



## Patchnote/Changelog –Update 4.02

### Tabella dei contenuti

Patchnote .....	2
Personaggi .....	2
Ingegneri.....	2
Artisti .....	3
Ambientazione.....	4
Katalam Settentrionale.....	4
Katalam Meridionale.....	4
Sottosuolo del Katalam .....	5
Istanze .....	6
Sala della Conoscenza .....	6
Laboratorio di Ricerca sull'Idgel.....	7
Accampamento del Vuoto .....	8
Ruhnadium .....	8
Katalamize .....	9
Rosa d'Acciaio .....	10
Ricerca del gruppo .....	10
Battaglia della fortezza.....	12
Battaglia della guarnigione.....	13
Changelog.....	14
Generale.....	14
Abilità .....	15
Istanze .....	20
NPC.....	22
Housing.....	23
Missioni .....	23
Oggetti.....	26
Interfaccia Utente .....	29

## Patchnote

### Personaggi

### Ingegneri



Tramite l'ascesa a Daeva, gli ingegneri diventano dei tiratori in grado di rendere la vita impossibile agli avversari attraverso cannoni e revolver a etere già da lunghe distanze.

#### *Retrosцена:*

Su incarico del Signore Israphel, alcuni ingegnosi scienziati combinarono delle armi da fuoco con l'etere. Ne risultarono rapidi e potenti revolver a etere e cannoni a etere con un'estrema forza perforante.

Alcuni ingegneri appassionati di tecnica rimasero affascinati dalle nuove armi e decisero di provarle sul campo di battaglia. I successi conseguiti nella guerra tra gli Elisiani e gli Asmodiani furono talmente grandi, che questi tecnici furono riconosciuti come una sottoclasse a sé stante degli ingegneri: i tiratori.

- Tramite l'ascesa a Daeva, gli ingegneri diventano tiratori.
- Il tiratore trasforma la magia in munizioni e attacca con queste armi (revolver a etere e cannone a etere).
- Il Tiratore può diversificare il suo stile di combattimento a seconda che utilizzi i revolver a etere o i cannoni a etere. Con il cannone, che è in grado di colpire con la magia persino gli elementi più compatti, si può sferrare un attacco molto potente, anche se più lento rispetto a quello dei revolver. Per contro, i revolver permettono di sferrare colpi multipli più rapidi e di ricreare uno scenario ad alta azione.

## Artisti



Tramite l'ascesa a Daeva, gli artisti diventano dei bardi in grado di eseguire incantesimi sui loro nemici e sui loro alleati con le melodie dei loro strumenti a corda.

### *Retrosцена:*

Un tempo i bardi adoravano la musica e godevano dell'appoggio di Lady Siel. Quando dopo l'Immane Catastrofe e la spaccatura di Atreia Siel sparì, i bardi si ammutolirono e iniziarono a concentrarsi sullo studio della musica. Essi scoprirono che era possibile combinare la musica con l'etere e iniziarono a sfruttare questa nuova conoscenza in combattimento: non solo erano in grado di attaccare e maledire gli avversari, ma anche di guarire e rafforzare i propri alleati. Grazie a queste loro abilità, i bardi guadagnarono approvazione in tutta Atreia e furono riconosciuti come sottoclasse a sé stante degli artisti.

- Tramite l'ascesa a Daeva, gli artisti diventano bardi.
- Con la sua melodia e il suo canto magico, il bardo è in grado di guarire i membri del proprio gruppo o di indebolire e attaccare i suoi nemici. Questa classe utilizza come armi strumenti a corda.
- Il bardo attacca il nemico con movimenti corporei liberi e leggeri e cura i propri alleati. Egli è in grado di indebolire più nemici contemporaneamente e di volgere l'andamento della battaglia a proprio favore.

## Ambientazione

Sono state pubblicate le regioni di Balaurea tenute finora segrete.

### Katalam Settentrionale

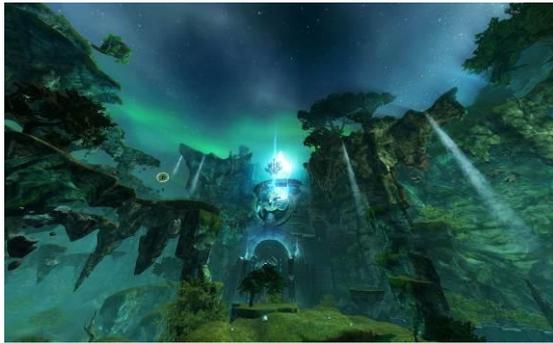
Katalam Settentrionale è la regione al di sopra del Bastione di Eremion ed era un tempo la patria della tribù dei Ruhn. Tiamat, la sovrana dei balaur, provò a sfruttare le armi del popolo a proprio beneficio e condusse degli esperimenti con la fonte di energia Id. Purtroppo, però, avvenne un grave incidente: la fonte di energia Id esplose e intere aree di Katalam Settentrionale furono contaminate. Prima che Tiamat riuscisse a portare le armi sotto il proprio controllo, lei e il suo seguito furono sconfitti grazie all'intervento dei Reian, degli Elisiani, degli Asmodiani, nonché grazie al tradimento da parte di Beritra, il quarto sovrano balaur. Nella legione di Tiamat, i soldati superstiti combattono ancora contro l'esercito di Beritra per vendicare la loro comandante.



### Katalam Meridionale

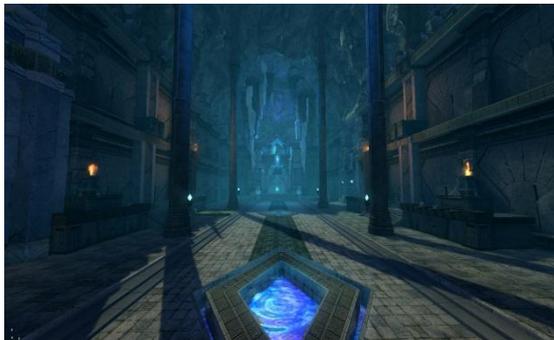
Katalam Meridionale è la regione al di sotto del Bastione di Eremion. Il suo territorio è caratterizzato da rovine e fortezze dell'ormai tramontata tribù dei Ruhn, da sempre molto contese come base dagli Elisiani, dagli Asmodiani e dai balaur. Una guerra spietata imperversa da tempo per il dominio di Katalam e alcuni gruppi traggono vantaggio da questo stato di confusione. Alcuni Shugo hanno deciso di fondare la Goldrinerk S.p.A., una società neutrale che riscuote successo in svariati ambiti. La Lega del cappello verde, invece, con l'aiuto degli Elisiani e degli Asmodiani combatte contro lo sfruttamento della natura, mentre i pirati Shulack predano gli ignari viaggiatori.

Tutti questi gruppi rendono Katalam Meridionale un crogiolo delle più diverse razze e fedi, tanto variegato quanto pericoloso.



### Sottosuolo del Katalam

La tribù dei Ruhn era solita usare il Sottosuolo del Katalam come nascondiglio contro gli attacchi dell'esercito di Tiamat. Tuttavia, questo rifugio non garantì la protezione sperata e i Ruhn furono sterminati. Oltre che per questa triste storia, il sottosuolo è principalmente conosciuto per le sue miniere di Insidium, che forniscono una grande quantità di Id per l'azionamento di armi e macchine. Inoltre, qui viene conservata la più potente arma dei Ruhn: Iperione. I balaur cercano ancora di impossessarsene al fine di poterla utilizzare per i loro obiettivi. È necessario mandare a monte i loro piani a tutti i costi, altrimenti Atreia sarà destinata allo sfacelo.



- Il Sottosuolo del Katalam è accessibile solo ai personaggi a partire dal livello 65.
- Gli NPC tramite i quali i giocatori possono accedere al Sottosuolo del Katalam si trovano nei seguenti luoghi:

Katalam Settentrionale	Katalam Meridionale	Istanze
Campo di Battaglia di Tiamat	Palude Dimenticata	Sala della Conoscenza
Campo di Sperimentazione di Gritt	Porta Sud di Eremion	Laboratorio di Ricerca sull'Idgel
Appare dopo la conquista della 73esima guarnigione	Pandarung	Accampamento del Vuoto
Appare dopo la conquista della 74esima guarnigione	Appare dopo la conquista dell'83esima guarnigione	-
Appare dopo la conquista della 75esima guarnigione	Appare dopo la conquista dell'87esima guarnigione	-

## Istanze

È stata aggiunta una nuova istanza nella quale il giocatore può entrare dopo aver conquistato una fortezza a Katalam Settentrionale/Meridionale.

- Dopo aver conquistato la/le fortezza/e prestabilite, all'interno della fortezza conquistata compare un ingresso tramite il quale è possibile accedere all'istanza.
- Una volta nell'istanza è possibile accumulare punti uccidendo mostri e raccogliendo essenze. Eliminando il mostro boss delle singole regioni, il giocatore riceve un'ingente quantità di punti.
- Più alta è la quantità di punti accumulati nel tempo prestabilito, più debole sarà il mostro. (Attenzione: se l'attacco dell'istanza fallisce, il giocatore non può combattere contro il mostro boss.)

## Sala della Conoscenza

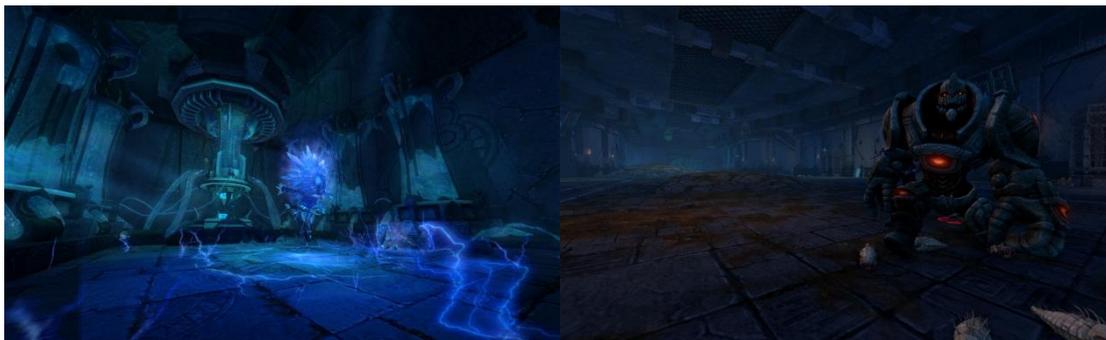


La Sala della Conoscenza è una stanza segreta alla quale i giocatori possono accedere dopo aver conquistato la Fortezza di Sillus. Attualmente essa è occupata dall'esercito di Beritra. Originariamente si trattava dell'antica biblioteca della tribù dei Ruhn, nella quale erano custoditi numerosi libri con informazioni segrete sull'Id, l'Isidium, l'Idgel etc. La truppa di esplorazione di Beritra era sulle tracce dell'Idgel quando, nello scantinato della Fortezza di Sillus, scoprì la biblioteca della tribù dei Ruhn e, nel cuore della biblioteca, il deposito di Idgel. La truppa iniziò a condurre delle ricerche sull'Idgel e a rapire creature da Atreia e Balaurea al fine di estorcere informazioni o per utilizzarle come cavie per atroci esperimenti. Le creature venivano rinchiuso nella prigione degli esperimenti. I dispositivi di sicurezza della sala sono talmente sofisticati che è addirittura in funzione un sistema di allarme. Se il sistema rileva degli intrusi, il direttore delle ricerche Notius distrugge immediatamente tutti i documenti e si mette subito in fuga. I giocatori che dovessero avere bisogno di informazioni importanti e di Idgel devono avvicinarsi piuttosto rapidamente.

