

AION[®]

FREE-TO-PLAY

Actualización 5.0
Notas del parche
“Recuerdos perdidos”



Contenido

	Personajes	Modificaciones generales de los personajes Poder de creación y Daeva del destino Modificaciones de la creación de personajes Otros ajustes
	Áreas	Esterra y Nosra
	Instancias	Biblioteca de la Sabiduría Ruinas de Adma Laboratorio del Soberano del Elemento Escondrijo de Arcal Otros ajustes
	Misiones	Misiones nuevas Modificaciones de las misiones existentes Soluciones de problemas
	Objetos	Nuevos objetos y novedades Soluciones de problemas
	Interfaz de usuario	Novedades Modificaciones
	Varios	Abismo y fortalezas Habilidades PNJ
	Exclusivas Gameforge	[Función beta] Sistema de misiones diarias - Pruebas heroicas Modificaciones de sistemas específicos

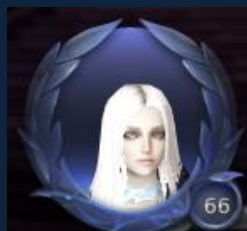
Personajes



Comienza un nuevo viaje en busca de recuerdos perdidos y de vuestro propio destino. Haréis un impactante descubrimiento que cambiará para siempre el destino de Ateia. Todos los Daevas de nivel 65 han recibido una invitación a esta aventura. **Mirad en el buzón.**

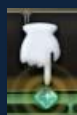
Modificaciones generales de los personajes

- El nivel máximo que puede conseguir un personaje ha pasado de 65 a 75.
- Con ayuda de la misión del Daeva del destino se puede convertir a un personaje en Daeva del destino en el nivel 65.
 - Solo se puede alcanzar el nivel 66 una vez aceptada y completada esta misión.
 - Aquellos personajes que completen esta misión ascenderán al nivel 66 de manera inmediata, independientemente de los puntos de experiencia de que dispongan.
 - La imagen de perfil cambia para los Daevas del destino.



Poder de creación y Daeva del destino

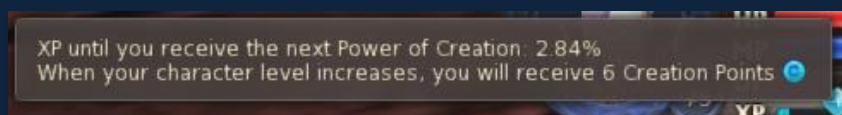
- Se ha añadido la función "poder de creación".
 - Cuando un personaje se convierte en Daeva del destino, la barra de PE muestra un símbolo al obtener Puntos de poder de creación por primera vez. Desaparece una vez el jugador hace clic sobre él.



- La ventana de poder de creación no aparece de forma automática cuando el personaje se convierte en Daeva del destino.
- La información sobre el poder de creación se ha incluido en las indicaciones importantes.
- Los Daevas del destino obtienen puntos de poder de creación en cuanto consiguen una cantidad determinada de puntos de experiencia.
- La distribución de puntos mientras se avanza por los nuevos 10 niveles se realiza como se muestra a continuación:

Nivel	Cantidad de puntos de creación obtenidos
Ascenso a Daeva del Destino	6
66	9
67	9
68	11
69	12
70	13
71	15
72	17
73	20
74	23
75	27

- En globo de ayuda de la barra de EP se muestra la cantidad de puntos que se pueden obtener mientras se progresa en el nivel actual.



- Con ayuda de la combinación de teclas [MAYÚS]+[U], los jugadores pueden abrir la ventana de poder de creación, donde se pueden emplear los puntos para fortalecer a los personajes o reforzar sus habilidades. El poder de creación se concede mientras se mantiene pulsado el botón de concesión de este poder.
- Una vez concedido el poder de creación, hay un tiempo de recuperación de 5 segundos hasta tener de nuevo la oportunidad de proporcionar dicho poder.



- Los valores máximos de refuerzo aumentan progresivamente en cada nivel de personaje.
- Dentro de los Valores primarios aumentan las siguientes categorías:

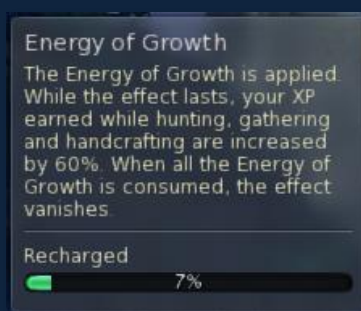
Fuerza	Ataque físico/Defensa física
Salud	PV/Regeneración de PV natural/Bloqueo
Agilidad	Evasión/Parada/Concentración/Resistencia a golpe crítico
Precisión	Golpe crítico/Precisión/Precisión mágica
Conocimiento	Potenciación mágica/Golpe crítico mágico/Compensación de magia
Voluntad	PM/Regeneración de maná natural/Resistencia a la magia/Resistencia contra golpes críticos mágicos


- En la pestaña “**Transformación**” se pueden utilizar los puntos de poder de creación para obtener las habilidades “Compasión del viento / del fuego / del agua / de la tierra”. Cuando el jugador las consigue, puede utilizar además las habilidades que se encuentren disponibles junto al efecto de la habilidad.

Habilidades de transformación	Habilidades adicionales
Compasión del viento	Ráfagas de asalto
Compasión del fuego	Huida abrasadora
Compasión del agua	Atadura helada
Compasión de la tierra	Purificación terrenal

- Las habilidades se pueden mejorar hasta el nivel 5. Las informaciones al respecto se muestran como tooltip cuando el jugador pasa el ratón por encima del símbolo correspondiente.
- El total de los valores de refuerzo se muestra en el globo de ayuda de la habilidad.

- Cuando un personaje alcanza un nivel determinado, obtiene además espacios para habilidades adicionales.
 - **Nota importante:** De momento estas habilidades no se pueden aprender o reforzar, se publicarán más adelante.
- Los valores derivados de la concesión de poder de creación se pueden restablecer de forma gratuita tantas veces como se quiera. Una vez restablecidos, también se puede deshacer el reparto previo sin coste adicional.
- Se ha añadido la función **“Energía de crecimiento”**.
 - La energía de crecimiento aumenta un 60% la obtención de puntos de experiencia durante la caza, la recolección o la artesanía.



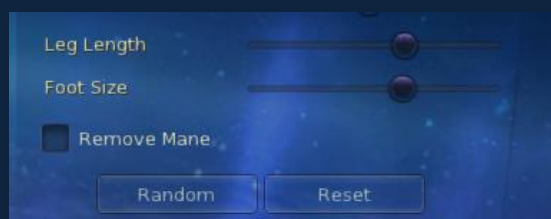
- La energía de crecimiento es exclusiva de los Daevas del destino. Se carga como se indica a continuación:
 - Al cazar monstruos en áreas o instancias determinadas
 - Como recompensa por misiones concretas
 - Al obtener poder de creación
 - Una vez alcanzado el 100%, no se puede cargar más. El consumo de energía se produce en función de los puntos de experiencia que haya obtenido el personaje.
 - La energía de crecimiento recargada se mantiene hasta 60 minutos después de cerrar la sesión. Después, desaparece.
 - Cuando un personaje obtiene el potenciador “energía de crecimiento”, se muestra un efecto y se reproduce un sonido. Además, aparece un icono en la barra de potenciadores.
- 
- El valor máximo de la energía de crecimiento varía en función del nivel del personaje. La energía de crecimiento se carga al mismo ritmo para todos los personajes, independientemente de su nivel.
 - La cantidad diaria de energía de crecimiento que se puede obtener al derrotar a monstruos en áreas o instancias concretas asciende a 10 veces. Se restablece todos los días a las 9 de la mañana. Para que esto ocurra no es necesario iniciar sesión de nuevo.
 - Los Daevas del destino obtienen en grupos / alianzas la misma cantidad de puntos de experiencia, independientemente de su nivel.
 - Los Daevas del destino pueden obtener “Energía del descanso” mediante la “Luz del descanso”.
 - La “Luz del descanso” también se encuentra en las nuevas áreas.
 - La cantidad de “Energía del descanso” que se puede cargar es limitada.

- La carga se puede realizar con ayuda del “Té de recuperación”.
- Los efectos de refuerzo del potenciador “Energía de la redención” no funcionan en Daevas del destino, ya que solo aplican entre los niveles 15 y 65.
- Una vez cerrada la sesión, el tiempo durante el que se mantienen los PD y energía de la redención obtenidos ha pasado de 10 minutos a 1 hora.

Modificaciones de la creación de personajes



- Se han añadido nuevos elementos a la creación de personajes.
 - Se han añadido 9 plantillas, 9 peinados y 4 caras nuevas para personajes femeninos.
 - Se han añadido 10 plantillas, 6 peinados y 7 caras nuevas para personajes masculinos.
 - Las nuevas plantillas y peinados se realizan mediante un efecto.
 - El tamaño, color y forma de los ojos se puede modificar en la nueva categoría “Forma ojos”.
 - Se puede seleccionar el mismo color de ojos para ambos o bien elegir uno para el izquierdo y otro para el derecho.
 - Se ofrecen 25 formas distintas de ojos para personajes femeninos y 24 para masculinos.
 - Además, hay 9 tipos distintos de pestañas para personajes femeninos. Los personajes de ambos sexos pueden decidir no hacer uso de pestañas.
 - Se ha modificado el aspecto de la crin de los asmodianos.
 - Dentro de “Detalles del cuerpo” se puede retirar la crin de los asmodianos mediante la activación de la casilla correspondiente.



