun yeni görevler eklendi.
- Şimdiye kadarki Abis kale dövüşleri görevleri artık alınamıyor ve oyuncular almış bulundukları görevler „Tamamlandı“ olarak değiştirildi.

Elyoslar'ın Yeni Kale Dövüşü Görevleri	
Görev İsmi	Seviye
[Gru] Krotan Kaçış Hisarı'ndaki Arkontlar'a Saldırı	61
[Gru] Krotan Kaçış Hisarı'ndaki Asmodiyerler'e Saldırı	61
[Gru] Kisis Kalesi'ndeki Arkontlar'a Saldırı	61
[Gru] Kisis Kalesi'ndeki Asmodiyerler'e Saldırı	61
[Gru] Miren Kalesi'ndeki Arkontlar'a Saldırı	61
[Gru] Miren Kalesi'ndeki Asmodiyerler'e Saldırı	61
[Gru] Krotan Kaçış Hisarı'na Sürpriz Saldırı	61
[Gru] Kisis Kalesi'ne Sürpriz Saldırı	61
[Gru] Miren Kalesi'ne Sürpriz Saldırı	61

Asmodiyerler'in Yeni Kale Dövüşü Görevleri	
Görev İsmi	Seviye
[Gru] Krotan Kaçış Hisarı'na Sürpriz Saldırı	61
[Gru] Krotan Kaçış Hisarı'ndaki Elyoslar'a Saldırı	61
[Gru] Kisis Kalesi'ndeki Muhafızlara Saldırı	61
[Gru] Kisis Kalesi'ndeki Elyoslar'a Saldırı	61
[Gru] Miren Kalesi'ndeki Muhafızlara Saldırı	61
[Gru] Miren Kalesi'ndeki Elyoslar'a Saldırı	61
[Gru] Krotan Kaçış Hisarı'na Sürpriz Saldırı	61
[Gru] Kisis Kalesi'ne Sürpriz Saldırı	61
[Gru] Kisis Kalesi'ne Sürpriz Saldırı	61

5. Oyunculara onur puanı kazandıran yeni görevler eklendi.

- Yeni eklenen onur puanı sistemi beraberinde ödül olarak onur puanı kazanılabilen yeni görevler de getirdi.

Fraksiyon	Alınan	Görev İsmi	Bölge
Elyos		[İttifak] Tabyanın Devam Eden Savunması	Çelik Duvar Tabyası
		[İttifak] Paşid'in Ortadan Kaldırılması	Çelik Duvar Tabhası Savaş Alanı
		[İttifak] Çelik Duvar Tabyası Savaş Alanının Ele Geçirilmesi	
		[İttifak] Kaleye Giriş	
		[Acı Durum Komandosu] Görevleri	Katalam
Asmodiyer		[İttifak] Tabyanın Devam Eden Savunması	Çelik Duvar Tabyası
		[İttifak] Paschid'in Sonu	Çelik Duvar Tabyası Savaş Alanı
		[İttifak] Çelik Duvar Tabyası Savaş Alanının Tekrar Ele Geçirilmesi	
		[İttifak] Kale Kapısının Aşılması	
		[Acil Durum Komandosu] Görevleri	Katalam

