

AION[®]

FREE-TO-PLAY

Patchnote update 5.0
"Ricordi perduti"



Panoramica

	Personaggi	Modifiche generali ai personaggi Potere della creazione e Daeva del destino Modifiche al sistema di creazione del personaggio Altri cambiamenti
	Luoghi	Esterra e Nosra
	Istanze	Biblioteca della Conoscenza Rovine di Adma Laboratorio del Signore degli Elementi Nascondiglio di Arkhal Altri cambiamenti
	Missioni	Nuove missioni Modifiche alle missioni esistenti Correzioni di errori
	Oggetti	Nuovi oggetti e novità Correzioni di errori
	Interfaccia utente	Novità Modifiche
	Altro	Abisso e fortezze Abilità Personaggi non giocanti (NPC)
	Esclusive Gameforge	[Funzionalità beta] Sistema di missioni giornaliere - Prove degli eroi Modifiche a sistemi specifici

Personaggi



*Inizia un nuovo viaggio alla ricerca dei ricordi perduti e del vostro destino. Farete una scoperta scioccante, che cambierà per sempre le sorti di Atreia. Tutti i Daeva di livello 65 hanno ricevuto un invito per questa avventura. **Date un'occhiata nella vostra cassetta delle lettere.***

Modifiche generali ai personaggi

- Il livello massimo dei personaggi è stato aumentato da 65 a 75.
- Grazie alla missione "Daeva del destino", al livello 65 potrete ascendere a Daeva del destino.
 - Sarà possibile raggiungere il livello 66 solo dopo aver accettato e superato la sfida di questa missione.
 - I personaggi che completano la missione passano subito al livello 66, a prescindere dal numero di punti esperienza.
 - I Daeva del destino avranno una nuova immagine del profilo.



Potere della creazione e Daeva del destino

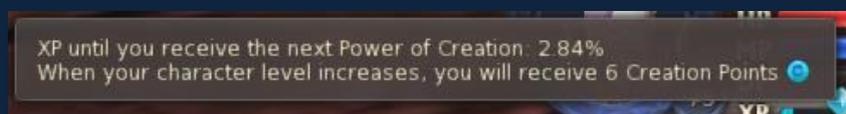
- È stata introdotta la funzione "Potere della creazione".
 - Quando un personaggio ascende a Daeva del destino, nella barra dei punti esperienza compare un simbolo non appena si ricevono punti della creazione. Esso scompare non appena il giocatore lo clicca.



- La finestra del potere della creazione non si apre automaticamente quando il personaggio ascende a Daeva del destino.
- Le informazioni relative al potere della creazione sono state aggiunte alle istruzioni importanti.
- Una volta accumulato un determinato numero di punti esperienza, i Daeva del destino ricevono dei punti della creazione.
- Ecco il numero di punti che si ricevono salendo attraverso i 10 livelli aggiunti con questo update:

Livello	Punti della creazione ottenuti
Ascensione 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

- Il numero di punti che è possibile ottenere salendo di livello compare anche sotto forma di tooltip nella barra dei punti esperienza.



- Con la combinazione di tasti [MAIUSC] + [U], i giocatori possono aprire la finestra del potere della creazione, nella quale potranno assegnare i punti per potenziare il personaggio e/o le abilità. Tenendo premuto il pulsante per l'assegnazione del potere della creazione, si assegnano i punti.
- Una volta assegnato il potere della creazione, sarà necessario attendere 5 secondi prima di poter ripetere l'operazione.



- I valori massimi di potenziamento aumentano gradualmente di pari passo con il livello del personaggio.
- Ecco i valori incrementati per le caratteristiche principali:

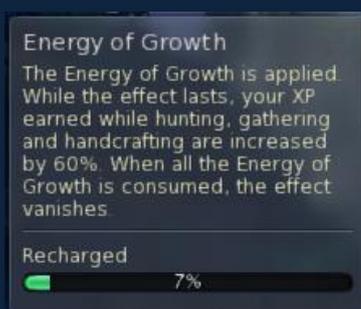
Forza	Attacco fisico/Difesa fisica
Salute	PF/Rigenerazione naturale PF/Blocco
Agilità	Schivata/Parata/Concentrazione/Resistenza ai colpi critici
Precisione	Attacco critico/Precisione/Precisione magica
Conoscenza	Potenziamento magia/Attacco critico magico/Bilanciamento magico
Volontà	PM/Rigenerazione naturale mana/Resistenza ai colpi critici magici

- Nella scheda **Trasformazione** è possibile ottenere le abilità "Compassione del vento/del fuoco/dell'acqua/della terra" usando i punti della creazione. Se il giocatore consegue queste abilità, potrà utilizzarne altre che divengono disponibili con l'effetto di queste abilità.

Abilità di trasformazione	Abilità aggiuntive
Compassione del vento	Assalto burrascoso
Compassione del fuoco	Maledizione del calore
Compassione dell'acqua	Incatenamento del gelo
Compassione della terra	Purificazione della terra

- Le abilità possono essere migliorate fino al livello 5. Le relative informazioni vengono visualizzate in forma di tooltip se i giocatori passano il cursore del mouse sul simbolo corrispondente.
- I valori di potenziamento vengono mostrati come somma totale dell'abilità nel tooltip.
- Se un personaggio raggiunge un determinato livello, riceve inoltre slot abilità

- aggiuntivi.
 - **Informazione importante:** al momento non è possibile apprendere o potenziare queste abilità. Saranno rilasciate in un secondo momento.
 - I valori derivanti dall'assegnazione del potere della creazione possono essere reimpostati gratuitamente e senza limitazioni. In seguito alla reimpostazione, viene ripristinata anche la distribuzione precedente. Questa operazione è gratuita.
- È stata implementata la funzione "**Energia della crescita**".
 - L'energia della crescita aumenta del 60% i punti esperienza ottenuti con la caccia, la raccolta o l'artigianato.



- L'energia della crescita è riservata ai Daeva del destino. Ecco come si carica:
 - Dando la caccia ai mostri in determinate zone o istanze
 - Ottenendola come ricompensa in certe missioni
 - Acquisendo potere della creazione
 - Non appena il valore raggiunge il 100%, non può essere caricato ulteriormente. Il consumo di energia varia in base ai punti esperienza ottenuti dal personaggio.
 - L'"energia della crescita" caricata si mantiene per un massimo di 60 minuti dopo la disconnessione, e poi scompare.
 - Quando un personaggio riceve il buff "Energia della crescita", si sente un suono e viene mostrato un effetto. Inoltre, nella barra dei buff compare un'icona.

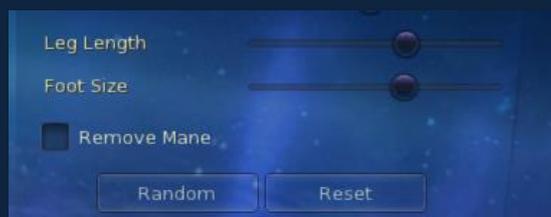


- Il valore massimo dell'energia della crescita varia in base al livello del personaggio. Il tasso di caricamento dell'energia della crescita invece è uguale per tutti i personaggi, a prescindere dal loro livello.
 - È possibile ottenere 10 energie della crescita al giorno sconfiggendo i mostri in determinate zone o istanze. Questo valore si azzerà ogni mattina alle 9. Il reset non richiede alcun accesso.
- I Daeva del destino ricevono la stessa quantità di punti esperienza in gruppi/alleanze, a prescindere dalla differenza di livello.
- I Daeva del destino possono ottenere "Energia del riposo" attraverso la "Luce del riposo".
 - La "Luce del riposo" è presente anche nei nuovi territori.
 - La quantità di "Energia del riposo" caricabile è limitata.
 - Il caricamento può essere favorito dal "Tè del recupero".
- Gli effetti di potenziamento concessi dall'"Energia della redenzione" non funzionano sui Daeva del destino. Essi si attivano solo dal livello 15 al livello 65.
- Il tempo in cui si mantengono i punti FD e l'Energia della redenzione dopo la disconnessione è stato incrementato da 10 minuti a un'ora.

Modifiche al sistema di creazione del personaggio



- Sono stati aggiunti nuovi elementi alla creazione del personaggio.
 - Per i personaggi femminili ora ci sono 9 modelli, 9 pettinature e 4 forme del viso nuovi.
 - Per i personaggi maschili sono stati aggiunti 10 modelli, 6 pettinature e 7 forme del viso nuovi.
 - Le pettinature e i modelli nuovi sono messi in rilievo da un effetto.
 - Ora grandezza, colore e forma degli occhi possono essere stabiliti nella categoria "Forma occhi" appena aggiunta.
 - Ora il colore degli occhi può essere impostato per entrambe le iridi o per la sinistra e la destra separatamente.
 - Adesso sono disponibili 25 forme di occhi per i personaggi femminili e 24 per quelli maschili.
 - Inoltre, per i personaggi femminili sono disponibili 9 diverse forme delle ciglia. Entrambi i sessi possono decidere di non applicare ciglia.
 - L'aspetto della criniera degli Asmodiani è stato modificato.
 - In "Dettagli corpo" è possibile rimuovere la criniera degli Asmodiani spuntando l'opzione corrispondente.



- In "Dettagli corpo" ora è possibile impostare anche la parte superiore del braccio e la circonferenza del polpaccio.
- Nel gioco sono stati aggiunti nuovi emote standard.



