



## Patch Notes 4.5

### Indice

Personaggio.....	2
Tecnico dell'etere .....	2
Altre modifiche al personaggio.....	2
Istanza .....	4
Torre di Protezione dei Ruhn.....	4
Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio .....	5
Zona Superiore dell'Abisso .....	6
Altro .....	7
Battaglia della Fortezza .....	12
Abilità.....	13
Abisso.....	16
Punti Onore .....	18
Missione .....	19
Oggetti .....	23
UI .....	27
Altro .....	32
NPC.....	32
Housing .....	32
Ambientazione.....	32

## Personaggio

### Tecnico dell'etere



### **È stata aggiunta la nuova classe "Tecnico dell'etere"!**

Completando la missione del cambio di classe dei Daeva, ora l'ingegnere può diventare tecnico dell'etere.

Per combattere, il tecnico dell'etere utilizza un Mecha. Per salire sul Mecha il giocatore ha bisogno di un'arma a due mani, la Chiave dell'etere.

Dopo avere scoperto petralith, gli Elisiani/Asmodiani iniziarono a ricercare nuovi tipi di armi. Con l'aiuto del piano di costruzione e delle componenti trovati nel Deposito di Guerra di Sauro, essi realizzarono le varie parti della macchina, traendo l'energia dalla tecnologia Id di Iperione. Il risultato fu il Mecha del tecnico dell'etere.

Gli Elisiani/Asmodiani sono convinti che il tecnico dell'etere porterà una vera e propria svolta in combattimento, a patto che si impieghino al meglio i potenti attacchi a colpo singolo, la potenza di fuoco e l'armatura protettiva, tutte funzioni che utilizzano l'energia Id.

### Altre modifiche al personaggio

1. È stata modificata la quantità di Punti Abisso che si ottengono/perdono in seguito a una vittoria/sconfitta nel PvP.
  - I Punti Abisso che si ottengono in seguito a una vittoria nel PvP sono stati adeguati al rango.
  - I Punti Abisso che si perdono in seguito a una sconfitta nel PvP sono stati adeguati al rango.
  - La quantità massima di Punti Abisso che si possono ottenere in un determinato lasso di tempo è stata adeguata al rango.
2. Problema di animazione: mentre l'arciere trasmutava le sostanze, veniva visualizzata l'arma. Il problema è stato risolto.
3. Modifica: durante l'utilizzo della "Corrente d'aria" non è possibile scegliere nessun altro obiettivo.

4. Accadeva che i personaggi che interrompevano la "Corrente d'aria" atterravano, ma morivano improvvisamente. Il problema è stato risolto.
5. È stata modificata una parte delle emote del personaggio.
6. I personaggi che venivano trasportati in un'altra regione, subito dopo l'arrivo non si muovevano più. Il problema è stato risolto.
7. L'estrazione dell'essenza e la selezione delle strutture tramite clic venivano interrotte senza motivo. Il problema è stato risolto.

## Istanza

Sono state aggiunte delle nuove istanze nel Sottosuolo del Katalam e nella Zona Superiore dell'Abisso!

### Torre di Protezione dei Ruhn

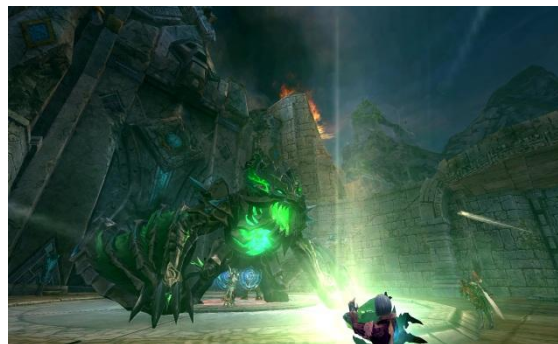


Situata nella parte orientale del Sottosuolo del Katalam, la regione con la più alta presenza di Id. Per proteggere questo luogo dagli attacchi, l'antica tribù dei Ruhn costruì una Torre di Protezione nella quale si trovano i generatori che alimentavano lo scudo protettivo della tribù dei Ruhn. Dopo la distruzione di una parte dell'impianto in seguito all'invasione della 43esima truppa di distruzione dell'esercito di Beritra, i Daeva si trovarono a dover alimentare i generatori manualmente, al fine di mantenere operativo lo scudo protettivo. Ora, approfittando del fatto che, a causa dell'indebolimento dello scudo protettivo i Daeva non sono più in grado di utilizzare l'Idium e la tecnologia Ruhn della Torre di Protezione dei Ruhn, la 43esima truppa di distruzione sta pianificando di distruggere la Torre di Protezione. Gli Elisiani/Asmodiani cercano di mantenere intatti i generatori dello scudo protettivo: qualora la Torre di Protezione dei Ruhn, nella quale è integrata l'antica tecnologia Ruhn, dovesse venire distrutta, l'intero Sottosuolo del Katalam sparirebbe e, con esso, l'antica tecnologia. Ecco perché essi inviano sempre dei Daeva alla Torre di Protezione: per mantenere attivi i generatori e per difendere la torre stessa dall'invasione della 43esima truppa di distruzione.

L'NPC dell'accesso alla Torre di Protezione dei Ruhn si trova nel Sottosuolo del Katalam, nella Cripta della Torre.

Istanza	Persone	Livello	Accesso e nuovo accesso	Numero di accessi per i principianti	Numero di accessi per gli utenti Oro
Torre di Protezione dei Ruhn	6	Dal livello 65	Ogni mercoledì alle 9 di mattina	2 volte	4 volte

## Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio



Il Comandante Paschid riuscì a sottrarre agli Elisiani/Asmodiani il Bastione d'Acciaio, un'importante porta d'accesso a Katalam. Tuttavia, durante la battaglia presso il Bastione d'Acciaio la legione di Paschid subì enormi danni, uscendo fortemente indebolita. Approfittando della situazione, gli Elisiani/Asmodiani inviarono le loro truppe al Bastione d'Acciaio.

Gli Elisiani/Asmodiani iniziarono a combattere contro i Balaur per conquistare la base presso il Bastione d'Acciaio. Poiché entrambe le fazioni puntavano a impossessarsi del Bastione d'Acciaio, tra gli Elisiani e gli Asmodiani si scatenò un conflitto. Ecco perché questo luogo si chiama Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio: qui, Elisiani, Asmodiani e Balaur si combattono a vicenda per aggiudicarsi questo luogo tanto strategico.

Il Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio è un'istanza nella quale si gioca in almeno 24 contro 24, con l'obiettivo di sconfiggere tutti i mostri e la fazione avversaria nell'arco di 40 minuti.

Ripartizione	Requisiti per l'accesso
Livello di accesso	Dal livello 61 al livello 65
Modalità di accesso	Ingresso in nuovo gruppo/nuova alleanza, ingresso in nuovo gruppo veloce/nuova alleanza veloce, ingresso in gruppo
Persone	Minimo 24 per ogni fazione

- L'ingresso in gruppo è possibile solo se i livelli dei gruppi/dei membri dell'alleanza sono idonei.
- Il Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio è aperto solo in determinati orari.

Ripartizione	Giorno della settimana (accesso)	Orario di apertura	Numero di accessi per i principianti	Numero di accessi per gli utenti Oro
Requisiti per l'accesso	Ogni domenica	Ore 0:00-2:00 Ore 12:00-14:00	1 volta	2 volte

- Quando è possibile accedere all'istanza compare un messaggio di sistema e, nella parte inferiore dello schermo, viene attivato il pulsante per l'accesso.



