

# AION

## Aktualizacja 4.0.3 – Atak na Katalam

### Aktualizacja treści

W poniższej liście przedstawione są w przejrzysty i skategoryzowany sposób **Zapowiedzi Aktualizacji 4.0.3**.

Aktualizacja 4.0.3 – Atak na Katalam		
	<a href="#">Instancja</a>	Dodano 5 różnych instancji. Są to instancje, w których podobnie zresztą jak w przypadku pozostałych, można wybierać poziom trudności. Instancje te są też skonstruowane jak mini-gry!
	<a href="#">Przedmiot</a>	Przedmiot „Medal Walki” został zmieniony. Dodano nowe bronie, wzory itd.
	<a href="#">Misja</a>	Dodano różne oficjalne misje bohaterów, za ukończenie których można otrzymać wyposażenie rangi bohatera oraz specjalne materiały.
	<a href="#">Walka oblężnicza</a>	Nagroda za walkę oblężniczą o Katalam została zwiększona.
	<a href="#">Postać</a>	Poprawiono kilka obarczonych błędami umiejętności. Powielono metodę powrotu na serwer dla początkujących.
	<a href="#">Inne</a>	W grze można oglądać zrzuty ekranu.

## Instancja



### **Dodano 5 nowych instancji w Południowym Katalam i w Podziemiach Katalam!**

W aktualizacji 4.0.3 dodano 5 nowych różnych instancji.

- **Skład Wojenny Sauro:** Standardowa instancja, w której można wybrać poziom trudności ostatecznego bossa
- **Bastion Stalowego Muru:** Mini-walka obronna, do której można przystąpić wraz z grupą sojuszu
- **Pole Bitwy Kamar:** Rozszerzenie Pola Bitwy Dredgionu, Pole Bitwy Kamar
- **Most Jormunganda:** Instancja w formie mini-gry, można grać całkiem luźno
- **Schronienie Plemienia Ruhnów:** Typ mini-gry. W ten instancji grupa jest dzielona na trzy podgrupy.

## Skład Wojenny Sauro



Wcześniej była to święta świątynia Plemienia Runów, ukryta w górskim łańcuchu. Plemię Ruhnów użyło Nevilima, aby zbudować to miejsce i wydobywać czysty Idgel. Gdy jednak zebrali wystarczającą ilość energii, byli na skraju unicestwienia i z rozpaczą ukryli się w świątyni. Zapieczętowali ją i odtąd już ich nie widziano.

Ta święta świątynia pozostawała nienękana przez nikogo przez bardzo długi czas. Odkrył ją dopiero Shita, 40 komendant Oddziału Rozpoznawczego Armii Beritry. Shita dowiedział się o Idgelu ukrytym w świątyni i próbował użyć tej mocy, aby stać się Władcą Balaurów. Shita ukrył swoje plany przed Beritrą i przekonał go do tego do wykorzystywania tego miejsca jako składu wojennego.

Ostatecznie zostało ono przekształcone w skład wojenny, a Shita używał go jako swojej bazy. Bez wiedzy Beritry znalazł Idgel i próbuje właśnie znaleźć sposób na zastosowanie go z korzyścią dla siebie.

- Tylko frakcja, która podbiła **83 Garnizon**, może przejść przez portal Składu Wojennego Sauro.
- BN wejścia dla Składu Wojennego Sauro znajduje się w 83 Garnizonie w Południowym Katalam.

Instancja	Warunek wejścia	Przedmiot potrzebny do wejścia	Osoby	Poziom potrzebny do wejścia	Ponowny czas wejścia (min)
<a href="#">Skład Wojenny Sauro</a>	Podbij 83 Garnizon	Medal Walki (3 sztuki)	6	Od poziomu 65	Początkujący 4200 Złoty Pakiet 1320

## Bastion Stalowego Muru



Bastion Stalowego Muru to brama, którą Plemię Ruhnów wzniosło pomiędzy Terytorium Beritry a Południowym Katalam. Był wcześniej używany przez Armię Beritry jako przejście do Katalam, jednak odkąd Elyosi/Asmodianie przedarli się do Katalam, miejsce to jest okupowane przez Elyosów/Asmodianów.

Armia Beritry wystawiła Jednostkę Pashida specjalnie po to, by zdobyć ten ważny posterunek i razem z Dredgionem przygotowali atak na Bastion Stalowego Muru. Przywódcy Elyosów/Asmodianów, którzy dowiedzieli się, że Armia Beritry już nadchodzi, zaczęli szukać wsparcia, aby uniemożliwić Armii Beritry dalsze przedzieranie się do Katalam. Odważni Daeva, którzy postanowili stawić czoła temu wyzwaniu, wyruszyli w drogę do Bastionu Stalowego Muru.

Przy Bastionie Stalowego Muru znajdują się różne rodzaje wyposażenia, na przykład takie jak działa, które zostały ustawione przez Elyosów/Asmodianów w celu obrony bramy. W pobliżu tego regionu znajdowały się różne urządzenia zainstalowane przez Jednostkę Pashida. Daeva, którzy wejdą do Bastionu Stalowego Muru, muszą powstrzymać Armię Beritry, zniszczyć jej urządzenia i pokonać Pashida.

