

# AION

## Patchnotes 7.0



## Zawartość

[Świat].....	3
[System].....	6
[Walka o twierdzę].....	8
[Altar Siege Battle].....	9
[Garrison Battle].....	9
[Instancje].....	10
[Postać].....	14
[Umiejętności].....	15
[Przemiana].....	17
[Przedmioty].....	19
[NPC].....	22
[IU].....	23
[Misje].....	23
[Minions].....	24
[Housing].....	24
[Misje].....	25
[Funkcje GF 7.0v].....	26

## [Świat]

1. W Balaurei dodano nowy region "Dumaha".



*Dumaha była niegdyś bardzo urodzajną krainą - za czasów panowania władczyni Balaurów o imieniu Apsu. Gdy ta została pokonana przez Tiamat, cały region bardzo szybko popadł w niepamięć. Tiamat zajęła miejsce Apsu w roli Władczyni Balaurów i obróciła tę krainę w proch. Pozostały tam jedynie sapieny, które nadal czczą Apsu. Przez długi czas Dumaha była zupełnie zapomniana, jednak powoli zaczęła być eksplorowana przez zwolenników Tiamat, korporację Stella oraz Elyosów i Asmodianów.*

- a. Do Dumaha można się dostać za pomocą teleportera w Lakrum. Po ukończeniu pierwszej kampanii w Dumaha, będzie się tam można dostać także za pomocą teleporterów w miastach.
- b. W Dumaha można napotkać różne potwory raidu, które dropią cenne przedmioty.

## 2. W Dumaha dodano Altar Siege Battle.



*Dumaha jest zamieszkiwana od dłuższego czasu przez frakcję sapienów o nazwie Snuwa.*

*Za czasów panowania władcy Balaurów Apsu kraina ta przeżywała okres rozkwitu. Dlatego Snuwa czcili Apsu niczym boga. Z tego powodu Snuwa wzniesli w całej Dumaha ołtarze Apsu, aby oddać chwałę jej mocy. Jednak w końcu Apsu została zamordowana przez Tiamat, a Dumaha uległa spustoszeniu. Jednak moc Apsu uchroniła jej ołtarze przed zniszczeniem, a Snuwa nie opuściły Dumaha. Ich siła wywodzi się z właśnie tych ołtarzy, które emanują mocą władcy Balaurów. Snuwa po dziś dzień uważają, że ich najważniejszym zadaniem jest obrona ołtarzy Apsu.*

*Właśnie dlatego korporacja Stella prosi wszystkich Daeva o pomoc w podbiciu tych ołtarzy i pokonaniu Snuwa dla dobra krainy Dumaha. Daeva oczywiście postanowili pomóc korporacji Stella.*

- a. Altar Siege Battle odbywa się 2 razy dziennie: o godz. 14:00 i 20:00. Frakcja, która jako pierwsza pokona Snuwa Head Priest, podbija ołtarz. Ołtarz należy do legionu, którzy zdobędzie najwięcej punktów.
- b. Początek walk Altar Siege Battle różni się lekko w zależności od serwera (podobnie jak w przypadku Fortress Battle).
- c. Do wyboru są 3 różne walki oblężnicze: Battle for Ara Minima, Battle for Ara Mediocra oraz o Ara Magna.
  - i. Walka o Ara Minima trwa 15 minut, a o Ara Mediocra - 20 minut.
- d. Istnieje także pewne prawdopodobieństwo na to, że ołtarze otrzymają Apsu's Blessing. Jeśli zostaną wtedy spełnione pewne wymagania, można otrzymać nowy efekt.

Wielkość ołtarza	Warunek dla Apsu's Blessing	Dodatkowy efekt
Ara Minima	Pokonaj Snuwa	Wzmocnienie sojuszników
Ara Mediocra	Podbij Apsu's Fire	Buff zwiększający atak sojuszników

- e. Po zdobyciu ołtarza z Apsu's Blessing legion, który to uczynił, otrzymuje specjalny dodatkowy efekt.
- f. W zależności od efektu można kupić kupony na następujące przedmioty: legendary lub ultimate Enchantment Stones, Entry Scrolls for the Stella Development Laboratory lub Summoning Scrolls for Ancient Creatures. Poza tym może pojawić się także NPC dla nowej instancji "Stella Development Laboratory".
- g. Frakcje, które mają problemy z podbiciem ołtarzy, otrzymają w zależności od liczby niepowodzeń odpowiednie wsparcie.

Liczba niepowodzeń	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Marchutan's/Kaisinel's Blessing		Poziom 1			Poziom 2		Poziom 3			Poziom 4			Poziom 5
Teleporter			Portal										
Co 5 sek. regeneracja 20% HP							Buff						
Wzmocnienie sojuszników											Wzmocnienie		

- h. Stosunek wpływów będzie ulegał zmianie w zależności od wyników walk Altar Siege i Fortress Battle. W przypadku słabszego stosunku wpływów Elyosi otrzymają Ariel's Blessing a Asmodianie Blessing of Azphel.
3. Czas trwania "Creepy Secret/Abandoned Secret Passage" wynosi 55 minut.
    - a. Gdy tylko ten czas dobiegnie końca, postacie automatycznie opuszczą to miejsce.
  4. W Meeting Point nie można już używać umiejętności i przedmiotów.
  5. W Landing Sites danych frakcji w Dumaha stacjonują NPC Soul Healers.