- Ahora es posible seleccionar tanto la circunferencia del brazo como la de la pantorrilla en “Detalles del cuerpo”.
- Se han añadido nuevas expresiones estándar al juego.



Sin habla



Vitorear



Lindo



Sonrojo



Ignorar

Otros ajustes

- Se ha bajado el volumen de algunos sonidos durante las batallas.
- Se han añadido sonidos adicionales para el planeo y el vuelo.
- Se ha modificado la posición de los personajes técnicos de éter en el descenso del Taroc durante el vuelo.
- Al iniciar sesión, se mantendrá la última configuración de invocación de mascotas y activación de fragmentos de poder que haya utilizado el personaje antes de perder la conexión.

Esterra y Nosra



Hace mucho tiempo se desencadenó la guerra entre los humanos y los Balaúres. Aion creó a los Daevas (incluidos los poderosos Daevas del Destino), y les envió a ellos y los soberanos empirianos a salvar a la humanidad.

Lord Israfel tendió una emboscada a los Balaúres con la promesa de unas negociaciones de paz. Para dejarles pasar, se desactivó el campo protector de éter en torno a la Torre de la Eternidad. Sin embargo, Lord Fregion descubrió el plan. Lleno de rabia, destruyó la Torre de Aion y dividió Atreia. En el último instante, los Daevas del destino consiguieron reactivar el campo de éter y evitar la destrucción total del planeta. Los que un día fueran gloriosos guerreros se encontraban al límite de sus fuerzas y parecían estar a un paso de su fin. Lady Siel logró detener el tiempo dentro del campo de éter, y así rescató a los Daevas del destino.

Han pasado muchos años desde entonces. El campo de éter sigue debilitándose y ha revelado las áreas de Nosra y Esterra, a las que se creía perdidas.



- Se puede llegar a estas nuevas áreas teleportándose desde Sámctum / Pandemónium.
- En el Refugio del regreso se ha incluido el Corredor protector de Atreia, a través del cual se puede llegar a Esterra / Nosra.
- En ambas áreas se activarán, en determinados momentos, las funciones adicionales descritas a continuación:
 - Se puede volar
 - Si un personaje camina dentro de las nubes que aparecen, este se vuelve invisible.
- En las áreas se han incluido Corrientes de aire para viajar por estos territorios.
- De vez en cuando se celebrarán eventos de infiltración, tanto de tamaño medio como grande, durante los cuales será posible infiltrarse en el área de la facción enemiga o defender la propia.
 - Los jugadores podrán participar en los eventos de infiltración de gran tamaño como sigue:

Facción	Región
Defensa de áreas aliadas	Uso de las corrientes de aire en los embarcaderos de Esterra / Nosra
Infiltración de áreas enemigas	Uso de las fallas del espacio-tiempo en los embarcaderos de Esterra / Nosra

- Los eventos de infiltración de gran tamaño empiezan con una tropa de ataque en la Isla Celestia. Si se logra vencer a esta tropa de ataque dentro de un plazo de tiempo concreto, dará comienzo la infiltración del área enemiga.
- Las fallas del espacio-tiempo habilitadas para la infiltración se mantienen activas durante 1 hora. Un número máximo de 24 jugadores de nivel 66 o superior podrá utilizarlas.
- El evento de infiltración de tamaño medio no se podrá ejecutar entre las 2 h y las 11 h de la mañana.
- Cuando un jugador que se encuentre en área enemiga en Esterra o Nosra cierre sesión, se le devolverá al obelisco al que se vinculó por última vez, una vez transcurrido un tiempo determinado.
- Los jugadores pueden cargar su Energía del descanso mediante la Luz del descanso en los puertos de Esterra / Nosra.
- Cuando se derrota a determinados monstruos en Esterra / Nosra, aparecen monstruos adicionales con distintos atributos especiales.
- En caso de que el requisito de uso de una falla del espacio-tiempo sea el nivel máximo de personaje, el indicador mostrará el mensaje “a partir del nivel x” en vez de especificar el nivel máximo.

Instancias

- La Torre de la Eternidad dispone ahora de una entrada a la instancia “Biblioteca de la Sabiduría”.
 - Los portales mediante los cuales se puede llegar a la Torre de la Eternidad aparecen en zonas aleatorias de Esterra y Nosra. Los únicos que pueden hacer uso de ellos son los Daevas del destino.
 - Se muestran en el mapa mediante los símbolos correspondientes.

Región	
Elios 	Asmodianos 
Plaza del Refugio	Plaza del Templo
Área de Investigación de Rotia	Área de Investigación de Adnari
Área de Investigación de Nero	Área de Investigación de Besu
Área de investigación de Pilos	Área de Investigación de Grant
Área de investigación de Anemis	Área de Investigación de Dain

Biblioteca de la Sabiduría



Se ha añadido la instancia **“Biblioteca de la Sabiduría”**.

Los Daevas del destino se enteraron de la existencia de un artefacto que podría destruir parte de la Torre de la Eternidad. Si este dispositivo cayese en manos enemigas, supondría la ruina. El agente decidió reunir a un grupo de investigación y ponerse inmediatamente en marcha hacia la Torre de la Eternidad.

Allí, vosotros los Daevas del destino os encontrasteis con el grupo de investigación. Os dáis cuenta de que el campo de éter se ha debilitado y con ello, unas cuantas salas han aparecido. El grupo de investigación aún no ha tenido oportunidad de visitarlas todas, pero han encontrado la entrada en la Biblioteca de la Sabiduría.

Dirigíos a la Biblioteca de la Sabiduría con vuestros compañeros y encontrad al agente.

- La entrada se encuentra en el interior de la Torre de la Eternidad, junto al “Artefacto de la sabiduría”.

Requisitos de acceso:

Miembros	Nivel	Reinicio de los accesos	Cantidad de accesos
6	A partir del nivel 66	Miércoles, 9 h	4 veces (Paquete oro) 2 veces (Principiante)

Ruinas de Adma



Se ha añadido la instancia **“Ruinas de Adma”**.

El malvado titiritero delinque a sus anchas en la Fortaleza de Adma, donde también manipula a los habitantes. Una de sus víctimas es la perversa Princesa Zaremién, que se doblga a su voluntad.

Requisitos de acceso:

Condiciones de acceso	Miembros	Nivel	Reinicio de los accesos	Cantidad de accesos
Lunes, miércoles y viernes durante 24 horas a partir de las 9 de la mañana	6	A partir del nivel 66	Miércoles, 9 h	2 veces (Paquete oro) 1 vez (Principiante)

Laboratorio del Soberano del Elemento



Se ha añadido la instancia **“Laboratorio del Soberano del Elemento”**.

Un artefacto misterioso ha caído en manos enemigas. Este dispositivo puede otorgar la vida eterna. Acaba con el Soberano del Elemento antes de que haga uso de este objeto para sus planes diabólicos.

Requisitos de acceso:

Condiciones de acceso	Miembros	Nivel	Reinicio de los accesos	Cantidad de accesos
Martes, jueves y sábados durante 24 horas a partir de las 9 de la mañana	6	A partir del nivel 66	Miércoles, 9 h	2 veces (Paquete oro) 1 vez (Principiante)

Escondrijo de Arcal



Se ha añadido la instancia **“Escondrijo de Arcal”**.

El sumiso y leal Arcal ha tomado un fragmento de la Torre de la Eternidad para su amo Beritra y luego se ha atrincherado en su guarida. Acabad con él para debilitar el poder de Beritra.

- La entrada a la instancia se encuentra en Esterra o en Nosra.
- Una vez en la instancia, se dispondrá de 10 minutos para destruir las tres instalaciones de protección en torno a Arcal y derrotarle.
- Una vez transcurridos esos 10 minutos, se teleportará al personaje al punto de partida.

Requisitos de acceso:

Miembros	Nivel	Reinicio de los accesos	Cantidad de accesos
6	A partir del nivel 66	Miércoles, 9 h	3 veces (Paquete oro) 1 vez (Principiante)

Otros ajustes

- Se han ampliado los niveles en las instancias existentes para que los Daevas del destino puedan acceder a ellas.
- Se ha añadido un portal en la Lucha Territorial para que los jugadores puedan abandonar el área tras la batalla.
- Se ha añadido una nueva función que permite a los personajes regresar al punto donde se hallaban al abandonar una instancia, siempre que regresen durante los 10 minutos siguientes. También disponen de la opción de reiniciarla y volver al punto de partida.
 - Al hacer clic en “Nuevo acceso”, se reinicia la instancia y el contador de accesos se reduce en 1.
 - Al hacer clic sobre “Regresar”, el personaje regresa a la instancia y el contador no varía.
 - Una vez transcurridos los 10 minutos, desaparece la posibilidad de regresar. En ese

caso, se podrá acceder a una nueva instancia.