- L'NPC che consente l'ingresso alla Sala della Conoscenza si trova sulla Fortezza di Sillus, a Katalam Settentrionale. Solo la fazione che conquista la Fortezza di Sillus può accedere alla Sala della Conoscenza tramite il portale d'ingresso.
- Quando una legione conquista la Fortezza di Sillus, per accedere alla "Sala della Conoscenza (legione)" i membri della legione devono andare dall'Ufficiale di legione.

Istanza	Requisito	Persone	Livello	Tempo prima di poter rientrare (min.)	
Sala della Conoscenza	Conquista della Fortezza di Sillus (razza)	1	Dal livello 65	1320 GP	4200 Free
Sala della Conoscenza (legione)	Conquista della Fortezza di Sillus (legione)	1	Dal livello 65		

### Laboratorio di Ricerca sull'Idgel



Il Laboratorio di Ricerca sull'Idgel è un biolaboratorio dell'esercito di Beritra situato nei sotterranei della Fortezza di Prades. Si tratta di una stanza segreta alla quale i giocatori possono accedere dopo aver conquistato la Fortezza di Prades. Originariamente si trattava di un impianto dell'antica tribù dei Ruhn, ma in seguito alla conquista da parte della legione di Tiamat esso è stato trasformato in un laboratorio di ricerca. Dopo la morte di Tiamat, il laboratorio è passato nelle mani della truppa di esplorazione di Beritra. La tribù dei Ruhn aveva costruito questo impianto per condurre ricerche sull'origine dell'energia di un'antica arma: l'Id. Attualmente in questo laboratorio si conducono atroci esperimenti: si cerca, per esempio, di dare vita a creature con diversi attributi e di estrarre l'energia dell'Id dagli spiriti. Nel Laboratorio di Ricerca sono rinchieste strane cavie, suddivise in varie stanze, che presentano attributi decisamente in contrasto tra loro. Qui sono rinchieste anche i prigionieri dei Reian, che sono stati rapiti per fungere da cavie per gli esperimenti. Questo luogo pullula di pericoli: dalle trappole installate dall'esercito di Beritra, ai soldati dell'esercito stesso sempre pronti a eliminare i prigionieri Reian, ecc.

- L'NPC che consente l'ingresso al Laboratorio di Ricerca sull'Idgel si trova sulla Fortezza di Prades, a Katalam Meridionale. Solo la fazione che conquista la Fortezza di Prades può accedere al Laboratorio di Ricerca sull'Idgel tramite il portale d'ingresso.
- Quando una legione conquista la Fortezza di Prades, per accedere al Laboratorio di Ricerca sull'Idgel (legione) i membri della legione devono andare dall'Ufficiale di legione.

Istanza	Requisito	Persone	Livello	Tempo prima di poter rientrare (min.)	
Laboratorio di Ricerca sull'Idgel	Conquista della Fortezza di Prades (razza)	6	Dal livello 65	1320 GP	4200 Free
Laboratorio di Ricerca sull'Idgel (legione)	Conquista della Fortezza di Prades (legione)	6	Dal livello 65		

## Accampamento del Vuoto



L'Accampamento del Vuoto si trova sotto la Fortezza di Bassen. La tribù dei Ruhn lo utilizzava come deposito per l'Id: vi si può accedere solo dopo aver conquistato la Fortezza di Bassen. La regione di Bassen è l'area che esplose in seguito a un incidente con l'antica arma (l'Id), che si verificò per un errore della tribù dei Ruhn. In seguito all'esplosione si formò un grande bacino. Pur non esplodendo direttamente, l'Accampamento del Vuoto fu fortemente influenzato dall'esplosione. Le stanze interne saltarono in aria e si formarono così dei piani. La maggior parte dei ricercatori sostiene che l'esplosione avrebbe comportato la trasformazione dell'Id in etere. Quando la tribù dei Ruhn si estinse, la legione di Tiamat raccolse l'Id presente nell'area e iniziò a condurvi delle ricerche. Dopo avere trovato l'antica arma, la truppa di esplorazione di Beritra ha trovato l'Accampamento del Vuoto e vi si è stazionata. L'esercito di Beritra ha installato in ogni stanza una speciale porta di etere per contenere l'aura dell'etere. Nei piani più bassi, invece, per accumulare Id l'esercito ha installato un grande cubo di Idgel, nel quale è contenuto un detonatore.

- L'NPC che consente l'ingresso all'Accampamento del Vuoto si trova sulla Fortezza di Bassen, a Katalam Meridionale. Solo la razza che conquista la Fortezza di Bassen può accedere all'Accampamento del Vuoto.
- Quando una legione conquista la Fortezza di Bassen, per accedere all'Accampamento del Vuoto (legione) i membri della legione devono andare dall'Ufficiale di legione.

Istanza	Requisito	Persone	Livello	Tempo prima di poter rientrare (min.)	
Accampamento del Vuoto	Conquista della Fortezza di Bassen (razza)	6	Dal livello 65	1320 GP	4200 Free
Accampamento del Vuoto (legione)	Conquista della Fortezza di Bassen (legione)	6	Dal livello 65		

## Ruhnadium



Il Ruhnadium sorge nelle viscere del Sottosuolo del Katalam, nel quale si nasconde Grendal Eroneil, la strega maledetta della tribù dei Ruhn. Il Ruhnadium è un'area destinata agli allenamenti. La strega Grendal aveva

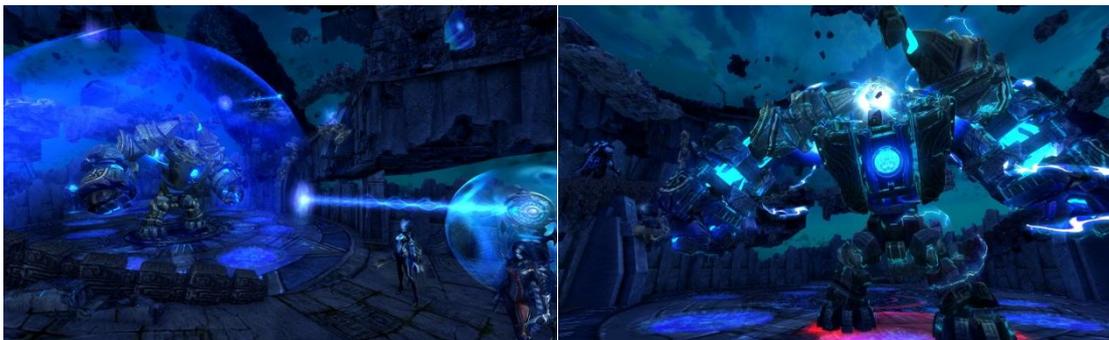
davanti a sé un futuro promettente. Con il suo amato, ella opponeva resistenza alla legione di Tiamat. Grendal morì in seguito alla grande esplosione. Molto tempo prima, quando il suo amato morì, ella cadde nella disperazione più profonda e si nascose nel Rhunadium. Qui cercava di far tornare in vita il suo defunto amato, tuttavia senza alcun successo. La vana evocazione dello spirito trasformò il Rhunadium in un luogo maledetto, pullulante di mostri. Ancora oggi il Rhunadium è un luogo infausto, impregnato della disperazione e del rancore di Grendal. Chiunque osi avvicinarsi non potrà fare a meno di percepire l'astio della strega.

- L'ingresso al Rhunadium si trova alle "ore 12" rispetto al Sottosuolo del Katalam.
- L'accesso non prevede missioni extra. Per accedere sarà sufficiente possedere i requisiti di livello e l'oggetto richiesto per l'ingresso.

Istanza	Persone	Livello	Oggetto per l'ingresso	Tempo prima di poter rientrare (min.)
Rhunadium	6	Dal livello 65	Cristallo misterioso del Rhunadium	2760 GP   7080 Free

- L'oggetto per l'ingresso si può ottenere tramite la trasmutazione delle sostanze. Il modello può essere acquistato presso l'NPC <Mercante di trasformazioni speciali> il quale appare a Katalam Meridionale dopo la conquista dell'81esima guarnigione.
- Vi è una certa probabilità di ottenere i materiali necessari per la produzione eliminando alcuni mostri a Katalam Settentrionale/Meridionale e nel Sottosuolo del Katalam.

## Katalamize



Per dare una bella lezione alla potente legione di Tiamat, la tribù dei Ruhn mise a punto Iperione, un'arma davvero potente che si avvale dell'energia dell'Id. I contrasti interni alla tribù dei Ruhn impedirono ai suoi membri di utilizzare Iperione per lo scopo previsto e portarono all'incidente che causò la grande esplosione, in seguito alla quale la tribù conobbe inesorabilmente la morte. I sopravvissuti della tribù dei Rhun volevano preservare Iperione dalle mani di Tiamat e causarono di proposito un'esplosione di Id: secondo loro, la distorsione dello spazio e del tempo avrebbe consentito di nascondere Iperione. Subito dopo la morte di Tiamat, Beritra, che già da tempo aveva messo gli occhi su Iperione, iniziò a cercare l'arma. Fu così che trovò il luogo nel quale è nascosta Iperione: Katalamize. Ora Elisiani e Asmodiani stanno facendo di tutto per cercare di impedire che l'esercito di Beritra si impossessi di Iperione e della sua enorme forza distruttiva.

- L'ingresso a Katalamize si trova alle "ore 6" rispetto al Sottosuolo del Katalam.
- L'accesso non prevede missioni extra. Per accedere sarà sufficiente possedere i requisiti di livello e l'oggetto richiesto per l'ingresso.

Istanza	Persone	Livello	Oggetto per l'ingresso	Tempo prima di poter rientrare (min.)
Katalamize	12	Dal livello 65	Cristallo misterioso di Katalamize	4200 GP   10080 Free

- L'oggetto per l'ingresso si può ottenere tramite la trasmutazione delle sostanze. Il modello può essere acquistato presso l'NPC <Mercante di trasformazioni speciali> il quale appare a Katalam Meridionale dopo la conquista dell'81esima guarnigione.
- Vi è una certa probabilità di ottenere i materiali necessari per la produzione eliminando alcuni mostri a Katalam Settentrionale/Meridionale e nel Sottosuolo del Katalam.

## Rosa d'Acciaio



Compare una nave di nome "Rosa d'Acciaio" che si trova a Katalam Meridionale.

