

AION[®]

FREE-TO-PLAY

Patchnote dell'update 5.6



Contenuto

Istanze	3
Narakkalli.....	3
Museo del Sapere	3
Torre della Sfida	4
Gola di Ventonevoso	5
Ordalia Dorata (combattimenti di gruppo).....	6
Cambiamenti	7
Shimiol.....	8
Interfaccia utente.....	10
Missioni	13
NPC	14
Oggetto	14
Abisso	19
Personaggio	19
Abilità	20
Sistema	21
Altro	22

Istanze

Narakkalli

1. È stata aggiunta l'istanza "Narakkalli".



- L'accesso è possibile attraverso l'"Ingresso di Narakkalli" che si trova vicino alla Fortezza di Miren nella parte superiore dell'Abisso.
- A seconda del livello, quando sei all'interno dell'Istanza puoi visualizzare le info sulle missioni principali e sui compiti aggiuntivi nella parte destra superiore dello schermo.

Numero di giocatori	Livello	Ripristino degli ingressi	Numero di ingressi
12 giocatori	Dal liv. 66	Mercoledì alle ore 09:00	4 volte (utente oro) 2 volte (principianti)

Museo del Sapere

2. È stata aggiunta l'istanza "Museo del Sapere".

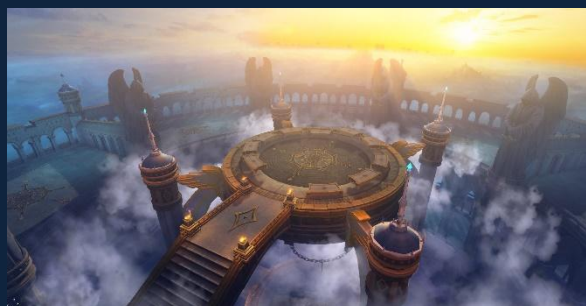
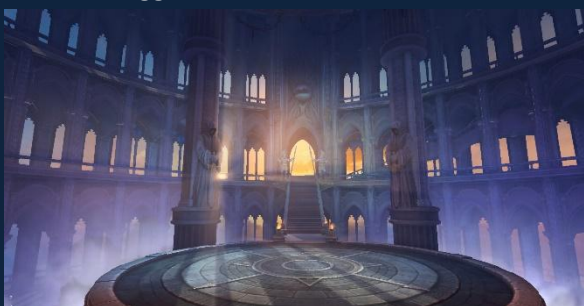


- L'ingresso è possibile mediante il Manufatto della conoscenza nella Torre dell'Eternità, ma solo dopo aver completato le missioni della campagna nella Biblioteca/Giardino della Conoscenza.
- L'ingresso è possibile anche mediante il Portale d'ingresso, che appare dopo aver sconfitto l'ultimo mostro boss del Giardino della Conoscenza.

Numero di giocatori	Livello	Ripristino degli ingressi	Numero di ingressi
6 giocatori	Dal liv. 66	Mercoledì alle ore 09:00	4 volte (utente oro) 2 volte (principianti)

Torre della Sfida

3. È stata aggiunta l'istanza "Torre della Sfida".



- L'accesso alla Torre della Sfida è possibile mediante l'ingresso che si trova tra l'Ordalia dell'Empireo e l'Ordalia di Solus nell'Accademia di Kaisinel/Concilio di Marchutan.


Numero di giocatori	Livello di accesso	Ripristino degli ingressi	Numero di ingressi
1 giocatore	Dal liv. 66	Tutti i mercoledì alle ore 09:00	3 volte (utente oro) 2 volte (principianti)

- La torre ha un totale di 40 livelli. Non appena si completa un livello, si può accedere a quello successivo.
- Ogni volta che si completa un livello si può ottenere una ricompensa. Completando i livelli dove bisogna sconfiggere un mostro boss, è possibile ricevere ricompense aggiuntive.
- L'utilizzo delle abilità di risurrezione o di oggetti è limitato. Quando un personaggio muore, esso resuscita all'ingresso (Lobby dell'Ordalia). Quando si accede nuovamente, il numero di ingressi disponibili diminuisce.
- Quando si resuscita, si riprende dal livello successivo all'ultimo livello completato con successo. Ogni mercoledì alle ore 09:00, il progresso nei livelli viene riportato al livello 1.
 - I personaggi che riescono a completare con successo tutti e 40 i livelli possono continuare a giocare nel 40° livello fino alla reimpostazione.
 - Dopo la reimpostazione (ogni mercoledì alle ore 09:00), questi personaggi potranno decidere se ricominciare dal livello 1 o se riprendere dall'ultimo livello raggiunto.
- A differenza di quanto succede nelle altre istanze, nella Torre della Sfida il numero di ingressi non viene reimpostato neanche dopo la disattivazione del server.
- È stata aggiunta una missione che si può eseguire all'interno della Torre della Sfida.
- Quando inizia la stagione della Torre della Sfida, nella classifica viene registrato un record relativo alla sconfitta del mostro boss del 40° livello.
- Nella classifica compaiono i 300 personaggi più veloci della loro classe che sono riusciti a sconfiggere il mostro boss entro 3 minuti.
- Alla fine della stagione di gioco, i giocatori di rango 1-100 possono ricevere titoli e punti onore.

Gola di Ventonevoso

4. È stata aggiunta l'istanza "Gola di Ventonevoso".