## Zona Superiore dell'Abisso



Non accontentandosi della conquista del Katalam, il signore dei Balaur Beritra voleva espandere la sua zona di influenza cercando di conquistare anche Reshanta. La Legione Makarah di Reshanta era indebolita a causa dell'estenuante battaglia contro gli Elisiani/Asmodiani. Consapevole di ciò, Beritra inviò segretamente a Reshanta la Legione Baranath. La Legione Baranath mostrò alla Legione Makarah la forza e l'autorità di Beritra e ne pretese l'assoggettamento a Beritra. Consapevole di essere più debole di Beritra, la Legione Makarah non ebbe altra scelta se non cedere a tale richiesta: ciò determinò la caduta, nelle mani di Beritra, della Fortezza della Lotta, nella Zona Superiore dell'Abisso.

Gli Elisiani/Asmodiani vennero a conoscenza della novità e pianificarono un rafforzamento delle loro forze armate nelle fortezze, così da poterle difendere dall'esercito di Beritra. Ora tocca agli Elisiani/Asmodiani occupare le basi dei manufatti e impiegare al meglio le armi d'assedio per conquistare o difendere una fortezza. Nell'Abisso sta prendendo corpo una dura battaglia per la fortezza contro degli avversari estremamente potenti.


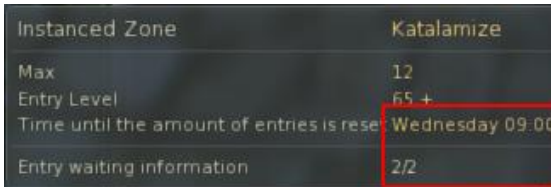
- Nella Zona Superiore dell'Abisso è stata aggiunta un'istanza per i personaggi a partire dal livello 61.
  - Le istanze standard a partire dal livello 40 rimangono invariate e possono essere selezionate a seconda del livello.
- I personaggi che appartengono alla fazione che ha conquistato la fortezza possono accedere alle fortezze di guerra di Krotan, Kysis, Miren.
- I personaggi che appartengono alla fazione che ha conquistato la fortezza possono accedere alle fortezze della legione di Krotan, Kysis, Miren.
- L'NPC dell'accesso si trova nello stesso posto. I personaggi normali possono accedere all'istanza standard tramite la porta d'accesso. Per poter accedere all'istanza, i membri della legione devono invece recarsi dall'Ufficiale per l'ammissione alla legione.

Istanza	Persone	Livello	Ora in cui viene azzerato il numero degli accessi	Numero di accessi per i principianti	Numero di accessi per gli utenti Oro
Fortezza di Guerra di Krotan	6	Livello 61-65	Tutti i giorni alle 9 di mattina	4 volte (il numero di accessi viene ripartito)	7 volte (il numero di accessi viene ripartito)
Fortezza della Legione di Krotan	6	Livello 61-65	Tutti i giorni alle 9 di mattina		
Fortezza di Guerra di Kysis	6	Livello 61-65	Tutti i giorni alle 9 di mattina	4 volte (il numero di accessi viene ripartito)	7 volte (il numero di accessi viene ripartito)
Fortezza della Legione di Kysis	6	Livello 61-65	Tutti i giorni alle 9 di mattina		
Fortezza di	6	Livello	Tutti i giorni alle	4 volte	7 volte




Guerra di Miren		61-65	9 di mattina	(il numero di accessi viene ripartito)	(il numero di accessi viene ripartito)
Fortezza della Legione di Miren	6	Livello 61-65	Tutti i giorni alle 9 di mattina		

## Altro

1. Il limite di accesso all'istanza viene determinato dal numero di accessi disponibili.

Prima della modifica	Dopo la modifica
	

- Non appena si accede all'istanza, il numero degli accessi si riduce automaticamente
- Una volta raggiunto il limite massimo di accessi per la singola istanza, si avvia il tempo di attesa.
- Le informazioni relative al tempo di attesa per l'accesso indicano con quale frequenza è possibile accedere all'istanza. Valgono le seguenti regole:

Informazioni sul tempo d'attesa per l'accesso	Descrizione
	Mostra accessi rimasti/numero massimo di accessi.
	Istanza che non prevede alcun limite di accessi. È possibile accedere all'Arena solo quando compare la scritta "Accesso possibile"
	Compare quando il livello è troppo basso per poter accedere all'istanza.

- La tabella sottostante riporta le istanze alle quali è possibile accedere più volte, nonché l'orario in cui il numero degli accessi viene azzerato.
  - I. Libero = accesso senza limiti
  - II. Settimanale = si azzerà ogni mercoledì alle ore 9:00
  - III. Giornaliero = si azzerà ogni mattina alle ore 9:00

Istanza	Azzeramento (Utenti oro)	Accessi max. (Utenti oro)	Azzeramento (Principianti)	Accessi max. (Principianti)
Fortezza di Indratu	Giornaliero	Libero	Settimanale	Libero
Caverna di Draupnir	Giornaliero	5	Mercoledì, Sabato	5

Tempio del Fuoco	Giornaliero	Libero	Settimanale	Libero
Laboratorio Segreto Lefarista	Giornaliero	Libero	Settimanale	Libero
Laboratorio di Alquimia	Giornaliero	Libero	Settimanale	Libero
Laboratorio Segreto di Theobomos	Giornaliero	Libero	Settimanale	Libero
Fortezza di Adma	Giornaliero	Libero	Settimanale	Libero
Campo di Addestramento di Nochsana	Giornaliero	5	Mercoledì, Sabato	5
Poeta d'Ombra	Giornaliero	2	Mercoledì, Sabato	2
Nido dell'Albero di Zolfo	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Camera dell'Ala Destra	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Camera dell'Ala Sinistra	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Abisso di Asteria	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Caverna di Roah	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Camera di Krotan	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Camera di Kysis	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Camera di Miren	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Rastrello d'Acciaio	Giornaliero	5	Mercoledì, Sabato	5
Dredgion	Giornaliero	3	Mercoledì, Sabato	3
Fortezza di Azoturan	Giornaliero	Libero	Settimanale	Libero
Tempio di Udas	Giornaliero	5	Settimanale	5
Cripta del Tempio di Udas	Giornaliero	5	Settimanale	5
Tempio di Beshmundir	Giornaliero	2	Mercoledì, Sabato	2
Caverna di Taloc	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Dredgion di Chantra	Giornaliero	3	Mercoledì, Sabato	3
Frammento di Abisso Spezzato	Settimanale	3	Settimanale	1
Processo di Kromede	Giornaliero	5	Mercoledì, Sabato	5
Haramel	Giornaliero	Libero	Settimanale	Libero
Foresta di Ladis	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Tenuta Dorgel	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Avamposto di Rentus	Giornaliero	2	Settimanale	2
Fortezza Celeste di Aturam	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Esoterrazzamento	Giornaliero	1	Mercoledì,	1



			Sabato	
Ordalia dell'Empireo	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Tahmes	Giornaliero	5	Settimanale	5
Ordalia di Solus	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Tana del Signore della Sabbia	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Caverna di Padmarashka	Settimanale	1	Settimanale	1
Dredgion di Sadha	Giornaliero	3	Mercoledì, Sabato	3
Cabina della Rastrello d'Acciaio	Giornaliero	5	Settimanale	5
Stanza del Tesoro di Satra	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Sala della Conoscenza	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Fortezza di Tiamat	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Rifugio di Tiamat	Settimanale	5	Settimanale	2
Laboratorio di Ricerca sull'Idgel	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Bastione d'Acciaio	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Tomba Imperiale Shugo	Giornaliero	1	Lunedì,Mercole dì, Venerdì, Domenica	1
Frammento di Abisso/Frammento di Abisso Spezzato	Settimanale	3	Settimanale	1
Corridoio del Tradimento	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Molo della Rosa d'Acciaio (solo)	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Katalamize	Settimanale	2	Settimanale	1
Ruhnadium	Settimanale	4	Settimanale	2
Campo di Battaglia di Kamar	Giornaliero	2	Lunedì,Mercole dì, Venerdì, Domenica	2
Cabina della rosa d'acciaio (Solo)	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Deposito di Guerra di Sauro	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Rifugio della Tribù dei Ruhn	Settimanale	4	Settimanale	2
Molo della Rosa d'Acciaio (gruppo)	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Accampamento del Vuoto	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Ponte di Jormungand	Settimanale	4	Settimanale	2
Laboratorio di Ricerca	Giornaliero	1	Mercoledì,	1

