

Zmiany na Wyspie Ereda 2017

Wyspa Ereda 2017

Szczegółowe ustawienia dla plansz

Sposób wejścia

- Wejście możliwe dla pz.70 do 99
- Wymagania wstępu: dokonana 2. zmiana klasy
- Liczba wejść: brak ograniczenia
- Czas wejścia: co godzinę na 20 min.
 - Gdy wejście jest zablokowane, ikonka pozostaje dezaktywowana i nie można na nią kliknąć.
 - Wyświetla się czas do możliwości następnego wejścia.
 - Gdy wejście jest możliwe, ikonka planszy jest aktywna i wyświetla się czas do zamknięcia planszy.
 - Gdy wejście jest możliwe, ukazuje się odpowiednie godło.
- Dostępne jest tylko dobieranie 1 gracza (brak dobierania grup).
 - Próba wstępu grupy wyświetli odpowiednie ostrzeżenie.

Podstawowe reguły

- 1 etap (1 podetap)
- 3:3 Team-PvP
- Ograniczenie czasowe: 10 min.
- Przy rozpoczęciu planszy
 - Odliczanie czasu
- Warunki dla graczy
 - Gdy któraś z drużyn ekstrahuje 100 magii, wygrywa drużyna, która w przeciągu 1 min. 40 sek. zdobędzie 2 bazy.
 - Po zwycięstwie danej drużyny plansza zostanie zakończona.
 - Wygrywa drużyna, która po upływie czasu
 - posiada więcej ekstrahowanej magii.
 - Jeśli obie drużyny posiadają tyle samo ekstrahowanej magii, następuje remis.
 - W kwestii przydzielenia nagród remis jest równy porażce. (PD, PA, monety)
- Sposoby na zdobycie ekstrahowanej magii:
 - Gdy któraś z drużyn podbije obydwie bazy na mapie, następuje ekstrakcja 1 magii na sek.

- Efekty atrybutów nie mają zastosowania
- Efekty slotów nie mają zastosowania (akcesoria, wyposażenie, itd.)
- Efekty wyposażenia nie mają zastosowania

- Parametry wzmocnienia nie mają zastosowania
- Stopień rezonansu nie ma zastosowania
- Zatrzymanie czasu nie ma zastosowania
- Nie można używać kamieni ożywienia
- Nie można używać przedmiotów użytkowych
- Nie można używać wierzchowców
- Nie można używać zwierzaków
- Ograniczenia wyjścia jak w czasoprzestrzeni Henira (brak możliwości wyjścia z planszy za pomocą ESC)
- W przypadku wymuszonego zakończenia zostanie zastosowany debuff zmiany formy.
- Przy wejściu buff zostanie usunięty.
 - Buffy do PD, jak np. gorące źródło, nie zostaną usunięte.
- Wola i trwałość (jak dotychczas)
 - Trwałość wyposażenia nie ulega redukcji.
 - Każda gra kosztuje 2% woli.
- Obowiązują dopasowania umiejętności dla PvP.
- Tytuł
 - Tytuł zostanie przyznany w zależności od przynależności postaci do drużyny (Hamel/Belder).
 - Aby uniemożliwić zmianę tytułu na planszy, nie można otworzyć tam okna postaci (klawisz U).
 - Po opuszczeniu Wyspy Ereda zostanie automatycznie aktywowany ostatnio noszony tytuł.

Nazwa tytułu	Warunki dla założenia	Efekty
Belderski Rycerz	Przy wejściu na Wyspę Ereda, gdy gracz przynależy do drużyny Belder.	brak
Rycerz z Hamel	Przy wejściu na Wyspę Ereda, gdy gracz przynależy do drużyny Hamel.	

Pojawiające się potwory

- Potwory drużyny
 - Potwory przynależące do jednej z drużyn atakują znajdujące się poblizu postaci z wrogiej drużyny.
 - Gdy wroga drużyna pokona wszystkie potwory drużyny w danej bazie, przejmuje tę bazę.
 - Po przejściu bazy pojawią się w niej potwory drużyny nowego właściciela. (Po przemianie bazy Hamel w bazę Belder pojawią się potwory Belder. W odwrotnym przypadku pojawią się potwory Hamel.)
 - 8 rodzajów potworów Hamel (4 bossowie, 4 potwory standardowe)
 - 8 rodzajów potworów Belder (4 bossowie, 4 potwory standardowe)

Pojawiające się obiekty

- Neutralne obiekty
 - Po zniszczeniu neutralnego obiektu postać, **która wykonała ostateczny cios** (lub jej drużyna), otrzyma buff.
 - Przy pojedynczych obiektach wyświetla się ikonka wskazująca konkretny buff lub efekt.
 - W zależności od obiektu gracz otrzyma inny buff po jego zniszczeniu:
 - Magia uzdrowienia - regeneruje natychmiast wszystkie PŻ i PM (standard).
 - Magia prędkości - zwiększa szybkość poruszania się i siłę skoku na 30 sek.
 - Magia zniszczenia - zwiększa obrażenia zadawane potworom o 100% na 30 sek.
 - Magia ataku - zwiększa obrażenia zadawane postaciom o 100% na 30 sek.
 - Źródło magii Eredy - daje wszystkim członkom drużyny wszystkie cztery buffy + ochronę przed K.O. na 30 sek.