- Gdy **81 Garnizon** w **Południowym Katalam** zostanie zdobyty, pojawi się w nim BN wejścia.
- BN wejścia Elyosów: Daidalos
- BN wejścia Asmodianów: Schwanhild
- Lokalizacja wyjściowa „Bastionu Stalowego Muru” została zmieniona dla Elyosów w Północnym Katalam na „Odbudowaną Wieżę Światła”, a dla Asmodianów na „Świątynię Ruhnów”.

Instancja	Warunek wejścia	Przedmiot potrzebny do wejścia	Osoby	Poziom wejścia	Ponowny czas wejścia
<a href="#">Bastion Stalowego Muru</a>	Podbij 81 Garnizon	Medal Walki (3 sztuki)	24	Od poziomu 65	Początkujący 10080 Złoty Pakiet 4200

## Pole Bitwy Kamar



Miasto Kamar przeszło przez niesamowite trudności i posiada promienną historię Reianów, jednak sytuacja zmieniła się dramatycznie wraz ze zniknięciem Kahruna. Ponieważ z powodu zniknięcia Kahruna, przestrzeganie ustanowione przez niego prawa uległo rozluźnieniu. Zarówno Elyosi, jak i Asmodianie wystąpi do Kamar po jednym komendancie i każdy z nich czekał tylko na okazję, aby pokonać tego drugiego w celu zajęcia Kamar. Reianie, a w szczególności Garnon, próbowali załagodzić napięcia pomiędzy Elyosami a Asmodianami, jednak nie byli wystarczająco silni, aby przeforsować swoją wolę.

Beritra zanalizował prawidłowo sytuację w Kamar i rozkazał Tavroshowi, 43 komendantowi użyć Legionu Zorshiv w Kamar. Zorshiv był komendantem Dredgionu, który wiedział najwięcej o Kamar. Ponieważ podczas gdy Balaurowie opracowywali ten plan, Elyosi i Asmodianie byli zajęci wzajemnym wyrzynaniem się, a Reianie próbowali poskromić ten konflikt, zostali zaskoczeni przez Legion Zorshiv i w końcu Balaurowie pod przewodnictwem Vargi zdołali przedostać się do Kamar. Od tego czasu Kamar zaczął przeobrażać się w wielkie bezbarwne pole bitwy. Pokój, który panował w nim jeszcze miejscami, został już utracony na zawsze.

- Jest to instancja, w której 12 zawodników gra przeciwko 12. W ciągu 30 minut należy pokonać potwory i przeciwną frakcję.
- Jeśli kilka postaci wejdzie do instancji jako grupa/sojusz, lecz poziomy nie będą zgodne, wejście nie będzie możliwe.
- Na Pole Bitwy Kamar można wejść tylko w określonych godzinach.
- Jeśli wejście do instancji będzie możliwe, pojawi się komunikat systemowy, a po prawej stronie zostanie aktywowany przycisk wejścia.
- Przedmiotami otrzymanymi na „Polu Bitwy Kamar” można handlować przez 60 minut.

Instancja	Cooldown	Osoby	Poziom wejścia	Czas wejścia (min.)
<a href="#">Pole Bitwy Kamar</a>	Początkujący - 2880 min Złoty Pakiet - 120	12 osób na frakcję	Poziom 61-65	Codziennie od godz. 21 do 22

1. Zwycięski zespół „Pola Bitwy Kamar” otrzyma poza tym następującą nagrodę:

Ranga	Dodatkowa nagroda
Zwycięstwo	Zwycięska Skrzynia Kamar

- Nagrodę „Złamany Ceranit” można wyjąć ze skrzyni.
- Z określonym prawdopodobieństwem skrzynia zawiera ponadto jeszcze przedmiot dodatkowy.

### Most Jormunganda



Na Most Jormunganda można wejść przez szczególne wejście w Podziemiach Katalam. Armia Beritry korzysta z tego miejsca, które zostało zbudowane na łańcuchu górskim w pobliżu Katalam jako arsenał broni. Przechowywane jest tam również działo wytworzone przez Armię Beritry.

To działo oblężnicze dysponuje potężną siłą zniszczenia, która jest w stanie obrócić Katalam w perzynę. Gdy Elyosi/Asmodianie się o tym dowiedzieli, zwołali w pośpiechu swoich żołnierzy i wysłali ich na Most Jormunganda, aby zniszczyć działo.

W celu ochrony działa Armia Beritry rozstawiła 4 posterunki i tarcze ochronne oraz zbudowała most, który ma za zadanie utrudniać dostęp. Daeva, którzy wejdą na Most Jormunganda, muszą w krótkim czasie pokonać wszystkie przeszkody i zniszczyć działo, zanim zacznie ono strzelać.

- BN wejścia dla Mostu Jormunganda znajduje się w „Drugim Garnizonie Oddziału Lata” w Podziemiach Katalam.