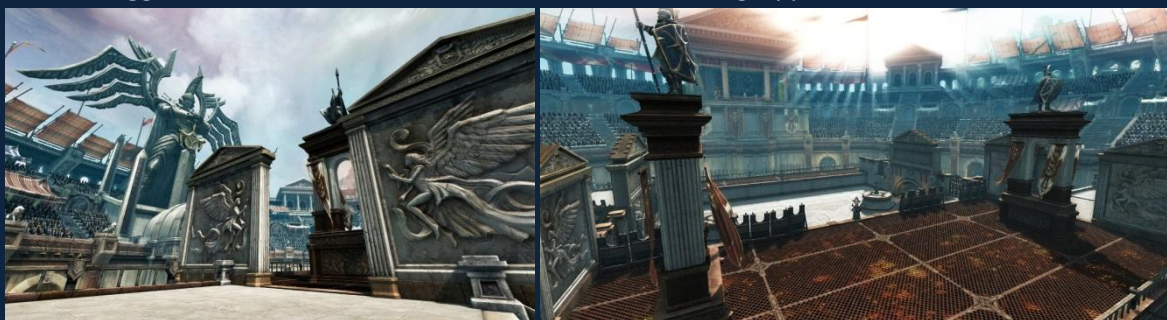


- Ingresso
 - La Gola di Ventonevoso può essere raggiunta selezionando "Grandi Campi di Battaglia ()" nella parte in basso a destra dello schermo.
 - Per accedere serve un gruppo composto da almeno 24 Elisiani/Asmodiani. I giocatori aggiuntivi che si sono candidati usando "Accesso veloce" vengono aggiunti nel relativo ordine nella fazione di riferimento.
 - A partire da 15 minuti dopo l'ingresso non è più possibile accogliere nuovi giocatori.
- Modalità di gioco
 - Presso il punto di partenza sono piazzati dei potenziatori delle provviste del campo di battaglia. I punti del campo di battaglia distribuiti all'interno delle istanze possono essere usati per comprare oggetti. Tuttavia, tali oggetti si possono utilizzare solo all'interno delle istanze.
 - I punti del campo di battaglia si ottengono in base al tempo che si trascorre nell'istanza o sconfiggendo mostri o personaggi avversari.
 - A seconda del numero di partecipanti, compaiono mostri extra e NPC che vi conferiranno punti. Andando dallo shugo che appare in un determinato punto, si possono comprare oggetti utili a migliorare la propria strategia.

Numero di giocatori	Livello	Ripristino degli ingressi
Minimo 24 - massimo 96 giocatori	Dal liv. 66	Ogni 15 minuti

Ordalia Dorata (combattimenti di gruppo)

5. È stata aggiunta l'istanza "Ordalia Dorata (combattimenti di gruppo)".



- I combattimenti di gruppo nell'Ordalia Dorata si svolgono tra due squadre di 6 giocatori ciascuna. 6 giocatori vengono riuniti per formare un gruppo seconda dell'ordine di iscrizione. Non appena ci sono 16 team, si accede al Soggiorno dell'Ordalia Dorata e viene detratta 1 unità dal numero di ingressi.
- Non appena è stato stabilito un avversario, appare una tabella dei combattimenti e dopo 1 minuto si accede all'Arena per il combattimento.
- Dopo 1 minuto di attesa inizia una battaglia della durata di 8 minuti. 6 minuti dopo l'inizio della battaglia, determinate aree dell'Arena vengono incendiate.
- Quando un personaggio muore nell'Arena, esso risorge al punto di inizio. Quanto più spesso si muore, tanto più si allunga il tempo d'attesa per la resurrezione.
- All'interno dell'Arena Dorata non possono essere utilizzati determinate abilità e oggetti.
- Dovete annientare la squadra avversaria entro il tempo stabilito oppure sconfiggere più combattenti dell'avversario. Anche se il numero di avversari sconfitti è più alto delle proprie perdite, si perde quando tutti i membri del proprio gruppo sono stati sconfitti.
- Quando il numero di partecipanti sconfitti è equivalente, vengono controllati i requisiti per il giudizio come i contributi o i PF per stabilire i vincitori e i vinti.
- Quando il combattimento è concluso a causa di una sconfitta o di una vittoria finale, appaiono le ricompense. Le ricompense migliorano man mano che il team raggiunge turni più avanzati.

Cambiamenti

6. Gli orari di accesso alle istanze sono stati modificati. Tutti gli orari non menzionati sono rimasti invariati.

Istanze	Prima	Dopo
Dredgion	Lun - Dom Dalle ore 19:00 alle ore 21:00	Lun - Dom Dalle ore 18:00 alle ore 21:00
Percorso di Marcia di Jormungand	Lun - Dom Dalle ore 19:00 alle ore 21:00	Lun - Dom Dalle ore 18:00 alle ore 21:00
Ruhnatorium	Lun - Dom Dalle ore 22:00 alle ore 24:00	Lun - Dom Dalle ore 20:00 alle ore 24:00
Rovine del Ruhnatorium	Lun - Dom Dalle ore 22:00 alle ore 24:00	Lun - Dom Dalle ore 20:00 alle ore 24:00
Percorso di Marcia dei Balaur	Lun - Dom Dalle ore 19:00 alle ore 21:00	Lun - Dom Dalle ore 18:00 alle ore 21:00
Arena della Disciplina	Sabato Dalle ore 00:00 alle ore 24:00	Sabato Dalle ore 09:00 alle ore 24:00

7. Il "Comandante Gegares" appare ora nella Fenditura dell'Oblivio insieme a un altro tipo di mostro.
8. Nelle seguenti istanze, i personaggi di alto livello non possono più ricevere oggetti: Rastrello d'Acciaio, Campo di Addestramento di Nochsana, Caverna di Draupnir, Tempio del Fuoco, Fortezza di Adma e Laboratorio Segreto di Theobomos.
9. Il raggio di detezione del Capitano Xastra nella Base di Rentus è stato modificato.
10. Correzione bug: nella Biblioteca della Conoscenza lo schema di battaglia non veniva attivato correttamente neanche quando tutti e 4 i manufatti risultavano attivati.
11. La quantità di PE che si ottiene sconfiggendo i mostri presso le Rovine di Adma e nel Laboratorio del Signore degli Elementi è stata aumentata.
12. Correzione bug: mancavano alcuni contenuti alla ricompensa per il 1° posto nell'Arena della Gloria.
13. Correzione bug: l'accesso all'Arena mediante il Soggiorno dell'Ordalia Dorata non era possibile se c'erano alcune finestre di conferma aperte.
14. Il punto di apparizione della reliquia Ruhn con sigillo rimosso presso le Rovine del Ruhnatorium è stato spostato.
15. Nella Stanza della Decisione all'interno della Biblioteca della Conoscenza è stato aggiunto un teletrasportatore.
16. Nella Biblioteca della Conoscenza, l'ululato iracondo che si attivava dopo un certo lasso di tempo durante una battaglia contro il mostro boss nell'Archivio e Archivio delle Origini è stato rimosso.

