



# Ombre su Red Katalam



## CONTENUTO

Red Katalam .....	3
- Mostri nel deposito .....	4
- Mostro contro la fazione più forte .....	4
- Mostro che appare in maniera casuale .....	4
Arena di Addestramento di Orbis { <i>Orbis Training Arena</i> } .....	5
Difesa del <i>Research Centre</i> .....	5
Battaglia contro il generale dei guardiani { <i>Guardian General</i> } .....	6
Istanze .....	6
<i>Beninerk's Manor</i> (normale e facile) .....	6
Trasformazione .....	7
Kubus .....	10
Missione di Lugbug { <i>Lugbug's mission</i> } .....	10
Personaggio .....	10
Abilità .....	10
Missioni .....	10
Oggetti .....	12
Battaglia della fortezza { <i>Fortress Battle</i> } .....	13
Battaglia d'assedio dell'altare { <i>Altar Siege Battle</i> } .....	13
NPC .....	13
Mostri .....	14
Ambiente .....	14
Sistema .....	14
Interfaccia utente .....	14
Suono .....	15
Varie ed eventuali .....	15
Caratteristiche GF .....	15




## RED KATALAM

1. La regione "Red Katalam" sarà disponibile su tutti i server.



Orario di ingresso	Zona di ingresso	Livello di ingresso	Giocatori max.
Tutti i giorni 18:00 – 23:00	Dumaha	Dal liv. 76	1.000 Elisiani/Asmodiani max. alla volta

2. Per accedere a Red Katalam, è necessario caricare la *Dimension Hourglass*.
  - È stato introdotto il sistema della "*Dimension Hourglass*".
    - Nel Red Katalam viene consumato 1 punto ogni minuto. Si possono caricare fino a un massimo di 300 punti (5 ore).
    - La *Dimension Hourglass* può essere ricaricata con oggetti appositi, che a loro volta possono essere ottenuti con delle missioni.
3. La posizione dell'ingresso per gli Elisiani e gli Asmodiani viene cambiata in maniera casuale ogni 10 minuti.
4. Si possono utilizzare abilità di rianimazione e di incantesimo, trasformazioni in un generale dei guardiani {*Guardian General*}, oggetti di rianimazione, taroc e kisk.
5. Nel Red Katalam non sono presenti punti di ritrovo per la rianimazione. I giocatori che devono rianimarsi dovranno utilizzare il "Salvataggio di Lunamon" {*Lunamon's Rescue*} o attendere l'aiuto degli altri giocatori.
6. Se ci si rianima presso gli obelischi, si esce dal Red Katalam.
7. A Red Katalam imperversano le "battaglie d'assedio delle guarnigioni".
  - Si può occupare la guarnigione sconfiggendo l'NPC ufficiale della fazione avversaria.
  - Solo la fazione che è riuscita a conquistare la guarnigione potrà affrontare i mostri che si trovano nelle vicinanze. L'area interessata si amplia all'aumentare del livello della guarnigione.
  - Il livello della guarnigione aumenta quando viene sconfitto il *Balaur Assassin*, che a sua volta compare una volta conquistata la guarnigione.
  - Il livello massimo per la guarnigione è 3.
  - Il simbolo della guarnigione è stato modificato

Liv. guarnigione	Simb. guarnigione
Livello 1	
Livello 2	
Livello 3	

8. Per il Red Katalam si aggirano mostri dell'assalto.

## - MOSTRI NEL DEPOSITO

- Ogni 2 ore viene scelto un deposito a caso tra i 9 disponibili.
  - È possibile che lo stesso deposito venga scelto due volte di seguito.
  - Se viene scelto un deposito in cui è già comparso un mostro, il mostro in questione non comparirà una seconda volta.
- Nelle vicinanze del deposito scelto verrà mostrato un contrassegno bianco per il mostro.
- Quando una fazione porta al livello 3 tutte le guarnigioni nel deposito, il contrassegno si colora di rosso e compare il mostro.
- Il mostro dell'assalto rimane 1 ora dopo essere comparso. Dopodiché, nel caso non sia stato sconfitto, scompare.
- Quando compare il mostro, viene visualizzato un messaggio di sistema in tutta la zona del Red Katalam.

Deposito (gruppo)	Guarnigioni interessate
1° deposito	701a, 702a e 703a guarnigione
2° deposito	704a, 705a e 706a guarnigione
3° deposito	707a, 708a e 709a guarnigione
4° deposito	710a, 711a e 712a guarnigione
5° deposito	713a, 714a e 715a guarnigione
6° deposito	715a, 716a e 717a guarnigione
7° deposito	718a, 719a e 720a e 721a guarnigione
8° deposito	721a, 722a e 723a e 724a guarnigione
9° deposito	725a guarnigione

## - MOSTRO CONTRO LA FAZIONE PIÙ FORTE

- Il mostro compare per la fazione che ha conquistato più guarnigioni.
- Il mostro compare per la fazione che ha conquistato più guarnigioni nell'intervallo di tempo prestabilito.
- Il mostro compare solamente se è stata conquistata almeno una guarnigione. Non appare quando entrambe le fazioni hanno conquistato lo stesso numero di guarnigioni.
- Ogni 10 minuti appare il mostro per la fazione che ha conquistato più guarnigioni.
- Quando compare il mostro, viene visualizzato un messaggio di sistema in tutta la zona del Red Katalam.