Senza parole



Esultante



Dolce



Timido



Ignora

Altri cambiamenti

- Il volume di alcuni suoni in battaglia è stato ridotto.
- Sono stati aggiunti ulteriori rumori per planata e volo.
- È stata modificata la posizione dei tecnici dell'etere quando smontano da un taroc durante il volo.
- Le impostazioni di attivazione dei frammenti di potere e dell'evocazione di pet stabilite da un personaggio prima di un'interruzione di connessione saranno mantenute al login successivo.

Esterra e Nosra



La guerra tra umani e Balaur infuriava da tempo. Aion creò i Daeva, tra cui anche i potenti Daeva del destino, e chiese loro di salvare l'umanità insieme ai Signori dell'Empireo.

Lord Israphel attirò in trappola i Balaur annunciando una trattativa di pace. Per consentire loro di accedere alla Torre dell'Eternità, il Campo Etereo protettivo fu disattivato. Ma Lord Fregion capì il piano e, colto dalla furia, distrusse la Torre di Aion e causò la frattura di Atreia. All'ultimo istante, i Daeva del destino riuscirono a riattivare il Campo Etereo e a impedire la distruzione totale di Atreia. Ma quei guerrieri gloriosi erano ormai allo stremo e la loro fine sembrava segnata. Lady Siel riuscì a fermare il tempo all'interno del Campo Etereo, salvando in questo modo i Daeva del destino.

Da allora sono trascorsi molti anni. Il Campo Etereo si va indebolendo e ora è permesso accedere ai territori di Esterra e Nosra.



- I nuovi territori possono essere raggiunti con il teletrasporto da Sanctum/Pandaemonium.
- Nel Rifugio dei Rimpatriati è stato aggiunto un Corridoio di Protezione di Atreia che consente di recarsi a Esterra/Nosra.
- In entrambe le zone, in determinati momenti saranno attivate le seguenti funzionalità aggiuntive:
 - È possibile volare.
 - Compagno delle nubi che rendono invisibili i personaggi che vi entrano.
- Sono state aggiunte delle correnti d'aria che consentono di spostarsi in queste aree.
- In momenti casuali si terranno eventi di infiltrazione di medie e grosse proporzioni in cui bisognerà invadere il territorio della fazione avversaria o difendere la propria zona.
 - I giocatori potranno prendere parte ai grandi eventi d'infiltrazione nel modo seguente:

Fazione	Regione
Difesa dei territori alleati	Utilizzo delle correnti d'aria presso gli approdi di

	Esterra/Nosra
Infiltrazione nei territori avversari	Utilizzo dei varchi spazio-temporali presso gli approdi di Esterra/Nosra

- All'inizio di un grande evento d'infiltrazione compare una truppa d'assalto sull'Isola Celeste. Se questa viene eliminata entro il tempo limite, comincia l'infiltrazione nel territorio avversario.
- I varchi spazio-temporali per le infiltrazioni rimangono attivi 1 ora e possono essere utilizzati da un massimo di 24 giocatori di livello 66 o superiore.
- L'evento di infiltrazione medio può tenersi tra le 2 e le 11 del mattino.
- Se un giocatore si disconnette mentre si trova nel territorio avversario di Esterra/Nosra, dopo un determinato periodo sarà ricondotto all'ultimo obelisco al quale si era legato.
- I giocatori possono caricare la loro energia del riposo attraverso la "Luce del riposo" nei porti di Esterra/Nosra.
- Sconfiggendo determinati mostri a Esterra/Nosra, ne compaiono altri con diversi attributi speciali.
- Quando il requisito per l'utilizzo di un varco spazio-temporale è il livello massimo del personaggio, non sarà visualizzato il livello massimo, bensì l'indicazione "a partire dal livello X".

Istanze

- Presso la Torre dell'Eternità è stato aggiunto un ingresso all'istanza "Biblioteca della Conoscenza".
 - I portali che permettono di raggiungere la Torre dell'Eternità compaiono in zone casuali di Esterra e Nosra e possono essere usati solo dai Daeva del destino.
 - Essi sono contraddistinti da speciali simboli sulla mappa.

Regione	
Elisiani	Asmodiani
	
Piazza del Rifugio	Piazza del Tempio
Area di Ricerca di Rotia	Area di Ricerca di Adnari
Area di Ricerca di Nero	Area di Ricerca di Besu
Area di Ricerca di Pilos	Area di Ricerca di Gran
Area di Ricerca di Anemis	Area di Ricerca di Dain

Biblioteca della Conoscenza



È stata aggiunta l'istanza "**Biblioteca della Conoscenza**".

I Daeva del destino vengono a conoscenza dell'esistenza di un manufatto in grado di distruggere una parte della Torre dell'Eternità. Se dovesse cadere nelle mani del nemico, potrebbe significare la fine. L'agente raduna una squadra di ricerca e la invia immediatamente alla Torre dell'Eternità.

Qui voi, Daeva del destino, incontrate la truppa di ricerca e venite a sapere che il Campo Etereo si è indebolito e ne sono emersi nuovi territori. La squadra di ricerca non è riuscita ad accedere a tutte queste aree, ma ha trovato l'Ingresso della Biblioteca della Conoscenza.

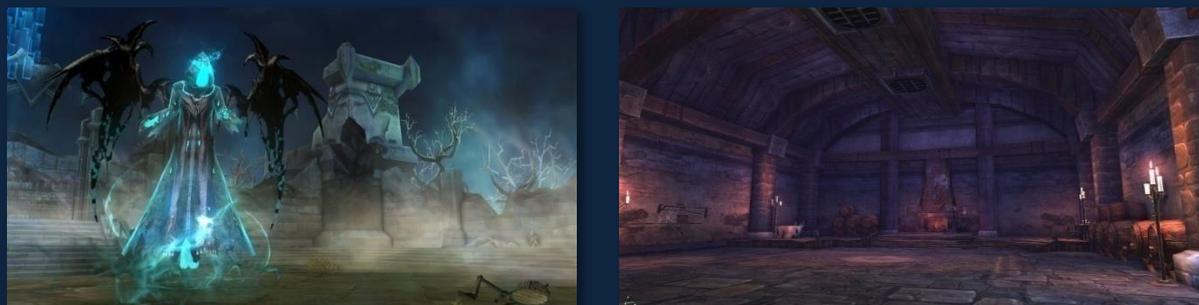
Recatevi nella Biblioteca della Conoscenza insieme ai vostri compagni per parlare con l'agente.

- L'ingresso si trova presso il "Manufatto della conoscenza" all'interno della Torre dell'Eternità.

Requisiti di accesso:

Membri	Livello	Reimpostazione degli ingressi	Numero di ingressi possibili
6	A partire dal livello 66	Mercoledì ore 9	4 (utenti oro) 2 (principianti)

Rovine di Adma



È stata introdotta l'istanza "**Rovine di Adma**".

Il malvagio Burattinaio porta avanti il suo piano sinistro nella Fortezza di Adma e manipola i suoi abitanti. Tra le sue vittime c'è anche l'infida Principessa Karemiwen che ora è al suo servizio.

Requisiti di accesso:

Periodo di accesso	Membri	Livello	Reimpostazione degli ingressi	Numero di ingressi possibili
Lunedì, mercoledì, venerdì dalle 9 di mattina per 24 ore	6	A partire dal livello 66	Mercoledì ore 9	2 (utenti oro) 1 (principianti)

Laboratorio del Signore degli Elementi



È stata introdotta l'istanza "**Laboratorio del Signore degli Elementi**".

Un misterioso manufatto in grado di concedere l'immortalità è finito nelle mani sbagliate. Annientate il Signore degli Elementi prima che lo usi per i suoi piani diabolici.

Requisiti di accesso:

Periodo di accesso	Membri	Livello	Reimpostazione degli ingressi	Numero di ingressi possibili
Martedì, giovedì, sabato dalle 9 di mattina per 24 ore	6	A partire dal livello 66	Mercoledì ore 9	2 (utenti oro) 1 (principianti)

Nascondiglio di Arkhal



È stata introdotta l'istanza "**Nascondiglio di Arkhal**".

Il fedele Arkhal si è procurato un frammento della Torre dell'Eternità per il suo padrone Beritra e si è trincerato nel suo covo. Annientatelo per indebolire il potere di Beritra.

- L'ingresso dell'istanza si trova a Esterra o a Nosra.
- Nell'istanza dovete distruggere i tre dispositivi di protezione che proteggono Arkhal entro 10 minuti e poi dovete sconfiggerlo.
- Trascorsi i 10 minuti, sarete teletrasportati al punto iniziale.

Requisiti di accesso:

Membri	Livello	Reimpostazione degli ingressi	Numero di ingressi possibili
6	A partire dal livello 66	Mercoledì ore 9	3 (utenti oro) 1 (principianti)

Altri cambiamenti

- I livelli delle istanze esistenti sono stati ampliati, in modo che i Daeva del destino possano accedervi.
- Per le battaglie territoriali è stato aggiunto un portale che consente ai giocatori di abbandonare l'area dopo la battaglia.
- È stata aggiunta una nuova funzione che consente ai personaggi di rientrare entro 10 minuti in un'istanza per giocatore singolo appena abbandonata e tornare alla posizione lasciata oppure di resettarla e di accedervi di nuovo.
 - Cliccando su "Nuovo ingresso", l'istanza si resetta e il contatore degli accessi cala di 1.
 - Cliccando su "Rientra" sarà possibile tornare nell'istanza senza far diminuire il contatore degli accessi.
 - Dopo 10 minuti, non è più possibile approfittare di questa opportunità di rientro. In

tal caso viene creata una nuova istanza alla quale è possibile accedere.