Po zniszczeniu buffującego obiektu postać, która wykonała ostateczny cios (lub jej drużyna), otrzyma 30-sto sekundowy buff.

Szczegóły etapów

Pokój początkowy

- Pokój, w którym rozpoczynają i ożywają się postacie
- Tutaj nie dochodzi do walki.
- Na końcu pomieszczenia znajdują się 2 teleporty.

Pokój bazy

- Tutaj odbywa się walka.
- 2 teleporty w górnej części
- 2 teleporty w dolnej części

Pokój potworów

- Tutaj gracze walczą z neutralnymi potworami
- 2, teleporty w górnej części, 2 teleporty w dolnej części

Źródło magii Eredy

Nazwa	Źródło magii Eredy
Efekt	Daje wszystkim członkom drużyny magię zniszczenia, magię ataku, magię prędkości, magię uzdrawiającą oraz ochronę przed K.O. na 30 sek.

Interfejs

Okno wyników

- Zmiana okna wyników

Usunięte treści

1. Usunięto wszystkie informacje dotyczące czasu.
2. Usunięto informacje dotyczące obrażeń trafienia, kombosów, techniki i odniesionych obrażeń.

Dodane treści

1. Tak ja w PvP ukazywane są informacje dotyczące uśmierceń, asyst i zgonów.
2. Ukazywana jest liczba pokonanych potworów.

Usunięte treści

1. Usunięto informacje dotyczące otrzymanych ED.

Dodane treści

1. Ukazywane są informacje dotyczące oceny PvE.

Zmienione treści

1. Zmieniono ikonkę monety Wyspy Ereda.

Okno wyników - szczegółowy podgląd wyników gry

- Zmiany w szczegółowym podglądzie wyników gry

Dodane treści

1. Tak ja w PvP ukazywane są informacje dotyczące uśmierceń, asyst, zgonów, odniesionych obrażeń, kombosów i techniki.
2. + Informacje na temat liczby pokonanych potworów

Opuszczenie Eredy

- **System wyrzucenia**
 - Warunek
 - Dany gracz nie nacisnął przez 60 sek. żadnego klawisza (łącznie z czasem śmierci).
 - Wykonanie
 - Dla innych członków drużyny zostanie wyświetlony przycisk, umożliwiający wyrzucenie danego gracza.
 - Gdy wszyscy gracze drużyny nacisną ten przycisk, dany gracz zostanie wykluczony z planszy.
- **System dopasowania w przypadku wyjścia użytkownika**
 - Gdy któryś z członków drużyny wyjdzie z gry, pozostali członkowie otrzymają buff.
 - Efekty buffu:
 - Zwiększa obrażenia zadawane potworom o 75%.
 - Wygasa wraz z zakończeniem planszy.
 - Nie może zostać usunięty za pomocą umiejętności anulujących buffy lub slotów.
 - Nazwa buffu: Do kontrofensywy
 - Opis buffu: Wprawdzie ubyło sojuszników, ale wciąż mamy szansę. Zwiększa obrażenia zadawane potworom.

Zmiany w nagrodach

- Nowa moneta Eredy
 - Nazwa przedmiotu: **Medal Wojownika**
 - Po aktualizacji ten przedmiot będzie wydawany w ramach nagrody za Wyspę Ereda.
- Otrzymanie:
 1. Za zwycięstwo 1 szt.
 2. Za porażkę 0 szt.
 3. Za zwycięstwo na 1 min. czasu gry +1 szt. (maks. 6 min.)
 4. Przy czasie gry > 4 min. +1 szt.
 5. co 2 uśmiercenia (na postać, nie na drużynę) +1 szt. (maks. 2 szt., tylko przy min. 4 min. czasu gry)