## [System]

1. Dodano "Item manual" zawierający informacje na temat przedmiotów, które można otrzymać.



- a. W instrukcji ukazywane są przedmioty, które są lepsze od obecnie wyposażonych. Ponadto gracz znajdzie tam informacje, w jaki sposób można je zdobyć.
- b. Instrukcję można znaleźć tutaj: "Profile" - "Item manual", "Start menu" - "Item manual" lub w "Selection of resurrection method", które wyświetla się w przypadku zgonu postaci.

## 2. Dodano "Lugbug's mission".



- Można ją znaleźć tutaj: "Start menu" - "Lugbug's mission".
  - Są to misje dzienne i tygodniowe. Po ukończeniu misji gracz otrzyma nagrodę, klikając na "Reward received".
  - Po ukończeniu określonej liczby misji otrzyma finalną nagrodę.
  - Codzienne misje będą resetowane codziennie o godz. 9:00, a tygodniowe - w każdą środę o godz. 9:00.
- Pod avatarem postaci znajduje się symbol odłamka. Klikając na ten odłamek, można aktywować lub dezaktywować odłamki (shards).
  - Zmieniono standardowe koszty dla rozszerzenia ekwipunku.

	Standardowe koszty	Koszty po zmianie
Poziom 1	2000	200
Poziom 2	20 000	2000
Poziom 3	50 000	5000

5. Liczba slotów postaci wzrosła z maks. 11 na konto do maks. 13 na konto.
6. Usunięto błąd, który powodował, że w trakcie umiejętności "Hide" był widoczny shimiol.
7. Gdy shimiol jest ukryty, to nie można go wybrać przy próbie ponownego przywołania.
8. Gdy postać posiada wyjątkowe stany i nie może przez pewien czas używać określonych umiejętności, to te umiejętności są oznaczone na czerwono.

## [Walka o twierdzę]

1. W Dumaha można teraz walczyć w walkach o twierdze (fortress battle).
  - a. W zależności od serwera aktualne godziny startu tych walk różnią się.
  - b. W zależności od zwycięstwa lub porażki gracze otrzymają "military reward" lub "participant reward for fortress fighters".
  - c. W zależności od zwycięstwa, porażki i osiągnięć nagroda przybiera różne formy (np. Kinah, Genesis Crystal, Legendary PvP Enchantment Stones, Abyss Points, Honour Points) i rangi.



2. Godziny walk o twierdze zostały zmienione w następujący sposób:

wejścia	Pon.	Wt.	Śr.	Czw.	Pt.	Sob.	Niedz.
21:00		Dumaha Twierdza Twierdza Bogów		Dumaha Twierdza Twierdza Bogów		Dumaha Twierdza Twierdza Bogów	Dumaha Twierdza Twierdza Bogów

3. W dniu walki o twierdzę na lądowisku (Landing Site) Elyosów lub Asmodianów w Lakrum pojawi się przejście. Gdy gracze użyją go do udziału w walce o twierdzę, będą mieli do dyspozycji funkcję "auto-group/alliance".



Frakcja	Region	Poziom	Użycie	Godzina pojawienia się
Elyosi	Schronienie Wiecznego Życia	80	192 razy	godz. 20:00
Asmodianie	Świątynia Wiecznej Mądrości			

4. Częściowo zmieniono nagrody za zwycięstwo i porażkę w walce o twierdzę.
5. Gdy w trakcie walki o twierdzę pojawi się "teleport shugo", ukaze się teraz powiadomienie systemowe.

### [Altar Siege Battle]

1. Dla dużych ołtarzy 9, 10 i 11 dodano Altar Siege Battle (walka oblężnicza ołtarza).
  - a. Jeśli gracz został wybrany do otrzymania Apsu's Blessing, to po określonej liczbie zwycięstw nad Snuwa będzie miał do dyspozycji broń wsparcia korporacji Stella.
2. Do Altar Siege Battle w Dumaha dodano nagrody 2. klasy.

Ołtarz	Liczba graczy	Nagroda na gracza
Ara Minima	48	5x Stellium
Ara Mediocra	96	6x Stellium
Ara Magna	192	7x Stellium

3. Na mini-mapie zresetowanie symbolu ołtarza oraz podgląd działają znowu poprawnie.

### [Garrison Battle]

4. Usunięto błąd, która powodował, że efekty umiejętności artefaktów w Lakrum nie zgadzały się z podglądem buffu.

## [Instancje]

1. Dodano nową instancję "Stella Development Laboratory".



*Stella Development Laboratory to ogromny budynek, w którym powstają główne produkty Korporacji Stella. Renegaci wtargnęli do laboratorium korporacji Stella, by ukraść ich produkty. Jednak toksyczne odpady z laboratorium zaćmiły im umysły, tak że panuje tam teraz niesłychany chaos. Reaktywowano co prawda system bezpieczeństwa, ale sytuacja bynajmniej nie jest pod kontrolą.*

- a. Wejście znajduje się w Stella Industrial Site w Dumaha.

Maks. liczba graczy	Poziom	Wejścia	Reset
2-6	Od 80	Złoty Pakiet: 4 razy w tygodniu Starter: 2 razy w tygodniu	W środy o godz. 9:00.

- b. Są dwa stopnie trudności z różnymi nagrodami: łatwy i normalny.