Instancja	Warunek wejścia	Osoby	Poziom wejścia	Czas wejścia (min)
<a href="#">Most Jormunganda</a>	Brak	6	Od poziomu 65	Początkujący 7080 Złoty Pakiet 2760

## Schronienie Plemienia Ruhnów



Zostało zbudowane jako cmentarz dla wysokich rangą członków Plemienia Ruhnów i znajduje się w podziemiach. W tamtych czasach miejsce to było symbolem respektu. W celu jego ochrony zbudowano skomplikowane labirynty, ponieważ znajduje się tam wiele wartościowych przedmiotów, które zostały zakopane razem członkami Plemienia Ruhnów.

W miejscu tym znajduje się nie tylko złoto, srebro i inne wartościowe przedmioty, lecz również fragmenty dotyczące stosowania Idgelu. Członkowie specjalnego oddziału badawczego Beritry, Shugo i Hieny Cmentarne Chira, w których szeregach są Shugo i Shulaki, szybko odnaleźli tę informację i weszli do kryjówki Plemienia Ruhnów jako pierwsi. Specjalny oddział badawczy po to, by znaleźć metodę stosowania Idgelu, a Hieny Cmentarne Chira po to, aby zagarnąć wartościowe skarby Plemienia Ruhnów.

Patrol Katalam Elyosów i Oddział Likwidacyjny Katalam Asmodianów dowiedzieli się o tym dopiero później, i to po tym jak przekupili kilka Hien Cmentarnych Chira. Elyosi i Asmodianie ruszyli do Kryjówki Plemienia Ruhnów, aby dostać w swoje ręce stare fragmenty dotyczące użytkowania Idgelu.

- BN wejścia do Schronienia Plemienia Ruhnów znajduje się w „Pierwszej Kopalni Id” w Podziemiach Katalam.
- Czas minie po otrzymaniu klucza przy wejściach do grobu w „Schronieniu Plemienia Ruhnów”.

Instancja	Warunek wejścia	Osoby	Poziom wejścia	Czas wejścia
<a href="#">Schronienie Plemienia Ruhnow</a>	Brak	6	Od poziomu 65	Początkujący 7080 Złoty Pakiet 2760

## Inne

1. Przy miejscu załadunku/kabinie/pokładzie Stalowej Róży występował problem polegający na tym, że niektóre duchy były przywoływane nieregularnie. Problem został rozwiązany.
2. Została dokonana zmiana, dzięki której efekt wzmocnienia jest anulowany w momencie wejścia na Pole Bitwy Dredgionu.
3. Ostateczną nagrodę skrzyni skarbów „Ruhnadium” można od teraz otrzymać osobiście od „Gniewnej Czarownicy Grendal”.
4. W „Laboratorium Badawczym Idgelu” i w „Laboratorium Badawczym Idgelu (Legion)” dodano dodatkowe skrzynie z zapasami Beritry.
5. W „Składnicy Próżni” i w „Składnicy Próżni (Legion)” dodano dodatkowe skrzynie z zapasami Beritry.
6. Nagrody skrzyń skarbów w „Holu Wiedzy” zostały zmienione.
7. Zmiana: Potwory zlokalizowane w „Laboratorium Badawczym Idgelu”, „Laboratorium Badawczym Idgelu (Legion)”, „Składnicy Próżni” i „Składnicy Próżni (Legion)” potrafią wykrywać „Ukrywanie się”.
8. „Skrzynie z zapasami Armii Beritry”, które znajdują się w „Laboratorium Badawczym Idgelu”, „Laboratorium Badawczym Idgelu (Legion)”, „Składnicy Próżni” i w „Składnicy Próżni (Legion)”, zawierają teraz również nagrody w postaci herbów twierdzy.
9. W „Holu Wiedzy (Legion)” występował problem polegający na tym, że mapa nie była widoczna. Problem został rozwiązany.
10. W „Laboratorium Badawczym Idgelu”, „Laboratorium Badawczym Idgelu (Legion)”, w „Składnicy Próżni” i w „Składnicy Próżni (Legion)” można było docierać w niestandardowy sposób do skrzyń z zapasami Armii Beritry. Ten błąd został naprawiony.
11. W „Laboratorium Badawczym Idgelu” i w „Laboratorium Badawczym Idgelu (Legion)” było kilka dzbanów, z których można było otrzymać klucz do Laboratorium Badawczego i które różniły się wyglądem. Zostały one wszystkie ujednolicone.



## Przedmioty



**Dodano nowe przedmioty instancji i nowe wzory!**

### Nowe przedmioty

1. Przedmioty, które można zdobywać za pomocą **medali walki**, zostały przemienione w nowe przedmioty.
  - Nowe przedmioty bitewne posiadają te same wartości, co istniejące wyposażenie.
  - Przedmioty bitewne dla PvP, które można zdobyć za pomocą medali walki, posiadają nieco wyższe wartości.
    - Wszystkie zwykłe/nowe przedmioty bitewne zostały zmienione.
    - Za to, że wartości PvP nieco wzrosły, część innych wartości została nieco zwiększona dla wyrównania.
  - Liczba wymaganych medali walki została zmniejszona.
  - Liczba Punktów Otchłani, które gracz otrzymuje przy sprzedaży nowych przedmiotów bitewnych u sprzedawcy zbroi, jest niższa niż w przypadku zwykłych elementów wyposażenia.
  - Standardowe przedmioty bitewne nie były wprawdzie sprzedawane, jednak można je sprzedawać z tą samą liczbą Punktów Otchłani.

