



Patchnote/Changelog - Update 4.02

Spis treści

Patchnotes.....	2
[Postacie].....	2
<Inżynier>	2
<Artysta>	3
[Otoczenie]	4
<Północny Katalam>.....	4
<Południowy Katalam>.....	4
<Podziemia Katalam>	5
[Instancje].....	6
<Hol Wiedzy>.....	6
<Laboratorium Badawcze Idgelu>	7
<Składnica Próżni>.....	8
<Ruhnadium>	9
<Katalamize>	10
<Stalowa Róża>	10
<Wyszukiwanie grupy>.....	11
[Walka o twierdze]	13
[Walka o bazy].....	14
Zmiany	15
<Informacje ogólne>	15
<Umiejętności>.....	16
<Instancje>	23
<BN>	25
<System domów>.....	26
<Misje>	26
<Przedmioty>	29
<Interfejs użytkownika>	33

Patchnotes

[Postacie]

<Inżynier>

W wyniku wzniesienia się jako Daeva Inżynierowie stają się Strzelcami, którzy z dystansu utrudniają życie swoim wrogom za pomocą Armaty Eterowej i Rewolwerów Eterowych.

Tło fabularne:

Na zlecenie Władcy Israphela pomysłowi naukowcy połączyli broń palną z eterem. W wyniku tego powstały mocne i szybkie Rewolwery Eterowe oraz odznaczająca się dużą siłą przebicia Armata Eterowa. Interesujący się techniką inżynierowie byli zafascynowani nowymi bronią i wypróbowali je na polu bitwy. Osiągnęli duże sukcesy w wojnie między Elyosami a Asmodianami, dzięki czemu zostali uznani jako własna podklasa Inżynierów: Strzelcy.

- Poprzez wzniesienie się jako Daeva Inżynierowie stają się Strzelcami.
- Strzelec przemienia magię w amunicję i przeprowadza ataki za pomocą broni (Rewolwerów Eterowych i Armaty Eterowej).
- Używając Rewolwerów Eterowych i Armaty Eterowej, strzelec może zdywersyfikować swój styl walki. Strzelając z armaty magią w mocno zagęszczonej postaci można oczekiwać mocnego ataku, nawet jeśli jest on wolniejszy niż w przypadku rewolwerów. Rewolwery natomiast umożliwiają szybsze strzały wielokrotne oraz imponujące akcje.



<Artysta>



Wznosząc się jako Daeva, Artyści przemieniają się w Bardów, którzy uzbrojeni w instrumenty strunowe zaczarowują za pomocą muzyki swoich wrogów i sprzymierzeńców.

Tło fabularne:

Bardowie uwielbiali kiedyś śpiewanie i cieszyli się przychylnością Lady Siel. Gdy Siel zniknęła po Wielkiej Katastrofie i rozpadzie Atrei, Bardowie zamilkli i skoncentrowali się na badaniu muzyki. Odkryli, że muzykę można połączyć z eterem i zaczęli wypróbowywać nowo pozyskaną moc w walce. Potrafili nie tylko atakować przeciwników i rzucać na nich klątwy, lecz również uzdrawiać i wzmacniać sprzymierzeńców. Dzięki tym umiejętnościom Bardowie zdobyli sławę w całej Atrei i zostali uznani jako podklasa Artystów.

- Gdy Artyści wznoszą się jako Daeva, stają się Bardami.
- Za pomocą magicznej melodii i magicznego śpiewu Bardowie mogą uzdrawiać członków swojej grupy lub osłabiać wroga i atakować go. Ta klasa używa instrumentów strunowych jako broni.

Bard atakuje wroga swoimi nieograniczonymi, lekkimi ruchami ciała i uzdrawia swoich sprzymierzeńców. Może osłabiać wielu wrogów i obracać sytuację w walce na swoją korzyść.

[Otoczenie]

Nowe, utrzymywane do tej pory w tajemnicy regiony Balaurei zostały udostępnione.

<Północny Katalam>

Północny Katalam to region znajdujący się powyżej Bastionu Eremion i dawna ojczyzna Plemienia Ruhnów. Władczyni Balaurów Tiamat próbowała wykorzystać bronie plemienia do swoich własnych celów i eksperymentowała ze Źródłem Energii Id. Doszło jednak przy tym do poważnego wypadku: Id eksplodował i całe obszary w Północnym Katalam zostały skażone.

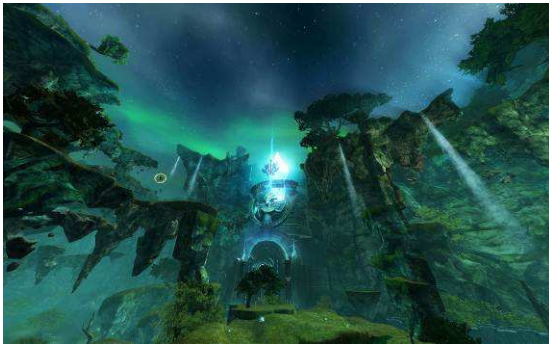
Zanim Tiamat zdołała przejąć kontrolę nad broniami, została doprowadzona do upadku przez Reianów, Elyosów i Asmodianów oraz przez zdradę czwartego władcy Balaurów Beritry. Pozostali żołnierze Legionu Tiamat nadal walczą z napierającą armią Beritry, aby pomścić swoją przywódczynię.



<Południowy Katalam>

Południowy Katalam to region znajdujący się poniżej Bastionu Eremion. Obszary te są zdominowane przez ruiny i twierdze upadłego Plemienia Ruhnów, a ponieważ są bazami Elyosów, Asmodianów i Balaurów, ciągle toczą się o nie walki. Szaleje wściekła wojna o panowanie w Katalam i niektóre grupy próbują wykorzystać te zawirowania. W tej sytuacji kilku Shugo założyło neutralną firmę Goldrinerk S.A., która odnosi sukcesy na przeróżnych polach działalności gospodarczej. Przymierze Zielonych Kapeluszy walczy natomiast z pomocą Elyosów i Asmodianów przeciwko wykorzystywaniu natury, a Piraci Shulaki ograbiają nie spodziewających się niczego podróżnych.

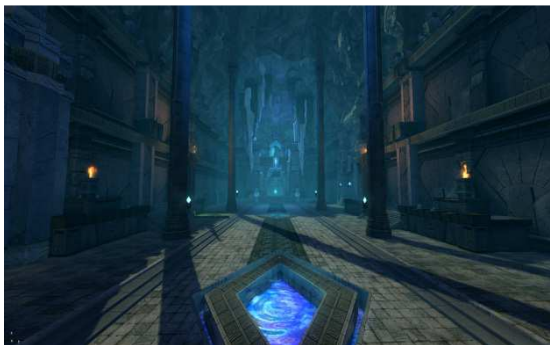
Dzięki wszystkim tym grupom Południowy Katalam to tygiel najróżniejszych frakcji i poglądów, który jest tak barwny, jak niebezpieczny.



<Podziemia Katalam>

Plemię Ruhnów wykorzystywało Podziemia Katalam jako kryjówkę przed atakującą Armią Tiamat. Miejsce to nie zapewniło jednak oczekiwanej ochrony i Ruhnowie zostali wytępieni.

Oprócz swojej smutnej historii Podziemia są znane przede wszystkim ze względu na swoje kopalnie Idium, z których wydobywa się duże ilości Idu, stanowiącego napęd dla broni i maszyn. Ponadto spoczywa tu najpotężniejsza broń Ruhnów: Hyperion. Balaurowie wciąż próbują go odnaleźć i wykorzystać do swoich celów. Ich plany muszą zostać pokrzyżowane za wszelką cenę, albo upadek Atrei będzie nieunikniony.



- Do Podziemi Katalam mogą wchodzić tylko postacie od poziomu 65.
- BN, przy pomocy których gracz może dotrzeć do Podziemi Katalam, znajdują się w następujących miejscach.

Północny Katalam	Południowy Katalam	Instancja
Pole Bitwy Tiamat	Zapomniane Bagno	Hol Wiedzy
Pole Eksperymentalne Gritta	Południowa Brama Eremionu	Laboratorium Badawcze Idgelu
Pojawia się po zdobyciu 73. garnizonu	Pandarung	Składnica Próżni
Pojawia się po zdobyciu 74. garnizonu	Pojawia się po zdobyciu 83. garnizonu	-
Pojawia się po zdobyciu 75. garnizonu	Pojawia się po zdobyciu 87. garnizonu	-

[Instancje]

Zostały dodane nowe instancje, do których gracz może wejść, gdy zostanie zdobyta twierdza w Północnym/Południowym Katalam.

- Gdy konkretne twierdze/konkretna twierdza zostaną zdobyte / zostanie zdobyta, wewnątrz zdobytej twierdzy pojawi się przejście, przez które można wejść do instancji.
- Po wejściu do instancji można zbierać punkty, zabijając potwory i zbierając esencje. Gdy Boss danego regionu zostanie zabity, gracz otrzyma bardzo dużo punktów.

Im większa liczba punktów w danym czasie, tym słabszy jest Boss. (Jednak jeśli atak instancji się nie powiedzie, gracz nie będzie mógł walczyć z Bossem.)

<Hol Wiedzy>

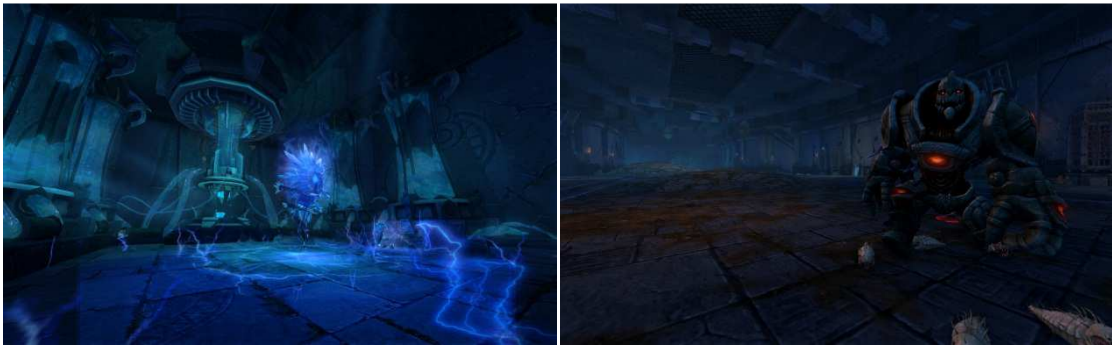
Hol Wiedzy to tajemne pomieszczenie, do którego gracze mogą wchodzić, gdy zdobędą Twierdzę Sillus. Aktualnie jest ona opanowana przez Oddział Rozpoznawczy Beritry, ale wcześniej była to księgarnia antycznego Plemienia Ruhnów, w której przechowywano książki na temat Idu, Idium, Idgelu itd. Oddział Rozpoznawczy Beritry szukał Idgelu i w piwnicy Twierdzy Sillus znalazł księgarnię Plemienia Ruhnów oraz Magazyn Idgelu, które były ukryte głęboko we wnętrzu księgarni. Rozpoczęli badania nad Idgelem i wprowadzili stworzenia z Atrei i Balaurei, aby zdobyć od nich informacje i wstrzykiwali im Idgel, aby wykorzystywać je jako obiekty doświadczalne. Następnie stworzenia te zostały zamknięte w Więzieniu dla Obiektów Eksperymentalnych. Środki bezpieczeństwa są tam tak rozbudowane, że znajduje się tam nawet system alarmowy. Gdy zostaną wykryci intruzi, kierownik badań Notius zniszczy wszystkie dokumenty i natychmiast ucieknie. Jeśli zatem potrzebne są ważne informacje i Idgel, gracze muszą zbliżyć się bardzo szybko.



