

AION

Patchnotes 7.0



Contenuto

[Ambiente].....	3
[Sistema].....	6
[Battaglia della fortezza].....	8
[Battaglia d'assedio dell'altare].....	9
[Battaglia della guarnigione].....	9
[Istanze].....	10
[Personaggi].....	15
[Abilità].....	16
[Trasformazione].....	18
[Oggetti].....	20
[NPC].....	23
[INTERFACCIA].....	24
[Missioni].....	24
[Shimiol].....	26
[Housing].....	26
[Missioni].....	26
[Caratteristiche GF 7.0v].....	27

[Ambiente]

1. A Balaurea è stata aggiunta la nuova regione "Dumaha".



Un tempo, quando il Signore dei Balaur Apsu vi regnava, Dumaha era una terra molto fertile. Tuttavia, dopo che Tiamat lo ebbe sconfitto, la regione cadde rapidamente nell'oblio. Tiamat, che aveva rimpiazzato Apsu nel ruolo di Signora dei Balaur a Dumaha, devastò l'intera regione. Rimasero solo alcuni sapien che continuavano a ossequiare Apsu. Per molto tempo Dumaha rimase una terra incolta, fino a quando i seguaci di Tiamat, insieme alla Società Stella, formata da Elisiani e gli Asmodiani, iniziarono a sviluppare il Paese.

- a. A Dumaha si arriva usando il teletrasportatore di Lakrum. Dopo il completamento della prima campagna a Dumaha, è possibile raggiungerla usando i teletrasportatori presenti nelle città.
- b. A Dumaha sono presenti mostri boss malvagi, che droppano preziosi item.

2. A Dumaha è stata aggiunta la battaglia d'assedio.



Dumaha è popolata da lungo tempo da una fazione dei sapien, gli Snuwa.

Ai tempi del regno del Signore dei Balaur Apsu, il Paese era rigoglioso. Per questo, gli Snuwa lo veneravano come un dio: a Dumaha vennero eretti altari per rendere omaggio al potere di Apsu.

In seguito, però, Apsu fu assassinato da Tiamat e l'intera regione cadde in miseria.

Tuttavia, il suo potere protesse gli altari di Apsu dalla distruzione e gli Snuwa non si lasciarono cacciare da Dumaha. Gli altari, che racchiudono il potere del Signore dei Balaur, donarono fiducia e speranza agli Snuwa. Gli Snuwa assunsero l'incarico di custodi degli altari di Apsu.

Pertanto, la Società Stella chiede ai giocatori di sconfiggere i malvagi Snuwa e conquistare gli altari per favorire lo sviluppo di Dumaha. I Daeva hanno deciso di offrire il loro supporto alla Società Stella.

- a. La battaglia d'assedio dell'altare ha luogo 2 volte al giorno: alle 14:00 e alle 20:00. La fazione che sconfiggerà per prima l'Alto sacerdote Snuwa conquisterà l'altare. Il possesso dell'altare passa alla regione che totalizza più punti prestazione.
- b. Proprio come avviene per la battaglia della fortezza, l'inizio della battaglia d'assedio dell'altare varia leggermente a seconda del server.
- c. Esistono 3 tipi di battaglia d'assedio: la battaglia per Ara Minima, Ara Mediocra e Ara Magna.
 - i. La battaglia per Ara Minima dura 15 minuti, mentre quello per Ara Mediocra dura 20 minuti.
- d. Tutti gli altari hanno una determinata probabilità di ottenere la benedizione di Apsu. Al verificarsi di determinate condizioni, è possibile ottenere un effetto.

Misura dell'altare	Requisito per la benedizione di Apsu	Effetto aggiuntivo
Ara Minima	Sconfiggete gli Snuwa	Potenziamento degli alleati
Ara Mediocra	Occupate il fuoco di Apsu	Buff che incrementa l'attacco degli alleati

- e. Quando l'altare viene conquistato con la benedizione di Apsu, la legione lo ha preso riceve uno speciale effetto casuale.
- f. A seconda dell'effetto, è possibile acquistare buoni per pietre incantesimo leggendarie o definitive, pergamene di ingresso per il Laboratorio Stella (Stella Development Laboratory) o pergamene dell'evocazione per creature dei tempi remoti. Inoltre, può apparire un NPC per l'istanza "Laboratorio Stella (Stella Development Laboratory)".
- g. Le fazioni che dimostrano di avere difficoltà nella conquista di altari ricevono un aiuto in base al numero di conquiste fallite.

Numero di conquiste fallite	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Benedizione di Marchutan/Kaisinel		Livello 1			Livello 2		Livello 3			Livello 4		Livello 5	
Teletrasportatore			Portale										
Rigenerazione del 20% degli HP ogni 5 sec.							Buff						
Potenziamento degli alleati (Strengthen Allies)											Potenziamento		

- h. Il rapporto di influenza varia in base al risultato della battaglia per la conquista dell'altare e della battaglia della fortezza. In caso di rapporto di influenza particolarmente debole, gli Elisiani ricevono la Benedizione di Ariel e gli Asmodiani la Benedizione di Azphel.
3. La durata di "Passaggio Segreto Sinistro/Abbandonato" (Creepy Secret/Abandoned Secret Passage) è di 55 minuti.
 - a. Una volta scaduto il tempo per attraversare il passaggio segreto, i personaggi se ne vanno automaticamente.
 4. Le abilità e gli oggetti non possono più essere usati presso il Punto di Incontro.
 5. Gli NPC guaritori dell'anima sono disponibili presso gli approdi delle rispettive fazioni a Dumaha.

[Sistema]

1. È stata aggiunta la "Guida agli oggetti" (Item manual) che contiene informazioni sugli oggetti che è possibile ricevere.



