

Categoria	Contenuto	Spiegazione/Specifiche
Item	<p><b>1. I metodi per l'acquisizione di equipaggiamento del set del Dungeon sono stati migliorati</b></p>	<p><b>1. Sconfiggendo i boss dei Dungeon regionali, vi è una determinata probabilità di dropare un set di armi del Dungeon elitario.</b></p> <p><b>2. Gli item del set del Dungeon si possono ottenere attraverso le quest epiche.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Come ricompensa per le quest nell'area d'ingresso di un Dungeon, vengono assegnati set di armi del Dungeon elitari. (Le armi vengono assegnate allo stato liv. 5.)</li> <li>- I pezzi di equipaggiamento vengono assegnati tramite bauletti (stato liv. 6).</li> </ul> <p><b>3. Non è più possibile produrre item del set del Dungeon.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Non si può più chiedere a un fabbro di produrre equipaggiamenti del set del Dungeon (raro→elitario). Pertanto non vengono più droppati materiali per la produzione raro→elitario (per es. Anima del Bosco di Ruben). Le descrizioni dei relativi item sono state parzialmente modificate per riflettere questo cambiamento. (Sono state eliminate le informazioni sulla possibilità di tale upgrade.)</li> <li>- L'equipaggiamento di livello raro viene droppato nei Dungeon.</li> </ul>

<b>Item</b>	<b>2. Modifiche apportate alla produzione e alla vendita presso il fabbro</b>	<p><b>1. L'equipaggiamento raro sarà venduto nello Shop.</b> Per facilitare leggermente l'acquisizione di oggetti di equipaggiamento, ora nello Shop sono in vendita anche oggetti di equipaggiamento rari. * Gli item normali resteranno nell'elenco di vendita a scopo di confronto.</p> <p><b>2. Verrà rimossa la tab 'Produzione' del fabbro.</b> - La sezione nella quale venivano prodotti casualmente item elitari/formidabili sarà <b>eliminata</b>. - Ora non è più possibile produrre la Gelatina d'Eldrit, la si potrà solo <b>scambiare</b>.</p> <p><b>3. Nella scheda Speciali del fabbro non saranno più venduti 'Stampi da fusione per armi' e 'Bozze di armature'.</b> - Questa modifica è dovuta al fatto che non si useranno più stampi da fusione per armi e bozze di armature per la produzione e l'upgrade. - Gli stampi da fusione per armi e le bozze di armature di cui gli utenti sono già in possesso non potranno più essere utilizzati.</p>
-------------	---	---

<b>Item</b>	<b>3. Scomposizione dell'equipaggiamento</b>	<p>Dalla scomposizione degli equipaggiamenti non derivano più frammenti di armi, frammenti di armature e Cristalli di Eldrit (inclusi polvere e tracce) in base al livello. <b>(A eccezione degli item dei Dungeon eroi e delle armi dell'Apocalisse)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Quando si scompone l'equipaggiamento ora si ottengono più 'Cristalli della magia'.</li><li>- Il Cristallo della magia è un nuovo tipo di materiale che riunisce i precedenti tipi di frammenti di armi, frammenti di armature, Cristalli di Eldrit e pozioni segrete dell'alchimia.</li></ul> <p>[Prima] In base al gruppo di livelli 1-20, 21-30, 31-40, 41-50, 51-60, 61-70, 71-80, 81-90 si ottengono diversi materiali durante la scomposizione.</p> <p>[Modifica] Quando si scompongono gli equipaggiamenti, si ottengono <b>Cristalli della magia</b> la cui quantità varia in base al valore di vendita dell'item scomposto: <b>1 cristallo ogni 1.000 ED di valore di vendita.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>* Nello Shop non viene più venduta la pozione segreta dell'alchimia.</li><li>* Frammenti di armi, frammenti di armature e Cristalli di Eldrit utilizzati per l'upgrade dell'equipaggiamento del Dungeon segreto saranno sostituiti dai Cristalli della magia.</li><li>* Nelle quest che prevedevano l'utilizzo di frammenti di armi, frammenti di armature e Cristalli di Eldrit, ora si usano i 'Cristalli della magia'.</li><li>* I Cristalli di Eldrit (inclusi polvere e tracce) che si potevano ottenere dall'alchimista sono stati rimossi dalla relativa scheda.</li><li>* Le condizioni di completamento delle quest che richiedevano tali materiali sono state modificate.</li><li>* Dato che tutti i tipi di Cristalli di Eldrit sono diventati inutili, anche la loro produzione attraverso la raccolta di frammenti di El e <b>frammenti di El rari</b> è stata rimossa.</li></ul>
-------------	--	---