- BN wejścia dla Holu Wiedzy znajduje się w „Twierdzy Sillus” w Północnym Katalam. Do „Holu Wiedzy” przez portal wejścia może wejść tylko frakcja, która zdobędzie Twierdzę Sillus.
- Gdy legion zdobędzie Twierdzę Sillus, członkowie legionu mogą pójść do Oficera Przyjęć do Legionu, aby móc wejść do „Holu Wiedzy (legion)”.

Instancja	Warunek	Osoby	Poziom	Czas do ponownego wejścia (min.)	
Hol Wiedzy	Zdobycie Twierdzy Sillus (Rasa)	1	Od Poziomu 65	1320 ZP	4200 bezpłatnie
Hol Wiedzy (Legion)	Zdobycie Twierdzy Sillus (Legion)	1	Od Poziomu 65		

<Laboratorium Badawcze Idgelu>



Laboratorium Badawcze Idgelu jest biolaboratorium armii Beritry, które znajdowało się w piwnicy twierdzy Prades. Jest to tajne pomieszczenie, do którego można wejść tylko po zdobyciu Twierdzy Prades. Początkowo był to obiekt antycznego Plemienia Ruhnów, ale odkąd podbił go Legion Tiamat, został on przekształcony w laboratorium badawcze. Od czasu śmierci Tiamat jest on używany przez Oddział Rozpoznawczy Armii Beritry. Plemię Ruhnów wybudowało je po to, by zbadać źródło energii Prastarej Broni Id. Obecnie przeprowadzane są rozmaite eksperymenty biologiczne, takie jak na przykład kreatury o różnych atrybutach i ekstrakcja energii Id z duchów. W laboratorium badawczym znajdują się dziwne stworzenia eksperymentalne, rozmieszczone w różnych pomieszczeniach i posiadają przeciwstawne atrybuty. Znajdują się tam również więźniowie Reianów, którzy mają tam być używani jako objekty doświadczalne i którzy zostali tam uprowadzeni. Poza tym czują się jeszcze rozmaite niebezpieczeństwa, takie jak pułapki zastawione przez Armię Beritry oraz różnych żołnierzy Armii Beritry, którzy załatwiają więźniów Reianów itd.

- BN wejścia dla Laboratorium Badawczego Idgelu znajduje się w Południowym Katalam w Twierdzy Prades.
- Do „Laboratorium Badawczego Idgelu” przez portal wejścia może wejść tylko frakcja, która zdobędzie Twierdzę Prades.
- Gdy legion zdobędzie Twierdzę Prades, członkowie legionu mogą pójść do Oficera Przyjęć do Legionu, aby móc wejść do „Laboratorium Badawczego Idgelu (Legion)”.

Instancja	Warunek	Osoby	Poziom	Czas do ponownego wejścia (min.)
Laboratorium Badawcze Idgelu	Zdobycie Twierdzy Prades (Rasa)	6	Od Poziomu 65	1320 ZP 4200 bezpłatnie
Laboratorium Badawcze Idgelu (Legion)	Zdobycie Twierdzy Prades (Legion)	6	Od Poziomu 65	

<Składnica Próźni>



Składnica Próźni znajduje się poniżej Twierdzy Bassen. Plemię Ruhnów wykorzystywało ją jako magazyn idu i można się tam dostać tylko poprzez zdobycie Twierdzy Bassen. Teren Bassen został kiedyś wysadzony w powietrze przez Plemię Ruhnów za pomocą Prastarej Broni. Miała miejsce duża eksplozja, w wyniku której powstał basen. Składnica Próźni nie została od razu wysadzona w powietrze, jednak wielka eksplozja miała na nią pewien wpływ. Wewnętrzne pomieszczenia wyleciały w powietrze i w ten sposób powstały piętra. Większość badaczy twierdzi, że w wyniku eksplozji Id został przemieniony w Eter. Po wymarciu Plemienia Ruhnów Legion Tiamat zebrał stamtąd Id i zbadał go. Gdy Prastara Broń została znaleziona, oddział rozpoznawczy Beritry znalazł Składnicę Próźni i zajął ją. Armia Beritry zainstalowała specjalne drzwi eterowe w każdym pokoju, aby zatrzymać aurę eteru, a na najniższym poziomie zainstalowano w celu zbierania Idu Wielką Kostkę Idgelu, w której znajduje się detonator.

- BN wejścia dla Składnicy Próźni znajduje się w Południowym Katalam w Twierdzy Bassen. Do „Składnicy Próźni” przez portal wejścia może wejść tylko rasa, która zdobędzie Twierdzę Bassen.
- Gdy legion zdobędzie Twierdzę Bassen, członkowie legionu mogą pójść do Oficera Przyjęć do Legionu, aby móc wejść do „Składnicy Próźni (Legion)”.

Instancja	Warunek	Osoby	Poziom	Czas do ponownego wejścia (min.)
Składnica Próżni	Zdobycie Twierdzy Bassen (Rasa)	6	Od Poziomu 65	1320 ZP 4200 bezpłatnie
Składnica Próżni (Legion)	Zdobycie Twierdzy Bassen (Legion)	6	Od Poziomu 65	

<Ruhnadium>

Ruhnadium jest ukryte w Podziemiach Katalam, w których znajduje się przeklęta czarownica Grendal Eroneil z plemienia Ruhnów. Jest to pomieszczenie treningowe. Czarownica Grendal miała przed sobą świetlaną przyszłość. Wraz ze swym ukochanym stawiała opór Legionowi Tiamat, lecz zginął on w wielkiej eksplozji. Gdy jej ukochany zginął, popadła w głęboką rozpacz i ukryła się w Ruhnadium. Tam próbowała ożywić swojego wybranka, lecz jej starania nie powiodły się. W wyniku nieudanego przywoływania duchów Ruhnadium stało się przeklętym miejscem, w którym znajdują się teraz duchy. Dziś jest to przeklęty hol wypełniony rozgoryczeniem i rozpaczą Grendal. Każdy, kto się zbliży, doświadczy rozgoryczenia przeklętej czarownicy.



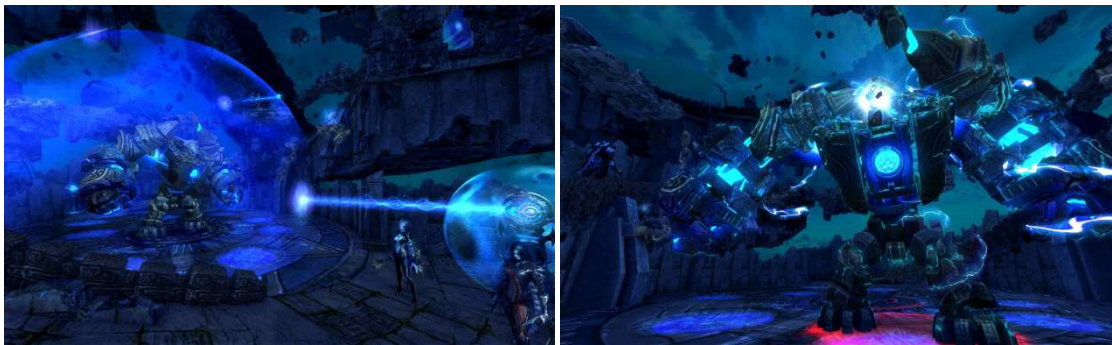
- Wejście do Ruhnadium znajduje się w kierunku godziny 12 od Podziemi Katalam.
- Nie ma osobnej misji wejścia. Aby wejść, wystarczy tylko spełnić wymagania dotyczące poziomu oraz przedmiotu potrzebnego do wejścia.

Instancja	Osoby	Poziom	Przedmiot potrzebny do wejścia	Czas do ponownego wejścia (min.)
Ruhnadium	6	Od Poziomu 65	Tajemniczy Kryształ Ruhnadium	2760 ZP 7080 bezpłatnie

- Przedmiot potrzebny do wejścia można uzyskać poprzez przemianę substancji. Wzór można otrzymać od BN <Sprzedawca Specjalnych Transformacji>, który pojawi się, gdy w Południowym Katalam zostanie zdobyty 81. garnizon.
- Materiały potrzebne do produkcji można zdobyć (z pewną dozą losowości) pokonując niektóre potwory znajdujące się w Północnym/Południowym Katalam i Podziemiach Katalam.

<Katalamize>

W celu stawienia czoła silnemu Legionowi Tiamat Plemię Ruhnów stworzyło potężną broń o nazwie Hyperion, która wykorzystuje energię Id. Ponieważ członkowie Plemienia Ruhnów nie potrafili porozumieć się między sobą, nie byli w stanie wykorzystać Hyperionu do swoich celów i nastąpiła Wielka Eksplozja, w wyniku której plemię to musiało podążać ścieżką śmierci. Ci, którzy przeżyli, chcieli uchronić Hyperion przed zakusami Tiamat i wywołali celowo eksplozję Id. W ten sposób udało im się ukryć Hyperion poprzez zniekształcenie czasoprzestrzeni. Beritra, który już od dawna czaił się na Hyperion, po śmierci Tiamat zaczął szukać broni. W końcu znalazł miejsce, w którym ukryty jest Hyperion – Katalamize. Teraz Elyosi i Asmodianie próbują nie dopuścić do tego, aby posiadający niewiarygodną siłę zniszczenia Hyperion dostał się w ręce Armii Beritry.



- Wejście do Ruhnadium znajduje się w kierunku godziny 6 od Podziemi Katalam.
- Nie ma osobnej misji wejścia. Aby wejść, wystarczy tylko spełnić wymagania dotyczące poziomu oraz przedmiotu potrzebnego do wejścia.

Instancja	Osoby	Poziom	Przedmiot potrzebny do wejścia	Czas do ponownego wejścia (min.)	
Katalamize	12	Od Poziomu 65	Tajemniczy Kryształ Katalamize	4200 ZP	10080 bezpłatnie

- Przedmiot potrzebny do wejścia można uzyskać poprzez przemianę substancji. Wzór można otrzymać od BN <Sprzedawca Specjalnych Transformacji>, który pojawi się, gdy w Południowym Katalam zostanie zdobyty 81. garnizon.
- Materiały potrzebne do produkcji można z pewnym prawdopodobieństwem otrzymać przez zabijanie niektórych potworów znajdujących się w Północnym/Południowym Katalam i Podziemiach Katalam.

<Stalowa Róża>

Pojawia się statek z Południowego Katalam o nazwie Stalowa Róża.

Jest to baza główna piratów Stalowej Róży. Przewodzi mu jedyny żeński przedstawiciel trojga rodzeństwa Piratów Stalbroda, Rumakiki. O Piratach Stalbroda nie było wiadomo nic oprócz tego, że pływali na statku Stalgrab, który tymczasowo znajduje się pomiędzy Elyseą a Asmodae. Teraz jednak Stalowa Róża pojawiła się w Pandarung w Południowym Katalam. Sandarinrinerk z Goldrinerk S.A. wykorzystuje najemników Stalowej Róży, a w zamian zaopatruje okolicę Pandarung w zapasy. Dostarcza ona piratom Stalowej Róży także płody rolne i podtrzymuje z nimi przyjazne kontakty. Z drugiej strony zorientował się, że na statku knują spisek i wysłał na statek swojego szpiega.



- BN do wchodzenia na Stalową Różę znajduje się w Południowym Katalam.
- Jeśli masz wymagany poziom, możesz wejść na Stalową Różę bez przechodzenia osobnej misji.

Instancjonowany loch	Maks. liczba graczy	BN wejścia	Czas do ponownego wejścia	Poziom dostępu
Ładownia statku Stalowa Róża (Solo)	1	Jukarung	1320 ZP 4200 bezpłatnie	Min. poziom 61
Ładownia statku Stalowa Róża (Grupa)	3			
Kabina statku Stalowa Róża (Solo)	1	Kikorinrin	1320 ZP 4200 bezpłatnie	
Kabina statku Stalowa Róża (Grupa)	3			
Pokład statku Stalowa Róża (Grupa)	3	Tocharung	1320 ZP 4200 bezpłatnie	

<Wyszukiwanie grupy>

- Przy wejściu do instancji lub u BN znajdziesz menu „Szukaj towarzyszy”. Gdy wybierzesz to menu, możesz używać systemu „Znajdź integrującą grupę”.
- Tworzenie grupy można przeprowadzić tylko przy wejściu do instancji lub u BN, w innym przypadku przez menu „Zrekrutuj listę integrujących członków grupy” w oknie „Znajdź grupę” możliwe jest tylko czytanie wiadomości.