## - MOSTRO CHE APPARE IN MANIERA CASUALE

- Il mostro appare in maniera casuale indipendentemente dal numero delle guarnigioni conquistate.

## 9. Appare il forziere della legione {Legion Treasure Chest} contenente svariati pezzi di equipaggiamento.

- Il *Legion Treasure Chest* (antico/leggendario/definitivo) appare in momenti e luoghi prestabiliti.
- Per aprire i forzieri è necessaria una chiave. Vi è una determinata probabilità di crearne una tramite la produzione magica usando l'Alchemium antico/leggendario/definitivo come materiale.
- La chiave di Alchemium per la produzione magica può essere trovata nell'istanza.

Istanza	
Torre Sacra {Holy Tower}	Razziare la chiave di Alchemium dal boss
Officina di Prometun {Prometun's Workshop}	
Makarna	
Senekta	
Laboratorio Stella {Stella Development Laboratory}	
Beninerk's Manor	Nella cassa di ricompense: <i>Tower of Challenge Challenger (7 days)</i> potrebbe essere contenuta la chiave di Alchemium.
Torre della Sfida {Tower of Challenge} (livello inferiore)	

## 10. Alcune armi definitive possono essere utilizzate esclusivamente nel Red Katalam.

- Possono essere trovate nella *Katalam Protector's Weapons Chest*.
- Le armi spariscono non appena si esce dal Red Katalam.
- Le armi rimangono in possesso per 10 minuti.

11. Compare un mercante di articoli speciali {*Special Merchant*}.
  - Dopo la conquista delle guarnigioni dalla 713a alla 724a, compaiono con una determinata probabilità i mercanti di articoli speciali Pasirunerk e Hasirunerk.
  - Pasirunerk vende esclusivamente *Katalam Treasure Chest* leggendarie.
  - È stato aggiunto il mercante di articoli speciali Hasirunerk, che vende *Katalam Treasure Chest* definitive.
  - Pasirunerk e Hasirunerk compaiono insieme.
12. Nel Red Katalam si può trovare una cassa di kinah contenente 10.000.000 kinah.
  - Quest'ultima compare con una determinata probabilità se è stata conquistata la guarnigione confinante della fazione avversaria e se la propria guarnigione è stata difesa con successo sconfiggendo gli *Assassin Reconquistador*.
  - Quando viene scomposta la cassa, ogni membro del gruppo riceve la stessa quantità di kinah.
  - La cassa di kinah nel Katalam scompare dopo 5 minuti.

## ARENA DI ADDESTRAMENTO DI ORBIS {*ORBIS TRAINING ARENA*}

1. È stata aggiunta l'*Orbis Training Arena* dietro la Piazza di Stellusia {*Stellusia Square*} a Dumaha. All'interno dell'Arena è possibile combattere liberamente indipendentemente dalla fazione.



- L'entrata si trova dietro il teletrasportatore di *Stellusia Square*.
  - Nell'Arena sono posizionati gli NPC gratuiti *Soul Healer* e *Transparency Transformation buff assistant*.
  - In cambio di Stellium, l'NPC *Transparency Transformation buff assistant* darà un nuovo buff trasformazione leggendario.
2. Dal livello 76 è possibile rianimarsi in qualsiasi zona dell'Arena (a eccezione delle istanze).

## DIFESA DEL *RESEARCH CENTRE*

1. È stata aggiunta a Dumaha la [Difesa del *Research Centre*].

Periodo dell'evento	Regione di inizio
03:00 – 04:59	L'evento ha luogo 1 sola volta durante il periodo dell'evento e inizia in un momento casuale nel <i>Volcanic Ash Research Centre</i> o nel <i>Sand Castle Research Centre</i> .
07:00 – 08:59	
11:00 – 12:59	
15:00 – 16:59	
19:00 – 20:59	
23:00 – 00:59	

- Viene stabilito in maniera casuale se l'evento avrà luogo nel *Volcanic Ash Research Centre* o nel *Sand Castle Research Centre*. Non appena stabilito il luogo, a Dumaha viene visualizzato un messaggio di sistema.
- 40 minuti dopo la comparsa del messaggio di sistema inizia la [Difesa del *Research Centre*], che avrà una durata di 20 minuti.



