

# AION

## Patchnotes 7.0



## Contenido

[Entorno].....	3
[Sistema].....	6
[Batalla por la fortaleza] .....	8
[Altar Siege Battle] .....	9
[Combate de la guarnición].....	9
[Instancias] .....	10
[Personajes] .....	14
[Habilidades] .....	15
[Transformación] .....	17
[Objetos] .....	20
[PNJ].....	23
[Interfaz de usuario].....	24
[Misiones] .....	24
[Acompañante etéreo].....	26
[Viviendas] .....	26
[Misiones] .....	26
[Funciones GF de la versión 7.0] .....	27

## [Entorno]

1. Hay una nueva región en Balaurea: "Dumaha".



*Dumaha era una región muy fértil cuando la gobernaba la antigua soberana balaurea Apsu. Sin embargo, después de que Tiamat la derrotara, la zona no tardó en caer en el olvido. Tiamat, que ocupó el lugar de Apsu como soberana balaurea en Dumaha, asoló esta región. Solo quedaron allí unos cuantos Sapiens que rinden pleitesía a Apsu. Dumaha estuvo abandonada durante mucho tiempo, hasta que al final, además de los seguidores de Tiamat, la Stella Corporation, los Elios y los Asmodianos empezaron a explotar la tierra.*

- a. Se puede acceder a Dumaha a través de un teleportador desde Lácrum. Tras completar la primera campaña en Dumaha, los teleportadores de las ciudades también llevarán a los jugadores a Dumaha.
- b. En Dumaha hay varios monstruos de asalto que llevan objetos muy interesantes.

2. Se ha añadido el "Altar Siege Battle" en Dumaha.



*Dumaha ha estado habitada durante mucho tiempo por una facción de los Sapiens llamada Snuwa. Esta tierra floreció bajo el mandato de la soberana balaúr Apsu. Por eso los Snuwa veneraban a Apsu como a una diosa. Y por este mismo motivo, los Snuwa erigieron por todas partes altares a Apsu, para rendir homenaje a su poder.*

*Pero Apsu cayó a manos de Tiamat y Dumaha se echó a perder.*

*Sin embargo, el poder de Apsu protegió sus altares de la destrucción y los Snuwa se resistieron a dejar las tierras de Dumaha. Los altares, que contienen el poder de la soberana balaúr, dieron a los Snuwa confianza y esperanza. Los Snuwa asumieron que su cometido más importante, ahora más que nunca, era proteger los altares de Apsu. Por esta razón, la Stella Corporation ha pedido a los jugadores que derroten a los malvados Snuwa y que destruyan sus altares para permitir el desarrollo de las tierras de Dumaha. Los Daevas han decidido apoyar a la Stella Corporation.*

- a. La Altar Siege Battle tiene lugar dos veces al día: a las 14:00 h y a las 20:00 h. La facción que derrote primero al Snuwa Head Priest conquistará el altar. El altar pertenecerá a la legión que haya conseguido el mayor número de puntos de crédito.
- b. El inicio de las Altar Siege Battles podrá experimentar pequeñas variaciones en función del servidor, como con las batallas por la fortaleza.
- c. Hay 3 Altar Sieges diferentes: la batalla por Ara Mínima, la de Ara Mediocra y la de Ara Magna.
  - i. La batalla por Ara Mínima dura 15 minutos y la de Ara Mediocra, 20.
- d. Todos los altares tienen cierta probabilidad de contener Apsu's Blessing. En determinadas circunstancias se recibe un nuevo efecto.

Tamaño del altar	Requisito para Apsu's Blessing	Efecto adicional
Ara Mínima	Acabar con Snuwa	Refuerzo de los aliados
Ara Mediocra	Ocupar Apsu's Fire	Potenciador que aumenta el ataque de los aliados

- e. Cuando se conquista el altar con Apsu's Blessing, la legión que lo haya conquistado recibirá un efecto aleatorio especial.
- f. En función del efecto se podrán comprar vales para Piedras de encantamiento legendarias o definitivas, Pergaminos de entrada para el Stella Development Laboratory o Pergaminos de invocación para Ancient Creatures. Además, puede aparecer un PNJ para la nueva instancia "Stella Development Laboratory".
- g. Las facciones que tengan problemas para conquistar los altares recibirán ayuda en función del número de intentos de conquista fallidos.

Cantidad de conquistas fallidas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Bendición de Marchután/Cáisinel		Nivel 1			Nivel 2		Nivel 3			Nivel 4		Nivel 5	
Teleportador			Portal										
Regeneración del 20 % de los PV cada 5 s							Potenciador						
Refuerzo de los aliados											Refuerzo		

- h. La proporción de influencia variará en función del resultado de los Altar Sieges y las batallas por la fortaleza. Con proporciones de influencia bajas, los Elios recibirán la Bendición de Ariel y los Asmodianos la Bendición de Asfel.
3. La duración de "Creepy Secret/Abandoned Secret Passage" es de 55 min.
    - a. Cuando este tiempo concluya, los personajes saldrán de la ubicación automáticamente.
  4. Ya no se pueden usar las habilidades y los objetos en el Punto de Encuentro.
  5. En los embarcaderos de cada una de las facciones en Dumaha habrá PNJ Sanadores de almas.

## [Sistema]

1. Se ha añadido una "Guía de objetos" que ofrece información sobre los objetos que se pueden conseguir.



- a. En esta guía se muestran los objetos que son mejores que los que se llevan equipados actualmente. Además se indica dónde y cómo se pueden encontrar.
- b. La guía se puede encontrar en Perfil - Guía de objetos, Menú de inicio - Guía de objetos o en la ventana Selección del método de resurrección que se muestra cuando muere el personaje.