- Możesz zmienić liczbę członków grupy. Aby wejść do instancji, należy zebrać wybraną liczbę członków grupy.

Okno „Przygotowanie na wejście”

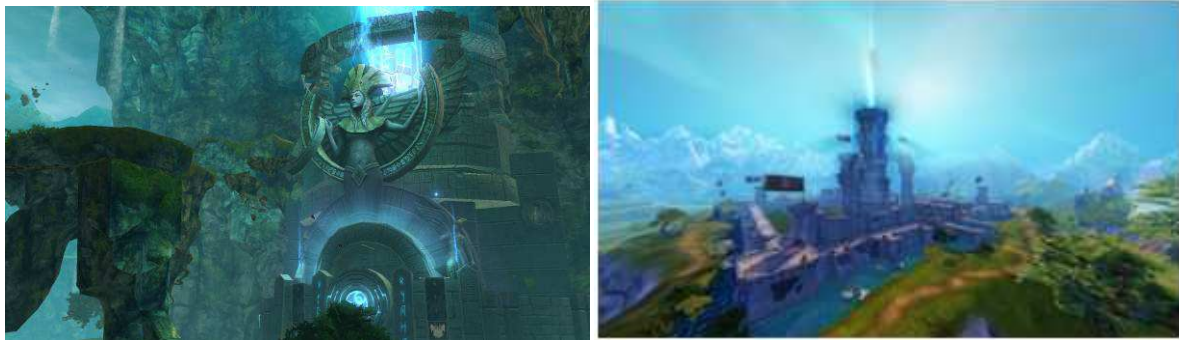
입장 준비			
인스턴스 존: 제1 템페르 훈련소 파티장: 모집-바이젤 진행 상황: 파티 구성 완료			
이름	레벨	직업	상태
지원-바이젤	61	사격성	준비
모집-바이젤	65	수호성	완료
<input type="button" value="준비 완료"/> <input type="button" value="취소"/>			

입장 준비			
인스턴스 존: 제1 템페르 훈련소 파티장: 모집-바이젤 진행 상황: 파티 구성 완료			
이름	레벨	직업	상태
모집-바이젤	65	수호성	완료
지원-바이젤	61	사격성	완료
<input type="button" value="준비"/> <input type="button" value="입장"/> <input type="button" value="취소"/>			

Kandydaci do grupy	Zrekrutowani kandydaci do grupy
---------------------------	--

- Gdy wszyscy kandydaci do grupy będą „przygotowani”, „wejście” zrekrutowanych kandydatów do grupy zostanie aktywowane. Wejdiesz do instancji, gdy zrekrutowany użytkownik kliknie „Wejdz”.
- Również po wejściu do instancji możesz rekrutować dodatkowych członków grupy w oknie „Znajdź grupę”. Tej funkcji może używać jednak tylko dowódca grupy.
- Jeśli chcesz wejść do nowej instancji, możesz wysłać zapytanie do rekrutacji grupy, która jest w „przygotowaniu”.
- Jeśli chcesz wejść do odbywającej się już instancji, możesz wysłać zapytanie do rekrutacji grupy, która jest „aktywna”.
- Jeśli opuścisz instancję, do której wszedłeś przez „Znajdź integrującą grupę”, zostaniesz usunięty z grupy.
- Jeśli opuścisz grupę, do której wszedłeś przez „Znajdź integrującą grupę”, zostaniesz usunięty z instancji.
- Dla grupy, która została stworzona przez „Znajdź integrującą grupę”, funkcja Zaproś/Wyrzuć członków grupy jest ograniczona.

[Walka o twierdze]



W Północnym i Południowym Katalam dodano nowe twierdze.

- W Północnym Katalam dodano Twierdzę Sillus.
- W Północnym Katalam dodano Twierdze Bassen i Prades.
- Każda z tych trzech twierdz ma inną konstrukcję.
- Podobnie jak w przypadku innych twierdz w Otchłani, to, którą twierdzę posiada gracz, zależy od pokonania Generała Strażników.
- W twierdzach i ich otoczeniu nie można stawiać kisków.
- W przypadku pomyślnego ataku / pomyślnej obrony w zależności od zasług otrzymasz inny pakiet ataku / obrony.
- Jeśli legionowi uda się obronić posiadaną twierdzę, Generałowi Brygady danego legionu zostaną przekazane przedmioty dla Generała Brygady oraz pakiet nagród.
- Przy zdobywaniu twierdzy plemię atakujące otrzyma magiczne wzmocnienie za udany atak, a plemię broniące się otrzyma magiczne wzmocnienie za nieudaną obronę.

Harmonogram nowych walk o twierdzę w Katalam przedstawia się następująco:

Czas	Pon.	Wt.	Śr.	Czw.	Pt.	Sob.	Niedz.
19:00 - 20:00					Twierdza Bassen		Twierdza Sillus
22:00 - 23:00	Twierdza Prades	Twierdza Sillus	Twierdza Bassen	Twierdza Prades	Twierdza Sillus	Twierdza Prades	Twierdza Bassen

- Zmiana polega na tym, że walka oblężnicza o źródło w Tiamaranta nie odbywa się codziennie o godz. 22:00.
- Rozwiązano problem polegający na tym, że Pole Eteru, które pojawia się przy możliwej do zdobycia twierdzy, nie zadaje postaciom obrażeń.
- Dodano nowy system, przez który można rekrutować najemników do obrony Twierdzy Katalam.
 - Aby rekrutować najemników, gracz musi użyć medalu walki, a to jest możliwe tylko poprzez werbującego zarządcę legionu, który znajduje się wewnątrz twierdzy. Tylko członkowie legionu zdobywającego twierdzę mogą używać tej funkcji.
 - Gdy zatrudniani są najemnicy, w określonym miejscu pojawia się BN najemników.
 - Ci najemnicy znikną, gdy status twierdzy się zmieni, a gdy umrą, nie pojawią się ponownie.
- Czas aktywacji odpalania „Sterowania Bramą” i „Bomby do Rowów”, które pojawiają się podczas walki o Twierdzę Prades, został zmniejszony.
- Rozwiązano problem polegający na tym, że nie pojawiała się wiadomość systemowa o Medalu Walki wykorzystywanym do rekrutacji najemników.

- PŻ BN Strażników Elyosów/Asmodianów i PŻ Bramy Zamku, które pojawiały się przy walce o Twierdzę Katalam, zostały zmniejszone.
- Podczas walki o Twierdzę Katalam pojawia się dowódca Dredgionu, którego obrażenia Generała Strażników zostały częściowo zmniejszone.

[Walka o bazy]



- W niektórych regionach Balaurów, Elyosów i Asmodianów dodano nowe bazy.
 - W Eltnen, Heiron, Morheim i Beluslan dodano nowe bazy.
 - W Północnym i Południowym Katalam dodano nowe bazy.
 - Zdobycie baz zależy od pokonania najsilniejszego potwora przebywającego w danej bazie.
 - Najsilniejszy potwór w bazie pojawia się przez określony czas po zdobyciu.
 - BN innego plemienia może się pojawić i stale infiltrować bazę, aby pokonać najsilniejszego potwora.
 - Gdy zdobędziesz bazę, pojawi się zarządca magazynu, BN sprzedawca artykułów wielobranżowych, uzdrowiacz dusz i inne postacie podbitego plemienia. Może się jednak pojawić również BN, który sprzedaje szczególne przedmioty.
- Zmieniono czas spawnu BN, którzy pojawiają się w odnośnych garnizonach.
 - Dodano osobę odpowiedzialną za wykonywanie misji dnia walk garnizonu i ustawiono jej czas respawnu.
 - Zmniejszono czas respawnu potworów w garnizonie.
 - Zmniejszono czas respawnu straży przedniej w pobliżu garnizonu.
- W 79. garnizonie pojawia się sprzedawca stygmatów.
 - Poprzez tego handlarza można sprzedawać stygmaty poniżej poziomu 60 za PO.


Zmiany

<Informacje ogólne>

- Maksymalny poziom postaci został zwiększony z 60 na 65.
- Liczba PD wymaganych do zwiększenia poziomu została obniżona.
 - Wraz z obniżeniem wymaganej liczby PD zostały również zmienione punkty energii odpoczynku oraz energii zbawienia.
- Zmniejszenie PD przez śmierć postaci obowiązuje teraz od poziomu 50.
 - W przypadku postaci poniżej poziomu 49 liczba PD nie zmniejsza się również w przypadku śmierci.
- Podczas tworzenia postaci do ekwipunku dodawanych jest po 100 małych eliksirów życia i małych eliksirów many.
- Obrażenia PvP zadawane przez przeciwników zostały zmniejszone.
- Zmieniono, iż można atakować łukiem bez posiadania (wyposażania) strzał.
 - Nie można już dodawać strzał do wyposażenia.
 - BN sklepu nie sprzedaje już strzał.
 - Nabyte już strzały możesz odsprzedać za tę samą cenę, za którą sprzedał ci je BN sklepu.
- Nie jest już możliwe zainstalowanie kiska w regionie przylotów transportu lotniczego Północnego i Południowego Katalam.
- Poziom postaci, od którego jej usunięcie wymaga 5-minutowego czasu oczekiwania, został podniesiony z 35 do 45.
- Dokonano też zmiany polegającej na tym, że niepojawiającego się BN nie można szukać również za pomocą funkcji znajdowania drogi.
- Obszar, na którym można używać serwera dla początkujących, został rozszerzony o Inggison (Elyosi) i Gelkmaros (Asmodianie).
 - Na tym obszarze zdobywanie twierdzy oraz artefaktów jest niemożliwe.
 - Infiltrowanie plemienia wroga jest niemożliwe, ponieważ nie pojawia się tam ani wejście do Silentery ani Szczelina.
 - Za pokonanie potwora nie możesz otrzymać żadnych Punktów Otchłani.
 - W niektórych pokojach nie można wybierać między serwerem dla początkujących a zwykłym serwerem.
 - Poziomu postaci nie można zwiększyć do poziomu wyższego niż 56.
 - Masz dostęp do Krypty Świątyni Udas oraz do Świątyni Udas; ale możliwe jest też wejście przez automatyczne dobieranie grupy.
- Dostęp do niektórych lochów został też umożliwiony na serwerze dla początkujących przez automatyczne dobieranie grupy.

Region	Objęte zmianami instancje
Elysea	Twierdza Indratu, Twierdza Azoturan i Tajne Laboratorium Lefarystów
Asmodae	Laboratorium Alquimii

- Zmiana polega na tym, że efekt głosu innego miola jest niekoniecznie aktywowany.
 - Za pomocą opcji „Głos mioli z innych komputerów WŁĄCZONY” w ustawieniach dźwięku można włączyć lub wyłączyć efekt głosu.
- Zmiana polega na tym, że przy rezygnacji z miola magazynu przedmioty zgromadzone w magazynie nie są przenoszone do ekwipunku.
 - Przy rezygnacji z miola wysyłany jest e-mail z listą zmagazynowanych przedmiotów, a w przypadku otrzymania takiego samego miola opcja przenoszenia zmagazynowanych przedmiotów jest znowu dostępna.
- Jeśli legion spełni określone wymagania, będzie odtąd stosowany efekt udoskonalający.