Base principale dei pirati della Rosa d'Acciaio. Essa sottostà al comando della capitana Rumakiki, l'unica sorella dei tre fratelli shulack dei pirati Barbacciaio. Finora dei pirati Barbacciaio non si conosceva altro che la nave Rastrello d'Acciaio, che attualmente si trova tra Elysea e Asmodae. Ora, però, a Pandarung, a Katalam Meridionale, è comparsa la Rosa d'Acciaio. Sandarinrinerk della Goldrinerk S.p.A. utilizza i mercenari della Rosa d'Acciaio e in cambio si occupa dell'approvvigionamento dei dintorni di Pandarung, consegna frutta di campo ai pirati della Rosa d'Acciaio e cura i rapporti con loro. Allo stesso tempo, però, ha scoperto che a bordo della nave stanno tramando un complotto e pertanto ha inviato nella nave una spia.

- L'NPC che consente di accedere alla Rosa d'Acciaio si trova a Katalam Meridionale.
- Qualora si abbia il livello necessario, è possibile accedere alla Rosa d'Acciaio senza dover completare missioni extra.

Segrete dell stanza	Giocatori max.	NPC dell'accesso	Tempo prima di poter rientrare		Livello d'accesso
Spazio per il carico della nave Rosa d'acciaio (solo)	1	Jukarung	1320 GP	4200 Free	Minimo livello 61
Spazio per il carico della nave Rosa d'acciaio (gruppo)	3				
Cabina della nave Rosa d'acciaio (solo)	1	Kikorinrin	1320 GP	4200 Free	
Cabina della nave Rosa d'acciaio (gruppo)	3				
Coperta della nave Rosa d'acciaio (gruppo)	3	Tocharung	1320 GP	4200 Free	

## Ricerca del gruppo

- All'entrata di un'istanza o presso l'NPC c'è il menù "Cerca compagno". Selezionando questo menù è possibile utilizzare la funzione "Cerca integrazione per il gruppo".
- La formazione effettiva del gruppo può avvenire solo all'entrata dell'istanza o presso l'NPC. Nella finestra "Trova gruppo", al menù relativo all'elenco dei membri da reclutare per il gruppo, è solo possibile leggere i messaggi.

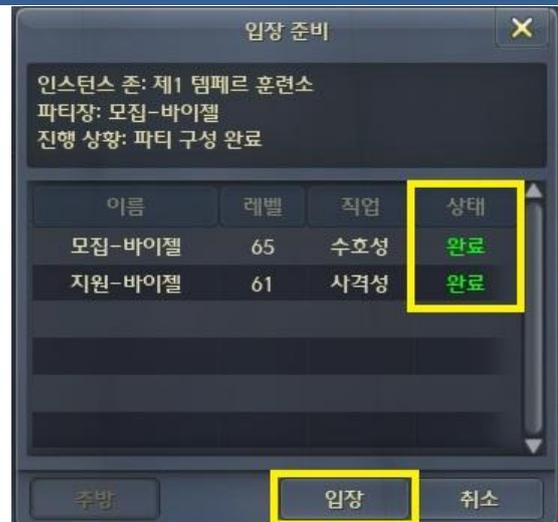


- È possibile modificare il numero dei membri del gruppo. Per poter accedere a una determinata istanza è necessario raggiungere il numero di membri del gruppo selezionato.

#### Finestra "Preparazione all'ingresso"



Candidati al gruppo



Candidati al gruppo reclutati

- Quando tutti i candidati al gruppo sono pronti, si attiva la funzione di accesso per i candidati al gruppo reclutati. Si entra nell'istanza quando il giocatore candidato clicca su "Accedi".
- Una volta entrati nell'istanza potete reclutare ulteriori membri tramite la finestra "Trova gruppo". Questa funzione può essere usata sola dal leader del gruppo.
- Se si desidera accedere a una nuova istanza è possibile inviare una richiesta a un reclutamento per il gruppo in "Preparazione".
- Se si desidera accedere a un'istanza già in corso è possibile inviare una richiesta a un reclutamento per il gruppo "Attivo".
- Se si abbandona un'istanza alla quale si è entrati tramite la funzione "Cerca integrazione per il gruppo" si viene rimossi dal gruppo.
- Se si abbandona un gruppo del quale si è entrati a far parte tramite la funzione "Cerca integrazione per il gruppo" si viene rimossi dall'istanza.

- Per i gruppi costruiti tramite la funzione “Cerca integrazione per il gruppo” la funzione Invita/Espelli membro nel/dal gruppo è soggetta a limitazioni.

## Battaglia della fortezza



- A Katalam Settentrionale e Meridionale sono state aggiunte nuove fortezze.
  - A Katalam Settentrionale è stata aggiunta la Fortezza di Sillus.
  - A Katalam Settentrionale sono state aggiunte la Fortezza di Bassen e la Fortezza di Prades.
  - Queste tre fortezze hanno delle costruzioni diverse.
  - Proprio come per le altre fortezze dell’Abisso, il possesso di queste fortezze dipenderà dalla sconfitta del Generale dei guardiani.
  - Nelle fortezze e nei loro dintorni non è possibile mettere Kisk.
  - In caso di attacco/difesa andati a buon fine, a seconda del merito si riceve un fagotto per l’attacco/per la difesa.
  - Se una legione riesce a difendere con successo una delle sue fortezze, il Generale di brigata della legione interessata riceve oggetti adatti al suo ruolo e la legione stessa riceve un fagotto di ricompense.
  - Dopo la conquista di una fortezza, la tribù che attacca riceve un rafforzamento magico per l’attacco riuscito e la tribù che difende riceve un rafforzamento magico per la difesa non riuscita.

Ecco gli orari nei quali si terranno le nuove Battaglie per la Fortezza a Katalam:

Ora	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
19:00 - 20:00					Fortezza di Bassen		Fortezza di Sillus
22:00 - 23:00	Fortezza di Prades	Fortezza di Sillus	Fortezza di Bassen	Fortezza di Prades	Fortezza di Sillus	Fortezza di Prades	Fortezza di Bassen

- La battaglia di conquista per la Sorgente di Tiamaranta non si terrà più ogni giorno alle ore 22:00.
- Il campo etereo che compariva nei pressi di una fortezza espugnabile non infliggeva alcun danno al personaggio. Il problema è stato risolto.
- È stato implementato un sistema per il reclutamento di mercenari preposti alla difesa della Fortezza di Katalam.
  - Per reclutare mercenari, il giocatore deve usare la Medaglia del combattimento: ciò è possibile solo tramite l’NPC amministratore della legione incaricato dell’arruolamento che si trova all’interno della fortezza. Solo i membri della legione dei conquistatori della fortezza possono usare questa funzione
  - Una volta arruolati dei mercenari, in un punto ben preciso compare l’NPC dei mercenari.
  - I mercenari scompaiono quando lo stato della fortezza cambia. Se muoiono non compaiono più.
- Il tempo di attivazione di “Controllo della porta” e “Bomba tombale” che compaiono durante la Battaglia per la Fortezza di Prades è stato ridotto.

- La Medaglia del combattimento utilizzata per il reclutamento dei mercenari non veniva visualizzata come messaggio di sistema. Il problema è stato risolto
- I PF degli NPC guardiani degli Eisiani e degli Asmodiani e di quelli della porta del castello che comparivano durante la battaglia per la Fortezza di Katalam sono stati ridotti.
- Durante la battaglia per la Fortezza di Katalam compare un Ufficiale di comando della Dredgion. I danni del suo generale dei guardiani sono stati parzialmente ridotti.

## Battaglia della guarnigione



- In alcune regioni dei balaur, degli Elisiani e degli Asmodiani sono state aggiunte nuove basi.
  - A Eltnen, Heiron, Morheim e Beluslan sono state aggiunte nuove basi.
  - A Katalam Settentrionale e a Katalam Meridionale sono state aggiunte nuove basi.
  - La conquista delle basi dipende dalla sconfitta del mostro di livello più alto stazionato nella singola base.
  - Il mostro di livello più alto stazionato nella singola base compare solo dopo un certo lasso di tempo dalla conquista.
  - Un NPC di un'altra tribù può comparire e infiltrarsi a piacimento nella base per sconfiggere il mostro di livello più alto.
  - Una volta conquistata la base compaiono i Responsabili di magazzino, i Mercanti di articoli vari, i Guaritori dell'anima ecc. della tribù conquistata. Ma potrebbe comparire anche un NPC che vende oggetti speciali.
- Il tempo di spawn degli NPC che si trovano nei dintorni delle singole guarnigioni è stato modificato.
  - È stata aggiunta una persona per lo svolgimento della missione giornaliera delle battaglie per la guarnigione ed è stato definito il suo tempo di respawn.
  - Il tempo di respawn dei mostri all'interno della guarnigione è stato ridotto.
  - Il tempo di respawn dell'avanguardia nei pressi della guarnigione è stato.
- Nella 79esima guarnigione compare un Mercante di stigmata.
  - Tramite questo mercante, in cambio di PA si possono vendere stigmata di livello inferiore a 60.

## Changelog

### Generale

- Il livello massimo dei personaggi è stato portato da 60 a 65.
- La quantità di PE necessari per salire di livello è stata ridotta.
  - La riduzione della quantità di PE necessari ha comportato anche la modifica dei punti di energia del riposo e di energia della redenzione.
- La diminuzione dei PE in seguito alla morte del personaggio avviene ora a partire dal livello 50.
  - Per personaggi fino al livello 49, anche in caso di morte non si ha alcuna perdita di PE.
- Con la creazione del personaggio, nell'inventario vengono aggiunti rispettivamente 100 elisir di vita piccoli e 100 elisir di mana piccoli.
- Il danno PvP provocato dall'avversario è stato ridotto.
- Modifica: quando si indossa l'arco è possibile attaccare anche senza possedere le frecce (cioè anche senza che esse siano in uso).
  - Non è più possibile portare con sé le frecce.
  - Gli NPC dei negozi non vendono più alcuna freccia.
  - Le frecce già acquistate possono essere rivendute al prezzo al quale sono state comprate presso l'NPC del negozio.
- Ora non è più possibile mettere un Kisk nell'area di arrivo del trasporto aereo di Katalam Settentrionale e Katalam Meridionale.
- Il livello del personaggio che richiede un tempo di eliminazione del personaggio di 5 minuti non è più il livello 35, bensì il livello 45.
- Non è possibile cercare con la funzione di ricerca del percorso un NPC che non è comparso.
- L'area a disposizione del server dei principianti è stata estesa a Inggison (Elisiani) e Gelkmaros (Asmodiani).
  - In quest'area non è possibile conquistare né fortezze né manufatti.
  - Non sono possibili infiltrazioni da parte delle tribù nemiche in quanto qui non si trovano né un ingresso per Silentera né un varco.
  - In seguito alla sconfitta di un mostro non si ottiene alcun punto Abisso.
  - In alcune aree non è possibile passare dal server per principianti al server normale.
  - Il personaggio non può superare il livello 56.
  - Il giocatore può accedere alla Cripta del Tempio di Udas e al Tempio di Udas; è possibile accedere anche tramite la formazione automatica dei gruppi.
- Per alcune segrete è possibile accedere al server dei principianti tramite la formazione automatica dei gruppi.

