

- [Combat Arms](#)
- [MapleStory](#)
- [Vindictus](#)
- [Atlantica](#)
- [Dekaron](#)
- [War Rock](#)
- [United Eleven](#)
- [Combat Arms: Line of Sight](#)

• [Login](#)

Welcome to Nexon Europe.

If this is your first visit, You will have to [register](#) before you can post.

Search Forums



- [Home](#)
- [Forum](#)
- [Reports & Infractions](#)
- [Trash Bin](#)
- [\[Update\] Patch Notes v. 1.60 - Season 3 Episode 1](#)

1. Welcome Guest. Please [Login](#) to our Nexon Europe Forums!
2. **How to handle reports:**
 - 1) Check the threads that are not yet closed and tagged.
 - 2) Give it a prefix by going to Administrative>Edit Thread>Select Prefix
 - 3) Deal with the report (give infraction, leave it) and close it afterwards.**How to see reports only for your game:**

Scroll down to the bar "Thread Display Options" and select the right Prefix.

Page 1 of 2 2 Last

Results 1 to 10 of 13

Thread: [\[Update\] Patch Notes v. 1.60 - Season 3 Episode 1](#)

1. 02.07.2015, 05:11#1

NXZyava

Game Master



Join Date

Dec 2011

Posts

1,467

[Update] Patch Notes v. 1.60 - Season 3 Episode 1



Dear Mercenaries,

The moment has arrived - the real Season 3 content update is here, and a completely new adventure awaits for you to be discovered! We hope you will enjoy reading through all the changes just as we've enjoyed preparing the patch notes for you.

Use the table below if you wish to jump to a specific section and have fun!

Table of Contents

[Season 3 Episode 1](#)

[New Gear Crafting System](#)

[*Skill Awakening*](#)

[*Events*](#)

[*Cash Shop*](#)

[*Other Changes*](#)

Liebe Söldner,

Es ist soweit - das richtige Update zu Staffel 3 ist hier und ein komplett neues Abenteuer wartet darauf entdeckt zu werden! Wir hoffen ihr habt genauso viel Spaß beim Lesen der Änderungen wie wir beim Vorbereiten der Patchnotes hatten.

Über das Inhaltsverzeichnis könnt ihr zum gewünschten Abschnitt springen. Viel Spaß!

Inhaltsverzeichnis

[*Staffel 3 Episode 1*](#)

[*Neues Ausrüstung-Herstellungssystem*](#)

[*Skillerweckung*](#)

[*Events*](#)

[*Cash Shop*](#)

[*Weitere Änderungen*](#)

Last edited by NXZyava; Today at 07:38.

[ToU](#) | [FAQ](#) | [Forum Rules](#) | [Customer Support](#) | [Reset 2nd Password](#)

[Reply With Quote](#)

2. 02.07.2015, 05:11#2

 **NXZyava**

Game Master



Join Date

Dec 2011

Posts

1,467

Re: [Update] Patch Notes v. 1.60 - Season 3 Episode 1

Season 3 - Episode 1



The story takes shape

The prologue sure shook our minds, mercenaries and likely made you ask yourselves many questions as well. Curious to see what happens next? Wait no more and dive right into the game to continue where you left off, by talking to Ceara.

Level 90 sets and weapons

Brand new, better and now available!



New areas now available

- **[Battle] Ben Chenner Entrance**

- A beautiful area that transitions from steppes into a lush forest, overseen by **Callidus**
- New monster and boss type: Wood Elves
- Introduces a new dismemberment mechanic
- You can now literally slice your enemies apart for that 'umph!' factor
- This is where you can gather **Secondary** combination materials for the new, level 90 gear

[Raid] Garden of Tears

- The first major Season 3 Raid battle - [Queen Regina](#)
- The fight takes place in a garden filled with flowers
- Introduces a new mechanic - contamination
- You will notice the flower field withering away during the fight
- Strive to avoid becoming fully contaminated
- The battle consists of 4 phases but that's up to you to figure out how to deal with them!
- This is where you can gather **Main** combination materials for the new, level 90 gear

Both areas can be accessed via the new Mission Board, which you might've already seen, in Colhen or Rocheste. Just in case, below is a reminder of their exact locations:

- **Colhen**
- **Rocheste**

Episode 1 invites us into the forests not so distant from the towns we know and so, taking a boat to reach the destination this time around is rather inconvenient. Instead, our beloved heroes utilize horse transportation in a familiar, yet new departure site, and just look how beautiful it is!

Last edited by NXZyava; Today at 06:37.

[ToU](#) | [FAQ](#) | [Forum Rules](#) | [Customer Support](#) | [Reset 2nd Password](#)

[Reply With Quote](#)


3. 02.07.2015, 05:12#3

 **NXZyava**

o

Game Master



 **NXZyava**

Join Date

Dec 2011

Posts

1,467

New Gear Crafting System

1. Introduction

In addition to a much easier way of obtaining level 80 gear (more on this in the 'other changes' post), this update introduces an entirely new way of obtaining level 90 gear. Developers are aware of the gear and stat discrepancy between players and issues related to that (i.e. the attack requirement parties) and this new system is sure to better the situation.