2. Se ha añadido "Lugbug's Mission".



- a. Se puede encontrar en el Menú de inicio - Lugbug's Mission.
  - b. Contiene misiones diarias y semanales. Al completar una misión, el jugador recibirá una recompensa al hacer clic en Obtener recompensa.
  - c. Si el jugador completa un número determinado de misiones, recibirá una recompensa final.
  - d. Las misiones diarias se restablecen cada día a las 9:00 h y, las semanales, los miércoles a las 9:00 h.
3. Bajo la imagen del personaje aparecerá un símbolo de un Fragmento. Si se hace clic en ese fragmento, se pueden activar o desactivar los Fragmentos.
  4. Han cambiado los costes estándares de ampliación del inventario.

	Coste estándar	Coste tras el cambio
Nivel 1	2000	200
Nivel 2	20 000	2000
Nivel 3	50 000	5000

5. Se ha cambiado el número máximo de ranuras de personajes por cuenta de 11 a 13.
6. Se ha corregido un error por el que un acompañante etéreo era visible durante la activación de la habilidad de ocultación.
7. Cuando un acompañante etéreo está oculto, al intentar invocarlo de nuevo, no se puede seleccionar.
8. Si un jugador tiene algún estado excepcional, las habilidades que no puede utilizar durante el periodo de dicho efecto aparecerán marcadas en rojo.

## [Batalla por la fortaleza]

1. Ahora también se pueden desarrollar batallas por la fortaleza en Dumaha.
  - a. Los tiempos de inicio de las batallas por la fortaleza difieren en función del servidor.
  - b. En función de si salen victoriosos o son derrotados, los jugadores recibirán una recompensa militar o una recompensa de participante para luchadores de la fortaleza.
  - c. La recompensa tendrá formas y clases diferentes en función de si se vence, si se acaba derrotado y de cuál haya sido el rendimiento (por ejemplo, quinas, Cristal del comienzo, Piedras de encantamiento JcJ legendarias, Puntos del abismo, Puntos del honor).



2. Los tiempos de las batallas por la fortaleza se han modificado así:

Hora	L	M	X	J	V	S	D
21:00		Dumaha Lácrum Fortaleza Divina		Dumaha Lácrum Fortaleza Divina		Dumaha Lácrum Fortaleza Divina	Dumaha Lácrum Fortaleza Divina

- En el día de la batalla por la fortaleza, aparecerá un pasillo en el Embarcadero de los Asmodianos y el de los Elios en Lácrum. Cuando los jugadores lo utilicen para participar en la batalla por la fortaleza, también podrán utilizar la función de Grupo/alianza automáticos.

Facción	Región	Nivel	Uso	Hora de aparición
Elios	Refugio de la Vida Eterna	80	192 veces	20:00 h
Asmodianos	Templo de la Sabiduría Eterna			

- Las recompensas de victoria y derrota en la batalla por la fortaleza se han cambiado parcialmente.
- Ahora se mostrará un mensaje del sistema cuando aparezca un Sugo teleportador durante una batalla por la fortaleza activa.

### [Altar Siege Battle]

- Se han añadido Altar Siege Battles para los altares grandes 9, 10 y 11.
  - Si se ha seleccionado al jugador para la Apsu's Blessing y cuenta con un número determinado de victorias sobre los Snuwa, tendrá acceso a un arma de apoyo de la Stella Corporation.
- Se han añadido recompensas de clase 2 en la Altar Siege Battle de Dumaha.

Altar	Número de jugadores	Recompensa por jugador
Ara Minima	48	5x Stellium
Ara Mediocra	96	6x Stellium
Ara Minima	192	7x Stellium

- Ahora, el restablecimiento de los símbolos de altar y la información rápida del minimapa vuelven a funcionar sin problemas.

### [Combate de la guarnición]

- Se ha corregido un error por el que los efectos de las habilidades de artefacto en Lácrum y la información rápida del potenciador no coincidían.

## [Instancias]

1. Se ha añadido la nueva instancia "Stella Development Laboratory".



*El Stella Development Laboratory es un edificio enorme en el que se desarrollan y fabrican los productos principales de Stella Corporation. En las instalaciones de la Stella Corporation se han infiltrado algunos rebeldes que pretenden robar los productos. Además, los residuos del laboratorio han vuelto locos a estos delincuentes, sumiendo el edificio en el caos. Aunque los sistemas de alarma se activaron correctamente, la situación sigue fuera de control.*

- a. La entrada se encuentra en Stella Industrial Site, en Dumaha.

Jugadores máx.	Nivel	Accesos	Restablecimiento
2-6	A partir de 80	Paquete oro: 4 veces por semana Principiante: 2 veces por semana	Miércoles a las 9:00 h

- b. Hay dos niveles de dificultad, en función de los cuales varían las recompensas: fácil y normal.

2. Se ha añadido la "Ordalía Dorada (3 contra 3)".

- a. Se puede acceder a ella los viernes, sábados y domingos entre las 20:00 h y las 22:00 h mediante la interfaz de acceso.
- b. Solo es posible acceder a ella una vez al día (3 veces a la semana).
- c. La "Entrada en grupo" solo estará disponible para un grupo de 3 jugadores.
- d. La "Entrada privada" y el "Acceso rápido" no están disponibles.