Regione	Istanze interessate
<ul style="list-style-type: none"><li>• Elysea</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fortezza di Indratu, Fortezza di Azoturan e Laboratorio Segreto Lefarista</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Asmodae</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratorio di Alquimia</li></ul>

- Modifica: l'effetto sonoro di altri miol non deve rimanere per forza attivo.
  - Nelle impostazioni dei suoni, tramite l'opzione "Effetto sonoro dei miol degli altri computer ON" è possibile attivare o disattivare gli effetti sonori.
- Modifica: durante la missione di un miol del magazzino, gli oggetti depositati nel magazzino non vengono spostati nell'inventario.
  - Durante la missione del miol viene inviata una mail contenente una lista degli oggetti depositati. Non appena si riceve un miol dello stesso tipo, gli oggetti depositati diventano nuovamente "mobili", ossia possono essere spostati di nuovo.
- Quando una legione soddisfa determinati requisiti, ora viene applicato un effetto miglioramento.

Requisito	Effetto	Immagine
-----------	---------	----------

Livello minimo della legione 3	10% in più di PE	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Più di 10 giocatori collegati</li> </ul>		

## Abilità

- Sono state aggiunte nuove abilità per le singole classi.
  - Gli Elisiani possono comprarle nella Sala dei Custodi a Sanctum e nel Monastero di Kaisinel, gli Asmodiani nella Sede dell'Assemblea Nazionale di Pandaemonium e nel Convento di Marchutan, durante le battaglie per la conquista di un avamposto o presso un sovrintendente ai manuali del campo di battaglia. Vi è una buona probabilità di ottenere le abilità anche nell'istanza Rosa d'Acciaio.
  - È possibile comprare nuovi stigmata presso i rivenditori di stigmata che si trovano negli approdi e nelle basi delle singole fazioni a Katalam Settentrionale e Katalam Meridionale.
  - Nelle basi gli stigmata costano meno che negli approdi.
  - Alcune Abilità dello stigma vengono assegnate a titolo di premio per la battaglia della fortezza a Katalam Settentrionale e Katalam Meridionale.

Professione	Livello di formazione	Nome dell'abilità	Spiegazione dell'abilità
Gladiatore	10	Onda dell'assorbimento I	Infligge danni all'obiettivo nelle vicinanze e assorbe il 30% di danni in PF.
	61	Sferzata corporea I	Infligge danni all'obiettivo e aumenta l'ira.
	62	Resistenza incantata I	Abilità dello stigma Aumenta la riduzione di magia di 300 punti per 15 secondi e riduce la resistenza alla magia di 100 punti.
	63	Preparazione al contrattacco I	La vostra capacità di parata aumenta di 300 punti per 10 secondi.
	64	Onda del taglio del drago I	Infligge danni all'obiettivo nelle vicinanze. Se l'obiettivo è un balaur, infligge danni aggiuntivi.
	65	Sferzata furibonda I	Si scaglia contro l'obiettivo e infligge danni agli obiettivi che si trovano nel raggio.
Templare	65	Catene I	Abilità dello stigma Immobilizza l'obiettivo per 10 secondi.
	10	Arresto concentrato I	Trascina verso di voi l'obiettivo.
	61	Taglio della spada insanguinata I	Attivazione ripetibile per 3 volte Infligge danni all'avversario consumando però i vostri PF. Se l'obiettivo è un balaur, infligge danni aggiuntivi.
	62	Mano del ripristino I	Abilità dello stigma Ripristina i PF dell'obiettivo consumando però i vostri PF.
	63	Cambiamento d'aria I	Riduce per 15 secondi la difesa fisica consumando però i vostri PF. Infligge danni aggiuntivi a ogni attacco.
	64	Grida di incoraggiamento I	Ripristina i PF di due membri del gruppo consumando però i vostri PF.
	65	Onda della minaccia I	Genera un'onda che, per 15 secondi, spinge diversi avversari nelle vostre vicinanze ad attaccarvi, aumentando così l'ira.
	65	Colpo dell'eliminazione I	Abilità dello stigma Infligge danni fisici all'obiettivo.

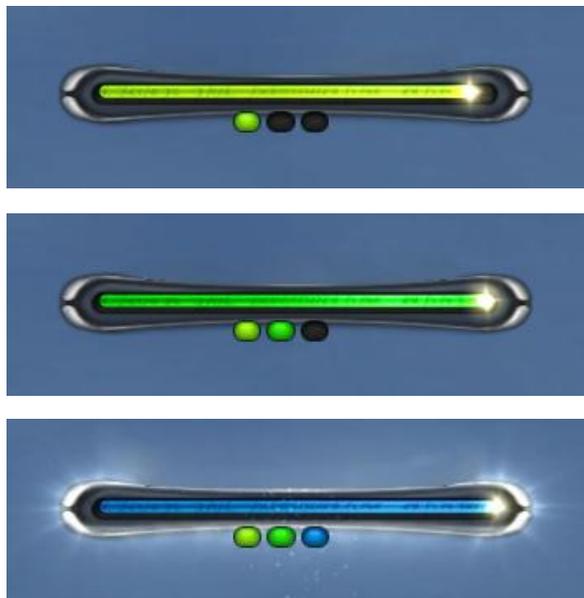
Arciere	10	Tiro puntuale I	Attivazione ripetibile per 3 volte Infligge danni fisici all'obiettivo.
	61	Fuoco rapido delle urla I	Attivazione ripetibile per 2 volte Infligge danni fisici all'obiettivo in stato di shock.
	62	Balzo immediato I	Abilità dello stigma Annulla lo stato che limita la vostra libertà di movimento e vi teletrasporta al fronte.
	63	Attacco tempestoso finale I	Infligge danni fisici all'obiettivo.
	64	Trappola: Scossa I	Costruisce una trappola visibile che dopo 3 secondi esplose scaraventando indietro l'obiettivo.
	65	Mina della tempesta I	Piazza una mina che impedisce all'obiettivo di volare, che ne riduce il tempo di volo e che ne aumenta i costi per la resistenza allo shock e al sonno, i costi per limitare l'abilità di movimento e quelli per diminuire la velocità.
	65	Freccia del sigillo I	Abilità dello stigma Infligge danni fisici, aumenta la durata dell'effetto delle abilità magiche e riduce la velocità di attacco.
Assassino	10	Camuffamento delle ombre I	Può essere utilizzato durante il combattimento; vi permette di rimanere in modalità nascondiglio normale e di aumentare leggermente la vostra velocità di spostamento.
	61	Attacco alle spalle I	Infligge all'obiettivo danni fisici; se si attacca l'obiettivo da dietro, infligge danni aggiuntivi.
	62	Posizione di fuga I	Abilità dello stigma Vi libera da tutti gli stati che limitano le abilità di movimento e aumenta la vostra resistenza allo stato di shock per 7 secondi.
	63	Aggressione alle spalle I	Infligge all'obiettivo danni fisici; se si attacca l'obiettivo da dietro, infligge danni aggiuntivi e l'obiettivo viene avvelenato.
	64	Aggressione subdola I	Salta dietro la schiena di un obiettivo, infligge all'obiettivo danni fisici e, con una buona probabilità, stordisce l'obiettivo.
	65	Illusione delle ombre I	Combo abilità "Rimozione shock" Siete in modalità nascondiglio normale per 3 secondi. La modalità non può essere rimossa nemmeno in caso di attacchi e la vostra velocità di spostamento non diminuisce.
	65	Agguato alle spalle I	Abilità dello stigma Infligge all'obiettivo danni fisici in modalità nascondiglio. L'obiettivo rimane momentaneamente immobilizzato.
Fattucchiere	10	Freccia del vento I	Attivazione ripetibile per 3 volte Infligge a un obiettivo danni magici da vento.
	61	Picca della fiamma I	Infligge a un obiettivo danni magici da fuoco.
	62	Rimozione dello stato dormiente I	Abilità dello stigma Sveglia l'obiettivo addormentato.
	63	Scudo di protezione ripetuto I	Attivazione ripetibile per 5 volte Crea per 5 secondi uno scudo in grado di bloccare al 100% ogni attacco. Lo scudo rimane fino a quando non si è subita una certa quantità di danni.

	64	Ondata di calore ritardata I	Infligge danni da fuoco a intervalli regolari agli avversari che si trovano nel vostro raggio.
	65	Fuoco della forza magica I	Infligge all'obiettivo danni da fuoco. Se l'obiettivo è un balaur, infligge danni aggiuntivi e scaraventa l'obiettivo all'indietro.
	65	Induzione nel sonno profondo I	Abilità dello stigma Addormenta un obiettivo e aumenta tutte le difese.
Incantatore	10	Incantesimo: Energia degli elementi I	Evoca da un animale un'energia elementale con la quale infligge all'obiettivo dei danni magici.
	61	Colpo elementale I	Infligge all'obiettivo danni magici da acqua. Se l'obiettivo è un balaur, infligge danni aggiuntivi.
	62	Protezione della terra I	Abilità dello stigma Rimuove tutti gli stati che limitano le abilità di movimento e aumenta il valore della resistenza contro questi stati per 10 secondi.
	63	Spirito rinforzante: Sete di sangue I	Aumenta per 5 minuti la velocità di spostamento del vostro spirito.
	64	Maledizione della forza magica I	Riduce di 200 punti la riduzione della magia dell'obiettivo per 15 secondi.
	65	Comando: Tempesta degli elementi I	Comanda allo spirito di utilizzare l'abilità di attacco con raggio d'azione, consumandone però i PF. Lo spirito scompare subito dopo l'attacco.
	65	Comando: Protezione I	Abilità dello stigma Comanda allo spirito di proteggere l'obiettivo per 20 secondi. Crea uno scudo protettivo grazie al quale, in caso di attacco ai danni dell'obiettivo, lo spirito assorbe il 100% dei danni al posto dell'obiettivo.
	Chierico	10	Ira della terra I
61		Esplosione del potere I	Infligge all'obiettivo danni magici da terra consumando però i vostri PF.
62		Abilità balzo I	Abilità dello stigma La vostra velocità di spostamento aumenta del 30% per un massimo di 10 secondi.
63		Fulmine della guarigione I	Ripristina i PF di un obiettivo.
64		Rafforzamento del potere I	Aumenta per 8 secondi i vostri PF massimi e quelli dei membri del vostro gruppo che si trovano nelle vicinanze.
65		Fulgore guaritore I	Ripristina i vostri PF massimi e quelli dei membri del vostro gruppo che si trovano nelle vicinanze.
65		Fulmine della vendetta I	Abilità dello stigma Infligge all'obiettivo danni magici da vento.
Cantore	10	Energia della velocità I	Aumenta la vostra velocità di spostamento del 10%.
	61	Sfracellamento ripetuto I	Attivazione ripetibile per 3 volte Infligge danni fisici a un obiettivo caduto a terra.
	62	Incoraggiamento travolgente I	Abilità dello stigma Aumenta per 7 secondi la velocità di spostamento degli alleati consumando però i vostri PF.
	63	Colpo fendente I	Infligge danni fisici all'obiettivo.
	64	Maledizione spazio-temporale I	Vi teletrasporta e riduce di 15 secondi l'aumento della vostra ira.

	65	Mantra del vento I	Aumenta del 10% la vostra velocità di volo e quella dei membri del gruppo che si trovano nelle vicinanze e ripristina regolarmente il tempo di volo per 3 secondi.
	65	Retrocolpo I	Abilità dello stigma Accumula energia e la usa per infliggere danni all'obiettivo dopo averlo atterrato.

