

AION[®]

FREE-TO-PLAY

Patchnotes Update 5.0 „Verlorene Erinnerungen“



Überblick

	Charakter	Allgemeine Charakteränderungen Kreationsmacht & Schicksals-Daeva Änderungen an der Charaktererstellung Sonstige Anpassungen
	Gebiete	Nosra und Esterra
	Instanzen	Bibliothek des Wissens Adma-Ruinen Labor des Elementargebieters Arkhalts Versteck Sonstige Anpassungen
	Quests	Neue Quests Anpassung an bestehende Quests Behobene Fehler
	Gegenstände	Neue Gegenstände und Neuerungen Behobene Fehler
	User Interface	Neuerungen Änderungen
	Sonstiges	Abyss & Festungen Fertigkeiten NSC
	Gameforge Exklusiv	Daily Quest System Anpassungen spezifischer Systeme

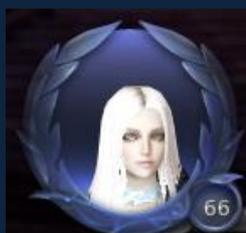
Charakter



Eine neue Reise auf der Suche nach verlorenen Erinnerungen und dem eigenen Schicksal beginnt. Ihr werdet eine schockierende Entdeckung machen, die das Schicksal Atreia für immer verändern wird. Jeder Daeva der Stufe 65 hat eine Einladung zu dieser Reise erhalten. **Schaut in den nächsten Postkasten.**

Allgemeine Charakteränderungen

- Die maximale Charakter-Stufe wurde von 65 auf 75 angehoben.
- Mit Hilfe der Schicksals-Daeva-Mission könnt ihr auf Stufe 65 zum Schicksals-Daeva aufsteigen.
 - Stufe 66 kann nur erreichen, wer die Herausforderung dieser Mission auf sich genommen und abgeschlossen hat.
 - Charaktere, die diese Mission abschließen steigen unabhängig von ihrem Erfahrungspunktestand sofort auf Stufe 66 auf.
 - Das Profilbild ändert sich für Schicksals-Daevas.



Kreationsmacht & Schicksals-Daeva

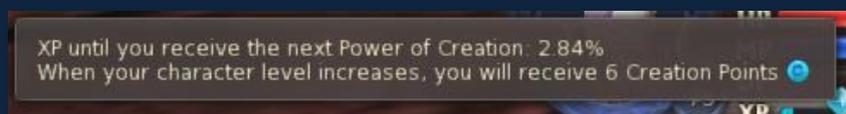
- Die Funktion ‚Kreationsmacht‘ wurde hinzugefügt.
 - Steigt ein Charakter zum Schicksals-Daeva auf, erscheint in der EP-Leiste ein Symbol, das beim ersten Erhalt von Kreationspunkten angezeigt wird. Es verschwindet, sobald der Spieler darauf klickt.



- Das Kreationsmacht-Fenster wird nicht automatisch geöffnet, wenn der Charakter zum Schicksals-Daeva aufgestiegen ist.
- Informationen über Kreationsmacht wurde zu den wichtigen Hinweisen hinzugefügt.
- Nach Sammeln einer bestimmten Anzahl von Erfahrungspunkten erhalten Schicksals-Daevas Kreationspunkte.
- Während des Level-Fortschritts ergibt sich die folgende Verteilung von Punkten über die 10 neu eingerichteten Stufen:

Stufenstrecke	Anzahl der erhaltenen Kreationspunkte
Aufstieg zum Schicksals-Daeva	6
66	9
67	9
68	11
69	12
70	13
71	15
72	17
73	20
74	23
75	27

- Wie viele Punkte während des Fortschritts der aktuellen Stufe erhalten werden können, ist auch in einem Tooltip der EP-Leiste sichtbar.



- Mit Hilfe der Tastenkombination [SHIFT]+[U] können Spieler das Kreationsmacht-Fenster öffnen, wo sie die Punkte einsetzen können, um ihren Charakter zu stärken sowie Fertigkeiten zu verstärken. Solange die Schaltfläche zur Verleihung von Kreationsmacht gedrückt gehalten wird, wird Kreationsmacht verliehen.
- Nach der Verleihung von Kreationsmacht läuft eine Abklingzeit von 5 Sekunden, bevor erneut Kreationsmacht verliehen werden kann.