sull'Idgel/ (legione)			Sabato	
Accampamento del Vuoto/(legione)	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Sala della Conoscenza/(legione)	Giornaliero	1	Mercoledì, Sabato	1
Itinerario di Jormungand	Giornaliero	2	Lunedì, Mercoledì, Venerdì, Domenica	2
Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio	Settimanale	2	Settimanale	1
Torre di Protezione dei Ruhn	Settimanale	4	Settimanale	2
Fortezza della Legione di Krotan	Settimanale	7	Settimanale	4
Fortezza della Legione di Kysis	Settimanale	7	Settimanale	4
Fortezza della Legione di Miren	Settimanale	7	Settimanale	4
Fortezza di Guerra di Krotan	Settimanale	7	Settimanale	4
Fortezza di Guerra di Kysis	Settimanale	7	Settimanale	4
Fortezza di Guerra di Miren	Settimanale	7	Settimanale	4

- Quando si gioca in modalità singola il tempo di attesa per poter accedere di nuovo all'istanza è di 10 minuti. Per quanto riguarda le istanze di gruppo, il tempo di attesa viene azzerato solo quando il gruppo con il quale si è usciti dall'istanza viene sciolto e si accede all'istanza con un nuovo gruppo.
- Campi di Battaglia, Arene e Dredgion continuano a rimanere accessibili solo in determinati orari.
- Le istanze che prevedevano già degli orari d'accesso predefiniti sono ora accessibili ogni giorno.

Elenco delle istanze		
Ruhnadium	Rifugio della Tribù dei Ruhn	Ponte di Jormungand
Katalamize	Corridoio del Tradimento	-

- Il nome delle Pergamene del tempo è stato modificato in base al nuovo limite di accessi.

2. Gli attributi, la quantità e la postazione dei mostri delle istanze in tabella hanno subito una modifica.

Istanza		Modifica
Campo di Addestramento di Nochsana	Fortezza di Indratu	Sono stati modificati gli attributi dei mostri
Laboratorio Segreto Lefarista	Tempio di Udas	
Laboratorio di Alquimia	Tempio di Udas	
Fortezza di Azoturan	-	
Tempio del Fuoco	Laboratorio Segreto di Theobomos	Sono stati modificati gli attributi, le postazioni e il numero dei mostri
Rastrello d'Acciaio	Fortezza di Adma	

3. Il problema relativo al personaggio che sul server dell'istanza moriva, mentre sul server normale veniva rianimato, è stato risolto.
4. Quando nella Fortezza Celeste di Aturam una creatura che doveva servire da indicazione veniva attaccata, i giocatori non potevano più continuare a giocare. Il problema è stato risolto.
5. Quando nel Laboratorio di Ricerca sull'Idgel e nel Laboratorio di Ricerca sull'Idgel (Legione) dopo un certo lasso di tempo Yonkie, Yonk, Tukie e Tuk spariscono, ora compare un messaggio di sistema.
6. Lo stile di combattimento della strega dei Ruhn Grendal nel Ruhnadium è stato parzialmente modificato.
7. Lo stile di combattimento di alcuni mostri nel Deposito di Guerra di Sauro è stato modificato.
8. Nell'Accampamento del Vuoto (Legione) alcuni mostri erano al posto sbagliato. Il problema è stato risolto.
9. I giocatori che si trasformavano in Generali dei guardiani potevano passare da un server dell'istanza all'altro. Il problema è stato risolto.
10. Durante la missione "Ponte di Jormungand", nonostante l'attivazione del ponte i giocatori non potevano muoversi. Il problema è stato risolto.
11. Se durante il "Processo di Kromede" si usavano degli oggetti abilità, essi continuavano a rimanere nell'inventario anche una volta fuori dall'istanza. Il problema è stato risolto.
12. I soldati di difesa posizionati nei pressi del Bastione d'Acciaio per la difesa delle mura interne o della paratoia interna hanno ora il 10% in meno di Punti Vita.
13. Gli attributi di una parte dei mostri che si trovano nel Bastione d'Acciaio sono stati notevolmente ridotti.
14. Una parte dei luoghi dove compaiono le uscite al termine delle istanze è stata modificata.

Istanza
Ruhnadium
Katalamize

15. Il domatore Anikiki, che si trova nella Cabina della Rastrello d'Acciaio, si muoveva in modo tale che i giocatori non riuscivano a sconfiggerlo. Il problema è stato risolto.

## Battaglia della Fortezza

1. Il numero di personaggi che dopo aver difeso o conquistato con successo tutte le fortezze ottengono il titolo di "Eroe di primo rango" è aumentato.

Battaglia della Fortezza	Numero di persone prima della modifica	Numero di persone dopo la modifica
Battaglia della Fortezza Katalam	10	12
Battaglia della Fortezza Inggison/Gelkmaros	10	12
Battaglia della Fortezza Punta Abisso (Centro)	10	12
Battaglia della Fortezza Base Abisso	10	12
Battaglia della Fortezza Nucleo Abisso	20	24
Battaglia della Fortezza Punta Abisso (Esterno)	15	18

2. Se durante tutte le Battaglie della Fortezza la difesa ha successo, i generali di brigata delle legioni ottengono come ricompensa oggetti di consumo. Ora i fagotti contengono più oggetti.
3. Dopo aver difeso con successo la Fortezza a Katalam, d'ora in poi il generale di brigata della legione ottiene ancora più oggetti sacri della tribù dei Ruhn, Medaglie del combattimento e Cristalli del riposo puri.

## Abilità

1. Sono state aggiunte nuove abilità per le varie classi.
  - Ogni fazione può acquisire le abilità elencate in tabella presso il Mercante di tomi dell'abilità della capitale.

Classe	Livello	Abilità	Descrizione
Gladiatore	65	<b>Lama della provocazione I</b>	Infligge danni fisici a un obiettivo nel raggio di 21m e ne aumenta la collera nei vostri confronti.
Templare	65	<b>Volo: imprigionamento I</b>	Infligge danni fisici a un obiettivo nel raggio di 20m e lo attira davanti a voi. Si può utilizzare solo in volo.
Assassino	65	<b>Pugnale volante I</b>	Infligge danni fisici a un obiettivo nel raggio di 20m. In caso di stordimento, il danno inflitto aumenta. Si può utilizzare solo in volo. Combo abilità livello 2 Pugnale da lancio – Pugnale volante
	63	<b>Aumento della schivata II</b>	In caso di schivata, la schivata stessa aumenta di 350 per 20 secondi.
Cacciatore	65	<b>Freccia indebolente I</b>	Infligge danni fisici a un obiettivo. La parata dell'obiettivo diminuisce di 300 per 10 secondi, la schivata di 300 e il blocco di 300.
Fattucchiere	65	<b>Brace I</b>	Infligge danni da fuoco magici a un obiettivo nel raggio di 25m. Combo abilità livello 3 Fuoco - Brace
	63	<b>Frammento scintillante II</b>	Infligge danni da acqua magici a un obiettivo nel raggio di 25m e assorbe il 50% del danno come MP.
Incantatore	65	<b>Collera delle Terre Selvagge I</b>	Infligge danni da terra magici a un obiettivo nel raggio di 25m, a seconda del livello di accumulazione. Si tratta di un'abilità di accumulazione.
	63	<b>Esplosione del gas di combustione II</b>	Infligge danni da fuoco magici a un obiettivo nel raggio di 25m e assorbe il 100% del danno come PF e il 50% del danno come MP.
Cantore	65	<b>Colpo della veemenza I</b>	Infligge danni fisici all'obiettivo. Combo abilità livello 4 Colpo fendente – Colpo della veemenza
Chierico	65	<b>Martello stordente I</b>	Infligge danni fisici all'obiettivo. La durata dell'effetto dell'abilità aumenta del 50% per 8 secondi.
Tiratore	65	<b>Volo: colpo I</b>	Infligge danni da vento magici a un obiettivo nel raggio di 20m. La velocità di volo dell'obiettivo diminuisce del 20% per 12 secondi. Si può utilizzare solo in volo.
	19	<b>Forma materializzata del muro II</b>	Ogni volta che subite un attacco vi è una probabilità del 100% che venga eretto uno scudo protettivo che assorbe per 10 secondi il 50% del danno. (Lo scudo protettivo rimane attivo fino a quando

			non ha assorbito il danno massimo.)
Bardo	65	<b>Melodia della serenità I</b>	La velocità di attacco aumenta del 20% per 15 secondi.