- Se vengono superati con successo i livelli 1-6 della battaglia difensiva, si passa a quello finale. Il numero di mostri presenti nel livello finale dipende dal risultato dei livelli precedenti.
- È possibile passare di livello sconfiggendo i mostri boss in ognuno di essi.
- Il mostro boss appare 30 secondi dopo l'inizio di ogni livello e passa per l'entrata opposta.
- La ricompensa per la battaglia difensiva dipende dal numero dei mostri sconfitti: a più mostri mandati al tappeto corrispondono più oggetti di ricompensa.
- Non sono previste ricompense per una difesa ben riuscita.

## BATTAGLIA CONTRO IL GENERALE DEI GUARDIANI {*GUARDIAN GENERAL*}

1. È stata aggiunta la battaglia contro il *Guardian General* presso l'altare di Dumaha.
  - La battaglia contro il *Guardian General* avviene di mercoledì, sabato e domenica (sera) dopo la fine della battaglia d'assedio del 10° altare.
  - Un minuto dopo la fine della battaglia d'assedio dell'altare, un messaggio di sistema avvisa i giocatori della battaglia contro il *Guardian General*.
  - La battaglia contro il *Guardian General* inizia 10 minuti dopo la comparsa del messaggio di sistema e ha una durata di 20 minuti.
  - Il *Guardian General* compare presso la fazione che ha conquistato meno altari, mentre presso la seconda fazione compare la truppa di difesa {*Defence Troop*}.
  - Nel caso entrambe le fazioni avessero conquistato lo stesso numero di altari o non ne avessero conquistato nessuno, la battaglia contro il *Guardian General* non avviene.
  - Entrando nella piazza del 10° altare su cui si è svolta la battaglia contro il *Guardian General*, viene formata automaticamente un'unione con la stessa fazione e accettata la missione corrispondente.
  - Chi sconfigge il *Guardian General* e la truppa di difesa riceve una ricompensa.
  - A parte la ricompensa per aver portato a termine la missione, non è prevista nessuna ricompensa per aver sconfitto o respinto il *Guardian General*.
2. È stato modificato il raggio d'azione per entrare o uscire automaticamente dall'unione.
3. È stato risolto un problema a causa del quale, in rari casi, non veniva visualizzato il messaggio di sistema dopo la battaglia contro il *Guardian General*.

## ISTANZE

### *BENINERK'S MANOR* (NORMALE E FACILE)

1. Sono state aggiunte le nuove istanze *Beninerk's Manor*, in versione normale e facile.



Ingresso	Giocatori max.	Livello	Numero di ingressi	Ripristino
<i>Vespera Harbour</i> (Dumaha)	2-12	A partire dal livello 80	1 volta a settimana (Free User) 2 volte a settimana (Gold User)	Mercoledì alle ore 9:00

2. Nell'istanza "Torre Sacra" {*Holy Tower*} è possibile ora razziare tutti i tipi di oggetti dell'equipaggiamento antichi.

3. Nell'istanza "Narakkalli" è possibile ora razziare tutti i tipi di oggetti dell'equipaggiamento antichi.
4. È stato risolto un problema a causa del quale la porta del Laboratorio Stella {*Stella Development Laboratory*} non si apriva in determinate circostanze.
5. È stato risolto un problema a causa del quale non era possibile proseguire con la *Holy Tower* dopo la distruzione della macchina d'assalto.
6. Nel *Prometun's Workshop (difficult)* è stato ampliato da 3 a 4 m il raggio d'azione dell'abilità "Marea esplosiva" {*Explosive Flood*} del mostro boss Prometun sofferente furioso {*Suffering Raging Prometun*}.
7. Sono state modificate le abilità di alcuni mostri della *Tower of Challenge*.
8. Nel *Prometun's Workshop (difficult)* è stato aggiunto un terzo mostro con nome, *Raging Tarukkan*.
9. È stato risolto un problema a causa del quale, in alcune zone, non funzionava lo schema di battaglia del secondo mostro con nome, *Suffering Raging Prometun*, nel *Prometun's Workshop (difficult)*.
10. È stato risolto un problema a causa del quale, in determinate condizioni, il risultato della "*Tower of Challenge*" generava un errore.
11. È stato aggiunto il quarto mostro con nome, "*Raging Prigga*", nel *Prometun's Workshop (difficult)*.
  - Da *Raging Prigga* è possibile razziare la *Light Fragment War Necklace/Magic Necklace*.
12. La *Tower of Challenge* è stata divisa in un livello inferiore e uno centrale.
  - Entrambi i livelli sono composti da 15 piani ciascuno.
  - Le autorizzazioni per l'accesso ai livelli inferiore e centrale vengono contate insieme.
13. I giocatori dal livello 76 ricevono meno PE dai mostri nelle istanze e sul campo di battaglia.
14. In alcune ricompense per le istanze (mostri boss, cassa di ricompense) non sono contenute più pietre incantesimo:
  - Narakkalli
  - Torre Sacra {*Holy Tower*}
  - Officina di Prometun {*Prometun's Workshop*}
  - *Makarna of Bitterness*
  - Senekta
  - Mostri con nome e boss del *Stella Development Laboratory* (semplice/normale).
15. È possibile trovare una cassa dell'equipaggiamento nella *Narakkalli Treasure Chest* di Narakkalli.
16. Sono stati diminuiti i danni e modificati gli schemi di battaglia del Custode delle ombre {*Shade Protector*} a Makarna.
17. È stato risolto un problema a causa del quale venivano aggiunti danni delle abilità quando il Permaloso ufficiale di comando Girad {*Resentful Commander Girad*} utilizzava l'abilità "Essenza della follia" {*Essence of Madness*} nella Miniera di Hererim {*Hererim Mine*}.
18. È stato modificato il tasso di drop degli oggetti del mostro boss in [*Campaign*] *Taloc's Hollow*.