Shimiol

1. Sono stati aggiunti gli shimiol, che accompagnano in combattimento i Daeva del destino.



2. Nelle istanze o da determinati rivenditori del Santuario della Gloria è possibile ottenere i contratti shimiol.

Fonte dei contratti shimiol	
Istanze	Santuario/Rifugio della Gloria
Gola di Ventonevoso	<Rivenditore di oggetti generici>
Museo del Sapere	Elisiani: Kallipso
Narakkalli	Asmodiani: Kathua

3. I contratti shimiol sono utilizzabili dai Daeva del destino a partire dal livello 66. Quando si utilizza un contratto shimiol, è possibile ottenere shimiol di rango A - D, scelti dalla sorte.
4. È possibile custodire fino a 200 shimiol. La lista degli shimiol ottenuti può essere visualizzata alla voce [Mostra elenco shimiol] nel menù Start.



5. Al momento dell'evocazione di uno shimiol, saranno assegnati i valori degli effetti di evocazione al personaggio e si potranno quindi sfruttare le abilità dello shimiol.
6. Le abilità dello shimiol possono creare pietre della divinità. Le altre modifiche alle armi non hanno alcun influsso sulle abilità dello shimiol.
7. Se gli shimiol si evolvono dopo essere saliti di livello, è possibile ricevere degli effetti di evocazione più potenti e degli effetti abilità extra.
8. I punti abilità per shimiol vengono consumati ogni volta che si utilizza un'abilità dello shimiol. Una volta consumati tutti i punti abilità, è possibile ricaricarli spendendo kinah.
9. Quando si esegue una fusione di shimiol dello stesso livello, è possibile ricevere 1 shimiol di livello più alto o dello stesso livello.
10. È possibile evocare solo uno shimiol alla volta tra tutti quelli in possesso. Una volta evocato uno shimiol, non è possibile evocare miol o angeli custodi.
11. Non è possibile evocare uno shimiol mentre si sta cavalcando. Gli shimiol evocati rimangono disponibili anche in caso di un ripristino della connessione.
12. A parte gli shimiol speciali, diversi shimiol possono utilizzare funzioni aggiuntive.
 - Pagando in kinah è possibile far utilizzare le seguenti funzioni a tutti gli shimiol per una durata di 30 giorni.

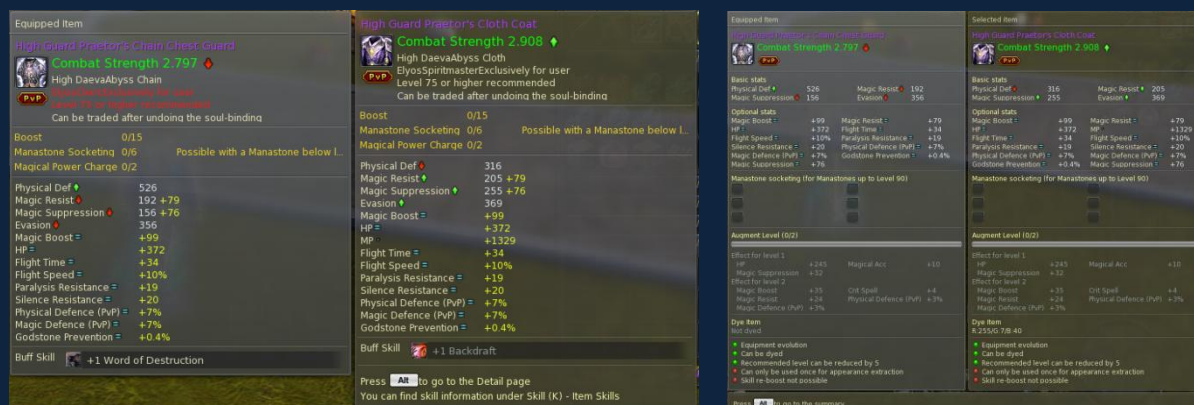
Funzione shimiol	
Funzione	Descrizione
Saccheggio automatico	Raccoglie per te gli oggetti caduti.
Potenzia maestro	Utilizza automaticamente cibo e oggetti magici (max. 4 pezzi)
Avviso	Ti avverte quando ci sono avversari all'interno di un certo raggio.

13. Utilizzando altri shimiol come materiale è possibile ricevere punti crescita. Quando i punti crescita raggiungono il massimo, è possibile evolversi al prossimo livello usando lo shimiolum.

Fonte di shimiolum	
Regione	Mostri
Esterra	Cannone degli Arconti Kenobikan
Nosra	Vecchia arma dei Guardiani Tetranon

Interfaccia utente

1. I tooltip relativi agli oggetti sono stati modificati.



- Sono stati suddivisi in Riepilogo/Dettaglio.
- Ora non è più necessario usare [Alt] + rotellina del mouse per visualizzare i dettagli: si può passare da una pagina all'altra usando solo il tasto [Alt].
- Quando entrambe le mani sono occupate da armi, premendo [Ctrl] è possibile vedere le informazioni relative all'equipaggiamento in uso nell'altra mano.
- Quando le infoveloci relative agli oggetti contenevano molto testo, la pagina dei dettagli veniva separata in più parti. Ora le diverse pagine sono state compattate in una, e all'interno della pagina è possibile scorrere verso l'alto o verso il basso usando la rotellina del mouse.
- Nella pagina dei dettagli con le infoveloci relative agli oggetti viene visualizzato solamente il valore dell'oggetto interessato.
- Nella pagina dei dettagli con le infoveloci relative agli oggetti ai quali è possibile applicare una benedizione per l'equipaggiamento, vengono visualizzate le informazioni relative ai requisiti per la benedizione per l'equipaggiamento, i materiali e il risultato.
- Le abilità dell'oggetto non vengono più visualizzate nel tooltip relativo all'oggetto nella sezione dei dettagli, ma sono state aggiunte alla finestra delle abilità. (Scheda [Abilità (K)] - [Abilità dell'oggetto])

