

Novità sull'Isola di Ereda 2017

Isola di Ereda 2017

Dettagli Dungeon

Modalità di accesso

- Ingresso consentito dal liv. 70 al liv. 99
- Requisito per l'accesso: 2° cambio di classe completato
- Quantità di accessi: nessuna limitazione
- Orario di ingresso: ogni ora per 20 min.
 - Quando l'ingresso è sbarrato, l'icona risulta disattivata e non è possibile cliccarla.
 - È visibile il tempo rimanente fino al prossimo ingresso.
 - Quando l'ingresso è consentito, l'icona del Dungeon risulta attiva ed è visibile il tempo rimanente fino alla chiusura del Dungeon.
 - Mentre l'ingresso è consentito, è visibile il relativo emblema.
- È possibile solo l'abbinamento tra singole persone (non è possibile l'abbinamento per gruppi).
 - Quando si tenta di entrare insieme a un gruppo, compare un avvertimento.

Regole di base

- 1° settore (1 sottosettore)
- PvP di squadra 3:3
- Limite di tempo: 10 min.
- All'inizio del Dungeon
 - Conto alla rovescia
- Condizioni per i partecipanti
 - Non appena uno dei team raccoglie 100 unità di magia, vince il team che conquista due basi entro 1 minuto e 40 secondi.
 - Dopo la vittoria di uno dei team, l'esperienza nel Dungeon si conclude.
 - Vince il team che, allo scadere del tempo
 - risulta in possesso della maggiore quantità di magia estratta.
 - Nel caso in cui la quantità di magia estratta dai due team sia equivalente, la competizione risulta in un pareggio.
 - Dal punto di vista delle ricompense, un pareggio equivale a una sconfitta. (EXP, AP, monete)
- Metodo per ottenere magia:
 - quando un team riesce a conquistare entrambe le basi presenti sulla mappa, questo estrae 1 unità di magia al secondo.
- Non si applicano gli effetti degli attributi

- Non si applicano gli effetti delle incastonature (accessori, equipaggiamento etc.)
- Non si applicano gli effetti dell'equipaggiamento
- Non si applicano i valori del rafforzamento
- Non si applica il grado di risonanza
- Non si applica il Fermatempo
- Non è possibile usare le Pietre rianimanti
- Non si possono utilizzare i beni di consumo
- Non si possono utilizzare cavalcature
- Non si possono utilizzare Pet
- Le condizioni per l'uscita sono le stesse dello Spazio-tempo di Henir (non è possibile uscire dal Dungeon premendo ESC)
- In caso di uscita forzata, si applica il debuff per la nuova formazione
- All'ingresso, il buff viene eliminato.
 - I buff EXP come ad esempio la Fonte termale non vengono eliminati.
- Volontà e validità (invariate)
 - La validità dell'equipaggiamento non si consuma.
 - Ogni partita costa il 2% della volontà.
- Si applicano gli stessi adattamenti delle skill che si applicano ai PvP.
- Titolo
 - A seconda della fazione di appartenenza del personaggio (Hamel/Belder) viene assegnato il relativo titolo.
 - Al fine di evitare che il titolo venga cambiato all'interno del Dungeon, la finestra del personaggio (tasto U) non può essere aperta.
 - Quando si abbandona l'Isola di Ereda, viene riattivato automaticamente il titolo che si stava usando prima di entrare.

Titolo	Condizioni per l'utilizzo	Effetti
Cavaliere di Belder	Accedere all'Isola di Ereda e far parte del team di Belder.	nessuno
Cavaliere di Hamel	Accedere all'Isola di Ereda e far parte del team di Hamel.	

Comparsa di mostri

- Mostri del team
 - I mostri che fanno parte di un team attaccano i personaggi del team avversario che si trovano nelle vicinanze.
 - Per conquistare una base, bisogna sconfiggere tutti i mostri del team presenti nella stessa.
 - Non appena una base è conquistata, appaiono i mostri del team del conquistatore della base. (Quando una base di Hamel diventa una base di Belder, compaiono i mostri di Belder. Nel caso contrario, compaiono i mostri di Hamel.)
 - 8 tipi di mostri di Hamel (4 boss, 4 mostri standard)
 - 8 tipi di mostri di Belder (4 boss, 4 mostri standard)