- Die Höchstwerte für die Verstärkung werden je nach Charakterstufe langsam erhöht.
- Bei den Primärwerten werden folgende Werte erhöht:

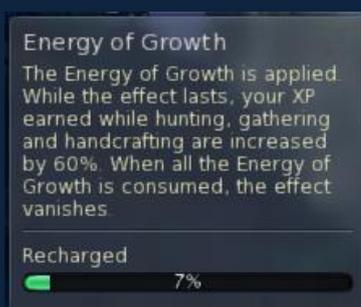
Stärke	Phys. Angriff/Phys. Abwehr
Gesundheit	TP/Natürliche TP-Regeneration/Blocken
Agilität	Ausweichen/Parieren/Konzentration/Krit. Trefferresistenz
Präzision	Krit. Treffer/Präzision/Mag. Präzision
Wissen	Magieverstärkung/Mag. krit. Treffer/Magieausgleich
Wille	MP/Natürliche Manabehandlung/Magiewiderstand/Mag. krit. Trefferresistenz

- Im Reiter ‚**Verwandlung**‘ können mit den Kreationspunkten die Fertigkeiten ‚Mitgefühl des Winds/des Feuers/des Wassers/der Erde‘ erlangt werden. Erlangt der Spieler diese Fertigkeiten, kann er weitere Fertigkeiten benutzen, die zusammen mit dem Fertigkeitseffekt verfügbar werden.

Verwandlungs-Fertigkeiten	Zusätzliche Fertigkeiten
Mitgefühl des Winds	Böeansturm
Mitgefühl des Feuers	Hitzevlucht
Mitgefühl des Wassers	Frostfesselung
Mitgefühl der Erde	Erdreinigung

- Fertigkeiten können bis auf Stufe 5 verbessert werden. Informationen darüber werden als Tooltip angezeigt, wenn der Spieler mit der Maus über das entsprechende Symbol fährt.
- Die Verstärkungswerte werden als Gesamtsumme im Tooltip der Fertigkeit angezeigt.
- Erreicht ein Charakter eine bestimmte Stufe, erhält er außerdem zusätzliche

- Fertigkeitsplätze.
 - **Wichtiger Hinweis:** Zurzeit können diese Fertigkeiten nicht erlernt oder verstärkt werden. Diese werden zu einem späteren Zeitpunkt veröffentlicht.
 - Die Werte, die durch die Verleihung von Kreationsmacht entstehen, können kostenlos und beliebig oft zurückgesetzt werden. Nach dem Zurücksetzen kann auch die vorherige Verteilung wiederhergestellt werden. Dies ist ebenfalls kostenlos.
- Die Funktion ‚Energie des Wachstums‘ wurde hinzugefügt.
 - Die Energie des Wachstums erhöht den Erhalt von Erfahrungspunkten bei der Jagd, dem Sammeln oder Handwerk um 60%.



- Energie des Wachstums ist Schicksals-Daevas vorbehalten. Sie wird wie folgt aufgeladen:
 - Beim Jagen von Monstern in bestimmten Gebieten oder Instanzen
 - Als Belohnung für bestimmte Quests
 - Bei Erhalt von Kreationsmacht
- Sobald der Wert 100% erreicht, kann sie nicht weiter aufgeladen werden. Der Verbrauch der Energie richtet sich nach den Erfahrungspunkten, die der Charakter erhält.
- Aufgeladene ‚Energie des Wachstums‘ bleibt bis zu 60 Minuten nach dem Ausloggen bestehen. Danach verschwindet sie.
- Erhält ein Charakter den Buff ‚Energie des Wachstums‘, wird ein Effekt angezeigt und ein Ton abgespielt. Zusätzlich erscheint in der Buffleiste ein Icon.



- Je nach Stufe des Charakters unterscheidet sich der maximale Wert der Energie des Wachstums. Die Rate, mit der die Energie des Wachstums aufgefüllt wird, ist jedoch bei allen Charakteren unabhängig von ihrer Stufe gleich.
- Die tägliche Anzahl für Energie des Wachstums, die durch das Erledigen von Monstern in bestimmten Gebieten oder Instanzen aufgefüllt werden kann, liegt bei 10mal. Dies wird jeden Tag um 9 Uhr morgens zurückgesetzt. Für das Zurücksetzen ist kein erneuter Login nötig.
- Schicksals-Daevas erhalten in Gruppen/Allianzen unabhängig von ihren Stufenunterschieden die gleiche Menge an Erfahrungspunkten.
- Schicksals-Daevas können durch das ‚Licht der Rast‘ ‚Energie der Rast‘ erhalten.
 - Das ‚Licht der Rast‘ existiert nur in den neuen Gebieten.
 - Die Menge an ‚Energie der Rast‘, die aufgeladen werden kann, ist begrenzt.
 - Die Aufladung kann mit Hilfe des ‚Erholungstees‘ erfolgen.
- Verstärkungseffekte durch den Buff ‚Energie der Erlösung‘ wirkt nicht bei Schicksals-Daevas.