- Sono state aggiunte altre abilità accumulabili.
  - Utilizzando l'accumulatore, le abilità si accumulano. Se una certa abilità viene utilizzata più volte, viene attivata un'abilità che corrisponde alla fase raggiunta dall'indicatore.
  - Se durante l'utilizzo dell'accumulatore si assume uno stato diverso da quello normale o si compie un'altra azione, l'abilità viene annullata.
  - Se il tempo dell'accumulatore è scaduto e nell'ultima fase dell'accumulatore l'abilità non è stata usata, essa viene annullata.

#### Indicatore di accumulazione



L'accumulazione è prevista per le seguenti abilità:

Professione	Nome dell'abilità	Ultima fase di accumulazione
Gladiatore	Colpo sicuro III, IV	Livello 3
	Attacco distruttivo VII	Livello 3
	Colpo disintegrante duro V, VI	Livello 3
Assassino	Esplosione assordante IV, V	Livello 2
Fattucchiere	Picca della fiamma I	Livello 2
	Induzione nel sonno profondo I	Livello 3
Chierico	Fulgore guaritore I	Livello 3
	Fulmine della guarigione I	Livello 3
Cantore	Sferzata mortale I	Livello 3
Tiratore scelto	Cannone d'assedio I ~ III	Livello 3
	Cannone dell'interdizione I	Livello 3
	Bombardamento antiaereo I	Livello 3

	Bombardamento magico I ~ III	Livello 3
	Cannone di fuoco I ~IV	Livello 3
	Bombardamento dell'anima I	Livello 3
	Cannone dell'anima I ~IV	Livello 3
	Cannone frastornante I ~ VI	Livello 3
	Cannone dello spirito I	Livello 3
	Cannone del diavolo infuocato I ~ V	Livello 3
	Bombardamento di fiamme I ~IV	Livello 3

- La resistenza dell'abilità dell'arciere "Resistenza risoluta I" contro gli attacchi magici è stata aumentata da una volta a due.
- L'immobilizzazione provocata dall'abilità dell'incantatore "Emblema del nascosto I" è stata sostituita da una diminuzione del 90% della velocità di spostamento. Il tempo di recupero è stato portato da 10 a 5 minuti.
- All'abilità del cantore "Resistenza rigenerata" è stato aggiunto l'effetto di rigenerazione del mana.
- All'abilità del chierico "Scudo della vita I" è stato aggiunto l'effetto di rigenerazione del mana.
- In seguito all'utilizzo dell'abilità del chierico "Potere della distruzione I", la quantità di "Potenziamento del recupero" da ridurre è passata da 250 a 150 punti.
- Il tooltip dell'effetto di potenziamento dell'abilità "Castigo divino" conteneva una spiegazione sbagliata. Ora è stata corretta.
- Quando entrambe le armi a due mani erano in uso, nelle info-veloci il raggio dell'abilità non veniva visualizzato correttamente. Il problema è stato risolto.
- Modifica: il "Corridoio del Ritorno a Casa" e la "Porta delle Illusioni I" del fattucchiere sono visibili e attaccabili per tutti i personaggi.
- Quando un tiratore esegue un'abilità di attacco, la resistenza attivata viene erroneamente visualizzata come "Schivata". Questo problema sarà risolto in un secondo momento.
- Dopo l'inizio della battaglia d'assedio originaria, nell'Occhio di Tiamaranta non era possibile spostarsi verso la base. Il problema è stato risolto.
- Abilità del gladiatore "Lacerazione profonda III": l'effetto dei livelli precedenti continuava a ripetersi. Il problema è stato risolto.
- Effetto "Incisione del sigillo" dell'assassino: quando l'abilità veniva utilizzata su un avversario e questi attivava la resistenza alla magia, l'effetto "Incisione del sigillo" non veniva rimosso. Il problema è stato risolto.
- Il nome dell'abilità del cacciatore "Freccia del sigillo" non veniva visualizzato correttamente. Il problema è stato risolto.
- Abilità del cacciatore "Trappola: Spine V" e "Trappola: Puntura di spine III": lo stato delle trappole veniva visualizzato con una nuvoletta. Il problema è stato risolto.
- Il livello delle abilità del fattucchiere "Pelle di pietra VI" e "Attacco di fiamme VI" non veniva visualizzato correttamente. Il problema è stato risolto.
- Abilità del fattucchiere "Pelle di pietra V": l'effetto dei livelli precedenti si protraeva. Il problema è stato risolto.
- Modifica dell'abilità del fattucchiere "Recupero mana I-III": anche se viene utilizzata, l'avversario non viene addormentato.
- I mostri passivi non reagivano al primo attacco dell'abilità del fattucchiere "Ondata di calore ritardata I". Il problema è stato risolto.
- L'abilità dello stigma del fattucchiere "Scheggia del ghiacciaio III, IV" veniva visualizzata con l'icona dell'abilità "Armatura invernale". Il problema è stato risolto.
- La velocità dell'abilità dell'incantatore "Oscurità raccapricciante I-II" non aumentava. Il problema è stato risolto.

- Quando l'incantatore utilizzava l'abilità "Spirito dell'acqua V" e poi l'abilità "Comando: Spirito protettivo I", l'effetto di potenziamento non veniva applicato in modo corretto. Il problema è stato risolto.
- Abilità dell'incantatore "Comando: Spirito protettivo I": il valore della priorità è più basso di quello degli effetti protettivi con un livello minore. Il problema è stato risolto.
- Se l'incantatore aveva gli effetti delle abilità "Erosione VI" e "Vasta erosione IV" e utilizzava dallo stato un'abilità di livello inferiore, l'effetto assumeva il livello più basso dell'abilità. Il problema è stato risolto.
- Quando l'incantatore utilizzava l'abilità "Comando: Muro della protezione I", per tutta la durata del suo effetto gli effetti delle abilità "Incantesimo: Spirito dell'acqua V" e "Spirito del vento V" non venivano applicati correttamente. Il problema è stato risolto.
- Il tooltip dell'abilità "Comando: Tempesta degli elementi I" dell'incantatore non veniva visualizzato correttamente. Il problema è stato risolto.
- Il livello dell'abilità del cantore "Sferzata disorientante III" non veniva visualizzato correttamente. Il problema è stato risolto.
- Abilità del cantore "Sferzata ottundente III": il danno era più basso di quello provocato da "Sferzata ottundente II". Il problema è stato risolto.
- Il danno provocato dall'abilità del sacerdote "Incantesimo: Servitore sacro V" non veniva applicato correttamente. Il problema è stato risolto.
- Il consumo di PM dell'abilità del sacerdote "Penitenza I ~ IV" è stato aumentato.
- In determinate situazioni, il tempo di recupero dell'abilità del sacerdote "Abilità balzo I" veniva azzerato. Il problema è stato risolto.
- Il livello dell'abilità del tiratore "Bombardamento di fiamme VII" non veniva visualizzato correttamente. Il problema è stato risolto.
- Il tiratore era in grado di usare l'abilità "Fuga I" anche se ammutolito. Il problema è stato risolto.
- In alcune regioni, dopo la funzione "Ritorno a casa" i giocatori potevano utilizzare dall'appartamento la funzione "Torna al Campo di Battaglia". Il problema è stato risolto.
- Alcune abilità non venivano influenzate né dal movimento né dalla velocità di attacco. Il problema è stato risolto.

## Istanze

- Nella nuova istanza è stata aggiunta la funzione "Cerca gruppo a livello di server".

Categoria	Istanza
Istanza di gruppo	Ruhnadium
Istanza di alleanza	Katalamize

- Arena dell'Ordalia/Arena della Cooperazione: ora il numero di persone per le battaglie di gruppo è 3:3
- È stato aggiunto un oggetto all'Arena dell'Ordalia livello 61-65 e all'Arena della Cooperazione.

Rango	Ricompensa aggiuntiva
1	Cassa di ricompense per la vittoria dell'arena
2	Cassa di ricompense per la partecipazione

- La casse delle ricompense potrebbe contenere la "Medaglia del combattimento".
  - Per il primo posto c'è il biglietto per l'Arena della Gloria: lo si può ottenere aprendo la cassa di ricompense per la vittoria dell'arena.
- "Fortezza di Tiamat": quando il Generale di brigata Sadha veniva sconfitto, l'effetto di deformazione del campo gravitazionale del Generale di brigata non veniva visualizzato. Il problema è stato risolto.
- Alcune segrete dell'istanza per gruppi/alleanze prevedono ora la funzione "Cerca integrazione per il gruppo".
  - Tramite la funzione "Cerca integrazione per il gruppo" potete costruire un gruppo con i giocatori di altri server e accedere assieme alle segrete dell'istanza.
  - Ecco le segrete dell'istanza che possono essere utilizzate:

Categoria	Segreta dell'istanza		
<b>Segreta dell'istanza per gruppi</b>	Tempio del Fuoco	Campo di Addestramento di Nochsana	Poeta d'Ombra
	Laboratorio Segreto di Theobomos	Fortezza di Adma	Caverna di Draupnir
	Rastrello d'Acciaio	Tempio di Udas	Cripta del Tempio di Udas
	Fortezza di Indratu	Fortezza di Azoturan	Laboratorio Segreto Lefarista
	Tahmes	Calice di Tiamat	Ordalia dell'Empireo
	Tempio di Beshmundir	Base di Rentus	Rosa d'Acciaio (spazio per il carico, cabina, coperta)
<b>Segreta dell'istanza per alleanze</b>	Luogo di riposo del signore dei balaur	Foresta di Ladis	Tenuta Dorgel
	Tana del Signore della Sabbia	-	-

- Sono state aggiunte Ordalie/Arene di Addestramento per personaggi di livello 61-65.

Segreta dell'istanza		Livello di accesso
Arena della Disciplina	Arena di Addestramento della Disciplina	61 - 65
Arena della Furia	Arena di Addestramento della Furia	61 - 65
Ordalia della Cooperazione	Area di allenamento per la collaborazione	61 - 65
Ordalia dell'Onore	Arena di Addestramento della Solidarietà	61 - 65

- In alcune delle istanze il livello del personaggio necessario per ottenere gli oggetti è stato modificato per far sì che coincida con le regole di base per ottenere gli oggetti.

Dungeon delle istanze modificati	
Abisso di Asteria	Caverna di Roah
Cittadella di Krotan	Fortezza di Kysis
Fortezza di Miren	Esoterrazzamento

- Gli elementi degli oggetti necessari per entrate a Poeta d'Ombra, Arena dell'Ordalia e Caverna di Padmarashka sono stati modificati.
  - Ora non è più possibile conservarli nel magazzino. La custodia avviene ora nei cofanetti.
- Modifica: la funzione che prevede la formazione automatica dei gruppi nel "Frammento di Abisso" e nel "Frammento di Abisso Spezzato" non viene attivata.
  - Ora è possibile accedere alle segrete in questione solo tramite un'ordinaria organizzazione dell'alleanza.
- In alcune istanze sono stati modificati i valori/il numero/la posizione dei mostri.