- a. Nella guida vengono anche indicati gli oggetti migliori di quelli attualmente in uso. Inoltre, la guida indica dove e come sia possibile ottenerli.
- b. La guida si trova alla voce [Profilo] - [Guida agli oggetti (Item manual)], [Menù iniziale] - [Guida agli oggetti (Item manual)] o nella finestra [Selezione del metodo di rianimazione], che si apre quando il personaggio muore.

2. È stata aggiunta la "Missione di Lugbug" (Lugbug's mission).



- a. Si trova nel [Menù iniziale] - [Missione di Lugbug (Lugbug's Mission)].
 - b. Esistono missioni giornaliere e settimanali. Al completamento di una missione, il giocatore riceve una ricompensa facendo clic su [Ottieni ricompensa].
 - c. Se il giocatore completa un certo numero di missioni, riceve una ricompensa finale.
 - d. Le missioni giornaliere vengono reimpostate ogni giorno alle ore 09:00, mentre quelle settimanali ogni mercoledì alle ore 09:00.
3. Sotto la foto del personaggio è presente un simbolo a forma di frammento. Cliccando su di esso, è possibile attivarlo o disattivarlo.
4. I costi standard per l'ampliamento dell'inventario sono stati modificati.

	Costi standard	Costi dopo la modifica
Livello 1	2.000	200
Livello 2	20.000	2.000
Livello 3	50.000	5.000

5. Il numero di slot per personaggi è stato portato da 11 a 13 per account.
6. Corretto un errore: durante l'utilizzo dell'abilità "Nascosto", uno shimiol risultava visibile.
7. Se si tentava di farlo scomparire, in seguito non era possibile selezionarlo per evocarlo nuovamente.
8. Quando un personaggio subisce delle determinate circostanze, le abilità che non possono essere utilizzate per un certo lasso di tempo vengono indicate in rosso.

[Battaglia della fortezza]

1. Ora a Dumaha è possibile condurre battaglie della fortezza.
 - a. Gli orari di inizio delle battaglie della fortezza variano a seconda del server.
 - b. I giocatori ricevono un premio militare o un premio di partecipazione in base al risultato della battaglia della fortezza.
 - c. Il tipo e la classe delle ricompense variano in base al risultato e alla prestazione (ad es. kinah, cristallo del principio, pietra incantesimo per PvP leggendarie, punti Abisso, punti onore).



2. Gli orari per la battaglia della fortezza sono variati come segue:

Orario	Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
21:00		Dumaha Lakrum Fortezza degli Dei		Dumaha Lakrum Fortezza degli Dei		Dumaha Lakrum Fortezza degli Dei	Dumaha Lakrum Fortezza degli Dei

3. Nel giorno della battaglia della fortezza, a Lakrum appare un corridoio presso l'approdo elisiano o asmodiano. Quando i giocatori lo usano per partecipare alla battaglia della fortezza, questi hanno a disposizione la funzione Gruppi automatici/alleanza.

Fazione	Regione	Livello	Utilizzo	Quando appare:
Elisiani	Rifugio della Vita Eterna	80	192 volte	20:00
Asmodiani	Tempio della Saggezza Eterna			

- Le ricompense per la vittoria e sconfitta alla battaglia della fortezza sono in parte cambiate.
- Quando lo Shugo del teletrasporto appare durante una battaglia della fortezza, viene visualizzato un messaggio di sistema.

[Battaglia d'assedio dell'altare]

- Sono state aggiunte battaglie d'assedio per gli altari grandi 9, 10 e 11.
 - Quando un giocatore viene scelto per ricevere la benedizione di Apsu, riceve un'arma di supporto della Società Stella in seguito a un determinato numero di vittorie sugli Snuwa.
- Nella battaglia d'assedio dell'altare a Dumaha sono state aggiunte ricompense di classe 2.

Altare	Numero di giocatori	Ricompense per ogni giocatore
Ara Minima	48	5x Stellium
Ara Mediocra	96	6x Stellium
Ara Minima	192	7x Stellium

- Correzione sulla minimappa: la reimpostazione del simbolo dell'altare e l'invoce ora funzionano senza problemi.

[Battaglia della guarnigione]

- Corretto un errore: gli effetti delle abilità dei manufatti a Lakrum e l'invoce sul buff non corrispondevano.

[Istanze]

1. È stata aggiunta l'istanza "Laboratorio Stella (Stella Development Laboratory)".



Il Laboratorio Stella è un edificio enorme nel quale vengono sviluppati i prodotti principali della Società Stella. Alcuni fuorilegge hanno fatto irruzione nella Società Stella per rubarne i prodotti. I rifiuti chimici del laboratorio, però, hanno fatto impazzire gli intrusi, scatenando il caos. Il sistema di sicurezza è stato attivato, ma la situazione è lungi dall'essere sotto controllo.

- a. L'ingresso si trova nell'Area Industriale Stella (Stella Industrial Site) a Dumaha.

Giocatori max.	Livello	Ingressi	Reimposta
2-6	A partire dal livello 80	Pacchetto Oro: 4 volte alla settimana Principiante: 2 volte alla settimana	Mercoledì alle ore 09:00

- b. Ci sono due gradi di difficoltà che comportano ricompense diverse: facile e normale.

2. È stata aggiunta l'Ordalia Dorata (3 vs 3).

- a. Si può accedere il venerdì, il sabato e la domenica tra le 20:00 e le 22:00 usando l'interfaccia di ingresso.
- b. L'accesso è possibile solo 1 volta al giorno (per un totale di 3 volte alla settimana).
- c. L'"Accesso di gruppo" è disponibile solo per gruppi di 3 giocatori.
- d. L'"Accesso privato" e l'"accesso veloce" non sono disponibili.