6. Bazı görevlerin zorluk derecesi değişti ve yararlı şeyler eklendi.
7. Görev alabilmeyi sağlayan şartlar kısmen kaldırıldı veya eklendi.
8. „Tiamat'ın Kalesi'ne saldırı“ görevinde „Koruyucu Kaleta“ ortadan kaldırıldıktan sonra görev seviyesi güncellenmiyordu. Bu hata giderildi.
9. „[Gru] Tahmes Mührünün Çözülmesi“ görevinde görevin belli bir seviyesinde canavarların bir kısmı ortadan kaldırıldığında grup üyeleri yenilemeyi paylaşamıyordu. Bu hata giderildi.
10. Elyoslar'ın „Balaurların aradığı bilgi“ görevinde canavarlar ortadan kaldırıldıktan sonra grup üyeleri yenilemeyi paylaşabilir.
11. Objelerin bir kısmı özelliklerine, araç ipuçlarına ve simgelerine göre değişti.
12. Bazı YZKlar bazen yerlerinde bulunamıyordu. Bu hata giderildi.
13. Görevlerin bir kısmı ve görev içeriklerindeki imla hataları düzeltildi.
14. Bazı görevlerin görev alma ve görev uygulama seviyesi değişti.
15. Görevlerin bir kısmının ödül ve deneyim puanları değişti.
16. Elyoslar'ın „Sözünüzden Durun“ görevinde artık bir ödül objesi (silah) seçilebilir.
17. „Koruyucu Oriata“ görevinde bazı durumlarda canavarlar kaybolmuyor.
18. Sarpanlar'ın „Taaruzun Günü“ görevinde karakter tekrar oturum açtığında „Kahrunun Yasası“ kaybolmuyordu. Bu hata giderildi.
19. Bazı görev içerikleri değişti.
20. Çelik Sakal Korsanları'nın zırhlarını içeren bazı tekrarlanabilen görevlere Etertek için ödül olarak zincir zırhlar eklendi.
21. „Sirarinrinerkin Ödülü“ (Elyos) ve „Çopirunerkin Ödülü“ (Asmodiyer) görevlerindeki ödüllere Etertek için bir miğfer eklendi.

Objeler

1. Etertek için yeni „Eter Anahtarı“ silahı eklendi.
2. Seviye 65'e yeni bir Abis objesi eklendi.
 - Yeni Abis zırhları ve silahları için kısıtlama koyuldu.

Rütbe	Satın Alınabilen Objeler
En az 1 yıldızlı subay	Arkont Hususi Birliğinin Kutsal Üst Giysisi Arkont Hususi Birliğinin Kutsal Kutsal Ayakkabıları
En az 2 yıldızlı subay	Arkont Hususi Birliğinin Kutsal Omuz Zırhı Arkont Hususi Birliği Askerinin Kutsal Silahı
En az 3 yıldızlı subay	Arkont Hususi Birliğinin Kutsal Eldivenleri
En az 4 yıldızlı subay	Arkont Hususi Birliğinin Kutsal Pantolonu Arkont Hususi Birliğinin Kutsal Silahı

- Bu objeleri Kuzey Katalam'daki „Tekrar Kurulmuş Işık Kulesi'nde“ ve „Run Tapınağı'nda“ bir <Distribütör> YZKsı satıyor.
- Satın alınabilen objeler rütbeye göre sekmeler halinde görüntülenir.



3. Eğer rütbe Subay veya General'inkinden daha yüksekse oyuncu, Kaisinelin Manastırı/Marchutanın Manastırı'nda Abis puanıyla sarf objeleri satın alabilir.
 - Subay rütbesinden itibaren „Özel Büyük Onur Güç Parçası“, „Onurlu İlahi Yaşam Serumu“ objeleri ve 3 yiyecek saha elde edilebilir.
 - General rütbesinden itibaren 4 çeşit İdyan ve süreli bir Miol elde edilebilir.
 - Süreli Miol 30 gün kullanılabilir. Bu süreden sonra başka bir tane alınabilir ancak günde sadece bir kere Miol alınabilir.
 - Süreli Miol yağmalama ve yükseltme işlevleri yerine getirebilir (2 yemek, 3 büyülu ürün).
4. Stigma Takviye YZKsına düşük seviyeli olan kaliteli stigmaları yüksek seviyeli kaliteli stigmalar haline getirebilen bir Distribütör eklendi.
 - Örneğin: <Alevli Saldırı I> Stigmasına belli sayıda Abis puanı eklenince, meydana <Alevli Saldırı II> Stigması gelir.

Fraksiyon	Bölge	Dövüş Stigma Takviye YZK	Büyü Stigma Takviye YZK
Elyos	Kaisinelin Manastırı	<Yuroin>	<Kantar>
Asmodiyer	Marchutanın Manastırı	<Jonker>	<Erius>

5. Uçuş süresi tekrar oluşturma objesi değiştiği için artık karada da kullanılabilir.
6. Yeni üretim modelleri eklendi.
 - Eter anahtarı silah üretiminde üretilebilir.
 - Çok eski güç parçası, Etkinleştirilmiş Büyülü Mermi vs. Sarf objesi model
7. Bir üretim seçme sistemi eklendi.
 - Bu sistemde çok sayıda seçenekler arasından malzemeler birleştirilir ve bir üretim sonucu elde edilir.
 - Sadece bazı yeni eklenen modellerde uygulanır.



