

4Story Legend

Cap. 8 “Volume II - La storia continua”



A novembre 2014 si conquista ancora a tyco, è imminente comunque un cambiamento che porterà una grossa mole di lavoro per il gruppo. L'evento era nell'aria ma ora che è arrivato...

Che sarà mai? Ah, solo portare il livello del pg da 97 a 140 e qui ci sta un bel LOL. Così con **Beltramos**, **HidrogenX**, **vBroklesnar**, **Isabonita** iniziammo a expare ad oltranza. Dopo un mese ero al livello 117, a gennaio 2015 ero al 135. Oppps **PiccolaKaty** è già 140, il nostro gildano è il primo nel server *lapiris* a raggiungere il nuovo livello top.

Il 12 gennaio 2015 anch'io arrivai al fatidico liv 140, agli inizi di marzo anche **Drammino** e **vBroklesnar** completarono il loro sforzo.

Poi fu il turno di **xDavidoffx** il nostro war, seguirono **XoscuroX** e **LadyKaty** la nostra sace con **xangelicax**, a maggio anche **tonio1963** era 140.

Via via nell'arco di 5 mesi la maggior parte dei gildani che mantiene costante la propria presenza ha completato il proprio compito.

Apriamo ora un breve capitolo per le nuove armi e armature livello 44...

Per molti un surplus a quello che già si sta usando per altri motivo di differenziarsi ancora maggiormente, fatto sta che ci si rimette a creare questi nuovi item, tra le altre novità correlate la possibilità di dropare in determinate aree item simili a quelli di liv 38 ma in realtà di liv 34 da utilizzare come reagenti, in modo da sostituire la grafica del pezzo di liv 44 grezzo con uno di questi, purché pienamente compatibile dal punto di vista delle caratteristiche. Per permettere il raggiungimento del livello 140 vengono aperte due nuove aree **Anbari** e **Undred** nel regno di Gor.

Anbari è posta a nord della capitale Tebekut ma completamente svincolata da essa, e raggiungibile solo attraverso portali.



Così come *Undred* posta a nord di *Anbari* ha i suoi portali per accedervi. L'area di *Anbari* comprende le quest per raggiungere il livello 120, mentre quella di *Undred* per il livello 140

Dalla patch 5.0.1 che ha inserito il livello 140 e le armi di liv. 44 si arriva verso metà anno alla patch 5.1 che introduce alla “*Battaglia dei Mondi*”.

Una nuova area scorporata da quella del game, stile dungeon, dove si scontrano gruppi di personaggi legati alle due fazioni, provenienti da diversi server e paesi finalizzata a conquistare, distruggendola, la statua situata nella base avversaria.

La vittoria avviene per “KO” se, partendo da un punteggio di parità, cinque torri a testa, una fazione arriva ad avere 10 torri.

Il punteggio è per differenza, quindi 6-4 poi 7-3 eccetera fino a 10-0.

Oppure in caso di perdurare del combattimento, per termine del tempo a disposizione, in tal caso vince chi ha più di 5 torri.

I premi sono degli scrigni contenenti tra l'altro pozioni 200% o tinte superiori.



L'anno 2015 è un anno di transizione per il gioco e per la nostra gilda. Non tutti hanno “digerito” volentieri il compito di portare i personaggi a liv. 140 tanto che molti hanno optato per altro.

Alcuni si sono ritirati definitivamente altri seguito soltanto gli eventi relativi ai dungeon *Battleground* e *Battaglia dei mondi*.

La war serale e quella di castello domenicale che fino ora erano state il fulcro attorno al quale ruotavano gli interessi dei più ora perdevano riscontro.

Cap. 9 “L’ingranaggio si rompe”



L’aggiornamento che viene realizzato alla struttura dello shop è una lucciola che tenta di illuminare un campo di calcio dove i player si cercano disperatamente. L’estate 2015 trascorre monotona come così tutto l’autunno.

Neppure le feste natalizie di quell’anno portano miglioramenti, a fare riflettere maggiormente è la situazione a derion, molte gilde fin ad ora attive e supportate da un buon numero di adepti si stanno fermando se non addirittura scompaiono. *Paranoid*, *Hell*, la stessa *Nothx* si ritirano dalla scena, specie in orario di war. Il gruppo derion spesso si riduceva a una decina di unità votate al pvp occasionale, impossibilitato ovviamente alle conquiste. Tutto questo si ripercuote in modo esponenziale a valorian, nonostante il numero di pg valoriani si sia ridotto, alcune gilde permangono attive anche se non sempre con molti gruppi, tra queste anche la nostra *KROMATIK*. Le interminabili difese dei territori portavano i trenta minuti di war serale a diventare eterni e molti dei partecipanti, annoiati, abbandonano spesso il teatro di battaglia non appena c’è sentore di assenza di pvp.



Il nostro gruppo perde parecchie unità in quel periodo. *XxMehakxX*, *zMartes*, *LadyElisa92*, *nyler*, l’arcere *Spar4* e lo stesso *xDavidoffx* il war lascia il gioco dopo aver raggiunto il 140.

Verso la metà di dicembre viene inserita la patch 5.2 non molto significativa per ciò che riguarda la marcia del gioco e il suo possibile sviluppo.

Si tratta di piccoli aggiustamenti relativi alla visione dei buff del personaggio al posizionamento delle abilità di gilda e al riordino degli item messi all'asta.

L'attesa di qualcosa che smuova le acque è vana e tutto il 2016 passa nella più totale apatia, infiorato dai soliti eventi di San Valentino di Pasqua e halloween.