Comparsa di oggetti

- Oggetti neutrali
 - Quando si distrugge un oggetto neutrale, il personaggio che **ha inflitto il colpo finale** (o il suo team) riceve un buff.
 - I singoli oggetti mostrano l'icona corrispondente al buff o all'effetto.
 - La distruzione di un oggetto può conferire diversi buff:
 - Magia guaritrice - Rigenera immediatamente gli HP e gli MP (standard)
 - Magia cinetica - Incrementa la velocità di corsa e la forza del salto per 30 sec.
 - Magia distruttiva - Incrementa i danni contro i mostri del 100% per 30 sec.
 - Magia aggressiva - Incrementa i danni contro i personaggi del 100% per 30 sec.
 - Fonte della Magia di Ereda - Conferisce i quattro buff + la protezione K.O. a tutti i membri del team per 30 sec.

Quando si distrugge un oggetto buff, il personaggio che ha inflitto il colpo finale riceve un buff della durata di 30 secondi.

Dettagli sul settore

Stanza iniziale

- Stanza iniziale e per la rianimazione
- Qui non si combatte
- In fondo alla stanza ci sono 2 teletrasportatori.

Stanza base

- Qui si combatte
- 2 teletrasportatori nell'area superiore
- 2 teletrasportatori nell'area inferiore

Stanza dei mostri

- Qui si combatte contro i mostri neutrali
- 2 teletrasportatori nell'area superiore, 2 teletrasportatori nell'area inferiore

Fonte della Magia di Ereda

Nome	Fonte della Magia di Ereda
Effetto	Conferisce per 30 secondi magia distruttiva, magia aggressiva, magia cinetica, magia guaritrice e protezione K.O. a tutti i membri del team.

Interfaccia

Finestra dei risultati

- Modifica della finestra dei risultati

Contenuti eliminati

1. Le informazioni relative al tempo sono state rimosse completamente.
2. Le informazioni relative ai danni da bel colpo, combo, tecnica e danni subiti sono state rimosse.

Contenuti aggiunti

1. Come nel PvP, sono visibili le informazioni relative alle skill, agli assist e ai kill.
2. È visibile il numero di mostri sconfitti.

Contenuti eliminati

1. Le informazioni relative all'ottenimento di ED sono state rimosse.

Contenuti aggiunti

1. Sono visibili le informazioni relative al voto del PvE.

Contenuti modificati

1. Modificata la Moneta dell'Isola di Ereda.

Finestra dei risultati - Visuale dettagliata dei risultati della partita

- Modifiche nella visuale dettagliata dei risultati

Contenuti aggiunti

1. Come nel PvP, sono visibili le informazioni relative alle skill, agli assist, ai kill, ai danni subiti, alle combo e alla tecnica.
2. + Sono visibili le informazioni relative ai mostri sconfitti

Abbandona Ereda

- **Sistema di espulsione**
 - Condizione
 - Il giocatore non ha usato nessun comando per 60 sec (incluso il tempo in cui era morto).
 - Esecuzione
 - Gli altri membri del team visualizzano un pulsante che permette di espellere il compagno indesiderato.
 - Tutti i membri del team devono usare il pulsante per l'espulsione perché il giocatore selezionato possa essere escluso dal Dungeon.
- **Sistema di adattamento per la fuoriuscita del personaggio**
 - Quando un membro del team esce, i restanti membri del team ricevono un buff.
 - Effetti del buff:
 - Incrementa del 75% il danno inflitto ai mostri.
 - Termina con la conclusione del Dungeon.
 - Si può eliminare solo usando skill di eliminazione di buff o incastonatura.
 - Descrizione del buff: Al contrattacco!
 - Descrizione del buff: alcuni alleati si sono ritirati, ma abbiamo ancora una chance. Incrementa il danno inflitto ai mostri.

Modifica della ricompensa

- Nuova Moneta di Ereda
 - Descrizione dell'item: **Medaglia del combattente**
 - Dopo l'update, questo item sarà assegnato come ricompensa per l'Isola di Ereda.
- Come si ottiene:
 1. In caso di vittoria: 1
 2. In caso di sconfitta: 0
 3. Per ogni vittoria, +1 pezzo per ogni minuto di gioco (max. 6 minuti).
 4. Per una durata di gioco superiore a 4 minuti: +1 pezzo
 5. Ogni 2 kill (per personaggio, non per team) +1 pezzo (max. 2 pezzi e solo per un minimo di 4 minuti di gioco).