- Örneğin: Büyülü yakıt iki çeşit üretim yöntemiyle üretilir
 - Kuşatma Silahları İçin Benzin + Saf Alev Tozu → Büyülü Yakıt
 - Kuşatma Silahları İçin Benzin + Parıldayan Yıldırım Tozu → Büyülü Yakıt
8. Nişancı, Ozan ve Etertek sınıfları için yeni bir madde biçimlendirme yöntemi eklendi. Bu yöntemle silah/zıh üretim malzemeleri değiştirilebilir.
 9. Görev ödülleriindeki bazı zırh objelerinin rütbe ve değerleri yükseldi.
 10. Bazı mahzenlerde Patron canavarlar artık daha yüksek obje drop oranına sahip.
 - Karanlığın Poetası, Çelik Tırmık, Udas Tapınağı Kabri, Udas Tapınağı, Ateş Tapınağı
 11. „Hakimin Efsanevi Silah Sandığı“ndan artık karakterin sınıfına uygun silahlar seçilebilir.
 12. Bir madde biçimlendirme büyüsü eklendi. Es wurde eine Morphmagie für Substanzen hinzugefügt, die geringes göttliches Serum in ein höherwertiges Serum umändern kann.
 - Dönüştürme büyüsü başkentte veya ev sistemi bölgesindeki Simya Tüccarı'ndan alınabilir.

- Bu dönüştürme için oyuncu ekstradan ödeme yapmayacak. (İG tüketimi = 0)

13. Abis kalesinde satın alınabilen bazı morf kitapları artık başkentteki tüccardan da alınabilir.

Fraksiyon	Bölge	Tüccar YZK
Elyos	Sanktum	<Sabotes>, <Maire>
Asmodiyer	Pandemonium	<Relir>, <Areke>

14. Ozan ve Nişancı için bir platin mithril sikkesi ödül yöneticisi eklendi.

- Ozan ve Nişancı'ya sikke veren Papaz ve Keşif Erleri Yöneticileri şimdi Sanatçı ve Mühendis Yöneticisi olarak değişti.

Fraksiyon	Bölge	Sanatçı	Mühendis
Elyos	Theobomos	<Raksila>, <Sapo>	<Meisander>, < Telaşıla>
	İnggison	<Adesya>	<Sesaryon>
Asmodiyer	Bruşhonin	<Dantiya>, <Lagrıl>	<Makiyum>, <Baldin>
	Gelkmaros	<Atiyon>	<Tamarya>

15. Demir/Bronz/Mithril Sikkeleri ödül kutuları eklendi.

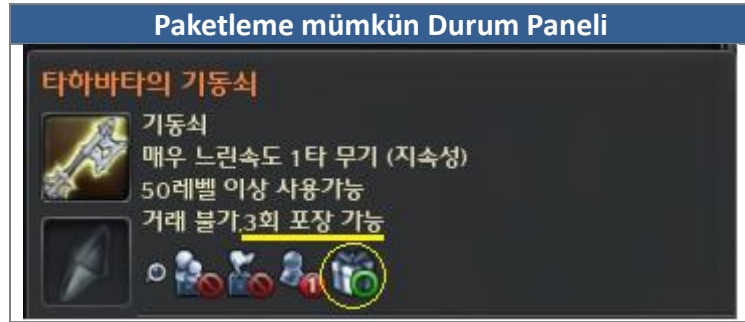
- Sihir taşları/mana taşları/madalyalar/zırh objeleri vs. içeren sikke ödül kutuları elde edilebilir.

16. Bronz/Gümüş/Altın/Platin/Mithril değişirme kutuları eklendi.

- Düşük seviyeli sikkelerle yüksek seviyeli sikkeler elde edilebilir.

17. Bazı objeler için (silah/zırh/aksesuar) „Paketleme“ eklendi.

- Bu sistem sayesinde ticareti yapılamayan objelerin ticareti yapılabilir.
- Paketlenebilen bir obje bir paketleme parşömeniyle rütbeğe göre (eşsiz/destansı) paketlenir.
- Şu anda sadece bazı seviye 60 altı objeler paketlenir.