2. Combination materials

Attaining new gear recipes remains unchanged; defeating a raid boss is still required for that. Things get interesting from this point on. Don't wait any longer - pay **Dianann**, the new **Rocheste NPC**, a visit.

a) Combining

Firstly, the new level 90 gear is divided into three general categories, distinguished by color:

• Blue

- Provides **the least** number of stats
- Weapon and Armor's maximum Enhancement limit: **+5**
- Weapon and Armor's maximum Enchantment rank limit: **A**
- Weapon and Armor's maximum Quality limit: ******

• Purple

- Provides **a decent** number of stats
- Weapon and Armor's maximum Enhancement limit: **+6 / +7 to +8 / +9 to +10**
- Weapon and Armor's maximum Enchantment rank limit: **A / 9 / 8**
- Weapon and Armor's maximum Quality limit: **** / *** / ******

• **Purple** quality items are the only ones to be further divided into 3 more sub-categories, as seen above

• Orange

- Provides **the greatest** number of stats
- Weapon and Armor's maximum Enhancement limit: **+15**
- Weapon and Armor's maximum Enchantment rank limit: **7**
- Weapon and Armor's maximum Quality limit: *********

Secondly, items are created by combining one **Main, Sealed Power** combination material and between one to four **Secondary, Stone Fragment** combination materials:

- **Main** combination material - **Regina's Sealed Power: Weapon**
- This is the most important combination material for creating a level 90 weapon
- Contains the following stats:
 - ATT
 - M.ATT
 - **A buff**

- **Main** combination material - **Regina's Sealed Power: Head, Chest, Leg, Hand and Feet Armor**
- Those are the most important combination materials for creating level 90 gear
- Each of those materials contains the following stats:
 - DEF
 - Critical Resistance
- Additionally, **the Chest and Leg Armor also contains a buff**, just like the weapon material

- **Secondary combination material - Keen Legendary Stone Fragment**
- Required for Weapons
- Contains the following stats:
 - Balance
 - Critical

- **Secondary combination material - Stable Legendary Stone Fragment**
- Required for Weapons
- Contains the following stats:
 - Balance
 - STR
 - AGI
 - INT
 - WILL

- **Secondary combination material - Lightweight Legendary Stone Fragment**
- Required for Weapons
- Contains the following stats:
 - Critical
 - Attack Speed

- **Secondary combination material - Perfect Legendary Stone Fragment**

- Required for Weapons
- Contains the following stats:
 - ATT
 - M.ATT
 - STR
 - AGI
 - INT
 - WILL

- **Secondary combination material - Solid Legendary Stone Fragment**

- Required for Head, Chest, Legs, Hands and Feet armor
- Contains the following stats:
 - STR
 - AGI
 - INT
 - WILL
 - Critical Resistance

- **Secondary combination material - Smooth Legendary Stone Fragment**

- Required for Chest and Legs armor
- Contains the following stats:
 - DEF
 - Critical Resistance

Thirdly, let's shed some light on the mentioned **buffs**.

- Buffs only exist on the following, **Main** combination material items:

- ***Regina's Sealed Power: Weapon***

- ***Regina's Sealed Power: Chest Armor***

- ***Regina's Sealed Power: Leg Armor***

- Each of the items provides only one from the pool of several **buffs**, assigned randomly upon item creation
- **Buff** activation is conditional, similarly to how Stone Enchant Scroll works
- The **buffs** are divided into ranks from **1** to **5**
- Rank means the **buffs** differ in their duration as well as how big of an effect they provide
- Currently, **buffs** can only be used in the **Ben Chenner Entrance** battle

Finally, once you have the required **Main** and **Secondary** materials, you can combine them into a weapon

or one of the equipment parts for 350,000 gold.

Dianann also offers you the option to **Replace** or **Dismantle** combination materials.

b) Replacing

Are you not satisfied with your current weapon's or armor's stats? No problem! Those can be replaced with better ones at any time - you only need the materials to do so.

As seen on the screenshot, in addition to the 350,000 gold fee, the replacement process also requires a set of various materials, only obtainable in Season 3 areas.

However, there are some limitations in regards to replacing combination materials:

- Those limitations concern only the **Main** combination material, **Regina's Sealed Power** (and future Raid bosses' Sealed Powers)
- Higher grade **Sealed Power** combination materials cannot be replaced with lower grade materials
- You cannot replace an **Orange** Sealed Power material with a **Purple** or **Blue** material
- Lower grade **Sealed Power** combination materials can be replaced with higher grade materials
- Item's Enhancement level (+1 and higher) will be reset when replacing **Sealed Power** combination material with an **Orange** one
- Replacing **Blue** material with **Orange**
- Replacing **Purple** material with **Orange**
- Item's Enhancement level is not reset, however, when replacing a lower grade **Purple Sealed Power** combination material with another, higher grade **Sealed Power Purple** material
- Item's **Quality** stars (*) and **Enchants** are never reset when replacing combination materials of any kind

c) Dismantling

Dismantling materials turns them into **Legendary Stone Fragment Remnants**, which can be exchanged for **Legendary Stone Fragment Pouches** in the Seal Shop (**Royal Army Recruits** at the **docks**) at a cost of one pouch per 5 remnants. The pouches themselves contain random, secondary combination materials of all three color grades.

In other words, this allows you to recycle the lower grade combination materials for a chance to obtain various, higher grade materials of **Purple** or **Orange** quality, though of

course there is always a chance that another **Blue** material pops out 😊.

3. **Additional ways of obtaining materials**

You will find two new items in the Seal Shop that are specifically there to provide you with more options when it comes to acquiring the new combination materials.

- **Hero's Sealed Power**

- Contains one **Main Sealed Power** combination material
- The **Sealed Power** is guaranteed to be of **Orange** quality
- Grants either a **Sealed Power: Weapon** or one of the **Sealed Power: Armor** pieces

- **Hero's Legendary Stone Fragment**

- Contains one **Secondary Legendary Stone Fragment** combination material
- The **Legendary Stone Fragment** is guaranteed to be of **Orange** quality
- Grants either a **Keen, Stable, Lightweight** or a **Perfect Legendary Stone Fragment**

Last edited by NXZyava; Today at 06:56.

