

Categoría	Contenido	Explicación y especificaciones
Objeto	<p>1) Se han mejorado los métodos para obtener equipamiento de sets de escenario</p>	<p>1) Si los jefes de los escenarios regionales son derrotados hay cierta probabilidad de que caiga un set de armas de escenario de élite.</p> <p>2) Mediante misiones épicas se pueden obtener objetos de sets de escenario de élite.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Como recompensa por misiones en la zona de entrada de un escenario se repartirán sets de armas de escenario de élite (las armas se reparten en su estado de nivel 5). - Los objetos de equipamiento se reparten mediante cubos (estado: nivel 6). <p>3) Se eliminará la posibilidad de fabricar objetos de sets de escenario .</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ya no se pueden fabricar donde los herreros equipamiento de sets de escenario (excepcional → de élite) En consecuencia, no se obtendrán como botín más materiales para la fabricación excepcional → de élite (por ejemplo, el Alma del bosque de Ruben). En su lugar, las descripciones relevantes de objetos cambiarán en parte. (se eliminará la información de que son posibles mejoras). - Las piezas de equipamiento de nivel excepcional caen en escenarios.

Objeto	2) Cambios de fabricación y compra en el herrero	<p>1) Equipamiento excepcional a la venta en la tienda. Para que la adquisición de objetos de armadura sea un poco más sencilla, en la tienda ahora también se venderán objetos de armadura excepcionales. * Los objetos normales permanecerán en la lista de venta para compararlos.</p> <p>2) Se eliminará del herrero la pestaña 'Fabricación'. - Se eliminará la categoría en la que se creaban objetos de élite o únicos al azar. - La mermelada de Éldrit ya no se puede fabricar sino que se tiene que canjear.</p> <p>3) Bajo la pestaña Especial del herrero ya no se venderán más moldes de armas ni planos de armaduras. - En su lugar, no harán falta más moldes ni planos para la fabricación y la mejora. - Los moldes de armas y planos de armadura que ya posean los jugadores no se podrán utilizar más.</p>
---------------	---	--

Objeto	3) Descomponer equipamiento	<p>Al descomponer equipamiento ya no saldrán fragmentos de armas, fragmentos de armaduras, Cristales del Éldrit (incluyendo polvo y rastros) en función del nivel (excepto objetos de escenarios de héroes y armas del apocalipsis).</p> <ul style="list-style-type: none">- Al descomponer equipamiento ahora se reciben por lo general 'Cristales mágicos'.- Un Cristal mágico es un tipo de material nuevo que unifica a todos los materiales anteriores: fragmentos de arma, fragmentos de armadura, Cristales del Éldrit y Pociones secretas alquímicas. <p>Hasta ahora: en función de los entornos de nivel 1-20, 21-30, 31-40, 41-50, 51-60, 61-70, 71-80 y 81-90 salen materiales diversos al descomponer.</p> <p>Cambio: al descomponer equipamiento aparecen por lo general Cristales mágicos; la distribución viene dada por el valor de venta del objeto: 1 cristal por cada 1000 ED.</p> <ul style="list-style-type: none">* En la tienda ya no se venderán Pociones secretas alquímicas.* Los fragmentos de arma, fragmentos de armadura y Cristales del Éldrit que se utilizaban para mejorar a equipamiento de escenario secreto se verán sustituidos por Cristales mágicos.* En misiones en las que se utilizaban Pociones secretas alquímicas, fragmentos de arma, fragmentos de armadura y Cristales del Éldrit ahora se utilizan Cristales mágicos.* Los Cristales del Éldrit (incluyendo polvo y rastros) que estaban disponibles donde los alquimistas se eliminarán de la pestaña.* Se cambiarán las condiciones de finalización de misiones que requerían materiales de estos.
---------------	------------------------------------	--

<p>Objeto</p>	<p>4) Mejora de cubos de escenario (Objetivo: recuperar ED → bonificación)</p>	<p>1) Eliminación de los botines de cubos actuales Ya no caerán como hasta ahora en los escenarios en función de la región. Los cubos que los usuarios tengan en sus inventarios se pueden seguir utilizando. Lista de cubos que ya no caen como botín</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caja de madera vieja, Cubo de madera antiguo, Caja de cobre oxidada, Cubo de cobre antiguo - Caja de acero robusta, Cubo de acero antiguo, Caja de plata radiante, Cubo de plata antiguo - Caja dorada noble, Cubo de oro antiguo, Joyero estrafalario, Cubo de ornamentos antiguo - Caja rúnica misteriosa, Cubo rúnico antiguo, Cubo de Decitio fuerte, Cubo de decitio antiguo <p>2) Botines de cubos nuevos (3 tipos) En los escenarios aparecen tres tipos nuevos de cubos. En comparación con los cubos anteriores, la ganancia de ED ya no está en primer plano sino el personaje como objeto de bonificación; además, los botines ya solo se obtienen de los monstruos jefes. Los cubos nuevos contienen accesorios y recompensas valiosas que ya se encontraban en los anteriores además de objetos que se pueden usar en función del nivel actual. Los nuevos cubos no contienen equipamiento innecesario (equipamiento excepcional o de élite). Con los nuevos cubos también se reparten fragmentos de equipamiento (objetos comunes) y otros objetos de equipamiento comunes, con el fin de recibir determinada probabilidad de empate.</p> <p>Los cubos nuevos se distribuyen en 3 niveles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cubos de principiante: caen en los escenarios de Ruben, Élder, Besma y Altera. - Cubos avanzados: caen en los escenarios de Peita, Bélder, Hamel y Areha. - Cubos profesionales: cae en los escenarios de Ranox y Elision. <p>El contenido de los cubos nuevos está reunido a partir del de los anteriores, accesorios, botín de guerra necesario y consumibles útiles.</p> <p>* En el Espacio-tiempo de Henir no caen cubos.</p>
----------------------	---	--