### Nowy wzór tworzenia

1. Dodano nowe wzory tworzenia.
  - Dodano nowe elementy wyposażenia klasy mitycznej oraz wzory.
  - Nowe wzory można nabywać w Północnym Katalam w **76 Garnizonie** oraz w Podziemiach Bazy Katalam.

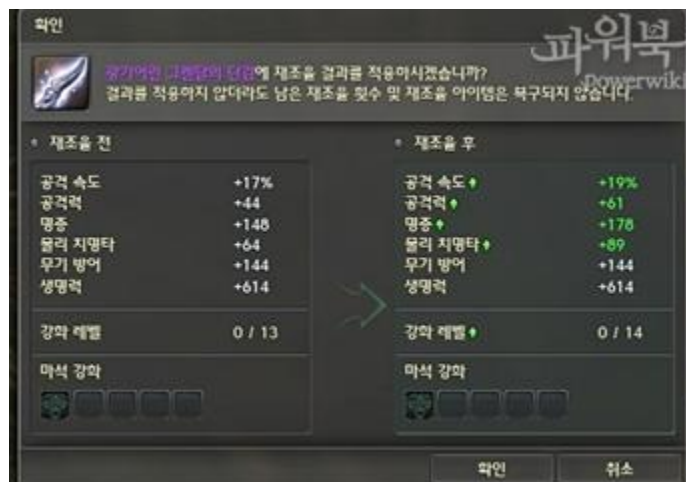


## Rozszerzenie funkcji identyfikacji przedmiotów

1. Funkcja identyfikacji przedmiotów została rozszerzona.
  - Przed zmianą: Można identyfikować wartości opcji przedmiotu
  - Po zmianie: Identyfikacja wartości opcji, liczby slotów kamieni many i maks. poziomu udoskonalenia
2. Zastosowano funkcję ponownej identyfikacji.
  - Można zidentyfikować na nowo niektóre elementy wyposażenia.
  - Przedmioty, którym pozostały jeszcze ponowne identyfikacje, mogą zidentyfikować ponownie ustalone tymczasowo wartości za pomocą zwoju identyfikacji.



Liczba ponownych identyfikacji jest pokazywana



Porównanie przed/po ponownej identyfikacji

## Zmiana opcji PvP

1. Wartości związane z PvP pokazywane są z podziałem na atak i magiczny atak.

- Atak PvP: Siła ataku PvP, atak magiczny PvP
- Obrona PvP: Siła obrony PvP, obrona magiczna PvP



Przed zmianą



Po zmianie

## Pozostałe zmiany

- Zmieniono niektóre wartości przedmiotów Kantorów, które można otrzymać w instancji w Katalamize.
  - Zestaw Kantora Wściekłego Hyperionu** : Obrona tarczy została zmieniona w obronę broni
  - Zestaw Kantora Rozgniewanego Hyperionu** : Obrona broni została zmieniona w obronę tarczy
- Zostały dodane nowe heroiczne i legendarne czapki.
  - Niektóre ikony czapek zostały zmienione.
- Zdarzało się, że przedmioty w ekwipunku nie były pokazywane. Problem został rozwiązany.
- Dokonano zmiany torb miola. Teraz można wprowadzać przedmioty użytkowe razem z potrawami i magicznymi przedmiotami do automatycznego wzmocnienia (buffu) miola.
- Zmiana: Efekt udoskonalenia najwyższego poziomu udoskonalenia broni jest stosowany również przy poziomie legendarnym powyżej poziomu 10.
- Problem polegający na tym, że przy strzeleniu umiejętność **Działo Duszy** przedmiotu stygmatów nie była pokazywana, został rozwiązany.
- Występował problem polegający na tym, że miol przy automatycznym wzmocnieniu używał nieprawidłowych przedmiotów przy potrawach i magicznych przedmiotach. Problem został rozwiązany.
- Problem polegający na tym, że niektórymi wzorami nie można było handlować, został rozwiązany.