[ToU](#) | [FAQ](#) | [Forum Rules](#) | [Customer Support](#) | [Reset 2nd Password](#)

[Reply With Quote](#)


4. 02.07.2015, 05:12#4

 **NXZyava**

o

Game Master



 **NXZyava**

Join Date

Dec 2011

Posts

1,467

Re: [Update] Patch Notes v. 1.60 - Season 3 Episode 1

Skill Awakening

1. Introduction

The Skill Awakening system allows for deeper skill customization. The only way to improve skills was to rank them up using Ability Points (AP) but now the possibilities are greater than that.

Visit the new NPC **Dianann** in **Rocheste** to get started.

2. Awakening a skill

This system allows you to enhance each skill individually, choosing from one of the few selected power-ups.

First, you have to choose a skill you wish to awaken and then the awakening option:

The actual awakening process itself is very similar to how Enchanting functions:

To awaken a skill, a set of materials are required:

- **Awakening Stone**
 - Defines which type of power will be used to awaken the skill
 - Awakening Stones have different ranks, varying not only in the perks they provide but also the quantity of said boost (i.e. Awakening Stone: SP Consumption Reduction amount can vary from 30 to 70)
- **Erg Crystals**
 - Used to increase the % success chance of the Skill Awakening process
 - The type of Erg Crystal (i.e. Water, Twilight, Life etc.) is irrelevant
 - Each Erg Crystal increases the success chance by 1 to 3% at random
 - All Erg Crystals are consumed upon usage
- **Success Chance**
 - The maximum success chance is 40% by default
 - In case of failure, the Awakening Stone is destroyed

Once you have successfully awakened a skill, it attains durability points, which deplete upon usage (hitting an enemy with the awakened skill) in battle. When they reach 0, the awakened boost (not the skill itself) ceases to provide an effect. Durability, of course, can be restored and more in this below.

2. Restoring awakened skill's durability

To restore awakened skill's durability, talk to **Dianann** once more. There is only one material required to restore durability and that is an **Awakening Stone** of any kind, which you'll find plenty in **Ben Chenner Entrance** battle. Lower rank (**F**) Awakening Stones restore less durability than those of a higher rank (**B**).

Select the skill you wish to restore and choose the material for the process:

We hope you will enjoy awakening your skills!

Last edited by NXZyava; Today at 07:08.

[ToU](#) | [FAQ](#) | [Forum Rules](#) | [Customer Support](#) | [Reset 2nd Password](#)

[Reply With Quote](#)

5. 02.07.2015, 05:12#5

 **NXZyava**

Game Master



Join Date

Dec 2011

Posts

1,467

Re: [Update] Patch Notes v. 1.60 - Season 3 Episode 1

Events

1. **Additional (+1) Raid Departure Event (15.07 - 12.08)**

- Only for new Season 3 **[Raid]**, Garden of Tears

2. **Doing 90 (15.07 - 12.08)**

- The first character of each class on the server to reach level 90 will receive a special title
- Reach level 90 with 2 characters on the same account and both of them will receive a special, different title
- Reach level 90 with any character for yet another, different from both above, special title

3. **Wipeout Event** (15.07 - 29.07)

- Take a screenshot of a full party wiped out in the **[Raid] Garden of Tears** (level 80)
- The party must consist of at least 4 players
- Post the screenshot, along with character names of all party members [in this topic](#)
- The same character can only appear in one of the screenshots
- Rewards will be distributed on **05.08**

Rewards:

- 3x Limit Increase Erg Crystal (40%)
- 1x Home VIP Service Box (7 days)

4. **Ultimate Objective** (15.07 - 12.08)

- The Ultimate Objective event is back!
- For each completed objective you will receive a set amount of **Ultimate Objective Packages**
- Packages contain **Ultimate Objective Stamps**, which can be used in the Coupon Store
- Exchange **Ultimate Objective Stamps** for various prizes, among which is a **Chef Avatar Set!**



4. **Day-to-Day Support Event** (17.06 - 09.09) - *ongoing*

- This event is available only to newly created accounts and unlocks the moment you create your first character on that account
- To access the event, click the party popper '**Event**' icon at the bottom-right part of the screen.



- Then, click the **Day to day Support Event!** button and start grabbing the goodies!
- The rewards for each day are there to help make your journey through Erinn a more pleasant one. 😊



Last edited by NXZyava; Today at 07:52.

[ToU](#) | [FAQ](#) | [Forum Rules](#) | [Customer Support](#) | [Reset 2nd Password](#)

[Reply With Quote](#)


6. 06.07.2015, 20:23#6

 **NXZyava**

o

Game Master



 **NXZyava**

Join Date

Dec 2011

Posts

1,467

Re: [Update] Patch Notes v. 1.60 - Season 3 Episode 1

Cash Shop

Ringmistress / Ringmaster Avatar Sets | 20,000 NX / TIR *

*** Special versions** available for **27,900 NX / TIR** (until 29.07)

This Avatar Set has been **originally designed by SibylLe** ([check out the entry here!](#)) from the North American service.