Alla fine di novembre arriva la patch 5.3 (Suspense) le voci che giravano erano allucinanti.... *Cheeeee?* Armi e armature passano a livello 48? Non ci posso credere!!! Ah no ci sono nuovi animali da sella, nuovi compagni, la grafica delle fasi di combattimento uno contro uno è stata migliorata ma le armi non le mettono. (vedi sondaggio e feedback). *Fiuuuuuu che paura.*

Lo scrivono persino nelle news del forum che l'allarme è rientrato, meno male.

“Dolcetto o scherzetto?” Halloween è passato ma qualcuno ha pensato bene di proseguire anche a novembre e così l'indomani della patch ci ritroviamo col nostro amico fabbro delle armi che nascoste sotto la scritta:

“armi e armor liv 40” sforna tutti i nuovi item **liv 48**.

Da non credere, ma questo è stato un altro colpo alla traballante botte del gioco. Molti non avevano ancora finito di crearsi il set del livello 44 che ora tutto è già da buttare e ricominciare col nuovo livello.



Quando è troppo è troppo e molti si rifiutano di rifare il set. Questo fatto porta anche gli elementi migliori a tirare i remi in barca ed abbandonare il gioco almeno per la parte attiva e collaborativa. *(perseverare è diabolico!)*

Tutto il lavoro fatto in gilda per cercare di mantenere accesa almeno una luce di speranza per far sì che *“l'ingranaggio”* continui a girare finisce vana.

Ci ritroviamo sempre più in pochi, alla fine siamo solo **IO**, **Beltramos** l'arciere, il mago **Tonio1963**, con la maga **xangelicax**, la sace **Ladykaty** e la maga **Ladytitty** e a volte la sace **SephirothSama**.

Che fare? Così non si può andare avanti!!! Quindi si volta pagina.....

Cap. 10 “Dall'altra parte”



Tutto il 2016 è passato senza nessuna miglioria e quindi il gioco si è sempre più affossato. Se non si tiene conto del nuovo passatempo ossia forgiare le armi di livello 48, tutto ristagna. Nessuno fa nulla. !!!!

Stanchi di questa situazione prendiamo una decisione alquanto sofferta ma del tutto inevitabile: “vediamo se si può fare qualcosa dall'altra parte”.

Due possibilità si presentano, una più rapida ma a nostro parere di poco peso e una più laboriosa ma alla fine più produttiva.

Quasi tutti optano per la seconda, di che si tratta? Rifare o completare dei personaggi nella fazione derion e cercare di portare supporto a quel lato, la prima avrebbe comportato il passaggio dei nostri personaggi principali come *Gor derion* eventualità da noi scartata per riluttanza alla situazione di questa modalità di gioco, molto limitativa sia nelle war serali che nella difficoltà di poter partecipare alle war domenicali, (vedi parametri di accesso).

Sempre nel mese di novembre 2016 quindi chi aveva già un personaggio a derion riprende ad exparlo e chi non ne aveva lo crea ex novo.

Una gilda già presente sin dal 2011 incorporava alcuni di questi pg ed accolse anche i nuovi venuti; riprese vita la *NIRVANA*.

Si sfruttano gli ultimi giorni di novembre e l'inizio di dicembre per far salire il livello dei personaggi e realizzando item livello 48.

Si cerca poi l'integrazione con i gruppi presenti a derion e si scopre la causa del malessere che serpeggia in quella fazione.... Il disaccordo!

Le gilde presenti o sopravvissute non hanno nessuna intenzione di collaborare tra loro, men che meno con “infiltrati da valorian”. Si prova per qualche settimana ma vista la scarsità di risultati si rientra con i nostri pg principali a valorian rispolverando la *KROMATIK* ancora prima di Natale.

Problema su problema; una volta rientrati non si viene più ben visti neppure a valorian, “*Spieeee*”!



Il nostro piccolo gruppo si trova a fare i conti con il risentimento da parte di coloro che sono stati, per un mese circa, nostri avversari... ci sarebbe tutto un lungo discorso da fare a riguardo ma non è il caso di annoiare.

Questa fase nel frattempo ci traghetta nel 2017 senza che si trovino soluzioni da parte di nessuno (gioco o utenza); le uniche implementazioni occasionali sono gli “*Eventi speciali*” che compaiono quasi a scadenza mensile ed atti a portare l’utenza a loggare in determinati orari o a sfruttare gli “*exp event*” utili quasi esclusivamente per coloro che hanno la passione del mentoraggio per creare o completare allievi utili a portare “*scrigni del mentore*” contenenti alcuni item utili per il raffinamento o l’upp.



“*La war dei giardini*” è l’ultima a perdere di interesse, il fatto che si effettui una sola volta la settimana non stimola i player a presentarsi più spesso anzi molti fanno la loro comparsa solo il sabato sera, spesso dopo la war serale.

Nel frattempo a derion le acque si sono un po’ calmate, alcuni capi gilda hanno capito che l’insistere con quel comportamento disfattista non avrebbe portato a nulla, non dico che tutto si sia chiarito, ma è già un piccolo passo. Così veniamo reinvitati a collaborare, non siamo molti, anche perché alcuni che avevano accettato a fine 2016 di trasferirci, visto il risultato, non hanno più ripreso ne a derion ne a valorian. Siamo più o meno un gruppo ed alcuni neppure di livello massimo, ma si fa di necessità virtù.