3. Quando si accede a Ruhnatorium o alla Dredgion di Ashunatal, tutti i buff dei manufatti vengono rimossi.
4. Adesso, alcuni NPC della Società di Pandora appaiono dopo l'inizio della battaglia d'assedio.
5. Alcuni attributi dei mostri nella Torre della Sfida sono stati modificati.
6. Diversi Passaggi per il Sentiero della Quietè a Narakkalli sono stati modificati.
7. Alcune zone del Magazzino del Minerale di Rim e dell'Altoforno di Prometun nell'Officina di Prometun sono state modificate.
8. Se i giocatori non riescono a sconfiggere i mostri dell'Officina di Prometun entro il tempo prestabilito, il mostri successivi dispongono di un limite dell'effetto di potenziamento ridotto.
9. Il livello di ingresso necessario per il Campo di addestramento di Nochsana è 21.
10. Le istanze delle campagne sono state eliminate dalla "Lista di reclutamento su tutti i server".
11. Il "Rifugio Kumuki" è stato eliminato dalle info istanze.
12. Quando si sconfigge il debole condottiero daeva (Weakling Daeva Mob Leader) o il condottiero daeva (Daeva Mob Leader), il campo magnetico presente nel Laboratorio Stella (Stella Development Laboratory) scompare nuovamente dopo un certo lasso di tempo.
13. Quando un giocatore muore ucciso dal mostro boss del Laboratorio Stella (Stella Development Laboratory), la resurrezione avviene nelle immediate vicinanze.
14. In alcune istanze sono state aggiunte o rimosse delle ricompense.
 - a. C'è una certa probabilità di saccheggiare gli oggetti dell'equipaggiamento che sono stati aggiunti.

Istanza	Mostri	Ricompense per ogni giocatore	Contenuto
Officina di Prometun	Prigga	Armatura definitiva della fiamma blu delirante (tracolla/guanti) (Ultimate armour of the raging blue flame (shoulder gear/gloves))	Aggiunto
Makarna dell'Amarezza	Mantello di Beritra	Armatura definitiva della fiamma blu delirante (calzoni/scarpe) (Ultimate armour of the raging blue flame (pants/shoes))	Aggiunto
Il Laboratorio Stella (The Stella Development Laboratory) (facile)	Debole condottiero daeva (Weakling Daeva Mob Leader)	Armatura definitiva dell'intruso crudele (parte superiore/testa) (Ancient Merciless Intruder's ultimate armour (top/head))	Aggiunto
		Armatura definitiva dell'intruso crudele (tracolla/guanti) (Ancient Merciless Intruder's ultimate armour (shoulder gear/gloves))	Rimosso

15. È stata aggiunta "Officina di Prometun (difficile)".
 - a. L'accesso avviene mediante la 129a Guarnigione.
 - b. A differenza del solito, nell'Officina di Prometun è necessario sconfiggere il mostro boss nel "Deposito di Minerale di Rim Grezzo" per concludere l'istanza con successo.

- c. Quando sconfigge il mostro boss, il giocatore riceve uno scrigno dell'Officina di Prometun con i seguenti oggetti: materiali per la benedizione per PvE, orecchini definitivi della magia/della guerra e pietre incantesimo PvE.
- d. È stato aggiunto un secondo mostro boss: Prometun sofferente furioso (Suffering Raging Prometun)

Giocatori max.	Livello	Ingressi	Reimposta
2-6	80	Pacchetto Oro: 4 volte alla settimana Principiante: 2 volte alla settimana	Mercoledì alle ore 09:00

16. Quando il mostro boss Paplap indossa il suo scudo nel Laboratorio Stella (Stella Development Laboratory), le abilità del giocatore hanno più efficacia.
17. Alla fine dell'attacco al 24° piano della Torre della Sfida si apre una nuova finestra.
18. Quando si accede alla Torre della Sfida, il buff dei manufatti di Lakrum sparisce.
19. È stata aggiunta l'istanza "Campo di Battaglia di Kamar".

Istanza	Numero di giocatori	Livello di accesso	Accesso	Periodo
Campo di Battaglia di Kamar	12 vs 12	76-80	1 volta	Sabato 12:00 - 14:00 20:00 - 02:00

20. In base al risultato (vittoria, sconfitta, pareggio) il giocatore può ricevere punti Abisso, fagotti con stigmata o etium leggendario/definitivo.
21. I requisiti per l'accesso ad alcune istanze sono stati modificati. In base al livello, si riceve una richiesta di ingresso che permette di accedere più velocemente.

Istanza	Livello di ingresso	Livelli permessi per la richiesta di ingresso	Menù per le richieste di ingresso	Ingressi
Tempio del Fuoco	A partire dal livello 31	31-39		1 volta al giorno
Esoterrazzamento	A partire dal livello 40	40-48		1 volta al giorno
Tempio di Beshmundir	A partire dal livello 49	49-57		1 volta al giorno
Base di Rentus	A partire dal livello 58	58-66		Pacchetto Oro: 5 volte alla settimana

				Principiante: 3 volte alla settimana
Fortezza di Tiamat	A partire dal livello 67	67-75		Pacchetto Oro: 2 volte al giorno Principiante: 1 volta al giorno

22. Se il livello del giocatore supera quello richiesto per l'ingresso, questi può accedere all'istanza semplicemente dall'ingresso.

23. Alcune istanze individuali sono accessibili da gruppi di un massimo di 6 giocatori.

Fazione	Istanza
Elisiani/Asmodiani	Haramel, Incubo, Caverna di Taloc, Cripta del Tempio di Udas, Rifugio di Tiamat, Makarna
Elisiani	Laboratorio Segreto Lefarista, Fortezza di Indratu
Asmodiani	Laboratorio di Alchimia, Fortezza di Bakarna

a. I nomi delle istanze riportano la dicitura [Campagna].

