

Pre-evento di Ain

- **Periodo dell'evento:** 07/06/2017 (09:00) – 13/06/2017 (08:59)
- **Evento principale**
 1. **Tracce di Ain nel gioco** (24/05/2017, 09:00 – 07/06/2017, 08:59)
 2. **Evento della maschera grafica del danno** (10/06/2017, 00:00 – 11/06/2017, 23:59)
 3. **Evento della creazione in anteprima di Ain** (07/06/2017, 09:00 – 13/06/2017, 08:59)

* Dettagli dell'evento

1. Tracce di Ain nel gioco

Durante l'evento compariranno alcune particelle di luce e delle sagome in determinati Dungeon e nei dintorni di alcuni villaggi.

2. Evento della maschera grafica del danno

Tutti i personaggi connessi durante l'evento riceveranno per posta in-game degli item con cui è possibile cambiare la maschera grafica del danno.

| Login | Titolo dell'evento | Condizioni | Ricompense (periodo/quantità) | Assegnazione |
|--|---|--|---|--|
| Una volta (dalle 00:00 del 10/06/2017 alle 23:59 del 11/06/2017) | Un caloroso benvenuto! È la prima volta che vedi una cosa del genere, vero? | 10 minuti di connessione (in totale) | Adeguamento del danno A (permanente/1) Adeguamento del danno da colpo critico A (permanente/1) | Per ciascun personaggio, livello 10+ |

Conservando l'item ricevuto per posta in-game "Adeguamento del danno **A**" nella tab [Speciale] dell'inventario del personaggio, viene utilizzata automaticamente la maschera grafica **A**.

È possibile scambiare la "maschera grafica del danno **A**" con la "maschera grafica del danno **B**" (e viceversa). Per utilizzare la "maschera del danno **B**" è sufficiente conservarla nell'inventario.

Le maschere grafiche del danno vengono applicate solamente al numero che indica i danni dei bei colpi e dei colpi in generale (colpi normali/colpi critici).

Le maschere grafiche del danno non sono visibili solamente a chi le utilizza, ma anche all'avversario e, ad eccezione della tab [Speciale], non possono essere conservate nell'inventario.

Vengono mostrate sempre le maschere grafiche del danno di chi sta infliggendo i danni (compresi i Pet, gli aiutanti evocati, le granate, le cavalcature, ecc.). Se si viene colpiti da un NPC (mostri), viene mostrata la maschera grafica standard.

Se un personaggio A (con la maschera grafica verde) e un personaggio B (con la maschera grafica blu) combattono tra di loro, un terzo personaggio C (con la maschera grafica nera), che li sta a guardare, vedrà la maschera grafica verde quando A sferra un attacco che va a buon fine.

| Tipo di scambio | NPC | Materiali | Ricompense (periodo/quantità) |
|-----------------|------|--|---|
| Tutto | Aran | 1 Adeguamento del danno A | 1 Adeguamento del danno B (permanente) |
| Tutto | Aran | 1 Adeguamento del danno B | 1 Adeguamento del danno A (permanente) |
| Tutto | Aran | 1 Adeguamento del danno da colpo critico A | 1 Adeguamento del danno da colpo critico B (permanente) |
| Tutto | Aran | 1 Adeguamento del danno da colpo critico B | 1 Adeguamento del danno da colpo critico A |

| Nome dell'item | Cumulabile | Commercio | Vendi | Conto in banca | Eliminazione | Descrizione dell'item e altro |
|-------------------------|------------|-----------|-------|----------------|--------------|---|
| Adeguamento del danno A | O | X | X | X | O | Questo item di tipo A ti permette di cambiare l'aspetto del carattere utilizzato per il |

| | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | danno. L'effetto entra in azione se l'item si trova nell'inventario. |
| Adeguamento del danno B | O | X | X | X | O | Questo item di tipo B ti permette di cambiare l'aspetto del carattere utilizzato per il danno. L'effetto entra in azione se l'item si trova nell'inventario. |
| Adeguamento del danno da colpo critico A | O | X | X | X | O | Questo item di tipo A (colpo critico) ti permette di cambiare l'aspetto del carattere utilizzato per il danno. L'effetto entra in azione se l'item si trova nell'inventario. |
| Adeguamento del danno da colpo critico B | O | X | X | X | O | Questo item di tipo B (colpo critico) ti permette di cambiare l'aspetto del carattere utilizzato per il danno. L'effetto entra in azione se l'item si trova nell'inventario. |

- Tutti gli item di adeguamento del danno saranno eliminati durante la prossima manutenzione.
- Lo scambio degli item di adeguamento del danno terminerà con la prossima manutenzione.
- Tutti gli item di adeguamento del danno non possono essere spostati nella banca privata né nell'inventario dei Pet.

3. Evento della creazione in anteprima di Ain

Connettendosi per la prima volta nel periodo dell'evento, comparirà una finestra pop up che avvisa della possibilità di poter creare il personaggio Ain.

Cliccando sul pulsante "Crea", si viene reindirizzati alla finestra "Crea personaggio".

I personaggi Ain creati in anteprima in questo modo esisteranno esclusivamente **in forma di punti di luce** sopra al diorama.

I personaggi Ain creati in anteprima riceveranno alla prossima manutenzione il 'Regalo per la creazione in anteprima di Ain♥' nell'inventario. Verrà inoltre reimpostata la durata dell'avatar promozionale di Ain. (Il 'Regalo per la creazione in anteprima di Ain♥' verrà dato 1 volta per account al primo personaggio Ain creato.)

Per festeggiare l'evento della creazione in anteprima di Ain sarà aumentato il numero di slot personaggio.

Gli slot di base saranno aumentati da 12 a 13 e il numero massimo di slot da 24 a 26.

| Tipo di bauletto | Nome del bauletto (limitazioni) | Ricompense (periodo/quantità) |
|------------------|--|--|
| Tutto | Regalo per la creazione in anteprima di Ain♥ | Avatar SD Ain (permanente/1) |
| | | [CoBo] Pozione rilassante (permanente/100) |
| | | Pozione della vitalità forte (permanente/100) |
| | | Pendolo di Elios (Ain, permanente/1) |
| | | Disopra di Elios (Ain, permanente/1) |
| | | Coprigambe di Elios (Ain, permanente/1) |
| | | Guanti di Elios (Ain, permanente/1) |
| | | Scarpe di Elios (Ain, permanente/1) |
| | | [CoBo] Bauletto random con Anello ingegnoso (solo per Ain, permanente/1) |
| | | [CoBo] Collana del mago (solo per Ain, permanente/1) |
| | | [CoBo] Medaglia EXP (200%) (7 giorni, 1) |