2. Dodano Golden Crucible (3 vs. 3).

- a. Można do niego dołączyć w piątki, soboty i niedziele od godz. 20:00 do 22:00 za pomocą interfejsu wejścia.
- b. Można w nim uczestniczyć tylko 1 raz dziennie (3 razy w tygodniu).
- c. "Group Entry" jest możliwe tylko dla grupy z 3 graczami.
- d. "Private Entry" i "Quick Entry" nie są dostępne.

3. Gdy gracz wejdzie do "Runatorium" lub "Ashunatal Dredgion", to straci niektóre buffy artefaktu.
4. Niektórzy NPC w walkach Pandora Offices Siege pojawiają się teraz po rozpoczęciu walki.
5. Zmieniono niektóre atrybuty potworów w "'Tower of Challenge".
6. Zmieniono niektóre przejścia do Tranquil Path w Narakkalli.
7. Zmieniono niektóre obszary Rim Ore Store i Prometun's Furnace w Prometun's Workshop.
8. Jeśli gracze nie pokonają określonej liczby potworów w Prometun's Workshop, to następna fala potworów będzie miała obniżony efekt wzmocnienia granic.
9. Poziom wejścia do Nochsana Training Camp został obniżony do 21.
10. Instancje kampanii zostały skasowane z listy rekrutacji serwera.
11. Z informacji o instancjach skasowano "Kumuki Hideout".
12. Po pokonaniu Weakling Daeva Mob Leader i Daeva Mob Leader w Stella Development Laboratory po pewnym czasie ponownie zniknie pole magnetyczne.
13. Gracz, który zginie w walce z bossem w Stella Development Laboratory, zostanie wskrzeszony w pobliżu
14. W wybranych instancjach dodano lub zmodyfikowano nagrody.
  - a. Istnieje pewne prawdopodobieństwo na łup dodanych przedmiotów wyposażenia.

Instancja	Potwór	Nagroda na gracza	Zawartość
Prometun's Workshop	Prigga	Ultimate armour of the Raging Blue Flame (Shoulder Gear/Gloves)	Dodano
Makarna of Bitterness	Beritra's Shroud	Ultimate armour of the Raging Blue Flame (Pants/Shoes)	Dodano
Stella Development Laboratory (easy)	Weakling Daeva Mob Leader	Ancient Merciless Intruder's ultimate armour (top/head)	Dodano
		Ancient Merciless Intruder's ultimate armour (shoulder gear/gloves)	Usunięto


15. Dodano "Prometun's Workshop (difficult)".
  - a. Wejście odbywa się wyłącznie przez 129th Garrison.
  - b. Aby ukończyć instancję, trzeba pokonać bossa w "Rim Ore Storeroom" w przeciwieństwie do normalnej wersji "Prometun's Workshop".
  - c. Po pokonaniu bossa gracz otrzymuje z "Prometun's Workshop Treasure Chest" następujące przedmioty: PvE blessings material, ultimate War/Magic Earrings oraz PvE Enchantment Stones.
  - d. Dodano drugiego bossa: Suffering Raging Prometun

Maks. liczba graczy	Poziom	Wejścia	Reset
2-6	80	Złoty Pakiet: 4 razy w tygodniu Starter: 2 razy w tygodniu	W środy o godz. 9:00.

16. Gdy boss Paplap w Stella Development Laboratory aktywuje swoją tarczę, umiejętności graczy będą miały lepiej dopasowane efekty.
17. Pod koniec ataku na 24. piętro w Tower of Challenge otworzy się teraz nowe okno.
18. Przy wejściu do Tower of Challenge wygaśnie buff artefaktu z Lakrum.
19. Dodano instancję "Kamar Battlefield".

Instancja	Liczba graczy	Poziom dostępu	Dostęp	Okres
<b>Kamar Battlefield</b>	12 vs. 12	76-80	1 raz	Sobota godz. 12:00 do 14:00 godz. 20:00 do 02:00

20. W zależności od wyniku (zwycięstwo, porażka lub remis) gracz otrzyma w nagrodę Abyss Points, Stigma Bundles lub legendary/ultimate Etium.
21. Niektóre instancje posiadają teraz zmienione warunki wstępu. W zależności od poziomu pojawi się także prośba o wstęp, która zapewni graczom szybszy wstęp.

Instancja	Poziom wejścia	Dopuszczone poziomy dla prośby o wstęp	Menu prośby o wstęp	Wejścia
<b>Fire Temple</b>	Od 31	31-39		1 raz dziennie
<b>Esoterrace</b>	Od 40	40-48		1 raz dziennie
<b>Beshmundir Temple</b>	Od 49	49-57		1 raz dziennie
<b>Rentus Base</b>	Od 58	58-66		Złoty Pakiet: 5 razy w tygodniu Starter: 3 razy w tygodniu
<b>Tiamat's Fortress</b>	Od 67	67-75		Złoty Pakiet: 2 razy dziennie Starter: 1 raz dziennie

22. Jeśli poziom gracza przekracza wymagany poziom dla prośby o wstęp, to może wejść do instancji po prostu wejściem.
23. Niektóre instancje solowe są teraz dostępne także dla grup składających się z maks. 6 graczy.

Frakcja	Instancja
<b>Elyosi/Asmodianie</b>	Haramel, Nightmare, Taloc's Hollow, Lower Udas Temple, Tiamat's Hideout, Makarna
<b>Elyosi</b>	Aetherogenetics Lab, Indratu Fortress
<b>Asmodianie</b>	Alquimia Research Centre, Bakarma Fortress

a. Nazwy instancji zostały opatrzone dodatkiem [Campaign].