3. Si se entra a Runatorio o a Dragación de Asunatal, ahora se perderán los efectos de algunos potenciadores de artefacto.
4. Algunos PNJ de la batalla de asedio de La Sociedad de Pandora ahora aparecen antes de que comience la batalla.
5. Han cambiado algunos atributos de los monstruos de la Torre del Desafío.
6. Han cambiado algunos Pasadizos al Camino de la Calma de Naracali.
7. Han cambiado algunas de las zonas del Almacén de Mena Rim y del Horno de Fundición de Prometun en el Taller de Prometun.
8. Si los jugadores no derrotan a determinados monstruos del Taller de Prometun en el tiempo asignado, los siguientes monstruos tendrán reducido el efecto de refuerzo de la frontera.
9. Ahora se ha fijado el nivel 21 como nivel de acceso al Campo de Instrucción de Nojsana.
10. Se han eliminado las instancias de campaña de la lista de reclutamiento en todo el servidor.
11. Se ha eliminado el "Refugio Cumuqui" de la información de instancias.
12. El campo magnético del Stella Development Laboratory volverá a desaparecer durante un tiempo determinado al vencer al Daeva Mob Leader y al Weakling Daeva Mob Leader.
13. Si el jugador muere al luchar contra el monstruo jefe del Stella Development Laboratory, revivirá en las cercanías.
14. En determinadas instancias se han añadido o modificado recompensas.
  - a. Se puede obtener de los monstruos objetos de equipamiento añadidos con cierta probabilidad.

Instancia	Monstruo	Recompensa por jugador	Contenido
Taller de Prometun	Priga	Ultimate armour of the Raging Blue Flame (Bandolera/Guantes)	Añadido
Macarna de la Amargura	Manto de Beritra	Ultimate armour of the Raging Blue Flame (Pantalón/Calzado)	Añadido
Stella Development Laboratory (fácil)	Weakling Daeva Mob Leader	Ancient Merciless Intruder's ultimate armour (Prenda superior/Cabeza)	Añadido
		Ancient Merciless Intruder's ultimate armour (Bandolera/Guantes)	Eliminado

15. Se ha añadido "Taller de Prometun (difícil)".
  - a. Ahora el acceso está en la 129.<sup>a</sup> Guarnición.
  - b. A diferencia de lo habitual en el Taller de Prometun, se debe derrotar al monstruo jefe en el "Depósito de Mena Rim" para conseguir completar la instancia.
  - c. Tras derrotar al monstruo jefe, el jugador recibirá materiales de bendición JcE del "Cofre del tesoro del Taller de Prometun", Pendientes/Pendientes mágicos definitivos y Piedras de encantamiento JcE.
  - d. Se ha añadido un segundo monstruo jefe: Suffering Raging Prometun.

Jugadores máx.	Nivel	Accesos	Restablecimiento
2-6	80	Paquete oro: 4 veces por semana Principiante: 2 veces por semana	Miércoles a las 9:00 h

16. Ahora, cuando el monstruo jefe Paplap sube su escudo en el Stella Development Laboratory, las habilidades del jugador surten efecto mejor ajustadas.
17. Al final del ataque en el piso 24 de la Torre del Desafío se abrirá una nueva ventana.
18. Ahora, al entrar en la Torre del Desafío, se perderá el potenciador de artefacto de Lácrum.
19. Se ha añadido la instancia "Campo de Batalla de Camar".

Instancia	Número de jugadores	Nivel de acceso	Acceso	Periodo
Campo de batalla de Camar	12 contra 12	76-80	1 vez	Sábado De 12:00 a 14:00 h De 20:00 a 02:00 h

20. El jugador recibirá como recompensa puntos del Abismo, un Fardo de estigmas o Etium legendario/definitivo en función del resultado (victoria/derrota/empate).
21. Se han cambiado los requisitos de acceso en algunas instancias. Dependiendo del nivel, llegará una solicitud de acceso que permitirá acceder más rápido.

Instancia	Nivel de acceso	Niveles permitidos para solicitud de acceso	Menú de solicitud de acceso	Accesos
Templo del Fuego	A partir de 31	31-39		1 vez al día
Esoterraza	A partir de 40	40-48		1 vez al día
Templo de Besmúndir	A partir de 49	49-57		1 vez al día
Base de Rentó	A partir de 58	58-66		Paquete oro: 5 veces por semana Novato: 3 veces por semana
Fortaleza de Tiamat	A partir de 67	67-75		Paquete oro: 2 veces al día Novato: 1 vez por semana

22. Si el nivel del jugador supera el nivel necesario para las solicitudes de acceso, ahora pueden acceder a la instancia por la entrada.

23. Ahora, los grupos de hasta 6 jugadores pueden acceder a algunas instancias en solitario.

Facción	Instancia
<b>Elios/Asmodianos</b>	Haramel, Pesadilla, Cueva de Taloc, Panteón del Templo de Udas, Refugio de Tiamat, Macarna
<b>Elios</b>	Laboratorio Secreto de los Leparistas, Fortaleza de Indratu
<b>Asmodianos</b>	Laboratorio de Alquemia, Fortaleza de Bacarna

a. Se ha añadido el apéndice [Campaña] a los nombres de las instancias.

24. En Naracali y la Torre Sagrada se ha reducido la dificultad y los requisitos de entrada, además de la ubicación de la entrada.