## TRASFORMAZIONE

1. È stata aggiunta la trasformazione definitiva "Marchutan" e 6 nuove leggendarie.

Classe	Trasformazione
Leggendario	<i>Israphel's Apostle</i> , <i>Marchutan's Apostle</i> , <i>Zikel's Apostle</i> <i>Kaisinel's Apostle</i> , <i>Siel's Apostle</i> , <i>Nezekan's Apostle</i>
Definitivo	Marchutan

2. È stata migliorata l'interfaccia del contratto di trasformazione e della fusione di trasformazione.

### Contratto di trasformazione



- Sono stati aggiunti i pulsanti [Complete contract] e [Contract complete 10 times].
- È possibile eseguire più contratti uno dietro all'altro.

### Fusione di trasformazione



- È stata aggiunta un'interfaccia per la fusione ripetuta.
  - Con [Repeat fusion] è possibile avviare le fusioni, che durano finché non vengono interrotte o si esauriscono i materiali.



- Con i pulsanti [Skip] e [Next Fusion] è possibile eseguire in maniera rapida la fusione seguente.



- La trasformazione, ovvero il risultato del contratto, viene mostrata al centro dello schermo. I risultati dei contratti ripetuti o di quelli ripetuti 10 volte vengono mostrati nella parte bassa dello schermo.

3. È stato modificato il metodo di utilizzo per gli effetti delle collezioni di trasformazioni.



- Per quanto riguarda le collezioni, non ci sono restrizioni su 6 effetti scelti: tutti gli effetti delle collezioni verranno eseguiti automaticamente.
  - Viene utilizzata solamente l'abilità della collezione di livello più alto.
4. I costi della fusione di trasformazione non sono più uniformi, ma si differenziano in base alla classe e ai materiali della fusione.
  5. La fusione definitiva offre nuovi movimenti ed effetti.
  6. La voce del personaggio si adatta al genere dopo la trasformazione.
    - Con la Trasformazione trasparente {Transparency Transformation} la voce viene adattata al genere del personaggio.

- Quando si trasforma l'aspetto di un personaggio in un'istanza, viene utilizzata la stessa voce a prescindere dal genere.
7. È stato risolto un problema a causa del quale non veniva mostrato correttamente il movimento ottenuto con una pergamena di trasformazione {*Transformation Scroll*} in una trasformazione.

## KUBUS

1. L'ambito di utilizzo dei kubus {*Cubes*} è stato modificato.

Finora	Modifica
Utilizzo su tutti i server per l'intero account.	Utilizzo su un solo server per l'intero account.

## MISSIONE DI LUGBUG {*LUGBUG'S MISSION*}

- È stata modificata la versione giornaliera e settimanale della *Lugbug's mission*.
  - La missione settimanale non è più disponibile per Daeva di livello 1-75.
  - Non appena raggiunto il livello 76, la missione settimanale diventa disponibile per i livelli 76-80.
- Sono state aggiunte nuove missioni (livelli 76-80) e alcuni contenuti delle missioni parzialmente modificati.
- Sono state sostituite alcune delle missioni settimanali di Lugbug.
  - Gli oggetti necessari per le missioni sono disponibili nello Shop di AION.
- La missione settimanale "[*Fortress Battle*] *Proof of the courageous fighter*" può essere eseguita solo 2 volte.
- È stata sostituita 1 missione giornaliera per ogni giorno della settimana con una missione completabile nel Katalam.
- Il requisito per la ricompensa settimanale finale è stato ridotto da 8 a 7 missioni.
- Alcune missioni hanno ora dei requisiti diversi.