Diese werden nur zwischen Stufe 15 und 65 angewandt.

- Die Zeit, in der nach dem Ausloggen die erhaltenen GK und die Energie der Erlösung erhalten bleiben wurde von 10 Minuten auf 1 Stunde erhöht.

Änderungen an der Charaktererstellung



- Bei der Charaktererstellung wurden neue Elemente hinzugefügt.
 - Für die weiblichen Charaktere wurden 9 neue Vorlagen, 9 neue Frisuren und 4 neue Gesichtsformen hinzugefügt.
 - Für männliche Charaktere wurden 10 neue Vorlagen sowie 6 neue Frisuren und 7 neue Gesichtsformen hinzugefügt.
 - Die neuen Vorlagen und Frisuren werden durch einen Effekt hervorgehoben.
 - Die Augengröße, Augenfarbe und Augenform können nun in der neu hinzugefügten Kategorie ‚Augenform‘ eingestellt werden.
 - Die Augenfarbe kann nun entweder für beide Augen oder individuell für das Linke und das Rechte getrennt eingestellt werden.
 - Es werden nun 25 verschiedene Augenformen für weibliche und 24 verschiedene Formen für männliche Charaktere angeboten.
 - Außerdem stehen 9 verschiedene Wimpernformen für weibliche Charaktere zur Verfügung. Beide Geschlechter können aber auch auswählen, keine Wimpern zu benutzen.
 - Das Aussehen der Rückenmähne der Asmodier wurde verändert.
 - Bei ‚Körperdetails‘ ist es nun möglich, die Rückenmähne der Asmodier durch das Aktivieren der entsprechenden Option zu entfernen.



- In den Körperdetails können nun auch Oberarm- und Wadenumfang eingestellt werden.
- Im Spiel wurden neue Standard-Emotes hinzugefügt.



Sprachlos



Jubeln



Niedlich



Schüchtern



Ignorieren

Sonstige Anpassungen

- Die Lautstärke einiger Töne im Kampf wurde verringert.
- Für das Gleiten und Fliegen wurden zusätzliche Geräusche hinzugefügt.
- Die Position von Äthertech-Charakteren beim Abstieg von einem Taroc während des Flugs wurde geändert.
- Die Einstellungen der Machtscherbenaktivierung und Pet-Beschwörung, die ein Charakter vor einer Verbindungstrennung zuletzt angewandt hat, bleiben nun auch beim nächsten Login erhalten.

Esterra und Nosra



Vor langer Zeit entbrannte der Krieg zwischen den Menschen und Balaur. Aion erschuf die Daevas – darunter auch die mächtigen Schicksals-Daevas – und sandte sie gemeinsam mit den empyreanischen Gebietern zur Rettung der Menschheit.

Lord Israphel lockte die Balaur unter Ankündigung von Friedensverhandlungen in einen Hinterhalt. Um ihnen Einlass zu gewähren, wurde das schützende Ätherfeld rings um den Turm der Ewigkeit deaktiviert. Doch Lord Fregion durchschaute den Plan. In seiner Wut zerstörte er Aions Turm und Atria brach auseinander. In letzter Sekunde gelang es den Schicksals-Daevas, das Ätherfeld zu reaktivieren und den Planeten vor der vollständigen Zerstörung zu bewahren. Doch die einst glorreichen Krieger waren am Ende ihrer Kräfte, ihr Ende schien gekommen. Lady Siel gelang es, die Zeit innerhalb des Ätherfeldes anzuhalten und so die Schicksals-Daevas zu retten.

Seitdem sind viele Jahre vergangen. Das Ätherfeld wird stetig schwächer und gibt die verloren geglaubten Gebiete Nosra und Esterra preis.