- Paketleme parşömeninin araç ipucu, parşömenin sadece paketlemenin mümkün olduğu bir objeye uygulanabileceği bilgisini içerir
- Ticareti yapılamayan bir obje bir paketleme objesiyle paketlenildiğinde, objeyle bir kere ticaret yapılabilir. Fakat sadece „Paketleme mümkün“ özelliğine sahip objeler paketlenir.
- Birleştirilen iki el kullanımlı silah objeleri ancak ikincil silah kaldırıldıktan sonra paketlenir.

18. Ninja hareketi etkinen „Otur“ kullanıldığında „Mayo“ hareket animasyonu çok garip gözüktüyordu ve düzeltildi.

19. „40. Tuğgeneral Şita“nın „Sauro Savaş Deposu“nda efsanevi teçhizat droplama olasılığı az miktarda yükseldi.

20. Yüksek kalitede bir parşömenin efekti uygulandığında artık normal bir parşömenin efekti uygulanamaz.

21. Satılık olan sınırlı objelerin bazı araç ipucu içerikleri değışti.
22. Bazı İdyan objeleri yepyeni araç ipucu içeriğine sahip.
23. „Vindaçinerkin Aksesuar Çekici“ objesinin araç ipucu değışti.
24. Bazı objelerin grafiğı hatalı görüntüleniyordu. Bu hata düzeltildi.
25. Bazı yanlış obje isimleri düzeltilildi.
26. Bilgi Salonu'nda „Öfkeli Notius“ kalıntı destesini droplamıyordu. Bu hata düzeltildi.
27. Değişiklik: „Saf Aris Silahı Porası“yla artık eter tabanca, telli çalgı ve eter anahtarı objeleri alınabilir.
28. Donanılan yüksek kalitedeki stigmalar stigma takviye objeleri olarak kullanılıyordu. Bu hata giderildi.
29. Çelik Gül Korsanları'nın bazı zincir dövüş eldivenleri yanlış özellik taşıyordu. Bu sorun düzeltildi.
30. Normal mana taşının, Birleştirilen mana taşının, Çok eski mana taşının sihir uygulama olasılığı büyük ölçüde arttı.
31. Mana taşı takmak için gerekli süre azaldı.
 - Değişmeden önce: 5 saniye
 - Değişmeden sonra: 2 saniye
32. Kataliyum eşyalarında kemer üretimi için aksesuar saflaştırma taşları kullanılır.
33. Bazı görevlerdeki model malzemeler yanlıştı. Bu hata düzeltildi.
34. Etertek, Ozan ve Nişancı sınıflarının dışındaki diğer sınıflar, obje drop yoluyla alınan beceri kitaplarını ilgili sınıfın ustasından satın alabilir.

Kullanıcı Arayüzü

1. Yeni bir işlev eklendi: Arkadaş yönetimi panelinde arkadaş listesine artık bir not eklenebilir.
2. Şeffaf haritaya geçiş değişti.
 - Haritanın sağ tarafına bir buton eklendi. Bu butonla büyük ve küçük şeffaf harita arasında geçiş yapılabilir.
 - Küçük şeffaf haritanın butonu etkinleştirilip <N> tuşuna basıldığında, küçük şeffaf harita gösterilir.
 - Büyük şeffaf haritanın butonu etkinleştirilip <N> tuşuna basıldığında, büyük şeffaf harita gösterilir.
 - <N> tuşuyla açılan şeffaf harita tekrar <N> tuşuna basıldığında harita kapanır.



3. Yeni başlayanlar sunucusunda harita açıldığında kalelerde, kaynaklarda, artefaktlarda vs. artık bilgiler görüntülenir.
4. Mühendis karakter oluşturma paneli – Giysilerde artık Makler'in de önizlemesi mevcut.