Objeto	5) Cambio de los mensajes emergentes y de los niveles de algunos objetos.	<p>1) El mensaje emergente de fragmentos de círculos de hechizo es más detallado. Se ha añadido una explicación de los contenidos para los que se pueden emplear los fragmentos de círculos de hechizo.</p> <p>2) Se muestran las posibles mejoras y mejoras de atributo de objetos de equipamiento.</p> <p>3) La categorización de objetos cambiará, en su lugar, para que los materiales y objetos especiales que caigan en escenarios y se usen a menudo sean aún más sencillos de reconocer. (como caían como objetos estándar, hasta ahora era complicado diferenciarlos y obtenerlos). - Fragmento de círculo de hechizos (estándar -> excepcional) - Insignia del nuevo héroe (estándar -> excepcional) - Alma de la oscuridad (estándar -> de élite) - Invitación de héroe (incluyendo cibercafé) (estándar -> de élite) - Permiso de entrada al escenario secreto (incluyendo cibercafé) (estándar -> excepcional)</p>
Objeto	6) Helena no vende equipamiento	<p>Helena, del área de descanso, ya no vende objetos de equipamiento de nivel estándar. La venta de equipamiento estándar ahora solo tiene lugar mediante los PNJ correspondientes en las villas y mediante Yuno en el área de descanso de Atlas.</p>
Sistema	1) Notificaciones del sistema sobre personajes individuales	<p>Para algunos personajes se han añadido breves explicaciones que antes no tenían sobre sus sistemas particulares. Por ejemplo: Balas de cañón - Chung puede cargar hasta 6 balas. Mientras el personaje espera inmóvil, se carga 1 vez cada 2 segundos. El número de balas de cañón cambia según el cambio de clase.</p>
Sistema	2) Mensaje al colocar equipamiento JcJ	Tras colocar equipamiento JcJ y acceder al escenario se mostrará cada 3 s aproximadamente una advertencia.
Sistema	3) Mensaje al obtener una habilidad nueva	Se muestra una notificación de borde amarillo al subir de nivel o cambiar de clase y, en consecuencia, recibir una nueva habilidad.
Sistema	4) Reducción de EXP	Se ha reducido la EXP de todas las regiones en función de la distancia a misiones épicas. (Se aplica hasta el nivel 90. En cuanto a la EXP recibida antes del nivel 90, se reduce al 65% de la EXP actual).
Sistema	5) Mejora de la reparación de equipamiento	Con la excepción de las villas, ahora es posible reparar en cualquier lugar donde se porte equipamiento cuya durabilidad se reduce. En este caso, el coste se duplica.
Sistema	6) Cambio del nivel de mejora de objetos de botón	El nivel de los objetos que caen aumenta generalmente de 4 a 5.

Escenario	1) Eliminación del grado de dificultad de escenarios normales	<p>En escenarios normales se retira el grado de dificultad.</p> <p>Eliminado en: escenario 1 de Ruben (Árbol de El) - escenario 3 de Elision (Torre de Elision)</p> <p>Para la región de Elision no se aplica la distancia del grado de dificultad.</p> <p>En función de la distancia del grado de dificultad se aplicará la dificultad 'experto' para determinados aspectos del escenario</p> <p>(misiones afectadas, requisitos de obtención de determinados títulos, nombres en el mapa).</p>
Misión	1) Reducción de misiones épicas	<p>Se ha adaptado la cantidad de misiones épicas para las regiones de Peita a Areha.</p> <p>Para los niveles 35 a 70 se ha adaptado la cantidad de misiones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - De Peita a Bédler: completar un máximo de 2 misiones épicas por escenario. - De Hamel a Areha: completar un máximo de 3 misiones épicas por escenario. <p>A pesar de la reducción de la cantidad de misiones, los paisajes de las misiones permanecen iguales y se mostrarán en orden.</p>
Misión	2) Cambio de las recompensas de misiones épicas	<p>Los materiales de fabricación de equipamiento de escenario y los objetos de fabricación ya no están disponibles como recompensas de misiones épicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se ha eliminado parte del equipamiento de recompensa y los materiales de sets de escenario que se entregaban como recompensa por misiones épicas. - Al completar parte de las misiones épicas se obtienen [CoBo] Pociones de voluntad. - Al completar parte de las misiones épicas se obtienen pociones.