Modifica nello scambio della Medaglia del combattente

Modifica della lista degli scambi

Medaglia del combattente		Item ricevuto	
Metodo di scambio	(quantità richiesta)	Nome dell'item	Quantità
Random	7	Elisir di mana	1
		Elisir di mana	2
		Elisir di mana	3
		Elisir di mana	4
Random	6	[CoBo] Pozione rilassante	2
		[CoBo] Pozione rilassante	4
		[CoBo] Pozione rilassante	6
		[CoBo] Pozione rilassante	8
Random	8	Pozione della vitalità	1
		Pozione della vitalità	2
		Pozione della vitalità	3
		Pozione della vitalità	4

Medaglia del combattente		Item ricevuto	
Metodo di scambio	(quantità richiesta)	Nome dell'item	Quantità
Random	5	Semi dell'Albero di El	1
		Semi dell'Albero di El	2
		Semi dell'Albero di El	3
		Semi dell'Albero di El	4
Random	15	Pozione della volontà	1
		Pozione della volontà	2
		Pozione della volontà	3
		Pozione della volontà	4

Crafting

Item (nome a seconda del risultato)	Materiali: vari	Materiali: medaglia	Effetti	Opzioni set (fisse)
Collana del combattente	nessuno	120	Opzione incastonatura casuale 0,5% Opzione incastonatura casuale 0,3%	Set 3 Bonus danni +2% Resistenza ai danni: +2% Set 5 Velocità di attacco +3% Colpo critico +3%
Anello del combattente		120	Opzione incastonatura casuale 0,5% Opzione incastonatura casuale 0,3%	
Tatuaggio sulla mano del combattente		120	Opzione incastonatura casuale 0,2% Opzione incastonatura casuale 0,2%	
Tatuaggio del combattente		120	Opzione incastonatura casuale 0,2% Opzione incastonatura casuale 0,2%	
Cronache del combattente (a seconda del personaggio)		120	Opzione incastonatura casuale 0,3% Opzione incastonatura casuale 0,2%	
Collana del combattente ostinato	Collana del mago (II) + Collana del combattente	360	Opzione incastonatura casuale 1% Opzione incastonatura casuale 0,5% Acquisizione di MP: +25% (fisso)	Set 3 Bonus danni +3% Resistenza ai danni: +3% Set 5 Velocità di attacco +4,5% Colpo critico +4,5%
Anello del combattente ostinato	Anello del combattente	360	Opzione incastonatura casuale 0,5% Opzione incastonatura casuale 0,5% Attacco e attacco magico 0,5% (fisso)	
Tatuaggio sulla mano del combattente ostinato	Tatuaggio sulla mano del combattente	360	Velocità di attacco +0,5% (fissa) Opzione incastonatura casuale 1% Opzione incastonatura casuale 1%	
Tatuaggio del combattente ostinato	Tatuaggio del combattente	360	Ricarica dell'Accrescipotere +2% (fisso) Opzione incastonatura casuale 0,5% Opzione incastonatura casuale 0,5%	
Cronache del combattente ostinato (a seconda del personaggio)	Arma in oricalco + Cronache del combattente	360	Opzione incastonatura casuale 1% Opzione incastonatura casuale 0,5% A seconda del personaggio, opzione di incremento del danno delle skill (fisso)	
Pietra magica della risonanza Pietra magica del mana Pietra magica del fendente vigoroso	Pietra magica + Pietra magica pregiata + Medaglia della vittoria del combattente	35		Crafting casuale

Aggiunta di nuovi accessori

- Viene aggiunta una serie di anelli che dispongono delle stesse opzioni del set della serie del Combattente ostinato.
- Sono stati aggiunti 4 nuovi anelli che si possono creare usando un Anello ingegnoso II (della flessibilità, dell'ostinazione, della potenza o della trascendenza) + un Anello del combattente.
- Le opzioni sono il vecchio effetto dell'Anello del combattente ostinato + effetto dell'Anello ingegnoso
- Questi anelli non possono essere indossati insieme ad altri Anelli ingegnosi o ad altri tipi di Anelli del combattente. [Puoi indossarne solo 1]