2. Sono stati modificati i contenuti di alcune abilità.

Classe	Abilità	Contenuto modificato
Gladiatore	Resistenza incantata I	Il bilanciamento magico aumenta da 300 a 500.
Templare	Colpo dell'eliminazione I	Il danno è stato aumentato.
Cacciatore	Freccia avvelenata mortale I	È stata modificata in una combo abilità di livello 3 e il danno è stato aumentato.
Cantore	Sferzata mortale I	Quando si esegue una combo tripla e l'avversario subisce dei danni, il raggio aumenta di 6m.
Chierico	Incantesimo: Servitore sacro I-V	Il tasso di successo degli attacchi è stato aumentato.
Bardo	Armonia della morte I-IV	Il consumo di PM per questa abilità è stato ridotto.
	Eco dell'eleganza I-IV	Il consumo di PM per questa abilità è stato rimosso.
	Variazione della tranquillità I-VII	Utilizzandola, la rigenerazione dei PM aumenta e in caso di combo tripla il raggio passa da 4m a 10 m.

3. Sono state migliorate alcune abilità del bardo.

- In alcune abilità sono stati aumentati gli effetti dei colpi assestati ai danni dell'avversario, la velocità e la velocità di movimento.

Velocità di movimento	Velocità del colpo
Variazione del mare	Barriera
Variazione dell'illusione	Danza del saltimbanco
Marcia del saltimbanco	Suono del disturbo magico
Danza del saltimbanco	Boato mozzafiato
Armonia della terra	Requiem dell'oblio
Armonia del vento	Marcia delle api
Requiem della mareggiata	Sibilo lacerante
Suono dell'alito di vento	Rimbombo dell'attacco
Rimbombo dell'attacco	Requiem di mosky



Requiem della burrasca	Rimbombo della paralisi
Sibilo lacerante	
Requiem dell'oblio	
Sinfonia dell'ira	
Sinfonia della distruzione	
Barriera	
Boato mozzafiato	
Disarmonia	
Variazione della guarigione	
Variazione della battaglia	

4. L'abilità "Rallentamento dell'aria" si chiama ora "Attacco eterico".
5. La quantità di Semi del ruggito richiesta per la trasformazione in Generale dei guardiani I-V è stata modificata.
6. Quando si eseguiva un'abilità in volo nei confronti di un obiettivo, l'effetto veniva sortito in ritardo. Il problema è stato risolto.
7. Gli effetti della schivata e della resistenza di alcune abilità sono stati aumentati:
  - L'aumento interessa le seguenti abilità:
  - Schivata concentrata I
  - Accordo della schivata I
  - Atteggimento vigile I
  - Resistenza risoluta I
  - Schivata controllata I
  - Illusione I
  - Accordo della resistenza I
  - Alcune abilità senza schivata o resistenza sono state modificate in modo tale che ora prevedano la schivata e la resistenza.
8. Quando l'incantatore utilizzava l'abilità "Incantesimo: Membro gruppo I" nella regione dell'Abisso per evocare membri del gruppo, l'abilità non funzionava. Il problema è stato risolto.
  - In alcune regioni della Zona Superiore dell'Abisso, comprese Fortezza di Miren, Fortezza di Krotan e Fortezza di Kysis, non è possibile usare l'abilità "Incantesimo: Membro gruppo I".
9. Sono state modificate alcune abilità:
  - Il tempo di recupero di "Rinforzo ali I" del gladiatore è ora di 3 minuti.
  - La precisione magica dell'effetto dell'abilità "Onda punitiva V" del templare è stata aumentata.
  - La precisione magica dell'effetto dell'abilità "Esplosione del sigillo I-V" dell'assassino è stata aumentata.
  - La precisione magica della combo di livello 3 "Cannone dell'interdizione" del tiratore è stata aumentata.
  - La precisione magica della "Danza del saltimbanco I" e della "Marcia del saltimbanco" I del bardo sono state aumentate.
  - La precisione magica dell'effetto dell'abilità "Interdizione" del chierico è stata aumentata.
  - La precisione magica delle abilità "Sonno I" e "Maledizione: Albero I" del fattucchiere sono state aumentate.
  - Il valore della precisione magica dell'abilità "Mantra magico V" del cantore è passato da 50 a 60.

10. Quando l'assassino usava "Applicazione veleno V" venivano conferiti i valori per la magia e i punti FD, ma non veniva consumato alcun Idian. Il problema è stato risolto.
11. Ora l'abilità che permette all'incantatore di evocare spiriti può essere usata anche in volo.

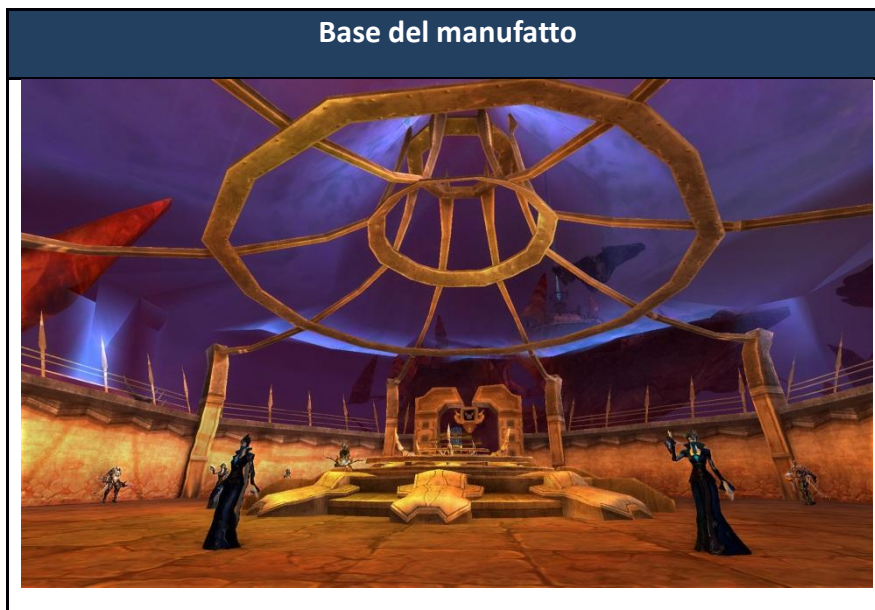
## Abisso

1. Le Fortezze di Krotan, Miren e Kysis nella parte superiore di Reshanta sono state modificate per i giocatori del livello 65.
  - Il livello degli NPC guardiani che si trovano nelle fortezze è passato da 50 a 65.
  - Se una fortezza può essere conquistata, compare un Generale dei guardiani il cui livello è stato portato da 50 a 65.
  - Nella fortezza sono stati aggiunti Mercanti di articoli vari, altri NPC normali e Mercanti della legione.
  - Quando una fortezza può essere conquistata, nei luoghi dove comparivano le armi difensive compaiono ora anche delle torri difensive.
  - Ora le torri difensive possono essere utilizzate dai membri della legione che hanno espugnato la fortezza. Per poter eseguire un'abilità serve un oggetto speciale.
  - La ricompensa per una Battaglia della Fortezza vinta (attacco/difesa) è stata aumentata.