- Die neuen Gebiete können durch Teleport aus Sanctum/Pandämonium erreicht werden.
- In der Zuflucht der Rückkehrer wurde ein Atria-Schutzkorridor hinzugefügt, durch den ihr nach Esterra/Nosra gelangt.
- In beiden Gebieten werden zu bestimmten Zeiten folgende zusätzliche Features aktiviert:
 - Fliegen ist möglich
 - Es erscheinen Wolken, die den Charakter unsichtbar machen, wenn man in sie hinein läuft.
- In den Gebieten wurden Windströme hinzugefügt, mit denen man durch das Gebiet reisen kann.
- Zu zufälligen Zeiten finden mittlere und große Infiltrationsevents statt, bei dem das Gebiet der gegnerischen Fraktion infiltriert oder das eigene Gebiet verteidigt werden kann.
 - Spieler können wie folgt an den großen Infiltrationsevents teilnehmen:

Fraktion	Region
Verteidigung verbündeter Gebiete	Nutzung der Windströmungen bei den Landeplätzen in Esterra/Nosra
Infiltration gegnerischer Gebiete	Nutzung der Raum-Zeit-Risse bei den Landeplätzen in Esterra/Nosra

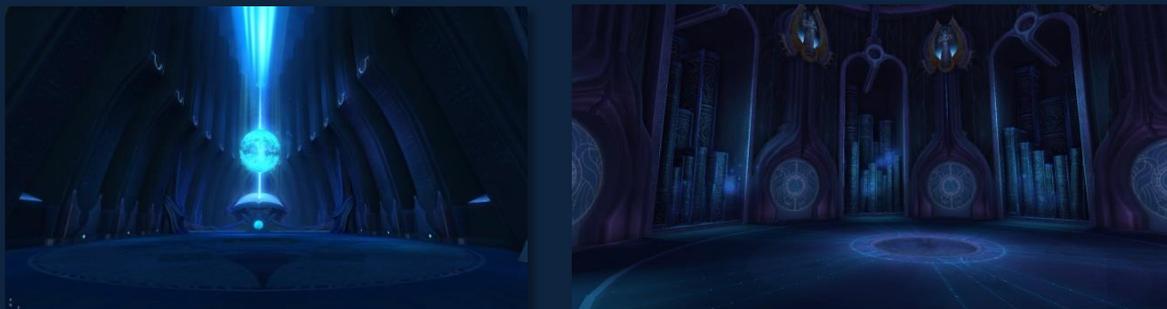
- Zum Start eines großen Infiltrationsevents erscheint eine Angriffstruppe auf der Himmelsinsel. Wird die Angriffstruppe innerhalb einer bestimmten Zeit erledigt, beginnt die Infiltration auf das gegnerische Gebiet.
- Raum-Zeit-Risse für Infiltrationen bleiben 1 Stunde lang aktiv und können von max. 24 Spielern ab Stufe 66 benutzt werden.
- Das mittlere Infiltrationsevent kann nicht zwischen 2 Uhr und 11 Uhr morgens durchgeführt werden.
- Sollte sich ein Spieler ausloggen, während er sich im jeweils gegnerischen Gebiet Esterra/Nosra befindet, wird er nach einer gewissen Zeit zum Obelisken, an den er sich zuletzt gebunden hat, zurückgebracht.
- Spieler können ihre Energie der Rast an den Häfen in Esterra/Nosra durch das Licht der Rast aufladen.
- Werden bestimmte Monster in Esterra/Nosra besiegt, erscheinen weitere Monster mit verschiedenen besonderen Attributen.
- Wenn die Voraussetzung für die Benutzung eines Raum-Zeit-Risses die maximale Charakterstufe ist, beinhaltet die Anzeige nicht die maximale Stufe sondern wird mit ‚ab Stufe x‘ angegeben.

Instanzen

- Am Turm der Ewigkeit wurde ein Eingang zur Instanz ‚Bibliothek des Wissens‘ hinzugefügt.
 - Die Portale, mit denen man zum Turm der Ewigkeit gelangen kann, erscheinen in zufälligen Arealen von Esterra und Nosra und können nur von Schicksals-Daevas benutzt werden.
 - Auf der Karte sind sie durch entsprechende Symbole gekennzeichnet.

Region	
Elyos	Asmodier
	
Platz der Zuflucht	Tempelplatz
Rotia-Forschungsgebiet	Adnari-Forschungsgebiet
Nero-Forschungsgebiet	Besu-Forschungsgebiet
Pilos-Forschungsgebiet	Gran-Forschungsgebiet
Anemis-Forschungsgebiet	Dain-Forschungsgebiet

Bibliothek des Wissens



Die Instanz ‚**Bibliothek des Wissens**‘ wurde hinzugefügt.