- I punti ottenuti quando si sconfigge il team al primo posto in 3 round nell'Arena della Cooperazione sono stati modificati.

Prima	Ora
Chi sconfigge il team al primo posto ottiene punti quadruplicati	Chi sconfigge il team al primo posto ottiene punti doppi

- Sul Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio è stato aumentato il livello della statua protettrice del proprio magazzino.
- È stato corretto un errore a causa del quale talvolta, durante la battaglia, Beritra ricompariva in forma umana.
- È stato risolto il problema a causa del quale la battaglia nell'istanza Tenuta Dorgel Maledetta in determinate situazioni si ripristinava quando il personaggio combatteva contro Zadra Smemorato.
- È stato corretto un errore a causa del quale venivano mostrati i messaggi sbagliati nella battaglia territoriale.
- È stato risolto il problema a causa del quale non venivano causati danni con il bombardamento del Posto di Guardia usando personaggi di determinati livelli sul Percorso di Marcia di Jormungand e sul Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio.
- Il nome errato del cannone da campo sul Percorso di Marcia di Jormungand è stato corretto.

Missioni

Nuove missioni

- Sono state implementate le missioni dei Daeva del destino.
 - I personaggi di livello 65 ricevono queste missioni automaticamente quando effettuano l'accesso. Una volta portate a termine due missioni, il personaggio diventa Daeva del destino e passa direttamente al livello 66.
 - Per completare la prima missione "Ricordi perduti" è necessario l'oggetto di missione che trovate nella cassetta della posta.

Nome missione	
Elisiani	Asmodiani
Ricordi perduti	Ricordi perduti
Ricordi ritrovati	Ricordi ritrovati

- Non appena si compiono le missioni dei Daeva del destino, è possibile intraprendere immediatamente un'ulteriore missione dei Daeva del destino.

Elisiani	Asmodiani
Informazioni sul potere della creazione	Informazioni sul potere della creazione

- Sono state aggiunte le missioni della campagna per l'istanza "Biblioteca della Conoscenza".
 - Una volta completate le missioni principali, il giocatore ottiene automaticamente le campagne non appena accede all'istanza.

Missioni principali		
Fazione	Nome missione	NPC missione
Elisiani	[Istanza/Gruppo] Sulla Torre dell'Eternità	Weda <Agente di Ariel>
Asmodiani	[Istanza/Gruppo] Sulla Torre dell'Eternità	Peregran <Agente di Azphel>

Missioni campagna nell'istanza	
Fazione	Nome missione
Elisiani	I custodi della 1a sala
	I custodi della 2a sala
	I custodi della 3a sala
	I custodi dell'Archivio delle Origini
Asmodiani	I custodi della 1a sala
	I custodi della 2a sala
	I custodi della 3a sala
	I custodi dell'Archivio delle Origini

- Non appena avrete concluso le missioni della campagna, otterrete automaticamente altre missioni normali ripetibili.
- Sono state aggiunte le missioni dei nuovi territori di Esterra e Nosra.

Missioni primarie		
Fazione	Nome missione	NPC missione
Elisiani	Esterra e l'antica Atreia	Ilisia <Generale di brigata delle Luci celesti>
Asmodiani	Nosra e l'antica Atreia	Renard <Generale di brigata dei Portatori d'ombra>

- Non appena le avrete concluse, otterrete missioni normali per queste aree.

Missioni principali		
Fazione	Nome missione	NPC missione
Elisiani	Modelli particolari di Orpheus	Ador <Amministratore del rifugio>
	Mezzo di trasporto di Esterra 1	Aquaris <Luci celesti>
	Mezzo di trasporto di Esterra 2	Aquaris <Luci celesti>
	Mezzo di trasporto di Esterra 3	Aquaris <Luci celesti>
	Mezzo di trasporto di Esterra 4	Aquaris <Luci celesti>
Asmodiani	Modello speciale di Nielon	Konratu <Amministratore del rifugio>
	Mezzo di trasporto di Nosra 1	Badorei <Portatori d'ombra>

	Mezzo di trasporto di Nosra 2	Badorei <Portatori d'ombra>
	Mezzo di trasporto di Nosra 3	Badorei <Portatori d'ombra>
	Mezzo di trasporto di Nosra 4	Badorei <Portatori d'ombra>

- Sono state aggiunte missioni per le istanze "Rovine di Adma" e "Laboratorio del Signore degli Elementi".

Istanze	Fazione	Nome missione
Rovine di Adma	Elisiani	[Istanza/Gruppo] Frammenti di torre pericolosi
		[Istanza/Gruppo] Il burattinaio
	Asmodiani	[Istanza/Gruppo] Frammenti di torre sospetti
		[Istanza/Gruppo] Il burattinaio
Laboratorio del Signore degli Elementi	Elisiani	[Istanza/Gruppo] Frammenti di torre instabili
		[Istanza/Gruppo] Il Signore degli elementi
	Asmodiani	[Istanza/Gruppo] Frammenti di torre pericolosi
		[Istanza/Gruppo] Il Signore degli elementi

- Sono state aggiunte missioni per l'istanza "Nascondiglio di Arkhal".

Fazione	Nome missione	NPC missione
Elisiani	[Istanza/Gruppo] Il frammento instabile dell'Altopiano della Tempesta	Weda <Agente di Ariel>
Asmodiani	[Istanza/Gruppo] Il frammento instabile del Lago della Vita	Peregran <Agente di Azphel>

- Una volta concluse queste missioni, otterrete missioni ripetibili dall'NPC all'ingresso dell'istanza.
- Sono state aggiunte missioni che è possibile intraprendere durante la grande invasione di Esterra e Nosra.

Fazione	Nome missione
Elisiani	[Comando di emergenza] Difesa del Rifugio di Ariel
	[Spia/Sett.] Aiuto per l'invasione di Nosra
Asmodiani	[Comando di emergenza] Difesa del Tempio di Azphel
	[Spia/Sett.] Aiuto per l'invasione di Esterra

- Sono state introdotte missioni per le Aree di Ricerca di Esterra e Nosra.

Fazione	Nome missione	NPC missione
Elisiani	[Spia/Giorn.] Disturbo delle ricerche asmodiane	Ilisia <Generale di brigata delle Luci celesti>
	[Giorn.] Rapporto sui frammenti della Torre dell'Eternità	Ilisia

		<Generale di brigata delle Luci celesti>
Asmodiani	[Spia/Giorn.] Disturbo delle ricerche elisiane	Renard <Generale di brigata dei Portatori d'ombra>
	[Giorn.] Rapporto sui frammenti della Torre dell'Eternità	Renard <Generale di brigata dei Portatori d'ombra>

- Sono state aggiunte missioni per l'annientamento dei mostri boss che compaiono in determinati momenti a Esterra e Nosra.

Fazione	Nome missione	NPC missione
Elisiani	[Alleanza] Appunti di Nasqui	Ruabo <Daeva d'assalto>
	[Gruppo] Legge della giungla	Alexandria <Daeva d'assalto>
	[Gruppo] Pericolo nell'ombra	Siklon <Daeva d'assalto>
	[Alleanza] Creatura primordiale	Polonius <Daeva d'assalto>
	[Gruppo] Vento forte	Taleia <Daeva d'assalto>
	[Gruppo] Studio delle spore	Kanela <Daeva d'assalto>
	[Spia] La decisione migliore	Volta <Daeva d'assalto>
Asmodiani	[Alleanza] La leggenda di Sphiro	Hekadun <Portatori d'ombra>
	[Gruppo] La causa del deperimento della foresta	Phindar <Giudice delle ombre>
	Campo di Prigionia del Silenzio	Svanhild <Custode delle ombre>
	[Alleanza] Daeva prigionieri del tempo	Shardeil <Portatori d'ombra>
	[Istanza/Gruppo] Il destino di una donna	Shaelshin <Centurione dei Portatori d'ombra>
	[Gruppo] Dolce come lo zucchero	Vindar <Mercante di articoli vari>

- Sono state aggiunte missioni per i Daeva di ritorno.

Fazione	Nome missione
Elisiani	L'incarico più importante Verso Esterra
Asmodiani	L'incarico più importante Verso Nosra

- Inoltre sono state aggiunte le seguenti missioni per i Daeva di ritorno che possono essere compiute nell'Abisso, a Esterra e a Nosra.

Elisiani	Asmodiani
[Giorn.] Protezione del rifugio	[Giorn.] Protezione del tempio
Pericoli per il rifugio	Pericoli per il tempio
[Giorn.] La richiesta di Ilisia	[Giorn.] La richiesta di Renard
Verso l'Approdo di Magos	Verso l'Approdo di Tokanu

- Sono state introdotte missioni giornaliere che si possono compiere a Esterra e Nosra.
 - Le missioni giornaliere possono essere accettate una volta compiute le missioni "Esterra e l'antica Atreia" (Elisiani) o "Nosra e l'antica Atreia" (Asmodiani).