Zmiany w wymianie Medalu Wojownika

Zmiany listy wymiany

Medal Wojownika		Otrzymany przedmiot	
Metoda wymiany	(wymagana liczba)	Nazwa przedmiotu	Liczba
Losowo	7	Eliksir Many	1
		Eliksir Many	2
		Eliksir Many	3
		Eliksir Many	4
Losowo	6	[CoBo] Napój Odpoczynku	2
		[CoBo] Napój Odpoczynku	4
		[CoBo] Napój Odpoczynku	6
		[CoBo] Napój Odpoczynku	8
Losowo	8	Trunek Witalności	1
		Trunek Witalności	2
		Trunek Witalności	3
		Trunek Witalności	4

Medal Wojownika		Otrzymany przedmiot	
Metoda wymiany	(wymagana liczba)	Nazwa przedmiotu	Liczba
Losowo	5	Nasiona z Drzewa EL	1
		Nasiona z Drzewa EL	2
		Nasiona z Drzewa EL	3
		Nasiona z Drzewa EL	4
Losowo	15	Napój Woli	1
		Napój Woli	2
		Napój Woli	3
		Napój Woli	4

Crafting

Przedmiot (nazwa w zależności od wyniku)	Materiały: inne	Materiały: medal	Efekty	Opcje zestawu (stałe)
Naszyjnik Wojownika	brak	120 szt.	Losowa opcja slotu 0,5% Losowa opcja slotu 0,3%	Zestaw 3 Bonus do obrażeń +2% Odporność na obrażenia +2% Zestaw 5 Szybkość ataku +3% Cios kryt. +3%
Pierścień Wojownika		120 szt.	Losowa opcja slotu 0,5% Losowa opcja slotu 0,3%	
Tatuaż Ręki Wojownika		120 szt.	Losowa opcja slotu 0,2% Losowa opcja slotu 0,2%	
Tatuaż Wojownika		120 szt.	Losowa opcja slotu 0,2% Losowa opcja slotu 0,2%	
Kronika Wojownika (w zależności od postaci)		120 szt.	Losowa opcja slotu 0,3% Losowa opcja slotu 0,2%	
Naszyjnik Twardego Wojownika	Naszyjnik Maga (II) + Naszyjnik Wojownika	360 szt.	Losowa opcja slotu 1% Losowa opcja slotu 0,5% Pozyskiwanie PM +25% (stałe)	Zestaw 3 Bonus do obrażeń +3% Odporność na obrażenia +3% Zestaw 5 Szybkość ataku +4,5% Cios kryt. +4,5%
Pierścień Twardego Wojownika	Pierścień Wojownika	360 szt.	Losowa opcja slotu 0,5% Losowa opcja slotu 0,5% Atak i magiczny atak 0,5% (stałe)	
Tatuaż Ręki Twardego Wojownika	Tatuaż Ręki Wojownika	360 szt.	Szybkość ataku +0,5% (stałe) Losowa opcja slotu 1% Losowa opcja slotu 1%	
Tatuaż Twardego Wojownika	Tatuaż Wojownika	360 szt.	Doładowanie dopalacza mocy +2% (stałe) Losowa opcja slotu 0,5% Losowa opcja slotu 0,5%	
Kronika Twardego Wojownika (z zależności od postaci)	Broń Orichalcum + Kronika Wojownika	360 szt.	Losowa opcja slotu 1% Losowa opcja slotu 0,5% W zależności do postaci opcja na podwyższenie obrażeń od umiejętności (stałe)	
Magiczny Kamień Rezonansu Magiczny Kamień Many Magiczny Kamień Ciosu Magiczny Kamień Mocy	Magiczny kamień + Nadzwyczajny Magiczny Kamień + Zwycięski Medal Wojownika	35 szt.		Losowy crafting

Dodano nowe akcesoria

- Dodano nową serię pierścieni z tym samymi opcjami zestawu, co seria twardego wojownika.
- Dodano 4 nowe pierścienie, które są wytwarzane z pierścienia sprawności II (elastyczności, wytrzymałości, siły lub transcendencji) + pierścień wojownika.
- Opcje to dotychczasowy efekt pierścienia twardego wojownika + efekt pierścienia sprawności.
- Tych pierścieni nie można nosić równocześnie z innymi pierścieniami sprawności lub innego rodzaju pierścieniami wojownika. (Można nosić tylko 1 szt.)