24. A Narakkalli e nella Torre Sacra il grado di difficoltà è stato ridotto. Inoltre, i requisiti d'accesso e la posizione dell'ingresso sono stati modificati.

Istanza	Fazione	Livello di ingresso	Giocatori max.	Luogo
Narakkalli	Elisiani	A partire dal livello 76	1	Punto di Osservazione della Foresta delle Libellule
	Asmodiani			Punto di Osservazione della Misteriosa Colonia di Funghi
Torre Sacra	Elisiani	A partire dal livello 78	2-3	Punto di Osservazione della Foresta delle Libellule
	Asmodiani			Punto di Osservazione della Misteriosa Colonia di Funghi

25. La difficoltà della Torre della Sfida è stata modificata. Inoltre, sono state aggiunte una nuova lista e una nuova stagione.

a. La nuova stagione inizia il 24 luglio alle ore 02:00.

26. È stato aggiunto un Ingresso all'Officina di Prometun e il livello di difficoltà è stato ridotto.

Elisiani	Guarnigione 123 (conquista)	Asmodiani	Guarnigione 126 (conquista)
-----------------	------------------------------------	------------------	------------------------------------

27. Il numero di giocatori per Makarna dell'Amarezza è stato portato a 6. Il livello di difficoltà è stato ridotto.

28. È stata aggiunta una nuova versione del Campo di Addestramento di Nochsana.

- a. Possono accedere i giocatori con un avviso di ingresso per il Campo di Addestramento di Nochsana.

Avviso di ingresso	Descrizione
Avviso di ingresso di basso rango	Ingresso una tantum per i livelli 11-40
Avviso di ingresso di medio rango	Ingresso una tantum per i livelli 41-55
Avviso di ingresso di alto rango	Ingresso una tantum per i livelli 56-70

29. Le seguenti istanze sono state rimosse:

- a. Rifugio di Mirasch
- b. Giardino della Conoscenza

30. Al numero di giocatori di un'istanza è stato aggiunto "Numero minimo".

[Personaggi]

1. È stata aggiunta la nuova specializzazione "Colorista" (Painter).



La storia del Colorista ha inizio con Irunin, il primo Colorista di Atreia. Con l'aiuto di Siel, egli creò i colori eterei e iniziò a prendere degli apprendisti sotto la sua ala protettiva. Ma dopo il sacrificio di Siel in occasione dell'Immane Catastrofe, Irunin scomparve lasciando i Coloristi senza una guida. Quando il Giorno della Tempesta fece ripiombare Atreia nel caos, numerosi Coloristi si immolarono per salvare vite innocenti. È grazie al sacrificio di questi eroi che oggi possiamo annoverare il Colorista tra le specializzazioni ufficialmente riconosciute.

- a. Gli Artisti possono scegliere il cambio di classe in "Colorista" (Painter).
 - b. Il Colorista (Painter) usa degli anelli che sparano vernice colorata (Paint Rings). L'eroe indossa un'armatura in stoffa con effetti fisici. L'arma spara vernice.
2. La limitazione del prezzo di vendita nei negozi settimanali, dipendente dal livello del personaggio, è stata incrementata.
 3. Quando un Tecnico dell'etere con gli effetti di un buff di trasformazione cavalca un mecha, non viene più disarcionato.

[Abilità]

1. Il danno dell'abilità del Gladiatore "Balzo improvviso" è stato incrementato.
2. Il danno e il danno extra delle abilità daevanion dell'Assassino "Taglio ripetuto", "Taglio ripetuto rinforzato" e "Corruzione dell'anima" sono stati incrementati.
3. Quando si usa l'abilità del Gladiatore e del Templare "Colpo selvaggio" non appare più il messaggio che indicava che il potenziamento della guarigione è diminuito.
4. Corretto un errore: l'effetto dell'attacco dell'abilità "Potere: Energia del re dei draghi oscuri" veniva visualizzato in modo errato.
5. Corretto un errore: in determinate situazioni, le abilità daevanion venivano modificate quando si cambiava arma.
6. L'abilità daevanion dell'Assassino "Attacco tempestoso" viene rimossa in seguito alla riduzione velocità di movimento.
7. La difesa fisica delle seguenti abilità del Colorista è stata incrementata: "Ritratto della resurrezione" (Portrait of Resurrection), "Colore della trascendenza" (Colour of Transcendence), "Colore della resistenza" (Colour of Resistance) e "Colore dell'agilità" (Colour of Agility).
8. Il danno delle seguenti abilità del Colorista, usate su personaggi, non è più ridotto: "Banda del furore" (Band of Fierceness) e "Banda dell'indulgenza" (Band of Forbearance).
9. Quando un Tecnico dell'etere in sella a un mecha viene attaccato con "Banda della punizione" (Punishment Strap), l'effetto svanisce dopo un determinato lasso di tempo.
10. L'infoveloce sull'abilità del Bardo "Risonanza tenue" viene mostrata per intero.
11. I valori di danno delle abilità del Gladiatore sono stati migliorati.
12. I valori di danno extra delle abilità dell'Assassino sono stati migliorati.
13. L'abilità dell'Incantatore "Fiamme del dolore" non causa più un problema quando si subiscono effetti dell'abilità di indebolimento.
14. Le abilità dell'Incantatore "Maledizione: Spirito dell'acqua", "Maledizione: Spirito del fuoco", "Grido dell'incubo", "Dolore dell'incubo" e "Maledizione dell'incubo" non si scontrano più tra loro.
15. Gli effetti delle abilità del Colorista sono stati modificati in diversi punti.
 - a. Sono stati aggiunti effetti di danno fisico alle seguenti abilità: "Ferma-tempo" (Time Holding), "Incatenamento della gravità" (Gravity Binding) e "Incatenamento del tempo" (Time Binding).
 - b. A "Bomba di colore" (Colour Grenade) è stato aggiunto un effetto di assorbimento dei PM.
 - c. Il tempo di recupero di "Pietrificazione istantanea" (Instant Petrification) è stato modificato.
 - d. "Pietrificazione istantanea" (Instant Petrification) contrasta il buff "Rimozione shock" e lo rimuove.
 - e. In "Pioggia di colore" (Colourful Rain), l'attributo per la rimozione di determinati oggetti è stato incrementato.
16. L'abilità dell'Incantatore "Paura: Ginseng" non si scontra più con "Grido dell'incubo", "Dolore dell'incubo" e "Maledizione dell'incubo".
17. Le abilità "Affilamento frecce", "Barricata in acciaio" e "Formula dell'ispirazione" possono essere nuovamente usare per potenziare pietre dello stigma.
18. Quando un Tecnico dell'etere in sella a un mecha viene pietrificato, l'effetto viene visualizzato correttamente.
19. È stata modificata l'infoveloce di alcune abilità.