Fazione	Nome missione	NPC committente
Elisiani	[Gruppo/Giorn.] Creature dei tempi remoti nella Palude Colorata	Bacheca di Esterra
	[Gruppo/Giorn.] Creature dei tempi remoti nella Foresta del Silenzio	
	[Gruppo/Giorn.] Creature dei tempi remoti sull'Altopiano della Tempesta	
	[Gruppo/Giorn.] Creature dei tempi remoti nella Gola dei Funghi	
	[Giorn.] Strani esseri a Esterra	
Asmodiani	[Gruppo/Giorn.] Creature dei tempi remoti nella Gola della Dannazione	Bacheca di Nosra
	[Gruppo/Giorn.] Creature dei tempi remoti sull'Altopiano della Vendetta	
	[Gruppo/Giorn.] Creature dei tempi remoti al Lago della Vita	
	[Gruppo/Giorn.] Creature dei tempi remoti nella Foresta di Saphora	
	[Giorn.] Strani esseri a Nosra	

- Sono state introdotte missioni settimanali che si possono compiere a Esterra e Nosra.

Fazione	Nome missione	NPC committente	Missione requisito
Elisiani	[Sett./Gruppo] Gerkan	Alexandria <Daeva d'assalto>	[Gruppo] Legge della giungla
	[Sett./Gruppo] Sheluk delle ombre	Siklon <Daeva d'assalto>	[Gruppo] Pericolo nell'ombra
	[Sett./Gruppo] Bartir	Taleia <Daeva d'assalto>	[Gruppo] Vento forte
	[Sett./Gruppo] Tenaklu	Kanela <Daeva d'assalto>	[Gruppo] Studio delle spore
Asmodiani	[Sett./Gruppo] Urgal	Phindar <Custode delle ombre>	[Gruppo] La causa del deperimento della foresta
	[Sett./Gruppo] Kadunal	Groma <Custode delle	Campo di Prigionia del Silenzio

		ombre>	
	[Sett./Gruppo] Caccia agli spettri	Scorvio <Portatori d'ombra>	[Gruppo] I tristi ricordi di una donna
	[Sett./Gruppo] Kurubi	Monis <Portatori d'ombra>	[Gruppo] Dolce come lo zucchero

- Sono state introdotte missioni ripetibili che i personaggi di livello 66-67 possono compiere a Esterra e Nosra.

Fazione	Nome missione	NPC committente	Missione requisito
Elisiani	Fossili viventi	Aquaris <Luci celesti>	Esterra e l'antica Atreia
	Guardiano dell'antico Giardino della Luce	Luvie <Luci celesti>	
Asmodiani	Antichi guardiani della Pianura dell'Alba	Badorei <Portatori d'ombra>	Nosra e l'antica Atreia
	Creature primordiali	Piskes <Portatori d'ombra>	

- Sono state aggiunte missioni da compiere nel Villaggio dei Tarha (Esterra) e nel Territorio degli Zenzen (Nosra).

Fazione	Nome missione	NPC committente
Elisiani	[Gruppo] Difesa del Villaggio dei Tarha	Kylo <Legione delle Luci celesti>
	[Spia/Gruppo] Esplorazione del Territorio degli Zenzen	
	[Gruppo] Arma mumuki	
Asmodiani	[Gruppo] Difesa del Territorio degli Zenzen	Sinuka <Legione dei Portatori d'ombra>
	[Spia/Gruppo] Esplorazione del Villaggio dei Tarha	
	[Gruppo] Liquore zenzen	

- Le missioni che si possono ricevere a Esterra e Nosra possono essere svolte anche in gruppo purché tutti i membri abbiano compiuto le missioni "Esterra e l'antica Atreia" (Elisiani) o "Nosra e l'antica Atreia" (Asmodiani).
- Le missioni di gruppo PvP nelle quali bisogna eliminare la fazione avversaria ora possono essere svolte anche a Esterra e Nosra.
- Premendo [ESC] è possibile saltare i video durante la missione dei Daeva del destino.

Modifiche alle missioni esistenti

- Le ripetizioni della missione asmodiana "Creature del Monte Musphel" sono state ridotte da 15 a 2.
- Per le seguenti missioni per i Daeva di ritorno è stato modificato il livello di esecuzione in modo che possano essere svolte solo dai Daeva.

Elisiani	Asmodiani
Al Rifugio di Tiamat	Al Rifugio di Tiamat
Al Ponte di Jormungand	Al Ponte di Jormungand
Al Rifugio della Tribù dei Ruhn	Al Rifugio della Tribù dei Ruhn
Un territorio sconosciuto	Verso nuove rive
Progetti di Beritra	Piani di Beritra
Vanificazione dei piani	Membro della resistenza
Verso Mantor	Verso Mantor

- La forma della borsa di monete di ricompensa di alcune missioni è stata cambiata.
- Alcuni obiettivi da cacciare nelle missioni "Dominio del cielo" (Elisiani) e "Ostacolo al volo" (Asmodiani) ora sono posizionati in modo da poter essere colpiti anche con attacchi ravvicinati.
- Nel caso di alcune missioni sulla Dredgion di Sadha, a Eliau, a Pernon e nell'Ordalia dell'Empireo è stata aggiunta una limitazione di livello: ora esse possono essere svolte solo dai personaggi di livello corrispondente.
- È stato aggiunto un indicatore di posizione del teletrasporto dei Balaur per la missione "[Istanza] Prime eliminazioni" nella Fortezza Celeste di Aturam.
- Alcuni modelli ottenuti negli incarichi di alchimia sono stati modificati.
- Ora durante lo svolgimento della missione elisiana "Cofanetto magico antico" c'è un indicatore che mostra i cofanetti magici antichi nascosti richiesti.
- I frammenti di potere ghiacciati che si ricevevano come ricompense di missione sono diventati frammenti di potere con un livello superiore (+1).

Correzioni di errori

- È stato corretto un errore che non aggiornava i progressi delle missioni "Il compito del precettore dei tecnici dell'etere" (Elisiani) e "La prova del precettore dei tecnici dell'etere" (Asmodiani) a partire dal secondo livello della missione.
- In alcune sequenze video non venivano visualizzate le ali di Asmodiani/Elisiani. Questo errore è stato corretto.
- È stato risolto il problema a causa del quale l'oggetto della missione asmodiana "Il passaggio segreto" conteneva oggetti ghiacciati che non potevano essere utilizzati.
- È stato risolto il problema a causa del quale la ricompensa della missione asmodiana "L'avidità del magazziniere" conteneva oggetti ghiacciati che non potevano essere utilizzati.
- È stato corretto l'errore che impediva di completare la missione "[Gruppo] Minerale di etere delle origini" dopo la consegna del minerale all'NPC quando si chiudeva la finestra di dialogo.
- È stato corretto l'errore che durante lo svolgimento di "[Istanza] Tesori dei Ruhn saccheggiati" faceva ricomparire la refurtiva di Beritra a Mantor.
- È stato corretto l'errore che impediva di accettare la missione asmodiana "[Comando di emergenza] Conquista della Fortezza di Kysis" quando compariva il Custode di Kysis nell'Abisso.
- Nella missione di Gelkmaros veniva consegnato l'equipaggiamento sbagliato come ricompensa. Questo errore è stato corretto.
- È stato corretto l'errore a causa del quale l'elenco delle ricompense non veniva visualizzato nella finestra di dialogo quando si accettava la missione "[Istanza] I cristalli dello spionaggio" dall'NPC nell'istanza Fortezza Celeste di Aturam.
- Le missioni "[Comando di emergenza] Il comando di Michalis" (Elisiani) e "[Comando di

emergenza] Il comando di Votan" (Asmodiani) potevano essere accettate da personaggi di livello superiore a 51. Questo errore è stato corretto.

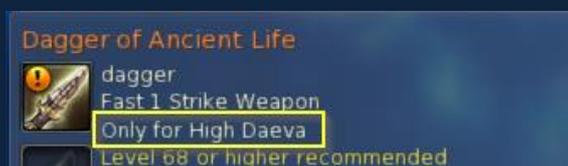
- È stato corretto l'errore che impediva di riunire le parti dell'oggetto "Appunti dei Signori dell'Empireo" per il proseguimento della missione "Appunti completi dei Signori".
- È stato corretto l'errore che non indicava l'oggetto della missione del Vengar "Esame dei frammenti".
- Talvolta al momento dell'accesso veniva visualizzato un messaggio secondo il quale non era possibile accettare missioni. Questo errore è stato corretto.
- Le Tartarughe stella di quarzo necessarie per la missione asmodiana "Rocce diurne" ora sono mostrate correttamente sulla mappa.

Oggetti

Nuovi oggetti e novità



- Sono state aggiunte le armature del set "Giuramento eterno".
 - Quest'armatura si può ottenere con una determinata probabilità sconfiggendo la fazione avversaria quando questa si trova a Esterra o a Nosra.
- È stato aggiunto equipaggiamento esclusivo per i Daeva del destino.



- L'equipaggiamento può essere utilizzato da tutti i Daeva del destino, indipendentemente dal loro livello.
 - Se il livello del personaggio è inferiore a quello dell'oggetto, alcuni valori vengono modificati quando quest'ultimo viene indossato.