Die Schicksals-Daevae erfahren von der Existenz eines Artefaktes, das einen Teil des Turms der Ewigkeit zerstören kann. Sollte dieses Artefakt den Feinden in die Hände fallen, könnte dies den Untergang bedeuten. Der Agent beschließt einen Forschungstrupp zusammen zu stellen und so schnell wie möglich zum Turm der Ewigkeit aufzubrechen.

Dort treffen der Forschungstrupp und ihr als Schicksals-Daeva aufeinander. Ihr erfahrt, dass sich das Ätherfeld bereits abgeschwächt hat und dadurch Räume entstanden sind. Es ist dem Forschertrupp noch nicht gelungen, alle diese Räume zu betreten, doch sie haben den Eingang in die Bibliothek des Wissens gefunden.

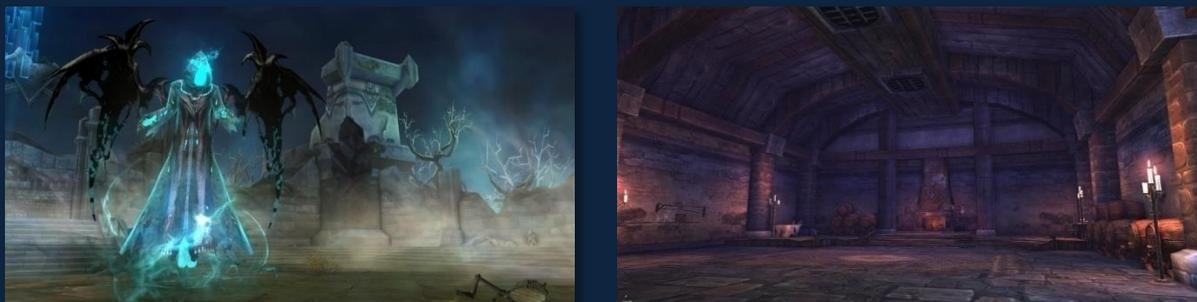
Begebt euch zusammen mit euren Kameraden in die Bibliothek des Wissens und findet den Agenten.

- Der Eingang befindet sich beim ‚Artefakt des Wissens‘ im Inneren des Turms der Ewigkeit.

Zugangsvoraussetzungen:

Mitglieder	Stufe	Zurücksetzen von Eintritten	Mögliche Eintritte
6	Ab Stufe 66	Mittwochs, 9 Uhr	4 Mal (Gold-User) 2 Mal (Starter-User)

Adma-Ruinen



Die Instanz ‚**Adma-Ruinen**‘ wurde hinzugefügt.

Der böartige Puppenspieler treibt sein Unwesen in der Adma-Festung und manipuliert ihre Bewohner. Auch die böartige Prinzessin Karemiwen zählt zu seinen Opfern und gehorcht nun seinem Willen.

Zugangsvoraussetzungen:

Eintrittsvoraussetzungen	Mitglieder	Stufe	Zurücksetzen von Einritten	Mögliche Eintritte
Montag, Mittwoch, Freitag 24 Stunden lang ab 9 Uhr morgens	6	Ab Stufe 66	Mittwochs, 9 Uhr	2 Mal (Gold-User) 1 Mal (Starter-User)

Labor des Elementgebieters



Die Instanz ‚Labor des Elementgebieters‘ wurde hinzugefügt.

Ein mysteriöses Artefakt, das unendliches Leben beschern kann, ist in die falschen Hände gefallen. Vernichte den Elementgebieter, bevor er es für seine diabolischen Pläne missbraucht.

Zugangsvoraussetzungen:

Eintrittsvoraussetzungen	Mitglieder	Stufe	Zurücksetzen von Einritten	Mögliche Eintritte
Dienstag, Donnerstag, Samstag 24 Stunden lang ab 9 Uhr morgens	6	Ab Stufe 66	Mittwochs, 9 Uhr	2 Mal (Gold-User) 1 Mal (Starter-User)

Arkhal Versteck



Die Instanz ‚Arkhal Versteck‘ wurde hinzugefügt.

Der treu ergebene Arkhal hat für seinen Meister Beritra ein Fragment des Turms der Ewigkeit erbeutet und sich in seinem Unterschlupf verschanzt. Vernichte ihn, um Beritras Macht zu schwächen.