20. Alcuni contenuti delle infoveloci sono stati corretti.
21. L'infoveloce di alcune abilità viene visualizzata come richiesto.
22. Nell'infoveloce di alcune abilità il consumo viene visualizzato correttamente.
23. Nell'infoveloce per le abilità di ritorno viene visualizzato il kisk corretto.
24. L'infoveloce di "Variazione del mare" è stata modificata.
25. Il tempo di recupero che viene ridotto col potenziamento della pietra dello stigma è stato modificato.
 - a. Provvidenza dell'Empireo, Tempesta illusoria, Colpo della tempesta, Colpo di tuono arcano, Arco della benedizione.
26. Corretto un errore: il nome dell'abilità daevanion del Fattucchiere "Lancia veloce" veniva visualizzato in modo errato.
27. Al livello incantesimo +12 dell'effetto set stigma si attiva l'effetto Alloggiamento aggiuntivo grande per pietre dello stigma +1".
 - a. Gli stigmata della visione non vengono influenzati da stigmata grandi e non possono essere ottenuti due volte.
28. Gli effetti dell'incantesimo su stigmata sono stati modificati.
29. Gli attributi di alcune abilità sono stati modificati.
30. Alcuni contenuti delle infoveloci sono stati corretti.
31. Le infoveloci sui personaggi/collezioni/abilità degli shimiol sono state migliorate.

Infoveloce prima	Infoveloce dopo
	

32. Alcuni effetti delle abilità indebolenti possono essere rimossi 1 volta sola, utilizzando pozioni curative di alto rango e abilità di scioglimento.

Abilità interessate				
Presa alla caviglia	Catena delle sofferenze	Sigillo del giudizio	Incantesimo esplosivo	Frana
Attacco velenoso	Freccia incatenante	Maledizione della debolezza	Putrefazione infernale	

33. Gli attributi e gli effetti delle abilità del Generale dei guardiani sono stati incrementati.

[Trasformazione]

1. L'ambito di utilizzo della trasformazione è stato modificato.

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

2. "Macchie di colore" (Blurs of Color) è stata aggiunta tra le nuove trasformazioni antiche.
3. È possibile scegliere un massimo di 6 collezioni di trasformazioni e usarne tutti gli effetti.
4. È stata modificata l'interfaccia del sistema della trasformazione.
 - a. Tutte le informazioni sulle trasformazioni ricevute o in uso vengono visualizzate in un nuovo tipo di profilo.

The screenshot shows the 'Transformation' window with the following data:

Transformation Level	Count
Normal	18/18
Large	16/16
Ancient	19/19
Legendary	14/14
Ultimate	1/1

Transformation Level	Count
Normal	2
Large	1
Ancient	421
Legendary	17
Ultimate	0

5. Sono state aggiunte nuove trasformazioni.

Rango	Trasformazione	Attributo
Leggendario	Pixel con hanbok coraggioso	Velocità di attacco: +36%
		Velocità di movimento: +61%
		Attacco fisico: +120
		Precisione: +358
		Precisione magica: +358
		Colpo critico: +315
Leggendario	Pixel con hanbok saggio	Velocità di effetto: +36%
		Velocità di movimento: +61%
		Potenziamento della guarigione: +76
		Attacco magico: +120
		Precisione magica: +358
		Colpo critico magico: +315
Leggendario	Pixel con hanbok astuto	Velocità di attacco: +26%
		Velocità di effetto: +19%
		Velocità di movimento: +61%
		Attacco fisico: +120
		Attacco magico: +120
		Colpo critico: +315
		Colpo critico magico: +315
Leggendario	Irunin	Velocità di attacco: +36%
		Velocità di movimento: +61%
		Attacco fisico: +120
		Difesa fisica: +124
		Precisione: +358
		Colpo critico: +315

6. Sono state aggiunte nuove collezioni di trasformazioni.

Collezione	Attributi migliorati
Siamo un tutt'uno, anche se non ci assomigliamo.	Difesa fisica: +152
Che cos'è un pixel?	Difesa magica +152
Ancora un pixel, anche dopo 100 giorni di preghiera.	Attacco fisico e magico: +152
Un caloroso benvenuto! Non sapete che cos'è un hanbok, vero?	Colpo critico fisico/magico: +411
Arcieri, attaccate!	Attacco fisico: +171

7. Il numero di requisiti necessari per ottenere una correzione viene visualizzato correttamente.
8. Quando un giocatore si teletrasporta mentre è in modalità trasformazione trasparente, il loro aspetto non viene più visualizzato in una trasformazione comune.
9. La trasformazione in Weda, Kromede e Hamerun ora avviene correttamente, senza parti trasparenti.
10. Determinate trasformazioni ora avvengono correttamente, senza parti trasparenti.
11. L'aspetto delle ali viene visualizzato correttamente durante una trasformazione.