- Se ha modificado la cantidad de puntos que se pueden lograr al vencer en 3 rondas al equipo en primera posición en la Arena de la Cooperación.

Antes	Después
Al vencer al equipo en primera posición, los puntos existentes se multiplican por cuatro	Al vencer al equipo en primera posición, los puntos existentes se multiplican por dos

- Se ha aumentado el nivel de la estatua protectora para la defensa del campamento propio en el Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero.
- Se ha corregido el problema por el que Beritra aparecía de nuevo en combate con apariencia humana.
- Se ha corregido el problema por el que, en ciertas situaciones, se reiniciaba la batalla en la instancia Mansión Maldita de Dorgel al luchar contra el Zadra olvidadizo.
- Se ha corregido el problema por el que se mostraban noticias falsas en la Lucha territorial.
- Se ha corregido el problema por el que no se infligía daño a personajes de determinados niveles al bombardear puestos de guardia en la Ruta de Yórmungan y en el Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero.
- Se ha corregido el nombre del cañón de campo que se mostraba de manera incorrecta en la Ruta de Yórmungan.

Misiones

Misiones nuevas

- Se han añadido misiones de Daeva del destino.
 - Los personajes de nivel 65 obtienen estas misiones de forma automática al iniciar sesión. Una vez completadas dos misiones, el personaje se convierte en Daeva del destino y asciende directamente a nivel 66.
 - Para completar la primera misión, “Recuerdos perdidos”, se necesita el objeto de misión que se encuentra en el buzón.

Nombre de misión	
Elios	Asmodianos
Recuerdos perdidos	Recuerdos perdidos
Recuerdos recuperados	Recuerdos recuperados

- Una vez finalizadas las misiones de Daeva del destino, se puede empezar con una misión adicional.

Elios	Asmodianos
Sobre el poder de creación	Sobre el poder de creación

- Se han añadido misiones de campaña en la instancia “Biblioteca de la Sabiduría”.
 - El jugador obtendrá las campañas de forma automática al acceder a la instancia, siempre que haya completado las misiones clave.

Misiones clave		
Facción	Nombre de misión	PNJ de misión
Elios	[Instancia/Grupo] A la Torre de la Eternidad	Veda <Agente de Ariel>
Asmodianos	[Instancia/Grupo] A la Torre de la Eternidad	Péregan <Agente de Asfel>

Misiones de campaña en la instancia	
Facción	Nombre de misión
Elios	Los Protectores de la 1.ª sala
	Los Protectores de la 2.ª sala
	Los Protectores de la 3.ª sala
	Los Protectores del archivo del comienzo
Asmodianos	Los Protectores de la 1.ª sala
	Los Protectores de la 2.ª sala
	Los Protectores de la 3.ª sala
	Los Protectores del archivo del comienzo

- Una vez completadas las misiones de campaña, se obtendrán misiones normales, que se podrán repetir.
- Se han añadido misiones en las nuevas áreas de Esterra y Nosra.

Misiones primarias		
Facción	Nombre de misión	PNJ de misión
Elios	Esterra y la antigua Atreia	Ilisia <General de brigada de los Cieloclaro>
Asmodianos	Nosra y la antigua Atreia	Renard <General de brigada de los Portasombras>

- Una vez completadas, se obtienen las misiones normales del área.

Misiones clave		
Facción	Nombre de misión	PNJ de misión
Elios	Patrón especial de Orfeo	Ador <Administrador del refugio>
	Medio de transporte de Esterra 1	Acuaris <Cieloclaro>
	Medio de transporte de Esterra 2	Acuaris <Cieloclaro>
	Medio de transporte de Esterra 3	Acuaris <Cieloclaro>
	Medio de transporte de Esterra 4	Acuaris <Cieloclaro>
Asmodianos	Patrón especial de Nielón	Conratu <Administrador del refugio>
	Medio de transporte de Nosra 1	Badorei <Portasombras>

	Medio de transporte de Nosra 2	Badorei <Portasombras>
	Medio de transporte de Nosra 3	Badorei <Portasombras>
	Medio de transporte de Nosra 4	Badorei <Portasombras>

- Se han añadido misiones en las instancias “Ruinas de Adma” y “Laboratorio del Soberano del Elemento”.

Instancias	Facción	Nombre de misión
Ruinas de Adma	Elios	[Instancia/Grupo] Fragmentos de torre peligrosos
		[Instancia/Grupo] El titiritero
	Asmodianos	[Instancia/Grupo] Fragmentos de torre sospechosos
		[Instancia/Grupo] El titiritero
Laboratorio del Soberano del Elemento	Elios	[Instancia/Grupo] Fragmentos de torre inestables
		[Instancia/Grupo] El soberano del elemento
	Asmodianos	[Instancia/Grupo] Fragmentos de torre peligrosos
		[Instancia/Grupo] El soberano del elemento

- Se han añadido misiones en la instancia “Escondrijo de Arcal”.

Facción	Nombre de misión	PNJ de misión
Elios	[Instancia/Grupo] El fragmento inestable de la Meseta Tormentosa	Veda <Agente de Ariel>
Asmodianos	[Instancia/Grupo] El fragmento inestable del Lago de la Vida	Péregan <Agente de Asfel>

- Una vez completadas las misiones descritas con anterioridad, se obtendrán misiones de PNJ que se podrán repetir en la entrada de la instancia.
- Se han añadido misiones que pueden llevarse a cabo durante la gran invasión de Esterra y Nosra.

Facción	Nombre de misión
Elios	[Orden urgente] Defensa del Refugio de Ariel
	[Espía/Semanal] Ayuda en la invasión de Nosra
Asmodianos	[Orden urgente] Defensa del Templo de Asfel
	[Espía/Semanal] Ayuda en la invasión de Esterra

- Se han añadido misiones en las áreas de investigación de Esterra y Nosra.

Facción	Nombre de misión	PNJ de misión
Elios	[Espía/Diaria] Perturbación de la investigación asmodiana	Ilisia <General de brigada de los Cieloclaro>
	[Diaria] Informe sobre los Fragmentos de la Torre de la Eternidad	Ilisia <General de brigada de los Cieloclaro>
Asmodianos	[Espía/Diaria] Perturbación de la investigación elia	Renard <General de brigada de los Portasombras>
	[Diaria] Informe sobre los Fragmentos de la Torre de la Eternidad	Renard <General de brigada de los Portasombras>

- Se han añadido misiones para acabar con los monstruos jefes que aparecen en Esterra y Nosra en momentos determinados.

Facción	Nombre de misión	PNJ de misión
Elios	[Alianza] Registros de Nasqui	Ruabo <Daeva tormentoso>
	[Grupo] La ley de la jungla	Alexandra <Daeva tormentoso>
	[Grupo] El peligro oculto	Siclon < Daeva tormentoso>
	[Grupo] Criatura primigenia	Polonio < Daeva tormentoso>
	[Grupo] Viento fuerte	Taleia < Daeva tormentoso>
	[Grupo] Investigación de las esporas	Caneda < Daeva tormentoso>
	[Espía] La mejor decisión	Volta < Daeva tormentoso>
Asmodianos	[Alianza] La leyenda de Esfiro	Jecadún <Portasombras>
	[Grupo] La causa de la muerte del bosque	Fíndar <Juez sombrío>
	Campamento de Prisioneros del Silencio	Sunilda <Guardiana sombría>
	[Alianza] Daevas atrapados en el tiempo	Chardeil <Portasombras>
	[Instancia/Grupo] El destino de una mujer	Saelchín <Centurión de los Portasombras>
	[Grupo] Dulcísimo	Vindar <Comerciante general>

- Se han añadido misiones para los Daevas que regresan.

Facción	Nombre de misión
Elios	La principal tarea
	A Esterra
Asmodianos	El encargo más importante
	A Nosra

- Además, se han añadido las misiones recogidas a continuación para los Daevas que regresan, que podrán llevarse a cabo en el Abismo, en Esterra y en Nosra.

Elios	Asmodianos
[Diaria] Protección del refugio	[Diaria] Protección del Templo
Peligros para el refugio	Peligros para el templo
[Diaria] El ruego de Ilisia	[Diaria] El ruego de Renard
Al Embarcadero de Magos	Al Embarcadero de Tocanu

- Se han añadido misiones diarias que pueden completarse en Esterra y Nosra.
 - Se puede acceder a las misiones diarias una vez superadas las misiones previas “Esterra y la antigua Atreia” (Elios) y “Nosra y la antigua Atreia” (Asmodianos).

Facción	Nombre de misión	PNJ de misión
Elios	[Grupo/Diaria] Criaturas ancestrales del Pantano de Color	Tablón de ataque de Esterra
	[Grupo/Diaria] Criaturas ancestrales del Bosque del Silencio	
	[Grupo/Diaria] Criaturas ancestrales de la Meseta Tormentosa	
	[Grupo/Diaria] Criaturas ancestrales del Desfiladero de las Setas	
	[Diaria] Criaturas extrañas en Esterra	
Asmodianos	[Grupo/Diaria] Criaturas ancestrales del Desfiladero de la Maldición	Tablón de ataque de Nosra
	[Grupo/Diaria] Criaturas ancestrales de la Meseta de la Revancha	
	[Grupo/Diaria] Criaturas ancestrales del Lago de la Vida	
	[Grupo/Diaria] Criaturas ancestrales del Bosque de Sáfora	
	[Diaria] Criaturas extrañas en Nosra	

- Se han añadido misiones semanales en Esterra y Nosra.