9. Problem polegający na tym, że w przypadku niektórych przedmiotów wzmocnienie kamieni magii było niemożliwe, został rozwiązany.
10. W przypadku niektórych przedmiotów zostały zastosowane nieprawidłowe wartości. Ten problem został rozwiązany.
11. Rozwiązano problemy polegające na nieprawidłowym nazwaniu niektórych przedmiotów.
12. Wygląd niektórych przedmiotów został zmieniony.
13. Teksty w chmurkach przedmiotów zostały poprawione.
14. Teraz z przedmiotów wyposażenia Otchłani poniżej poziomu 60 można ekstrahować punkty Otchłani.
  - Przedmioty, których to dotyczy, mogą otrzymać z powrotem część Punktów Otchłani poprzez użycie Młota Otchłani do Roztapiania Zbroi.
15. Nawet jeśli przekroczono maksymalną liczbę wzmocnień i użyto cukierka przemiany, efekt nie znika przez wzmocnienie.
16. Problem polegający na tym, że Złoty Tatar nie upuszczał żadnych przedmiotów skrzyni z bronią dla Strzelca i Barda, został rozwiązany.
17. Przy rozszerzalnych broniach, które można wyprodukować, dla Zdeformowanego Katalitu zmieniono część wartości.
18. Ikona dla „Skrzyni wyboru klucza do wejścia do grobu” w Schronieniu Plemienia Ruhnów została zmieniona z pakietu w skrzynię i zmieniono też nieco związaną z nią chmurkę.
19. Potwór Boss podczas eventu „Słodkie Wyznanie” upuszcza od teraz inny przedmiot eventu.
  - Potwór Boss upuszcza od teraz dla „[Event] Słodkiego Proszku” „[Event] Pakiet ze słodkim proszkiem”.
  - Każdy członek grupy może otrzymać „[Event] Pakiet ze słodkim proszkiem”.
20. Niektóre przedmioty miały nieprawidłowe wartości, zostały one zmienione.
21. Przy misji, w zależności od profesji można było ekstrahować tylko niektóre przedmioty nagród. Przedmioty, w przypadku których ekstrakcja była niemożliwa, zostały poprawione.
22. Niektóre opisy wzmacniaczy potraw były nieprawidłowe. Błędy zostały usunięte.
23. Niektóre opisy materiałów produkcyjnych były wyświetlane w skupionej formie. Ten problem został rozwiązany.
24. Niektóre przedmioty były wyświetlane w dziwny sposób przy zakładaniu. Problem został rozwiązany.
25. Przedmiot stygmatu Templariusza „Złamanie Siły VI” nie był prawidłowo wyświetlany. Problem został rozwiązany.
26. BN Brinhild, który znajduje się w stolicy Asmodianów, sprzedaje od teraz podręczniki umiejętności dla klasy Bard.
27. Zmieniono możliwość zmiany wyglądu serii broni Tatara.
  - Wcześniej: Zmiana wyglądu niemożliwa
  - Zmiana: Ponowna ekstrakcja wyglądu niemożliwa
28. Wartości „Bandany Płóciennej Plemienia Ruhnów” zostały nieco zwiększone.
29. Przy zmianie rangi Otchłani informacje o przedmiotach z ograniczeniami rang Otchłani nie były aktualizowane. Problem został rozwiązany.
30. Niektóre ustawienia przedmiotów były nieprawidłowe. Problem został rozwiązany.

31. Rozwiązano problem polegający na tym, że można było zmieniać kolory przedmiotów, mimo że nie powinno być to możliwe.
32. Niektóre przedmioty były wyświetlane nieprawidłowo. Problem został rozwiązany.
33. Niektóre chmurki potraw były nieprawidłowe. Błędy zostały usunięte.

## Misja



**Dodano misje oficjalne / misje bohaterów i zmieniono część misji medalu walki!**

### Misja oficjalna / misja bohatera

1. Dodano misje oficjalne / misje bohaterów.
  - Oficjalną misję otrzyma gracz, który osiągnął najwyższy poziom w regionie Katalam. Można wybrać jedno akcesorium.
  - Na misjach bohaterów można otrzymać elementy wyposażenia i specjalne materiały. Gracz musi nie tylko wykazać się zdolnościami i uporem, lecz musi mieć również szczęście w tej misji. Poziom trudności tej misji jest nieco wyższy.



**Dodano różne misje oficjalne / misje bohaterów.**



Można otrzymać w nagrodę wartościowe przedmioty i różne materiały.

## Zmiana misji Medal Walki

- [Codz.] misja, którą można otrzymać w Północnym i Południowym Katalam, została zmieniona.
  - [Codz.] misja został zmieniona w misję [tyg.].
  - Zwiększono liczbę potworów, które trzeba upolować, z 2 na 5.
  - Niektóre misje grupy zostały zmienione w normalne misje i poziomy potworów zostały odpowiednio obniżone.
  - Zmiana: W misji, w której trzeba pokonać Elyosów/Asmodianów, gracz otrzymuje w nagrodę 12 medali walki. W misji, w której trzeba pokonać Balaurów, gracz otrzymuje 8 medali walki.
- Zmieniono misje typu [Pilny rozkaz], które można było otrzymać w Północnym i Południowym Katalam.
  - Liczba frakcji przeciwnych, które należy pokonać, została zmieniona z 2 na 1.
  - Nagroda za misję to 3 medale walki.

## Nowa misja instancji

- Dodano nową misję, którą można przejść w instancji **Most Jormunganda**.

Frakcja	Nazwa misji	Poziom	BN otrzymania
Elyosi	Badacz Jormunganda	65	Timarkus
Asmodianie	Poszukaj Działa	65	Ungand

- Dodano nową misję, którą można przejść w instancji **Schronienie Plemienia Ruhnow**.