LADIES/ Ringmistress Set

Availability: 15.07 - onwards



MEN/ Ringmaster Set

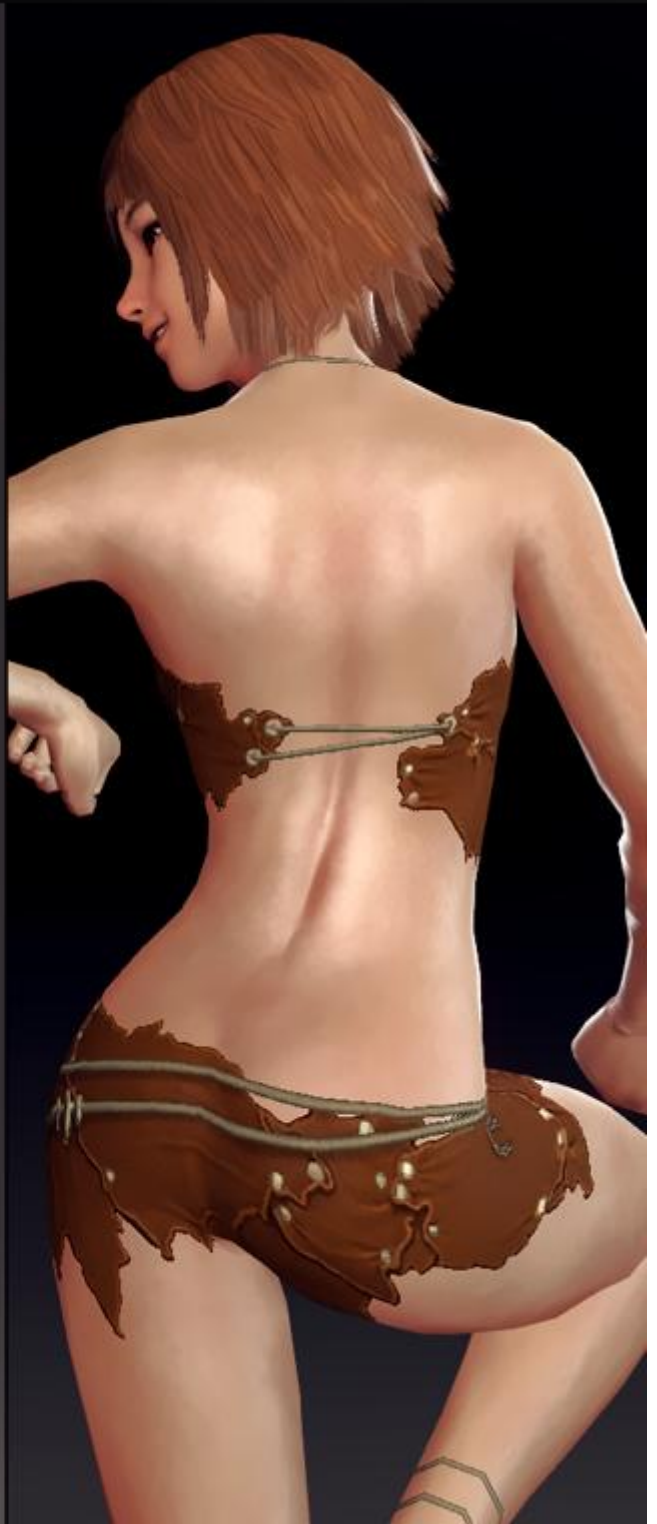
Availability: 15.07 - onwards



Primal Inner Armors | **4,400 NX / TIR** (30 days) or **9,900 NX / TIR** (Permanent)

LADIES/ Primal Inner Armor

Availability: 15.07 - onwards



MEN/ Primal Inner Armor

Availability: 15.07 - onwards



Splash Bob Hairstyle | **1,590 NX / TIR** (30 days) or **4,300 NX / TIR** (Permanent)

LADIES/ Splash Bob Hairstyle

Availability: 15.07 - onwards



Natural Shaggy & Khan Straight Cuts | 1,590 NX / TIR (30 days) or 4.300 NX / TIR (Permanent)

MEN/ Natural Shaggy Cut and Khan Straight Cut (Karak only)

Availability: 15.07 - onwards



Fortunary Surprise Box (S3EP1)

Price: 1.900 NX / TIR Coins

Availability: 15.07 - onwards



Description: A box filled with weapons and armor items that may be of use in battles. Every weapon can be acquired with a tad bit of luck.

Note: Weapon and Armor Surprise Boxes have been combined into this, single box. It no longer contains level 70 and 80 weapons and armor, though the item pool still contains accessories from the same level.

Content examples:

- Magina's Sealed Weapon Box
- Magina's Sealed Head Armor Box
- Magina's Sealed Chest Armor Box
- Magina's Sealed Leg Armor Box

Double Rune Package ver. 2

Price: 19,900 NX / TIR Coins

Availability: 15.07 - 29.07



Description: A package with Enhancement Runes and an Enchant Rune.

Contents:

- Enhancement Rune (x5)
- Enchant Rune (x1)
- Paradise Enhancement Stone (x20)
- Enhancement Elixir (x20)

gina's Sealed Hand Armor Box
 gina's Sealed Feet Armor Box
 gina's Sealed Power: Weapon
 gina's Sealed Power: Head Armor
 gina's Sealed Power: Chest Armor
 gina's Sealed Power: Leg Armor
 gina's Sealed Power: Hand Armor
 gina's Sealed Power: Feet Armor
 en Legendary Stone Fragment
 able Legendary Stone Fragment
 ightweight Legendary Stone Fragment
 rfect Legendary Stone Fragment
 lid Legendary Stone Fragment
 ooth Legendary Stone Fragment

e: all level 90 combination materials within
 Mercenary Surprise Box are of **Orange**
 ility.

Last edited by NXZyava; Yesterday at 22:15.