Instancia	Facción	Nivel de acceso	Jugadores máx.	Ubicación
<b>Naracali</b>	Elios	A partir de 76	1	Puesto de Exploración del Bosque de las Libélulas
	Asmodianos			Puesto de Exploración de la Colonia de Setas Misteriosa
<b>Torre Sagrada</b>	Elios	A partir de 78	2-3	Puesto de Exploración del Bosque de las Libélulas
	Asmodianos			Puesto de Exploración de la Colonia de Setas Misteriosa

25. Ha cambiado la dificultad en la Torre del Desafío. También se han añadido una nueva lista de rangos y una nueva temporada.

a. La nueva temporada comienza el 24 de julio a las 2:00 h.

26. Se ha añadido una entrada al Taller de Prometun y se ha reducido la dificultad.

Elios	Guarnición 123 (conquista)	Asmodianos	Guarnición 126 (conquista)
-------	----------------------------	------------	----------------------------

27. El número de jugadores para entrar en Macarna de la Amargura se ha cambiado a 6 jugadores. Se ha reducido la dificultad.

28. Se ha añadido una nueva versión del Campo de Instrucción de Nojsana.

a. Los jugadores podrán entrar al recibir una notificación de acceso para el Campo de Instrucción de Nojsana.

Notificación de acceso	Descripción
Notificación de acceso de rango bajo	Una entrada para niveles del 11 al 40
Notificación de acceso de rango medio	Una entrada para niveles del 41 al 55
Notificación de acceso de rango alto	Una entrada para niveles del 56 al 70

29. Se han eliminado las siguientes instancias:

- a. Refugio de Mirash
- b. Jardín de la Sabiduría

30. Se ha añadido una cantidad mínima de jugadores para las instancias.

#### [Personajes]

1. Se ha añadido la nueva especialización "painter".



*La historia de los painters comienza con el Original Painter, Irunin. Con la ayuda de Siel, creó los colores de éter y acogió bajo su custodia a los alumnos más avezados. Sin embargo, Irunin desapareció a raíz del sacrificio de Siel durante la Gran Catástrofe y dejó tras de sí a un grupo de painters desorientados. Pero el caos no había abandonado Ateia por completo, y regresó con el Día de la Tormenta. Fue entonces cuando numerosos painters dieron su vida para salvar a los inocentes. Al introducir la especialidad de los painters, reconocemos oficialmente su mérito y valentía.*

- a. Los artistas pueden elegir ahora "painter" al cambiar de clase.
  - b. El painter lucha con la nueva arma "paint rings" y lleva una armadura de tela con efectos físicos. El arma dispara pintura.
2. Se ha incrementado la limitación del precio de venta en las tiendas semanales dependiente del nivel del personaje.
  3. Si un jugador técnico del éter que experimente los efectos de un potenciador de transformación monta un meca, ya no será derribado.

## [Habilidades]

1. Han aumentado los daños de la habilidad "Golpe saltarín" del gladiador.
2. Han aumentado el daño y el daño adicional de las habilidades daevanianas del asesino "Corte repetido", "Corte repetido reforzado" y "Rotura de alma".
3. La habilidad del gladiador y el templario "Golpe salvaje" ya no muestra un mensaje que afirma que se ha debilitado la potenciación curativa.
4. Se ha corregido un error por el que el efecto de ataque de la habilidad "Poder: Energía del rey de los Dragones oscuros" se mostraba incorrectamente.
5. Se ha corregido un error por el que se cambiaban las habilidades daevanianas al cambiar de arma en determinadas situaciones.
6. Ahora la habilidad daevaniana del asesino "Asalto rápido" se cancela con la reducción de la velocidad de movimiento.
7. Se ha añadido un aumento de la defensa física para las habilidades del painter "Portrait of Resurrection", "Colour of Transcendence", "Colour of Resistance" y "Colour of Agility".
8. Al utilizar las habilidades del painter "Band of Fierceness" y "Band of Forbearance" sobre algún personaje, el daño se aplicará sin reducciones.
9. Si a un personaje técnico del éter se le alcanza con la habilidad "Punishment Strap" mientras va montado en un meca, el efecto desaparece al transcurrir un tiempo determinado.
10. La información rápida para la habilidad del bardo "Resonancia mansa" vuelve a mostrarse completa.
11. Se han mejorado los valores de daño de las habilidades del gladiador.
12. Se han mejorado los valores adicionales para las habilidades de los asesinos.
13. La habilidad del invocador "Llama del tormento" ya no se activa de forma incorrecta al sufrir efectos de habilidades de penalización.