Ricompense attacco Abisso/Katalam						
Area	Rango	Persone	Utente oro		Principiante	
			Ricompensa	Quantità	Ricompensa	Quantità
Abyss	1	12	Medaglia di ceranium	3	Medaglia di ceranium	1
	2	40	Medaglia di ceranium	2	Medaglia di mithril	3
	3	40	Medaglia di ceranium	1	Medaglia di mithril	2
	4	100	Medaglia di mithril	2	Medaglia di mithril	1
Katalam	1	12	Medaglia di ceranium	4	Medaglia di ceranium	1
	2	30	Medaglia di ceranium	2	Medaglia di mithril	3
	3	50	Medaglia di ceranium	1	Medaglia di mithril	2
	4	200	Medaglia di mithril	2	Medaglia di mithril	1

- La ricompensa che il generale di brigata riceve quando una legione difende con successo la fortezza conquistata è stata aumentata.
2. Il livello del manufatto situato nell'area superiore nel cuore di Reshanta è ora 65.
    - Il livello degli NPC guardiani appostati presso il manufatto è passato da 50 a 65.
    - I nomi e gli effetti delle abilità di alcuni manufatti sono stati modificati.
    - L'oggetto che serve per attivare il manufatto è stato modificato.
  3. Nel cuore della parte superiore di Reshanta sono stati aggiunti due nuovi manufatti.
    - Per entrare in possesso dei manufatti è necessario sconfiggere il guardiano.
    - Una volta conquistato il manufatto, per utilizzarne l'abilità si può usare una Pietra attivatrice per manufatti.

- Quando il manufatto viene conquistato e nelle regioni circostanti iniziano le guerre delle fortezze, compaiono una torre di difesa e un cannone montabile sul quale le fazioni che possiedono il manufatto si possono sedere.



4. Il numero massimo di soldati che possono ottenere una ricompensa in seguito all'attacco/alla difesa di una Fortezza dei Balaur e della Fortezza di Katalam è stato aumentato rispettivamente a 180 e 200 persone.
5. La probabilità che nella regione di Reshanta compaia una Dredgion è stata ridotta.
6. Gli orari del piano superiore e inferiore dell'Abisso sono stati modificati:

Battaglia della Fortezza sul Piano Superiore e Inferiore dell'Abisso						
	Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab
Ore 16	Rovine di Roah Nido dell'Albero di Zolfo Asteria	Fortezza Orientale di Siel Fortezza Occidentale di Siel	Rovine di Roah Nido dell'Albero di Zolfo Asteria	Fortezza Orientale di Siel Fortezza Occidentale di Siel	Rovine di Roah, Nido dell'Albero di Zolfo, Asteria, Fortezza Orientale di Siel, Fortezza Occidentale di Siel	
Ore 23	Krotan Miren	Kysis Miren	Krotan Kysis	Krotan Miren	Krotan, Miren, Kysis	

7. Nel cuore del Piano Superiore di Reshanta sono stati modificati gli effetti per l'attivazione dei manufatti.
8. Gli effetti dell'abilità del manufatto "Inferno di fiamme" nel Piano Superiore di Reshanta, nella regione centrale, sono stati modificati.

## Punti Onore

1. È stato introdotto un nuovo sistema per i Punti Onore.
  - I Punti Onore vengono calcolati assieme ai Punti Abisso a seconda dei ranghi. Si tratta di un contenuto del tutto nuovo.
  - Per rivestire la carica di Ufficiale con più di 1 stella, il personaggio necessita di una certa quantità di Punti Onore.
  - Un personaggio che si trova al di sotto del rango Soldato di Rango 1 può continuare a raggiungere il suo rango con i Punti Abisso.
  - I ranghi vengono ricalcolati ogni giorno alle ore 12:00. A tutti i personaggi con un rango superiore a Ufficiale con 1 stella viene sottratta una certa quantità di Punti Onore a seconda del rango e della posizione in classifica. I Punti Onore non vengono sottratti se il personaggio è stato ucciso da un altro personaggio o da un mostro.
  - In occasione del primo update 4.5, i Punti Onore vengono distribuiti a seconda dei Punti Abisso (le reliquie non vengono conteggiate), del rango e della posizione in classifica. Quando i Punti Onore vengono distribuiti, i Punti Abisso rimangono, ma i personaggi al di sotto del livello 50 e quelli che possiedono meno di 30.000 Punti Abisso non ottengono alcun Punto Onore.
  - I generali di brigata delle legioni che possiedono una fortezza speciale possono ricevere Punti Onore per la fortezza. (Tuttavia, se una fortezza non è stata difesa con successo, o se viene nominato un altro generale di brigata, i Punti Onore assegnati alla fortezza spariscono.)
  - Quando una legione che possiede una fortezza speciale difende la fortezza con successo, tutti i ranghi a partire dal Vice generale di brigata ricevono ogni volta Punti Onore.
  - I Punti Onore vengono utilizzati solo per il calcolo della posizione. Gli oggetti dell'Abisso continuano a essere acquistati con i Punti Abisso.
  - I Punti Onore si ottengono con le Battaglie della Fortezza, l'uccisione di mostri boss, come ricompensa per le missioni e nelle istanze (a seconda del contributo alla Battaglia della Fortezza, è possibile ottenere una parte di Punti Onore anche se l'attacco/la difesa non ha avuto successo.)

Elenco istanze		
Campo di Battaglia di Kamar	Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio	Rotta di Marcia di Jormungand
Katalamize	Arena della Gloria (livelli 61-65)	

## Missione

1. Sono state aggiunte nuove missioni e quest per la nuova classe "Tecnico dell'etere".
  - Sono state aggiunte nuove ricompense per le missioni e le quest della nuova classe "Tecnico dell'etere".
  - Sono state aggiunte nuove quest nelle istanze "Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio" e "Torre di Protezione dei Ruhn".
2. La quest "Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio" si ottiene nel Katalam Meridionale presso gli NPC della Guarnigione di Pepe e della Guarnigione di Phon.
  - La quest "Torre di Protezione dei Ruhn" si ottiene da un NPC nel Sottosuolo del Katalam, nella Zona in Costruzione.

Quest "Torre di protezione dei Ruhn"			
Fazione	Livello	Nome della quest	NPC
Elisiani	65	<b>Tonda, ricercatrice della Torre di Protezione</b>	Liponia
		Difesa contro la 43esima truppa di distruzione	Tonda (Interno della Torre di Protezione die Ruhn)
		Una terribile arma meccanica	Tonda (Interno della Torre di Protezione die Ruhn)
Asmodiani	65	<b>Kamens, ricercatore della Torre di Protezione</b>	Nivella
		Fermate la 43esima truppa di distruzione	Kamens (Interno della Torre di Protezione die Ruhn)
		Una potente arma meccanica	Kamens (Interno della Torre di Protezione die Ruhn)

Quest "Campo di Battaglia decisivo presso il Bastione d'Acciaio"			
Fazione	Livello	Nome della quest	NPC
Elisiani	61	[Alleanza] Eliminazione di Paschid	Demades
		[Alleanza] Conquista del Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio	Demades (Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio)
		[Alleanza] Accesso alla fortezza	Demades (Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio)
Asmodiani	61	[Alleanza] Fine di Paschid	Latkel
		[Alleanza] Riconquista del Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio	Latkel (Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio)
		[Alleanza] Sfondamento delle porte della fortezza	Latkel (Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio)

3. È stata aggiunta una nuova quest all'interno della fortezza nella Zona Superiore dell'Abisso.
  - Sono state aggiunte nuove quest per le nuove istanze Fortezza della Guerra e Fortezza della Legione.

