

Novedades en la Isla de Ereda 2017

La Isla de Ereda 2017

Configuración detallada para escenarios

Métodos de entrada

- Entrada posible para niveles 70 a 99
- Requisito de entrada: segundo cambio de clase completado
- Cantidad de entradas: sin limitaciones
- Tiempo de entrada: cada hora durante 20 min
 - Mientras la entrada esté cerrada, el icono está desactivado y no se puede hacer clic sobre él.
 - Se muestra el tiempo restante hasta la siguiente entrada posible.
 - Mientras sea posible entrar, el icono del escenario está activado y se muestra el tiempo restante hasta que el escenario se cierre.
 - Mientras sea posible entrar se mostrará el emblema adecuado.
- Solo se permiten emparejamientos de 1 persona (no se puede usar emparejamiento de grupos).
 - Si un grupo intenta entrar se mostrará la advertencia correspondiente.

Normas básicas

- 1 Nivel (1 subnivel)
- JcJ de equipos 3:3
- Limitación temporal: 10 min.
- Al comenzar el escenario
 - Cuenta atrás
- Requisitos para terminar la partida
 - Cuando un equipo ha extraído 100 de magia, el equipo que conquiste dos bases en el plazo de 1 min 40 s gana.
 - Tras la victoria del equipo correspondiente, el escenario se cierra.
 - Cuando se agota el tiempo, gana el equipo que haya extraído más magia.
 - Si el valor de magia extraída de ambos equipos es igual, será un empate.
 - Con respecto a las recompensas, un empate cuenta como derrota. (EXP, PA, Monedas)
- Métodos para obtener magia extraída:
 - Cuando un equipo conquista ambas bases del mapa extrae 1 de magia por segundo.
- No se aplican efectos de atributo.
- No se aplican efectos de engaste (accesorios, equipamiento, etc.).

- No se aplican efectos de equipamiento.
- No se aplican valores de refuerzo.
- No se aplica el grado de resonancia.
- No se aplica el tiempo detenido.
- No se puede utilizar Piedras de resurrección.
- No se puede utilizar consumibles.
- No se puede utilizar monturas.
- No se puede utilizar mascotas.
- Limitación de salida como en el espacio-tiempo de Henir (no se puede salir del escenario con ESC).
- En caso de finalización forzada se empleará el penalizador de nueva formación.
- Al acceder se retirará el potenciador.
 - No se retirarán potenciadores de EXP como el manantial de agua caliente.
- Voluntad y durabilidad (como hasta ahora)
 - La durabilidad del equipamiento no disminuye.
 - Cada partida cuesta un 2% de voluntad.
- Se aplican las adaptaciones de habilidades para el JcJ.
- Título
 - En función de la pertenencia del personaje a un equipo (Hamel / Bélder), se otorgará el título correspondiente.
 - Para evitar que el título cambie en el escenario no se puede abrir la ventana de personaje (tecla U) en el escenario.
 - Al abandonar la Isla de Ereda se activará automáticamente el título anteriormente colocado.

Nombre del título	Requisitos para colocarlo	Efectos
Caballeros de Bélder	Al entrar en la Isla de Ereda si se pertenece al equipo de Bélder.	ninguno
Caballeros de Hamel	Al entrar en la Isla de Ereda si se pertenece al equipo de Hamel.	

Monstruos asaltantes

- Monstruos de equipo
 - Como monstruos que pertenecen a un equipo, atacan a los personajes cercanos del equipo contrario.
 - Si el equipo enemigo acaba con todos los monstruos del equipo en la base, la conquistará.
 - Una vez conquistada la base aparecen los monstruos del equipo del nuevo dueño de la base. (Cuando una base de Hamel se convierte en una base de Bélder, aparecen monstruos de Bélder. En el caso contrario, aparecen monstruos de Hamel).

- 8 tipos de monstruos de Hamel (4 jefes, 4 normales)
- 8 tipos de monstruos de Bélder (4 jefes, 4 normales)

Objetos que aparecen

- Objetos neutrales
 - Al destruir un objeto neutral, el personaje **que asestase el último golpe** (o su equipo) recibirá un potenciador.
 - En los objetos individuales se muestra un icono apropiado para el potenciador o un efecto.
 - Según el objeto, al destruirlo se obtiene un potenciador:
 - Magia de curación: regenera inmediatamente todos los PV y PM (estándar).
 - Magia de velocidad: aumenta durante 30 s la velocidad de desplazamiento y la potencia de salto.
 - Magia destructora: aumenta durante 30 s el daño contra monstruos en un 100%.
 - Magia de ataque: aumenta durante 30 s el daño contra personajes en un 100%.
 - Manantial mágico de Ereda: otorga a todos los miembros del equipo durante 30 s los cuatro potenciadores y protección contra K.O.