14. Las habilidades del invocador "Maldición: Espíritu de agua", "Maldición: Espíritu de fuego", "Grito de la pesadilla" y "Maldición pesadillesca" ya no entran en conflicto entre sí.
15. Los efectos de las habilidades de los painters se han modificado en algunos aspectos.
  - a. Se han añadido efectos de daño físico a "Time Holding", "Gravity Binding" y "Time Binding".
  - b. Se ha añadido un efecto de absorción de PM a "Colour Grenade".
  - c. Se ha modificado el tiempo de recuperación de "Instant Petrification".
  - d. "Instant petrification" contrarresta el efecto potenciador de "Eliminar impacto" y lo neutraliza.
  - e. Se ha aumentado el atributo para la eliminación de estados excepcionales de "Colourful Rain".
16. La habilidad del invocador "Miedo: Ginseng" ya no entra en conflicto con "Grito de la pesadilla", "Tristeza pesadillesca" y "Maldición pesadillesca".
17. Ahora se puede mejorar con piedras de estigma "Afilas flechas", "Barricada de acero" y "Conjuro de la inspiración" sin problemas.
18. Si un personaje técnico del éter sufre Petrificación mientras va montado en un meca, ahora el efecto se mostrará correctamente.
19. Ha cambiado la información rápida de algunas habilidades.
20. Se ha corregido el contenido erróneo en algunas informaciones rápidas.
21. Ahora la información rápida de algunas habilidades se muestra de la forma solicitada.
22. Ahora se muestra correctamente el uso de algunas habilidades en la información rápida.
23. Ahora se muestra correctamente el quisc afectado en la información rápida de las habilidades de regreso.
24. Se ha modificado la información rápida de "Variación del mar".
25. Se ha cambiado el tiempo de recuperación que se reducía al fortalecer la Piedra de estigma.
  - a. Providencia empiriana, Tormenta ilusoria, Golpe de la tormenta, Rayo arcano, Arco de la bendición
26. Se ha corregido un error por el que el nombre de la habilidad daevaniana del hechicero "Lanza rápida" se mostraba incorrectamente.
27. En el nivel de encantamiento +12 del Efecto de conjunto de estigmas se activará el efecto "Ranura para estigma grande adicional +1".
  - a. Los estigmas grandes no influyen en los estigmas de visión y no se pueden recibir por duplicado.
28. Se han cambiado los efectos al encantar estigmas.
29. Han cambiado los atributos de algunas habilidades.
30. Se han corregido los contenidos erróneos de la información rápida de algunas habilidades.
31. Se han mejorado las informaciones rápidas de las habilidades de personaje/colección/acompañante etéreo.

Información rápida anterior	Información rápida posterior
<p><b>Chilling Harmony Level 2</b> &lt;Attack&gt;</p> <p>Target Selected Target Effect Deals 272 magical water damage to a target within 25m.</p> <hr/> <p>Usage Cost MP 49 Cast Time 1s Cooldown 8s Condition Stringed Instrument can be used when equipped Shard consumption 6 Pieces</p>	<p><b>Chilling Harmony Level 2</b></p> <p>Usage Cost MP 49 Shard consumption 6 Pieces</p> <hr/> <p>Deals 272 magical water damage.</p> <p>Target Selected Target Cast Time 1s Usage distance 25m Area of application Cooldown 8s</p> <hr/> <p>Condition Stringed Instrument can be used when equipped</p>

32. Ahora, algunos efectos de habilidades de penalización solo se pueden eliminar una vez mediante pociones sanadoras de alto nivel y habilidades de eliminación.

Habilidades objetivo				
<b>Asimiento de tobillos</b>	Cadena del sufrimiento	Sello del juicio	Hechizo de explosión	Desprendimiento
<b>Ataque venenoso</b>	Flecha encadenante	Maldición de la debilidad	Putridez infernal	

33. Se han aumentado los atributos y efectos de habilidades del general de los Guardas.

## [Transformación]

1. Se ha cambiado el área de aplicación para la transformación.

Antes	Cambio
Aplicación en todos los servidores para una misma cuenta	Aplicación en un servidor para una misma cuenta

- Se ha añadido "Blurs of Colour" como nueva transformación primigenia.
- Se puede seleccionar un máximo de 6 colecciones de transformación y aplicar sus efectos.
- Hay cambios en la interfaz del sistema de transformación.

- a. Toda la información sobre la transformación recibida o utilizada actualmente se mostrará en un nuevo perfil añadido.

Transformation X

There is no saved transfor

Transparency Transformatio

Transform

Profile

Contract

List

Fusion

Collections

Statistics

Progress: transformation receipt

68/68

68/68 (100%)

Progress: collection receipt

34/34

34/34 (100%)

Normal	Large	Ancient	Legendary	Ultimate
18/18	16/16	19/19	14/14	1/1

Your transformation

Normal	2
Large	1
Ancient	421
Legendary	17
Ultimate	0

Collections

Collection skill used

Collection effect used

No used collection available.

5. Se han añadido nuevos tipos de transformación.

Rango	Transformación	Atributo
Legendario	Píxel con hanbok valiente	Velocidad de ataque: +36 %
		Velocidad de movimiento: +61 %
		Ataque físico: +120
		Precisión: +358
		Precisión mágica: +358
		Golpe crítico: +315
Legendario	Píxel con hanbok sabio	Velocidad de lanzamiento +36 %
		Velocidad de movimiento: +61 %
		Potenciación curativa: +76
		Ataque mágico: +120
		Precisión mágica: +358
		Golpe crítico mágico: +315
Legendario	Píxel con hanbok ingenioso	Velocidad de ataque: +26 %
		Velocidad de lanzamiento: +19 %
		Velocidad de movimiento: +61 %
		Ataque físico: +120
		Ataque mágico: +120
		Golpe crítico: +315
		Golpe crítico mágico: +315
Legendario	Irunin	Velocidad de ataque: +36 %
		Velocidad de movimiento: +61 %
		Ataque físico: +120
		Defensa física: +124
		Precisión: +358
		Golpe crítico: +315

6. Se han añadido nuevas colecciones de transformación.

Colección	Atributo mejorado
Somos uno aunque no nos parezcamos.	Defensa física: +152
¿Qué es un Píxel?	Defensa mágica: +152
Todavía un Píxel a pesar de los 100 rezos.	Ataque mágico y físico: +152
¡Bienvenido! Aún no sabéis lo que es un hanbok, ¿verdad?	Golpe crítico físico/mágico: +411
Archers, attack!	Ataque físico: +171

7. Ahora se muestra correctamente la cantidad de condiciones para recibir las colecciones.
8. Si un jugador se teleporta con el estado de Transformación de la transparencia, ahora su apariencia no se mostrará como en una transformación normal.
9. La transformación de los jugadores en Veda, Cromede y Hamerun se completa ahora correctamente y sin partes transparentes.
10. Algunas transformaciones se completan ahora correctamente y sin partes transparentes.
11. La apariencia de las alas durante el estado de transformación es ahora la correcta.