- Der Eingang zur Instanz befindet sich in Esterra beziehungsweise Nosra.
- In der Instanz müsst ihr innerhalb von 10 Minuten die drei Schutzeinrichtungen zerstören, die Arkhal beschützen und ihn anschließend vernichten.
- Nach Ablauf der 10 Minuten werdet ihr wieder an den Startpunkt zurück teleportiert.

Zugangsvoraussetzungen:

Mitglieder	Stufe	Zurücksetzen von Eintritten	Mögliche Eintritte
6	Ab Stufe 66	Mittwochs, 9 Uhr	3 Mal (Gold-User) 1 Mal (Starter-User)

Sonstige Anpassungen

- Die Stufen der existierenden Instanzen wurden so erweitert, dass Schicksals-Daevas sie betreten können.
- Für Territorialkämpfe wurde ein Portal hinzugefügt, mit dem Spieler das Gebiet nach dem Kampf verlassen können.
- Es wurde eine neue Funktion hinzugefügt, die es Charakteren ermöglicht nach Verlassen einer Solo-Instanz innerhalb von 10 Minuten diese Instanz im zuletzt verlassenen Zustand zu betreten oder sie zu resettet und erneut einzutreten.
 - Bei Klick auf ‚Neuer Eintritt‘ wird die Instanz resettet und der Eintrittscounter wird um 1 reduziert.
 - Bei Klick auf ‚Wiedereintritt‘ tritt man erneut in die laufende Instanz ein und der Eintrittscounter bleibt unverändert.
 - Nach Ablauf der 10 Minuten verschwindet die Wiedereintrittsmöglichkeit. In diesem

Fall wird eine neue Instanz erstellt und betreten.

- Die Anzahl der Punkte, die man erhält, wenn man in der Arena der Kooperation das erstplatzierte Team in 3 Runden besiegt wurde verändert.

Vorher	Nachher
Wer das erstplatzierte Team besiegt, erhält die vierfache Punktzahl	Wer das erstplatzierte Team besiegt, erhält die doppelte Punktzahl

- Im Schlachtfeld der Stahlmauerbastion wurde die Stufe der Schutzstatue zur Verteidigung des eigenen Lagers erhöht.
- Ein Fehler, durch den Beritra im Kampf manchmal erneut in Menschenform erscheint, wurde behoben.
- Das Problem, dass der Kampf in der Instanz Verfluchtes Dorgel-Gut in bestimmten Situationen zurückgesetzt wurde, wenn der Charakter gegen den Vergesslichen Zadra kämpfte, wurde behoben.
- Ein Fehler, durch den falsche Nachrichten beim Territorialkampf angezeigt wurden, wurde behoben.
- Das Problem, dass Schaden durch Wachposten-Bombardement mit Charakteren auf bestimmten Stufen in der Jormungand-Marschroute und im Schlachtfeld der Stahlmauerbastion nicht angewandt wird, wurde behoben.
- Der Name des falsch angezeigten Feldgeschützes auf der Jormungand-Marschroute wurde korrigiert.

Quests

Neue Quests

- Schicksals-Daeva Missionen wurden hinzugefügt.
 - Charaktere der Stufe 65 erhalten diese Missionen automatisch beim Einloggen. Nach Erfüllen von zwei Missionen steigt der Charakter zum Schicksals-Daeva und direkt auf Stufe 66 auf.
 - Zum Erfüllen der ersten Mission ‚Verlorene Erinnerungen‘ wird der Missionsgegenstand benötigt, den ihr im Postkasten findet.

Missionsname	
Elyos	Asmodier
Verlorene Erinnerungen	Verlorene Erinnerungen
Wiedergefundene Erinnerungen	Wiedergefundene Erinnerungen

- Sobald die Schicksals-Daeva Missionen abgeschlossen wurden, kann eine weitere Schicksals-Daeva Mission begonnen werden.

Elyos	Asmodier
Über die Kreationsmacht	Über die Kreationsmacht

- Kampagnen-Quests für die Instanz Bibliothek des Wissens wurden hinzugefügt.
 - Sobald die Schlüsselquests abgeschlossen wurden, erhält der Spieler beim Betreten der Instanz automatisch Kampagnen.

