

## Cambios adicionales

- Ampliación del inventario
  - Los personajes recién creados ahora disponen de 40 casillas (5 barras).
  - Las casillas de los personajes ya existentes no se ampliarán.
- Sistema de alimentación de mascotas
  - Los objetos con más de 10 niveles de diferencia ahora también se pueden utilizar.
  - En este caso, el efecto puede ser menor o incluso inexistente.
- Hiperhabilidades activas
  - Se han cambiado los requisitos para algunas de las misiones de hiperhabilidades activas.

Nombre de la misión	Antes	Después
El camino de los más fuertes, 3.ª parte	Pistas sobre el secreto (todos los escenarios secretos) 0/5	Jefe de campo con EXP 0/5
El camino de los más fuertes, 4.ª parte	Pistas sobre el secreto profundo (todos los escenarios "infierno") 0/3	Completar escenario de nivel adecuado en 'experto' con valoración de S+ 0/5
El camino de los más fuertes, 5.ª parte	Espacio-tiempo de Henir (normal o desafío) 0/10	Escenario secreto 0/10

- Mensajes emergentes para escenarios / JcJ
  - Para todas las habilidades activas, especiales activas e hiperhabilidades activas ahora hay mensajes emergentes separados que presentan su efecto en JcJ y en escenarios.
- Alarma de misión de cambio de clase
  - Todos los cambios de clase en todas las villas
    - Al cambiar de clase se mostrarán ventanas emergentes para comprar objetos de pago y aceptar misiones.
    - La vista salta a la tienda de objetos cuando el usuario quiere adquirir un objeto de pago (no disponible en campos o cuando se está ocupado).
    - El indicador de misión se muestra cuando el usuario hace clic sobre "Aceptación de la misión".
    - El botón para cerrar la ventana emergente del cambio de clase se ha movido a la parte superior derecha.
    - Ahora es posible cambiar de clase en todas las villas.
    - Al cerrar la ventana emergente se le mostrará al usuario el estado "Cambio de clase disponible" bajo el botón de "Iniciar escenario".
- Función de la tienda para el servicio de venta
  - Se ha añadido el botón "Añadir objeto". El usuario puede poner a la venta un objeto aunque ya se esté vendiendo otro o esté en la casilla de venta.

- Si el usuario adquiere el Tique de servicio de venta en estado de recibido (objeto o normal o de pago) ya no tiene que pagar una tasa de venta si recibe el objeto o moneda prémium.
  - El tiempo automático de venta se ha aumentado a 3 días. (Se recuperará el objeto si no se vende en el plazo de 3 días).
  - Las páginas de objetos ahora se pueden pasar con la rueda del ratón.
- Mapa para el Estudio Elios: Jardín Familiar de Solace
  - Se ha añadido un nuevo mapa al Estudio Elios.
- Movimientos de victoria y derrota en el Estudio Elios
  - El jugador puede ejecutar movimientos de victoria y derrota introduciendo en el chat "/ganado" o "/perdido" mientras se encuentre en el Estudio Elios.
- Error con auriculares
  - Se ha reparado un error por el que el sonido seguía saliendo de los altavoces aunque se conectase unos auriculares.
- IU del Pergamino de recuperación renovada
  - El equipamiento destruido ahora se puede restaurar sin problemas.
  - Si el jugador posee el Pergamino de recuperación bendito y la casilla está marcada el objeto no se destruirá. En su lugar se consumirá el Pergamino de recuperación bendito.
  - Si el Pergamino de recuperación bendito está activado para evitar la destrucción de equipamiento se mostrará un símbolo de un escudo en la ventana de resultados.
  - El Pergamino de recuperación bendito solo se activará si el equipamiento se hubiese destruido.
- Opción de efecto de pareja
  - Se ha añadido una opción en el menú de opciones para encender y apagar el efecto de pareja.
- Iluminación adaptable
  - Se ha añadido un sistema de iluminación en las ventanas de personaje y de adaptaciones.
  - Haz clic en el símbolo de la bombilla para cambiar el fondo a blanco o a negro.
- Mejoras en el buzón
  - La IU del buzón se ha mejorado y ahora ofrece opciones adicionales.