Obiettivo	Modifica
[ <i>Universal</i> ] <i>Indefatigable Daeva</i>	Ricevete 1 volta (invece che 3) la "Marmellata di Leibo" { <i>Leibo Jam</i> }
[ <i>Universal</i> ] <i>Diligent Daeva</i>	Ricevete 3 volte (invece che 5) la "Marmellata di Leibo" { <i>Leibo Jam</i> }

## PERSONAGGIO

- Sono stati aggiunti 4 nuovi attributi: "danni critici magici/fisici" {*Crit Strike/Spell Damage*} e "difesa magica/fisica dai colpi critici" {*Strike/Spell Fortitude*}.

## ABILITÀ

- Sono stati modificati i valori dell'ira di "*Band of Rage*" e le abilità daevanion associate (Colorista {*Painter*}).
- "Sferzata della meteora" (Cantore) {*Meteor Strike (Chanter)*} e alcune abilità che infliggono debuff (Incantatore {*Spiritmaster*}) non sono più in conflitto.
- L'effetto di ripristino di "Onda della purificazione" (Chierico) {*Ripple of Purification (Cleric)*} può essere rimosso tramite abilità che annullano potenziamenti magici.
- Sono stati modificati gli effetti delle abilità delle singole classi.
- È stato modificato il tempo di recupero di "Bombardamento ripetuto" (Tiratore) {*Repeated Bombardment (Gunner)*}.
- È stata diminuita notevolmente la probabilità di colpi critici di "*Work Destruction*" (*Painter*).
- Le abilità si apprendono ora diversamente.
  - Dopo il cambio di classe a Daeva, le abilità vengono apprese dopo essere saliti di 10 livelli.
  - Dato che le abilità si apprendono ora in maniera diversa, sono stati adeguati i livelli per l'apprendimento delle abilità.
- Sono stati aggiunti 10 abilità daevanion (migliorate) per ogni classe.
  - Le abilità daevanion (migliorate) si ottengono con l'incantesimo +15 delle abilità daevanion normali.

## MISSIONI

- Sono state aggiunte 4 nuove missioni a Lakrum.

- a. Gli Elisiani le ricevono completando la campagna "L'influenza vacillante degli Elisiani" {*Dwindling Elyos Influence*}, mentre gli Asmodiani "L'influenza vacillante degli Asmodiani" {*Dwindling Asmodian Influence*}.
2. Ora è possibile completare in maniera corretta le missioni nel *Prometun's Workshop*.
3. Lo stesso vale per gli incarichi di legione per cui si verificava un errore.
4. Non è più possibile accettare 4 missioni basate sulla riconquista e sulla difesa del Grande Tempio {*Great Temple*} di Lakrum nelle vicinanze della Fortezza di Lakrum {*Lakrum Fortress*}.
5. Sono state modificate le seguenti campagne a Dumaha:

Fazione	Campagna
Elisiani	<i>A Strange Encounter</i>
Asmodiani	<i>Unexpected Encounter</i>

6. È stata aumentata la ricompensa per la missione della battaglia d'assedio dell'altare di Dumaha.
7. È possibile accettare di nuovo senza errori le missioni in cui si risolvono problemi per Stella.
8. Le missioni delle battaglie della fortezza di Lugbug sono ora giornaliere.
9. Sono state corrette le categorie di alcune missioni.
10. È stato modificato il livello per le missioni in cui si ricevono come ricompensa cristalli del principio {*Genesis Crystals*}.
11. È stato risolto un problema a causa del quale, in determinate circostanze, non venivano aggiornate le missioni "Rinomato commerciante del mercato nero" {*Rumours of a Black Market Trader*} e "Voci sul commerciante del mercato nero" {*Rumours about the Black Market Trader*} nella Gola di Ventonevoso {*Neviwind Canyon*}.
12. È stata aggiunta la nuova campagna "Inanna and Beninerk".
13. Sono state aggiunte missioni che possono essere eseguite dopo aver ricevuto la *Katalam Protector's Weapons Chest*.
14. È stato risolto un problema a causa del quale non venivano aggiornate le missioni del *Stella Development Laboratory* "[Instance/Group] Interrupted Nakisix Deliveries" e "[Instance/Group] The Whereabouts of Nakisix" dopo aver sconfitto il *Weakling Daeva Mob Leader*.
15. È stato modificato il livello per la missione "Lady Siel's Prophecy".
16. Sono state aggiunte missioni all'istanza "Beninerk's Manor (easy)".
17. È stata migliorata la visualizzazione delle ricompense per la missione casuale.