Quest Abisso con ricompensa			
Fazione	Livello	Nome della quest	NPC
Elisiani	61	Eliminate il signore di Krotan	Dirandera
		Eliminate il duca di Kysis	Paeon
		Eliminate il principe di Miren	Poeas
Asmodiani	61	Eliminate il signore di Krotan	Lashik
		Eliminate il duca di Kysis	Eraugea
		Eliminate il principe di Miren	Herder

4. Sono state aggiunte nuove quest per la Battaglia della Fortezza dell'Abisso.
- Poiché nella zona superiore di Reshanta il livello delle Fortezze di Krotan, Miren e Kysis è stato portato a 65, sono state introdotte nuove quest.
  - D'ora in poi non è più possibile ottenere le quest standard per la Battaglia della Fortezza dell'Abisso; le quest che il giocatore ha già accettato risultano "completate".

Nuove quest per la Battaglia della Fortezza (Elisiani)	
Nome della quest	Livello
[Gruppo] Attacco agli arconti della Cittadella di Krotan	61
[Gruppo] Attacco agli Asmodiani della Cittadella di Krotan	61
[Gruppo] Attacco agli arconti della Cittadella di Kysis	61
[Gruppo] Attacco agli Asmodiani della Cittadella di Kysis	61
[Gruppo] Attacco agli arconti della Cittadella di Miren	61
[Gruppo] Attacco agli Asmodiani della Cittadella di Miren	61
[Gru] L'attacco a sorpresa alla Fortezza di Krotan	61
[Gru] L'attacco a sorpresa alla Fortezza di Kysis	61
[Gru] L'attacco a sorpresa alla Fortezza di Miren	61

Nuove quest per la Battaglia della Fortezza (Asmodiani)	
Nome della quest	Livello
[Gru] L'attacco a sorpresa alla Cittadella di Krotan	61
[Gruppo] Attacco agli Elisiani della Cittadella di Krotan	61
[Gruppo] Attacco ai guardiani della Fortezza di Kysis	61
[Gruppo] Attacco agli Elisiani della Fortezza di Kysis	61
[Gruppo] Attacco ai guardiani della	61



Fortezza di Miren	
[Gruppo] Attacco agli Elisiani della Fortezza di Miren	<b>61</b>
[Gru] L'attacco a sorpresa alla Cittadella di Krotan	<b>61</b>
[Gru] L'attacco a sorpresa alla Fortezza di Kysis	<b>61</b>
[Gru] L'attacco a sorpresa alla Fortezza di Kysis	61

5. Sono state aggiunte nuove quest tramite le quali i giocatori possono ottenere Punti Onore.
- Con l'introduzione del nuovo sistema dei Punti Onore sono state aggiunte delle quest che permettono di ottenere Punti Onore a titolo di ricompensa.

Quest con Punti Onore come ricompensa			
Fazione	Guadagno	Nome della quest	Regione
Elisiani		[Alleanza] Difesa ininterrotta del Bastione	Bastione d'Acciaio
		[Alleanza] Eliminazione di Paschid	Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio
		[Alleanza] Conquista del Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio	
		[Alleanza] Accesso alla fortezza	
		[Comando di emergenza] Quest	Katalam
Asmodiani		[Alleanza] Difesa ininterrotta del Bastione	Bastione d'Acciaio
		[Alleanza] Eliminazione di Paschid	Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio
		[Alleanza] Riconquista del Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio	
		[Alleanza] Sfondamento delle porte della fortezza	
		[Comando di emergenza] Quest	Katalam

6. Il grado di difficoltà di alcune quest è stato modificato e sono state aggiunte alcune comodità.
7. Sono stati aggiunti o rimossi alcuni requisiti per poter ottenere le quest.
8. Durante la quest "Attacco alla Fortezza di Tiamat", dopo l'eliminazione del Custode Kaleta il livello della missione rimaneva invariato. Il problema è stato risolto.
9. Durante la quest "[Gruppo] Scioglimento del sigillo di Hames", a un certo livello della quest, una volta eliminata una parte dei mostri, i membri del gruppo non potevano condividere lo stato dell'eliminazione. Il problema è stato risolto.
10. Durante la quest degli Elisiani "L'informazione che i Balaur stanno cercando", i membri del gruppo possono condividere lo stato dell'eliminazione dei mostri.
11. Una parte degli oggetti ha subito modifiche rispetto agli attributi, ai tooltip e alle icone.
12. Alcune volte non era possibile trovare la postazione degli NPC. Il problema è stato risolto.
13. Sono stati corretti gli errori di ortografia e contenuto di alcune quest.
14. Il livello richiesto per ottenere/eseguire alcune quest è stato modificato.
15. Le ricompense e i punti EXP di una parte delle missioni/quest sono stati modificati.
16. A partire da questo momento, per la quest degli Elisiani "Mantenete la vostra promessa" è possibile scegliere la ricompensa (arma).
17. Durante la quest "Oriata la custode", in determinate situazioni i mostri non scompaiono.

18. Durante la quest di Sarpan "Giorno dell'assalto", quando il personaggio effettuava nuovamente il login, la "Legge di Kahrn" non scompariva. Il problema è stato risolto.
19. Una parte dei contenuti delle quest è stata modificata.
20. In alcune quest ripetibili che contengono le armature dei pirati Barbacciaio sono state aggiunte delle armature in cotta di maglia come ricompensa per il tecnico dell'etere.
21. Tra le ricompense per la quest "La ricompensa di Sirarinrinerk " (Elisiani) e "La ricompensa di Chopirunerkerk " (Asmodiani) è stato aggiunto un elmo per il tecnico dell'etere.

## Oggetti

1. È stata aggiunta la nuova arma "Chiave dell'etere" per il tecnico dell'etere.
2. È stato aggiunto un nuovo oggetto dell'Abisso per il livello 65.
  - è stata introdotta una limitazione per le nuove armature e armi dell'Abisso.

Rango	Oggetti che possono venire acquistati
Min. Ufficiale con 1 stella	Parte superiore sacra dell'unità speciale degli arconti Scarpe sacre dell'unità speciale degli arconti
Min. Ufficiale con 2 stelle	Spallaccio sacro dell'unità speciale degli arconti Arma sacra del soldato speciale degli arconti
Min. Ufficiale con 3 stelle	Guanti sacri dell'unità speciale degli arconti
Min. Ufficiale con 4 stelle	Pantaloni sacri dell'unità speciale degli arconti Arma sacra dell'unità speciale degli arconti

- Questi oggetti possono essere acquistati presso l'NPC <Rivenditore> che si trova nella Torre della Luce Ricostruita e nel Tempio dei Ruhn, nel Katalam Settentrionale.
- Gli oggetti da acquistare sono riepilogati per rango nelle singole tabelle.



3. Se il rango è superiore a quello di Generale o Ufficiale, il giocatore può comprare oggetti di consumo con i Punti Abisso nel Monastero di Kaisinel/Convento di Marchutan.
  - A partire dal rango di Ufficiale è possibile acquistare gli oggetti "Frammento del potere dell'onore particolare grande", "Siero divino di vita glorioso" e 3 piatti di cibo.
  - A partire dal rango di Generale si possono comprare 4 diversi tipi di Idian e un Miol di durata limitata.
  - Il Miol di durata limitata può essere utilizzato per 30 giorni, dopodiché se ne può comprare uno nuovo. È possibile comprare un solo Miol al giorno.
  - Il Miol di durata limitata può usare funzioni come il saccheggio e il potenziamento delle abilità (2 piatti di cibo, 3 oggetti magici).
4. È stato aggiunto un NPC Rivenditore del rafforzamento dello stigma in grado di trasformare stigma preziosi di basso livello in stigma preziosi di alto livello.
  - Esempio: con una certa quantità di Punti Abisso è possibile rafforzare Stigma <Attacco di fiamme I> in Stigma <Attacco di fiamme II>.