Facción	Nombre de misión	PNJ de misión	Misión previa
Elios	[Semanal/Grupo] Gercan	Alexandra <Daeva tormentoso>	[Grupo] La ley de la jungla
	[Semanal/Grupo] Seluca de	Siclon	[Grupo] El peligro oculto

	las sombras	<Daeva tormentoso>	
	[Semanal/Grupo] Bártir	Taleia <Daeva tormentoso>	[Grupo] Viento fuerte
	[Semanal/Grupo] Tenaclu	Caneda <Daeva tormentoso>	[Grupo] Investigación de las esporas
Asmodianos	[Semanal/Grupo] Urgal	Fíndar <Guardián sombrío>	[Grupo] La causa de la muerte del bosque
	[Semanal/Grupo] Cadunal	Groma <Guardián sombrío>	Campamento de Prisioneros del Silencio
	[Semanal/Grupo] Caza de fantasmas	Escorvio <Portasombras>	[Grupo] Los tristes recuerdos de una mujer
	[Semanal/Grupo] Curubi	Monis <Portasombras>	[Grupo] Dulcísimo

- Se han añadido misiones de repetición a las que pueden acceder personajes de los niveles 66 y 67 en Esterra y Nosra.

Facción	Nombre de misión	PNJ	Misión previa
Elios	Fósiles vivos	Acuaris <Cieloclaro>	Esterra y la antigua Atreia
	Vigilante del antiguo Jardín de la Luz	Luvie <Cieloclaro>	
Asmodianos	Guardas viejos de la Llanura de la Aurora Púrpura	Badorei <Portasombras>	Nosra y la antigua Atreia
	Criaturas primigenias	Pisques <Portasombras>	

- Se han añadido misiones para llevar a cabo en el Poblado Tarja (Esterra) y el Territorio Cercén (Nosra).

Facción	Nombre de misión	PNJ
Elios	[Grupo] Defensa del Poblado Tarja	Quilio <Legión de los Cieloclaro>
	[Espía/Grupo] Exploración del Territorio Cercén	
	[Grupo] Arma de mumuqui	
Asmodianos	[Grupo] Defensa del Territorio Cercén	Sinuca <Legión de los Portasombras>
	[Espía/Grupo] Exploración del Poblado Tarja	
	[Grupo] Licor de cencén	

- Aquellas misiones que puedan llevarse a cabo en Esterra y Nosra se podrán repartir entre los miembros del grupo. El requisito previo consiste en que el miembro del grupo seleccionado haya completado “Esterra y la antigua Atreia” (Elios) o “Nosra y la antigua Atreia” (Asmodianos).
- Ahora se pueden llevar a cabo en Esterra y Nosra misiones de grupo JcJ, en las que acabar con la facción enemiga.

- Durante la misión de Daeva del destino, se pueden saltar las secuencias cinemáticas mediante la tecla [ESC].

Modificaciones de las misiones existentes

- Se ha reducido de 15 a 2 el número de repeticiones posibles para la misión asmodiana “Criaturas del Monte Musfel”.
- Se ha modificado el nivel de ejecución de las misiones para Daevas que regresan recogidas a continuación, para que solo puedan ser realizadas por Daevas.

Elios	Asmodianos
Al Refugio de Tiamat	Al Refugio de Tiamat
Al Puente de Yórmungan	Al Puente de Yórmungan
Al Refugio de la Tribu Run	Al Refugio de la Tribu Run
Una tierra desconocida	Hacia nuevas costas
Las intenciones de Beritra	Los planes de Beritra
Frustrar los planes	Miembro de la resistencia
A Mantor	A Mantor

- Se ha modificado la forma de la bolsa de monedas de recompensa en algunas misiones.
- Se ha cambiado la posición de algunos objetos de caza obligatoria en las misiones “Señor del cielo” (Elios) e “Incapacitación de vuelo” (Asmodianos), de forma que ahora pueden verse afectados por ataques cuerpo a cuerpo.
- Se ha añadido una restricción de nivel en algunas misiones en Dragagión de Sada, Elian y Pernon y en la Ordalía Empiriana. Así, solo podrán llevarlas a cabo personajes del nivel correspondiente.
- Se ha añadido un indicador de posición del teleportador balaúr para llevar a cabo la misión “Instancia] Los primeros arreglos” en la Fortaleza Celeste de Aturam.
- Se han modificado algunos de los patrones que se pueden obtener a través de la misión tarea de la alquimia.
- Se muestra un indicador sobre el cubo antiguo oculto necesario en la misión “Cubo antiguo”.
- Las recompensas de misión consistentes en fragmentos de poder glaciales se han cambiado por fragmentos de poder de un nivel superior (+1).

Soluciones de problemas

- Se ha corregido el problema por el que no se actualizaba el progreso de la misión a partir del segundo nivel en “La tarea del preceptor de técnicos del éter” (Elios) y “La prueba del preceptor de técnicos del éter” (Asmodianos).
- Se ha corregido el problema por el cual algunas secuencias de vídeo no mostraban las alas de los elios y los asmodianos.
- Se ha corregido el problema que impedía hacer uso de objetos glaciales de recolección en la misión asmodiana “El pasadizo secreto”.
- Se ha corregido el problema que hacía que la recompensa de la misión asmodiana “La codicia del administrador de almacén” contuviese objetos glaciales no utilizables.
- Se ha corregido el problema que impedía completar la misión “Grupo] Mineral etéreo del inicio” una vez el PNJ entregaba los minerales y se cerraba el cuadro de diálogo.
- Se ha solucionado el problema que hacía que reapareciese la Caja de objetos robados de

Beritra durante la misión “[Instancia] Tesoro de los Run saqueados”.

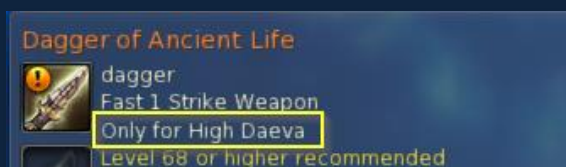
- Se ha corregido el problema que impedía participar en la misión asmodiana “[Orden urgente] Conquista de la Fortaleza de Cusis” al aparecer el protector de Cusis en el Abismo.
- Se ha corregido el problema por el que se entregaba la armadura incorrecta como recompensa en la misión de Gelcmaros.
- Se ha corregido el problema por el que no se mostraba la lista de recompensas en la ventana de diálogo durante la misión “[Instancia] Los cristales de espionaje”, si era llevada a cabo por un PNJ en la Fortaleza Celeste de Aturam.
- Se ha corregido el problema por el cual jugadores con un nivel superior a 51 podían participar en las misiones “[Orden urgente] La orden de Mijalis” (Elios) y “[Orden urgente] La orden de Votán” (Asmodianos).
- Se ha corregido un problema que impedía a los asmodianos acoplar el objeto “Escritos de los soberanos empirianos” para continuar con la misión “Escritos de los soberanos completos”.
- Se ha corregido el problema por el que el objeto de la misión Vengar “Investigación de los fragmentos” no estaba señalado.
- Se ha corregido un problema que hacía que, al iniciar sesión, a veces apareciese un mensaje que indicaba que el jugador no podía participar en más misiones.
- Las Tortugas estrelladas de cuarzo necesarias para completar la misión asmodiana “[Semanal] Rocas diurnas” ya se muestran correctamente en el mapa.

Objetos

Nuevos objetos y novedades



- Se han añadido armaduras del conjunto “del juramento eterno”.
 - Hay cierta probabilidad de obtener esta armadura mediante una victoria sobre la facción enemiga, siempre que esto ocurra en Esterra o Nosra.
- Se ha añadido equipamiento exclusivo para los Daevas del destino.



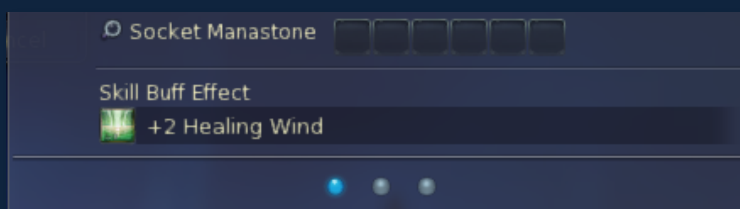
- Cualquier Daeva del destino puede hacer uso de este equipamiento, independientemente de su nivel.
 - Si el nivel de personaje es menor que el nivel del objeto, se adaptarán sus valores como corresponde.