Valori modificati	Valori non modificati
Valori di base Attacco, Precisione, Potenziamento magia, Precisione magica, Schivata, Resistenza alla magia, Bilanciamento magico, Parata, Difesa fisica, Blocco	Valori di base Colpo critico, Colpo critico magico, Velocità di attacco, Riduzione danni, Difesa magica, PF max, Resistenza ai colpi critici
Valori opzionali	Incantamento di oggetti/Potenziamento
Effetto set	Valore potenziamento della pietra di mana
Effetto Fornitura di magia/FD	Effetto idian/FD

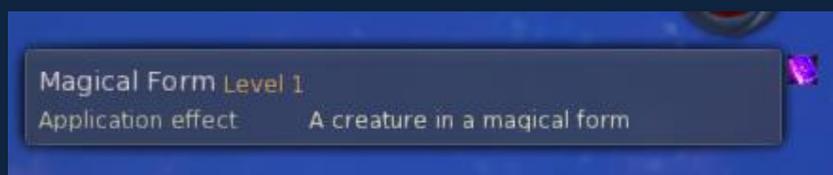
- Le probabilità di successo dell'incantamento all'inizio sono più alte rispetto all'equipaggiamento ordinario.
- Le probabilità di successo dell'evoluzione dell'equipaggiamento sono più alte rispetto all'equipaggiamento ordinario.
- Le probabilità di un potenziamento +2 o +3 con pietre incantesimo onnipotenti sono

più elevate rispetto all'equipaggiamento ordinario. Nel caso di pezzi di equipaggiamento esiste la possibilità di ottenere un potenziamento +4 con pietre incantesimo onnipotenti.

- In caso di esito negativo, l'oggetto va distrutto indipendentemente dal livello.
 - In tal caso otterrete polvere magica o materiali per la produzione di oggetti.
 - Inoltre, con una certa probabilità potete riavere indietro pietre di mana o pietre della divinità dall'equipaggiamento in caso di fallimento.
- In caso di estrazione dell'equipaggiamento otterrete polvere magica o materiali per la produzione di oggetti.
- Alcuni oggetti possono potenziare le abilità del personaggio.
 - Le abilità corrispondenti sono stabilite quando si riceve l'oggetto. L'effetto del potenziamento può essere visualizzato nel tooltip dell'oggetto.



- Se diversi oggetti equipaggiati migliorano la stessa abilità, sarà considerato solo il valore più alto.
 - Il potenziamento delle abilità può essere effettuato più volte tramite l'assegnazione di potere della creazione.
- Nel caso di alcuni equipaggiamenti dei Daeva del destino è stata aggiunta la funzione "Riduzione di livello consigliata".
 - Il range di riduzione e le probabilità di successo variano in base all'oggetto.
- È stata aggiunta una sinergia tra oggetti e mostri.
 - Armi e armature possono mostrare un'aggiunta nel tooltip che specifica che sono efficaci contro determinati tipi di nemici.
 - Esistono quattro categorie: Guerrieri, Assassini, Magia e Speciali.
 - Il tipo di mostro viene mostrato come buff.
 - Se il tipo di oggetto e il tipo di mostro corrispondono, il danno inferto sarà maggiore.
 - Tipi
 - Forma di guerriero
 - Forma di assassino
 - Forma magica
 - Forma speciale



Esempio di mostro

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

Esempio di oggetto

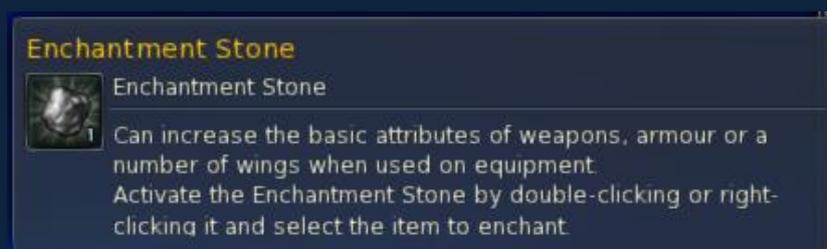
- Se sono equipaggiate le ali dei Daeva del destino, è possibile usare la nuova funzione "Volo in picchiata".



- Il volo in picchiata si può attivare premendo due volte il tasto "Avanti" durante il volo o la planata.
- Il volo in picchiata consuma più velocemente i punti di volo.
- Non è possibile utilizzare questa funzione quando la velocità di volo è ridotta.
- Il volo in picchiata viene disattivato quando il giocatore entra in modalità di combattimento (per esempio se subisce un attacco).
- Alcune ali possono essere potenziate da subito.
 - Come nel caso di armi e armature, si possono impiegare pietre incantesimo per il potenziamento.
 - Inoltre si possono potenziare solo le ali dei Daeva del destino e alcune vecchie ali che poi sono state convertite in ali dei Daeva del destino.
 - Le ali per le quali è possibile un'evoluzione dell'equipaggiamento ricevono come armi e armature un'abilità casuale quando raggiungono il livello 20.
 - Anche le ali possono andare distrutte in caso di fallimento del potenziamento.
 - Le ali potenziate ricevono i seguenti valori:

Categoria	Valori	Livello 1-15	Livello 16-20	A partire dal livello 21
Valori di base	PF	40	40	80
	Resistenza ai colpi critici	2	4	8
	Attacco fisico	1	1	2
	Potenziamento magia	4	4	8
Valori opzionali	Tempo di volo max.	10	10	20
	Velocità di volo in combattimento	0,1	-	-
	Resistenza magica ai colpi critici	1	2	4

- Sono state aggiunte nuove pietre incantesimo e polvere magica.



Nuove pietre incantesimo



Polvere magica

- Le nuove pietre incantesimo possono essere usate per il potenziamento dell'equipaggiamento in base al livello.
 - Possono essere prodotte con 1.000 unità di polvere magica. La quantità richiesta per la produzione può essere impostata nella sezione "Realizza oggetto" dell'interfaccia utente in modo da produrre più pietre in una volta sola.
 - Si può ottenere polvere magica con l'estrazione di equipaggiamento, nei fagotti con pietre incantesimo, come ricompensa per le missioni o dai mostri.
 - Le vecchie pietre incantesimo non si possono più ottenere con l'estrazione di equipaggiamento, nei fagotti, come ricompensa per le missioni o dai mostri. Tuttavia si possono utilizzare (se ne possedete ancora) per il potenziamento dell'equipaggiamento.
- Sono stati aggiunti nuovi modelli per la trasformazione della materia. Potete trovarli dai mercanti di modelli speciali a Esterra e Nosra.

Rifugio di Ariel - Esterra (Elisiani)	Tempio di Azphel - Nosra (Asmodiani)
Orpheus	Nielon
Pandaros	Teyar

- Attraverso la trasformazione della materia è possibile produrre nuovi oggetti, pietre di mana, equipaggiamenti e ali.
- Si possono ottenere nuovi modelli in cambio di monete antiche.
- L'equipaggiamento dell'eroe dei Ruhn viene prodotto con +5.
 - Alcuni valori dell'equipaggiamento dell'eroe dei Ruhn sono ancora scambiati. Correggeremo questo errore più avanti.

Oggetti i cui valori sono stati modificati	
Strumento a corda dell'eroe dei Ruhn	Strumento dell'eroe dei Ruhn
Fascia in stoffa formidabile dalla tribù dei Ruhn	Fascia in stoffa dalla tribù dei Ruhn
Scudo da combattimento della tribù dei Ruhn	Scudo a scaglie della tribù dei Ruhn

- Sono state aggiunte pietre di mana esclusive per Daeva del destino.
 - Queste pietre di mana incrementano direttamente gli attributi primari come Forza, Salute, Agilità, Precisione, Conoscenza e Volontà e possono essere usate in equipaggiamenti esclusivi per Daeva del destino.
- Sono state aggiunte informazioni sul potenziamento dell'equipaggiamento dei Daeva del destino al tooltip della pietra incantesimo onnipotente.
- I materiali ottenuti nell'istanza Biblioteca della Conoscenza possono essere scambiati con equipaggiamenti di alta qualità.
 - Il potenziatore di equipaggiamento corrispondente per gli Elisiani si trova a Esterra, mentre quello per gli Asmodiani è a Nosra.
 - Esistono 6 serie di equipaggiamenti di alta qualità. Gli NPC corrispondenti si trovano nei seguenti luoghi:



Asmodiani



Elisiani

- In caso di fallimento della benedizione dell'equipaggiamento della "Piuma di Kaisinel/Marchutan" l'oggetto non va più distrutto e il livello di potenziamento rimane immutato.
- Sono stati aggiunti gli oggetti "Piuma migliorata di Kaisinel/Marchutan".
 - Per ottenerli bisogna aver potenziato una Piuma di Kaisinel o una Piuma di Marchutan a un livello superiore a +10 e averla fatta evolvere tramite benedizione dell'equipaggiamento.
 - In caso di fallimento del potenziamento, l'oggetto non viene distrutto, ma il suo livello di potenziamento viene resettato.
- L'estrazione di equipaggiamento con utensili per estrazione è stata sostituita dall'estrazione con Kinah.
 - Non è più possibile acquistare utensili per estrazione.
 - Quelli ancora in possesso del giocatore saranno convertiti in "Utensili per estrazione danneggiati" e potranno essere venduti al mercante di articoli vari.
- L'essenza daeva si può ottenere da subito direttamente presso un ufficiale amministrativo dell'essenza daeva.
 - Dato che ora non serve più un affinatore, questo è stato convertito in "Affinatore di essenza daeva danneggiato" ed è possibile rivenderlo al mercante al prezzo di acquisto.
- È stata aggiunta una funzione per l'annullamento del legame con l'anima.
 - Questa operazione richiede "pietre magiche per l'annullamento del legame con l'anima".
 - Dopo la rimozione del legame con l'anima, è possibile commerciare gli oggetti.
 - Le pietre magiche si acquistano presso i "mercanti di beni di consumo (monete antiche)" a Esterra e Nosra.