Item	Materiali: vari	Materiali: medaglia	Effetti	Opzioni set (fisse)
Anello ingegnoso del combattente versatile	Anello del combattente + Anello ingegnoso della flessibilità (II)	360	Opzione incastonatura casuale 0,5% Opzione incastonatura casuale 0,5% Attacco e attacco magico: +0,5% Danno delle skill flessibilità +20%	Set 3 Bonus danni +3% Resistenza ai danni: +3% Set 5 Velocità di attacco +4,5% Colpo critico +4,5%
Anello ingegnoso del combattente ostinato	Anello del combattente + Anello ingegnoso dell'ostinazione (II)	360	Opzione incastonatura casuale 0,5% Opzione incastonatura casuale 0,5% Attacco e attacco magico: +0,5% Danno delle skill tenacia +20%	
Anello ingegnoso del combattente potente	Anello del combattente + Anello ingegnoso della potenza (II)	360	Opzione incastonatura casuale 0,5% Opzione incastonatura casuale 0,5% Attacco e attacco magico: +0,5% Danno delle skill forza +20%	
Anello ingegnoso del combattente trascendente	Anello del combattente + Anello ingegnoso della trascendenza	360	Opzione incastonatura casuale 0,5% Opzione incastonatura casuale 0,5% Attacco e attacco magico: +0,5% Danno delle skill trascendenza +20%	

Nome	Specifiche
Anello ingegnoso del combattente versatile	Commercio X, Vendita O, Guardaroba magico O
Anello ingegnoso del combattente ostinato	Commercio X, Vendita O, Guardaroba magico O
Anello ingegnoso del combattente potente	Commercio X, Vendita O, Guardaroba magico O
Anello ingegnoso del combattente trascendente	Commercio X, Vendita O, Guardaroba magico O

Item per il crafting validi fino ad adesso

Gli item per il crafting validi fino ad adesso rimangono disponibili.

- Gli item che possono essere craftati e migliorati usando la Medaglia della vittoria del combattente saranno eliminati dalla lista del crafting in occasione della prossima manutenzione.

Titolo	Condizioni valide fino ad adesso	Condizioni modificate	Opzioni valide fino ad adesso	Opzioni modificate
Vincitore su Ereda	50 Vittorie sull'Isola di Ereda		Bonus danni +3% In caso di bel colpo: acquisizione di MP +3%	Bonus danni +5% In caso di bel colpo: acquisizione di MP +5%
Eroe di guerra di Ereda	Sconfiggi 1.500 Guardie del cancello	Sconfiggi 2.000 Cavalieri di Hamel	Colpo critico +2% Velocità di attacco +2% Velocità di corsa +10% In caso di bel colpo: acquisizione di MP +1% Probabilità del 20% di scansare i mostri di Ereda	Colpo critico +5% Devastazione +5%
Distruttore di Ereda	Distruggi il Dispositivo del sigillo 750 volte	Distruggi la Fonte della Magia di Ereda 1.000 volte	Resistenza ai danni: +10% HP +10% +10% di danni contro Torre di Guardia di Ereda	Resistenza ai danni: +10% HP +10%
Dominatore di Ereda	Distruggi la Torre di Guardia 250 volte	Sconfiggi 2.000 Cavalieri di Belder	Colpo critico +1% Velocità di attacco +1% Bonus danni +1% Ricarica dell'Accrescipotere +5%	Velocità di attacco +5% Bonus danni +5%
Numero uno su Ereda	Rango Star nella classifica settimanale di Ereda (Posti 1-100)		Velocità di attacco +2,5% Colpo critico +2,5% Bonus danni +2,5% Resistenza ai danni: +3% Ricarica dell'Accrescipotere +3% In caso di bel colpo: acquisizione di MP +2%	Devastazione +5% Velocità di attacco +5% Colpo critico +5% Bonus danni +5% Resistenza ai danni: +10% In caso di bel colpo: acquisizione di MP +5%

Quest

- Le quest di Ereda vengono adattate al livello di accesso al Dungeon.
- La ricompensa viene modificata in nuove monete.

Nome della quest	Categoria	Random Probabilità	Livello di partenza delle quest	Condizioni	Ricompensa	Durata	Quantità
[Battaglia] Prima volta su Ereda	Epic	-	70	Isola di Ereda per 1 volta	Proteggi-occhi efficace	7	1
					Anello del rancore	7	1
					Medaglia del combattente	-	1
[Battaglia] Uno dopo l'altro	settimanale, casuale	50	70	Distruggi 1 Fonte della Magia di Ereda	Medaglia del combattente	-	5
[Battaglia] Una volta può bastare	settimanale, casuale	50	70	Isola di Ereda per 1 volta	Medaglia del combattente	-	5

Apertura permanente durante il fine settimana

- Durante il fine settimana (ogni settimana, dal sabato alle 00:00 alla domenica alle 23:59) l'Isola di Ereda è sempre aperta.