## [Objetos]

1. Se han añadido nuevos objetos de equipamiento de rango primigenio, legendario y definitivo. Pertenecen al nuevo tipo 2 (T2).
  - a. El Cristal del comienzo (equipamiento JcJ T1) y el equipamiento del luchador daeva se pueden mejorar a equipamiento JcJ T2 si se cumplen las condiciones.
  - b. Se han añadido piedras de maná T2.
  - c. Ahora se pueden obtener objetos T2 mediante fabricación mágica.
  - d. Se ha añadido un nuevo método de fabricación mágica para piedras de maná T2.
2. Se han cambiado las recompensas de las instancias individuales.
3. Se han añadido piezas de armaduras de placas como nuevo equipamiento del técnico del éter.
  - a. Los jugadores a partir del nivel 10 pueden equiparse el nuevo equipamiento de técnico del éter.
  - b. Ahora las piezas de las armaduras de placas mágicas forman parte de las recompensas de misión, botín y monetarias.
  - c. Solo el equipamiento T2 de piezas de armaduras de placas se cuenta como equipamiento de técnico del éter.
  - d. En caso de que el equipamiento JcJ se mejore de T1 a T2, se puede completar la mejora de una armadura de malla T2 a una armadura de placas T2.
  - e. Se puede realizar una mejora de equipamiento JcJ de una armadura de malla T2 a una armadura de placas T2 sin más limitaciones.

4. El libro de habilidades daevaniano se encuentra ahora en un lugar diferente.

Instancia	Suquiruc el Magnífico	Contrabandista Suquiruc	Contrabandista novato Suquiruc
Torre Sagrada			sí
Mina de Hererim	sí	sí	
Taller de Prometun	sí	sí	
Macarna de la Amargura	sí	sí	
Senecta	sí	sí	
Stella Development Laboratory	sí	sí	
Dragación	sí	sí	
Runatorio	sí	sí	

- Suquiruc ya no aparece en Naracali.
- Ahora, la posibilidad de que aparezca un Contrabandista Suquiruc está ajustada a la dificultad del Taller de Prometun y Macarna de la Amargura.

5. Nuevos potenciadores que se pueden utilizar con una transformación: Flame Blessing y Bitter Ice Blessing.

Nuevos objetos de transformación	Cómo se consiguen	Duración de la transformación	Atributos
<b>Flame Blessing</b>	Recompensa para vencedores de la Ordalía dorada	10 min	Velocidad de ataque: 3 % Velocidad de lanzamiento: 3 % Velocidad de movimiento: 3 % Defensa física: 100 Defensa mágica: 100 PV: 100
<b>Bitter Ice Blessing (7 días)</b>	Recompensa por el primer lugar en la Torre del Desafío	10 min	Velocidad de ataque: 3 % Velocidad de lanzamiento: 3 % Velocidad de movimiento: 3 % Precisión: 100 Precisión mágica: 100 PV: 100

6. Se ha añadido la nueva divisa "Stellium".



- a. Disponible en las Altar Siege Battles o como recompensa de misión.
  - b. Se puede intercambiar a los comerciantes de divisas por materiales de mejora de equipamiento, vales para piedras de encantamiento y otros consumibles.
  - c. El Stellium también se puede utilizar directamente como consumible. Al utilizarlo, tu ataque JcJ aumenta adicionalmente durante 10 minutos en 150.
7. Se ha añadido la nueva clase cubus "Platinum Cube".
8. Ahora los cubus oro y plata tienen más niveles.
- a. Cubus plata: nuevo nivel 5
  - b. Cubus oro: nuevos niveles 4 y 5
9. Se han mejorado los objetos de nivel 1-75.
- a. Se han aumentado los atributos de los objetos de equipamiento de los niveles 1-75. Se ha añadido velocidad de movimiento al calzado.
  - b. En las instancias de los niveles 1-75 se han añadido piedras de encantamiento JcE primordiales y equipamiento legendario como recompensa.
10. Ya no se puede comerciar con los agentes con cúbulos de oro.
- a. Se podrá seguir comerciando con cúbulos de oro de Cazadores de Eresquigal y los de Expertos de Eresquigal con los agentes.
11. Se ha reducido el coste de la fusión de armas.
12. Se han cambiado los objetos a la venta en la Tienda de Arenadorada.
13. Se han cambiado parcialmente las clases de estigma.
14. Se han añadido "Minion Contract Stones" para la función de acompañante etéreo.
- a. Las Minion Contract Stones están siempre disponibles en la Tienda de Arenadorada. También están disponibles de forma limitada como recompensa de misión.
  - b. Ahora ya no se pueden usar funciones de acompañante etéreo con quinas.
15. Se ha resuelto un error por el que la fusión de armas con un arma de Pandora no aplicaba algunos valores de opción al arma auxiliar.
16. Se ha corregido un error por el que no se mostraba correctamente la apariencia Ropa de playa refrescante en determinadas situaciones.
17. Se ha corregido un error por el que se desactivaba el engarzado tras iniciar sesión después de registrar un objeto sellado en un engarzado.
18. El efecto de encantamiento de una habilidad de objeto no se aplica en una habilidad daevaniana.
19. El tiempo de recuperación de los objetos que se reciben en misiones de Pandora es diferente del tiempo de recuperación de las pociones.
20. Se ha corregido un error por el que la apariencia hacía que un arma desapareciera cuando se llevaban Esferas de Besmúndir y se cambiaba a modo de batalla.
21. El objeto "[Rune] Daevanion Skill Selection Box (10 types)" contiene ahora también habilidades de painter.