24. W Narakkalli i Holy Tower obniżono stopień trudności i zmieniono warunki wstępu oraz umiejscowienie wejścia.

Instancja	Frakcja	Poziom wejścia	Maks. liczba graczy	Miejsce
Narakkalli	Elyosi	Od 76	1	Lookout Post of the Dragonfly Forest
	Asmodianie			Lookout Post of the Mysterious Mushroom Colony
Holy Tower	Elyosi	Od 78	2-3	Lookout Post of the Dragonfly Forest
	Asmodianie			Lookout Post of the Mysterious Mushroom Colony

25. Zmieniono stopień trudności w Tower of Challenge. Ponadto dodano nowy ranking oraz sezon.

a. Nowy sezon zaczyna się 24 lipca o godz. 2:00.

26. Dodano wejście do Prometun's Workshop i obniżono stopień trudności.

Elyosi	Garrisno 123 (podbicie)	Asmodianie	Garrisno 126 (podbicie)
--------	-------------------------	------------	-------------------------

27. Liczba graczy do wejścia do Makarna of Bitterness została zmieniona na 6. Obniżono stopień trudności.

28. Dodano nową wersję Nochsana Training Camp.

a. Dostęp otrzymają gracze z Entry Notification for Nochsana Training Camp.

Entry Notification	Opis
Low-ranking Entry Notification	1-razowe wejście dla poziomów 11-40
Mid-ranking Entry Notification	1-razowe wejście dla poziomów 41-55
High-ranking Entry Notification	1-razowe wejście dla poziomów 56-70

29. Usunięto następujące instancje:

a. Mirash Refuge

b. Garden of Knowledge

30. Do liczby graczy instancji dodano min. liczbę.

## [Postać]

1. Dodano nową specjalizację "Painter".





*Historia Malarzy (Painter) zaczyna się z Original Painter imieniem Irunin. Z pomocą Siel stworzył eterowe farby i zwerbował utalentowanych adeptów. Gdy jednak Siel poświęciła swoje życie podczas Wielkiej Katastrofy, Irunin przepadł, a jego uczniowie zostali bez swojego mentora. W Dniu Burzy w Atreii ponownie zapanował chaos i mnóstwo Malarzy poświęciło się, by ratować niewinne życia. To właśnie im przysługuje uznanie za oficjalne wprowadzenie specjalizacji Malarza.*

- a. Postacie z klasą Artist mogą teraz wybrać specjalizację "Painter".
  - b. Painter walczy za pomocą nowej broni "Paint Rings" i nosi zbroję płócienną z efektami fizycznymi. Jego broń strzela farbą.
2. Podwyższono ograniczenie ceny sprzedaży w tygodniowych sklepach, która zależy od poziomu postaci.
  3. Jeśli gracz Aethertech porusza się w mechu z działaniem niektórych buffów przemiany, to już nie jest z niego zrzucany.

## [Umiejętności]

1. Podwyższono obrażenia od umiejętności "Leaping Strike" klasy Gladiator.
2. Podwyższono obrażenia oraz dodatkowe obrażenia umiejętności Daevaniona klasy Assassin Second Slash, Boosted Second Slash oraz Soulbreak.
3. W przypadku umiejętności klas Gladiator i Templar Ferocious Strike nie ukazuje się już powiadomienie o osłabieniu wzmocnienia leczenia.
4. Usunięto błąd, który powodował niepoprawne wyświetlanie efektu ataku umiejętności "Power: Dark Dragon King's Energy".
5. Usunięto błąd, który w niektórych sytuacjach powodował zmianę umiejętności Daevaniona przy zmianie broni.
6. Umiejętność Daevaniona klasy Assassin "Swift Storm Attack" jest teraz przerywana przez redukcję szybkości poruszania się.
7. Dodano zwiększenie obrony fiz. do następujących umiejętności klasy Painter: Portrait of Resurrection, Colour of Transcendence, Colour of Resistance oraz Colour of Agility.
8. Użycie umiejętności klasy Painter "Band of Fierceness" oraz "Band of Forbearance" na postaciach zadaje ponownie pełne obrażenia.
9. Jeśli gracz Aethertech na mechu zostanie zaatakowany umiejętnością "Punishment Strap", to efekt ten zniknie po pewnym czasie.
10. Podgląd informacji umiejętności klasy Bard "Soft Resonance" wyświetla się ponownie w pełni.
11. Ulepszono wartości obrażeń umiejętności klasy Gladiator.
12. Ulepszono wartości dodatkowych obrażeń umiejętności klasy Assassin.
13. Umiejętności klasy Spiritmaster "Flames of Anguish" już nie przestaje działać przy odniesieniu efektów osłabienia.
14. Następujące umiejętności klasy Spiritmaster już nie kolidują ze sobą: Water Spirit, Curse: Fire Spirit, Nightmare Scream, Nightmare Sorrow oraz Nightmare Curse.
15. Częściowo zmodyfikowano efekty umiejętności klasy Painter.
  - a. Do następujących umiejętności dodano fiz. efekty obrażeń: Time Holding, Gravity Binding oraz Time Binding.
  - b. Do "Colour Grenade" dodano efekt absorpcji MP.
  - c. Zmodyfikowano cooldown umiejętności "Instant Petrification".
  - d. "Instant Petrification" usuwa efekt buffu "Remove Shock".
  - e. W przypadku "Colourful Rain" zwiększono atrybut dla usunięcia wyjątkowych stanów.
16. Umiejętność klasy Spiritmaster "Fear: Ginseng" nie koliduje już z Nightmare Scream, Nightmare Sorrow oraz Nightmare Curse.
17. Stigma Stones można ponownie bez problemu wzmocniać za pomocą Sharpen Arrows, Barricade of Steel oraz Word of Inspiration.
18. Jeśli gracz Aethertech na mechu dozna petryfikacji, to efekt wyświetli się ponownie poprawnie.
19. Zmieniono szybkie informacje niektórych umiejętności.
20. Poprawiono błędne treści w podglądzie informacji.
21. Podgląda informacji dla niektórych umiejętności jest ponownie wyświetlany prawidłowo.
22. W podglądzie informacji dla niektórych umiejętności zużycie jest ponownie wyświetlane prawidłowo.