Valores adaptables	Valores que no se adaptan
Valores básicos Ataque, precisión, potenciación mágica, precisión mágica,, evasión, resistencia a la magia, compensación de magia, parada, defensa física, bloqueo	Valores básicos Golpe crítico, golpe crítico mágico, velocidad de ataque, reducción de daños, defensa mágica, PV máximos, resistencia a golpe crítico
Valores opcionales	Encantar objetos/Ascensión
Efecto de conjunto	Valores de refuerzo de las piedras de maná
PD/efectos de concesión de magia	PD/efectos de idiano

- Al principio, la probabilidad de éxito al realizar encantamientos es superior a la de los equipamientos normales.
- La probabilidad de éxito al realizar una evolución de equipamiento es superior a la de los equipamientos normales.
- La probabilidad de alcanzar un refuerzo de +2 o +3 con piedras de encantamiento todopoderosas es superior a la de los equipamientos normales. Existe la posibilidad

de alcanzar un refuerzo de +4 en piezas de armadura mediante las piedras de encantamiento todopoderosas.

- En caso de fallo el objeto se destruye, independientemente del nivel.
 - En ese caso, se proporciona Polvo de hechizo u otros materiales para la fabricación de objetos.
 - Además, en caso de fallo, existe cierta probabilidad de recuperar piedras divinas o piedras de maná del equipamiento.
- Al extraer el equipamiento, se obtiene Polvo de hechizo u otros materiales para la fabricación de objetos.
- Algunos objetos pueden reforzar las habilidades de los personajes.
 - Dichas habilidades se establecen al obtener el objeto. En el tooltip del objeto se pueden ver los efectos de refuerzo.



- Cuando coinciden varios objetos que refuerzan la misma habilidad, solo se aplica el mayor de estos refuerzos.
 - La concesión de poder de creación hace posible que se puedan aumentar las habilidades en más de una ocasión.
- En algunas armaduras de los Daevas del destino se ha añadido la función “Reducción de nivel recomendada”.
 - Las áreas de reducción y probabilidades son distintas en función del objeto.
- Se ha añadido una sinergia entre los objetos y los monstruos.
 - Las armas y armaduras disponen de una función adicional en el tooltip que muestra contra qué formas son eficaces.
 - Existen cuatro formas distintas: guerrero, asesino, mágica y especial.
 - En monstruos, el tipo aplicable se muestra como potenciador.
 - Cuando el tipo de objeto y monstruo coinciden, se aumenta el nivel de daño infligido.
 - Tipos
 - Forma guerrero
 - Forma asesino
 - Forma mágica
 - Forma especial



Ejemplo de monstruo

Atk Speed	1.5
HP	+767
Casting Speed	+12%
Healing Boost	+10
Deals 3% additional damage to Mages.	

Ejemplo de objeto

- Las alas equipadas de los Daevas del destino disponen de una nueva función, “Vuelo en picado”.

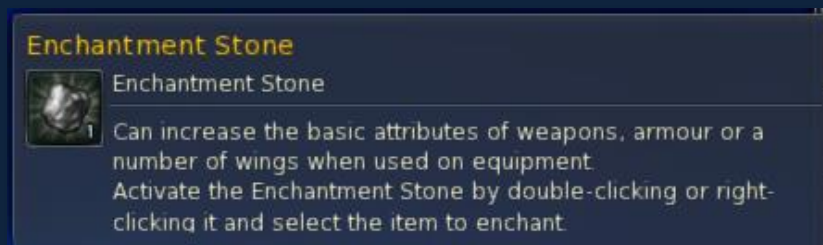


- Para activar el vuelo en picado, se debe pulsar la tecla “Adelante” dos veces durante el vuelo o el planeo.
 - Los puntos de vuelo se consumen con mayor rapidez durante el vuelo en picado.
 - No se puede hacer uso de esta función si se reduce la velocidad de vuelo.
 - El vuelo en picado se desactiva cuando el jugador entra en modo de combate (por ejemplo, cuando se sufre un ataque).
- A partir de ahora, algunas alas se pueden reforzar.
 - Se pueden utilizar piedras de encantamiento para reforzarlas, como se hace con las armas y las armaduras.
 - Solo se pueden reforzar aquellas alas que pertenezcan a Daevas del destino o aquellas alas antiguas que se hayan transformado en alas de Daeva del destino con anterioridad.
 - Las alas que permiten una evolución de equipamiento obtienen una habilidad aleatoria al alcanzar el nivel 20, como sucede con las armas y armaduras.
 - Las alas pueden romperse durante la potenciación, si esta falla.
 - Las alas reforzadas obtienen los valores siguientes:

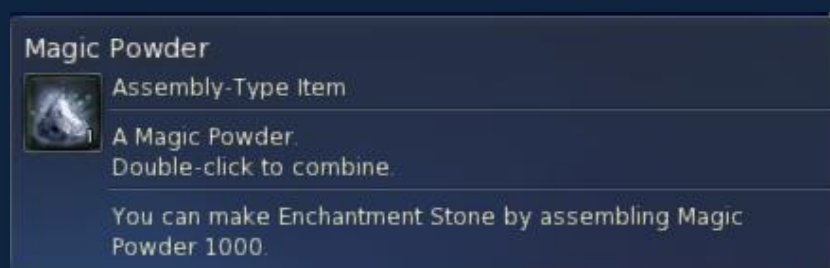
Categoría	Valores	Niveles 1 a 15	Niveles 16 a 20	A partir del 21
Valores básicos	PV	40	40	80
	Resistencia a golpe crítico	2	4	8
	Ataque físico	1	1	2
	Potenciación mágica	4	4	8

Valores opcionales	Tiempo máximo de vuelo	10	10	20
	Velocidad de vuelo en combate	0,1	-	-
	Resistencia a golpe crítico mágico	1	2	4

- Se han añadido piedras de encantamiento nuevas, así como polvo de hechizo.



Nuevas piedras de encantamiento



Polvo de hechizo

- Las nuevas piedras de encantamiento pueden utilizarse para reforzar el equipamiento, en función del nivel.
 - Se pueden fabricar a partir de 1000 polvos de hechizo. La cantidad de fabricación se puede establecer en la interfaz de usuario “Fabricar objeto”, lo que hace posible la fabricación automática de varias piedras.
 - El polvo de hechizo se puede obtener mediante la extracción de equipamiento, la unión con piedras de encantamiento, como recompensa en misiones o de manos de los monstruos.
 - Las piedras de encantamiento antiguas ya no se pueden obtener mediante la extracción de equipamiento, en fardos, como recompensas en misiones o de manos de los monstruos. No obstante, si siguen en posesión del jugador, se pueden seguir utilizando para potenciar el equipamiento.
- Se han añadido nuevos patrones de transformación de sustancias, que se pueden comprar a los comerciantes de patrones especiales en Esterra y Nosra.

Refugio de Ariel - Esterra (Elios)	Templo de Asfel - Nosra (Asmodianos)
Orfeo	Nielón
Pandaros	Teyar

- La transformación de sustancias permite crear objetos, piedras de maná, equipamiento y alas nuevas.
 - Los nuevos patrones se pueden adquirir con monedas antiguas.
 - El equipamiento del héroe de los Run se fabrica con +5.
 - Algunos valores del equipamiento del héroe de los Run siguen siendo

incorrectos. La corrección se realizará más adelante.

Objetos cuyo valor se va a modificar	
Instrumento de cuerda del héroe de los Run	Instrumento del héroe de los Run
Cinta de tela sublimé de la tribu Run	Cinta de tela de la tribu Run
Escudo de combate de la tribu Run	Escudo de escamas de la tribu Run

- Se han añadido piedras de maná exclusivas de los Daevas del destino.
 - Estas piedras de maná aumentan de forma directa los atributos primarios como fuerza, salud, agilidad, precisión, conocimiento y voluntad y se pueden utilizar en el equipamiento exclusivo de los Daevas del destino.
- El tooltip de la “Piedra de encantamiento todopoderosa” incluye ahora información sobre la potenciación del equipamiento de los Daevas del destino.
- Los materiales obtenidos en la instancia “Biblioteca de la Sabiduría” se pueden intercambiar por equipamiento de gran calidad.
 - Los reforzadores de equipamiento para los elios se encuentran en Esterra. Los de los asmodianos, en Nosra.
 - Existen 6 series de equipamiento de gran calidad. Los PNJ correspondientes se encuentran en los lugares mostrados a continuación:



Asmodianos



Elios

- En caso de bendiciones de equipamiento fallidas de la “Pluma de Cáisinel / Marchután”, el objeto ya no se destruye y se mantiene el nivel.
- Se han añadido los objetos “Pluma mejorada de Cáisinel / Marchután”.
 - Para obtenerlos, se ha de mejorar una pluma de Cáisinel o una pluma de Marchután a un nivel superior al +10 y aplicarle una bendición de equipamiento.
 - Si falla la mejora, el objeto no se destruye, pero vuelve al nivel que tenía antes.

