

Rinnovo degli attributi

Indice

- Aggiunta del livello Maestro Quadruplo
- Miglioramento degli effetti di attacco degli attributi
- Modifica degli effetti degli attributi delle armi
- Aumento della probabilità in riferimento al materiale degli attributi

Aggiunta del livello Maestro Quadruplo

① Incanti degli attributi possibili fino al 4° livello

Livello di equipaggiamento	Applicazione max. (attributi delle armi)	Applicazione max. (attributi delle armature)
0-39	2 volte	1 volta
40-69	3 volte	2 volte
70-99	4 volte	3 volte

* Per gli item di equipaggiamento del livello del personaggio si verifica solo al raggiungimento del livello 70-99.

② Aggiungendo l'attributo quadruplo, il numero massimo di incanti degli attributi viene innalzato a 3 anche per gli attributi dell'armatura.

- Assegnando per 3 volte lo stesso attributo ad un equipaggiamento, il valore della resistenza agli attributi dell'armatura sarà pari a 135.

Conferimento dello stesso attributo	Valore della resistenza agli attributi
1 volta	75
2 volte	110
3 volte	135

③ Numero di Frammenti di Eldrit necessari per il nuovo livello

- Quantità utilizzata per portare l'arma al livello quadruplo = il doppio della quantità utilizzata per portare l'arma al livello triplo
- Quantità utilizzata per portare l'armatura al livello triplo = il doppio della quantità utilizzata per portare l'armatura al livello doppio

Miglioramento degli effetti di attacco degli attributi

1. Gli effetti dell'arma vengono migliorati a seconda dell'attributo.

① Fiamma

- La durata si riduce, mentre il danno aumenta a ogni ciclo.
- La probabilità di applicazione raddoppia quando gli avversari sono già colpiti dalle fiamme.
- Al danno delle fiamme viene applicato un valore di upgrade.
- Vengono aggiunte nuove funzioni.
- Bruciatura del mana: mentre i nemici subiscono un debuff, il mana al secondo viene ridotto in base a un valore stabilito (è influenzato dalla resistenza agli attributi).

② Veleno

- Il valore dell'upgrade viene applicato ai danni da veleno.
- La durata aumenta.
- La velocità di corsa e la forza del salto vengono ridotte.

③ Shock

- La durata della pietrificazione aumenta.
- Dopo avere subito la pietrificazione, gli avversari riceveranno il debuff 'Corpo indurito'.
- Corpo indurito: l'attacco si riduce per un certo lasso di tempo e l'attacco magico diminuisce di un determinato valore (è influenzato dalla resistenza agli attributi).

④ Vento

- Ignorando la difesa il valore dell'upgrade viene applicato al bonus danni.

⑤ Bramosia

- Il valore dell'acquisizione di MP viene corretto verso il basso.

⑥ Ghiaccio

- Viene ridotta solo la velocità di attacco (la velocità di corsa e la forza del salto non vengono più ridotte).

Dettagli

- Viene modificata e adeguata la probabilità di ricevere il materiale degli attributi da Frammenti di Eldrit sconosciuti.
- Viene modificata la quantità di ED necessaria per il conferimento o l'eliminazione di attributi.
- Vengono modificati gli effetti degli attributi delle armi.
- Aggiungendo il livello quadruplo il numero dei livelli dell'effetto aumenta da 3 a 4.
- Affinché nell'interfaccia dell'incanto degli attributi appaiano 4 campi per il conferimento degli attributi occorre assegnare attributi a 4 item di arricchimento.
- Vengono aggiunte denominazioni per gli attributi che corrispondono al nuovo arricchimento.

① Definizioni per gli attributi delle armi di 4° livello

- Maestro quadruplo delle fiamme
- Maestro quadruplo dell'acqua
- Maestro quadruplo del veleno
- Maestro quadruplo del vento
- Maestro quadruplo dello shock
- Maestro quadruplo della bramosia

② Denominazioni per gli attributi dell'armatura di 2° livello

- Resistenza al fuoco eccellente
- Resistenza all'acqua eccellente
- Resistenza al veleno eccellente
- Resistenza al vento eccellente
- Resistenza alla luce eccellente
- Resistenza al buio eccellente

③ Denominazioni per gli attributi dell'armatura di 3° livello

- Resistenza al fuoco forte
- Resistenza all'acqua forte
- Resistenza al veleno forte
- Resistenza al vento forte
- Resistenza alla luce forte
- Resistenza al buio forte