Segreta dell'istanza	Modifica
Laboratorio di Alquimia	Posizione dei mostri
Campo di Addestramento di Nochsana	Valori/Numero dei mostri
Caverna di Draupnir	Valori/Numero/Posizione dei mostri
Tempio del Fuoco	Numero/Posizione dei mostri
Laboratorio Segreto Lefarista	Numero/Posizione dei mostri
Tempio Celeste di Arkanis	Numero/Posizione dei mostri

- Il requisito, in termini di oggetti, necessario per poter accedere alla “Caverna di Padmarashka” è stato eliminato. Ora è pertanto possibile accedervi anche senza essere in possesso dell’oggetto che prima era necessario.
- Una volta distrutto il bozzolo che utilizza la Kaluva crollata che si oppone al “Frammento di Abisso Spezzato” non era possibile muoversi. Il problema è stato risolto.
- A volte, dopo aver abbandonato la segreta, il timer che compare all’inizio dell’ultima battaglia con la Signora dei balaur Tiamat in “Fuga del Signore dei balaur” rimaneva attivo. Il problema è stato risolto.
- Durante la richiesta di poter accedere a un’istanza che prevede un tempo d’attesa, a seconda del tipo di accesso (normale/formazione gruppo) venivano visualizzati diversi messaggi di sistema. Il problema è stato risolto.

## NPC

- Per il teletrasporto nelle grandi città delle singole tribù sono state aggiunte nuove rotte che permettono di muoversi più facilmente nelle vecchie regioni di Balaurea.

Spezie	Region	Teleporter	Route
Elisiani	Sanctum	Polido	Sanctum -> Sarpan
			Sanctum -> Inggison
Asmodiani	Pandaemonium	Doman	Pandaemonium -> Gelkmaros
			Pandaemonium -> Sarpan

- Modifica: usando il teletrasporto attivo presso la pista di atterraggio del dirigibile si atterra sulla pista di atterraggio dei dirigibili del luogo di destinazione.
- I requisiti, in termini di missione, che limitavano il teletrasporto a Elysea/Asmodae sono stati eliminati.
  - Ora, dopo avere completato le missioni del cambio di classe, potete teletrasportarvi in tutte le regioni di Elysea/Asmodae/Balaurea..
- Nelle nuove regioni della versione 4.0 sono stati aggiunti degli NPC preposti all’acquisto che comprano solo oggetti speciali.
  - Acquisto di PA: Reliquie antiche, Armi/Armature dell’Abisso
- Acquisto di Kinah: ulteriori oggetti particolariori/il numero/la posizione dei mostri.

Regione	Modifica
Eltnen, Interdika	Valori/Numero/Posizione dei mostri
Morheim, Beluslan	Valori/Numero/Posizione dei mostri
Inggison, Gelkmaros	Valori/Numero/Posizione dei mostri

- Vi erano diversi problemi con l’NPC guardia nella regione Occhio di Tiamaranta: l’NPC veniva lasciato nel punto iniziale del popolo. I problemi sono stati risolti.
- Le voci di alcuni NPC non venivano riprodotte in modo corretto. Il problema è stato risolto.
- A Katalam Settenriionale/Meridionale sono stati modificati il tempo di respawn e la durata dell’apparizione di alcuni mostri.
- In alcuni punti di Katalam Settentrionale/Meridionale sono stati aggiunti degli NPC guardia.

- In alcune aree di Katalam Settentrionale/Meridionale sono state modificate le abilità degli NPC guardia ivi stazionati.
- A Inggison non compariva l’NPC Ambrinerk. Il problema è stato risolto.
- Sono stati corretti gli errori ortografici presenti in alcuni testi degli NPC.
- I testi di alcuni NPC sono stati modificati.

## Housing

- È stato aggiunto del nuovo arredamento.
  - L’arredamento può essere acquistato presso il mercante in cambio di un Certificato dell’amicizia.
- Modifica: allo scadere della durata della Cassettiera, gli oggetti contenuti al suo interno non possono essere spostati nell’inventario.
  - Allo scadere della durata della Cassettiera sarà inviata una mail che contiene informazioni sulla scadenza della Cassettiera e sugli oggetti in essa contenuti.
  - Gli oggetti contenuti in una Cassettiera la cui durata è scaduta diventano inattivi e non possono essere spostati. Essi tornano attivi e possono pertanto essere spostati solo in seguito all’allestimento di una Cassettiera dello stesso tipo.
- Alcune parti dell’arredamento non potevano essere montate o spostate regolarmente. Il problema è stato risolto.
- In determinate situazioni, nella casa il <Mercante di articoli vari> e il <Responsabile di magazzino> non venivano visualizzati correttamente. Il problema è stato risolto.
- Per alcuni mobili che non prevedevano il cambio di colore era possibile modificare il colore con i coloranti. Il problema è stato risolto.

## Missioni

- Con l’aggiunta della nuova classe “Ingegnere”, nelle nuove regioni Katalam Settentrionale e Katalam Meridionale sono state aggiunte anche delle nuove missioni.
  - Le missioni a Katalam Settentrionale vengono accettate automaticamente a partire dal livello 60.
  - Le missioni a Katalam Meridionale vengono accettate automaticamente dopo aver concluso tutte le missioni a Katalam Settentrionale.
- Sono state aggiunte nuove missioni e missioni PvP relative alla battaglia per la base nelle nuove regioni Katalam Settentrionale e Katalam Meridionale.
  - Le missioni relative alla battaglia per la base possono essere accettate presso l’NPC che compare dopo la conquista della singola base.
  - Le missioni PvP possono essere accettate quando ci si trova vicino alla relativa base. Qualora si completassero le missioni PvP di un’altra base, le missioni non verranno aggiornate.
- Sono stati aggiunti gruppi che possono completare le missioni giornaliere nelle nuove regioni Katalam Settentrionale e Katalam Meridionale.

Razza	Livello d’accesso	Nome del gruppo	Nome dell’NPC
Elisiani	60	Silverinerk S.p.A.	Danurinerk
		Lega del cappello verde	Manurinerk
Asmodiani	60	Silverinerk S.p.A.	Dumurinerk
		Lega del cappello verde	Sunarunrunerk

- Completando le missioni giornaliere della Silverinerk S.p.A. è possibile ricevere il distintivo di Silverinerk.
  - Completando le missioni giornaliere della Lega del cappello verde è possibile ricevere il distintivo della Lega del cappello verde.
- Nella nuova istanza Rosa d’Acciaio sono state aggiunte nuove missioni da accettare.

- Le missioni della Rosa d'Acciaio possono essere accettate da personaggi a partire dal livello 63.
- Sono state aggiunte nuove missioni relative alle battaglie per le basi di Eltnen, Interdika e Inggison per gli Elisiani, così come di Morheim, Beluslan e Gelkmaros per gli Asmodiani.
- Alle missioni che prevedono come ricompensa accessori per l'armatura, ora sono stati aggiunti come ricompensa accessori per l'armatura adatti alla nuova classe "Ingegnere".
- Il nome delle missioni che prevedono la raccolta di oggetti sono ora preceduti dalla parola [Raccolta].
- È stato rimosso il limite previsto per accettare le missioni per i maestri/gli esperti in falegnameria.
  - Ora è possibile accettare le missioni per maestri/esperti in falegnameria anche dopo aver completato 2 missioni di altri esperti della produzione/esperti incisori.
- La scheda [Varco] della finestra delle missioni (J) è stata sostituita con la scheda [Guerra].
  - Nella scheda [Guerra] vengono visualizzate le missioni del varco dimensionale, della difesa del varco e le missioni PvP della battaglia per la base.
- L'interfaccia utente del display delle missioni è stata migliorata.
  - Sono stati aggiunti dei filtri per Consiglio, Following, Regione, Livello e Ultime missioni. Le missioni attualmente in corso vengono visualizzate separatamente.

Suddivisione	Nome della scheda-filtro	Contenuto
	Missioni interessanti	È possibile contrassegnare le missioni
	Missioni consigliate	Missioni importanti disponibili per l'attuale livello del personaggio
	Missioni della regione	Missioni che possono essere compiute nel luogo in cui si trova attualmente il personaggio
	Missioni di livello	Missioni adatte all'attuale livello del personaggio o a 2 livelli in più/in meno
	Ultime missioni	Le ultime missioni accettate. (La lista sarà azzerata dopo una nuova connessione o dopo un certo lasso di tempo)

- Ora la finestra di notifica compare solo temporaneamente dopo aver accettato una missione e scompare dopo aver lampeggiato per un po' di tempo.

Prima di accettare la missione



Dopo aver accettato la missione



- È possibile modificare le dimensioni della finestra di notifica.
  - È possibile spostare la finestra di notifica
  - È possibile modificare la successione delle missioni registrate nella finestra di notifica.
  - Se l'elenco delle missioni registrate nella finestra di notifica è troppo lungo per la finestra, ora compare una barra di scorrimento.
  - Il numero massimo di missioni che possono essere registrate nella scheda "Missioni interessanti" è 14.
  - L'opzione "Fissa barra delle azioni" permette di fissare la posizione della finestra e di nascondere il margine.
- Il contenuto di alcune missioni è stato modificato.
    - È stato modificato il numero di oggetti da raccogliere e di mostri da cacciare.
    - È stato modificato il livello richiesto per accettare e completare le missioni.
  - In seguito alla sconfitta del Generale di brigata Rakshaka, nelle missioni "[Gru] Surama è diventato un traditore" per gli Elisiani e "[Gru] Surama è stato sconfitto" per gli Asmodiani, la missione non veniva aggiornata. Il problema è stato risolto.
  - In alcune missioni gli oggetti raccolti non si trovavano nel loro cofanetto. Il problema è stato risolto.
  - È stata aggiunta una nuova missione nella nuova regione Sottosuolo del Katalam.
    - La missione nel Sottosuolo del Katalam è disponibile a partire dal livello 65.
    - Come ricompensa per la missione, il giocatore può ricevere una Moneta antica.
  - Dopo aver conquistato la Fortezza di Sillus, di Bassen e di Prades a Katalam Settentrionale/Meridionale è ora possibile compiere le nuove missioni nelle istanze Sala della Conoscenza, Laboratorio di Ricerca sull'Idgel e Accampamento del Vuoto.
    - Quando una di queste fortezze viene conquistata dalla stessa razza si ottiene la missione.
    - La missione è disponibile a partire dal livello 65.
  - È stata aggiunta una missione che può essere compiuta nelle istanze Ruhnadium e Katalamize, alle quali si può accedere tramite il Sottosuolo del Katalam.
    - La missione dell'istanza Ruhnadium può essere eseguita solo da Elisiani di livello 65 che abbiano completato la missione La leggenda della strega Ruhn e da Asmodiani di livello 65 che abbiano completato la missione La leggenda di Grendal.
    - La missione dell'istanza Katalamize può essere eseguita solo da Elisiani di livello 65 che abbiano completato la missione "[Alleanza] Il luogo dove si trova l'arma Iperione" e da Asmodiani di livello 65 che abbiano completato la missione "[Alleanza] Sulle tracce di Iperione".
  - La missione giornaliera "Avanguardia dei balaur", che si ottiene conquistando la guarnigione, finora poteva essere eseguita solo dalla razza che aveva conquistato la guarnigione. Ora, invece, la missione può essere eseguita da tutte le razze.
  - Quando durante lo svolgimento di una missione in ambienti separati il personaggio si sposta all'esterno, il livello della missione scende a quello precedente. È stata aggiunta una modifica che prevede che, in questi casi, l'oggetto della missione ricevuto venga eliminato.
  - A volte in modalità finestra l'indice delle missioni non veniva visualizzato correttamente. Il problema è stato risolto.
  - L'oggetto previsto a titolo di ricompensa per la missione "Offerta allettante di Shukrunerk" è stato cambiato con l'oggetto <Cassa di Kuporinerk con frammenti di medaglie di ceranium>.
  - Una delle missioni dell'incarico della legione "[Giorn.] Battaglia a Balaurea" non veniva aggiornata a Katalam Settentrionale/Meridionale e nel Sottosuolo del Katalam. Il problema è stato risolto.
  - Durante lo svolgimento della missione "Ricognizione aerea" (Elysea) venivano aggiornate anche altre missioni. Il problema è stato risolto.
  - Se durante lo svolgimento della missione (Elysea/Asmodae) "Incontro con un ricercatore di un'antica civiltà" il timer era attivo e l'istanza veniva abbandonata, il livello della missione veniva rielaborato in modo errato. Il problema è stato risolto.
  - La missione "[Bel/Wöch/Gru] Emblema delle forze di protezione" (Elysea) e la missione "[Bel/Wöch/Gru] L'anello rosso della forza di protezione" (Asmodae) sono diventate delle missioni settimanali.
  - A volte succedeva che, a Katalam Settentrionale, le missioni relative alla conquista della guarnigione conferissero una ricompensa sbagliata. Il problema è stato risolto.