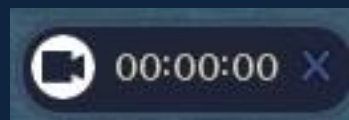
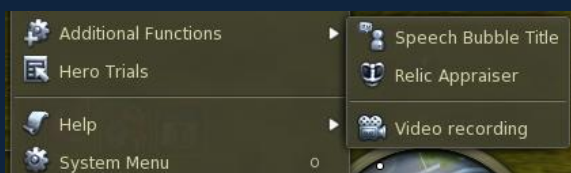
2. Sono state migliorate alcune funzioni alla voce [Profilo – Impostazioni del set di equipaggiamento].

- Se alcuni oggetti non dovessero essere utilizzabili in "Impostazioni del set di equipaggiamento" a causa delle limitazioni di livello/rango o dell'eliminazione/spostamento dell'oggetto, questo sarà indicato negli alloggiamenti.
- Il cambio di set equipaggiamento sarà possibile solo una volta eliminati dal set gli oggetti non utilizzabili.
- In certi casi si verificava il fenomeno che faceva sì che cambiando set equipaggiamento venisse annullata l'attivazione dei frammenti di potere. Per questo motivo non è più possibile registrare frammenti di potere in un set equipaggiamento.

3. Nel gioco è stata aggiunta la funzione di registrazione video.

- Al momento, l'utilizzo di questa funzione è possibile solo nel client 32 bit.

- Cliccando su [menù Start – Altre funzioni – Registrazione video] appare l'UI della registrazione video.
- Alla voce [Opzioni – Impostazioni di registrazione] è possibile impostare le opzioni di registrazione.
- Le funzioni "Registrazione video" e "Inizia/Termina registrazione" possono essere associate a un tasto di scelta rapida.



- Alcune funzioni dei libri dei mostri sono state modificate.
 - La scheda "Mostra tutti" è stata eliminata. Le schede sono state suddivise in Normali/Rari.
 - Nelle schede Normali/Rari è possibile vedere il numero di libri dei mostri in tuo possesso. (Quantità ricevuti/Quantità totale)
- La visualizzazione del livello di ricompensa dei libri dei mostri è stata modificata.
 - Quando si ricevono ricompense per il relativo livello di libri dei mostri, ora appare un pulsante apposito: [Ricevi ricompensa].
 - I PE per il relativo livello di ricompensa vengono adesso mostrati in percentuale e dipendono dal personaggio.
 - Dopo aver ricevuto l'ultima ricompensa del livello 5, la barra dei PE non viene più visualizzata.
- Nella finestra delle abilità è stata aggiunta la scheda "Abilità dell'oggetto".



- Nel menù in alto a destra si possono vedere le informazioni scegliendo tra "Seleziona tutto/Abilità di potenziamento/Abilità propria/Abilità dell'oggetto".

- Quando si ricevono nuove abilità mediante l'utilizzo di un oggetto, si attiva il simbolo dell'abilità e l'abilità attivata può essere visualizzata nella scheda "Attiva".
7. La voce "Utilizzo dell'abilità modificato", che permette di usare attivazioni o raccoglitori come combo abilità, è stata cambiata in "Nuova funzionalità nell'utilizzo delle abilità".
 8. Correzione bug: che usando il mouse alla voce [Abilità – Combo abilità modificate] veniva visualizzato un messaggio errato.
 9. La descrizione del potere della creazione che si visualizza presso la barra dei PE è stata modificata.
 10. Funzione aggiunta: cambiando il comandante dell'unione di un'unione di guerra della fortezza, appare un messaggio di sistema.
 11. Funzione modificata: si possono consultare le informazioni relative ai mostri sui libri dei mostri.
 12. È stata completata la descrizione che appariva durante il potenziamento dell'equipaggiamento nella finestra Potenziamenti/modifiche.
 13. Il messaggio di sistema che appariva alla voce [Profilo – Impostazioni del set di equipaggiamento] quando si registrava un oggetto nell'alloggiamento sbagliato è stato corretto.
 14. È stata completata la descrizione che appariva nella finestra Potenziamenti/modifiche durante la riduzione del livello di equipaggiamento.
 15. Correzione bug: accedendo ad alcune istanze non si vedeva il contrassegno di missione sulla mappa.
 16. Correzione bug: durante la scelta di un membro del gruppo, la finestra dei gruppi risultava un po' sfocata.
 17. Funzione aggiunta: registrando gli oggetti interessati nelle schede "Incastonatura delle pietre di mana" e "Miglioramento con idian" alla voce Potenza/modifica, il livello dei materiali che possono essere potenziati viene mostrato in giallo.
 18. Funzione aggiunta: registrando gli oggetti interessati nella scheda "Fusione di armi" alla voce Potenza/modifica, il livello delle armi che possono essere potenziate viene mostrato in giallo.
 19. Correzione bug: nella fusione di armi alcuni valori delle opzioni dell'arma secondaria non venivano utilizzati.
 20. Funzione aggiunta: dopo l'inizio del combattimento dell'invasione a Esterra/Nosra, l'apparizione dei trasportatori può essere prevista grazie a delle marcature sulla mappa.
 - Una volta apparso il trasportatore, la marcatura scompare.
 21. Funzione modificata: utilizzando gli oggetti, ora si possono visualizzare le loro limitazioni.
 - Nell'alloggiamento di pietre di mana, nel miglioramento con idian e nella fusione di armi, viene visualizzata la limitazione di livello dell'oggetto interessato. La stessa viene mostrata anche nell'infoveloce dell'oggetto e nella descrizione alla voce [menù Start] - [Potenzia/modifica].
 - Nell'ambito del miglioramento con idian e Migliora/conferisci magia, a seconda del valore del conferimento viene visualizzato "Indebolimento".
 22. È stata modificata la trasparenza della mappa trasparente dell'Ordalia Dorata.