Al destruir un objeto potenciador, el personaje que asestase el último golpe recibirá un potenciador continuo durante 30 s.

Detalles del escenario

Sala inicial

- Sala de inicio y de resurrección
- Aquí no se combate
- Al final de la sala hay 2 teletransportadores.

Sala de bases

- Aquí se combate
- 2 teletransportadores en la parte superior
- 2 teletransportadores en la parte inferior

Sala de monstruos

- Aquí se combate contra monstruos neutrales
- 2 teletransportadores en la parte superior, 2 teletransportadores en la parte inferior

Manantial mágico de Ereda

Nombre	Manantial mágico de Ereda
Efecto	Otorga a todos los miembros del equipo durante 30 s magia destructora, magia agresiva, magia aceleradora y magia curativa, así como protección contra K.O.

Interfaz

Ventana de resultados

- Cambio de la ventana de resultados

Contenidos que se eliminarán

1. Se eliminará por completo la información sobre el tiempo.
2. Se eliminará la información sobre daño por impacto, combos, técnica y daño sufrido.

Contenidos que se añadirán

1. Como en el JcJ, se muestra información como víctimas, asistencias y muertes.
2. Se mostrará la cantidad de monstruos eliminados.

Contenidos que se eliminarán

1. Se eliminará la información acerca de ED recibidos.

Contenidos que se añadirán

1. Se eliminará la información acerca de la valoración JcE.

Contenidos que se modificarán

1. Se cambiará el icono de las monedas de la Isla de Ereda.

Ventana de resultados: vista detallada para los resultados de la partida

- Cambios en la vista detallada del resultado de la partida

Contenidos que se añadirán

1. Como en el JcJ, se muestra información como víctimas, asistencias, muertes, daño sufrido, combos y técnica.
2. + Se muestra información sobre la cantidad de monstruos derrotados

Abandonar Ereda

- **Sistema de expulsión**
 - Requisito
 - El jugador no ha ejecutado ninguna acción durante 60 s (incluyendo período de muerte).
 - Ejecución
 - A los demás miembros del grupo se les mostrará un botón que permite la expulsión.
 - Si todos los miembros del equipo pulsan el botón, ese jugador se verá expulsado del escenario.
- **Sistema de adaptación por salida de un jugador**
 - Cuando un miembro del equipo sale, los restantes reciben un potenciador.
 - Efecto del potenciador:
 - Incrementa en un 75% el daño a los Monstruos.
 - Finaliza al completar el escenario.
 - No se puede eliminar con habilidades de eliminación de potenciadores o engastes.
 - Descripción de potenciador: para el contragolpe
 - Descripción de potenciador: aunque se han retirado aliados, tenemos una posibilidad. Aumenta el daño a monstruos.

Cambios en la recompensa

- Nuevas monedas de Ereda
 - Descripción del objeto: **Medalla de luchador**
 - Tras la actualización se entregará este objeto como recompensa por la isla de Ereda.
- Obtención:
 1. Por victoria, 1 unidad.
 2. Por derrota, 0 unidades.
 3. Por victoria, por cada 1 min +1 unidad (máx. 6 min).
 4. Por tiempo de juego superior a 4 min, +1 unidad.
 5. Por cada 2 víctimas (por personaje, no por equipo) +1 unidad (máx. 2 unidades, solo tras un mínimo de 4 min de juego).