Fracja	Nazwa misji	Poziom	BN otrzymania
Elyosi	Stara Krypta	65	Liponia
Asmodianie	Zabezpieczenie Reliktu	65	Nivella

3. Dodano nową misję, którą można przejść w instancji **Skład Wojenny Sauro**.

Fracja	Nazwa misji	Poziom	BN otrzymania
Elyosi	Infiltracja Składu Wojennego	65	Amalde
Asmodianie	Wyśledź Skład Wojenny	65	Sibeldum

4. Dodano nową misję, którą można przejść w instancji **Bastion Stalowego Muru**.

Fracja	Nazwa misji	Poziom	BN otrzymania
Elyosi	Walka pod Południową Bramą Eremionu	65	Demades
Asmodianie	Zacięta Walka	65	Latkel

## Inne

- Usunięto problem polegający na tym, że misja Pieśń Błogosławieństwa nie działała w przypadku strzelców i bardów.
- Dodano broń dla Strzelców i Bardów przy misjach Elyosów Prezent Veille i Asmodianów Prezent Mastariusza.
- Podczas misji Elyosów Ruiny Calydonów, dla Cukierka Calydonów wyświetlane jest pole informacyjne.
- Gdy gracz wchodzi po raz pierwszy do Północnego Katalam, pojawia się film, który można teraz przerwać.
- Zmieniono część treści misji Elyosów „[Bohater/Sojusz] Ukryty Relikt Ruhnów” i misji Asmodianów „[Bohater/Sojusz] Zawłaszczenie Reliktów”.
  - Zmieniono przedmioty misji, które można otrzymać od „Gniewnej Czarownicy Grendal”.

Przedmiot standardowy (ogólny)	Elyosi	Asmodianie
Stara Skrzynia z Pierścieniami	Pierścień Czarownicy Siły	Pierścień Panowania Czarownicy

- Występował problem polegający na tym, że „Gniewna Czarownica Grendal” mogła otrzymać przedmiot misji mimo, że postać nie posiadała misji. Problem został rozwiązany.

6. Rozwiązano problem występujący u Asmodianów, którzy posiadali misję „Relikt Siel” i wchodzili z ogólnego serwera instancji do instancji, po czym dalsza realizacja misji była niemożliwa.
7. Gdy misja typu [Pilny rozkaz/codz.] była wykonana w 1/2, nie można było jej kontynuować. Problem został rozwiązany.
8. Występował problem polegający na tym, że Strzelcy i Bardowie nie otrzymywali wzorów broni w nagrodę za ukończenie misji wytwarzania. Problem został rozwiązany.
9. Przedmiot misji <Zapiski Eganta> asmodyjskiej misji „Prawda o Porażce” był pokazywany jako przedmiot dla Elyosów. Problem został rozwiązany.
10. Na poziomie nagrody misji „Ekstrakcja Strasznej Urazy Apsu” nie można było wejść do biura Garnona. Problem został rozwiązany.
11. W trakcie misji wytwarzania broni Mocy Siel każdy poziom może od teraz otrzymać <Esencję Vorpala>.
12. Gdy gracz kończy misję tyg., powiadomienie systemowe pojawia się we właściwym momencie.
13. Poprawiono błędy w treści i pisowni niektórych misji.

## Walka o twierdzę

### Nagroda za walkę o twierdzę Katalam

- Zmieniono liczbę zwycięzców i nagrodę za Walkę o Twierdzę Katalam.
  - W przypadku nagród dla bohaterów i oficerów gracz otrzymuje przedmiot misji, za pomocą którego można ukończyć misję bohatera.

	Bohater		Oficer		Elita		Żołnierz	
	Osoby	Nagroda	Osoby	Nagroda	Osoby	Nagroda	Osoby	Nagroda
Standardowa	10	Ce 4	20	Ce 2	30	Mi 2	90	Mi 1
Zmiana	10	Ce 4	30	Ce 2	50	Ce 1	100	Mi 2

\* **Ce**: Medale z Ceranitu  
**Mi**: Medal z Mithrilu

### Zmiana czasu walki o twierdzę

- Godziny walk o twierdze w regionie Balaurów zostały zmienione.

	Pon.	Wt.	Śr.	Czw.	Pt.	Sob.	Niedz.
20:00	<a href="#">Świątynia Starych Smoków</a>	<a href="#">Ołtarz Chciwość</a>	<a href="#">Świątynia Starych Smoków</a>	<a href="#">Świątynia Starych Smoków</a>	<a href="#">Ołtarz Chciwość</a>	<a href="#">Świątynia Starych Smoków</a>	<a href="#">Świątynia Starych Smoków</a>
~			<a href="#">Ołtarz Chciwość</a>	<a href="#">Ołtarz Chciwość</a>		<a href="#">Ołtarz Chciwość</a>	<a href="#">Ołtarz Chciwość</a>
21:00	<a href="#">Wieża Vorgaltem</a>	<a href="#">Karminowa Świątynia</a>	<a href="#">Wieża Vorgaltem</a>	<a href="#">Wieża Vorgaltem</a>	<a href="#">Karminowa Świątynia</a>	<a href="#">Wieża Vorgaltem</a>	<a href="#">Wieża Vorgaltem</a>
			<a href="#">Karminowa Świątynia</a>			<a href="#">Karminowa Świątynia</a>	<a href="#">Karminowa Świątynia</a>
21:00							
~			<a href="#">Twierdza Prades</a>		<a href="#">Twierdza Bassen</a>	<a href="#">Twierdza Sillus</a>	<a href="#">Twierdza Prades</a>
22:00							
22:00	<a href="#">Twierdza Bassen</a>	<a href="#">Twierdza Sillus</a>	<a href="#">Twierdza Bassen</a>	<a href="#">Twierdza Prades</a>	<a href="#">Twierdza Prades</a>	<a href="#">Twierdza Bassen</a>	<a href="#">Twierdza Sillus</a>
~							
23:00							

