

# Teoría de la energía de fusión de Add

---

- Ajustes estándar
- Métodos de entrada
- Instrucciones detalladas
- Información de nivel
- Recompensa por la Teoría de la energía de fusión de Add: arma

### Ajustes estándar

- Permite acceder a la región especial
- Escenario para un solo jugador
- Uso de la Piedra de resurrección: máx. 3 veces
- Cantidad de entradas: sin limitaciones
- Permite el uso de Elixires, Medicamentos milagrosos y Mascotas
- No permite el uso de Monturas
- Nivel idóneo: 90-99
- Nivel de objeto idóneo: 160
- No se puede entrar con solicitud de escenario (en su lugar: Iniciar con los miembros actuales)

### Métodos de entrada

- La Teoría de la energía de fusión de Add se muestra una región especial del mapa
- El escenario "Teoría de la energía de fusión de Add" se muestra una región especial
- El botón de solicitud de escenario está inactivo; solo se puede acceder con el botón "Iniciar con los miembros actuales"

### Instrucciones detalladas

- Consta de 5 niveles:
  - Escenificación - Nivel 1 - Nivel 2 - Nivel 3 - Nivel 4 - Nivel del jefe
- Los 4 niveles normales aparecen en orden aleatorio.
- Todos los Monstruos: + 50% de potencia de ataque (excepto alterasiano)
- Cierta probabilidad de hasta 10 veces más botín de Fragmentos de energía al completarlo 1 vez

### Información de nivel – Cuerpo de energía: tipo Balzac, Izan, Proto

- Monstruos asaltantes

- Cuerpo de energía: tipo Balzac
- Cuerpo de energía: tipo Izan
- Cuerpo de energía: tipo Q-PROTO\_00
- Lucha con 3 héroes PNJ

#### **Información de nivel – Cuerpo de energía: tipo Berroc**

- Monstruos asaltantes
  - Cuerpo de energía: tipo Berroc
  - Lucha con 3 Berroc oscuros

#### **Información de nivel – Cuerpo de energía: tipo alterasiano**

- Monstruos asaltantes
  - Cuerpo de energía: tipo alterasiano
  - Cuerpo de energía: tipo Espora alterasiana
  - Aparecen 2 alterasianos en medio de innumerables Esporas alterasianas

#### **Información de nivel – Cuerpo de energía: tipo Bugwalk**

- Monstruos asaltantes
  - Cuerpo de energía: tipo Bugwalk
  - Primero aparecen unos pocos Bugwalks pequeños, y luego un montón de ellos

#### **Información de nivel del jefe – Tipo del apocalipsis: nulo**

- Monstruos asaltantes
  - Tipo del apocalipsis: nulo
  - Nivel del jefe
  - Botines con Fragmentos de energía, Discos de energía de fusión de niveles 4 a 15 y Cubos de armas del apocalipsis (tipo nulo)

## Recompensa por la Teoría de la energía de fusión de Add: arma

- Arma del apocalipsis (tipo nulo)
  - Se puede obtener de Tipo del apocalipsis: nulo en botines poco frecuentes de Cubos de armas del apocalipsis (tipo nulo)
- Eliminar bloqueo: materiales
  - Desbloquear los valores en los niveles 1 a 15 mediante botines de Discos de energía de fusión en la Teoría de la energía de fusión de Add o fabricando Fragmentos de energía
  - Desbloquear valores por orden ascendente
- Eliminar bloqueo: Mejora de nivel
  - Según mejora de nivel, eliminar 5 opciones
- Arma del apocalipsis (tipo nulo): opciones

## Eliminar bloqueo: opciones de materiales

Nivel de eliminación	Opción
1	Impacto crítico 3% (valor)
2	Velocidad de ataque 3% (valor)
3	Veneración 3% (valor)
4	Bonificación al daño: 3% (valor)
5	Ataque y ataque mágico niv. 3
6	Resistencia al daño 5%, recarga de potenciador de poder 5% (valor)
7	PV +9% (valor)
8	En caso de impacto: PM +25% (valor)
9	Probabilidad de ataque elemental +2,5% (valor)
10	Daño por adversario caído +2,5% (escenario)
11	Todas las resistencias 75
12	+5% a la probabilidad de ataque doble
13	Al atacar a enemigos que tengan menos de un 30% de PV: +10% de daño
14	Impacto crítico 7%; bonificación al daño 7%; veneración 7% (valor)
15	+10% al daño de todas las habilidades

### Eliminar bloqueo: opciones de mejora de nivel

Mejora de nivel	Opción
9	Defensa y defensa mágica: +7,5%
10	Ataque y ataque mágico niv. 10
11	Daño de todas las habilidades +5%, tiempo de espera de todas las habilidades -5%, coste de PM de todas las habilidades -5%
12	Impacto crítico +10%
13	PM máximos +20%

- Disco de energía de fusión: información sobre fabricación
- Los Discos de energía de fusión se pueden fabricar con los alquimistas de todas las aldeas.

Objeto	Material	Cantidad
Disco de energía de fusión, nivel 1	Fragmento de energía	5
Disco de energía de fusión, nivel 2	Fragmento de energía	10
Disco de energía de fusión, nivel 3	Fragmento de energía	15
Disco de energía de fusión, nivel 4	Fragmento de energía	25
Disco de energía de fusión, nivel 5	Fragmento de energía	50
Disco de energía de fusión, nivel 6	Fragmento de energía	65
Disco de energía de fusión, nivel 7	Fragmento de energía	85
Disco de energía de fusión, nivel 8	Fragmento de energía	110
Disco de energía de fusión, nivel 9	Fragmento de energía	150
Disco de energía de fusión, nivel 10	Fragmento de energía	450
Disco de energía de fusión, nivel 11	Fragmento de energía	540
Disco de energía de fusión, nivel 12	Fragmento de energía	645
Disco de energía de fusión, nivel 13	Fragmento de energía	750

13	energía	
Disco de energía de fusión, nivel 14	Fragmento de energía	900
Disco de energía de fusión, nivel 15	Fragmento de energía	1200