Ricompense per la missione casuale	
Finestra delle ricompense per la missione	Informazioni sulle ricompense
	

- a. Tramite il punto interrogativo nel margine destro della finestra è possibile visualizzare le informazioni delle ricompense.
18. Sono state migliorate alcune missioni di Lakrum per fare in modo che siano più facili da eseguire.
  - a. È stata aggiunta la nuova funzione "Rapporto immediato" {*Instant Report*} alla missione della guarnigione.
  - b. Sono stati modificati la ricompensa e il numero settimanale di ripetizioni per le missioni di pulizia. È possibile accettare e completare queste missioni dall'NPC dell'approdo.
  - c. Dal livello 80 spariscono le missioni di ascensione per i personaggi sotto al livello 80.
  - d. Gli NPC sono stati adattati alle categorie "Instance", "Battlefield" e "Ascension".
  - e. Il tasso di ripetizione delle missioni ripetibili nell'istanza è stato limitato a 2 volte alla settimana.
  - f. Con alcune missioni si riceve ora una ricompensa migliore.
  - g. È stato modificato il numero settimanale di ripetizioni e ricompense delle missioni PvP a Lakrum.
19. Esistono ora due missioni ripetibili diverse: "Stella Development Laboratory (easy)" e "Stella Development Laboratory (normal)".
20. La ricompensa della missione stigma nell'area introduttiva è ora un Fagotto Selezione con stigmata {*Stigma selection bundle*}.

21. Sono state aggiunte missioni all'*Orbis Training Arena*.
22. È stata rimossa la missione introduttiva alle pietre incantesimo a Lakrum.
23. In alcune istanze sono state aggiunte missioni ripetibili con le pietre incantesimo come ricompensa.
24. È stato creato un incarico di legione in base ai nuovi contenuti.
25. Le missioni Incubo {*Nightmare*} e le missioni nella Caverna di Taloc {*Taloc's Hollow*} sono ora opzionali.

## OGGETTI

1. Sono state aggiunte nuove formule per la produzione magica con oggetti collezionabili.
3. L'oggetto "libro delle abilità daevanion" {*Daevanion Skill Book*} può essere riposto nell'inventario più volte.
4. Dopo la conquista dell'altare di Dumaha termina l'offerta sul *Titania Collector* dello *Stellium General Goods Administrator*. Il *Collector* è disponibile nel commercio normale.
5. È stato risolto un problema a causa del quale alcuni oggetti venivano mostrati in maniera incorretta.
6. Non è più possibile modificare l'aspetto di oggetti della serie "*Anomos of Wrath*" e "*Dumaha of the Mighty*".
7. Dopo la conquista dell'altare di Dumaha, comprare uno *Stellium General Goods Administrator* da cui i giocatori possono acquistare *Etium* leggendario/definitivo a un prezzo speciale.
8. Sono state cambiate le infoveloci di alcuni oggetti.
9. È possibile scegliere la "*Stella Box of Ancient Manastones (7 Days)*" come ricompensa per la missione "*Stella Problem-solving*" a Dumaha.
10. Nel *Prometun's Workshop (difficult)*, le pietre incantesimo per PvE leggendarie {*Legendary PvE Enchantment Stones*} non vengono più mostrate come ricompensa principale.
  - Le *Legendary PvE Enchantment Stones* non sono più disponibili nel *Prometun's Workshop (difficult)*.
11. È possibile ora rimuovere il buff "*Leibo Jam*".
12. Sono stati aggiunti nuovi pezzi di equipaggiamento per il PvP, disponibili nel Red Katalam.
  - È possibile ottenere pezzi di equipaggiamento di battaglia dai mostri con nome sul campo di battaglia o con i forzieri della legione {*Legion treasure chest*} antichi/leggendari/definitivi.
  - I pezzi di equipaggiamento di battaglia possono essere ottenuti anche, con una certa probabilità, con le *Katalam Treasure Chest* leggendarie/definitive acquistabili dall'NPC dello scambio.
    - Gli NPC di seguito vendono *Katalam Treasure Chest*:

<Commercianti di ricompense di Katalam {*Trader for Katalam Rewards*} >

Fazione	Regione	Nome NPC
Elisiani/Asmodiani	Red Katalam	Pasirunerk < <i>Trader for Katalam Rewards</i> > ※ Offerta speciale a tempo limitato
	Stellusia	Kairan < <i>Trader for Katalam Rewards</i> > Azina < <i>Trader for Katalam Rewards</i> >
Elisiani	Rifugio della Vita Eterna { <i>Everlasting Life Refuge</i> }	Hart < <i>Trader for Katalam Rewards</i> >
Asmodiani	Tempio della Saggezza Eterna { <i>Temple of Perpetual Wisdom</i> }	Rotelli < <i>Trader for Katalam Rewards</i> >

- Per acquistare una *Katalam Treasure Chest* sono necessari emblemi della battaglia {*Battle Insignia*}.
- Quest'ultimi possono essere ottenuti come ricompensa per le missioni o con i mostri dell'assalto nel Red Katalam.
- Si può creare un emblema della battaglia combinando 10 frammenti della battaglia. È possibile ottenere frammenti di emblemi della battaglia dai mostri *raging/frenzied* nelle vicinanze della guarnigione occupata o dai *Guardian/Archon Battle Officer* in ogni guarnigione.
- La *Katalam Treasure Chest* può essere scomposta fino a 5 volte con le *Insignia of Experience*.
- È possibile creare *Insignia of Experience* grazie al *Combat Experience Extractor* venduto dal Mercante di articoli vari {*General Trader*} nell'approdo.