Elisiani	Asmodiani
Pinkerunerk <Mercante di beni di consumo (monete antiche)>	Yogonerk <Mercante di beni di consumo (monete antiche)>

- Negli oggetti che non possono più essere estratti e il cui aspetto è stato modificato non è possibile inserire pietre magiche per l'annullamento del legame con l'anima (se non dopo una preventiva rimozione della skin.)
- Sono stati aggiunti dei guanti che possono essere scambiati con simboli d'onore per incrementare la velocità di attacco.
- Il limite (livello massimo) di un'arma estraibile di livello 65 è stato rimosso.
- I valori opzionali dell'attacco fisico dello "Spallaccio in maglia metallica dell'eroe dei Ruhn" sono stati convertiti in attacco magico.

- Ora i frammenti del campo etereo possono essere conservati anche nei magazzini privati.
- È stato rimosso il tempo di attesa di alcuni oggetti contenuti nei fagotti.
- Ora con la "Pergamena del ritorno integrata" è possibile raggiungere anche Esterra e Nosra.
 - Il prezzo di vendita della pergamena del ritorno integrata è stato ridotto.
- Sono state aggiunte pergamene del ritorno con le quali è possibile raggiungere il Rifugio di Ariel a Esterra e il Tempio di Azphel a Nosra.
 - Sono disponibili presso il mercante di articoli vari nel Rifugio di Ariel e nel Tempio di Azphel. L'utilizzo è riservato a personaggi a partire dal livello 65.
- Alcuni fagotti di ricompense sono stati modificati in modo che ora sia possibile stoccarne fino a 1.000 unità.
- In caso di utilizzo della "Cassa della benedizione della pattuglia" da parte di personaggi di livello inferiore a 55, ora oltre alla "Cassa di armi/dell'armatura daevanion" è possibile ottenere anche la "Cassa di armi/dell'armatura daevanion della pattuglia d'élite".
- Il nome della pergamena del ritorno è stato modificato nella destinazione.
- Sono stati aggiunti alcuni modelli di produzione:

Area	Titolo	Elisiani	Asmodiani
Sanctum/ Pandaemonium	<Mercanti di modelli di equipaggiamento>	Morayos	Nanuz
	<Mercanti di modelli particolari>	Usiros	Allan
	<Mercanti di modelli di produzione per armature>	Tonoin	Erphe
	<Mercanti di modelli sartoriali>	Heges	Morgath
Elia/ Pernon	<Mercanti di modelli di equipaggiamento>	Addichi	Bejash
	<Mercanti di modelli particolari>	Ques	Benotie
	<Mercanti di modelli di produzione per armature>	Silson	Briganda
	<Mercanti di modelli sartoriali>	Melino	Grody

- La struttura del potenziamento di abilità assegnate dall'estrazione di oggetti è stata modificata.
 - Sono state rimosse le abilità che non possono essere utilizzate indossando l'oggetto.
 - Resteranno solo le abilità adatte alla classe corrispondente e agli attributi dell'equipaggiamento (per es. Piastra: Difesa con scudo (Templare), Piastra: Parata (Gladiatore)).
- Gli oggetti che non possono più essere utilizzati saranno contraddistinti da un'icona e da una relativa descrizione.
- È stata aggiunta una finestra nella quale è possibile vendere gli oggetti non più utilizzabili.
 - La finestra compare al momento dell'accesso se in quel momento ci sono oggetti non più utilizzabili nell'inventario del personaggio.
 - Gli oggetti possono essere scambiati con Kinah o PA. Il loro valore è stabilito dal sistema.
- Gli oggetti che non possono essere scambiati in questa finestra possono comunque essere venduti tramite Utilizzo equipaggiamento.
 - Premendo il pulsante Utilizzo nel menù radiale è possibile vendere gli oggetti.
- I frammenti di potere sono stati semplificati.

Prima	Ora	Possibilità di acquisizione
Frammento di potere piccolo	Frammento di potere: +10	O
Frammento di potere inferiore	Frammento di potere inferiore ghiacciato	-
Frammento di potere ordinario	Frammento di potere: +20	O
Frammento di potere di alta qualità	Frammento di potere di alta qualità ghiacciato	-
Frammento di potere di qualità	Frammento di potere: +30	O
Frammento di potere di prima qualità	Frammento di potere di prima qualità ghiacciato	-
Frammento di potere grandioso	Frammento di potere: +40	O
Frammento di potere antico	Frammento di potere: +45	O

- Tutti i frammenti di potere ghiacciati in vostro possesso prima dell'aggiornamento sono stati convertiti in frammenti di potere che corrispondono a +1 livello.

Prima	Ora
Frammento di potere inferiore ghiacciato	Frammento di potere: +20
Frammento di potere di alta qualità ghiacciato	Frammento di potere: +30
Frammento di potere di prima qualità ghiacciato	Frammento di potere: +40

- Le pozioni/pergamene ghiacciate e alcune pozioni/pergamene evento sono state convertite in altri oggetti con il medesimo effetto.
- Quando si ottengono oggetti di classe mitica con personaggi che si trovano nella stessa zona, non viene più visualizzato alcun messaggio esplicativo.

Correzioni di errori

- È stato corretto un errore a causa del quale la Maschera inespressiva aveva l'aspetto sbagliato.
- È stato risolto il problema a causa del quale non era possibile utilizzare alcuni oggetti di legione nonostante si soddisfacessero tutti i requisiti.
- È stato risolto il problema che impediva una corretta riproduzione del suono di pozioni e abilità se venivano usate più di 3 volte.
- È stato risolto il problema che assegnava un'errata velocità effetto allo strumento a corda del conquistatore di Atreia.

Interfaccia utente

Novità

- È stata aggiunta una nuova finestra a Potenza/Modifica oggetti.
 - Qui sono riunite tutte le funzioni che possono essere assegnate a un oggetto nell'inventario.
 - La finestra può essere aperta dal menù corrispondente facendo clic destro su un materiale e quindi su un oggetto di equipaggiamento oppure visualizzando il menù radiale che compare quando si fa clic su un materiale.
- Ecco le opzioni della sezione Potenza/Modifica:
 - Incantesimo
 - Evoluzione
 - Alloggiamento pietra di mana
 - Alloggiamento pietra della divinità
 - Potenziamento
 - Miglioramento con idian
 - Nuova identificazione
 - Miglioramento
 - Estrazione di polvere magica
 - Estrazione di PA
 - Colorazione
 - Impacchettamento
 - Annullamento del legame con l'anima



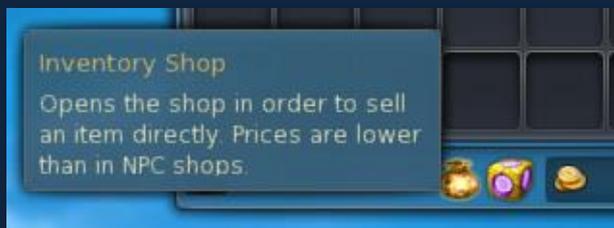
- Nel sottomenù "Estrazione di polvere magica" sono mostrate informazioni per l'estrazione di pietre di produzione per equipaggiamento per i Daeva del destino.
- È stato aggiunto un menù radiale.
 - Cliccando su un oggetto nell'inventario è possibile collegarlo, utilizzarlo, condividerlo, potenziarlo, modificarlo, ecc. tramite questo menù.



- Nella finestra di vendita è stata aggiunta la categoria "Al".
- È stata introdotta la funzione "Inventario-Negozi".
 - È possibile vendere gli oggetti direttamente dall'inventario. Il prezzo di vendita però

sarà inferiore rispetto alla vendita a un mercante NPC. Il vantaggio consiste nel fatto che è possibile effettuare una vendita in qualsiasi momento, senza doversi recare da un NPC.

- Gli oggetti venduti nell'Inventario-Negoziato possono essere riacquistati nella scheda "Riscatto" presso i mercanti NPC.



- Quando si ottengono punti esperienza come ricompensa per una missione, ora accanto a essi compare una percentuale.
 - La percentuale corrisponde alla quantità di PE ulteriori aggiunti al livello attuale grazie all'ottenimento della ricompensa.
- È stata aggiunta una funzione che consente di mostrare l'orario di pubblicazione dei messaggi della chat.
 - Nel menù delle opzioni della scheda Chat è possibile impostare la visualizzazione e il formato.
 - Per il formato è possibile scegliere tra Ore:Minuti e Ore:Minuti:Secondi.
 - Non è possibile modificare il colore dell'indicazione dell'orario.



- Nella finestra del negozio è stata aggiunta la funzione "Mostra in una colonna".
 - Selezionando questa opzione, il numero di oggetti visualizzati si riduce da 12 a 6.
 - Questa opzione consente una migliore visualizzazione del nome dell'oggetto.