[ToU](#) | [FAQ](#) | [Forum Rules](#) | [Customer Support](#) | [Reset 2nd Password](#)


[Reply With Quote](#)

7. 06.07.2015, 23:56#7

 **NXZyava**

Game Master



 NXZyava

Join Date

Dec 2011

Posts

1,467

Re: [Update] Patch Notes v. 1.60 - Season 3 Episode 1

Other changes

General changes

- Level cap raised to 90

- New landing and character selection screens
- You can now switch the character order to your liking

Enchant Scrolls (rank 7) addition

- **Weapons (all)**

- **Prefixes**

- **Immoral**

- Critical Rate +8%
- Critical Resistance -5%
- Attack Speed +4
- ATT +200
- M.ATT +220

- **Righteous**

- Critical Rate +2%
- Balance +2
- Attack Speed +8
- ATT +430
- M.ATT +430

- **Suffixes**

- **Judgment**

- Critical Rate +4%
- Critical Resistance -1%
- Balance -1
- Attack Speed +3
- ATT +870
- M.ATT +870

- **Conviction**

- Critical Rate +6%
- ATT +680
- M.ATT +680

- **Cloth & Light Armor**

- **Prefixes**

- Head & Legs

- **Enlightment's**

- Critical Rate +2%
- Critical Resistance +1%
- Balance +1
- Attack Speed +2
- ATT +210
- M.ATT +210
- When enchanting on a Cloth Armor: ATT +35
- When enchanting on a Cloth Armor: M.ATT +35

- Hand & Feet

- **Silent**

- Critical Rate +1%
- Critical Resistance -2%
- Balance +2
- Attack Speed +2
- DEF +150

- ATT +110
- M.ATT +110
- When enchanting on a Cloth Armor: ATT +35
- When enchanting on a Cloth Armor: M.ATT +35

- **Suffixes**

- Head & Legs

- **Journey**

- Critical Rate +1%
- Critical Resistance +3%
- DEF +150
- ATT +250
- M.ATT +250
- When enchanting on a Cloth Armor: ATT +35
- When enchanting on a Cloth Armor: M.ATT +35

- Hand & Feet

- **Declaration**

- Critical Resistance +1%
- Balance +4
- Attack Speed +1
- DEF -350
- ATT +330
- M.ATT +350
- When enchanting on a Cloth Armor: ATT +35
- When enchanting on a Cloth Armor: M.ATT +35

- **Heavy & Plate Armor**

- **Prefixes**

- Head & Legs

- **Remembering**

- Critical Rate +2%
- Critical Resistance +2%
- Balance +1
- Attack Speed +2
- DEF +100
- When enchanting on a Heavy Armor: ATT +35
- When enchanting on a Heavy Armor: M.ATT +35

- Hand & Feet

- **Reiterating**

- Critical Rate +1%
- Critical Resistance -1%
- Balance +2
- Attack Speed +2
- DEF +150
- When enchanting on a Heavy Armor: ATT +35

- When enchanting on a Heavy Armor: M.ATT +35

- **Suffixes**

- Head & Legs

- **Expedition**

- Critical Resistance +4%
- DEF +280
- ATT +170
- M.ATT +170
- When enchanting on a Heavy Armor: ATT +35
- When enchanting on a Heavy Armor: M.ATT +35

- Hand & Feet

- **Echo**

- Critical Resistance +2%
- Balance +4
- Attack Speed +1
- DEF -260
- ATT +190
- M.ATT +190
- When enchanting on a Heavy Armor: ATT +35
- When enchanting on a Heavy Armor: M.ATT +35

- **Chest Armor**

- **Prefix**

- **Time's**

- Critical Rate +4%
- Critical Resistance +6%
- Balance -3
- HP +50
- DEF +160

- **Suffix**

- **Stigma**

- Critical Rate +5%
- Critical Resistance +7%
- Balance -1
- HP -80
- DEF +70

- **Shields & Large Shields**

- **Prefix**

- **Fresh**

- Attack Speed +3
- ATT +55
- M.ATT +55

Expertise update

- Expertise (crafting) has been updated
- Now allows to craft **level 80** and **90** items

- To do so, a **Professional** level of expertise is required
- To reach the **Professional** level in expertise of your choice, **350 proficiency points** are required
- In order to begin crafting on a Professional level, purchase a **Professional level Advancement Test** for expertise of your choice from one of the **NPCs** in **Rocheste**

- Intermediate Element Stone, along with all its components, has been added
- Can only be used on level 90-110 equipment
- Minimum and maximum stat rolls remain unchanged compared to Element Stone

Seal Shop update

- Seal Shop has been updated with **rare items** from Season 2 Raids
- You can now acquire **level 80 weapons** and **armor** much easier than ever before!

Item drop renewal

- Increased the drop rate of all quest-related items
- Increased the drop rate of key equipment materials in level 60-80 battles
- Examples of affected **[Battle]** drops:
 - Mad Willy Flint's Essence
 - Kielu Essence
 - Alteron's Tooth Fragment
 - Exquisite Wing Part

- Examples of affected **[Raid]** drops:
 - Glas Ghaibhleann's Torn Pants
 - Divine Fomor Teardrop
 - Hieroglyph Manuscript Scrap
 - Kraken Fang

Item restoration changes

- Item restoration costs have been significantly reduced

Skill changes

- Equipment-related skills can now be trained to rank 5
- Weapon-specific Masteries
- Heavy Armor Proficiency
- Plate Armor Proficiency

Marketplace search improvement

- Marketplace has been improved yet again and this time it has 'customization' written all over it
- You can now switch between **Simple** and **Advanced** search
- **Advanced** search allows you to specify item search conditions to the very last detail
- **Left** - default, simple search
- **Middle** - advanced dye ampoule search
- **Right** - advanced weapon search

Other fixes

- Fixed a number of types in the game

- *Vindictus Europe*

Last edited by NXZyava; Yesterday at 11:34.