23. W podglądzie informacji dla umiejętności powrotu odpowiedni kisk jest wyświetlany prawidłowo.
24. Zmodyfikowano podgląd informacji dla "Sea Variation".
25. Zmieniono cooldown, który jest skracany przy wzmocnieniu stigma stone.
- a. Empyrean Providence, Illusion Storm, Cyclone Strike, Arcane Thunderbolt oraz Bow of Blessing
26. Usunięto błąd, który powodował niepoprawne wyświetlanie nazwy umiejętności Daevaniona klasy Sorcerer "Swift Spear".
27. Poziom zaczarowania +12 efektu zestawu stygmatów aktywuje efekt "Additional Greater Stigma Slot +1".
- a. Vision Stigmas nie wpływają na Greater Stigmas i nie można otrzymać ich podwójnie.
28. Zmieniono efekty przy zaczarowaniu stygmatów.
29. Niektóre umiejętności posiadają teraz zmienione atrybuty.
30. Poprawiono błędne treści w podglądzie informacji niektórych umiejętności.
31. Ulepszono podglądy informacji dla umiejętności postaci/kolekcji/shimioli.

Podgląd przed	Podgląd po
	

32. Niektóre efekty umiejętności osłabienia można znieść teraz 1-razowo za pomocą eliksirów i umiejętności.

Umiejętności celu				
<b>Ankle Snare</b>	Chain of Suffering	Seal of Judgement	Blast Spell	Mountain Crash
<b>Venomous Strike</b>	Shackle Arrow	Curse of Weakness	Infernal Blight	

33. Zwiększono atrybuty i efekty umiejętności Guardian General.



## [Przemiana]

1. Zmieniono obszar zastosowania przemiany.

Dotychczas	Zmiany
Zastosowanie na wszystkich serwerach dla całego konta	Zastosowanie na jednym serwerze dla całego konta

2. "Blurs of Colour" dodano jako nową prastarą przemianę.
3. Można wybrać maks. 6 kolekcji przemiany i zastosować ich wszystkie efekty.
4. Zmieniono interfejs systemu przemiany.
  - a. Wszystkie informacje o przemianie, która została otrzymana lub jest w użyciu, są ukazywane w nowo dodanym profilu.

Transformation

There is no saved transformatio

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

Profile

Contract

List

Fusion

Collections

Your transformation

Normal	2
Large	1
Ancient	421
Legendary	17
Ultimate	0

Collections

Collection skill used

Collection effect used

No used collection available.

## 5. Dodano nowe przemiany.

Ranga	Przemiana	Atrybut
Legendarny	Valiant Hanbok Pixel	Szybkość ataku: +36%
		Szybkość poruszania się: +61%
		Atak fiz.: +120
		Precyzja: +358
		Magiczna precyzja: +358
		Trafienie kryt.: +315
Legendarny	Wise Hanbok Pixel	Szybkość działania: +36%
		Szybkość poruszania się: +61%
		Wzmocnienie leczenia: +76
		Atak mag.: +120
		Magiczna precyzja: +358
		Mag. trafienia kryt.: +315
Legendarny	Cunning Hanbok Pixel	Szybkość ataku: +26%
		Szybkość działania: +19%
		Szybkość poruszania się: +61%
		Atak fiz.: +120
		Atak mag.: +120
		Trafienie kryt.: +315
		Mag. trafienia kryt.: +315
Legendarny	Irunin	Szybkość ataku: +36%
		Szybkość poruszania się: +61%
		Atak fiz.: +120
		Obrona fiz.: +124
		Precyzja: +358
		Trafienie kryt.: +315

6. Dodano nowe kolekcje przemiany.

Kolekcja	Ulepszone atrybuty
We are one, though we are not the same.	Obrona fiz.: +152
What is a Pixel anyway?	Obrona mag.: +152
Another Pixel after 100 days of prayer.	atak fizyczny i magiczny: +152
Welcome! You don't know Hanbok yet, right?	fiz./mag. trafienie kryt.: +411
Archers, attack!	Atak fiz.: +171

7. Liczba warunków dla otrzymania kolekcji wyświetla się teraz poprawnie.
8. Jeśli gracz teleportuje się w stanie Transparency Transformation, to ich wygląd nie będzie już ukazywany w normalnej przemianie.
9. Przemiana gracza w Weda, Kromede i Hamerun dokonuje się teraz poprawnie i bez przezroczywych miejsc.
10. Pewne przemiany dokonują się teraz poprawnie i bez przezroczywych miejsc.
11. Wygląd skrzydeł w stanie przemiany wyświetla się teraz poprawnie.