- La extracción de equipamiento mediante herramientas de extracción se ha sustituido por la extracción mediante quinas.
 - Ya no es posible adquirir herramientas de extracción.
 - Las herramientas de extracción de las que dispongan los jugadores se han convertido en “Herramientas de extracción dañadas”, que se podrán vender a un comerciante general
- Ya se puede adquirir Esencia Daeva directamente de manos de un Oficial de intendencia de esencia daeva.
 - Como los refinadores ya no son necesarios para adquirir la esencia, se han convertido en “Refinadores de esencia daeva dañados”, que se pueden vender a un comerciante por su precio original.
- Se ha añadido una función para anular la ligadura anímica.
 - Para anularla es necesario disponer de la “Piedra de magia para anular la ligadura anímica”.
 - Una vez anulada la ligadura, se puede comerciar con los objetos resultantes
 - Las piedras mágicas se pueden comprar en Esterra y Nosra a los “Comerciante de consumibles (Monedas antiguas)”.

Elios	Asmodianos
Pinqueruner <Comerciante de consumibles (Monedas antiguas)>	Yogoner <Comerciante de consumibles (Monedas antiguas)>

- Las piedras mágicas de anulación de la ligadura anímica no se pueden utilizar en objetos que no puedan ser extraídos más de una vez. Tampoco se pueden usar en aquellos cuyo aspecto haya cambiado (excepto si se ha retirado la apariencia con anterioridad).
- Se han añadido “Guantes de tela”, que pueden canjear por “Insignias de honor” y mejoran la velocidad de ataque.
- Se ha eliminado el límite (el nivel máximo) de las armas de nivel 65 extensibles.
- Los valores opcionales del ataque físico de las “Hombreras de malla mágicas del héroe de los Run” son ahora un ataque mágico.
- Los fragmentos de campo de éter se pueden almacenar ahora en almacenes privados.
- Se ha eliminado el tiempo de recuperación de algunos fardos.
- El “Pergamino de regreso integrado” sirve ahora también para llegar a Esterra y Nosra.
 - Se ha reducido el precio de venta del pergamino de regreso integrado.
- Se han añadido pergaminos de regreso que permiten llegar al Refugio de Ariel en Esterra y al Templo de Asfel en Nosra.
 - Se pueden comprar en los comerciantes generales en el Refugio de Ariel y en Templo de Asfel. Solo pueden utilizarlos personajes con un nivel superior a 65.
- Algunos fardos de recompensas se han modificado para que sea posible almacenar hasta 1000 piezas.
- Los personajes con un nivel inferior a 55 que utilicen el “Arcón bendito de la patrulla” ahora reciben el “Arcón de armas / armadura daevaniano de la patrulla de élite”, además del “Arcón de armas / armadura daevaniano”.
- Se ha adaptado el nombre del Pergamino de regreso al área de destino.
- Se han añadido varios patrones de fabricación:

Área	Título	Elios	Asmodianos
------	--------	-------	------------

Sánctum/ Pandemónium	<Comerciante de patrones de equipamiento>	Morayos	Nanuz
	<Comerciante de patrones variados>	Usiros	Alan
	<Comerciante de patrones de fabricación de armaduras>	Tonoin	Erfe
	<Comerciante de patrones de sastrería>	Gegues	Morgat
Elian/ Pernon	<Comerciante de patrones de equipamiento>	Adigi	Beyás
	<Comerciante de patrones variados>	Ques	Benotie
	<Comerciante de patrones de fabricación de armaduras>	Silson	Briganda
	<Comerciante de patrones de sastrería>	Melino	Grodi

- Se ha modificado la estructura del refuerzo de habilidades que se concedían mediante la extracción de objetos.
 - Se han eliminado aquellas habilidades que no se podían utilizar al llevar el objeto.
 - Solo se adquieren aquellas habilidades de las clases compatibles con los atributos de equipamiento (por ejemplo, Placas: Defensa con escudo (Templario), Placas: Parada (Gladiador)).
- Todos los objetos que han quedado inservibles están señalizados mediante un icono integrado, y disponen asimismo de la descripción correspondiente.
- Se ha añadido una ventana que permite vender los objetos que ya no se puedan utilizar.
 - Esta ventana aparece al iniciar sesión, en caso de que haya objetos de este tipo en el inventario del personaje.
 - Los objetos se pueden canjear por quinas o puntos del Abismo. Los valores vienen establecidos por el sistema.
- Aquellos objetos que no se puedan intercambiar a través de esta ventana podrán venderse mediante la opción de uso de objetos.
 - Para vender los objetos, pulsar el botón “Uso” en el menú circular.
- Se han simplificado los fragmentos de poder.

Antes	Ahora	Posibilidad de extracción
Fragmento de poder menor	Fragmento de poder: +10	O
Fragmento de poder inferior	Fragmento de poder inferior glacial	-
Fragmento de poder normal	Fragmento de poder: +20	O
Fragmento de poder de gran calidad	Fragmento de poder de gran calidad glacial	-
Fragmento de poder valioso	Fragmento de poder: +30	O
Fragmento de poder de primera	Fragmento de poder de primera glacial	-
Fragmento de poder grandioso	Fragmento de poder: +40	O
Fragmento de poder primigenio	Fragmento de poder: +45	O

- Aquellos fragmentos de poder glacial que los jugadores tuviesen antes de la actualización son ahora fragmentos de poder con un nivel +1.

Antes	Ahora
Fragmento de poder inferior glacial	Fragmento de poder: +20
Fragmento de poder de gran calidad glacial	Fragmento de poder: +30

Fragmento de poder de primera glacial

Fragmento de poder: +40

- Las pociones y pergaminos glaciales, así como algunas pociones y pergaminos de evento, se han convertido en otros objetos con un efecto similar.
- Cuando se obtienen objetos de clase mítica, los personajes que se encuentren en la misma área ya no recibirán el mensaje informativo correspondiente.

Soluciones de problemas

- Se ha solucionado el problema por el que la Máscara inexpresiva se mostraba de forma incorrecta.
- Se ha solucionado el problema que impedía hacer uso de determinados objetos de legión a pesar de haber cumplido los requisitos previos.
- Se ha solucionado el problema que impedía devolver correctamente el estallido de pociones y habilidades cuando se utilizaban un mínimo de 3 veces.
- Se ha solucionado el problema que otorgaba una velocidad de lanzamiento incorrecta al instrumento de cuerda del conquistador de Atreia.

Interfaz de usuario

Novedades

- Se ha añadido una nueva ventana para Reforzar/modificar objetos.
 - Allí se recogen todas las funciones que se pueden aplicar a un objeto del inventario.
 - La ventana se puede abrir desde el menú, haciendo clic con el botón derecho sobre un material o a través del menú circular que aparece al hacer clic sobre un objeto material.
- En “Reforzar/modificar” se pueden encontrar las siguientes opciones de menú:
 - Encantamiento
 - Evolución
 - Engarzado de Piedras de maná
 - Engarzado de Piedra divina
 - Ascensión
 - Mejora de idiano
 - Reidentificar
 - Mejorar
 - Extraer Polvo de hechizo
 - Extraer puntos del Abismo
 - Teñir
 - Empaquetar
 - Anular ligadura anímica

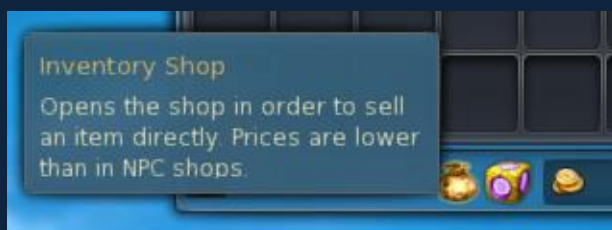


- El menú inferior “Extraer Polvo de hechizo” muestra información sobre la extracción de piedras de fabricación para el equipamiento de los Daevas del destino.
- Se ha añadido un menú circular.
 - Al hacer clic con el botón izquierdo sobre un objeto del inventario, se muestra un menú circular donde se pueden llevar a cabo acciones como enlazar, usar, compartir o reforzar / modificar.



- Se ha añadido la categoría “Alas” en la ventana de ventas.
- Se ha añadido la función “Inventario de la tienda”.

- Mediante esta función se pueden vender los objetos desde el inventario. No obstante, el precio de venta es inferior al que se puede lograr con un PNJ comerciante. La ventaja es que el trámite ahora puede realizarse desde cualquier lugar, y sin necesidad de acudir a un PNJ.
- Los objetos vendidos desde el inventario de la tienda se pueden adquirir de nuevo a un PNJ comerciante en la pestaña “Recomprar”.



- Ahora, cuando se obtienen puntos de experiencia como recompensa en una misión, se muestra un porcentaje junto a ellos.
 - El porcentaje se corresponde con la cantidad adicional de puntos de experiencia que se han añadido al nivel actual gracias a la recompensa.
- Se ha añadido una función que muestra la hora de los mensajes del chat.
 - En el menú de opciones de la pestaña del Chat se puede activar la hora del chat, además de elegir el formato deseado.
 - Hay dos formatos disponibles, hora:minuto, y hora:minuto:segundo.
 - No se puede modificar el color de la fuente de la hora.



- Se ha añadido la función “Mostrar en una columna” en la ventana de la tienda.
 - El número de objetos mostrados se reduce de 12 a 6 si se selecciona esta opción.
 - Mediante esta opción, los nombres de los objetos se ven con mayor claridad.