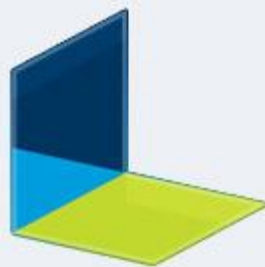
[ToU](#) | [FAQ](#) | [Forum Rules](#) | [Customer Support](#) | [Reset 2nd Password](#)

[Reply With Quote](#)

8. 09.07.2015, 23:13#8

 **NXBasilisk**

Customer Support



Join Date

Nov 2014

Posts

286

Re: [Update] Patch Notes v. 1.60 - Season 3 Episode 1

Staffel 3 - Episode 1



Die Story nimmt Gestalt an

Der Prolog hat euch sicherlich überrascht und die Söldner und anderen haben bei euch ebenfalls bestimmt viele Fragen offengelassen. Seid ihr neugierig was als nächstes passieren wird? Wartet nicht länger und stürzt euch sofort ins Spiel! Sprecht mit Ceara um dort weiterzumachen, wo ihr aufgehört habt.

Level 90 Sets und Waffen

Brandneu, besser und ab sofort verfügbar!



Die **Neue Gebiete** sind jetzt verfügbar

- **[Battle] Ben Chenner Eingang**

- Ein wunderschönes Gebiet das von einer Steppe in einen üppigen Wald übergeht. Es wird von **Callidus** überwacht

- Neue Monster und Bossmonster: Baumelfen
- Neue Zerlegungs-Mechaniken

- Ihr könnt eure Feinde nun wortwörtlich zerlegen für das gewisse Extra
- Hier könnt ihr **Sekundäre** Kombinationsmaterialien für die neue Level 90 Ausrüstung sammeln

[Raid] Garten der Tränen

- Das erste große Raidgefecht der 3. Staffel - **Königin Regina**

- Der Kampf findet in einem Garten voller Blumen statt
- Eine neue Spielmechanik - Kontinuation
- Das Blumenfeld wird während des Kampfes verwelken

- Versuche eine vollständige Kontamination zu vermeiden
- Das Gefecht besteht aus 4 Phasen - aber es liegt an euch herauszufinden diese zu bewältigen!
- Hier könnt ihr **Primäre** Kombinationsmaterialien für die neue Level 90 Ausrüstung sammeln

Die beiden neuen Gebieten können über das neue Missionstafel erreicht werden, die ihr sicherlich schon in Colhen oder Rocheste gesehen habt. Falls nicht, hier findet ihr die genauen Positionen:

- **Colhen**

- **Rocheste**

Episode 1 lädt uns in den Wald in der Nähe der Städte ein, daher wäre eine Reise mit dem Boot dieses Mal eher unangebracht. Stattdessen werden unsere geliebten Helden den Transport mit Pferden nutzen, an einem neuen -aber dennoch bekannten- Ablegeplatz. Schaut euch an wie schön es aussieht!

Last edited by NXZyava; Today at 06:42.

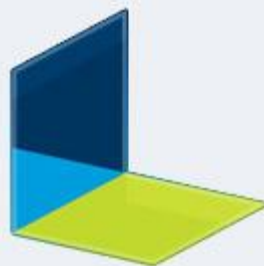
[Forum Rules](#) | [ToU](#) | [Customer Support](#)

Reply With Quote

9. 09.07.2015, 23:13#9

 **NXBasilisk**

Customer Support



Join Date

Nov 2014

Posts

286

Re: [Update] Patch Notes v. 1.60 - Season 3 Episode 1

[Neues Ausrüstung-Herstellungssystem](#)

1. Einführung

Zusätzlich zu der einfacheren Möglichkeit Level 80 Ausrüstung zu erhalten (mehr dazu findet ihr unter 'Weiter Änderungen'), bringt dieses Update eine komplett neue Möglichkeit Level 90 Ausrüstung zu erhalten. Unsere Entwickler sind sich der Ausrüstungs- und Statunterschiede unter den Spielern bewusst (z.B. ATK. Voraussetzungen bei Gruppen) und das neue System wird die Lage sicherlich verbessern.

2. Kombinationsmaterialien

Neue Rezepte erhaltet ihr auf die gleiche Art und Weise; ihr müsst immer noch den Raidboss besiegen. Ab hier werden die Dinge interessant. Wartet nicht länger - stattet **Dianann**, den neuen **Rocheste NPC**, einen Besuch ab.

a) Kombinieren

Erstens: die neue Level 90 Ausrüstung ist in drei Kategorien eingeteilt, die sich in der Farbe unterscheiden:

• Blau

- Bietet **die geringste** Anzahl an Stats
- Waffen- und Rüstungslimit für Verbesserungen: **+5**
- Waffen- und Rüstungslimit für Verzauberungen: **A**
- Waffen- und Rüstungslimit für Gegenstandsqualität: ******

• Lila

- Bietet **eine angemessene** Anzahl an Stats
- Waffen- und Rüstungslimit für Verbesserungen: **+6 / +7 to +8 / +9 to +10**
- Waffen- und Rüstungslimit für Verzauberungen: **A / 9 / 8**
- Waffen- und Rüstungslimit für Gegenstandsqualität: **** / *** / ******

- **Lila** Gegenstände sind die einzigen, die in 3 weitere Unterkategorien eingeteilt sind

• Orange

- Bietet **die höchste** Anzahl an Stats
- Waffen- und Rüstungslimit für Verbesserungen: **+15**
- Waffen- und Rüstungslimit für Verzauberungen: **7**
- Waffen- und Rüstungslimit für Gegenstandsqualität: *********

Zweitens: Gegenstände werden durch Kombination eines **Primären, versiegelten Kraft**Kombinationsmaterials[B] und ein bis vier **Sekundären, Steinfragment** Kombinationsmaterialien hergestellt:

- **Primäres** Kombinationsmaterial - **Reginas versiegelte Kraft: Waffe**
- Das wichtigste Kombinationsmaterial um Level 90 Waffen herzustellen