Schlüsselquests		
Fraktion	Questname	Quest-NSC
Elyos	[Instanz/Gru] Auf zum Turm der Ewigkeit	Weda <Ariels Agentin>
Asmodier	[Instanz/Gru] Auf zum Turm der Ewigkeit	Peregran <Azphels Agent>

Kampagnen-Quests in der Instanz	
Fraktion	Questname
Elyos	Die Beschützer des 1. Saals
	Die Beschützer des 2. Saals
	Die Beschützer des 3. Saals
	Die Beschützer des Archivs des Anbeginns
Asmodier	Die Beschützer des 1. Saals
	Die Beschützer des 2. Saals
	Die Beschützer des 3. Saals
	Die Beschützer des Archivs des Anbeginns

- Sobald die Kampagnen-Quests abgeschlossen sind, erhaltet ihr automatisch normale, wiederholbare Quests.
- Für die neuen Gebiete Esterra und Nosra wurden Quests hinzugefügt.

Primärquests		
Fraktion	Questname	Quest-NSC
Elyos	Esterra und das alte Atreia	Ilisia <Brigadegeneral der Himmelslichter>
Asmodier	Nosra und das alte Atreia	Renard <Brigadegeneral der Schattenbringer>

- Sobald diese abgeschlossen wurden, erhaltet ihr normale Quests für die Gebiete.

Schlüsselquests		
Fraktion	Questname	Quest-NSC
Elyos	Orpheus' besondere Muster	Ador <Verwalter der Zuflucht>
	Esterra-Transportmittel 1	Aquaris <Himmelslichter>
	Esterra-Transportmittel 2	Aquaris <Himmelslichter>
	Esterra-Transportmittel 3	Aquaris <Himmelslichter>
	Esterra-Transportmittel 4	Aquaris <Himmelslichter>
Asmodier	Nielons spezielle Muster	Konratu <Verwalter der Zuflucht>

	Nosra-Transportmittel 1	Badorei <Schattenbringer>
	Nosra-Transportmittel 2	Badorei <Schattenbringer>
	Nosra-Transportmittel 3	Badorei <Schattenbringer>
	Nosra-Transportmittel 4	Badorei <Schattenbringer>

- Für die Instanzen Adma-Ruinen und Labor des Elementgebieters wurden Quests hinzugefügt.

Instanzen	Fraktion	Questname
Adma-Ruinen	Elyos	[Instanz/Gru] Gefährliche Turmfragmente
		[Instanz/Gru] Der Puppenspieler
	Asmodier	[Instanz/Gru] Verdächtige Turmfragmente
		[Instanz/Gru] Der Puppenspieler
Labor des Elementgebieters	Elyos	[Instanz/Gru] Instabile Turmfragmente
		[Instanz/Gru] Der Elementgebieter
	Asmodier	[Instanz/Gru] Gefährliche Turmfragmente
		[Instanz/Gru] Der Elementgebieter

- Für die Instanz Arkhals Versteck wurden Quests hinzugefügt.

Fraktion	Questname	Quest-NSC
Elyos	[Instanz/Gru] Das instabile Fragment vom Sturmplateau	Weda <Ariels Agentin>
Asmodier	[Instanz/Gru] Das instabile Fragment vom See des Lebens	Peregran <Azpheels Agent>

- Nach Abschluss der oben genannten Quests, erhaltet ihr wiederholbare Quests vom NSC am Eingang der Instanz.
- Quests, die während der Großinvasion in Esterra und Nosra durchgeführt werden können, wurden hinzugefügt.

Fraktion	Questname
Elyos	[Notkommando] Verteidigung von Ariels Zuflucht
	[Spion/Wöch] Hilfe bei der Nosra-Invasion
Asmodier	[Notkommando] Verteidigung von Azpheels Tempel
	[Spion/Wöch] Hilfe bei der Esterra-Invasion

- Es wurden Quests für die Forschungsgebiete in Esterra und Nosra hinzugefügt.

Fraktion	Questname	Quest-NSC
Elyos	[Spion/Tägl] Störung der asmodischen Forschung	Ilisia <Brigadegeneral der Himmelslichter>
	[Tägl] Bericht über die Fragmente des Turms der Ewigkeit	Ilisia

		<Brigadegeneral der Himmelslichter>
Asmodier	[Spion/Tägl] Störung der elysischen Forschung	Renard <Brigadegeneral der Schattenbringer>
	[Tägl] Bericht über die Fragmente des Turms der Ewigkeit	Renard <Brigadegeneral der Schattenbringer>

- Es wurden Quests zur Vernichtung von Boss-Monstern hinzugefügt, welche zu bestimmten Zeiten in Esterra und Nosra auftauchen.