13. Nel Red Katalam è stato aggiunto un modello di produzione magica per gli oggetti collezionabili.
14. È stato diminuito il numero dei pezzi di equipaggiamento che si possono ottenere in determinate istanze.
15. In alcuni negozi sono stati abbassati i prezzi dei pezzi di equipaggiamento.
16. Ora è possibile comprare fino a massimo 5 casse con pietre incantesimo presso l'«Amministratore di beni di consumo speciali (cristallo del principio)» {*Administrator for Special Consumables (Genesis Crystals)*}.
17. Sono state modificate le infoveloci di alcuni materiali.



18. La cassa dell'equipaggiamento ricevuta come ricompensa della campagna nell'area introduttiva è ora un bottino di gruppo.
19. È stato modificato l'aspetto di diverse armature.
20. È stato risolto un problema a causa del quale l'aspetto di alcuni oggetti veniva rappresentato in modo errato.
21. Sono state corrette le infoveloci di alcuni oggetti.
22. È stato modificato l'aspetto di diversi abiti.
23. È stato risolto un problema a causa del quale l'aspetto degli abiti indossati veniva visualizzato in maniera parzialmente incorretta.
24. È stato risolto un problema a causa del quale non veniva mostrato correttamente il tempo di recupero degli oggetti che ne possiedono uno lungo.
25. Sono stati aggiunti pezzi di equipaggiamento di Red Katalam con cui è possibile ottenere l'abilità dell'aspetto "Protezione".
  - Quest'ultimi possono essere scambiati con emblemi di Red Katalam e della battaglia per ottenere ricompense di Katalam a Lakrum/Dumaha.
26. È stata aggiunta una lista degli oggetti venduti dal mercante di scambio per le ricompense di Katalam a Lakrum/Dumaha.
  - Sono stati aggiunti i tab *Weapons/Armour/Accessories/Feather* ed è possibile ora fare acquisti per tipo di equipaggiamento.
  - Sono state aggiunte nuove *repeat drop box* leggendarie e definitive.
27. È stato aggiunto un kisk esclusivo per Katalam.
  - È disponibile dal Mercante di articoli vari {*General Trader*} nel Red Katalam.
28. Sono stati aggiunti oggetti per caricare la *Dimension Hourglass*.
  - Sono inclusi nella ricompensa per la missione giornaliera di Lugbug.

## BATTAGLIA DELLA FORTEZZA {*FORTRESS BATTLE*}

1. È stato risolto un problema a causa del quale il kisk nella camera del generale dei guardiani {*Guardian General's Chamber*} non scompariva all'inizio della battaglia della fortezza di Dumaha.
2. È stata modificata la quantità di punti onore vinti nella battaglia della fortezza di Dumaha.
  - Sono stati diminuiti i punti onore vinti dalla "truppa difensiva di Dumaha" {*Dumaha Shield Troop*}.
  - È possibile ricevere punti onore sconfiggendo determinati mostri.
3. È stata modificata la comparsa dello Shugo del teletrasporto {*Teleporter Shugo*} della *Dumaha Fortress*.
4. Al verificarsi di determinate condizioni, durante la battaglia della fortezza di Dumaha appare anche la *Dumaha Shield Troop*.
5. Nella battaglia della fortezza sono state applicate le seguenti migliorie:
  - Il *Guardian General* compare in altri momenti a Dumaha e nella Fortezza degli Dei {*Divine Fortress*}.
  - È stato diminuito il livello di difficoltà di Lakrum e della *Divine Fortress*.
  - È stata aumentata la quantità minima dei punti prestazione per ricevere la ricompensa.
  - È stato migliorato il bilanciamento per quanto riguarda la valutazione del PvP.
  - È stata aumentata la ricompensa in kinah delle battaglie della fortezza di Dumaha, Lakrum e *Divine Fortress*.

## BATTAGLIA D'ASSEDIO DELL'ALTARE {*ALTAR SIEGE BATTLE*}

1. L'NPC per la ricompensa speciale dell'*Altar Siege Battle* compare dopo circa 30 minuti dalla conquista e sparisce poi 6 ore dopo.
2. È stato limitato il numero di oggetti che possono essere venduti all'NPC *Legion Merchant*, che appare tramite la benedizione di Apsu {*Apsu's Blessing*}.