Warunek	Efekt	Zdjęcie
Co najmniej stopień legionu 3	10% dodatkowych PD	
Połączono ponad 10 graczy		

<Umiejętności>

- Dodano nowe umiejętności dla poszczególnych klas.
 - Jako Elyos możesz kupić je w Holu Obrońców w Sanctum i w Klasztorze Kaisinela, a jako Asmodian w Budynku Rady Narodowej w Pandemonium oraz w Konwencji Marchutana, w walkach o posterunek lub u Rządcy Podręczników Pola Bitwy. Można je jednak prawdopodobnie również nabyć w instancji „Stalowa Róża”.
 - Nowe stygmaty można kupić u handlarzy stygmatami, którzy znajdują się na lądowiskach oraz bazach odnośnych frakcji w Północnym i Południowym Katalam.
 - Nowe stygmaty można kupić taniej przy bazach niż na lądowiskach.
 - Niektóre umiejętności stygmatów można otrzymać jako nagrody za walki o twierdze w Północnym i Południowym Katalam.

Zawód	Poziom wykształcenia	Nazwa umiejętności	Opis umiejętności
Gladiator	10	Fala Absorpcji I	Zadaje znajdującemu się w pobliżu celowi obrażenia i absorbuje 30% obrażeń w PŻ.
	61	Cios Ciała I	Zadaje celowi obrażenia i zwiększa gniew.
	62	Czarodziejska Obrona I	Umiejętność Stygmatu
			Zwiększa Redukcję Magii na 15 sekund o 300 punktów i zmniejsza odporność na magię o 100 punktów.
	63	Przygotowanie do Kontrataku I	Twoje parowanie ciosów zwiększa się na 10 sekund o 300 punktów.
	64	Fala Cięcia Smoka II	Zadaje obrażenia znajdującemu się w pobliżu celowi. Zadaje dodatkowe obrażenia, jeśli cel jest Balaurem.
	65	Szalony Cios I	Skacze na cel i zadaje obrażenia celom znajdującym się w pobliżu.
65	Kajdany na Nogi I	Umiejętność Stygmatu	

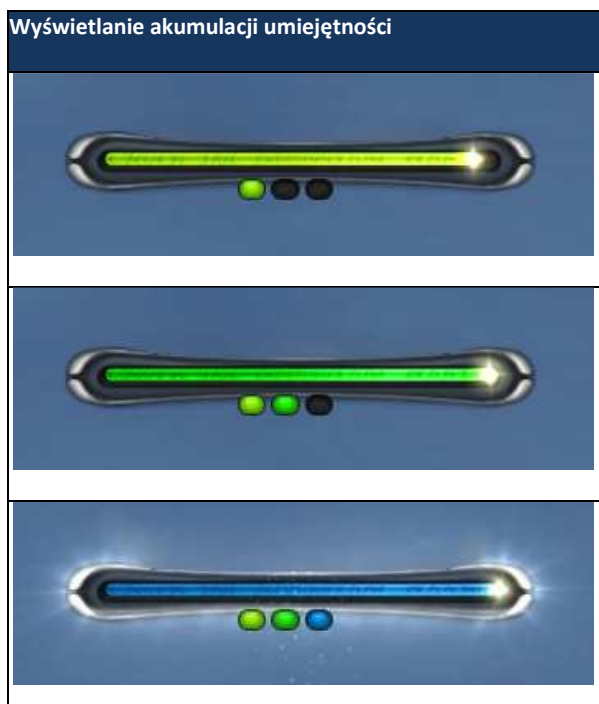
			Unieruchamia cel na 10 sekund.
Templariusz	10	Skoncentrowana Retencja I	Przyciąga do siebie cel.
	61	Cięcie Miecza Krwi I	3-krotnie powtórzona aktywacja
			Zadaje celowi obrażenia, przy czym są zużywane twoje PŻ. Zadaje dodatkowe obrażenia, jeśli cel jest Balauem.
	62	Ręka Przywrócenia I	Umiejętność Stygmatu
			Przywraca PŻ celu, przy czym są zużywane twoje PŻ.
	63	Zmiana Powietrza I	Redukuje na 15 sekund obronę fizyczną, przy czym zużywane są twoje PŻ. Przy każdym ataku zadaje również dodatkowe obrażenia.
	64	Wycie na Zachętę I	Przywraca PŻ 2 członków grupy, przy czym są zużywane twoje PŻ.
65	Fala Zagrożenia I	Generuje falę, która przez 15 sekund prowokuje kilku przeciwników w pobliżu twojej aktualnej lokalizacji, zwiększając w ten sposób gniew.	
Łucznik	10	Strzał Wyborowy I	3-krotnie powtórzona aktywacja
			Zadaje celowi obrażenia fizyczne.
	61	Szybki Ogień Krzyku I	2-krotnie powtórzona aktywacja
			Zadaje celowi w stanie szoku obrażenia fizyczne.
	62	Natychmiastowy Sprint I	Umiejętność Stygmatu
			Usuwa twój stan wyjątkowy dotyczący ruchu i teleportuje cię na front.
	63	Ostateczne Natarcie I	Zadaje celowi obrażenia fizyczne.
64	Pułapka: Szok I	Zastawia widzialną pułapkę, która 3 sekundy po zastawieniu wybucha i odrzuca cel.	
65	Mina Szturmowa I	Podkłada minę, która nie pozwala celowi latać, zmniejsza jego czas lotu oraz zwiększa koszty oporu przed stanem szoku i snu, jak i niezdolnością do poruszania się oraz zmniejszeniem prędkości.	
65	Strzała Pieczęci I	Umiejętność Stygmatu	
		Zadaje obrażenia fizyczne, wydłuża magiczny czas działania i redukuje szybkość ataku.	
	10	Kamuflaż Cienia I	Można go używać w trakcie walki i przenosi cię w prosty tryb ukrywania się, w którym twoja szybkość poruszania się nieznacznie rośnie.

Asasyn	61	Atak z Zasadzki I	Zadaje celowi obrażenia fizyczne; jeśli atak zostanie przeprowadzony od tyłu, celowi zostaną zadane dodatkowe obrażenia.
	62	Opanowanie Kłątwy I	Umiejętność Stygmatu
			Usuwa twój stan wyjątkowy dotyczący ruchu i zwiększa wartość oporu przeciwko stanowi szoku na 7 sekund.
	63	Napad z Zasadzki	Zadaje celowi obrażenia fizyczne; jeśli atak zostanie przeprowadzony od tyłu, celowi zostaną zadane dodatkowe obrażenia i zostanie on zatruty.
	64	Podstępny Napad I	Wskakuje za plecy celu, zadaje mu obrażenia fizyczne i ogłusza go z pewnym prawdopodobieństwem.
	65	Iluzja Cienia I	Umiejętność łańcuchowa Usunięcie Szoku
Przenosi cię na 3 sekundy w prosty tryb ukrywania się, który nie zostanie usunięty, gdy będą atakowali cię przeciwnicy i w którym twoja szybkość poruszania się nie zmniejszy.			
65	Napaść z Zasadzki I	Umiejętność Stygmatu	
		W trybie ukrywania się zadaje celowi obrażenia fizyczne, przez co cel zostaje tymczasowo ogłuszony.	
Czarodziej	10	Strzała Wiatru I	3-krotnie powtórzona aktywacja
			Zadaje celowi magiczne obrażenia od wiatru.
	61	Broń Drzewcowa Płomienia I	Zadaje celowi magiczne obrażenia od ognia.
	62	Usunięcie Stanu Uśpienia I	Umiejętność Stygmatu
			Sprawia, że cel się budzi.
	63	Odnawiająca się Tarcza Ochronna I	5-krotnie powtórzona aktywacja
			Wytwarza na 5 sekund tarczę, która jest w stanie zablokować każdy atak w 100%. Tarcza pozostanie tak długo, aż doznasz określonych obrażeń.
64	Opóźniona Fala Gorąca I	Zadaje w twoim otoczeniu obrażenia od ognia w określonych odstępach czasu.	
65	Ogień Magicznej Mocy I	Zadaje celowi obrażenia od ognia.	
		Jeśli cel jest Balaurem, odniesie dodatkowe obrażenia i zostanie odrzucony.	
65	Wywołanie Głębokiego Snu I	Umiejętność Stygmatu	
		Wprawia cel w stan snu i zwiększa wszystkie obrony.	
10	Przywoływanie:	Przywołuje energię żywiołów ze zwierzęcia i zadaje nią celowi	

Zaklinacz		Energia Żywiołów I	magiczne obrażenia.
	61	Uderzenie Żywiołu I	Zadaje celowi magiczne obrażenia od wody. Zadaje dodatkowe obrażenia, jeśli cel jest Balaurem.
	62	Ochrona Ziemi I	Umiejętność Stygmatu
			Usuwa twoje stany wyjątkowe dotyczące ruchu i zwiększa na 10 sekund wartość oporu przeciwko tym stanom.
	63	Wzmacniający Duch: Żądza Krwi I	Zwiększa na 5 minut szybkość poruszania się twojego ducha.
	64	Klątwa Magicznej Mocy I	Zmniejsza Redukcję Magii celu na 15 sekund o 200 punktów.
	65	Rozkaz: Burza Żywiołów I	Rozkazuje duchowi zastosowanie umiejętności ataku na dystans, przy czym są zużywane jego PŻ. Duch znika po ataku.
65	Rozkaz: Ochrona I	Umiejętność Stygmatu	
		Rozkazuje duchowi chronić cel przez 20 sekund. Tworzy tarczę ochronną, dzięki której przy każdym ataku na cel duch doznaje 100% obrażeń zamiast celu.	
Kleryk	10	Wściekłość Ziemi I	Zadaj celowi magiczne obrażenia od ziemi.
	61	Eksplozja Mocy I	Zadaje celowi magiczne obrażenia od ziemi, przy czym są zużywane twoje PŻ.
	62	Umiejętność Sprintu I	Umiejętność Stygmatu
			Zwiększa na maksymalnie 10 sekund twoją szybkość poruszania się o 30%.
	63	Błyskawica Uzdrawienia I	Przywraca PŻ celu.
	64	Wzmocnienie Mocy I	Zwiększa na 8 sekund twoje maksymalne PŻ oraz maksymalne PŻ członków twojej grupy znajdujących się w pobliżu.
	65	Uzdrawiający Blask I	Przywraca twoje PŻ oraz PŻ członków twojej grupy znajdujących się w pobliżu.
	65	Piorun Odwetu I	Umiejętność Stygmatu
Zadaje celowi magiczne obrażenia od wiatru.			
	10	Energia Szybkości I	Zwiększa szybkość poruszania się o 10%.
	61	Seria Zdrzgotai I	3-krotnie powtórzona aktywacja
			Zadaje celowi, który się potknął, obrażenia fizyczne.
62	Szaleńcza Zachęta I	Umiejętność Stygmatu	
			Zwiększa na 7 sekund szybkość poruszania się sprzymierzeńców,

Kantor			przy czym są zużywane twoje PŻ.
	63	Rozłupujący Cios I	Zadaje celowi obrażenia fizyczne.
	64	Ucieczka Czasoprzestrzenna I	Teleportuje cię na miejsce i redukuje przez 15 sekund zwiększanie się twojego gniewu.
	65	Mantra Wiatru I	Zwiększa twoją szybkość lotu oraz szybkość lotu członków twojej grupy znajdujących się w pobliżu o 10% i przywraca czas lotu regularnie każdorazowo na 3 sekundy.
65	Sprzężenie Zwrotne I	Umiejętność Stygmatu Zbiera energię, powala cel i zadaje mu w ten sposób obrażenia fizyczne.	

- Dodano nowe umiejętności ładujące pasek akumulacji
 - Umiejętności będą się akumulować; jeśli dana umiejętność zostanie użyta kilka razy, zostanie aktywowana umiejętność odpowiadająca osiągniętej fazie wskaźnika.
 - Jeśli podczas akumulacji umiejętności, gracz znajdzie się w jakimś niestandardowym stanie lub jeśli wykona inną czynność, umiejętność zostanie przerwana.
 - Jeśli aktywny czas akumulacji się skończy, a nie użyjesz umiejętności w ostatniej fazie akumulacji, zostanie ona przerwana.