Cambios en el canjeo de Medallas de luchador

Cambio de la lista de canjeos

Medalla de luchador		Objeto obtenido	
Método de cambio	(cantidad necesaria)	Nombre del objeto	Cantidad
Al azar	7	Elixir de maná	1
		Elixir de maná	2
		Elixir de maná	3
		Elixir de maná	4
Al azar	6	[CoBo] Poción de recuperación	2
		[CoBo] Poción de recuperación	4
		[CoBo] Poción de recuperación	6
		[CoBo] Poción de recuperación	8
Al azar	8	Poción de vitalidad	1
		Poción de vitalidad	2
		Poción de vitalidad	3
		Poción de vitalidad	4

Medalla de luchador		Objeto obtenido	
Método de cambio	(cantidad necesaria)	Nombre del objeto	Cantidad
Al azar	5	Semillas del árbol de El	1
		Semillas del árbol de El	2
		Semillas del árbol de El	3
		Semillas del árbol de El	4
Al azar	15	Poción de voluntad	1
		Poción de voluntad	2
		Poción de voluntad	3
		Poción de voluntad	4

Fabricación

Objeto (Nombre en función del resultado)	Materiales: otros	Materiales: medalla	Efectos	Opciones de set (fijo)
Collar del guerrero	ninguno	120 unidades	Opción de 0,5% de engaste aleatoria Opción de 0,3% de engaste aleatoria	Set 3 Bonificación al daño +2% Resistencia al daño +2% Set 5 Velocidad de ataque +3% Impacto crítico +3%
Anillo del guerrero		120 unidades	Opción de 0,5% de engaste aleatoria Opción de 0,3% de engaste aleatoria	
Tatuaje en la mano del guerrero		120 unidades	Opción de 0,2% de engaste aleatoria Opción de 0,2% de engaste aleatoria	
Tatuaje del guerrero		120 unidades	Opción de 0,2% de engaste aleatoria Opción de 0,2% de engaste aleatoria	
Crónica del guerrero (en función del personaje)		120 unidades	Opción de 0,3% de engaste aleatoria Opción de 0,2% de engaste aleatoria	
Collar del guerrero tenaz	Collar del mago (II) + Collar del guerrero	360 unidades	Opción de 1% de engaste aleatoria Opción de 0,5% de engaste aleatoria Obtención de PM +25% (fija)	Set 3 Bonificación de daño +3% Resistencia al daño +3% Set 5 Velocidad de ataque +4,5% Impacto crítico +4,5%
Anillo del guerrero tenaz	Anillo del guerrero	360 unidades	Opción de 0,5% de engaste aleatoria Opción de 0,5% de engaste aleatoria Ataque y ataque mágico 0,5% (fijo)	
Tatuaje en la mano del guerrero tenaz	Tatuaje en la mano del guerrero	360 unidades	Velocidad de ataque +0,5% (fija) Opción de 1% de engaste aleatoria Opción de 1% de engaste aleatoria	
Tatuaje del guerrero tenaz	Tatuaje del guerrero	360 unidades	Recarga de potenciador de poder +2% (fija) Opción de 0,5% de engaste aleatoria Opción de 0,5% de engaste aleatoria	
Crónica del guerrero tenaz (en función del personaje)	Arma de oricalco + Crónica del guerrero	360 unidades	Opción de 1% de engaste aleatoria Opción de 0,5% de engaste aleatoria Opción de aumento del daño de habilidad en función del personaje (fija)	
Piedra mágica de resonancia Piedra mágica de maná Piedra mágica de golpe de poder	Piedra mágica + Piedra mágica de gran calidad + Medalla de guerrero vencedor	35 unidades		Fabricación aleatoria

Se han añadido accesorios nuevos

- Se ha añadido una serie de anillos con las mismas opciones de set que la serie del guerrero tenaz.
- Se han añadido 4 nuevos anillos que se pueden fabricar a partir del Anillo de la habilidad II (flexible, tenaz, fuerte, trascendente) + Anillo del guerrero.
- Las opciones son el efecto previo del Anillo del guerrero tenaz y el efecto del Anillo de la habilidad.
- Estos anillos no se pueden portar al mismo tiempo que otros Anillos de la habilidad u otros tipos de anillos del guerrero. (Solamente se puede portar 1 unidad).