Antes de seleccionar “Mostrar en una columna”



Después de seleccionar “Mostrar en una columna”



- En la lista de agentes comerciales se muestra el nivel de potenciación y el de mejora.
- En los agentes comerciales se puede filtrar la búsqueda de objetos por nivel de potenciación o de mejora, así como por el refuerzo de habilidades.
 - Si se desea buscar por refuerzo de habilidades, se debe incluir el nombre completo de la habilidad que aplica al objeto.
- Se han añadido nuevos puntos de vinculación:

Facción	Área	
Elios	Jeirón	Zona Residencial Central de Jeirón
	Isalguen	Exilio de la Eternidad
	Beluslan	Valle de los Espíritus Helados
		Sur de Beluslan
		Campamento de los Trols con Colmillos
Asmodianos		

- En el futuro, entre otros, se mostrarán como potenciadores los puntos de experiencia obtenidos mediante ventajas de eventos, incluyendo el tooltip correspondiente.
- A partir de ahora, se mostrará en un aviso del sistema la cantidad necesaria de quinas o puntos del Abismo necesarios para mejorar/conceder magia.
- Si se selecciona la opción “Mejorar / conceder magia a todos los objetos de equipamiento” con un PNJ, y el personaje no dispone de quinas o puntos del Abismo suficientes, se mostrará un mensaje del sistema con la cantidad necesaria.

Modificaciones

- Los mensajes de refuerzo / debilitamiento de los embarcaderos solo se mostrarán en el Abismo a partir de ahora.
- Se ha modificado el indicador de dificultad de la zona de espera de las instancias.
 - Se han ampliado los grados de dificultad, de 10 a 15.
 - A partir del grado 11 se muestran en color dorado:



- El tiempo de entrada para legiones se muestra ahora en segundos.
- Se han modificado los símbolos que se mostraban en la ventana al obtener objetos de los guardianes o de los monstruos de la gran invasión en Signia o Véngar.
- Se ha modificado la señalización de las misiones normales en el mapa.
 - Las misiones normales hasta el nivel 65 vienen señalizadas de la forma habitual.
 - Dentro de “Opciones”, “Interfaz de usuario” se puede desactivar la señalización de las misiones normales por debajo del nivel 65.
 - Si se desactiva la señalización de las misiones normales por debajo del nivel 65, desaparece tanto este como la lista con misiones normales a las que pueden aspirar los PNJ.
- Las misiones obtenidas se recogen dentro de “Misiones correspondientes”, en el “Indicador de misiones”.
- Ha aumentado la cantidad de misiones visibles en la lista de misiones correspondientes.
- Se ha añadido un sombreado al nombre de las recompensas de misión para facilitar su lectura.
- Se ha modificado el Pase de Atreia.
 - Se pueden obtener recompensas predeterminadas por iniciar sesión durante varios días seguidos. Se puede consultar su contenido en la pestaña “Información de recompensa”.
 - La recompensa por iniciar sesión durante 28 días seguidos solo aplica a los Daevas del destino, ya que se ofrecen arcones de armadura de clase mítica que solo pueden llevar los Daevas del destino.
 - La restricción de nivel de las recompensas de aniversario ha pasado del nivel 46 al 66. Además, se han modificado algunos elementos adicionales.

[Sello] Arcón del aniversario con objetos consumibles	
Antes	Ahora
5x [Yacuner] Caja noble con piedras divinas de ilusión	
5x [Yacuner] Caja con piedras de maná nobles primigenias	
5x [Yacuner] Caja con piedras de maná regeneradoras	3x [Yacuner] Caja de piedras de maná para Daevas del destino
20x [Yacuner] Bolsa noble de piedras de maná	5x [Yacuner] Caja con piedras divinas de ilusión nobles
5x [Yacuner] Suero de mejora sagrado (7 días)	1x [Yacuner] Vale para un cambio de aspecto
1x [Yacuner] Suplemento potente de engarzado para Piedra de maná del 100% (épico)	1x [Yacuner] Suplemento potente de engarzado para Piedra de maná del 100% (épico)
1x [Yacuner] Suplemento potente de engarzado para Piedra de maná del 100% (mítico)	1x [Yacuner] Suplemento potente de engarzado para Piedra de maná del 100% (mítico)
20x Medallas de ceranio	3x [Yacuner] Fardos de estigma

- Se ha añadido un sombreado al nombre de los objetos en el tooltip de los objetos para facilitar su lectura.
- Se han realizado algunos contenidos del icono del potenciador “Energía de la Estrella dorada” y su tooltip, para facilitar su lectura.
 - Si la carga es superior al 50%, la fuente utilizada para indicarlo será de color verde.
 - En la parte superior izquierda de la zona de iconos se puede ver un porcentaje. Además, el icono es distinto cuando la carga es del 50% o superior.
 - Se muestra un aviso del sistema cuando la energía de la Estrella dorada se llena o se consume en un 50%, o cuando se agota por completo.
- Se ha retirado la papelería del inventario.
- Se ha aumentado de 2*5 a 2*6 la cantidad de ranuras para objetos en la lista de venta de la ventana de la tienda.
- Se ha reducido de 9*4 a 9*3 la cantidad de ranuras para objetos en la cesta de la compra de la ventana de la tienda.
- Se ha modificado el icono del mapa transparente en el mapa [M].
- Ya no se muestra un efecto de niebla sobre aquellas áreas que los personajes puedan visitar los personajes.
- El tiempo de recuperación desde una teleportación a un punto de vinculación ha pasado de 10 minutos a 1 minuto.
- Ahora se pueden crear 24 macros en vez de 12. Además, el número máximo de caracteres por macro ha aumentado de 256 a 512.
- Al iniciar sesión o cambiar de servidor, se muestra la pestaña de favoritos en primera instancia en “Perfil”, “Título”.
- Se han añadido y modificado algunas pantallas de carga.

Varios

Abismo y fortalezas

Batalla por la fortaleza

- Se ha solucionado un problema que impedía colocar torres de defensa en una fortaleza durante la batalla por la fortaleza.

Pangaea

- Ya no se puede hacer uso de las habilidades de teleportación en las cercanías de los santuarios de los territorios correspondientes de Pangaea.

Abismo

- Se ha solucionado un problema que hacía que el efecto de la activación de un artefacto no desapareciese.
- Se ha reducido el tiempo de regeneración de los guardas, comandantes de combate y oficiales asesinos de las guarniciones correspondientes.
- Se ha reducido el tiempo de regeneración de los objetos de oficiales de la facción correspondiente en aquellas misiones posteriores a la conquista de guarniciones.
- Se ha modificado el tiempo de regeneración de los objetos de caza en las misiones en la zona superior del Abismo durante el combate entre guarniciones y tras la conquista de las guarniciones.

Habilidades

- Se han modificado los requisitos necesarios para la obtención de la habilidad “Gloria: Escudo del soberano”.

Antes	1 arma (o escudo) del nivel de encantamiento 20 y 5 armaduras distintas
Ahora	6 o más armas / escudos / armaduras / alas del nivel de encantamiento 20

- Cuando un invocador alcanza un nuevo nivel tras el ascenso a Daeva del destino, su espíritu invocado obtiene tanto ese nivel como sus valores.
- El estado “No disponible en combate” se mantiene aunque se haga uso de la habilidad de ascensión de los técnicos del éter.
- Se han corregido las descripciones de las habilidades recogidas a continuación:
 - Clérigo: “Esplendor de la restauración” y “Esplendor de la purificación”
 - Cantor: “Estimulación frenética”
 - Invocador: “Concentrado de espíritus”
- Se ha solucionado un problema que impedía que se mostrase correctamente la animación de la habilidad de invocador “Remolino asfixiante”.
- Se ha solucionado un problema que impedía que algunas habilidades de protección se mostrasen correctamente.
- Se han solucionado los problemas con las animaciones de la habilidad de gladiador “Corte acometedor” que sucedían al equipar un arma a dos manos.
- Se ha solucionado un problema que hacía que las habilidades sin tiempo de recuperación dispusiesen de un tiempo de recuperación de 0,1 segundos.

PNJ

Novedades y ajustes

- Cuando desaparecen los restos de los monstruos derrotados, se muestra un efecto visual para los Daevas del destino, de color azul para los elios y rojo para los asmodianos.
 - El resto de Daevas también puede ver este efecto cuando tengan algún Daeva del destino como compañero en un grupo, alianza o unión.
- Los Daevas del destino pueden utilizar los corredores de algunas zonas.
- Se han creado administradores de almacén para los almacenes de la legión en Esterra y Nosra.
- Se han añadido ejercicios de nivel básico 1 en el Refugio de Ariel (Esterra) y el Templo de Asfel (Nosra).
- Se han añadido nuevos PNJ en Esterra y Nosra que ofrecen objetos limitados de recolección a partir del nivel 60.
 - Asmodianos: Yusec en el Templo de Asfel (Nosra)
 - Elios: Bauma en el Refugio de Ariel (Esterra)
- Se han modificado las horas de la gran invasión de Beritra.