Oto umiejętności, dla których przewidziano akumulację:

Zawód	Nazwa umiejętności	Ostatnia faza akumulacji.
Gladiator	Pewny Cios III, IV	Poziom 3
	Niszczycielski Atak VII	Poziom 3
	Ciężki Miażdżący Cios V, VI	Poziom 3
Asasyn	Ogłuszająca Eksplozja IV, V	Poziom 2
Czarodziej	Broń Drzewcowa Płomienia I	Poziom 2
	Wywołanie Głębokiego Snu I	Poziom 3
Kleryk	Uzdrowiający Blask I	Poziom 3
	Błyskawica Uzdrawienia I	Poziom 3
Kantor	Śmiertelny Cios I	Poziom 3
Strzelec	Działo Oblężnicze I ~ III	Poziom 3
	Działo Spętania I	Poziom 3
	Bombardowanie Działami Przeciwlotniczymi I	Poziom 3
	Magiczne Bombardowanie I ~ III	Poziom 3
	Działo Ognia I ~IV	Poziom 3
	Bombardowanie Dusz I	Poziom 3
	Działo Dusz I ~IV	Poziom 3
	Działo Szoku I ~ VI	Poziom 3
	Działo Ducha I	Poziom 3
	Działo Ognistego Diabła I ~ V	Poziom 3
	Bombardowanie Płomieniami I ~IV	Poziom 3

- Opór umiejętności Strzelca „Zdecydowany Opór” przeciwko magicznym atakom został zwiększony z jednego raza na dwa.
- Unieruchomienie powodowane przez umiejętność Zaklinacza „Odnaka Ukrycia I” zostało zastąpione zmniejszeniem szybkości poruszania się o 90%. Czas regeneracji został skrócony z 10 do 5 minut.
- Do umiejętności Kantora „Zregenerowana Wytrzymałość” została dodana regeneracja many jako działanie.
- Do umiejętności Kleryka Tarcza Życia I została dodana regeneracja many jako działanie.
- Przy używaniu umiejętności Kleryka Moc Zniszczenia I ilość wzmocnienia regeneracji, która ma zostać zmniejszona, została zmieniona z 250 punktów na 150.
- Nieprawidłowe objaśnienie chmurki dotyczące działania wzmacniającego umiejętności

Templariusza Bicz Boży zostało zmienione.

- Problem polegający na tym, że przy noszeniu obu broni dwuręcznych w szybkich informacjach pojawiał się nieprawidłowy zasięg umiejętności, został rozwiązany.
- Zmiana polega na tym, że „Korytarz Powrotu do Domu” oraz „Brama Iluzji I” Czarodzieja są widoczne dla wszystkich postaci i mogą być atakowane.
- Gdy Strzelec przeprowadzi atak umiejętnością i trafi na opór, zdarza się, że działanie to jest nieprawidłowo określane jako unikanie. Rozwiązanie tego problemu zostało zaplanowane na później.
- Problem polegający na tym, że po rozpoczęciu pierwszej walki oblężniczej w Oku Tiamaranty gracz nie był transportowany do bazy, został rozwiązany.
- Umiejętność Gladiatora „Przenikliwe Rozszarpanie III”: Efekt poprzedniego poziomu stale się powtarzał. Problem został rozwiązany.
- Efekt grawerunku pieczęci Asasy: Gdy umiejętność była używana względem przeciwnika, a przeciwnik używał efektu odporności na magię, efekt grawerunku pieczęci nie był usuwany. Problem został rozwiązany.
- Nazwa umiejętności Łowcy „Strzała Pieczęci I” była wyświetlana nieprawidłowo. Problem został rozwiązany.
- Występował problem polegający na tym, że w przypadku umiejętności „Pułapka: Kolec V” i „Pułapka: Kłuszące Kolce III” łowcy status pułapek był pokazywany jako dymek. Problem został rozwiązany.
- Poziom umiejętności „Kamienna Skóra VI” i „Płomienny Atak VI” czarodzieja, był wyświetlany nieprawidłowo. Problem został rozwiązany.
- Umiejętność Czarodzieja „Kamienna Skóra V”: Efekt poprzedniego poziomu stale się powtarzał. Problem został rozwiązany.
- Zmiana umiejętności „Pozyskiwanie Many I-III” Czarodzieja: Nawet, gdy umiejętność ta zostanie użyta, przeciwnik nie zostanie uspijony.
- Pasywne potwory nie reagują na pierwszy atak umiejętności „Opóźniona Fala Gorąca” Czarodzieja. Problem został rozwiązany.
- Błąd polegający na tym, że ikona stygmatu Czarodzieja „Odłamek Lodowca III, IV” była pokazywana jako ikona umiejętności „Zimowa Zbroja”, została usunięta.
- Wystąpił błąd polegający na tym, że szybkość umiejętności „Przerazająca Mroczność I-II” Zaklinacza się nie zwiększała. Błąd został usunięty.
- Po tym, jak Zaklinacz używa umiejętności „Duch Wody V”, a następnie „Rozkazu: Obronny Duch I”, efekt wzmocnienia jest używany w nieprawidłowy sposób. Ten problem został rozwiązany.
- Problem polegający na tym, że przy umiejętności „Rozkaz: Obronny Duch I” Zaklinacza priorytet jest ustalany niżej niż efekty ochrony o niższym poziomie. Problem został rozwiązany.
- Gdy Zaklinacz posiada efekty umiejętności „Erozja VI” i „Rozległa Erozja IV” i użyje umiejętności o niższym poziomie statusu, efekt zostanie zmieniony na niższy poziom umiejętności. Ten problem został rozwiązany.
- Występował problem polegający na tym, że podczas gdy zaklinacz używał umiejętności „Rozkaz: Mur Ochronny I” i efekt się utrzymywał, efekty „Przywoływania: Duch Wody V” i „Duch Wiatru V” działały nieprawidłowo. Ten błąd został rozwiązany.
- Chmurka umiejętności „Rozkaz: Burza Żywiołów I” Zaklinacza była wyświetlana nieprawidłowo. Problem został rozwiązany.
- Obrażenia umiejętności aury zaklinacza były stosowane w sposób niestandardowy, w przeciwieństwie do fenomenów szczególnych. Problem został rozwiązany.
- Poziom umiejętności „Dezorientujące Uderzenie III” Kantora był wyświetlany nieprawidłowo. Problem został rozwiązany.
- Występował błąd polegający na tym, że przy umiejętności „Stępiony Cios III” Kantora obrażenia były niższe niż w przypadku „Stępnego Ciosu II”. Błąd został usunięty.
- Obrażenia od umiejętności „Przywoływanie: Święty Sługa V” Kapłana, były stosowane

nieprawidłowo. Problem został rozwiązany.

- Zużycie PM przy umiejętności „Pokuta I - IV” Kapłana zostało zwiększone.
- W sytuacjach szczególnych czas regeneracji dla „Umiejętność Sprintu I” Kapłana był resetowany. Problem został rozwiązany.
- Poziom „Bombardowania Płomieniami VII” Strzelca był wyświetlany nieprawidłowo. Problem został rozwiązany.
- Strzelec może używać umiejętności „Ucieczka I” w stanie milczenia. Problem został rozwiązany.
- Na niektórych terenach gracze mogli używać funkcji „Powrót na pole bitwy” po „Powrocie do domu” z apartamentu. Ten problem został rozwiązany.
- Na niektóre umiejętności ani ruch ani szybkość ataku nie wywierały wpływu. Ten problem został rozwiązany.
- W wyjątkowych sytuacjach umiejętności, które mogły być używane, były nadal pokazywane jako aktywne. Problem został rozwiązany.

<Instancje>

- W nowych instancjach dodano funkcję „Szukaj grupy serwerowej”.

Kategoria	Instancja
Typ grupy	Ruhnadium
Instancja	
Typ sojuszu	Katalamize
Instancja	

- Liczba osób na Arenie/Arenie Treningowej Współpracy w „Próbie Ognia Rywali” została zmieniona na walki zespołowe 3:3.

Ranga	Dodatkowy przedmiot nagrody
1.	Skrzynia Nagród Zwycięstwa z Areny
2.	Skrzynia Nagród Udziału z Areny

- Ze skrzyń nagród można otrzymać „Medal Bitwy”.
- Za 1. miejsce był dostępny bilet na Arenę Sławy, można go otrzymać ze Skrzyni Nagród Zwycięstwa z Areny.
- Dla określonych instancjonowanych lochów dla grup/sojuszy została dodana funkcja „Znajdź integrującą grupę”.
- Używając polecenia „Znajdź integrującą grupę” możesz stworzyć grupę z użytkownikami z innych serwerów i wejść razem z nimi do instancjonowanego lochu.
- Instancjonowane lochy, których można używać, to:

Kategoria	Instancjonowany loch		
	Świątynia Ognia	Obóz Szkoleniowy Nochsana	Poeta Ciemności

Dla grup Instancjonowany loch	Tajne Laboratorium Theobomos	Twierdza Adma	Jaskinia Draupnira
	Stalgrab	Świątynia Udas	Krypta Świątyni Udas
	Twierdza Indratu	Twierdza Azoturan	Tajemne Laboratorium Lefarystów
	Tahmes	Kielich Tiamat	Empiriańska Próba Ognia
	Świątynia Beshmundira	Baza Rentus	Stalowa Róża (Ładownia, Kabina, Pokład)
Dla sojuszy Instancjonowany loch	Miejsce Spoczynku Władcy Balaurów	Las Ladis	Posiadłość Dorgel
	Gniazdo Władcy Piasku	-	-

- Dodano Próby Ognia/Areny Treningowe dla postaci poziomów 61 - 65.

Instancjonowany loch		Poziom dostępu
Arena Dyscypliny	Arena Treningowa Dyscypliny	61 - 65
Arena Gwałtowności	Arena Treningowa Gwałtowności	61 - 65
Próba Ognia Współpracy	Plac Treningowy Współpracy	61 - 65
Próba Ognia Honoru	Arena Treningowa Solidarności	61 - 65

- W części instancji został zmieniony poziom postaci, od którego zdobywa się przedmioty, aby zostały zachowane podstawowe reguły dotyczące otrzymywania przedmiotów.

Zmienione lochy instancji	
Otchłań Asterii	Koszary w Roah
Zamek Obronny Krotan	Twierdza Kysis
Twierdza Miren	Ezotaras

- Elementy przedmiotów potrzebnych do wejścia do Poeta Ciemności, Próby Ognia Rywali i Jaskini Padmarashki zostały zmienione.
 - Przechowywanie w magazynie zostało zmienione na „niemożliwe” i zmienione w ten sposób, że przedmioty przechowywane są w kostce.
- Zmiana polega na tym, że funkcja Automatyczne tworzenie grupy z „Odłamka Otchłani” i „Rozbitego Odłamka Otchłani” nie jest aktywowana.
 - Teraz do danych lochów można wchodzić już tylko przez zwyczajne organizowanie sojuszków.

- Zmieniono wartości / liczbę / lokalizację potworów w niektórych instancjach.