Missioni

1. Sono state aggiunte missioni eseguibili nelle nuove istanze.

Nuove missioni	
Istanze	Tipo di missione
Museo del Sapere	Campagna/Missioni importanti/Missioni normali
Narakkalli	Campagna/Missioni importanti/Missioni normali
Gola di Ventonevoso	Missioni importanti/normali

2. Grazie alle nuove missioni (Elisiani :Nuovo compagno per Daeva del destino / Asmodiani: Nuovo compagno per Daeva del destino) è possibile ricevere shimiol.
3. Sono state aggiunte delle missioni completando le quali è possibile ricevere potere della creazione ed estima.
4. Sono state aggiunte le missioni di tipo Comando urgente e Spia, che possono essere svolte dai Daeva del destino a Esterra/Nosra.
5. È stato aggiunto il video "Immortalità: Fiore di ghiaccio". Lo possono vedere i personaggi a partire dal livello 10 che hanno effettuato il login.
6. Lo svolgimento della missione per Elisiani/Asmodiani "Ricordi perduti" è stato modificato.
7. L'oggetto "Lettera sigillata di Pernos/Munin" è disponibile presso l'NPC "Sommo sacerdote" e non più nella cassetta delle lettere.
8. Il contenuto della missione per Elisiani/Asmodiani "L'incarico più importante" è stato modificato. La missione può essere svolta da Daeva di ritorno.
9. In alcune missioni di Esterra, Nosra, nell'Abisso e nelle istanze Fenditura dell'Oblio, Rovine di Adma, Laboratorio del Signore degli Elementi, Nascondiglio di Arkhal, Base Strategica di Kroban e Giardino della Conoscenza sono stati incrementati i PE.
10. Ora è possibile affrontare quotidianamente alcune missioni di Esterra e Nosra.
11. La missione per le guarnigione dell'Abisso ora può essere affrontata 3 volte alla settimana anziché 1.
12. Alcune ricompense per le missioni del Giardino della Conoscenza sono state modificate.
13. Il progresso della missione asmodiana "Cuore dell'amore" è stato modificato.
14. Adesso, la missione elisiana "Servizio di tutto riposo" e la missione asmodiana "Forza, in piedi!" prevedono anche delle pergamene tra le ricompense.
15. In alcune missioni della campagna da svolgere nella "Biblioteca della Conoscenza" è stata eliminata la missione propedeutica: ora si può ottenere subito la missione della campagna quando si accede all'istanza.
16. Correzione bug: durante lo svolgimento della missione elisiana "Ricordo riemerso" e della missione asmodiana "Duello fatidico", il teletrasporto all'Abisso non funzionava.
17. Correzione bug: alcune classi non potevano svolgere la missione della campagna "Battaglia all'ultimo sangue".

NPC

1. L'NPC <Mercante di medaglie in minerale di spinello> è stato collocato a Nosra/Esterra.
 - Da questo NPC è possibile scambiare la "medaglia di Petra" con un "baule con minerale di spinello spezzato" o con un "baule con medaglie in minerale di spinello".
2. Dai commercianti/commercianti di ricompense di oggetti di produzione magica a Esterra e Nosra sono stati aggiunti oggetti in vendita in quantità limitata.
3. Il messaggio di sistema che appare quando si subiscono dei danni nella zona aggro del Giardino della Conoscenza è stato modificato.
4. Sono stati modificati i titoli di alcuni mostri nell'Abisso Inferiore.
5. Correzione bug: sconfiggendo alcuni mostri a Reshanta, venivano droppati solamente oggetti di basso livello.

Oggetto

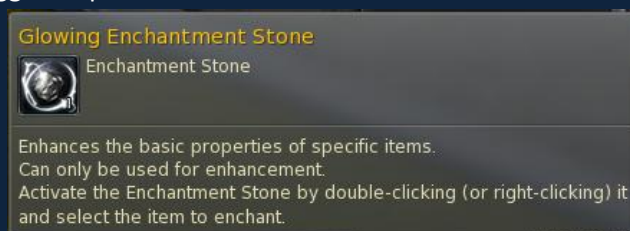
1. L'infoveloce per arma/armatura/accessorio è stata aggiunta nella categoria "Potenza di combattimento".



- Nella "potenza di combattimento" viene visualizzata la somma dei punti valore degli oggetti.
 - La visualizzazione appare quando si diventa Daeva. Anche nel caso di oggetti identici, a seconda della classe viene mostrato un diverso valore di "potenza di combattimento".
 - Nel caso di un potenziamento o di un cambio di equipaggiamento, viene visualizzato il relativo valore modificato della "potenza di combattimento".
 - Nel caso di oggetti che modificano l'aspetto ma che non hanno valori, non viene visualizzato alcun valore di "potenza di combattimento".
2. La quantità di alloggiamenti pietra di mana, che può essere aumentata nel bracciale del signore a seconda del livello di ascensione, è stata incrementata.

Livello di potenziamento	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Alloggiamento pietra di mana (prima)	0	0	0	0	1	1	2	2	2	3
Alloggiamento pietra di mana (dopo)	0	0	0	0	1	1	2	3	4	6

3. È stato aggiunto l'oggetto "pietra incantesimo luminosa".



- Combinando 1.000 unità di "polvere magica" esiste una piccola possibilità di ricevere una "pietra incantesimo luminosa".
 - Le "pietre incantesimo luminose" hanno una minore possibilità di incantare oggetti con successo rispetto alle "pietre incantesimo onnipotenti", ma maggiori possibilità rispetto alle "pietre incantesimo".
4. Sono state aggiunte le medaglie di Petra.
- Le medaglie di Petra sostituiscono come ricompensa le medaglie di argento/oro/platino/mithril/ceranium.
 - Tutte le Medaglie di argento/oro/platino/mithril/ceranium in tuo possesso possono essere scomposte e trasformate in medaglie di Petra.
 - Conseguentemente alla modifica delle medaglie, sono stati modificati i prezzi degli equipaggiamenti dell'Abisso, i costi di benedizione, le ricompense per le missioni, gli oggetti in vendita e le ricompense.
 - Gli attuali modelli per la produzione delle medaglie di ceranium non sono più in vendita, mentre quelli in possesso vengono tramutati in oggetti distrutti.
5. Sono stati aggiunti i seguenti nuovi valori ottenibili quando si incantano determinati equipaggiamenti per Daeva del destino a partire dal livello 16.