23:00							
~	<a href="#">Twierdza Prades</a>	<a href="#">Twierdza Bassen</a>	<a href="#">Twierdza Sillus</a>	<a href="#">Twierdza Sillus</a>	<a href="#">Twierdza Sillus</a>	<a href="#">Twierdza Prades</a>	<a href="#">Twierdza Bassen</a>
24:00							

## Wzmocnienie walki o twierdzę Katalam

1. Dodano efekt wzmacniający, który otrzymuje frakcja, która wygrała walkę o twierdzę Katalam.
  - Bohater otrzymuje ten efekt, gdy znajduje się w Północnym lub Południowym Katalam.
  - Może się zdarzyć, że postać, która otrzymała ten efekt wzmacniający, traci go, gdy wchodzi do określonych instancji.
  - Jeśli postać zginie lub się wyloguje, nie straci efektu wzmacniającego

Warunek	Efekt wzmocnienia	Treść
Oblężenie pomyślne	Przychylność Sillus Przychylność Bassen Przychylność Prades	Siła ataku PvE zwiększa się o 2%.
Obrona nie powiodła się	Zachęta Sillus Zachęta Bassen Zachęta Prades	Siła ataku PvP i obrona zwiększają się o 7%.

## Pozostałe zmiany

1. Dla codz. misji **Walka o Garnizon** w Północnym / Południowym Katalam zmieniono częściowo wartości i lokalizacje pośredników / postaciów.
2. Gdy artefakt zostanie aktywowany, a efekt wzmacniający zostanie zastosowany, postać straci ten efekt, gdy przejdzie do innego regionu.
3. Zmieniono część lokalizacji postaciów/pośredników, którzy odgrywają rolę w wykonaniu misji walki o twierdzę w Północnym/Południowym Katalam.

## Postać

### Postać

1. Ruch strzelca przy zbieraniu Poti/Pory z garnka wyglądał dziwnie. Ten błąd został usunięty.
2. Teraz można wrócić ze zwykłego serwera na serwer dla początkujących, używając oprócz teleportera również umiejętności powrotu i zwoju powrotu.
3. Nie jest już możliwe zastosowanie efektu wzmocnienia dla sojusznika ze strefy neutralnej do strefy walki .
4. Podczas „Ukrywania się” nie można otworzyć osobistego sklepu.
5. Zdarzało się że przy drugiej broni (lewa ręka) była stosowana nieprawidłowa wartość broni. Problem został rozwiązany.

### Umiejętności

1. W przypadku łowcy umiejętność Pułapka: Szok I była wykonywana w dziwny sposób. Ten ruch został zmieniony.
2. Przy umiejętności Atak z biegu II ~ V Asasyne nie była pokazywana chmurka umiejętności łańcuchowej. Problem został rozwiązany.
3. Opis chmurki umiejętności Zimowa Zbroja III ~ IV Czarodzieja nie był wyświetlany poprawnie. Problem został rozwiązany.
4. Przy umiejętności Święty Sługa V asmodyjskiego Kłeryka chmurka nie była pokazywana. Problem został rozwiązany.
5. Przy umiejętności Kula Armatnia Rozłamu I ~ VII u Strzelca ruch był pokazywany w nienaturalny sposób. Problem został rozwiązany.
6. Efekt wzmocnienia umiejętności Usunięcie Szoku I i Instynkt Przeżycia I Strzelca nie był powtarzany. Problem został rozwiązany.
7. Mocny Impuls I Barda jest szybciej odpalany.
8. Wyświetlana liczba tarcz ochronnych umiejętności Melodia Tarczy V Barda była niższa niż na poprzednim poziomie. Problem został rozwiązany.
9. Z niektórych regionów po użyciu funkcji powrotu do domu z apartamentu można wrócić do bitwy.
10. W przypadku niektórych efektów wzmacniających będzie od teraz liczony również czas, w którym postać jest wylogowana.
11. Czas regeneracji umiejętności „Uzdrowiające Światło I ~ IV” Kłeryka nie był prawidłowo wyświetlany. Problem został rozwiązany.
12. Niektóre efekty umiejętności nie były prawidłowo wyświetlane. Problem został rozwiązany.
13. Występował problem dotyczący Templariusza, który polegał na tym, że nie można było usunąć wzmocnienia umiejętności „Zmiana powietrza I”. Problem został rozwiązany.