[Oggetti]

1. Sono stati aggiunti nuovi oggetti dell'equipaggiamento dei ranghi antico, leggendario e definitivo. Fanno parte del nuovo tipo 2 (T2).
 - a. Il cristallo del principio (equipaggiamento PvP T1) e l'equipaggiamento da combattente daeva (Daeva Fighter's equipment) possono essere portati a equipaggiamento PvP T2 se determinati requisiti vengono soddisfatti.
 - b. Sono state aggiunte le pietre di mana T2.
 - c. Gli oggetti T2 sono disponibili mediante la produzione magica.
 - d. È stato aggiunto un nuovo modo di produzione magica per le pietre di mana T2.
2. Alcune ricompense per le istanze sono state modificate.
3. Sono stati aggiunti delle parti dell'armatura a piastre come equipaggiamento del Tecnico dell'etere.
 - a. I giocatori dal livello 10 possono indossare il nuovo equipaggiamento del Tecnico dell'etere.
 - b. Le parti dell'armatura a piastre magica sono disponibili come ricompensa per missioni, bottini e monete.
 - c. Solo l'equipaggiamento T2 composto da elementi dell'armatura a piastre rientra nell'equipaggiamento del Tecnico dell'etere.
 - d. Il miglioramento di un'armatura in cotta di maglia T2 in armatura a piastre T2 può essere completato quando l'equipaggiamento PvP passa da T1 a T2.
 - e. Il miglioramento dell'equipaggiamento PvP di un'armatura in cotta di maglia T2 in armatura a piastre T2 può essere completato senza ulteriori limitazioni.

4. Il Libro delle abilità Daevanion è disponibile in un altro luogo.

Istanza	Shukiruk formidabile	Shukiruk contrabbandiere	Shukiruk contrabbandiere inesperto
Torre Sacra			sì
Miniera di Hererim	sì	sì	
Officina di Prometun	sì	sì	
Makarna dell'Amarezza	sì	sì	
Senekta	sì	sì	
Laboratorio Stella (Stella Development Laboratory)	sì	sì	
Dredgion	sì	sì	
Ruhnatorium	sì	sì	

- Shukiruk non appare più a Narakkalli.
- La probabilità di apparizione del Shukiruk contrabbandiere ora dipende dal grado di difficoltà dell'Officina di Prometun e di Makarna dell'Amarezza.

5. Nuovi buff che possono essere utilizzati con una trasformazione: Benedizione della fiamma, Benedizione del freddo pungente.

NUOVI OGGETTI PER LA TRASFORMAZIONE	Come si ottengono	Durata della trasformazione	Attributi
Benedizione della fiamma	Ricompensa per i vincitori dell'Ordalia Dorata	10 min.	Velocità di attacco: +3% Velocità di effetto: +3% Velocità di movimento: +3% Difesa fisica: +100 Difesa magica +100 PF: +100
Benedizione del freddo pungente (7 giorni)	Ricompensa per il 1° posto nella Torre della Sfida	10 min.	Velocità di attacco: +3% Velocità di effetto: +3% Velocità di movimento: +3% Precisione: 100 Precisione magica:

			100 PF: +100
--	--	--	-----------------

6. È stata aggiunta la nuova valuta "Stellium".



- a. È possibile riceverla nelle battaglie d'assedio o come ricompensa per le missioni.
 - b. Si può scambiare con materiali per il miglioramento dell'equipaggiamento, buoni per pietre incantesimo e altri beni di consumo portandola dai commercianti di valuta.
 - c. La valuta Stellium può essere anche usata direttamente come un bene di consumo. Quando la si usa, l'attacco PvP extra sale di 150 per 10 minuti.
7. È stata aggiunta la nuova classe di Kubus "platino"
8. I Kubus oro e argento dispongono di nuovi livelli.
- a. Kubus argento: livello 5
 - b. Kubus oro: livelli 4 e 5
9. Gli oggetti di livello 1-75 sono stati migliorati.
- a. Gli attributi degli oggetti dell'equipaggiamento di livello 1-75 sono stati incrementati. Alle scarpe è stata aggiunta la velocità di movimento.
 - b. Nelle istanze di livello 1-75 sono state aggiunte tra le ricompense pietre incantesimo PvE antiche ed equipaggiamenti leggendarie.
10. I cubuli oro non sono più commerciabili mediante l'agente di commercio.
- a. I cubuli oro dei cacciatori di Ereshkigal e i cubuli argento degli esperti di Ereshkigal sono ancora commerciabili mediante l'agente di commercio.
11. I costi per la fusione di armi sono stati ridotti.
12. Gli oggetti in vendita nel Negozio della Sabbia Dorata sono stati modificati.
13. Le classi stigma sono state modificate in parte.
14. Sono state aggiunte "Pietre del contratto per shimiol" (Minion Contract Stones) nella funzione shimiol.
- a. Tali pietre sono disponibili nel Negozio della Sabbia Dorata in modo permanente. Inoltre, è disponibile in modo limitato come ricompensa per le missioni.
 - b. Non è più possibile usare le funzioni shimiol coi kinah.
15. Corretto un errore: quando si effettuava la fusione di armi con un'arma pandora, alcuni valori delle opzioni dell'arma secondaria non venivano applicati.
16. Corretto un errore: in determinate situazioni, l'aspetto del costume da spiaggia rinfrescante non veniva visualizzato correttamente.
17. Corretto un errore: quando si effettuava il login, l'alloggiamento si disattivava dopo che un oggetto sigillato vi era stato registrato.
18. L'effetto dell'incantesimo di un'abilità dell'oggetto non si applica alle abilità daevanion.