Prima della selezione di "Mostra in una colonna" Dopo la selezione di "Mostra in una colonna"



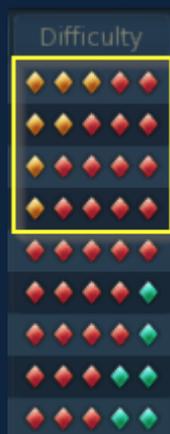
- Ora nell'elenco degli agenti di commercio sono indicati il livello di incantesimo e potenziamento.
- Ora presso gli agenti di commercio è anche possibile ricercare livelli di incantesimo e potenziamento o potenziamenti di abilità per gli oggetti.
 - Nel caso di potenziamenti di abilità, è necessario inserire il nome completo dell'abilità applicata all'oggetto.
- Sono stati aggiunti nuovi punti di ritrovo:

Fazione	Area	
Elisiani	Heiron	Zona Residenziale Centrale di Heiron
	Ishalgen	Esilio dell'Eternità
Asmodiani	Beluslan	Valle degli Spiriti di Ghiaccio
		Sud di Beluslan
		Accampamento dei Troll Zannuti

- In futuro saranno mostrati in particolare tooltip completi dei punti esperienza ottenuti come buff negli eventi.
- Fin da subito la quantità di Kinah e PA necessari per il miglioramento/conferimento magia sarà indicata come messaggio di sistema.
- Selezionando presso l'NPC per miglioramento/conferimento magia l'opzione "Migliora/conferisci magia a tutti gli oggetti equipaggiati", se il personaggio non ha abbastanza Kinah e/o PA, la quantità richiesta viene visualizzata come messaggio di sistema.

Modifiche

- Ora i messaggi di potenziamento/indebolimento degli approdi vengono mostrati solo nell'Abisso.
- È stata modificata l'indicazione della difficoltà nelle zone d'attesa delle istanze.
 - I 10 livelli di difficoltà precedenti sono stati portati a 15.
 - A partire dal grado 11 sono indicati in color oro:



- Ora il tempo d'ingresso per le legioni viene visualizzato in secondi.
- Sono stati modificati i simboli visualizzati nella finestra che compare quando i personaggi ottengono oggetti da mostri della grande invasione e guardiani di protezione nella Signia e nel Vengar.
- È stato modificato il contrassegno delle missioni ordinarie sulla mappa.
 - L'indicatore ordinario indica le missioni ordinarie fino al livello 65.
 - In "Opzioni" - "Interfaccia utente" è possibile disattivare il contrassegno per missioni ordinarie di livello inferiore a 65.
 - Disattivando la visualizzazione delle missioni ordinarie di livello inferiore a 65, oltre al contrassegno scompare anche l'elenco delle missioni ordinarie che si possono ottenere dagli NPC.
- Ora le missioni ottenute vengono elencate automaticamente in "Visualizzazione missione - Missioni correlate".
- È stato aumentato il numero di missioni elencabili nella sezione "Missioni correlate".
- È stata aggiunta un'ombreggiatura al nome delle ricompense di missione per una migliore leggibilità.
- Il Passaporto di Atreia è stato modificato.
 - Accedendo per diversi giorni consecutivi al gioco, è possibile ottenere ricompense predefinite consultabili nella scheda alla voce "Informazioni sulle ricompense".
 - Solo i Daeva del destino possono ricevere la ricompensa per il 28° giorno di accesso consecutivo. Vengono infatti assegnate casse dell'armatura di classe mitica con oggetti indossabili solo dai Daeva del destino.
 - La limitazione di livello per le ricompense del giubileo è stata aumentata da 46 a 66. Inoltre alcuni componenti sono stati modificati.

[Timbro] Cassa del giubileo con oggetti di consumo	
Prima	Ora
5 [Jakuner] Cassa con pietre della divinità dell'illusione splendenti	
5 [Jakuner] Cassa con pietre di mana splendenti antiche	3 [Jakuner] Cassa con pietre di mana per Daeva del destino
5 [Jakuner] Cassa con pietre di mana splendenti rigeneranti	5 [Jakuner] Cassa con pietre della divinità dell'illusione splendenti
20 [Jakuner] Borsa di pietre di mana splendente	1 [Jakuner] Biglietto per modificare l'aspetto
5 [Jakuner] Siero di potenziamento sacro (7 giorni)	1 [Jakuner] Aiuto per l'alloggiamento per pietre di mana al 100% potente (epico)
1 [Jakuner] Aiuto per l'alloggiamento per pietre di mana al 100% (epico)	1 [Jakuner] Aiuto per l'alloggiamento per pietre di mana al 100% potente (mitico)
1 [Jakuner] Aiuto per l'alloggiamento per pietre di mana al 100% (mitico)	3 [Jakuner] Fagotto di stigmata
20 medaglie di ceranium	

- È stata introdotta un'ombreggiatura al nome dell'oggetto nel relativo tooltip per una migliore leggibilità.
- Sono stati messi in rilievo alcuni contenuti dell'icona del buff "Energia della stella d'oro" e del relativo tooltip per una migliore visibilità.
 - Se il completamento è superiore al 50%, viene contraddistinto da un testo verde.
 - Nella parte superiore sinistra dell'icona compare una percentuale. Inoltre l'aspetto dell'icona è diverso in caso di caricamento pari o superiore al 50%.
 - Se l'Energia della stella d'oro viene caricata, usata o consumata almeno al 50%, il giocatore riceve un avviso tramite messaggio di sistema.
- È stato eliminato il cestino nell'inventario.
- Il numero di slot oggetto nell'elenco di vendita della finestra del negozio è stato incrementato da 2*5 a 2*6.
- Il numero di slot oggetto nel carrello della finestra del negozio è stato ridotto da 9*4 a 9*3.
- L'icona per la visualizzazione della mappa trasparente nella sezione Mappa [M] è stata modificata.
- Non compare più la nebbia di guerra sulla mappa per i territori raggiungibili dal personaggio.
- Il tempo di attesa dopo un teletrasporto a un punto di ritrovo è stato ridotto da 10 minuti a 1 minuto.
- Ora è possibile impostare 24 macro, a differenza delle 12 precedenti. Inoltre il numero massimo di caratteri per macro è stato aumentato da 256 a 512.
- In caso di accesso o cambiamento di server, ora la scheda Preferiti viene mostrata per prima in "Profilo" - "Titolo".
- Sono state aggiunte e modificate alcune schermate di caricamento.

Altro

Abisso e fortezze

Battaglia della fortezza

- È stato corretto un errore a causa del quale non era possibile usare le torri difensive di una fortezza durante una Battaglia della fortezza.

Pangea

- Non è più possibile usare abilità di teletrasporto nei pressi dei santuari dei territori di Pangea.

Abisso

- È stato corretto un errore a causa del quale l'effetto dell'attivazione di un manufatto non scompariva.
- È stato ridotto il tempo di rigenerazione del custode/Comandante di combattimento e dell'Ufficiale assassino della guarnigione.
- È stato ridotto il tempo di rigenerazione degli Ufficiali della fazione nelle missioni che si possono svolgere una volta occupate le guarnigioni.
- È stato modificato il tempo di rigenerazione degli obiettivi di caccia nelle missioni della zona superiore dell'Abisso durante le guerre delle guarnigioni e dopo la conquista delle guarnigioni.

Abilità

- Sono stati modificati i requisiti per l'acquisizione dell'abilità "Gloria: Scudo del Signore dell'Empireo".

Prima	1 arma (o scudo) con livello incantesimo 20 e 5 armature diverse
Ora	Almeno 6 diversi scudi/armi/armature/ali con livello incantesimo 20

- Quando l'incantatore sale di livello dopo essere asceso a Daeva del destino, anche lo spirito evocato sale di livello e i suoi parametri aumentano.
- Lo stato "Non in combattimento" permane anche quando si utilizza l'abilità di ascensione del Tecnico dell'etere.
- Sono state corrette le descrizioni delle seguenti abilità:
 - Chierico: "Fulgore del ripristino" e "Fulgore della purificazione"
 - Cantore: "Incoraggiamento travolgente"
 - Incantatore: "Raggruppamento spiriti"
- È stato corretto un errore a causa del quale non veniva visualizzata correttamente l'animazione dell'abilità dell'Incantatore "Vortice soffocante".
- Alcune abilità del Tiratore non venivano visualizzate correttamente. Questo errore è stato corretto.
- L'utilizzo dell'abilità del Gladiatore "Interruzione del salto" mentre si era equipaggiati con un'arma a due mani causava problemi di animazione. Questo errore è stato corretto.
- Per le abilità senza tempo di attesa veniva comunque indicato un tempo di attesa di 0,1 secondi. Questo errore è stato corretto.

Personaggi non giocanti (NPC)

Novità e modifiche

- Quando i resti dei mostri sconfitti scompaiono, appare un effetto blu (Elisiani) o rosso (Asmodiani) per i Daeva del destino.
 - Questo effetto è visibile anche ai Daeva comuni se si trovano in un gruppo, in un'alleanza o in un'unione che comprende anche un Daeva del destino.
- I corridoi in alcune zone possono essere usati anche dai Daeva del destino.
- A Esterra e Nosra sono stati collocati responsabili di magazzino per i magazzini delle legioni.
- Sono stati collocati bersagli con livello base 1 al Rifugio di Ariel (Esterra) e al Tempio di Azphel (Nosra).
- A Esterra e Nosra è stato aggiunto un nuovo NPC che offre esclusivamente oggetti da collezione a partire dal livello 60.
 - Asmodiani: Yusek al Tempio di Azphel (Nosra)
 - Elisiani: Bauma al Rifugio di Ariel (Esterra)
- Gli orari della grande invasione di Beritra sono stati modificati.