- Concludendo la missione “Distruzione degli impianti di Haramel”, ora è possibile ottenere come ricompensa l’oggetto <Spallaccio in pelle di Gulkalla>.
- Ora, durante la missione “Uno Shulack in difficoltà”, il luogo in cui si trova <Moraki il Subdolo> è visibile sulla mappa.
- Sono stati corretti alcuni errori di ortografia e sono state apportate alcune modifiche ai contenuti di alcune missioni.

## Oggetti

- Revolver a etere/Cannoni a etere/Strumenti a corde sono le armi che sono state aggiunte per le nuove classi.
  - Uno strumento a corda è un’arma per soli bardi e diventa disponibile solo dopo che appare il bardo.
- Sono stati aggiunti dei modelli per la creazione delle armi per le nuove classi.
  - Con la Produzione di armi è possibile creare revolver a etere e cannoni a etere.
  - Con l’Artigianato è possibile creare strumenti a corda.
- È stata aggiunta la Medaglia di ceranium, che server per acquistare i nuovi oggetti disponibili nell’Abisso.
  - La Medaglia di ceranium si può ottenere a titolo di ricompensa per il completamento di missioni o per le Battaglie per la fortezza che si tengono a Katalam Settentrionale e Meridionale.
  - Accettando la ricompensa Ceranium spezzato prevista per il completamento delle missioni nelle basi di Katalam Settentrionale e Meridionale, vi è una certa probabilità di ottenere una Medaglia di ceranium tramite un ufficiale del ceranium.
  - Tramite un sovrintendente al ceranium di Katalam Settentrionale e Meridionale, vi è una certa probabilità di ottenere una Medaglia di ceranium in cambio di una Medaglia di mithril.
- Sono stati aggiunti nuovi oggetti Abisso per il livello 65.
  - Questi oggetti possono essere comprati presso i rivenditori che si trovano negli approdi e nelle basi delle singole tribù a Katalam Settentrionale e Meridionale.
  - I rivenditori presso le basi vendono gli oggetti a un prezzo più basso rispetto a quelli degli approdi.
  - L’equipaggiamento delle nuove armi e armature dell’Abisso è soggetto ad alcune limitazioni.

Armi/Armature	Limitazioni equipaggiamento
Guardiano/Comandante degli Arconti	Può essere utilizzato dai Comandanti
Guardiani/Amministratore generale degli Arconti	
Guardiano d’élite/Ammiraglio degli Arconti	Può essere utilizzato dai Marescialli o da gradi superiori
Guardiano d’élite/Amministratore degli Arconti	
Guardiano/Ammiraglio degli Arconti	Può essere utilizzato dagli Ufficiali con una stella o di grado superiore
Guardiano/Amministratore degli Arconti	

- È possibile vendere oggetti Abisso e reliquie agli NPC.
  - Nelle nuove regioni sono stati aggiunti NPC ai quali si possono vendere oggetti Abisso e reliquie.
  - Tra gli oggetti Abisso è possibile vendere quelli di livello 40-60.
  - La quantità di PA che si possono ottenere varia a seconda dell’NPC che si trova in un determinato posto.
  - Gli NPC attivi solo per le legioni possono vendere gli oggetti Abisso e le reliquie a un prezzo maggiore rispetto a quello praticato dagli altri NPC.
- È stata aggiunta una nuova armatura in pelle per l’Abisso per i livelli 30-60.
  - Per la nuova armatura in pelle sono disponibili delle opzioni magiche.

- La quantità di punti Abisso e di medaglie necessari per acquistare oggetti Abisso di livello 45-55 è stata ridotta.
- È stato introdotto un sistema per la combinazione di pietre incantesimo.
  - Con lo strumento che consente la combinazione potete fondere due pietre incantesimo per ottenerne una nuova.
  - Il livello della nuova pietra incantesimo che risulta dalla fusione viene stabilito in modo del tutto **casuale** a seconda del livello dei materiali della pietra magica.
  - La fusione è possibile solo per pietre incantesimo di livello inferiore a 95.
  - Lo strumento che consente la combinazione può essere acquistato presso i mercanti dei singoli villaggi.
- È stato aggiunto l'effetto Idian.
  - L'effetto Idian è un sistema che permette di applicare alle vostre armi un effetto particolare, che varia a seconda del tipo di Idian.
  - L'effetto Idian può essere applicato solo alle armi.
  - L'utilizzo dell'Idian sull'arma ne comporta il consumo. Una volta consumato tutto l'Idian, il relativo valore scompare.
  - Se si utilizza nuovo Idian su un'arma che ne ha già uno, vale il valore dell'Idian applicato per ultimo.
  - In caso di un combattimento a due mani, l'effetto vale solo per la mano destra; aggiungendo un'arma a due mani, l'effetto dell'Idian dell'arma secondaria scompare.
- La modalità di funzionamento dell'assegnazione casuale dei valori degli oggetti è stata modificata.
  - Prima della modifica: il valore casuale veniva visualizzato immediatamente dopo averlo ottenuto.
  - Dopo la modifica: per ottenere il valore, l'oggetto deve prima essere regolato.
  - Per regolare l'oggetto, cliccare col tasto destro del mouse.

Simbolo prima del cambiamento	Simbolo dopo il cambiamento
	

- Sono stati aggiunti nuovi emblemi.
  - Con le missioni delle basi a Katalam Settentrionale e Meridionale si può vincere l'Emblema della battaglia sanguinosa.
  - Con le missioni giornaliere di gruppo della Silverinerk S.p.A. si può vincere un'Emblema della Silverinerk.
  - Con le missioni giornaliere di gruppo della Lega del cappello verde si può vincere un'Emblema della Lega del cappello verde.
  - Sconfiggendo il mostro più forte dell'istanza Rosa d'Acciaio si può vincere un'Emblema della conquista. (L'Emblema della conquista diventerà utilizzabile in un secondo momento in seguito a un aggiornamento.)
- Sono stati aggiunti nuovi oggetti acquistabili con i nuovi emblemi.
  - Con l'Emblema della battaglia sanguinosa si possono comprare nuovi oggetti dai sovrintendenti delle armi, delle armature e degli accessori.
  - Con l'Emblema della Silverinerk si possono comprare nuovi oggetti dai sovrintendenti della Silverinerk S.p.A..
  - Con l'Emblema della Lega del cappello verde si possono comprare nuovi oggetti dai sovrintendenti della Lega del cappello verde.
- Sono stati aggiunti nuovi oggetti acquistabili con le monete.
  - Moneta di ceramium
    - Si può ottenere come ricompensa per le missioni a Katalam Settentrionale/Meridionale e sconfiggendo i mostri.
    - Con queste monete si possono comprare oggetti dai sovrintendenti delle armi e delle armature.
  - Moneta antica

- Si può ottenere dai mostri più forti di Katalam Settentrionale/Meridionale e sconfiggendo i mostri dell'istanza Rosa d'Acciaio.
  - Con queste monete si può comprare una Pergamena del ritorno dai mercanti Shugo di Pandarung.
- Ora è possibile custodire tutti gli oggetti dell'ordalia nel magazzino dell'account.
- Gli attributi per la precisione e la precisione magica delle armi di livello inferiore a 30 sono stati aumentati.
- Il requisito richiesto per aumentare la capacità di raccolta è stato alleggerito per facilitare il miglioramento della capacità.
- Durante il combattimento non è possibile utilizzare gli oggetti che permettono il rafforzamento e l'estrazione.

Azioni non ammesse in battaglia	
Rafforzamento di pietre incantesimo/pietre di mana	Donazione mana/divina
Estrazione di pietre incantesimo	Effetto Idian
Estrazione di punti Abisso	Spostamento di oggetti

- Ora è possibile ricevere revolver a etere/cannoni a etere/strumenti a corda come ultima ricompensa del Pora delle armi feline.
- Per l'oggetto Cappello dell'Abisso risultava possibile l'estrazione di punti Abisso. Il problema è stato risolto.
- In alcuni casi, il deposito degli oggetti ne comportava la disattivazione. Il problema è stato risolto.
- Nuova produzione: è stato aggiunto un nuovo modello.
  - I nuovi modelli possono essere comprati nelle capitali delle singole razze presso i mercanti della produzione e nelle basi di Katalam Settentrionale, Meridionale e del Sottosuolo del Katalam presso i mercanti di modelli.
  - Sono stati aggiunti nuove armi, armature e accessori normali/draconiani/speciali e modelli per gli oggetti di consumo (oggetti usati).
  - Per alcune parti dell'equipaggiamento prodotte in modo speciale sono disponibili opzioni PvP.
- Sono stati aggiunti stemmi delle fortezze.
  - Gli stemmi delle fortezze si possono ottenere nelle istanze delle singole fortezze a Katalam Settentrionale e Katalam Meridionale.
  - Nelle basi delle singole razze a Katalam Settentrionale e a Katalam Meridionale (precisamente a Pandarung), presso l'amministratore degli stemmi delle fortezze è possibile ottenere il fagotto contenente antiche reliquie.
  - L'amministratore degli stemmi delle fortezze di Pandarung, nel Katalam Meridionale, varia dopo un certo lasso di tempo. A loro volta, i prezzi variano a seconda del mercante.
  - Nel Sottosuolo del Katalam e in guarnigioni speciali, presso il mercante di stemmi delle fortezze è possibile scambiare gli stemmi delle fortezze con altre casse contenenti stemmi.
  - Scambiare gli stemmi delle fortezze presso il mercante degli stemmi di una guarnigione è più economico che farlo nel Sottosuolo del Katalam.
- È stato aggiunto un oggetto che il giocatore può acquistare con le Monete antiche.
  - Con le Monete antiche, presso il Mercante di monete antiche e il Mercante di articoli vari il giocatore può comprare nuovi oggetti.
  - A seconda del tipo di Cassa di monete antiche, presso il Mercante di articoli vari nel Sottosuolo del Katalam vi è una certa probabilità di ottenere pietre di mana antiche o pietre di mana rigeneranti.
  - Gli accessori dell'armatura acquistati con le Monete antiche possono essere acquistati con kinah presso il Mercante di monete antiche che si trova nel Sottosuolo del Katalam.
- È stato aggiunto un oggetto che il giocatore può acquistare con l'Emblema della conquista.
  - Con l'Emblema della conquista, il giocatore può acquistare la Cassa della conquista presso uno degli amministratori di prestazioni speciali che si trovano in determinate guarnigioni.
  - A seconda del grado della Cassa della conquista vi è una certa probabilità di ottenere oggetti di consumo (oggetti usati) e nuovi oggetti per l'equipaggiamento.