22. La información rápida de las cajas de selección de equipamiento afectadas ahora incluye la nota de que no están disponibles para painters.
23. Ha aumentado la probabilidad de recibir Piedras de maná de golpe crítico/ataque que permiten también la fabricación mágica.
24. Los tiempos de recuperación de "[Skill Pearl] Avalanche of Colour" y "Perla explosiva" de la instancia de campaña "Pesadilla" vuelven a funcionar correctamente.
25. Se ha corregido un error por el que el movimiento de los Tarocs no se mostraba correctamente en determinadas situaciones.
26. Ahora "[Event] Lodas' Growth Serum" se mostrará correctamente en la búsqueda de los agentes comerciales.
27. El lugar de almacenamiento de "Leibo Jam" ha cambiado del cubo de misiones al inventario normal.
28. Se ha modificado la apariencia de algunos elementos de equipamiento.
29. Se han modificado los símbolos de algunos elementos de equipamiento.
30. Se ha corregido las erratas de algunas informaciones rápidas.
31. Los niveles y atributos de las armas a dos manos que obtienen los jugadores de monstruos jefe en Jeirón/Beluslan han vuelto a equilibrarse.
32. Se ha establecido la cantidad de pociones de transformación primordiales y legendarias en las cajas de selección de recompensas de campaña en 10.
33. Se ha ampliado la información rápida de "Chest of Leibo Traces".
34. Se han mejorado las opciones para objetos de equipamiento de las misiones de Lácrum.
35. Se ha corregido un error por el que la apariencia de los objetos de equipamiento no se mostraba correctamente.
36. Se han corregido las opciones del Bold Protector's Battle Shield primigenio.
37. Ahora los jugadores pueden recibir nuevos objetos que otorgan efectos de conjunto al equiparlos.
38. Se ha modificado el color de algunos objetos.
39. Se ha modificado la clase de algunos objetos.
40. Se ha modificado la apariencia de algunos objetos.
41. Las cajas y fardos pueden volver a descomponerse sin problemas.
42. Se ha modificado la apariencia de algunos atuendos.

## [PNJ]

1. Se ha cambiado la voz de algunos PNJ.
2. Se ha corregido un error por el que el Líder de exploradores Cabar reaparecía en Lácrum en determinadas situaciones.
3. Se ha corregido un error que hacía que se restableciese la lista de venta de artículos limitados al reaparecer el PNJ.
4. Se han cambiado los saludos de algunos PNJ.
5. Ahora el Anomos enfurecido aparece antes en Lácrum.
6. Se han añadido nuevos monstruos con nombre en las regiones para los niveles 1-75.

- a. Para derrotar a los monstruos con nombre, los jugadores recibirán armas legendarias y pociones de transformación primigenias/legendarias.
- 7. El Comerciante de cristales del comienzo ya no aparece tras conquistar la guarnición de Lácrum.
- 8. Se han eliminado de los embarcaderos de Lácrum todos los comerciantes que intercambiaban Cristales del comienzo por equipamiento JcE.
- 9. Los comerciantes que intercambian Cristales del comienzo por equipamiento JcJ en Lácrum aparecen ahora en cada uno de los embarcaderos junto al Maestro de estigmas.
- 10. Ahora la obtención de objetos al derrotar a monstruos en las campañas vuelve a funcionar sin problemas.
- 11. Los monstruos jefe de los niveles 1-75 aparecen ahora cada 10 minutos.

## [Interfaz de usuario]

- 1. Se ha corregido un error por el que, al crear un personaje, la vista previa del atuendo de un artista no coincidía con su símbolo.
- 2. Se ha corregido un error por el que se mostraban en la ventana "Comunidad" territorios no seleccionados.
- 3. Los objetos esperados en el buzón ahora se pueden recibir a la vez.
- 4. Ahora, si no hay objetos registrados en la ventana Reforzar/modificar, todos los botones aparecerán desactivados.
- 5. Al intentar registrar una habilidad normal como objeto de encantamiento de una habilidad daevaniana, ahora el mensaje se mostrará correctamente.
- 6. Se ha corregido un error por el que a veces no se mostraba la información rápida en la ventana de identificación tras el encantamiento de una habilidad daevaniana.
- 7. Cuando se pasa el ratón sobre un objeto de encantamiento durante el encantamiento de una habilidad daevaniana, se mostrarán los efectos de la habilidad para el siguiente nivel de encantamiento.
- 8. En el menú de "Ordalía dorada (3 contra 3)" ya no se puede hacer clic directamente en "Mostrar rango".
- 9. En Mapamundi - Mostrar en el mapa, se ha añadido la marca para "Altar".
- 10. Se ha eliminado el "Plazo de acceso" de la información de instancias.
- 11. Ahora se volverán a mostrar las habilidades y efectos de alas del jugador al crear un personaje.
- 12. Ahora se vuelven a mostrar correctamente las marcas de monstruos de asalto al cambiar de canales.

## [Misiones]

- 1. Se ha corregido la redacción errónea en algunas misiones.
- 2. Se han añadido algunos monstruos para hacer que sea más fácil obtener objetos para la misión "Tras la pista de los legionarios desaparecidos" en Lácrum.
- 3. Desde ahora, los jugadores recibirán las misiones "Entorno de Ínguison" y "Ayudar en Gelcmaros" a partir del nivel 40.
- 4. En Ara Magna (altares del 9 al 11) se han añadido nuevas misiones.