Fazione	Regione	NPC rafforzamento Stigma battaglia	NPC rafforzamento Stigma magico
Elisiani	Monastero di Kaisinel	<Yuroin>	<Kantar>
Asmodiani	Convento di Marchutan	<Jonker>	<Erius>

5. Ora l'oggetto per il ripristino del tempo di volo può essere usato anche a terra.
6. Sono stati aggiunti nuovi modelli per la produzione.
  - La Chiave dell'etere può essere prodotta con i modelli per la produzione di armi.
  - Frammenti di potere antichi, Proiettile magico attivo etc.: modello usato per gli oggetti di consumo
7. È stato introdotto un sistema per la scelta della produzione.
  - Si tratta di un sistema che permette di ottenere diversi risultati partendo dalla combinazione di diversi materiali.
  - Si utilizza solo per alcuni modelli appena introdotti.



- Esempio: il Carburante magico può essere prodotto secondo due metodi
  - Benzina per armi d'assedio + Polvere delle fiamme pura → Carburante magico
  - Benzina per armi d'assedio + Polvere a bruciatura rapida scintillante → Carburante magico
8. È stato aggiunto un nuovo metodo per la trasmutazione delle sostanze per le classi tiratore, bardo e tecnico dell'etere, grazie al quale è possibile trasformare i materiali per la produzione di armi/armature.
  9. Sono stati aumentati i ranghi e i valori di alcuni accessori dell'armatura che si ricevono a titolo di ricompensa per le missioni.
  10. Ora, in alcune istanze, il tasso di drop degli oggetti di alcuni mostri boss è molto più alto.
    - Poeta d'Ombra, Rastrello d'Acciaio, Cripta del Tempio di Udas, Tempio di Udas, Tempio del Fuoco
  11. Ora dalla "Cassa di armi leggendaria del giudice" è possibile scegliere le armi adatte alla classe del personaggio.
  12. È stata aggiunta una magia per la trasmutazione di sostanze che permette di trasformare Siero divino di bassa qualità in Siero divino prezioso.
    - La magia può essere acquistata nella capitale o nella regione dedicata all'housing presso il Mercante di articoli alchemici.

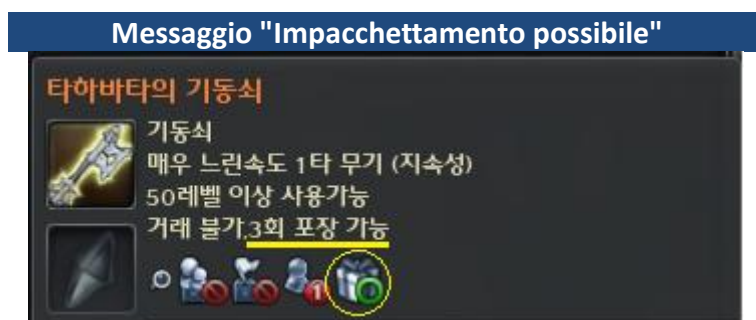
- Il giocatore non dovrà sostenere alcun costo per la modifica. (Consumo punti FD = 0)
13. Alcuni libri per la trasmutazione che possono essere acquistati nella Fortezza dell'Abisso sono ora disponibili anche nella capitale presso il mercante.

Fazione	Regione	NPC mercante
Elisiani	Sanctum	<Sabotes>, <Maire>
Asmodiani	Pandaemonium	<Relir>, <Areke>

14. È stato introdotto un amministratore delle ricompense in Monete di platino e di mithril per i bardi e i tiratori.
- Gli amministratori dei sacerdoti e dei cacciatori, dai quali bardi e tiratori ottengono le monete, sono stati modificati in amministratore degli artisti e degli ingegneri.

Fazione	Regione	Artista	Ingegnere
Elisiani	Theobomos	<Raxila>, <Sapo>	<Meisander>, <Telashila>
	Inggison	<Adesia>	<Sesarion>
Asmodiani	Brusthonin	<Dantia>, <Lagril>	<Makium>, <Baldin>
	Gelkmaros	<Athion>	<Tamaria>

15. Sono state aggiunte casse contenenti ricompense in monete di ferro/bronzo/mithril.
- Da queste casse si possono ottenere Pietre incantesimo/Pietre di mana/Medaglie/Accessori dell'armatura etc.
16. Casse per il cambio in bronzo/argento/oro/platino/mithril.
- Con le monete di basso livello è possibile ottenere monete di alto livello.
17. Per alcuni oggetti (armi/armature/accessori) è stata introdotta la funzione "Impacchettamento".
- Il sistema permette di commerciare oggetti altrimenti non commerciabili.
  - Un oggetto impacchettabile può essere impacchettato nel modo più adatto al rango (unico/epico) tramite la Pergamena dell'impacchettamento.
  - Attualmente è possibile impacchettare solo alcuni oggetti al di sotto del livello 60.



18. Quando era attivo il movimento ninja e si usava il comando "Siediti", l'animazione del Costume da bagno era piuttosto insolita. Il problema è stato risolto.
19. La probabilità che il "40esimo Generale di brigata Shita" droppi equipaggiamento mistico nel "Deposito di Guerra di Sauro" è stata leggermente aumentata.
20. Ora, dopo aver usato l'effetto di una pergamena di qualità, non è più possibile produrre gli effetti di una pergamena normale.
21. Sono stati modificati i contenuti dei tooltip di una quantità limitata di oggetti vendibili.
22. I tooltip di alcuni oggetti di Idian presentano contenuti completamente nuovi.
23. Il tooltip dell'oggetto "Martello per accessori di Vindachinerk" è stato modificato.
24. La grafica di alcuni oggetti non veniva visualizzata correttamente. Gli errori sono stati corretti.
25. I nomi di alcuni oggetti sono stati corretti in quanto errati.

26. "Notius furioso" non droppava il fagotto con le reliquie nella Sala della Conoscenza. Il problema è stato risolto.
27. Modifica: ora è possibile ottenere Revolver a etere, strumento a corda e Chiave dell'etere da "Pora delle armi pure di Aris".
28. Le stigmata indossate venivano usate come oggetti di qualità per il rafforzamento degli stigma. Il problema è stato risolto.
29. Alcuni Guanti da combattimento in cotta di maglia del pirata della Rastrello d'Acciaio presentavano attributi sbagliati. Il problema è stato risolto.
30. La probabilità di incantesimo della Pietra di mana normale, della Pietra di mana combinata e della Pietra di mana antica è stata notevolmente aumentata.
31. Il tempo impiegato per applicare le Pietre di mana è stato ridotto.
  - Prima della modifica: 5 secondi
  - Dopo la modifica: 2 secondi
32. Nella serie Katalium, per la produzione di cinture si possono usare Pietre di affinamento per accessori.
33. In alcune quest i materiali dei modelli non venivano sistemati correttamente. Il problema è stato risolto.
34. Tutte le classi, a eccezione di tecnici dell'etere, bardi e tiratori, possono acquistare presso il maestro delle singoli classi i Tomi delle abilità che vengono droppati in forma di oggetti.



## UI

1. Il cambio delle mappe trasparenti è stato modificato.
  - A destra della mappa è stato aggiunto un pulsante che permette di passare dalla mappa trasparente grande a quella piccola.
  - Quando il pulsante della mappa trasparente piccola è attivo, premendo <N> viene visualizzata la mappa trasparente piccola.
  - Quando il pulsante della mappa trasparente completa è attivo, premendo <N> è possibile aprire la mappa trasparente completa.
  - La mappa trasparente aperta con <N> può essere chiusa premendo nuovamente <N>.