## NPC

1. È stato posizionato un mercante di Stellium a Stellusia (Dumaha) presso cui è possibile acquistare beni di consumo e modelli di pietra di mana.
2. È stato rimosso dal gioco il mercante Koninerk (esclusivo per le legioni) che vendeva l'oggetto "*Titanium Collector*" e che compariva dopo la conquista dell'altare a Dumaha. Il mercante di oggetti di produzione magica {*Trader for magical crafting items*} vende ora anche oggetti per l'estrazione.
3. È stato modificato l'equipaggiamento di alcuni NPC.
4. Non è più possibile razziare l'*Ancient Alchemium* dai mostri di Lakrum.
5. È possibile trovare ora l'*Ancient Alchemium* nella cassa di ricompense di Narakkalli o razziarlo dai mostri con nome nella *Holy Tower*.

6. Non è più possibile razziare frammenti e Shimiolum di classe C {Class C Minionite} dai mostri di Lakrum.
7. L'NPC Nero appare ora in un'altra posizione.
8. È stato risolto un problema a causa del quale non compariva l'NPC "Lost Lugbug".

## MOSTRI

1. Sconfiggendo i mostri della *Fortress Battle* di Dumaha si ricevono punti onore.
2. Sono stati abbassati parzialmente gli attributi dei mostri che appaiono durante la *Fortress Battle* di Dumaha.
3. Il *Captain Barikuda* a Dumaha ritorna alla sua posizione di rinascita quando lascia l'area predefinita.
4. È stato risolto un problema a causa del quale alcuni mostri con nome di Lakrum non comparivano.
5. È stato risolto un problema a causa del quale il danno delle abilità di alcuni mostri era troppo basso.
6. È stato modificato il danno delle abilità di alcuni mostri.

## AMBIENTE

1. Sono stati aggiunti nuovi oggetti collezionabili a Lakrum.
2. Sono state modificate parti di Dumaha.
3. È stata cambiata la topografia di alcune parti di Dumaha.

## SISTEMA

1. Sono stati aggiunti aiuti per l'alloggiamento {*Socketing Aids*} il cui utilizzo aumenta la probabilità di successo dell'alloggiamento per pietra di mana in oggetti dell'equipaggiamento antico (o di qualità superiore).

## INTERFACCIA UTENTE

1. È stato risolto un problema a causa del quale poteva capitare che la barra azione venisse ripristinata.
2. Nella finestra [Boost/Modify – Manastone Socketing] è stata aggiunta una registrazione per l'aiuto per l'alloggiamento.
3. Nel menu dell'agente di commercio {*Trade Broker*} non è più possibile selezionare oggetti venduti dall'agente di commercio stesso.
4. Nel menu del *Trade Broker* non vengono più mostrati alcuni degli oggetti meno importanti.
  - Gli oggetti in questione possono essere trovati con la funzione di ricerca.
5. È stato aggiunto il sistema "Tips".
  - Tutti i suggerimenti vengono mostrati ogni 30 minuti nella finestra della chat.
  - I suggerimenti vengono mostrati se attivati nella finestra della chat alla voce del menu [Tab Options – System Information].
6. Sono state migliorate le infoveloci di alcuni oggetti e del sistema.
7. È stata modificata la rappresentazione della potenza di attacco dell'arma.



8. È stato eliminato il *Nochsana Novice Training Camp* dalla lista delle istanze.
9. È stato risolto un problema a causa del quale spariva l'UI quando si cambiava di genere tramite una trasformazione durante l'utilizzo di un'abilità.

9. È stato risolto un problema a causa del quale le abilità attive venivano annullate da abilità di buff normali.



## SUONO

1. Sono stati modificati i rumori di fondo di alcune zone di Dumaha.

## VARIE ED EVENTUALI

1. È stato risolto un problema a causa del quale i risultati della classifica non venivano considerati in maniera corretta.

## CARATTERISTICHE GF

- Sono stati cambiati alcuni oggetti nello Shugomat {*Shugo Vending Machine*}.
- I punti onore sono stati ripristinati. Per ogni 600 punti onore è stato assegnato 1 lingotto d'oro {*Gold Ingot*}.
- Sono stati rinnovati alcuni oggetti nel Negozio della Sabbia Dorata {*Gold Sand Shop*}. Inoltre, per un periodo limitato di tempo (30/10 – 30/11/2019) sarà possibile acquistare gli oggetti di seguito:

Oggetto	Prezzo	Limitazione
[Rune] <i>Legendary Transformation Contract (10 types)</i>	1.500x <i>Gold Ingot</i>	1 per settimana
[Rune] <i>Ancient Transformation Contract: (18 types)</i>	250x <i>Gold Ingot</i>	1 per settimana
<i>Selection Box of Legendary Daevanion Skills (10 types)</i>	200x <i>Gold Ingot</i>	1 per settimana

4. Sono stati rimossi i due contratti di trasformazione gratuiti {*Transformation Contract*} nello Shop di AION. Per contro, gli oggetti <*Ancient Transformation Breath*> e <*Legendary Transformation Breath*> necessari per le missioni di Lugbug sono disponibili gratuitamente.