## [Przedmioty]

1. Dodano nowe przedmioty wyposażenia rang prastare, legendarne i optymalne. Należą do nowego typu 2 (T2).
  - a. Genesis Crystal (wyposażenie PvP T1) oraz wyposażenie Daeva Fighter gracze mogą ulepszyć do wyposażenia PvP T2, jeśli spełnią warunki.
  - b. Dodano kamienie many T2.
  - c. Za pomocą magical crafting można teraz wytwarzać przedmioty T2.
  - d. Dodano nową magiczną metodę wytwarzania dla kamieni many T2.
2. Zmieniono pojedyncze nagrody instancji.
3. Dodano części zbroi płytowej jako nowe wyposażenie Aethertech.
  - a. Nowe wyposażenie Aethertech mogą założyć gracze od poziomu 10.
  - b. Magiczne części zbroi płytowej są teraz częścią nagród misji, łupu i monet.
  - c. Do wyposażenia Aethertech należy tylko wyposażenie T2 z części zbroi płytowej.
  - d. Gdy wyposażenie PvP zostanie ulepszone z T1 do T2, można wznieść zbroję kolczą T2 do zbroi płytowej T2.
  - e. Wzniesienie wyposażenia PvP ze zbroi kolczej T2 do zbroi płytowej T2 jest możliwe bez żadnych ograniczeń.

4. Daevanion Skill Book jest teraz dostępna w innej lokacji.

Instancja	Splendid Shukiruk	Smuggler Shukiruk	Untrained Smuggler Shukiruk
Holy Tower	-	-	tak
Hererim Mine	tak	tak	-
Prometun's Workshop	tak	tak	-
Makarna of Bitterness	tak	tak	-
Senekta	tak	tak	-
Stella Development Laboratory	tak	tak	-
Dredgion	tak	tak	-
Runatorium	tak	tak	-

- Shukiruk nie pojawia się już w Narakkalli.
- Szansa na pojawienie się Smuggler Shukiruk jest teraz dopasowana do stopnia trudności instancji Prometun's Workshop oraz Makarna of Bitterness.

5. Nowe buffy, których można używać z przemianą: Flame Blessing, Bitter Ice Blessing.

Nowe przedmioty przemiany	Jak je otrzymać	Czas przemiany	Atrybuty
Flame Blessing	Nagroda dla zwycięzcy Golden Crucible	10 min.	Szybkość ataku: 3% Szybkość działania: 3% Szybkość poruszania się: 3% Obrona fiz.: 100 Obrona mag.: 100 HP: 100
Bitter Ice Blessing (7 dni)	Nagroda za 1. miejsce w Tower of Challenge	10 min.	Szybkość ataku: 3% Szybkość działania: 3% Szybkość poruszania się: 3% Precyzja: 100 Mag. precyzja: 100 HP: 100

6. Dodano nową walutę "Stellium".



- Otrzymać można ją jako nagrodę za misję w walkach Altar Siege.

- b. U handlarzy walutami można ją wymienić na materiały do ulepszania, kupony na Enchantment Stones i inne dobra użytkowe.
  - c. Stellium można używać także bezpośrednio jako dobra użytkowego. Przy użyciu dodatkowy atak PvP wzrośnie o 150 na 10 min.
7. Dodano nową klasę kubusa "Platinum Cube"
8. Srebrne i złote kubusy posiadają teraz dalsze poziomy.
  - a. Silver Cube: nowy poziom 5
  - b. Gold Cube: nowe poziomy 4 i 5
9. Ulepszono przedmioty poziomów 1-75.
  - a. Zwiększono atrybuty przedmiotów wyposażenia poziomów 1-75. Do butów dodano szybkość poruszania się.
  - b. W instancjach poziomów 1-75 dodano w ramach nagród ancient PvE Enchantment Stones oraz legendarne wyposażenie.
10. Złotymi kubulusami nie można już handlować przez Brokera.
  - a. Złote kubulusy z Ereshkigal Hunters i Ereshkigal Experts nadal posiadają możliwość handlu przez Brokera.
11. Zredukowano koszty fuzji broni.
12. Zmieniono przedmioty na sprzedaż w Gold Sand Shop.
13. Częściowo zmieniono klasy stygmatów.
14. Dodano "Minion Contract Stones" dla funkcji shimioli.
  - a. Minion Contract Stones są permanentnie dostępne w Gold Sand Shop. Ponadto są ograniczenie dostępne w ramach nagród za misje.
  - b. Za pomocą kinah nie można już używać funkcji shimioli.
15. Usunięto błąd, który blokował zastosowanie niektórych opcjonalnych wartości broni pobocznej podczas fuzji broni z bronią Pandora.
16. Usunięto błąd, który w pewnych sytuacjach nie wyświetlał poprawnie wyglądu Refreshing Beachwear.
17. Usunięto błąd, który przy logowaniu dezaktywował osadzenie, gdy zapieczętowany przedmiot został zarejestrowany w osadzeniu.
18. Efekt zaczarowania umiejętności przedmiotu jest stosowany przy umiejętności Daevaniona.
19. Cooldown przedmiotów, które można zdobyć dzięki misji Pandora, różni się od cooldownu eliksirów.
20. Usunięto błąd, który usuwał wygląd broni, gdy postać nosi legendarne kule Beshmundir i przejdzie do trybu walki.
21. "[Rune] Daevanion Skill Selection Box (10 types)" zawiera teraz też umiejętności Painter.
22. Podgląd informacji pewnych skrzyni wyboru wyposażenia zawiera teraz wskazówkę, że nie są one dostępne dla klasy Painter.
23. Prawdopodobieństwo otrzymania crit strike/attack manastones, które zezwalają także na magiczne wytwarzanie, zostało podniesione.
24. Cooldowny dla "[Skill Pearl] Avalanche of Colour" oraz "Explosive Pearl" z instancji kampanii "Nightmare" działają znowu bez zarzutu.
25. Usunięto błąd, który w pewnych sytuacja nie ukazywał płynnie ruchów taroka.
26. W wyszukiwarce Brokera "[Event] Loda's Growth Serum" ukazuje się teraz poprawnie.
27. Miejsce składowania "Leibo Jam" przeniesiono z kostki misji do normalnego ekwipunku.