19. Il tempo di recupero degli oggetti ricevuti affrontando le missioni di Pandora è diverso dal tempo di recupero delle pozioni.
20. Corretto un errore: l'aspetto di un'arma scompariva quando si indossavano le sfere leggendarie di Beshmundir e si passava alla modalità di combattimento.
21. Nella "[Incisione] Cassa Selezione con abilità daevanion (10 tipi)" ora sono contenute anche le abilità del Colorista.
22. L'infoveloce di determinate casse Selezione con equipaggiamento specifica qualora esse non siano disponibili per il Colorista.
23. È aumentata la probabilità di ottenere pietre di mana del colpo critico/dell'attacco che permettono anche la produzione magica.
24. I tempi di recupero di "[Perla abilità] Valanga di colore" (Avalanche of Colour) e di "Perla esplosiva" dell'istanza della campagna "Incubo" funzionano nuovamente.
25. Corretto un errore: in determinate situazioni, i movimenti dei taroc non risultavano fluidi.
26. Quando si va dall'agente di commercio, l'"[Evento] Siero della crescita di Loda" viene visualizzato correttamente nella ricerca.
27. "Marmellata di Leibo" (Leibo Jam) si trova nell'inventario normale, non più nel cofanetto magico della missione.
28. L'aspetto di diverse armature è stato modificato.
29. I simboli di svariate armature sono stati modificati.
30. Gli errori di battitura delle infoveloci sono stati corretti.
31. Gli attributi e il livello delle armi a due mani ottenute dai mostri boss di Heiron/Beluslan sono stati bilanciati.
32. Il numero delle pozioni di trasformazione antiche e leggendarie contenute nelle casse Selezione, ottenute come ricompensa per le campagne, è stato portato a 10.
33. L'infoveloce su "Scigno con tracce di Leibo" (Chest of Leibo traces) è stata completata.
34. Le opzioni per gli oggetti dell'equipaggiamento delle missioni di Lakrum sono state migliorate.
35. Corretto un errore: l'aspetto degli oggetti dell'equipaggiamento non veniva visualizzato correttamente.
36. Le opzioni dello scudo da combattimento antico del custode ardito (Ancient Bold Protector's Battle Shield) sono state corrette.
37. I giocatori possono ottenere nuovi oggetti che conferiscono effetti set quando utilizzati.
38. I colori di alcuni oggetti sono stati modificati.
39. La classe di alcuni oggetti è stata modificata.
40. L'aspetto di diversi oggetti è stato modificato.
41. Le casse e i fagotti possono nuovamente essere scomposti senza problemi.
42. L'aspetto di diversi abiti è stato modificato.

[NPC]

1. È stata cambiata la voce di alcuni NPC.
2. Corretto un errore: l'esploratore Kabar appariva più volte a Lakrum.

3. Corretto un errore: la lista di vendita di alcune merci veniva reimpostata quando l'NPC riappariva.
4. Alcuni saluti degli NPC sono stati rimossi.
5. A Lakrum, Anomos il Furibondo appare prima.
6. Sono stati aggiunti nuovi mostri con nome nelle regioni per i livelli 1-75.
 - a. Quando un giocatore sconfigge dei mostri con nome, riceve delle armi leggendarie e pozioni di trasformazione antiche/leggendarie.
7. Dopo la conquista della guarnigione di Lakrum, il mercante dei cristalli del principio non appare più.
8. Dagli approdi di Lakrum sono stati rimossi tutti i mercanti che scambiavano cristalli del principio con equipaggiamento PvE.
9. A Lakrum, i mercanti che scambiano i cristalli del principio con l'equipaggiamento PvP si trovano presso ogni approdo, accanto al maestro dello stigma.
10. Il saccheggio di oggetti dai mostri nelle campagne funziona nuovamente.
11. I mostri di livello 1-75 appaiono ogni 10 minuti.

[INTERFACCIA]

1. Corretto un errore: quando si creava un personaggio, l'anteprima del costume dell'Artista non coincideva con il suo simbolo.
2. Corretto un errore: le aree che non erano state selezionate apparivano nella finestra "Comunità".
3. Gli oggetti che si ricevono nella cassetta delle lettere possono essere ritirati tutti insieme.
4. Quando nella finestra [Potenzia/Modifica] non è registrato alcun oggetto, tutti i pulsanti risultano disattivati.
5. Quando si tenta di registrare un'abilità normale come oggetto dell'incantesimo di un'abilità daevanion, il messaggio viene visualizzato correttamente.
6. Corretto un errore: dopo l'incantesimo di un'abilità daevanion, l'infoveloce a volte non veniva visualizzata nella finestra per l'identificazione.
7. Quando si passa con il mouse sull'oggetto dell'incantesimo di un'abilità daevanion, vengono visualizzati gli effetti dell'abilità del livello incantesimo successivo.
8. Nel menù dell'Ordalia Dorata (3 vs 3) non si può più cliccare direttamente su "Mostra rango".
9. Alla voce [Mappa del mondo - Mostra regione sulla bussola] è stata aggiunta la marcatura dell'Altare.
10. L'"Orario di ingresso" è stato eliminato dalle info istanze.
11. Nella creazione del personaggio, le abilità e gli effetti delle ali del giocatore vengono visualizzati correttamente.
12. Quando si passa da un canale all'altro, i mostri dei raid sono contrassegnati correttamente.