<p>Item</p>	<p><b>4. Miglioramento del bauletto del Dungeon (obiettivo: riacquisizione di ED → bonus)</b></p>	<p><b>1. Rimozione dei drop dei bauletti precedenti</b>  <b>Non saranno più droppati i bauletti nei Dungeon in base alla regione.</b>  I bauletti di cui gli utenti sono già in possesso potranno essere ancora utilizzati.  [Elenco dei bauletti che non saranno più droppati]  - Cassetta vecchia in legno, Bauletto antico in legno, Cesta di rame appannata, Bauletto antico in rame  - Cassetta robusta in acciaio, Bauletto mitico in acciaio, Cassetta scintillante in argento, Bauletto mitico in argento  - Cassetta di valore in oro, Bauletto antico in oro, Scrigno stravagante, Bauletto portagioie antico  - Cassetta di rune misteriosa, Bauletto runico antico, Bauletto di Decitium potente, Bauletto di Decitium antico</p> <p><b>2. Nuovi bauletti droppati (3 tipi)</b>  Nei Dungeon saranno droppati nuovi tipi di bauletti.  In confronto a quelli precedenti, non si enfatizza più la riacquisizione di ED, bensì l'assegnazione di item bonus per il personaggio; inoltre, solo i mostri boss droppano bauletti.  I nuovi bauletti contengono accessori e ricompense pregiate che si trovavano già nei bauletti precedenti, oltre a item adatti al livello attuale del personaggio.  <b>I nuovi bauletti non contengono più equipaggiamento non necessario (raro, elitario).</b>  I nuovi bauletti continuano ad assegnare frammenti di equipaggiamento (item quotidiani) e altri item di equipaggiamento quotidiani per dare una probabilità di acquisire biglietti.</p> <p>I nuovi bauletti si suddividono in 3 livelli:  - Bauletti per principianti: droppati nei Dungeon di Ruben, Elder, Bema e Altera.  - Bauletti avanzati: droppati nei Dungeon di Peita, Belder, Hamel e Sander.  - Bauletti pro: droppati nei Dungeon di Ranox ed Elyson.</p> <p>Il contenuto dei nuovi bauletti riassume il contenuto dei bauletti precedenti e assegna accessori, bottino di guerra necessario e oggetti di consumo utili.</p> <p><b>* Nello Spazio-tempo di Henir non vengono droppati bauletti.</b></p>
-------------	---	--