Prima	Orario: compariva nei territori in determinati giorni dalle 18 alle 2
	Evento grande invasione: la grande invasione di Beritra nella quale compaiono soprattutto boss si tiene l'11 di ogni mese alle ore 21
Ora	Orario: compare in determinati giorni alle 20
	Evento grande invasione: la grande invasione di Beritra nella quale compaiono soprattutto boss si tiene l'11 di ogni mese alle ore 20

- Non si ottengono più punti onore sconfiggendo i mostri durante la grande invasione di Beritra nella Signia e nel Vengar.
- Sono stati modificati la posizione e l'aspetto della statua di teletrasporto nella Foresta di Daminu a Poeta e al Crocevia di Anturoon a Ishalgen.
- È stato modificato il livello di alcuni mostri nei pressi delle fortezze nella zona inferiore dell'Abisso.
- Sono stati modificati gli effetti sonori di movimento e abilità di alcuni mostri.
- In caso di attacco, l'aerotrasmesso ora viene ripristinato nella medesima posizione all'interno di una determinata zona.

Correzioni di errori

- È stato corretto un errore che non consentiva lo scambio di chiavi della truppa di protezione presso l'NPC Denald nel Vengar.
- Le armi di alcuni NPC guardiani non venivano visualizzate correttamente. Questo errore è stato corretto.
- È stato corretto un errore a causa del quale alcuni NPC guardiani cominciavano involontariamente a combattere contro altri mostri.
- Alcuni oggetti da collezione non si trovavano al posto giusto. Questo errore è stato corretto.
- È stato corretto un errore a causa del quale in determinate condizioni non veniva visualizzata normalmente la posizione dell'NPC sotto Legame aereo.
- È stato corretto un errore a causa del quale non venivano visualizzate le ali di alcuni NPC reian.
- È stato corretto un errore a causa del quale non venivano visualizzati i costumi di alcuni NPC.
- La salita su un taroc in determinate condizioni causava problemi di visualizzazione del

movimento del personaggio. Questo errore è stato corretto.

- È stato corretto un errore a causa del quale alcuni banchi da lavoro non venivano visualizzati.

Legione

- È stato aggiunto il buff "Vantaggi di legione I". Esso consente di ottenere il 5% di punti esperienza in più.
 - Requisiti: la legione dev'essere almeno al livello 3 e devono essere online più di cinque (ma meno di dieci) membri.
 - Il buff "Vantaggi di legione II" con il 10% di punti esperienza in più rimane invariato e viene concesso se sono online almeno 10 membri della legione.
- Una nuova funzione consente al Generale di brigata di ricevere un messaggio privato con una nuova candidatura tramite la ricerca di legioni.
 - Selezionando Candidatura della legione sarà visualizzato l'elenco dei candidati.
- I diritti di conferma di ammissione dei candidati per la legione sono stati estesi ai ranghi di Vice generale di brigata e Centurione.
- Le candidature possono essere accettate/confermate da "Legione - Menù legione - Imposta autorizzazioni" selezionando "Invita nella legione/acconsenti".
- Se ci sono ancora candidature in sospeso, i personaggi autorizzati alla conferma di ammissione (Generale di brigata, Vice generale di brigata, Centurione) saranno avvisati tramite messaggio al momento dell'accesso.
- I membri della legione che non dispongono dell'autorizzazione alla conferma dei nuovi membri ricevono solo un messaggio di sistema quando la legione riceve una candidatura.

Miol

- Ora gli oggetti non commerciabili rilasciati dai mostri sconfitti possono essere raccolti dai miol tramite la funzione "Saccheggia oggetto".
 - La restrizione permane nei gruppi/alleanze che richiedono una verifica per l'opzione di ripartizione.
- È stato corretto un errore a causa del quale non veniva visualizzato il tempo di attesa del regalo del miol nell'icona.

Ambiente

- Sono state aggiunte ulteriori possibilità di teletrasporto tra diverse aree.

Teletrasporto		Metodo	
Nosra	↔	Akaron, Kaldor	Apparecchio per il teletrasporto
Esterra	Teletrasporto in entrambe le direzioni	Akaron, Kaldor	
Tokanu		Nosra	Corridoio
Magos	↔	Esterra	(permanente)

- È stata parzialmente modificata la posizione dei varchi che conducono dalla Signia al Vengar.
- Sono stati stanziati ulteriori NPC cannonieri della flotta di protezione nelle zone della grande invasione.
- È stato corretto l'errore che non faceva terminare automaticamente la grande invasione dopo un'ora.
- Ora è possibile volare in tutte le zone nel Quartier Generale della Legione del Nuovo Inizio nella Signia.

- È stato corretto un errore che indicava gli NPC sbagliati nelle bacheche informative di Sanctum e Pandaemonium.
- È stato corretto un errore a causa del quale venivano visualizzate alcune illustrazioni sbagliate nel Convento di Marchutan.
- È stato corretto un errore a causa del quale la corrente di vento sulla Collina di Taloc ascendeva nuovamente quando si usava la corrente di Inggison nella Foresta di Taloc in direzione della Collina di Taloc.
- È stato corretto un errore che impediva il corretto utilizzo da parte dei personaggi di alcuni geyser nelle Terre Selvagge di Marayas a Gelkmaros.

Client

- Il framerate massimo del gioco è stato aumentato da 60 a 120 FPS.
- È stata aggiunta la funzione "Modalità risparmio energetico per batteria di notebook".
 - Essa regola automaticamente gli FPS massimi, riducendo il consumo della batteria.
 - Questa opzione può essere attivata nelle opzioni da "Sistema" - "Modalità risparmio energetico".
- Lo sfarfallio che si verificava nella finestra di creazione del personaggio/scelta del personaggio con gli attuali driver NVIDIA è stato risolto.
- A partire dall'update 5.0, il client di AION non supporterà più Window XP ufficialmente. L'utilizzo di questo sistema operativo potrebbe compromettere la qualità di gioco.

Esclusive Gameforge

Modifiche e funzionalità esclusive Gameforge

Con l'aggiornamento 5.0 vengono introdotte alcune modifiche e funzionalità in esclusiva per il nostro servizio europeo. Di seguito elenchiamo queste modifiche.

[Funzionalità beta] Sistema di missioni giornaliere - Prove degli eroi

Nel prossimo aggiornamento ci si concentrerà maggiormente sull'aumento di livello. Per portare maggiore varietà e supportare i giocatori, introdurremo un sistema di missioni giornaliere.

- Esse possono essere visualizzate premendo questo pulsante:



Come funziona esattamente il sistema di missioni giornaliere?

- Ogni giorno saranno disponibili tre missioni giornaliere per ogni giocatore.
- Queste tre missioni sono disponibili per 24 ore.
- Esse vengono reimpostate ogni giorno a mezzanotte e vengono sostituite da altre tre missioni.
- Le missioni giornaliere vengono reimpostate e sostituite da altre tre missioni anche se le avete già compiute tutte.
- Completando una missione si ottengono boost ai punti esperienza che contribuiscono a farvi salire di livello.
- Le missioni giornaliere sono disponibili per tutti i giocatori, indipendentemente dal possesso o meno di un pacchetto oro.
- Poiché questo sistema è stato sviluppato e integrato nel gioco da Gameforge, l'aggiornamento dello stato delle missioni o dei progressi delle missioni purtroppo non avviene in tempo reale, bensì con un lieve ritardo (10 minuti al massimo).

Modifiche a sistemi specifici

Battaglie della fortezza

- È stato incrementato il numero massimo di giocatori che vengono ricompensati nelle battaglie della fortezza nella zona superiore dell'Abisso, a Gelkmaros e a Inggison.
- È stato incrementato il numero di medaglie concesse agli account di principianti nelle battaglie della fortezza nella zona superiore dell'Abisso, a Gelkmaros e a Inggison.

Istanze PvP

- L'orario di ingresso dell'istanza "Ruhnatorium" che prima era dalle 22 alle 23 ora è dalle 22 a mezzanotte.
- L'orario di ingresso dell'istanza "Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio" che prima era dalle 23 a 1 ora è dalle 22 a 1 ora.

Restrizioni per account di principianti

Sono state introdotte alcune modifiche alle limitazioni per gli account di principianti, ovvero tutti quegli account che non possiedono né uno stato veterano né un pacchetto oro attivo. Le modifiche saranno applicate a partire dal rilascio dell'aggiornamento.

- Sono state modificate le limitazioni per la chat. Ora tutti gli account di principianti dal livello 10 possono usare la chat.
- Sono state rimosse le limitazioni per cui gli account di principianti potevano bisbigliare solo agli amici. Ora tutti i personaggi possono usare la funzione Bisbiglia.
- È stata rimossa la limitazione per cui gli account di principianti non potevano effettuare ricerche di gruppi.
- È stata rimossa la limitazione relativa all'estrazione e ora non ci sono più restrizioni a riguardo.
- È stata rimossa la limitazione relativa alla raccolta e ora non ci sono più restrizioni a riguardo.

P.S.: modifiche ai personaggi

Come già annunciato, ogni personaggio riceverà un "Biglietto per la modifica dell'aspetto" gratuito per compensare le possibili modifiche dell'aspetto dei personaggi all'uscita dell'aggiornamento 5.0. Questo ticket consente di modificare una volta l'aspetto del personaggio.