Antes	Horas: aparece entre las 18 y 22 h en días concretos en las áreas
	Evento de la gran invasión: la gran invasión de Beritra, en la que aparecen jefes por todas partes, se celebra el día 11 de cada mes a las 21 h
Ahora	Horas: aparece a las 20 h en días concretos
	Evento de la gran invasión: la gran invasión de Beritra, en la que aparecen jefes por todas partes, se celebra el día 11 de cada mes a las 20 h

- Ya no se obtienen puntos de honor al eliminar a monstruos en la gran invasión de Beritra de Signia y Véngar.
- Se ha modificado la posición y el aspecto de la estatua teleportadora del Bosque de Daminu en Porta y del Cruce de Anturoón en Isalguen.
- Se ha modificado el nivel de algunos monstruos situados en las cercanías de las fortalezas de la zona inferior del Abismo.
- Se han modificado los sonidos de movimiento y habilidad de varios monstruos.
- Dentro de una zona determinada, el transportador aéreo regresa a la posición original en caso de ataque.

Soluciones de problemas

- Se ha solucionado un problema que impedía intercambiar la Llave de la tropa de protección al PNJ Dénald en Véngar.
- Se ha solucionado un problema por el que las armas de algunos PNJ guardianes no se mostraban de forma correcta.
- Se ha solucionado un problema por el que algunos PNJ guardianes acudían a combate contra otros monstruos de manera involuntaria.
- Se ha solucionado un problema que hacía que algunos objetos de recolección no se mostrasen en la ubicación adecuada.
- Se ha solucionado un problema que impedía que, en determinadas circunstancias, se mostrase la posición correcta de un PNJ con atadura de aire.
- Se ha solucionado un problema que impedía que se mostrasen las alas de algunos PNJ de Reiano.

- Se ha solucionado un problema que impedía que se mostrasen las vestimentas de algunos PNJ.
- Se han corregido los errores de movimiento que se mostraban en ciertas ocasiones al montar en Taroc.
- Se ha corregido el error que impedía el aspecto de los bancos de trabajo se mostrase correctamente.

Legión

- Se ha añadido el potenciador “Ventajas de la legión I”, con el que se obtiene un 5% más de puntos de experiencia.
 - Requisitos: la legión dispone de un nivel 3 o superior y hay más de cinco (y menos de diez) miembros de la legión online.
 - El potenciador “Ventajas de la legión II” se mantiene sin cambios, con un 10% más de puntos de experiencia y accesible siempre que haya un mínimo de 10 miembros de la legión online.
- Se ha añadido una función que permite a los Generales de brigada recibir un mensaje de susurro cuando recibe una nueva solicitud a través de la búsqueda de legión.
 - Al seleccionar la solicitud de la legión se muestra la lista de los solicitantes.
- Los permisos para aceptar solicitudes de ingreso a la legión se han extendido a los rangos de General de brigada suplente y de Centurión.
- Para aceptar / confirmar solicitudes, la opción “Invitar a legión / aceptar” ha de estar marcada dentro de “Legión”, “Menú de la legión”, “Definir permisos”.
- Si quedasen solicitudes de ingreso abiertas, los personajes con permisos para aceptarlas (General de brigada, General de brigada suplente, Centurión) recibirán un mensaje cuando inicien sesión.
- Se mostrará únicamente un aviso del sistema para aquellos miembros de la legión que no dispongan de permisos para aceptar a nuevos miembros.

Acompañantes

- Los acompañantes podrán anular aquellos objetos no comerciables obtenidos al vencer a monstruos en solitario. Para ello, se debe utilizar la función “Saquear objeto”.
 - La restricción se aplica sin cambios en los grupos / alianzas, ya que es necesario realizar una comprobación en función de las opciones de reparto.
- Se ha solucionado un problema que impedía ver el tiempo de recuperación del regalo de acompañante en el icono.

Entorno

- Se han añadido opciones adicionales de teleportación entre las distintas áreas.

Teleportación			Método
Nosra	⇔ Teleportación en ambas direcciones ⇔	Acaron, Cálдор	Teleportador
Esterra		Acaron, Cálдор	
Tocanu		Nosra	Corredor / pasillo (Permanente)
Margos		Esterra	

- Se han modificado parcialmente las ubicaciones de las fallas que llevan de Signia a Véngar.
- Se han añadido más PNJ artilleros de la flota de protección en los territorios de la gran

invasión.

- Se ha solucionado un problema que impedía que la gran invasión finalizase automáticamente después de una hora.
- Ahora se puede volar en todas las superficies del Cuartel principal de la Legión del Nuevo Comienzo en Signia.
- Se ha solucionado un problema que hacía que se mostrasen datos incorrectos de los PNJ en los tableros de información de Sántum y Pandemónium.
- Se ha solucionado un problema que hacía que se mostrasen imágenes defectuosas en el Convento de Marchután.
- Se ha solucionado un problema por el que se volvía a entrar en la corriente de aire de la colina de Taloc al utilizar la corriente de aire en Ínguison, en el Bosque de Taloc, con dirección a la colina de Taloc.
- Se ha solucionado un problema que impedía que los personajes pudiesen utilizar correctamente los géiseres del Bosque de Marayas en Gelcmaros.

Ciente

- Se ha aumentado el máximo de imágenes por segundo (FPS) de 60 a 120.
- Se ha añadido la función de "Ahorro de energía para baterías de ordenadores portátiles".
 - Regula automáticamente el número máximo de FPS y disminuye así el consumo de batería.
 - Se puede activar dentro de las opciones en "Sistema", "Modo ahorro de energía".
- Se ha corregido el parpadeo de la pantalla de creación/selección de personaje relacionado con los controladores actuales de NVIDIA.
- A partir de la actualización 5.0, el cliente de AION dejará de ofrecer asistencia técnica para Windows XP de forma oficial. La utilización de este sistema operativo podría generar errores de visualización durante el juego.

Exclusivas Gameforge

Modificaciones y funciones exclusivas de Gameforge

El servicio europeo contará con modificaciones y funciones exclusivas en la actualización 5.0, que se describen a continuación.

[Función beta] Sistema de misiones diarias - Pruebas heroicas

La nueva actualización pone el nivel aún más de relieve. Para añadir un poco de cambio en el día a día y daros algo de ayuda, se ha incluido un nuevo sistema de misiones diarias.

- El botón que se muestra a continuación sirve para acceder a las nuevas misiones diarias:



¿Cómo funciona exactamente el sistema de misiones diarias?

- Todos los jugadores podrán acceder a tres misiones diarias que se pondrán a su disposición cada día.
- Estas tres misiones se encuentran disponibles durante 24 horas.
- A las 0:00 h desaparecerán y serán sustituidas por tres nuevas misiones.
- Aun cuando completéis parcialmente alguna de estas misiones, desaparecerán y serán sustituidas por las tres nuevas.
- Una vez completada alguna misión, recibiréis principalmente bonificaciones de puntos de experiencia, que serán de ayuda a la hora de subir de nivel.
- Las misiones diarias están disponibles para todos los jugadores, dispongan o no de Paquete oro.
- Este sistema ha sido desarrollado por Gameforge y se ha integrado en el juego, por lo que la actualización del estado y el progreso de las misiones no se realizará en tiempo real, sino que presentará un ligero retraso. El tiempo de actualización puede ascender a 10 minutos.

Modificaciones de sistemas específicos

Batallas por la fortaleza

- Ha aumentado el número máximo de jugadores que podía recibir una recompensa durante las batallas por la fortaleza en zona superior del Abismo, Gelmaros e Ínguison.
- Ha aumentado el número de medallas de recompensa para cuentas de principiante en las batallas por la fortaleza en zona superior del Abismo, Gelmaros e Ínguison.

Instancias JcJ

- La hora de entrada a la instancia "Runatorio" ha pasado de las 22-23 h a las 22-24 h.
- La hora de entrada a la instancia "Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero" ha pasado de las 23-01 h a las 22-01 h.

Restricciones para las cuentas de principiante

Se han modificado las restricciones existentes para las cuentas de principiante. Se conoce como

cuenta de principiante aquella que no dispone de un Paquete oro activo y tampoco ha alcanzado el estado de veterano. Estos cambios se harán activos una vez se lleve a cabo la actualización.

- Se ha modificado la restricción de la función de chat. A partir de ahora, todas las cuentas de principiante podrán chatear a partir del nivel 10.
- Se ha eliminado la restricción por la cual las cuentas de principiante no podían susurrar. Ahora, todos los personajes pueden susurrar.
- Se ha eliminado la restricción por la cual las cuentas de principiante no podían iniciar una búsqueda de grupo.
- Se ha eliminado la restricción a la hora de extraer. Ahora, se puede realizar esta acción de manera ilimitada.
- Se ha eliminado la restricción a la hora de recolectar. Ahora, se puede realizar esta acción de manera ilimitada.

Apéndice: modificación de personaje

Como ya se había anunciado, se hará llegar a cada personaje un “Vale de cambio de aspecto” de forma gratuita, para compensar así el posible cambio en el aspecto de los personajes a causa de la actualización 5.0. Este vale permite modificar una vez el aspecto de un personaje.