Instancjonowany loch	Zmiana
Laboratorium Alquimii	Lokalizacja potworów
Obóz Szkoleniowy Nochsana	Wartości / liczba potworów
Jaskinia Draupnira	Wartości / liczba / lokalizacja potworów
Świątynia Ognia	Wartości / lokalizacja potworów
Tajemne Laboratorium Lefarystów	Wartości / lokalizacja potworów
Niebiańska Świątynia Arkanis	Wartości / lokalizacja potworów

- Wymagania dotyczące przedmiotów potrzebnych do wejścia do „Jaskini Padmarashki” zostały usunięte, aby można było wchodzić do jaskini bez przedmiotów, które były wcześniej warunkiem wstępu.
- Rozwiązano problem polegający na tym, że nie można było się poruszać nawet po zniszczeniu kokonu, którego używa pokonany Kaluva, który jest przeciwieństwem „Rozbitego Odłamka Otchłani”.
- Rozwiązano problem polegający na tym, że timer wyświetlany wraz z rozpoczęciem ostatniej walki z władczynią Balaarów Tiamat przy „Schronieniu Władcy Balaarów” czasami pozostawał jeszcze po wyjściu z lochu.
- Rozwiązano problem polegający na tym, że przy wniosku o wejście do instancji, dla której obowiązuje czas oczekiwania, w zależności od rodzaju wejścia (normalne / tworzenie grupy) były pokazywane różne wiadomości systemowe.
- Jednoczesne używanie z systemem automatycznego tworzenia grupy przez Próbę Ognia Rywali oraz Dredgion jest niemożliwe.

<BN>

- Dla działających w dużych miastach teleporterów danych plemion dodano trasy, aby mogli się oni łatwiej przemieszczać do starych regionów Balaurei.

Gatunek	Region	Teleporter	Trasa
Elyosi	Sanctum	Polyidus	Sanctum -> Sarpan
			Sanctum -> Inggison
Asmodianie	Pandemonium	Doman	Pandemonium -> Gelkmaros
			Pandemonium -> Sarpan

- Zmiana polega na tym, że przy teleportacji za pomocą mostka statku powietrznego ląduje się na mostku statku powietrznego miejsca docelowego.
- Wymagania misji, które ograniczały teleportację w Elysea / Asmodae, zostały usunięte.
- Teraz można się teleportować do wszystkich regionów w Elysea / Asmodae / Balaurea już po przejściu misji zmiany klasy.
- Do nowych terenów 4.0 dodano nowych BN kupców, którzy kupują tylko specjalne przedmioty.
- Zakup PO: Antyczne relikty, bronie/zbroje Otchłani
- Zakup kinah: Wyjątkowe pozostałe przedmioty

- Zmieniono wartości / liczbę / lokalizację potworów w niektórych regionach.

Region	Zmiana
Eltneen, Interdika	Wartości / liczba / lokalizacja potworów
Morheim, Beluslan	Wartości / liczba / lokalizacja potworów
Inggison, Gelkmaros	Wartości / liczba / lokalizacja potworów

- Różne problemy z BN Strażami na terenie Oko Tiamaranty, który jest umieszczony w punkcie początkowym nacji, zostały rozwiązane.
- Problem zniekształconych głosów niektórych BN został rozwiązany.
- W Północnym/Południowym Katalam został zmieniony czas pojawiania się i czas respawnu niektórych potworów.
- W niektórych częściach Północnego/Południowego Katalam dodano BN Straży.
- W niektórych obszarach Północnego/Południowego Katalam zostały zmienione umiejscowienia tam BN Straży.
- Rozwiązano problem polegający na tym, że BN Ambrinerk nie pojawiał się w Inggison.
- W niektórych tekstach BN poprawiono błędy ortograficzne.
- Niektóre teksty BN zostały zmienione.

<System domów>

- Dodano nowe obiekty.
 - Dane obiekty można kupować u handlarza za Banknoty Przyjaźni.
- Zmiana polega na tym, że po upływie czasu ważności komody znajdującej się w niej przedmioty nie są przenoszone do ekwipunku.
 - Po upływie czasu ważności komody zostanie wysłany e-mail zawierający informacje dotyczące upływu czasu ważności komody oraz zmagazynowanych w niej przedmiotów.
 - Przedmioty w nieaktualnej komodzie są nieaktywne / nie mogą być przemieszczane i przy instalacji takiej samej komody staną się ponownie aktywne / będą mogły być przemieszczane.
- Problem polegający na tym, że niektóre obiekty nie mogły zostać poprawnie zainstalowane lub nie mogły być przemieszczane, został rozwiązany.
- Problem polegający na tym, że w określonych sytuacjach <sprzedawca artykułów wielobranżowych> i <zarządca magazynu> nie byli pokazywani w domu, został rozwiązany.
- Występował błąd polegający na tym, że meble, których koloru nie można było zmienić, zmieniały jednak kolor po użyciu środka barwiącego. Problem został rozwiązany.






<Misje>

- Wraz z dodaniem nowej klasy Inżyniera w regionach Północnego i Południowego Katalam dodano nowe misje, które można przyjmować.
 - Od poziomu 60 misje w Północnym Katalam są przyjmowane automatycznie.
 - Misje w Południowym Katalam są automatycznie przyjmowane po zakończeniu wszystkich misji w Północnym Katalam.
- Zostały dodane zwykłe misje lub misje PvP dotyczące walk o bazy w nowych regionach Północnego i Południowego Katalam.
 - Misje dotyczące walki o bazę można przyjmować przez BN po zdobyciu odnośnych baz.
 - Misje walk PvP będą przyjmowane automatycznie, gry będziesz w pobliżu danych baz. Jeśli przejdziesz misje PvP w innej bazie, nie zostaną one zaktualizowane.

- Dodano grupy, które mogą przechodzić misje dnia w nowych regionach Północnego i Południowego Katalam.

Gatunek	Poziom wejścia	Nazwa grupy	Nazwa BN
Elyosi	60	Silverinerk S.A.	Danurinerk
		Przymierze Zielonych Kapeluszy	Manurunerker
Asmodianie	60	Silverinerk S.A.	Dumurinerk
		Przymierze Zielonych Kapeluszy	Sunarunrunerker

- Jeśli przejdziesz dzienną misję u Silverinerk S.A., możesz otrzymać „Odznakę Silverinerka”.
 - Jeśli przejdziesz dzienną misję u Przymierza Zielonych Kapeluszy, możesz otrzymać „Odznakę Przymierza Zielonych Kapeluszy”.
- W nowej instancji „Stalowa Róża” zostały dodane misje, które można przyjmować.
 - Misje Stalowej Róży można przyjmować od postaci powyżej poziomu 63.
- Zostały dodane misje dotyczące walki o bazy w Eltnen, Interdika i Inggison dla Elyosów oraz w Morheim, Beluslan i Gelkmaros dla Asmodianów.
- Do misji, w których w nagrodę oferowane jest wyposażenie, dodano wyposażenie w ramach nagrody dla nowej klasy Inżyniera.
- Dla misji, w których należy zbierać przedmioty, przed nazwą misji dodano słowo [Zbieranie].
- Ograniczenie przyjęcia misji dla mistrzów / ekspertów produkcji szafek zostało usunięte.
 - Również po ukończeniu 2 misji innych ekspertów wytwarzania / misji innych mistrzów grawerunku możesz przyjmować misje mistrzów / ekspertów produkcji szafek.
- Zakładka [Szczelina] w oknie misji (J) została zastąpiona zakładką [Wojna].
 - W zakładce [Wojna] pokazywane są misje Szczeliny Wymiaru, Obrony Szczeliny i Walk o Bazy PvP.
- IU wyświetlania misji został udoskonalony.
 - Została dodana zakładka filtrów z rekomendacją, podążaniem, regionem, poziomem i ostatnimi misjami, a aktualne misje są pokazywane oddzielnie.

Podział	Nazwa zakładki filtra	Treść
	Interesujące misje	Wyświetlane są zarejestrowane misje
	Polecane misje	Ważne misje, które można ukończyć na aktualnym poziomie postaci
	Regionalne misje	Misje, które można ukończyć w aktualnym miejscu postaci
	Misje poziomu	Misje, które można ukończyć albo na tym samym poziomie albo do 2 poziomów wyżej/niżej od aktualnego poziomu postaci.
	Ostatnie misje	Ostatnio przyjęte misje. (Po ponownym połączeniu lub po określonym czasie lista zostanie zresetowana)

- Okno wyświetlania pojawia się tylko na określony czas przy przyjmowaniu misji i znika po miganiu przez określony czas.



- Wielkość okna wyświetlania można zmienić.
- Okno wyświetlania można przesunąć.
- Kolejność misji zarejestrowanych w oknie wyświetlania można zmienić.
- Jeśli lista zakładek zarejestrowanych w oknie wyświetlania jest dłuższa niż okno, pojawi się pasek przewijania.
- W zakładce Interesujące misje można zarejestrować maksymalnie 14 misji.
- Za pomocą polecenia „Zamocuj pasek skrótów” można ustalić pozycję i ukryć krawędź.
- Treść niektórych misji została zmieniona.
 - Liczba przedmiotów do zbierania i potworów do upolowania została zmieniona.
 - Poziom wymagany do przyjęcia / ukończenia misji został zmieniony.
- Problem polegający na tym, że przy pokonaniu Generała Brygady Rashaki w misjach „[Gru] Surama został zdrajcą” dla Elyosów i „[Gru] Surama został pokonany” dla Asmodianów misja nie była aktualizowana, został rozwiązany.
- Problem polegający na tym, że przedmioty do zbierania w niektórych misjach nie znajdowały się we własnej kostce, został rozwiązany.
- Błędy ortograficzne niektórych misji zostały poprawione.
- Dodano misję w nowym regionie Podziemi Katalam.
 - Misję Podziemi Katalam można otrzymać od poziomu 65.
 - Jako nagrodę za misję gracz może otrzymać „Antyczną monetę”.
- Jeśli w Północnym/Południowym Katalam zostanie zdobyta Twierdza Sillus, Bassen lub Prades, można będzie przechodzić odpowiednio nowo dodane misje w instancjach Hol Wiedzy, Laboratorium Badawcze Idgelu i Składnica Próźni.
 - Gdy jedna z tych twierdz zostanie zdobyta przez tę samą rasę, można otrzymać misję.
 - Misji można podejmować się dopiero od poziomu 65.
- Dodano misję, którą można przejść w instancji Ruhnadium i Katalamize, do których można wejść przez Podziemia Katalam.
 - Misję instancji Ruhnadium może otrzymać tylko Elyos poziomu 65 po ukończeniu misji „Legenda Czarownicy Ruhn”. W przypadku Asmodianów musi zostać ukończona misja „Legenda Grendal”.

- Misję instancji Katalamize mogą ukończyć tylko Elyosi poziomu 65, którzy ukończyli misję „[Sojusz] Miejsce, w którym znajduje się broń Hyperion”. W przypadku Asmodianów jest to misja „[Sojusz] Na Tropie Hyperionu”.
- Misja dnia „Straż Przednia Balaurów”, którą można otrzymać przez zdobycie garnizonu, mogła być wcześniej podejmowana tylko przez rasę, która opanowała garnizon. Ograniczenie to zostało usunięte i teraz misja ta jest dostępna dla wszystkich ras.
- Gdy podczas wykonywania misji w osobnych pomieszczeniach postać wyjdzie na zewnątrz, poziom misji zostanie cofnięty na poprzedni. Wprowadzono zmianę, przy której w takich przypadkach otrzymany przedmiot misji jest usuwany.
- IU indeksu misji w trybie okna był czasem nieprawidłowo wyświetlany. Błąd został usunięty.
- Gracze nie mogli przyjąć misji broni barda „Zwiększenie Działania” na obszarze Tiamaranta. Problem został rozwiązany.
- Przedmiot przyznawany w nagrodę za misję „Atrakcyjna Oferta Shukrunerka” został zamieniony na przedmiot <Skrzynia Kuporinerka z Fragmentami Medali z Ceranitu>.
- Jedna z misji zlecenia legionu „[Codz.] Walka w Balaurea” nie była resetowana w Północnym/Południowym/Podziemiach Katalam. Ten problem został rozwiązany.
- Podczas wykonywania misji Elyosów „Rozpoznanie z Powietrza” zostały też zaktualizowane inne misje. Problem został rozwiązany.
- Gdy podczas wykonywania misji Elyosów/Asmodianów „Spotkanie z badaczem starej cywilizacji” zostanie aktywowany timer i zostanie opuszczona instancja, poziom misji jest przetwarzany nieprawidłowo. Ten problem został rozwiązany.
- Misja Elyosów „[Bel/Tyg/Gru] Odznaka Oddziałów Ochronnych” i Misja Asmodianów „[Bel/Tyg/Gru] Czerwony Pierścień Oddziału Ochronnego” zostały zmienione tak, że mogą być wykonywane jako misja tygodnia.
- Zdarzało się, że w Północnym Katalam misje związane ze zdobyciem garnizonu miały nieprawidłową nagrodę. Zostało to poprawione.
- Teraz, gdy misja Asmodianów „Zniszczenie Instalacji Haramelu” zostanie ukończona, będzie można otrzymać przedmiot <Naramienniki Skórzane Gulkalli>.
- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że podczas misji „Shulak w Kłopotach” można znaleźć na mapie <Podstępny Morakiego>.
- Błędy ortograficzne w niektórych misjach i niektóre treści zostały poprawione/zmienione.