- Enthält folgende Stats:
- ATT
- M.ATT
- **Einen Buff**
- **Primäres Kombinationsmaterial - Reginas versiegelte Kraft: Kopfbedeckung, Brustschutz, Beinkleid, Handschutz und Fußrüstung**
- Die wichtigsten Kombinationsmaterialien um Level 90 Rüstungen herzustellen
- Jedes dieser Materialien enthält folgende Stats:
- DEF
- Krit. Resistenz
- Zusätzlich enthalten **der Brustschutz und das Beinkleid ebenfalls einen Buff**, wie das Waffenmaterial
- **Sekundäres Kombinationsmaterial - Scharfes legendäres Steinfragment**
- Benötigt für Waffen
- Enthält folgende Stats:
- Balance
- Krit. Rate
- **Sekundäres Kombinationsmaterial - Stabiles legendäres Steinfragment**
- Benötigt für Waffen
- Enthält folgende Stats:
- Balance
- STR
- AGI
- INT
- WILL
- **Sekundäres Kombinationsmaterial - Leichtes legendäres Steinfragment**
- Benötigt für Waffen
- Enthält folgende Stats:
- Krit. Rate
- Angriffsgeschwindigkeit
- **Sekundäres Kombinationsmaterial - Perfektes legendäres Steinfragment**
- Benötigt für Waffen
- Enthält folgende Stats:
- ATT
- M.ATT
- STR
- AGI
- INT
- WILL

- **Sekundäres Kombinationsmaterial - Festes legendäres Steinfragment**
- Benötigt für Kopfbedeckung, Brustschutz, Beinkleid, Handschutz und Fußrüstung
- Enthält folgende Stats:
 - ATT
 - STR
 - AGI
 - INT
 - WILL
 - Krit. Resistenz

- **Sekundäres Kombinationsmaterial - Glattes legendäres Steinfragment**
- Benötigt für Brustschutz und Beinkleid
- Enthält folgende Stats:
 - ATT
 - DEF
 - Krit. Resistenz

Drittens: Schauen wir uns die erwähnten **Bufs** genauer an.

- Bufs sind nur für die folgenden **Primären** Kombinationsmaterial Gegenständen verfügbar

- **Reginas versiegelte Kraft: Waffen**

- **Reginas versiegelte Kraft: Brustschutz**

- **Reginas versiegelte Kraft: Beinkleid**

- Jeder dieser Gegenstände gibt nur einen von vielen **bufs**, der zufällig bei der Herstellung vergeben wird
- Die Aktivierung des **Bufs** ist bedingt, ähnlich wie bei der Stein Verzauberungsrolle
- Die **Bufs** sind in Ränge von **1** bis **5** unterteilt
- Je nach Rang können die **Bufs** sich in ihrer Dauer oder in der Stärke des Effekts unterscheiden
- Im Moment können die **Bufs** nur im Gefecht **Ben Chenner Eingang** genutzt werden

Viertens und Letztens: Sobald ihr die benötigten **Primären** und **Sekundären** Materialien habt, könnt ihr diese für 350.000 Gold zu einer Waffe oder einem Ausrüstungsteil kombinieren.

Dianann bietet ebenfalls die Möglichkeit Kombinationsmaterialien **Auszutauschen** oder zu **Zerlegen**.

b) Austauschen

Unzufrieden mit den Stats deiner aktuellen Waffe oder Rüstung? Kein Problem! Diese können jederzeit gegen bessere ausgetauscht werden - ihr benötigt nur die nötigen

Materialien.

Wie auf dem Screenshot zu sehen ist, werden beim Austauschvorgang neben der 350.000 Gold Gebühr, zusätzlich eine Reihe weiterer Materialien benötigt, die ihr nur im Staffel 3 Gebieten erhalten könnt.

Es gibt jedoch einige Beschränkungen beim Austauschen von Kombinationsmaterialien:

- Die Beschränkungen betrifft nur das **Primäre** Kombinationsmaterial, **Reginas versiegelte Kraft** (und zukünftige versiegelte Kräfte von Raidbossen)
- Höherrangige **versiegelte Kraft** Kombinationsmaterialien können nicht mit Materialien mit einem niedrigeren Rang ersetzt werden
- Du kannst ein **Oranges** versiegelte Kraft Material nicht mit einem **Lila** oder **Blauen** Material ersetzen
- **Versiegelte Kraft** Kombinationsmaterialien mit einem niedrigen Rang können mit einem höherrangigen Material getauscht werden
- Die Verbesserungstufe (+1 oder höher) wird zurückgesetzt wenn das **versiegelte Kraft** Kombinationsmaterial mit einem **Orangen** Material ersetzt wird
- Austausch eines **Blauen** Materials mit einem **Orangen**
- Austausch eines **Lila** Materials mit einem **Orangen**
- Jedoch wird die Verbesserungsstufe nicht zurückgesetzt wenn ein **Lila versiegelte Kraft** Kombinationsmateriali mit einem anderen, höherrangigen **Lila versiegelte Kraft** Material getauscht wird
- Beim Austauschen werden weder die **Verzauberung** noch die **Gegenstandsqualität (*)** zurückgesetzt

c) Zerlegen

Durch Zerlegen von Materialien erhältst du **Überreste eines legendären Steinfragments**, die du gegen **Legendärer Steinfragmentbeutel** beim Siegel Laden (**Rekrut der königlichen Armee am Hafen**) für 5 Fragmente pro Beutel tauschen kannst. Die Beutel enthalten zufällige sekundäre Kombinationsmaterialien aller drei Farbstufen.