Valori di potenziamento	
Attacco fisico e magico nei PvE	Attacco fisico e magico nei PvP
Difesa fisica e magica nei PvE	Difesa fisica e magica nei PvP

6. I valori ottenibili quando si esegue l'incantesimo e l'evoluzione dell'equipaggiamento per Daeva (fino al livello 65) sono stati modificati.
7. Funzione modificata: i valori aggiuntivi ottenibili mediante l'incantesimo delle armi/armature vengono applicati già a partire dall'evoluzione dell'equipaggiamento +16 anziché dall'evoluzione dell'equipaggiamento +21.
8. Funzione modificata: nel caso dell'incantesimo con pietre incantesimo/pietre di mana, l'effetto degli aiuti per l'alloggiamento può essere ottenuto pagando con kinah, anche quando si hanno pochi aiuti per l'alloggiamento o non se ne hanno.
9. Sono stati aggiunti i costi per la funzione Potenza/modifica e per il potenziamento dello stigma.

Sono stati aggiunti i costi di miglioramento	
Incantesimo	Alloggiamento pietra di mana
Alloggiamento pietra della divinità	Potenza estima
Miglioramento con idian	Potenziamento dello stigma

10. Il quantitativo massimo ricaricabile della stella d'oro è stato modificato. Il valore per

"Caricamento automatico possibile" è stato portato al 2%.

11. Il valore del riempimento automatico dell'energia della stella d'oro è stato modificato.
 - Quando si utilizza la funzione di ricarica automatica e l'energia della stella d'oro è sotto il 60%, viene utilizzata automaticamente la stella d'oro di Loda finché l'energia non sale sopra il 60%.
12. Funzione modificata: durante la produzione/produzione magica non viene aperto il negozio dell'inventario.
13. La ricompensa che si ottiene sconfiggendo svariati mostri dell'Abisso è stata modificata.
14. I valori degli equipaggiamenti ottenibili nel Luogo dell'Ascensione di Antriksha sono stati leggermente incrementati.
15. Correzione bug: modificando delle impostazioni alla voce [Profilo – Impostazioni del set di equipaggiamento] in determinate situazioni, l'arma in uso andava nella mano sinistra.
16. Sono stati aggiunti la "cassa dell'equipaggiamento del Daeva emergente" e la "cassa dell'equipaggiamento del Daeva emergente d'élite" per i novelli Daeva.
17. L'aspetto degli oggetti standard che vengono assegnati durante la creazione del personaggio è stato modificato. Sono stati aggiunti guanti e scarpe.
18. L'aspetto degli oggetti per l'addestramento è l'aspetto rappresentativo. Ne fanno parte diversi oggetti ottenibili nelle aree iniziali.
19. La probabilità di successo delle "pietre incantesimo" e delle "pietre incantesimo onnipotenti" è stata modificata.
20. Nel caso di un incantesimo normale, l'utilizzo di un aiuto per l'alloggiamento porta a una maggiore possibilità di successo. Quando, durante un incantesimo con pietra incantesimo onnipotente vengono utilizzati gli aiuti per l'alloggiamento grandi, l'incantesimo riesce sicuramente.
21. La probabilità di successo dell'evoluzione dell'equipaggiamento è stata incrementata.
22. Funzione modificata: in caso di fallimento di un incantesimo eseguito sugli equipaggiamenti per Daeva del destino, si riottengono più pietre della divinità o pietre di mana.
23. In caso di fallimento di un incantesimo normale, c'è una certa probabilità che le pietre della divinità e le pietre di mana tornino disponibili.
24. In caso di fallimento dell'evoluzione dell'equipaggiamento, la pietra della divinità viene restituita con il 100% di probabilità. Le pietre di mana in utilizzo hanno una maggiore probabilità di tornare disponibili rispetto a quando si usa l'incantesimo normale.
25. Gli idian che si ottenevano finora non sono più ottenibili. Ora è possibile ottenere nuovi idian che dispongono di nuovi valori fissi.
 - Presso il Corridoio del Generale e nella vendita dei simboli d'onore non sono più in vendita gli idian.
 - Gli idian realizzati tramite produzione magica o artigiano sono stati sostituiti con dei nuovi idian.
 - I modelli per la produzione per idian con resistenza e supporto non sono più in vendita.
 - I modelli per la produzione per idian con resistenza e supporto sono stati tramutati in oggetti distrutti.

26. I contenuti relativi a qualità/estrazione/produzione delle pietre della divinità sono stati modificati.

- Il livello dell'oggetto delle pietre della divinità dell'illusione a partire dal livello 65 o superiore e dei fagotti che possono contenere tali pietre della divinità è stato modificato in "epico".
- Le pietre della divinità ottenibili da determinati mostri o fagotti sono state tramutate in pietre della divinità dell'illusione.
- Funzione modificata: nella lista delle vendite dai commercianti di pietre della divinità o dai commercianti di modelli per la produzione, questi oggetti non sono più in vendita. I modelli per la produzione che sono già in tuo possesso vengono tramutati in oggetti distrutti.
- Il prezzo di vendita delle pietre della divinità è stato modificato.

27. Il costo di alcuni sieri acquistabili coi punti Abisso è stato modificato.

Oggetti	Prima	Dopo
Siero di ripristino divino affinato	3.000 Punti Abisso	2.000 Punti Abisso
Siero di ripristino divino onorevole affinato	2.700 Punti Abisso	1.800 Punti Abisso

28. Funzione aggiunta: le ali da guerra della truppa di difesa dell'arciguardia/degli Arciarconti possono essere tramutate in ali da guerra del pretore dell'arciguardia/degli Arciarconti mediante l'evoluzione dell'equipaggiamento.