28. Zmodyfikowano wygląd niektórych części wyposażenia.
29. Zmodyfikowano symbole niektórych części wyposażenia.
30. Poprawiono literków w podglądzie informacji.
31. Ponownie zbalansowano atrybuty broni dwuręcznych, które gracz mogą wydropić z pewnych bossów w Heiron/Beluslan.
32. W ramach nagród za kampanię ustanowiono liczbę prastarych i legendarnych eliksirów przemiany w skrzyniach wyboru na 10 eliksirów.
33. Uzupełniono podgląd informacji dla "Chest of Leibo Traces".
34. Ulepszono opcje dla przedmiotów wyposażenia z misji Lakrum.
35. Usunięto błąd, przez który wygląd przedmiotów wyposażenia był wyświetlany niepoprawnie.
36. Poprawiono opcje Ancient Bold Protector's Battle Shield.
37. Gracze mogą otrzymać teraz nowe przedmioty z efektami zestawu.
38. Zmodyfikowano kolory niektórych przedmiotów.
39. Zmodyfikowano klasy niektórych przedmiotów.
40. Zmodyfikowano wygląd niektórych przedmiotów.
41. Można ponownie bezproblemowo demontować skrzynie i pakiety.
42. Zmodyfikowano wygląd niektórych szat.

## [NPC]

1. U niektórych NPC zmieniono głos.
2. Usunięto błąd, który powodował, że Scout Leader Kabar w Lakrum w pewnych sytuacjach pojawiał się kilkakrotnie.
3. Usunięto błąd, przez który lista sprzedaży limitowanych towarów była resetowana, gdy NPC pojawiał się ponownie.
4. Zmieniono niektóre powitania NPC.
5. Raging Anomos w Lakrum pojawia się teraz wcześniej.
6. W regionach dodano nowe potwory Named dla poziomów 1-75.
  - a. Za eliminacje potworów Named gracze otrzymają legendarne bronie oraz prastare/legendarne eliksiry przemiany.
7. Po podbiciu Lakrum Garrison już nie pojawi się Genesis Crystal Trader.
8. W Lakrum usunięto z lądowisk wszystkich handlarzy, wymieniających Genesis Crystals na wyposażenie PvE.
9. W Lakrum handlarze, wymieniający Genesis Crystals na wyposażenie PvP, stoją teraz obok Stigma Master na każdym lądowisku.
10. Dropienie przedmiotów z potworów w kampaniach działa znowu bez zarzutu.
11. Bossowie poziomów 1-75 pojawiają się teraz co 10 minut.

## [IU]

1. Usunięto błąd, który powodował, że przy tworzeniu postaci podgląd stroju klasy Artist nie zgadzał się z jego symbolem.
2. Usunięto błąd, który ukazywał w oknie "Social" niewybrane obszary.
3. Oczekiwane przedmioty w skrzynce pocztowej można teraz odebrać za jednym razem.
4. Jeśli w oknie Boost/Modify nie zarejestrowano żadnych przedmiotów, to wszystkie przyciski są nieaktywne.
5. Próba rejestracji normalnej umiejętności jako obiektu zaczarowania umiejętności Daevaniona wyświetla teraz poprawne powiadomienie.
6. Usunięto błąd, który czasami blokował wyświetlanie się podglądu informacji w oknie identyfikacji po zaczarowaniu umiejętności Daevaniona.
7. Jeśli gracz najedzie kursorem na obiekt zaczarowania podczas zaczarowania umiejętności Daevaniona, ukażą się efekty umiejętności następnego poziomu zaczarowania.
8. W menu "Golden Crucible (3 vs. 3) nie można już bezpośrednio kliknąć na "Show rank".
9. Pod "World Map - Show on Map" dodano znacznik "Altar".
10. Z informacji o instancji usunięto czas wejścia.
11. Podczas tworzenia postaci umiejętności i efekty skrzydeł postaci wyświetlają się ponownie poprawnie.
12. Przy zmianie kanałów znaczniki dla potworów raidu wyświetlają się ponownie poprawnie.