[Missioni]

1. Le formulazioni dei testi di alcune missioni sono state corrette.

2. Sono stati aggiunti alcuni mostri che permettono di ottenere più facilmente gli oggetti per la missione "Sulle tracce dei legionari scomparsi" a Lakrum.
3. A partire da subito, i giocatori dal livello 40 possono affrontare le missioni "Dintorni di Inggison" e "Supporto a Gelkmaros".
4. In Ara Magna (altari dal 9° all'11°) sono state aggiunte nuove missioni.
5. A Narakkalli, tutti gli incarichi per la legione possono essere svolti senza intoppi.
6. Le campagne di livello 55 "La decisione migliore" (Elisiani) e "Bivio del Destino" (Asmodiani) funzionano nuovamente senza problemi.
7. I giocatori possono affrontare una nuova missione nell'Officina di Prometun (difficile).
8. Sono state aggiunte 4 missioni per la battaglia della fortezza di Dumaha e 4 missioni nella regione.
9. In "[Istanza] Alla Torre della Sfida!" per gli Elisiani e in "[Istanza] La Torre della Sfida" per gli Asmodiani vengono assegnate ricompense diverse.
10. In determinate istanze della campagna viene visualizzata una sequenza video quando tutti i membri di un gruppo accedono insieme.
11. Nella Regione Stellusia di Dumaha sono state aggiunte le missioni risolti-problemi Stella.
 - a. I giocatori possono svolgere 1 delle 5 missioni e ricevere il materiale per una ricompensa speciale.
12. A Dumaha è stata aggiunta una missione di allenamento per le correnti d'aria.
13. A Dumaha sono state aggiunte nuove campagne e missioni.campagna
14. Nel Laboratorio Stella (Stella Development Laboratory) sono state aggiunte delle missioni.
15. Le missioni di Lakrum sono state modificate.
16. A Narakkalli sono state aggiunte delle missioni.
17. Le missioni disponibili sono state adattate anche per la classe del Colorista.
18. Sono state aggiunte nuove campagne per l'evoluzione come ricompensa per l'aumento di livello.

Campagna	Requisito di livello
[Avanzamento/ricompensa] Regalo di Tezabobo (Tezabobo's Gift)	1/10/25/76/79
[Avanzamento/ricompensa] Regalo di Elli (Leonor's Gift)	20/35/45
[Avanzamento/ricompensa] Regalo di Pixel (Pixel's Gift)	56/65/71/75

19. Sono state aggiunte nuove missioni nel tutorial.

Missioni	Requisito di livello
[Tutorial] Frammenti	56
[Tutorial] Trasformazioni	65
[Tutorial] App Center (Using the App Center)	80
[Tutorial] Il Mercato Luna	41

20. Sono state aggiunte missioni delle istanze per i livelli 1-75.

21. Le missioni Kubus sono state rinnovate.
22. I requisiti per "La decisione migliore" (Elisiani) e "Al bivio" (Asmodiani) sono stati rimossi. Le due missioni sono accessibili automaticamente a partire dal livello 55.
23. I requisiti di livello, l'esecuzione e le ricompense per le missioni Tutorial sono stati in parte modificati.
24. In base alla modifica delle classi stigma, alcune ricompense per le missioni stigma sono state modificate.
25. Nel caso di alcune missioni è stata modificata la ricompensa in pietre di mana.
26. Sono state introdotte nuove missioni che permettono di partecipare alla battaglia della fortezza fino a 8 volte.

[Shimiol]

1. Corretto un errore: veniva visualizzato un messaggio che indicava che il giocatore avesse ricevuto un oggetto, anche se questo non era stato ricevuto durante il saccheggio di uno shimiol/miol.

[Housing]

1. È stato rimosso il pulsante "screenshot" nella funzione "Decorazione della casa".

[Missioni]

1. A Dumaha sono stati aggiunti 2 tipi di "Missione di Lugbug" (Lugbug's mission).
2. Ai livelli 1-75 è necessario sconfiggere 5 volte i mostri boss di "[Istanza] Nessuna pietà" (No mercy!).
3. Quando tutte le missioni sono state concluse e si è ottenuta la ricompensa, il pulsante per le missioni giornaliere scompare dalla parte inferiore dello schermo.
4. Durante il periodo di un evento è a disposizione un sistema per le missioni dell'evento.
5. Ai livelli 76-80, la nuova missione settimanale è "[Istanza] È davvero tanto difficile?" (Is it really that difficult?).
6. Per i livelli 76-80 è stata eliminata la missione settimanale "[Universale] Una settimana perfetta" (A perfect week).
7. Nella caccia a determinati mostri, ora le missioni vengono rinnovate correttamente.
8. Ai livelli 76-80, la missione giornaliera "[Istanza] Nessuna pietà!" (No mercy!) è stata rinominata "[Istanza] Nel nome della giustizia!" (In the name of justice!).

[Caratteristiche GF 7.0v]

1. Pacchetto Oro

Sono state apportate le seguenti modifiche:

- Il numero dei posti personaggio è stato portato da 11 a 13.
- Il buff per ottenere un bottino più ricco è stato portato dal 10% al 20%.

2. Pass Atreia

- Gli oggetti nel Pass Atreia sono stati modificati.

3. Shugomat

- Gli oggetti dello Shugomat sono stati modificati.
- Posizioni:
Nelle città Rifugio della Vita Eterna e Tempio della Saggezza Eterna, a Dumaha e a Stellusia è stato aggiunto uno Shugomat.

4. Trasformazione della materia

- Alcune ricette della trasformazione della materia sono state modificate.
- Adattamento della modalità di acquisizione di cristalli della trasmutazione e di [Incisione] diaspro rosso.
 - o Le ricompense per le missioni della guarnigione e per i comandi urgenti sono state adattate.
 - o I cristalli della trasmutazione e il [Incisione] diaspro rosso sono stati aggiunti alle ricompense di alcune missioni di Dumaha.

5. Missione webshop

- Alcune ricompense per le missioni webshop "[Evento] Precorrere le tendenze", "[Evento] Solo la prossima novità" e "[Evento] Delizioso cioccolato" sono state adattate.

6. Punti onore

- La Classifica dei punti onore verrà resettata in occasione dell'update.

7. LINGUE

- Le seguenti lingue non sono più supportate: italiano, polacco, spagnolo.