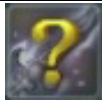

<Przedmioty>

- Jako bronie nowych klas dodano Rewolwery Eterowe / Armatę Eterową / Instrument Strunowy.
 - Instrument Strunowy to broń dla Bardów i może być stosowana po pojawieniu się Barda.
- Dodano wzory do tworzenia broni dla nowych klas.
 - Dzięki opcji tworzenia broni możesz wyprodukować rewolwery eterowe / armatę eterową.
 - Za pomocą opcji rzemiosła możesz stworzyć instrument strunowy.
- Został dodany medal z ceramitu, który jest używany do kupowania nowych przedmiotów Otchłani.
 - Medal z ceramitu można zdobyć jako nagrodę za walki o twierdze w Północnym i Południowym Katalam lub za misje.
 - Za nagrodę „Złamany Ceramit” za misję przyjmowaną przy bazach w Północnym i Południowym Katalam możesz z pewnym prawdopodobieństwem otrzymać medal z ceramitu od oficera zarządzającego.
 - Na podstawie medalu z mitrhrilu możesz otrzymać z pewnym prawdopodobieństwem medal z ceramitu od rządcy ceramitu w Północnym i Południowym Katalam.
- Dodano nowe przedmioty Otchłani dla poziomu 65.
 - Można je kupować u sprzedawców usług, którzy znajdują się przy lądowiskach oraz bazach odnośnych plemion w Północnym i Południowym Katalam.

- Sprzedawcy usług przy bazach sprzedają przedmioty taniej niż sprzedawcy przy ładowiskach.
- Dla broni i zbroi Otchłani obowiązują ograniczenia wyposażenia.

Bronie / zbroje	Ograniczenie wyposażenia
Strażnik / Dowódca Archontów	Stosować może dowódca
Strażnik / Generalny Zarządca Archontów	
Elitarny Strażnik / Admirał Archontów	Stosować może marszałek lub wyżej
Elitarny Strażnik / Zarządca Archontów	
Strażnik / Admirał Archontów	Stosować może oficer z 1 gwiazdką lub wyżej
Strażnik / Zarządca Archontów	

- Wprowadzono zmianę polegającą na tym, że przedmioty Otchłani i relikty można sprzedawać BN.
 - W nowych regionach dodano BN, którym można sprzedawać przedmioty Otchłani i relikty.
 - Można sprzedawać przedmioty Otchłani poziomów 40 - 60.
 - W zależności od BN, którzy znajdują się w danym miejscu, różni się liczba Punktów Otchłani, które można otrzymać.
 - BN tylko dla legionów mogą sprzedawać przedmioty Otchłani oraz relikty po wyższych cenach niż zwykli BN.
- Została dodana nowa zbroja skórzana Otchłani dla poziomów 30 - 60.
 - Dostępne są magiczne opcje dla nowej zbroi skórzanej.
- Liczba Punktów Otchłani potrzebnych do kupowania przedmiotów Otchłani dla poziomów 45 - 55 oraz liczba medali została obniżona.
- Dodano system łączenia kamieni zaklinających.
 - Dzięki instrumentowi do łączenia można połączyć dwa kamienie zaklinające w jeden nowy.
 - Poziom kamienia zaklinającego uzyskanego w wyniku łączenia jest określany losowo na podstawie poziomu materiałów kamieni zaklinających.
 - Łączenie jest możliwe tylko dla kamieni zaklinających poniżej poziomu 95.
 - Instrument do łączenia można kupić u sprzedawców w odnośnych wioskach.
- Dodano efekt Idian.
 - Efekt Idian to system bazujący na Idianach, które posiadają różne efekty. Za jego pomocą można nadawać broniom dowolny efekt.
 - Efektu Idian można używać tylko względem broni.
 - Przy użyciu danej broni zostanie zastosowany efekt Idian. Gdy cały efekt zostanie zużyty, wartość Idianu zniknie.
 - Jeśli względem broni wyposażonej już w Idian użyjesz nowego Idianu, zostanie uwzględniona wartość ostatniego Idianu, który został zużyty.
 - W walce oburącz obowiązuje tylko efekt dla prawej ręki; przy połączeniu broni dwuręcznej efekt Idian zniknie tylko dla broni dodatkowej.
- Sposób przypadkowego przyznawania wartości przedmiotów został zmieniony.
 - Przed zmianą: Przy otrzymywaniu przedmiotu była mu automatycznie przyznawana przypadkowa wartość.
 - Po zmianie: Przy otrzymywaniu przedmiotu pozostaje właściwa wartość.
 - Poprzez przestawienie przedmiotu prawym przyciskiem myszki obowiązuje przypadkowa wartość przedmiotu.

Symbol przed przestawieniem	Symbol po przestawieniu
	

- Dodano nowe odznaki.
 - Przechodząc misję w bazach w Północnym i Południowym Katalam możesz zdobyć odznakę krwawej walki.
 - Przechodząc misję dnia grupy Silverinerk AG, można zdobyć odznakę Silverinerk.
 - Przechodząc misję dnia grupy Przymierza Zielonych Kapeluszy, można zdobyć odznakę Przymierza Zielonych Kapeluszy.
 - Od najsilniejszego potwora instancji Stalowa Róża można zdobyć odznakę podboju. (Odznaki podboju będzie można później używać przez aktualizację.)
- Dodano nowe przedmioty, które można kupować za nowe odznaki.
 - Za odznaki krwawej walki można kupować nowe przedmioty od rządców broni / zbroi / akcesoriów.
 - Za odznaki Silverinerka można kupować od rządców Silverinerk AG nowe przedmioty.
 - Za odznaki Przymierza Zielonych Kapeluszy można kupować nowe przedmioty od rządców Przymierza Zielonych Kapeluszy.
- Dodano nowe monety.
 - Moneta z ceramitu
 - Można ją zdobyć jako nagrodę za misję w Północnym i Południowym Katalam oraz od potworów.
 - Za te monety można kupić nowe przedmioty od rządców broni / zbroi.
 - Antyczna Moneta
 - Od najsilniejszych potworów w Północnym i Południowym Katalam oraz od potworów instancji Stalowa Róża można zdobywać antyczne monety.
 - Za te monety można kupić zwój powrotu od sprzedawców Shugo w Pandarung.
- Dokonano zmiany polegającej na tym, że wszystkie przedmioty Próby Ognia można przechowywać w magazynie konta.
- Atrybuty precyzji i magicznej precyzji broni poniżej stopnia 30 zostały dostosowane w górę.
- Wymagania dotyczące zwiększenia zdolności zbierania zostały obniżone w celu ułatwienia gry.
- Zmiana polega na tym, że przedmiotów związanych ze wzmocnieniem lub ekstrakcją nie można używać w walce.

Działania, które nie są możliwe w walce	
Wzmocnienie kamienia zaklinającego / kamienia many	Dar many / boskości
Ekstrakcja kamienia zaklinającego	Efekt Idian
Ekstrakcja Punktów Otchłani	Przestawianie przedmiotów

- Zmiana polega na tym, że przy ostatniej nagrodzie kociej broni Pora można wygrać rewolwery eterowe / armatę eterową / instrument strunowy.
- Rozwiązano problem polegający na tym, że przy Kapeluszu Otchłani pojawiała się informacja, że ekstrakcja Punktów Otchłani jest możliwa.
- Rozwiązano problem polegający na tym, że przy składowaniu przedmiotów w określonych sytuacjach przedmioty były dezaktywowane.

- Nowe wytwarzanie: Dodano wzór.
 - Nowe wzory można zdobyć w stolicy danej rasy u handlarza zajmującego się produkcją oraz w bazie w Północnym/Południowym/Podziemiach Katalam u sprzedawcy wzorów.
 - Dodano nowe normalne/draconiczne/specjalne bronie, zbroje, akcesoria i wzory przedmiotów użytkowych.
 - W przypadku niektórych specjalnie wytworzonych rodzajów wyposażenia stosowane są opcje PvP.
- Dodano herby twierdzy.
 - Herby twierdzy można otrzymać w Północnym Katalam i w Południowym Katalam w instancjach odnośnych twierdz.
 - W bazach odnośnych ras w Północnym Katalam i w Pandarung w Południowym Katalam można uzyskać pakiet z prastarymi relikami u zarządcy herbami twierdzy.
 - Zarządca herbami twierdzy w Południowym Katalam, Pandarung, zmienia się po określonym czasie i w zależności od sprzedawcy różnią się też ceny.
 - W podziemiach Katalam oraz przy specjalnych garnizonach można wymieniać u sprzedawcy herbów twierdzy herby twierdzy na inne skrzynie z herbami twierdzy.
 - Wymiana herbów twierdzy u sprzedawcy herbów twierdzy garnizonu jest tańsza niż wymiana w Podziemiach Katalam.
- Dodano przedmiot, który gracz może otrzymać za antyczne monety.
 - Za antyczne monety gracz w Podziemiach Katalam może nabyć nowe przedmioty u sprzedawcy antycznych monet oraz sprzedawcy artykułów wielobranżowych.
 - U sprzedawcy artykułów wielobranżowych w Podziemiach Katalam, w zależności od rodzaju skrzyń z antycznymi monetami gracz może z określonym prawdopodobieństwem otrzymać stare kamienie many lub regenerujące kamienie many.
 - Przedmioty wyposażenia kupowane za antyczne monety można nabyć w Podziemiach Katalam za kinah u sprzedawcy antycznych monet.
- Dodano przedmiot, który gracz może otrzymać za odznaki podboju.
 - Za odznaki podboju gracz może kupić skrzynię podboju u zarządców usługami specjalnymi, którzy znajdują się w określonych garnizonach.
 - W zależności od rangi skrzyni podboju można z określonym prawdopodobieństwem otrzymać przedmioty użytkowe i nowe przedmioty wyposażenia.
- Wprowadzono zmianę: Przy niedopasowanych przedmiotach poziom zaczarowania i informacje o slotach kamieni many nie są pokazywane.
 - Dopasowanie wpływa tylko na opcję umiejętności, a podstawowy poziom zaczarowania i informacje o slotach kamieni many pozostają niezmienione.
- Dodano po jednym kolorze dla statusów „dobry stan” i „zmniejszony” dla Idianu.
- Wprowadzono zmianę przedmiotów zaczarowania i ekstrakcji. Nie można ich już używać jednocześnie.