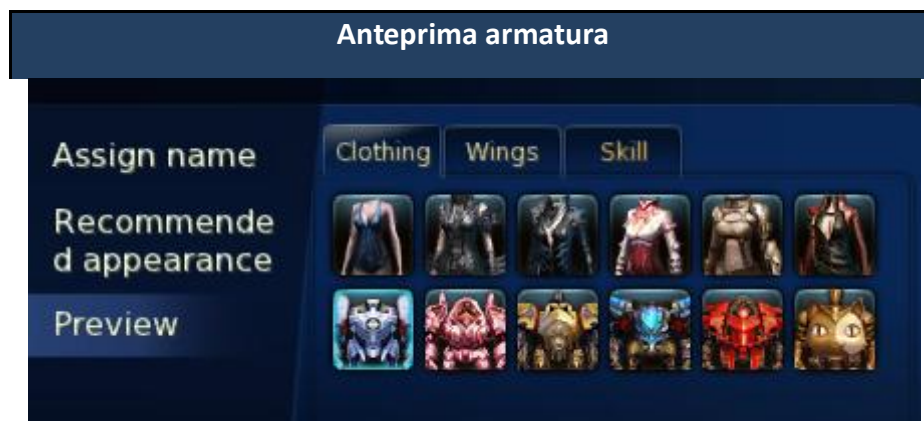
### Passa alla mappa trasparente piccola



### Passa alla mappa trasparente completa



2. Aprendo la mappa sul server per principianti è ora possibile visualizzare le informazioni relative alle fortezze, alle fonti, ai manufatti etc.
3. Finestra per la creazione dell'ingegnere – Da questo momento tra i vestiti compare anche l'anteprima del Mecha.



4. Finestra per la creazione del personaggio – Sono state aggiunte 2 pettinature per maschio e 2 pettinature per femmina.

#### Nuove pettinature (femmine)



#### Nuove pettinature (maschi)



5. La finestra dell'anteprima è stata migliorata per semplificare l'anteprima degli oggetti.
  - Nell'interfaccia utente, nell'anteprima degli oggetti e della modifica dell'aspetto è stata aggiunta una funzione che permette di visualizzare il Mecha.

### Prima della modifica



### Dopo la modifica



- ① La posizione è stata modificata: l'anteprima varia a seconda della posizione (posizione normale/posizione di combattimento)
- ② Visualizzazione elmo: mostra elmo/nascondi elmo
- ③ Visualizza faccia in modo dettagliato





Anteprima Chiave dell'etere: se si desidera visualizzare una Chiave dell'etere è possibile visualizzare anche un'anteprima del Mecha.

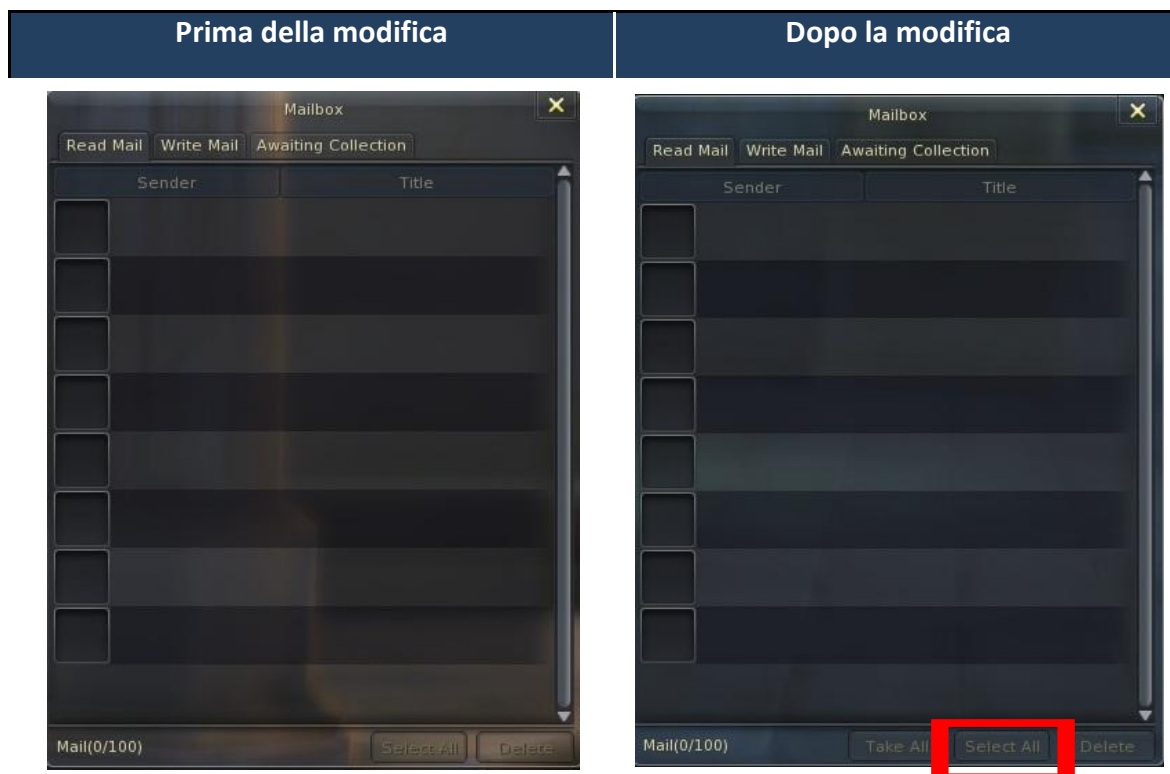
### Anteprima UI della modifica dell'aspetto



6. In "Ricerca gruppo" è stato aggiunto un nuovo pulsante che permette di visualizzare in modo semplice lo stato della formazione del gruppo nella ricerca/nell'elenco delle richieste totali.







## Altro

- È stata aggiunta la funzione per permettere l'utilizzo della memoria 3G.
  - La memoria 3G può essere utilizzata flaggando l'opzione "Autorizza utilizzo memoria 3G (\*)" in [Impostazioni – Impostazioni di sistema – Sistema].
  - L'utilizzo di questa funzione richiede almeno Windows Vista 32 bit OS e una memoria superiore a 4GB.
- In determinate situazioni, il client veniva interrotto in modo anomalo. Il problema è stato risolto.

## NPC

- Nelle capitali elisane/asmodiane, il testo del dialogo degli NPC maestri è stato cambiato a seconda della classe.

## Housing

- D'ora in poi sulla mappa della ricerca della via non vengono più visualizzati i vasi di fiori colorati.

## Ambientazione

- Quando nel Katalam Settentrionale si usava la Corrente di vento accadeva che il personaggio veniva isolato e non poteva più muoversi.
- È stata modificata una parte dell'ambientazione della Stanza del Tesoro di Satra.
- È stata modificata una parte dell'ambientazione di Belusan.
- È stata modificata una parte della Guarnigione di Pepe, della Fortezza di Sillus e della Fortezza di Bassen nel Katalam Settentrionale.
- È stata modificata una parte dei dintorni delle Rovine di Angrief a Inggison.



6. È stata modificata una parte dei dintorni nel Campo di Battaglia di Vorgaltem.
7. È stata modificata una parte dell'ambientazione nel Bastione d'Acciaio.
8. La probabilità di colpo critico dei modelli dell'armatura di Jormungand e del modello di Katalium del maestro è passata dal 20% al 25%.
9. Quando le merci vendute venivano riacquistate, l'ammontare di kinah rimaneva invariato. Il problema è stato risolto.
10. È stata modificata una parte dell'ambientazione nella Sala della Conoscenza.
11. È stata modificata una parte dell'ambientazione della 76esima guarnigione nel Katalam Settentrionale.
12. Alcuni punti in cui era possibile sedersi sono stati modificati in quanto a volte accadeva che i personaggi piccoli che vi si sedevano non venivano visualizzati correttamente.