29. Nell'ambito della produzione magica sono stati aggiunti nuovi taroc e nuovi tipi di ali.

30. Il prezzo di vendita degli aiuti per l'alloggiamento grandi è stato aumentato.

31. I costi per l'evoluzione dell'equipaggiamento, rimozione di pietre di mana ed estrazione di pietra di mana sono stati ridotti.

32. Funzione aggiunta: nell'ambito dell'invasione di vecchie armi a Esterra/Nosra c'è una certa possibilità di ottenere una pietra incantesimo onnipotente.

33. La ricompensa per l'operazione di infiltrazione nell'Isola Celeste, che può essere svolta a Esterra/Nosra, è stata modificata.

34. Svatiati bottini che possono essere ottenuti affrontando le istanze per Daeva del destino o sconfiggendo i mostri a Esterra/Nosra sono stati modificati.

35. Sono stati modificati gli oggetti dell'equipaggiamento che si ottengono nelle istanze "Biblioteca della Conoscenza", "Giardino della Conoscenza", "Nascondiglio di Arkhal" e "Base Strategica di Kroban".

36. Funzione modificata: i valori delle opzioni degli oggetti dell'equipaggiamento che si ottengono nelle Rovine di Adma e nel Laboratorio del Signore degli Elementi ora sono fissi.

37. Funzione aggiunta: in alcune istanze per i Daeva del destino, c'è una certa probabilità di ottenere il siero di potenziamento sacro.

38. Nei fagotti di polvere magica ottenibili mediante la produzione magica è stata modificata la quantità di polvere magica.

39. Il prezzo degli equipaggiamenti per Daeva del destino nell'ambito della vendita nel negozio è stato aumentato drasticamente.

40. Correzione bug: la definizione del taroc nella "Cassa: Sauro veloce" era sbagliata.


41. Correzione bug: l'effetto per gli incantesimi +20 relativo ad alcune armi non veniva visualizzato.
42. Nel caso di diversi equipaggiamenti dell'Abisso di livello 65 è stata eliminata la limitazione del rango Abisso necessario per l'utilizzo.
43. I valori di svariati equipaggiamenti sono stati modificati.
44. Funzione modificata: quando si ottiene il siero di potenziamento sacro o una pietra incantesimo onnipotente sconfiggendo un mostro nella zona interessata, appare un messaggio.
45. È stata aggiunto il "colore dei capelli versatile", che permette di scegliere il colore dei propri capelli.
46. È stata aggiunta la "pietra elementale della risurrezione". Anche quando si hanno nell'inventario pietre della risurrezione con lo stesso effetto (pietra elementale della risurrezione, lapide della risurrezione), viene utilizzata sempre prima la pietra elementale magica.
47. Nel caso di alcune ali ottenibili come ricompensa nelle istanze per Daeva del destino, la caratteristica applicata viene modificata da conferimento di magia a conferimento di FD.
48. Correzione bug: in alcuni fagotti di armature erano contenuti oggetti non validi.
49. È stato corretto un errore a causa del quale l'aspetto di alcuni tipi di armatura veniva visualizzato in modo errato.
50. È stato modificato il colore di alcuni tipi di equipaggiamento ottenibili nell'area iniziale (livello 1-10).
51. Correzione bug: eseguendo gli emote mentre si indossavano determinati costumi, appariva l'aspetto normale.
52. Funzione modificata: le armi/armature di classe "eroico" non possono più essere potenziate mediante incantesimo/estrazione/fusione di armi/alloggiamento di pietra di mana.
 - Tuttavia, gli oggetti su cui sono già state utilizzate le funzioni di incantesimo/estrazione/fusione di armi/alloggiamento di pietra di mana rimangono disponibili.
53. Sono stati aumentati i valori dell'equipaggiamento del Comando delle Ombre, mentre i costi per il prestito sono stati ridotti.
54. Correzione bug: attivando l'effetto di alcune pietre della divinità dell'illusione, il messaggio di sistema non appariva in modo corretto.
55. È stato aggiunto l'oggetto "appunti della vita completi", che può essere ottenuto dai mostri boss nella "Biblioteca della Conoscenza".
56. La quantità di polvere magica che serve per la produzione magica di frammenti di cibo per miol è stata ridotta.
57. La ricompensa standard per miol ottenibili tramite produzione magica è stata modificata.
58. Correzione bug: quando si effettuava un tentativo di incastonatura di pietre di mana sugli oggetti che non consentono l'alloggiamento di pietre di mana, questo veniva registrato nella finestra "Potenza/modifica".
59. Correzione bug: la misura dello "strumento a corda d'alto mare" era rimpicciolita.

Abisso

1. Correzione bug: cambiando il comandante dell'unione di un'unione di guerra della fortezza, la visualizzazione degli altri membri dell'unione non era corretta.
2. Correzione bug: occasionalmente, il numero di ingressi per le istanze non veniva aumentato correttamente utilizzando i rinforzi dell'approdo.
3. Correzione bug: quando si era in possesso del manufatto nell'Abisso Inferiore, dopo un po' di tempo non apparivano Balaur.

Personaggio

1. Correzione bug: in alcuni casi, l'effetto dell'abilità di potenziamento non funzionava sugli oggetti per Daeva del destino.
2. Correzione bug: durante la trasformazione del Daeva del destino di livello 75, se si aveva un'arma a due mani i valori modificati venivano applicati in modo sbagliato.
3. Nelle istanze individuali non è più possibile formare gruppi.
4. Il potenziamento del personaggio e i valori di impostazione delle abilità dei Daeva e dei Daeva del destino tramite "potere della creazione" sono stati modificati.
 - La quantità delle prime abilità che vengono conferite per ogni livello alla voce [Potenzia personaggio] è stata portata da 5 a 6.
 - Funzione modificata: il valore di potenziamento per le abilità dei Daeva/Daeva del destino è stato portato da +5 a +8.
5. Nell'ambito dell'apprendimento dell'abilità mediante potere della creazione è stata aggiunta la condizione "Min. potere della creazione".