Przedmioty, których nie można już używać razem	
Slotowanie kamieni zaklinających/kamieni many	Dodanie magii/udoskonalenia
Ekstrakcja kamienia zaklinającego	Łączenie z Idianem
Ekstrakcja Puntów Otchłani	Dopasowanie/ponowne dopasowanie przedmiotu

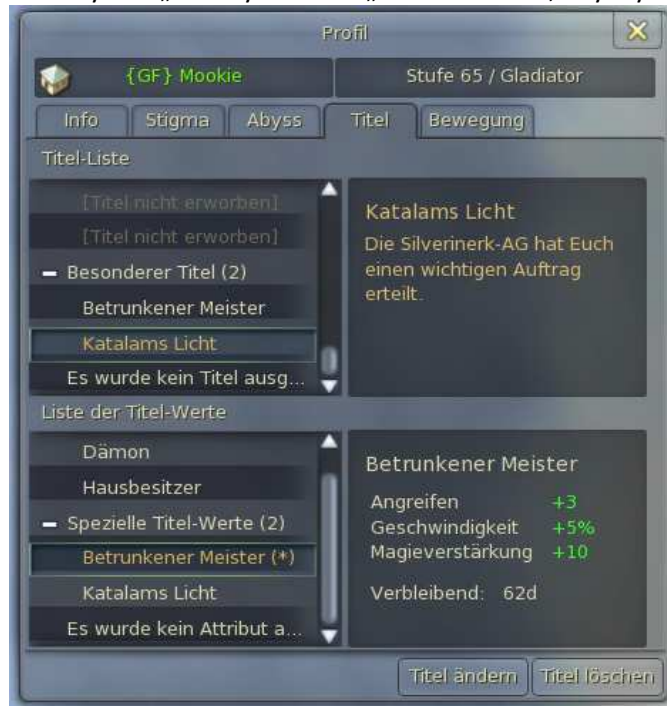
- Poziom zaczarowania i informacje o slotach kamienia many dotyczące przedmiotów wyposażenia, które są ustawione w przedmiotach pakietu otrzymanych przedmiotów, można „zobaczyć po otrzymaniu”.
 - Po otrzymaniu przedmiotu wyposażenia można sprawdzić poziom zaczarowania oraz informacje o slotach kamienia many.

- Zmieniono ograniczenie poziomów oraz zachowywanie elementów skrzyń z nagrodami w postaci złotych monet, które można kupować w garnizonach.
 - Istnieje teraz poziom minimalny dla używania skrzyni z nagrodą w postaci złotych monet.
 - Skrzynie z nagrodami w postaci złotych monet można przechowywać w magazynie konta.
- Istniał problem polegający na tym, że BN Guuminerk i Sienrurerk, którzy znajdują się na Wyspie Tigraki, nie sprzedawali niektórych drakonicznych broni. Problem został rozwiązany.
- Ceny niektórych przedmiotów zostały błędnie ustalone. Problem został rozwiązany.
- Występował problem polegający na tym, że kolory niektórych nagród za misje nie mogły być zmieniane. Problem został rozwiązany.
- Rozwiązano problem polegający na tym, że potężne udoskonalenie i błogosławione przedmioty udoskonalające nie mogą być używane.
- W przypadku niektórych przedmiotów umiejętności i elementy były używane nieprawidłowo. Problem został rozwiązany.
- Pakiety z suplementami do slotów kamieni many (100%) zostały opatrzone dodatkowymi chmurkami.
- Niektóre opisy kart tytułowych Silverinerk SA i Przymierza Zielonych Kapeluszy były błędne. Te błędne treści zostały poprawione.
- Niektóre rodzaje wyposażenia obrony kapłanów miały w swoich chmurkach informacyjnych opis „Mogą stosować Bardowie”. Ta treść została usunięta.
- Nazwy niektórych przedmiotów były wyświetlane nieprawidłowo. Problem został rozwiązany.
- Wygląd i efekty niektórych przedmiotów były nieprawidłowe. Błąd został usunięty.

<Interfejs użytkownika>

- Ogólne designy i kolory IU zostały zmienione.
 - Design ekranu logowania został zmieniony.
 - Design okna tworzenia postaci został zmieniony.
 - Do ekranu zmiany klasy dodano Inżyniera (M) / Inżyniera (K).
 - W menu sugerowany wygląd można wybrać 'Sexy', 'Niewinny', 'Słodki' i 'Wyjątkowy'.
 - W menu Podgląd można zobaczyć wygląd z „Ubraniem”, „Skrzydłami” i „Umiejętnością”.
 - W menu Ustawienia twarzy można ukształtować twarz postaci za pomocą funkcji 'Preset', 'Rysy twarzy', 'Fryzura' i 'Makijaż / tatuaż'
 - Ogólny design okna wyboru postaci został zmieniony.
 - Ogólny design i kolory ekranu gry zostały zmienione.
 - Zmiana polega na tym, że efekty wskazówek Przewodnika po grze są jeszcze bardziej widoczne.
- Menu okna ustawień zostały podzielone na kategorie.
 - Ustawienia gry: Można zmieniać ustawienia postaci, paska statusu, interfejsu, paska skrótów, sterowania lub terminu, społeczności, informacji o walce oraz inne funkcje.
 - Ustawienia grafiki: Można zmieniać ustawienia ekranu, ustawienia silnika grafiki oraz dalsze ustawienia.
 - Ustawienia dźwięku: Można zmieniać poziom głośności i dalsze ustawienia głosu.
 - Klawiszologia: Można zmieniać ustawienia sterowania, walki, grupy / sojuszu, odznak, okien i paska skrótów.
 - Funkcje „Blokuj szepcanie na poziomie niższym niż 1” oraz „Otwórz stronę AION po grze” zostały usunięte.
 - Tło okna UI ustawień systemowych jest teraz przezroczyste.
- Zmiana polega na tym, że nazwę i wartość tytułu można ustawiać osobno.
 - Po wyborze tytułu na liście tytułów zostanie określona tylko nazwa tytułu, a nie wartość.
 - Po wyborze tytułu na liście wartości tytułów zostanie określona tylko wartość tytułu.

- o Aby otrzymać cały tytuł, po wyborze tytułu musisz kliknąć zarówno na liście tytułów, jak i na liście wartości tytułów na „Zmień tytuł”.
- o Możesz też wybrać „Brak tytułu” lub „Brak wartości”, aby wybrać żądany tytuł.



- IU szybkich informacji dla przedmiotów został zmieniony.
 - o Szybkie informacje dotyczące broni i zbroi zostały rozdzielone na kilka stron, aby nie zasłaniały ekranu.
 - Możesz przejść na inną stronę, naprowadzając kursor myszki na symbol przedmiotu i przechodząc kółkiem myszki w górę lub w dół przy wciśniętym klawiszu <Alt> lub klikając na dole na w oknie szybkich informacji.
 - W szybkich informacjach dotyczących linku do przedmiotu można przejść na drugą stronę, przechodząc kółkiem myszki w dół lub w górę w oknie IU szybkich informacji lub klikając na dole na w oknie szybkich informacji.
 - o Na stronie Podsumowanie można znaleźć podstawowe informacje.
 - Atrybuty wyświetlane na stronie podsumowania są, z wyjątkiem efektów zestawów, dodawane z atrybutami przedmiotów (opcja, kamień many, ostrość, boskie / magiczne udoskonalenie, kompozycja), a atrybuty podstawowe i atrybuty dodatkowe są wyświetlane osobno.
 - Naprowadzając kursor na symbol elementów oraz kamieni many można wyświetlić szczegółowe informacje.
 - o Na stronie Dokładne wartości można znaleźć wyczerpujące informacje na temat danych wartości.
 - Można tam znaleźć podstawowe wartości, wartości opcji, informacje o kamieniach many, informacje o Idianie i wartości magicznego/boskiego udoskonalenia.
 - o Na stronie Elementy można znaleźć podstawowe informacje o elementach.
 - Można tam znaleźć informacje o zestawach, właściwościach przedmiotów, zmianie wyglądu i farbowaniu włosów.
- IU szybkich informacji pokazywany po wyborze celu został udoskonalony.
 - o Zmieniono design okna IU celu wyświetlanego po wyborze potwora.
 - o Po naprowadzeniu kursora na okno IU celu wyświetla się teraz dodatkowo wyskakujące okienko z szybkimi informacjami.
 - o W oknie IU celu, które wyświetla się po wyborze postaci, są teraz pokazywane

również informacje dotyczące PM postaci.

- Do szybkich informacji o celu dodano wartości i atrybut BN.
- Do szybkich informacji o celu dodano wartości potwora.
- Wprowadzono system do zarządzania prywatnymi kanałami.



- Po wyborze [Menu start – Społeczność – Zarządzaj prywatnymi kanałami] lub wpisaniu '/zarządzajprywatnymkanałem' w oknie czatu pojawi się wyskakujące okienko, w którym można zarządzać swoimi prywatnymi kanałami.
- W oknie Zarządzaj prywatnymi kanałami znajduje się lista prywatnych kanałów oraz informacje dotyczące wybranego kanału prywatnego.
- Klikając na [Utwórz kanał], możesz utworzyć kanał, a klikając na [Wejdź na kanał] możesz dołączyć do istniejącego kanału prywatnego. Możesz wyjść z kanału, wybierając dany kanał i klikając na [Opuść kanał].
- Po kliknięciu na [Info] nad oknem Zarządzaj kanałem prywatnym pojawi się pomoc.
- Funkcje i polecenia są takie same jak w przypadku istniejących kanałów prywatnych. Jeśli przez wprowadzenie polecenia w oknie czatu utworzysz kanał, wejdiesz na niego lub opuścisz go, pojawi się wyskakujące okienko Kanał prywatny.
- Zmiana polega na tym, że przy otrzymywaniu przedmiotów misji, monet i medali przez rozkładanie przedmiotów w spakowanej formie pojawia się wyskakujące okienko kostki.
- Dokonano zmiany polegającej na tym, że na przezroczystej mapie wyświetlany jest teren, po którym może się poruszać postać.
 - Ta funkcja jest aktualnie stosowana tylko dla niektórych regionów, lecz docelowo obejmie wszystkie.
- Zmiana polega na tym, że przy naprowadzeniu kursora na miejsce, na którym skupionych jest kilka instancjowanych lochów, informacje na temat poszczególnych lochów wyświetlane są jednocześnie.
- W przypadku klas, które używają magicznego ataku, zmieniono informacje o postaci i teraz wyświetlany jest Magiczny Atak zamiast Atak.
- Kolor nazw przedmiotów, których nie można zbierać z powodu zbyt wysokiego poziomu, zmieniono z czerwonego na jasnoróżowy.
- Funkcja „Zmień broń” została zmodyfikowana pod kątem jeszcze większej łatwości obsługi.
 - Postać może użyć funkcji „Zmień broń” nawet wtedy, gdy walczy, wykonuje unik lub strzela.
- Zmieniono wygląd IU wyświetlanego przy wyborze postaci/BN.

- Udoskonalono otrzymywanie przedmiotów z okna łupu.
 - Gdy okno łupu jest otwarte, można otrzymać przedmioty z okna łupu przez przyciśnięcie <Tab>.
 - Gdy okno łupu jest otwarte, a postać ma status Atak/Rozmowa/Otrzymaj przedmiot, można otrzymać wybrane przedmioty, przyciskając klawisz skrótów <C>. Ten klawisz skrótów można zmienić w opcjach [Ustawienia – Ustawienia klawiszy – Walka] pod „Atak/Rozmowa/Otrzymaj przedmiot”.
 - Gdy okno łupu jest otwarte, można otrzymać wszystkie przedmioty, przyciskając <Shift +C>. Klawisz skrótów można zmienić pod [Ustawienia – Ustawienia klawiszy – Funkcja] pod „Weź wszystkie przedmioty”.
- Jeśli wewnątrz instancji przy IU punktów gracz otrzyma punkty, będą odtąd wyświetlane na FX.
- Rozwiązano problem polegający na tym, że w wyjątkowych sytuacjach pole z informacjami o umiejętnościach przeciwnika znajdowało się w niewłaściwym miejscu.
- Występował problem polegający na tym, że po zmianie wyglądu głos postaci zmieniał się na głos standardowy. Ten błąd został rozwiązany.
- U graczy, którzy w ustawieniach grafiki wybrali opcję „normalna”, występowały obszary, w których tło nieba nie zmieniało się prawidłowo. Ten błąd został rozwiązany.