5. Karakter oluşturma paneli – 2'şer erkek ve bayan saç modeli eklendi.

Yeni saç modelleri (bayan)



Yeni saç modelleri (erkek)



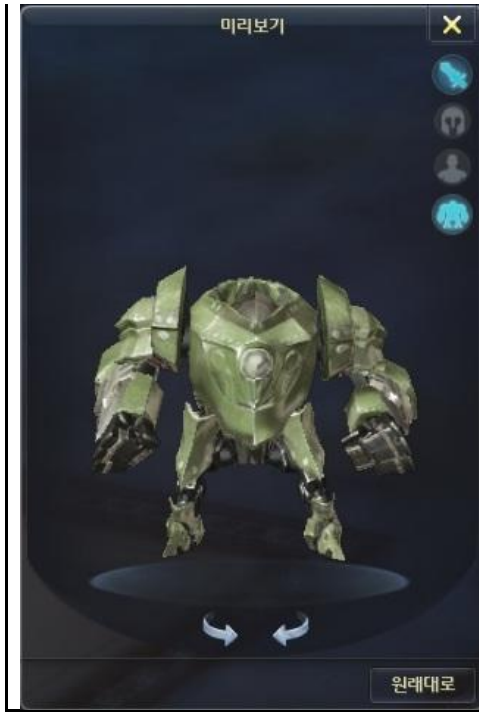
6. Objelerin önzilemesini kolaylaştırmak için önzileme paneli düzenlendi.

- Kullanıcı arayüzünde obje önzilemesine ve görünüm değiştirme önzilemesine eklenen işlev sayesinde artık Mak'e de bakılabilir.

Değişmeden önce

Değiştikten sonra





Eter Anahtarı Önizlemesi: Eter anahtarına önizlemeyle bakıldığında, Mak'e de önizlemeyle bakılabilir.



7. Grup aramasına yeni buton eklendi. Bu butonla arama ve toplu arama listesindeki grup yapısı daha kolay görüntülenir.



8. Görev işareti Katalam bölgesinde görüntülenmiyordu. Bu hata giderildi.
9. Arkadaş listesinden bir arkadaş silindiği halde tekrar kendiliğinden eklendi. Bu hata giderildi.
10. Seçili olmayan hedefler bazen HP/MP yenilenme değerleri ve diğer dövüş değerleri vs. gösteriyordu. Bu hata giderildi.
11. Harştadaki kale dövüşü paneli işlevi değişti.
12. Yükleme ekranına yeni notlar eklendi.
13. Posta kutusua birçok objeyi aynı anda alabilmeyi sağlayan bir işlev eklendi.
 - „Shift + click“ yaparak aynı anda birçok obje seçebilirsiniz.
 - “CTRL + click“ yaparak mesajı işaretleyip seçebilirsiniz.
 - Envanter doluyken objelerin sadece bir kısmı alınabilir.



Diğer

1. 3G bellek uygulaması izin işlevi eklendi.
 - [Ayarlar – Sistem ayarları – Sistem] üzerinden „3G bellek uygulaması(*)“ işaretlenerek kullanılabilir.
 - Bu işlevi kullanabilmek için en az Windows Vista 32 bit OS yüklenmiş olmalı ve bellek 4GB'den fazla olmalı.
2. Bazı durumlarda istemci yanlışlıkla kapanıyordu. Bu hata giderildi.

YZK

1. Elyos/Asmodiyer başkentlerinde Usta YZKların sınıflarına göre sohbet metinleri değişti.

Ev Eşyaları

1. Renkli çiçek saksıları artık yol arama haritasında görüntülenmeyecek.

Çevre

1. Kuzey Katalam'da rüzgar akımı kullanıldığında karakter izole edilip hareket edemiyordu.
2. Satra Hazine Odası'nın çevresi kısmen değişti.
3. Beluslan'ın çevresi kısmen değişti.
4. Kuzey Katalam'daki Pepe Garnizonu, Sillus Kalesi ve Bassen Kalesi'nin çevresi kısmen değişti.
5. İnggison'daki Angrief Harabeleri'nin çevresi kısmen değişti.
6. Vorgaltem Savaş Meydanı'nın çevresi kısmen değişti.
7. Çelik Duvar Tabyası'nın çevresi kısmen değişti.
8. Jormungand zırh modellerinin ve ustanın kataliyum modellerinin kritik isabet olasılığı %20'den %25 yükseldi.
9. Satılan ürünler tekrar satın alındığında Kinah miktarı azalmıyordu. Bu hata giderildi.
10. Bilgi Salonu'nun çevresi kısmen değişti.
11. Kuzey Katalam'daki 76. Garnizon'un çevresi kısmen değişti.
12. Bazı oturulan yerlere küçük karakterler oturduğunda görüntülenme hatası olduğu için o oturulan yerlerde değişiklik yapıldı.