Information on the current granting of the Power of Creation	
Skill received	
Creation Points needed 15 CP	
Order: Spirit Barrier Level 1	
<Summon>	
Acquired Level 66	
Min. Power of Creation 105	
Target	Self
Effect	Commands the spirit to use its protective skills. The spirit creates a Protective Shield to protect the caster and nearby allies. (The Shield absorbs a total of 3,500 damage.) Order: Perfect Preserving Spirit
Usage Cost	MP 299
Cast Time	0s
Cooldown	3m
Split cooldown time	 Command: Preserve Spirit

6. Il quantitativo di alloggiamenti per estima e il metodo per aprire l'incastonatura sono stati modificati.
 - Gli alloggiamenti sono stati portati da 3 a 6.
 - Funzione modificata: al raggiungimento dello stato di Daeva del destino vengono aperti 6 alloggiamenti invece dell'apertura dell'alloggiamento a seconda del livello.



7. I valori legati alle diverse statistiche base (forza, salute, precisione, agilità, conoscenza, volontà) sono stati modificati e incrementati.
 - Il valore di attacco legato a "forza" è stato incrementato e la difesa fisica è stata incrementata drasticamente.
 - I valori di PF/rigenerazione dei PF/bloccaggio mediante "Salute" sono stati incrementati.
 - Il valore del colpo critico legato a "precisione" è stato incrementato e la precisione/precisione magica è stata incrementata drasticamente.
 - I valori di schivata/parata/concentrazione legati ad "agilità" sono stati incrementati e la resistenza ai colpi critici è stata incrementata drasticamente.
 - I valori di potenziamento magia/colpo critico magico legati a "conoscenza" sono stati incrementati e il bilanciamento magico è stato incrementato drasticamente.
 - I valori di PM/rigenerazione di PM/resistenza al colpo critico magico/resistenza alla magia legati a "volontà" sono stati incrementati.
8. Correzione bug: usando lo spirito dell'incantatore, il valore dell'ira dei mostri si azzerava.
9. Funzione modificata: all'accesso della zona avversaria di Esterra/Nosra è possibile la trasformazione del generale dei guardiani.
10. Correzione bug: montando su un taroc, l'aspetto del personaggio non veniva visualizzato correttamente quando si stava utilizzando un oggetto in grado di modificare l'aspetto a seconda della situazione di combattimento/riposo.

Abilità

1. Per ogni classe è stata aggiunta un'abilità per Daeva del destino che si può imparare mediante il potere della creazione.
2. Correzione bug: volando attraverso lo scudo di protezione della base della propria fazione, eseguendo lo spirito dell'incantatore si subivano danni.

Sistema

1. Le zone Poeta e Ishalgen sono state rielaborate.



2. In accordo con la modifica delle zone, sono state modificate anche la posizione degli NPC e le relative missioni.
3. Alcune aree di Reshanta sono state modificate.
4. Ogni fine settimana, a Esterra/Nosra appare l'"Invasione del cannone degli Arconti/Vecchie armi dei guardiani".
 - L'invasione delle vecchie armi si verifica ogni sab/dom tra le ore 19:00 e le ore 21:00.
5. La durata della performance e la condizione per l'invasione di Esterra/Nosra sono state modificate.
 - Contemporaneamente all'apparizione dei mostri, nell'area della fazione nemica compare un portale che porta al punto di apparizione dei mostri.

Sabato alle ore 20:00	Domenica alle ore 20:00
A Esterra appare Kenobikan	A Nosra appare Tetranon

6. Alcune aree di Esterra sono state modificate.
7. L'accesso al Corridoio d'Invasione, che può essere utilizzato durante il combattimento dell'invasione a Esterra/Nosra dopo l'apparizione dei mostri, è ora possibile con 24 persone.
8. Correzione bug: il dialogo del mostro boss durante la combattimento dell'invasione di Esterra/Nosra veniva mostrato due volte.
9. Funzione migliorata: il numero di utilizzi aggiuntivo per il varco a Esterra/Nosra può essere ottenuto utilizzando gli PA quando tutti gli utilizzi standard sono stati consumati.
 - Anche quando tutti gli utilizzi standard sono stati consumati, il varco rimane aperto per utilizzi aggiuntivi.
 - Gli utilizzi aggiuntivi consumano PA. Il varco scompare quando anche il numero di utilizzi aggiuntivi è stato consumato.
 - Quando lo status del varco passa all'utilizzo aggiuntivo, intorno al varco appaiono effetti particolari.



10. La modalità di esecuzione del combattimento dell'invasione a Esterra/Nosra è stata in parte modificata.
 - All'inizio del combattimento dell'invasione appare il Corridoio d'Invasione.
 - Funzione modificata: all'inizio del combattimento dell'invasione è possibile l'ingresso a un'unione nella zona interessata.
 - Il luogo in cui i membri dell'unione risorgono dopo essere morti è stato modificato.
11. Correzione bug: in alcune aree del Villaggio Nebbiocrine a Morheim mancava la musica di sottofondo.

Altro

1. La "pietra del ritorno al rifugio" non viene più assegnata. L'accesso al Rifugio dei Rimpatriati non è più possibile.
2. Correzione bug: il buff dei miol con buff veniva disattivato in determinate situazioni.
3. Correzione bug: la funzione "Potenzia maestro" non funzionava a dovere durante una battaglia.
4. Il cofanetto magico Luna ha subito delle modifiche.
 - La quantità di ricompense nella "Stanza del Tesoro di Munirunerk" è stata ridotta da 3 a 1.
 - Le ricompense per entrambe le istanze Luna sono state modificate e ora contengono più materiale Luna.
 - La benedizione di Luna è stata rimossa e non è più necessaria per l'Officina di Karunerik.
 - La benedizione di Luna è stata scambiata con una benedizione di Luna usata. Questa può essere aperta per ricevere materiale Luna.