Anders gesagt könnt ihr so Kombinationsmaterialien mit niedrigen Rängen wiederverwerten, um höherrangige **Lila** oder **Orange** Materialien zu erhalten, jedoch besteht immer die Wahrscheinlichkeit, dass ihr wieder ein **Blaues** Material erhalten könnt 🤔.

3. Weitere Möglichkeiten Materialien zu erhalten

Ihr werdet zwei neue, besondere Gegenstände im Siegel Laden finden, die euch mehr Möglichkeiten bieten, um die neuen Kombinationsmaterialien zu erhalten

- **Versiegelte Kraft des Helden**

- Enthält ein **Primäres versiegelte Kraft** Kombinationsmaterial
- Die **versiegelte Kraft** ist garantiert von **Oranger** Qualität
- Enthält entweder eine **versiegelte Kraft: Waffe** oder ein **versiegelte Kraft: Rüstungsteil**

- **Legendäres Steinfragment des Helden**

- Enthält ein **Sekundäres legendäres Steinfragment** Kombinationsmaterial
- Das **legendäres Steinfragment** ist garantiert von **Oranger** Qualität
- Enthält entweder ein **Scharfes, Stabiles, Leichtes** oder ein **Perfektes legendäres Steinfragment**

Last edited by NXBasilisk; 13.07.2015 at 12:05.

[Forum Rules](#) | [ToU](#) | [Customer Support](#)

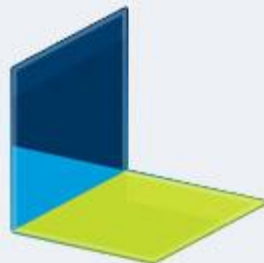
[Reply With Quote](#)

10. 09.07.2015, 23:13#10

 **NXBasilisk**

o

Customer Support



Join Date

Nov 2014

Posts

286

Re: [Update] Patch Notes v. 1.60 - Season 3 Episode 1

Skillerweckung

1. Einführung

Das Skillerweckungs-System erlaubt es euch eure Skills weiter anzupassen. Bisher war es nur möglich, Skills durch Aufleveln mit Fähigkeitspunkten (AP) zu verbessern. Mit dem neuen System habt ihr jetzt mehr Möglichkeiten.

Besucht den neuen NPC **Dianann** in **Rocheste** um loszulegen.

2. Einen Skill erwecken

Das System erlaubt es euch jeden eurer Skill individuell zu verbessern. Zur Auswahl stehen einige Verbesserungen.

Als erstes müsst ihr einen Skill auswählen, den ihr erwecken möchtet und dann die Option zum Erwecken:

Der eigentliche Erweckungsprozess ist ähnlich wie beim Verzaubern:

Um den Skill zu erwecken, werden eine Reihe von Materialien benötigt:

- **Erweckungsstein**

- Bestimmt welche Kraft beim Erwecken des Skills benutzt wird
- Erweckungssteine haben unterschiedliche Ränge, die sich nicht nur in ihrer Kraft unterscheiden, sondern auch in der Dauer der Verbesserungen (z:b. Erweckungsstein: SP-Verbrauch kann von 30 bis 70 variieren)

- **Ergkristalle**

- Erhöhen die Erfolgsrate beim Skillerwecken
- Die Art des Ergkristall (z.B. Wasser, Zwielficht, Lebens etc.) spielt keine Rolle
- Jeder Ergkristall erhöht zufällig die Erfolgsrate um 1 bis 3 %
- Alle Ergkristalle werden bei Benutzung verbraucht

- **Erfolgsrate**

- Die maximale Erfolgsrate ist standardmäßig bei 40%
- Der Erweckungsstein wird bei einem Fehlschlag zerstört

Sobald ein Skill erfolgreich erweckt wurde, erhält er Haltbarkeitspunkte, die bei Benutzung im Gefecht verbraucht werden (Gegner mit dem erweckten Skill angreifen). Bei 0 Haltbarkeit verliert der erweckte Skill (nicht der Skill an sich) seine Effekte. Die Haltbarkeit kann selbstverständlich wiederhergestellt werden. Mehr dazu findet ihr weiter unten.

2. Wiederherstellen der Skill Haltbarkeit

Um die Haltbarkeit eines Skills wiederherzustellen, spricht wieder einmal mit **Dianann**. Um die Haltbarkeit wiederherzustellen, wird nur ein einziges Material benötigt. Dazu braucht ihr einen **Erweckungsstein**, es ist egal um welchen es sich handelt. Diese könnt ihr im Gefecht **Ben Chenner Eingang** zahlreich finden. Erweckungssteine mit niedrigen Rängen (**F**) stellen weniger Haltbarkeit als höherrangige Steine (**B**) wieder her.

Wählt den Skill aus, den ihr wiederherstellen wollt und das entsprechende Material:

Wir wünschen euch viel Spaß beim Erwecken eurer Skills!

Last edited by NXZyava; Today at 07:37.

[Forum Rules](#) | [ToU](#) | [Customer Support](#)

[Reply With Quote](#)

Page 1 of 2 [2](#) [▶](#) [Last](#) [▶▶](#)

« [Previous Thread](#) | [Next Thread](#) »

[Posting Permissions](#)

- You **may not** post new threads
- You **may not** post replies
- You **may not** post attachments
- You **may not** edit your posts
-
- [BB code](#) is **On**
- [Smilies](#) are **On**
- [\[IMG\]](#) code is **On**
- [\[VIDEO\]](#) code is **On**
- HTML code is **Off**

[Forum Rules](#)

- [About Nexon](#)
- [Privacy Statement](#)
- [Terms of Service](#)
- [EULA](#)
- [Top](#)

Copyright © NEXON Europe S.à r.l All Rights Reserved.