- Modifica: per gli oggetti non intonati non vengono visualizzati il livello di incantesimo e le informazioni sull'incastonatura delle pietre di mana.
  - La colorazione degli oggetti influenza solo l'abilità dell'oggetto, restano invece invariati il livello base dell'incantamento e le informazioni sull'incastonatura delle pietre di mana.
- Per ciascuno dei due stati dell'Idian "forte" e "debole" è stato aggiunto un colore.
- È stata apportata una modifica relativamente agli oggetti per l'incantesimo e l'estrazione: essi non possono più essere utilizzati contemporaneamente.

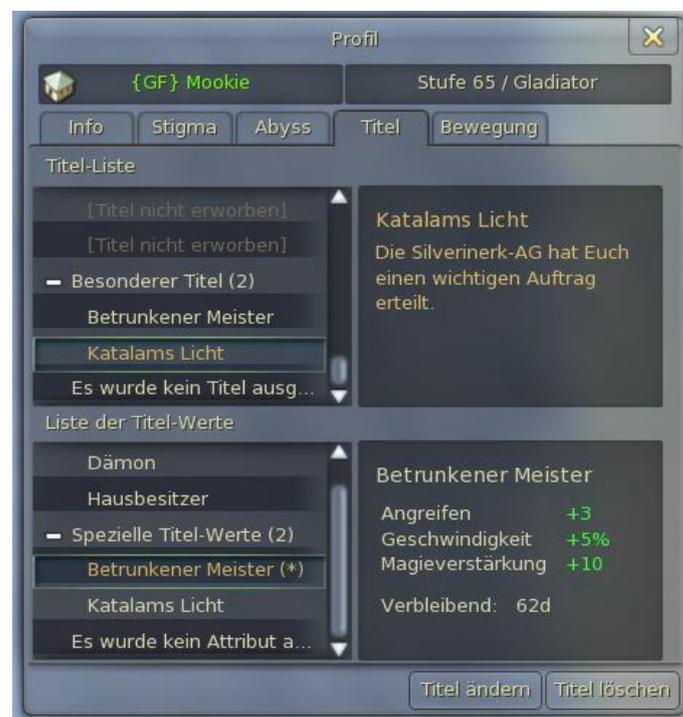
• Oggetti che non possono più essere usati contemporaneamente	
• Pietra incantesimo/Incastonatura pietra di mana	• Conferire miglioramento/magia
• Estrazione di pietre incantesimo	• Combinazione con Idian
• Estrazione di punti Abisso	• Intona/Intona di nuovo un oggetto

- Il limite di livello per l'utilizzo delle Casse ricompense contenenti monete di oro acquistabili nelle guarnigioni e il loro salvataggio sono stati modificati.
  - Ora è previsto un livello minimo per l'utilizzo della Cassa ricompense contenente monete di oro.
  - Le Casse ricompense contenenti monete di oro possono essere custodite nel magazzino dell'account.
- Gli NPC Guuminerk und Sienrurerk, che si trovano sull'Isola Tigraki, non vendevano alcune armi draconiane. Il problema è stato risolto.
- Il prezzo di alcuni oggetti era sbagliato. Il problema è stato risolto.
- Alcuni oggetti ottenuti a titolo di ricompensa per le missioni non potevano essere colorati. Il problema è stato risolto.
- Non era possibile utilizzare il miglioramento potente e gli oggetti per il miglioramento benedetti. Il problema è stato risolto.
- Nel caso di alcuni oggetti, le abilità e gli elementi non venivano applicati in modo corretto. Il problema è stato risolto.
- Sono stati aggiunti alcuni tooltip per il fagotto contenente gli aiuti per l'alloggiamento che garantiscono al 100% l'incastonatura delle pietre di mana.
- La descrizione delle Carte del titolo vendute dalla Silverinerk S.p.A. e dalla Lega del cappello verde era sbagliata ed è stata pertanto corretta.
- Nel tooltip di alcune armature difensive per sacerdoti compariva la scritta "Può essere utilizzata dai bardi". Questa scritta è stata cancellata.
- I nomi di alcuni oggetti non venivano visualizzati correttamente. Il problema è stato risolto.
- L'aspetto e gli effetti di alcuni oggetti non venivano visualizzati correttamente. Il problema è stato risolto.

## Interfaccia Utente

- Sono state apportate alcune modifiche al design generale e ai colori dell'interfaccia utente.
  - È stato modificato il design della schermata del login.
  - È stato modificato il design della finestra per la creazione dei personaggi.
  - La schermata per la scelta della classe presenta ora anche le sezioni Ingegnere (M)/Ingegnere (F).
  - Nel menù "Aspetto consigliato" è possibile scegliere tra Sexy, Innocente, Dolce e Unico.
  - Nel menù "Anteprima" si può avere un'anteprima dell'aspetto con l'abbigliamento, le ali e le abilità.
  - Nel menù "Impostazioni volto" potete personalizzare il volto del vostro personaggio con Predefinito, Trattati del volto, Pettinatura, Trucco/Tatuaggio.
  - È stato modificato il design generale della schermata per la selezione del personaggio.
  - Sono state apportate alcune modifiche al design e ai colori della schermata di gioco.
  - L'effetto ottico delle note relative alla guida al gioco è ancora più marcato.
- I menù della finestra delle impostazioni sono stati ordinati in categorie.

- Impostazioni di gioco: le impostazioni per personaggi, barra di stato, interfaccia, barra delle azioni, comandi, orari, community, informazioni sulle battaglie e altre funzioni possono essere modificate.
- Impostazioni grafiche: è ora possibile cambiare le impostazioni dello schermo, quelle del motore grafico e altre impostazioni.
- Impostazioni audio: è possibile modificare il volume e altre impostazioni audio.
- Tasti di scelta rapida: è possibile cambiare le impostazioni per comando, battaglia, gruppo/alleanza, emblema, finestra e barra delle azioni.
- Sono state eliminate le funzioni “Blocca sussurro sotto il livello 1” e “Dopo la partita apri la pagina web di Aion”.
- Lo sfondo della finestra dell’interfaccia delle impostazioni di sistema è ora trasparente.
- Modifica: il nome e il valore del titolo possono essere impostati separatamente.
  - Scegliendo un titolo dall’elenco dei titoli, ora viene indicato il nome del titolo e non il suo valore.
  - Scegliendo un titolo dall’elenco dei valori dei titoli, ora viene indicato il valore del titolo.
  - Per ottenere il titolo completo, dopo aver scelto il titolo dovete cliccare su “Cambia titolo” sia nell’elenco dei titoli che in quello dei valori dei titoli.
  - Se si desidera scegliere un titolo a piacimento basta selezionare le voci “Nessun titolo” o “Nessun valore”.



- L’interfaccia utente delle info-veloci per gli oggetti è stata modificata.
  - Le info-veloci di armi e armature sono state suddivise in sottopagine per non occupare tutto lo schermo.
    - Per passare a un’altra pagina basterà posizionare il cursore del mouse sul simbolo dell’oggetto e scrollare la rotellina del mouse tenendo premuto il tasto <Alt>, oppure cliccare sul simbolo  posizionato sotto la finestra delle info-veloci.
    - All’interno dell’info-veloce relativa al link dell’oggetto, per passare a un’altra pagina basterà scrollare la rotellina del mouse nella finestra dell’interfaccia dell’info-veloce, oppure cliccando sul simbolo  posizionato sotto la finestra delle info-veloci.
  - Nella pagina di riepilogo potete trovare delle informazioni di base.
    - Ad eccezione degli effetti dei set, gli attributi riportati sulla pagina di riepilogo sono stati accorpati con quelli degli oggetti (opzione, pietra di mana, nitidezza,



- Modifica: ora sulle mappe trasparenti viene visualizzato il territorio nel quale il personaggio può muoversi.
  - Attualmente questa funzione è disponibile solo in alcune regioni, ma prossimamente sarà implementata anche per tutte le altre.
- Modifica: passando il mouse su un'area che accoglie più segrete, le informazioni delle singole segrete vengono mostrate contemporaneamente.
- Per le classi che si avvalgono di attacchi magici, ora nelle informazioni sul personaggio compare la scritta Attacco magico anziché Attacco.
- Il nome degli oggetti che non possono essere raccolti perché l'abilità Raccolta è troppo alta non sono più visualizzati in rosso ma in rosa chiaro.
- Ora la funzione "Cambia arma" è molto più facile da usare rispetto a prima.
  - Ora il personaggio può utilizzare la funzione "Cambia arma" anche mentre sta combattendo, schivando o sparando.
- La notifica UI che compariva quando si selezionava un personaggio/un NPC è stata modificata.
- Sono state introdotte nuove modalità per ottenere oggetti dalla finestra del bottino.
  - Quando la finestra del bottino è aperta, per ottenere gli oggetti contenuti nella finestra basterà premere il tasto <Tab>.
  - Quando la finestra del bottino è aperta e il personaggio sta attaccando/parlando/ottenendo un oggetto, per ottenere gli oggetti selezionati basterà premere il tasto veloce <C>. Questo tasto veloce può essere modificato in [Impostazioni – Impostazioni tasti – Battaglia] alla voce Attacco/Conversazione/Ottieni oggetto.
  - Quando la finestra del bottino è aperta, per ottenere tutti gli oggetti basterà premere <Shift +C>. Questo tasto veloce può essere modificato in [Impostazioni – Impostazioni tasti – Funzione] alla voce Prendi tutti gli oggetti.
- Ora, quando in un'istanza si ottengono punti, le tabelle dei punti presentano un'animazione FX.
- In alcune situazioni, la notifica delle abilità dell'avversario veniva visualizzata al posto sbagliato. Il problema è stato risolto.
- Quando si modificava l'aspetto del personaggio, la sua voce tornava all'impostazione standard. Il problema è stato risolto.
- I giocatori che avevano selezionato l'impostazione grafica "normale" si sono imbattuti in alcune regioni nelle quali lo sfondo del cielo non cambiava correttamente. Il problema è stato risolto.