14. Gdy Asasyn używał umiejętności „Iluzja Cienia I” i przeciwnik atakował, „Ukrywanie się” nie było usuwane. Problem został rozwiązany.
15. Rozwiązano problem polegający na tym, że przez umiejętność „Huk Szoku I” Bard był odrzucany do tyłu, lecz umiejętność „Usunięcie Szoku I” nie była aktywowana.

## Pozostałe

### Zobacz zrzut ekranu

1. Dodano funkcję, dzięki której można oglądać zrzuty ekranu w grze.
  - Dzięki funkcji oglądania zrzutów ekranu można zobaczyć w grze wykonany zrzut ekranu.
  - Można wypróbować tę funkcję, wchodząc na [Menu start – Społeczność – Zobacz zrzut ekranu].
  - Skrót klawiaturowy można zdefiniować pod: [Ustawienia – Ustawienie klawiszy – Otwórz/zamknij okno].
  - Zrzuty ekranu wykonane klawiszem <Print Screen> można sprawdzić w zakładce „Ustawienia podstawowe”.
  - Zrzuty ekranu wykonane skrótem klawiaturowym <Shift + Print Screen> można sprawdzić w zakładce „Informacje dotyczące wyglądu”.



## BN

1. Występował problem polegający na tym, że potwór Egzekutor Penemon, który pojawia się w drugiej Kopalni Id w Podziemiach Katalam nie upuszcza broni i przedmiotów wyposażenia. Ten problem został rozwiązany.
2. Zdarzało się, że dźwięk wykrycia nie był odtwarzany, gdy potwór wykrywał postać. Problem został rozwiązany.
3. Sposób walki niektórych BN, którzy znajdują się na Polu Bitwy Garnizonu Północnego / Południowego Katalam, wyglądał dziwnie. Błąd został usunięty.
4. Zmieniono rozlokowanie niektórych strażników Garnizonu Phona w Południowym Katalam.
5. Zmieniono rozlokowanie niektórych potworów w Podziemiach Katalam.
6. Zmieniono rozlokowanie niektórych strażników w Obszarze Rozwijającym Się w Podziemiach Katalam.
7. Zmieniono sposoby walki niektórych potworów, które znajdują się na Płaskowyżu Lodowego Chłodu w Południowym Katalam.

8. Gdy w Drugiej Kopalni Id w Podziemiach Katalam został załatwiony Poczerniony Grób, Egzekutor Penemon nie był spawnowany. Problem został rozwiązany.
9. Niektóre funkcje BN rozstawionych w Północnym i Południowym Katalam zostały zmienione.
10. Usunięto problem polegający na tym, że niektóre potwory upuszczają Rewolwery Eterowe Vorpai i Instrumenty Strunowe.
11. W Północnym i Południowym Katalam dodano kolejne potwory.

## IU

1. Gdy okno listy grup pokrywało się z innym oknem IU, widok ekranu nie był prawidłowy. Ten problem został rozwiązany.
2. W [Ustawienia – Ustawienia gry] została dodana zakładka [Miol/Anioł Stróż].
  - Alarm miola można aktywować/dezaktywować tylko przez nowo dodaną funkcję.
3. Usunięto błąd polegający na tym, że w oknie agenta handlowego wpisane elementy wyposażenia posiadały nieprawidłowe wartości.
4. Na mapie część warunku wejścia do Twierdzy Indratu w Heiron była wyświetlana nieprawidłowo. Problem został rozwiązany.
5. W oknie legionu pokazywane są od teraz również krawędzie herbu legionu.

## Zmiana otoczenia

1. Dodano nowy prąd wietrzny w Południowym Katalam.
2. Zmieniono część otoczenia Południowego Katalam.
3. Zmieniono część otoczenia w Podziemiach Katalam.
4. Zmieniono część otoczenia w Holu Wiedzy.
5. Zmieniono część otoczenia Twierdzy Tiamaranta.
6. Zmieniono część otoczenia Elian.
7. Zmieniono część otoczenia 73 Garnizonu w Północnym Katalam.
8. Zmieniono część otoczenia Lasu Ladis.
9. Część budynków w Północnym Katalam była wyświetlana nieprawidłowo. Problem został rozwiązany.

## Pozostałe zmiany

1. Teraz za wyświetlaniem misji można wybrać i zastosować pasek skrótów.
2. Gdy pod [Ustawienia – Ustawienia gry – Informacje o walce] została usunięta opcja Zobacz efekt walki teleportu, wartość bonusu postaci nie była już pokazywana. Problem został rozwiązany.



3. W dolnej części ustawień były dostępne punkty „Zresetuj wszystko” i „Zresetuj aktualne okno”.  
Nazwy zostały zmienione na „Zresetuj ustawienia” i „Zresetuj ustawienia szczegółowe”.
4. Teraz za wyświetlaniem misji można wybrać i zastosować pasek skrótów.
5. Na mapie pojęcie „Garnizon” było wyświetlane razem z innym pojęciem. Błąd został usunięty.