5. En Naracali ahora se pueden completar todas las misiones de la legión sin problemas.
6. Las campañas del nivel 55 "La mejor decisión" (Elios) y "En la encrucijada" (Asmodianos) vuelven a funcionar sin problemas.
7. Los jugadores pueden intentar una nueva misión en "Taller de Prometun (difícil)".
8. Se han añadido 4 misiones tanto en la batalla por la fortaleza de Dumaha como en misiones regionales.
9. En "[Instancia] ¡A la Torre del Desafío!" para los Elios y en "[Instancia] La Torre del Desafío" para los Asmodianos se conseguirán recompensas diferentes.
10. La secuencia de video ahora se reproduce para todos los miembros del grupo al entrar en conjunto en las instancias de campaña afectadas.
11. Se han añadido misiones de resolución de problemas de Stella en la región de Stellusia en Dumaha.
  - a. Los jugadores pueden realizar 1 de las 5 misiones y obtener materiales para una recompensa especial.
12. En Dumaha se ha añadido una misión de entrenamiento de la corriente de aire.
13. En Dumaha se han añadido nuevas campañas y misiones.
14. Se han añadido misiones en el Stella Development Laboratory.
15. Se han mejorado algunas misiones en Lácrum.
16. Se han añadido misiones en Naracali.
17. Se han adaptado las misiones existentes para la nueva clase de los painters.
18. Se han añadido nuevas campañas de ascensión para las nuevas recompensas de subida de nivel.

Campaña	Requisito de nivel
[Progress/Reward] Tezabobo's Gift	1/10/25/76/79
[Progress/Reward] Leanor's Gift	20/35/45
[Progress/Reward] Pixel's Gift	56/65/71/75

19. Se han añadido nuevas misiones de tutorial

Misiones	Requisito de nivel
[Tutorial] Shards	56
[Tutorial] Transformations	65
[Tutorial] Using the App Center	80
[Tutorial] The Luna Market	41

20. Se han añadido misiones de instancias para los niveles 1-75.
21. Se han eliminado las misiones de cubus existentes y se han añadido otras nuevas.
22. Se han eliminado las condiciones para "La mejor decisión" (Elios) y "En la encrucijada" (Asmodianos). Ahora se puede acceder a ellas automáticamente a partir del nivel 55.
23. Se han cambiado parcialmente los requisitos de nivel, el desarrollo y las recompensas de las misiones de tutorial.

24. Se han cambiado algunas recompensas de estigma de misiones de acuerdo con el cambio en las clases de estigma.
25. En algunas misiones se ha cambiado la recompensa de maná.
26. Hay nuevas misiones que permiten participar hasta 8 veces en las batallas de fortaleza.

## [Acompañante etéreo]

1. Se ha corregido un error por el que el mensaje que anunciaba que un jugador había recibido un objeto se mostraba incluso aunque el objeto no hubiese sido obtenido en el saqueo de un acompañante etéreo/mascota.

## [Viviendas]

1. Se ha eliminado el botón "Captura de pantalla" de la función "Decorar una casa".

## [Misiones]

1. Se han añadido 2 tipos de "Lugbug's Mission" en Dumaha.
2. Ahora, en los niveles 1-75 se debe derrotar a los monstruos jefe de "[Instance] No mercy!" 5 veces.
3. Al final de todas las misiones y al recibir la recompensa, desaparecerá el botón de misiones diarias en la parte inferior derecha.
4. Ahora está disponible un sistema de misiones de evento exclusivamente en el periodo del evento.
5. Ahora aparecerá la misión semanal "[Instance] Is it really that difficult?" para los niveles 76-80.
6. La misión semanal existente "[Universal] A perfect week" se ha eliminado para los niveles 76-80.
7. Ahora las misiones se actualizan correctamente al cazar determinados monstruos.
8. Se ha cambiado el nombre de la misión diaria "[Instance] No mercy!" por "[Instance] In the name of justice!" para los niveles 76-80.

## [Funciones GF de la versión 7.0]

### 1. Paquete de oro

Se han realizado los siguientes cambios:

- Se ha aumentado el número de espacios para personajes de 11 a 13.
- Se ha aumentado el potenciador de botín del 10 % al 20 %.

### 2. Pase de Atreia

- Se han modificado los objetos del Pase de Atreia.

### 3. Máquina suga

- Se han modificado los objetos de la Máquina suga.
- Ubicaciones:  
Se ha añadido una Máquina suga en el Refugio de la Vida Eterna y en el Templo de la Sabiduría Eterna, además de en la ciudad de Stellusia, en Dumaha.

### 4. Transformación de sustancias

- Se han alterado algunas recetas de transformación de sustancias.
- Se ha ajustado la obtención de Cristales de transmutación y [Grabado] Jaspe rojo.
  - o Se han ajustado las recompensas para misiones de guarnición y de órdenes urgentes.
  - o Se han añadido Cristales de transmutación y [Grabado] Jaspe rojo como recompensa para algunas misiones en Dumaha.

### 5. Misiones de tienda

- Se han adaptado algunas recompensas para las misiones de tienda "[Evento] Por delante de las tendencias", "[Evento] Solo la próxima novedad" y "[Evento] Chocolate delicioso".

### 6. Puntos de honor

- La lista de rangos de puntos de honor se restablecerá con la actualización.

### 7. Idiomas

- Los siguientes idiomas no se utilizarán más en el juego: italiano, polaco y español.