Objeto	Materiales: otros	Materiales: medalla	Efectos	Opciones de set (fijo)
Anillo de la habilidad del guerrero flexible	Anillo del guerrero + Anillo de la habilidad flexible (II)	360 unidades	Opción de 0,5% de engaste aleatoria Opción de 0,5% de engaste aleatoria Ataque y ataque mágico +0,5% Daño de habilidades de flexibilidad +20%	Set 3 Bonificación de daño +3% Resistencia al daño +3% Set 5 Velocidad de ataque +4,5% Impacto crítico +4,5%
Anillo de la habilidad del guerrero tenaz	Anillo del guerrero + Anillo de la habilidad tenaz (II)	360 unidades	Opción de 0,5% de engaste aleatoria Opción de 0,5% de engaste aleatoria Ataque y ataque mágico +0,5% Daño de habilidades de tenacidad +20%	
Anillo de la habilidad del guerrero fuerte	Anillo del guerrero + Anillo de la habilidad fuerte (II)	360 unidades	Opción de 0,5% de engaste aleatoria Opción de 0,5% de engaste aleatoria Ataque y ataque mágico +0,5% Daño de habilidades de fuerza +20%	
Anillo de la habilidad del guerrero trascendente	Anillo del guerrero + Anillo de habilidad de la trascendencia	360 unidades	Opción de 0,5% de engaste aleatoria Opción de 0,5% de engaste aleatoria Ataque y ataque mágico +0,5% Daño de habilidades de trascendencia +20%	

Nombre	Especificaciones
Anillo de la habilidad del guerrero flexible	Comerciar X, vender O, Armario mágico O
Anillo de la habilidad del guerrero tenaz	Comerciar X, vender O, Armario mágico O
Anillo de la habilidad del guerrero fuerte	Comerciar X, vender O, Armario mágico O
Anillo de la habilidad del guerrero trascendente	Comerciar X, vender O, Armario mágico O

Objetos de fabricación anteriores

Los objetos de fabricación existentes permanecen igual.

- Los objetos que se pueden fabricar y mejorar con Medallas de vencedor del guerrero se eliminarán de la lista de fabricación con el siguiente mantenimiento.

Nombre del título	Requisitos anteriores	Requisitos modificados	Opciones anteriores	Opciones modificadas
Vencedor de Ereda	50 victorias en la Isla de Ereda		Bonificación de daño +3% Al impactar: +3% de obtención de PM	Bonificación de daño +5% Al impactar: +5% de obtención de PM
Héroe de guerra de Ereda	Derrotar a 1500 guardianes	Derrotar a 2000 caballeros de Hamel	Impacto crítico +2% Velocidad de ataque +2% Velocidad de desplazamiento +10% Al impactar: +1% de obtención de PM Probabilidad del 20% de esquivar a monstruos de Ereda	Impacto crítico +5% Veneración +5%
Destructor en Ereda	Destruir el mecanismo de sellado 750 veces	Destruir 1000 veces el manantial mágico de Ereda	Resistencia al daño +10% PV +10% +10% de daño contra la Torre de defensa de Ereda	Resistencia al daño +10% PV +10%
Dominador de Ereda	Destruir la Torre de defensa 250 veces	Derrotar a 2000 caballeros de Bélder	Impacto crítico +1% Velocidad de ataque +1% Bonificación de daño +1% Recarga de potenciador de poder +5%	Velocidad de ataque +5% Bonificación de daño +5%
El mejor de Ereda	Rango de estrella en las listas semanales de Ereda (puestos 1 a 100)		Velocidad de ataque +2,5% Impacto crítico +2,5% Bonificación de daño +2,5% Resistencia al daño +3% Recarga de potenciador de poder +3% Al impactar: +2% de obtención de PM	Veneración +5% Velocidad de ataque +5% Impacto crítico +5% Bonificación de daño +5% Resistencia al daño +10% Al impactar: +5% de obtención de PM

Misiones

- Las misiones de Ereda se adaptan al nivel de entrada del escenario.
- La recompensa pasará a ser las nuevas monedas.

Nombre de la misión	Categoría	Al azar Probabilidad	Nivel de inicio de la misión	Condiciones de ejecución	Recompensa	Duración	Cantidad
[Batalla] Por primera vez en Ereda	Épica	-	70	1 isla de Ereda	Gafas de protección eficientes	7	1
					Anillo de la ira	7	1
					Medalla de luchador	-	1
[Batalla] Uno detrás de otro	semanal, aleatoria	50	70	Destruir 1 vez el manantial mágico de Ereda	Medalla de luchador	-	5
[Batalla] Con una basta	semanal, aleatoria	50	70	1 isla de Ereda	Medalla de luchador	-	5

Apertura continua el fin de semana

- Durante el fin de semana (cada semana desde el sábado a las 00:00 hasta el domingo a las 23:59 h) la Isla de Ereda permanecerá continuamente abierta.