Item	5. Modifica dei tooltip e dei livelli di alcuni item.	<p><b>1. Il tooltip del Frammento della sfera d'influenza sarà più dettagliato.</b> Sarà aggiunta una spiegazione degli utilizzi del Frammento della sfera d'influenza.</p> <p><b>2. Indicazione degli upgrade possibili e dell'incanto degli attributi degli oggetti di equipaggiamento.</b></p> <p><b>3. Il livello degli item viene modificato per consentire di distinguere più facilmente i materiali e gli item speciali droppati nei Dungeon e di utilizzo frequente.</b> (Dato che prima venivano droppati come item standard, era difficile distinguerli e acquisirli.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Frammento della sfera d'influenza (standard -&gt; raro)</li> <li>- Segno del nuovo avventuriero (standard -&gt; raro)</li> <li>- Anima dell'oscurità (standard -&gt; elitario)</li> <li>- Invito per eroi (include Internet café) (standard -&gt; elitario)</li> <li>- Autorizzazione per accesso al Dungeon Segreto (include Internet café) (standard -&gt; raro)</li> </ul>
Item	6. Rimozione della vendita di equipaggiamento di Helen	<p>Helen alla Piazzola di Sosta non vende più oggetti di equipaggiamento di livello standard. La vendita di equipaggiamenti standard ora è riservata ai relativi NPC nei villaggi e a Yuno alla Piazzola di Sosta di Atlas.</p>
Sistema	1. Aggiunta di spiegazioni di sistema per i singoli personaggi	<p>Per alcuni personaggi, saranno aggiunte delle brevi spiegazioni dei sistemi speciali. Esempio: Palla di cannone - Chung può caricare fino a 6 palle. Mentre il personaggio è immobile e inattivo, ogni 2 secondi ne viene caricata 1. Il numero di palle di cannone varia in base al cambio di classe.</p>
Sistema	2. Notifica quando si indossa equipaggiamento PvP	<p>Quando si indossa equipaggiamento PvP e si entra nel Dungeon, per circa 3 secondi viene visualizzata una notifica.</p>
Sistema	3. Indicazione dell'acquisizione di una nuova skill	<p>Quando si sale di livello o si cambia classe, acquisendo in questo modo una nuova skill, viene visualizzato un messaggio con una cornice gialla.</p>
Sistema	4. Riduzione EXP	<p>A causa della rimozione delle quest epiche, per tutte le regioni è stata diminuita l'EXP. (Vale fino al liv. 90. L'EXP ottenuta prima del livello 90 subisce una riduzione pari al 65% dell'EXP attuale.)</p>
Sistema	5. Miglioramento della riparazione di equipaggiamento	<p>A eccezione dei villaggi, ora è possibile effettuare riparazioni ovunque se si indossano equipaggiamenti la cui durata si è ridotta. Il costo per la riparazione sarà raddoppiato.</p>

Sistema	<b>6. Modifica del livello di upgrade degli item droppati</b>	Il livello degli item droppati passa da 4 a 5.
Dungeon	<b>1. Rimozione del grado di difficoltà dei Dungeon normali</b>	<p><b>Per i Dungeon normali verrà rimosso il grado di difficoltà.</b></p> <p>Rimosso da: 1° Dungeon di Ruben (Albero di El) - 3° Dungeon di Elysion (Torre di Elysion)</p> <p>Non sarà rimosso il grado di difficoltà nella regione di Elysion.</p> <p>A causa della rimozione del grado di difficoltà, per i relativi aspetti del Dungeon la difficoltà diventa 'Esperto'. (Quest del Dungeon, condizioni per l'acquisizione del relativo titolo, denominazione sulla mappa)</p>
Quest	<b>1. Riduzione delle quest epiche</b>	<p><b>Per le regioni da Peita a Sander è stato modificato il numero di quest epiche.</b></p> <p>È stato modificato il numero di quest per i livelli da 35 a 70.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Da Peita a Belder: si possono compiere al massimo 2 quest epiche per Dungeon</li> <li>- Da Hamel a Sander: si possono compiere al massimo 3 quest epiche per Dungeon</li> </ul> <p>Nonostante la riduzione del numero di quest, gli scenari rimangono invariati e vengono indicati l'uno dopo l'altro.</p>
Quest	<b>2. Modifica delle ricompense ottenute nelle quest epiche</b>	<p><b>I materiali per la produzione di equipaggiamento del Dungeon e gli oggetti di produzione non sono più ottenibili come ricompense per le quest epiche.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Una parte delle ricompense di equipaggiamento e dei materiali dei set del Dungeon precedentemente assegnati come ricompensa per le quest epiche è stata rimossa.</li> <li>- Completando una parte delle quest epiche si possono ottenere [CoBo] Pozioni della volontà.</li> <li>- Completando una parte delle quest si possono ottenere delle pozioni.</li> </ul>