Przedmiot	Materiały: inne	Materiały: medal	Efekty	Opcje zestawu (stałe)
Pierścień Sprawności Elastycznego Wojownika	Pierścień Wojownika + Pierścień Sprawności Elastyczności (II)	360 szt.	Losowa opcja slotu 0,5% Losowa opcja slotu 0,5% Atak i magiczny atak +0.5% Obrażenia od umiejętności elastyczności +20%	Zestaw 3 Bonus do obrażeń +3% Odporność na obrażenia +3% Zestaw 5 Szybkość ataku +4,5% Cios kryt. +4,5%
Pierścień Sprawności Twardego Wojownika	Pierścień Wojownika + Pierścień Sprawności Wytrzymałości (II)	360 szt.	Losowa opcja slotu 0,5% Losowa opcja slotu 0,5% Atak i magiczny atak +0.5% Obrażenia od umiejętności wytrzymałości +20%	
Pierścień Sprawności Silnego Wojownika	Pierścień Wojownika + Pierścień Sprawności Siły (II)	360 szt.	Losowa opcja slotu 0,5% Losowa opcja slotu 0,5% Atak i magiczny atak +0.5% Obrażenia od umiejętności siły +20%	
Pierścień Sprawności Transcendencyjnego Wojownika	Pierścień Wojownika + Pierścień Sprawności Transcendencji	360 szt.	Losowa opcja slotu 0,5% Losowa opcja slotu 0,5% Atak i magiczny atak +0.5% Obrażenia od umiejętności transcendencji +20%	

Nazwa	Specyfikacje
Pierścień Sprawności Elastycznego Wojownika	Handlowanie X, sprzedawanie O, Magiczna Garderoba O
Pierścień Sprawności Twardego Wojownika	Handlowanie X, sprzedawanie O, Magiczna Garderoba O
Pierścień Sprawności Silnego Wojownika	Handlowanie X, sprzedawanie O, Magiczna Garderoba O
Pierścień Sprawności Transcendencyjnego Wojownika	Handlowanie X, sprzedawanie O, Magiczna Garderoba O

Dotychczasowe przedmioty craftingu

Dotychczasowe przedmioty craftingu zostaną zachowane.

- Przedmioty, które można było wytworzyć i ulepszyć za pomocą medali zwycięstwa wojownika, zostaną skasowane z listy craftingu wraz z następną konserwacją.

Nazwa tytułu	Dotychczasowe warunki	Zmienione warunki	Dotychczasowe opcje	Zmienione opcje
Zwycięzca na Ereda	50x Zwycięstwo na Wyspie Ereda		Bonus do obrażeń +3% Przy trafieniu: +3% pozyskiwanie PM	Bonus do obrażeń +5% Przy trafieniu: +5% pozyskiwanie PM
Bohater wojenny na Ereda	1500x pokonaj strażnika bramy	2000x pokonaj rycerzy z Hamel	Cios kryt. +2% Szybkość ataku +2% Szybkość poruszania się +10% Przy trafieniu: +1% pozyskiwanie PM 20% prawdopodobieństwa na unik w starciu z potworami Eredy	Cios kryt. +5% Spustoszenie +5%
Niszczyciel na Ereda	750x zniszcz urządzenie zaklinające	1000x Zniszcz źródło magii Eredy	Odporność na obrażenia +10% PŻ +10% +10% obrażeń zadawanych wieży ochronnej Eredy	Odporność na obrażenia +10% PŻ +10%
Władca na Ereda	250x zniszcz wieżę ochronną	2000x pokonaj rycerzy z Belder	Cios kryt. +1% Szybkość ataku +1% Bonus do obrażeń +1% Ładowanie dopalacza mocy +5%	Szybkość ataku +5% Bonus do obrażeń +5%
Najlepszy na Ereda	Ranga Gwiazdy w tygodniowy rankingu Eredy (miejsca 1-100)		Szybkość ataku +2,5% Cios kryt. +2.5% Bonus do obrażeń +2,5% Odporność na obrażenia +3% Ładowanie dopalacza mocy +3% Przy trafieniu: +2% pozyskiwanie PM	Spustoszenie +5% Szybkość ataku +5% Cios kryt. +5% Bonus do obrażeń +5% Odporność na obrażenia +10% Przy trafieniu: +5% pozyskiwanie PM

Misje

- Misje Eredy są dopasowywane do poziomu wejścia na planszę.
- Nagroda została zmieniona na nowe monety.

Nazwa misji	Kategoria	Losowo Prawdopodobieństwo	Startowy poziom misji	Warunki wykonania	Nagroda	Czas trwania	Liczba
[Bitwa] Pierwszy raz na Ereda	epicka	-	70	1x Wyspa Ereda	Wydajne Okulary Ochronne	7	1
					Pierścień Złości	7	1
					Medal Wojownika	-	1
[Bitwa] Jednego po drugim	tygodniowo, losowo	50	70	1x Zniszcz źródło magii Eredy	Medal Wojownika	-	5
[Bitwa] Raz wystarczy	tygodniowo, losowo	50	70	1x Wyspa Ereda	Medal Wojownika	-	5

Ciągłe otwarcie w weekend

- W weekendy (w każdą sobotę od godz. 00:00 do niedzieli godz. 23:59) Wyspa Ereda jest cały czas otwarta.