## [Misje]

1. Poprawiono błędne sformułowania w niektórych misjach.
2. Dodano niektóre potwory, aby ułatwić zdobycie przedmiotów do misji "On the Trail of the Vanished Legionaries" w Lakrum.
3. Gracze od poziomu 40 otrzymają teraz misje "Inggison Area" oraz "Support in Gelkmaros".
4. W Ara Magna (9. do 11. ołtarz) dodano nowe misje.
5. W Narakkalli można ponownie bezproblemowo wykonać wszystkie misje legionu.
6. Kampanie poziomu 55 "The Best Decision" (Elyosi) oraz "At the Crossroads" (Asmodianie) działają znowu bez zarzutu.
7. Gracze mogą teraz podejść do nowej misji w "Prometun's Workshop (difficult)".
8. Dodano po 4 misje dla Dumaha's fortress battle oraz misje regionu.
9. W "[Instance] To the Tower of Challenge!" dla Elyosów oraz "[Instance] The Tower of Challenge" dla Asmodianów wystawiono teraz inne nagrody.
10. W określonych instancjach kampanii odtwarzana jest sekwencja wideo przy wspólnym wejściu grupy.
11. W regionie Stellusia Dumaha dodano misje rozwiązywania problemów Stella.
  - a. Gracze mogą wykonać 1 z 5 misji i otrzymać materiały do specjalnej nagrody.
12. W Dumaha dodano misje treningu prądów wietrznych.
13. W Dumaha dodano nowe kampanie i misje.
14. W Stella Development Laboratory dodano misje.
15. W Lakrum zmodyfikowano misje.

16. W Narakkalli dodano misje.
17. Istniejące już misje dopasowano do nowej klasy Painter.
18. Dodano nowe kampanie wzniesienia dla nowych nagród za awans.

Kampania	Warunek poziomu
[Progress/Reward] Tezabobo's Gift	1/10/25/76/79
[Progress/Reward] Leonor's Gift	20/35/45
[Progress/Reward] Pixel's Gift	56/65/71/75

19. Dodano nowe misje tutorialowe.

Misja	Warunek poziomu
[Tutorial] Shards	56
[Tutorial] Transformations	65
[Tutorial] Using the App Center	80
[Tutorial] The Luna Market	41

20. Dodano misje instancji dla poziomów 1-75.
21. Usunięto dotychczasowe misje kubusów i zastąpiono je nowymi.
22. Usunięto warunki dla "The Best Decision" (Elyosi) i "At the Crossroads" (Asmodianie). Teraz są dostępne automatycznie od poziomu 55.
23. Częściowo zmieniono warunki poziomu, wykonanie oraz nagrody dla misji tutorialowych.
24. Zmieniono niektóre nagrody stygmatów za misje zgodnie z klasami stygmatów.
25. W niektórych misjach zmieniono nagrody kamieni many.
26. Wprowadzono nowe misje , które umożliwiają maks. 8-kroten uczestnictwo w Fortress Battle.

## [Minions]

1. Usunięto błąd, który powodował, że powiadomienie o otrzymaniu przedmiotu przez gracza, ukazywało się, mimo iż przedmiot ten nie został otrzymany wskutek plądrowania shimiola/miola.

## [Housing]

1. Usunięto przycisk "Screenshot" w funkcji "Decorate House".



## [Misje]

1. W Dumaha dodano 2 rodzaje "Lugbug's mission".
2. Na poziomach 1-75 bossów "[Instance] No mercy!" należy pokonać teraz 5 razy.
3. Po ukończeniu wszystkich misji i otrzymaniu nagród pole codziennych misji w prawym dolnym rogu ekranu znika.
4. Wyłącznie w trakcie eventu jest do dyspozycji system misji eventowych.
5. Na poziomach 76-80 w ramach nowej tygodniowej misji gra się teraz w "[Instance] Is it really that difficult?".
6. Dla poziomów 76-80 skasowano dotychczasową tygodniową misję "[Universal] A perfect week".
7. Podczas polowania na określone potwory misje odnawiają się teraz poprawnie.
8. Na poziomach 76-80 codzienna misja "[Instance] No mercy!" została przemianowana na "[Instance] In the name of justice!".

## [Funkcje GF 7.0v]

### 1. Złoty Pakiet

Wprowadzono następujące zmiany:

- Podniesiono liczbę slotów na postacie z 11 do 13.
- Podwyższono buff na więcej łupu z 10% do 20%.

### 2. Przepustka Atreii

- Zmieniono przedmioty w przepustce Atreii.

### 3. Shugomat

- Zmieniono przedmioty w shugomacie.
- Lokalizacje:

Shugomat został dodany do miast Everlasting Life Refuge i Temple of Perpetual Wisdom oraz do miasta Stellusia w Dumaha.

### 4. Przemiana substancji

- Zmieniono niektóre receptury przemiany substancji.
- Dopasowanie nabycia Morph Crystals oraz [Rune] Red Jasper.
  - o Dopasowano nagrody dla misji garnizonu i pilnych rozkazów.
  - o Morph Crystals oraz [Rune] Red Jasper zostały dodane jako nagrody do niektórych misji w Dumaha.

### 5. Webshop Quest

- Dopasowano niektóre nagrody w Webshop Quests "[Event] Ahead of the Trends", "[Event] Just One New Thing" oraz "[Event] Tasty Chocolate".

### 6. Punkty Chwały

- Ranking punktów chwały zostanie zresetowany wraz z aktualizacją.

### 7. Języki

- Następujące języki nie będą już wspierane w grze: polski, hiszpański, włoski.