Fraktion	Questname	Quest-NSC
Elyos	[Allianz] Nasquis Aufzeichnungen	Ruabo <Sturm-Daeva>
	[Gru] Gesetz der Wildnis	Alexandria <Sturm-Daeva>
	[Gru] Die Gefahr im Schatten	Siklon <Sturm-Daeva>
	[Allianz] Urzeitliche Kreatur	Polonius <Sturm-Daeva>
	[Gru] Starke Winde	Taleia <Sturm-Daeva>
	[Gru] Untersuchung der Sporen	Kanela <Sturm-Daeva>
	[Spion] Die beste Entscheidung	Volta <Sturm-Daeva>
Asmodier	[Allianz] Die Legende von Sphiro	Hekadun <Schattenbringer>
	[Gru] Die Ursache des Waldsterbens	Phindar <Schattenrichter>
	Gefangenenlager der Stille	Svanhild <Schattenhüterin>
	[Allianz] In der Zeit gefangene Daevas	Shardeil <Schattenbringer>
	[Instanz/Gru] Das Schicksal einer Frau	Shaelshin <Zenturio der Schattenbringer>
	[Gru] Zuckersüß	Vindar <Gemischtwarenhändler>

- Es wurden Quests für zurückkehrende Daevas hinzugefügt.

Fraktion	Questname
Elyos	Die wichtigste Aufgabe Auf nach Esterra
	Asmodier

- Außerdem wurden die folgenden Quests für zurückkehrende Daevas hinzugefügt, die im Abyss, in Esterra und in Nosra durchgeführt werden können.

Elyos	Asmodier
[Tägl] Schutz der Zuflucht	[Tägl] Schutz des Tempels
Gefahren für die Zuflucht	Gefahren für den Tempel
[Tägl] Ilisias Bitte	[Tägl] Renards Bitte
Auf zum Magos-Landeplatz	Auf zum Tokanu-Landeplatz

- Es wurden tägliche Quests hinzugefügt, die in Esterra und Nosra erledigt werden können.
 - Die täglichen Quests können nach Abschluss der Vorquests ‚Esterra und das alte Atreia‘ (Elyos) beziehungsweise ‚Nosra und das alte Atreia‘ (Asmodier) angenommen werden.

Fraktion	Questname	NSC für Questannahme
Elyos	[Gru/Tägl] Kreaturen der Urzeit im Farbsumpf	Esterra-Anschlagtafel
	[Gru/Tägl] Kreaturen der Urzeit im Wald der Stille	
	[Gru/Tägl] Kreaturen der Urzeit auf dem Sturmplateau	
	[Gru/Tägl] Kreaturen der Urzeit in der Pilzschlucht	
	[Tägl] Seltsame Wesen in Esterra	
Asmodier	[Gru/Tägl] Kreaturen der Urzeit in der Schlucht der Verdammnis	Nosra-Anschlagtafel
	[Gru/Tägl] Kreaturen der Urzeit auf dem Plateau der Vergeltung	
	[Gru/Tägl] Kreaturen der Urzeit beim See des Lebens	
	[Gru/Tägl] Kreaturen der Urzeit im Saphora-Wald	
	[Tägl] Seltsame Wesen in Nosra	

- Es wurden wöchentliche Quests hinzugefügt, die in Esterra und Nosra durchgeführt werden können.

Fraktion	Questname	Annahme-NSC	Vorquest
Elyos	[Wöch/Gru] Gerkan	Alexandria <Sturm-Daeva>	[Gru] Gesetz der Wildnis
	[Wöch/Gru] Schatten-Sheluk	Siklon <Sturm-Daeva>	[Gru] Die Gefahr im Schatten
	[Wöch/Gru] Bartir	Taleia <Sturm-Daeva>	[Gru] Starke Winde
	[Wöch/Gru] Tenaklu	Kanela <Sturm-Daeva>	[Gru] Untersuchung der Sporen
Asmodier	[Wöch/Gru] Urgal	Phindar <Schattenhüter>	[Gru] Die Ursache des Waldsterbens
	[Wöch/Gru] Kadunal	Groma <Schattenhüter>	Gefangenenlager der Stille

	[Wöch/Gru] Gespenster-Jagd	Scorvio <Schattenbringer>	[Gru] Die traurigen Erinnerungen einer Frau
	[Wöch/Gru] Kurubi	Monis <Schattenbringer>	[Gru] Zuckersüß

- Es wurden Wiederholungsquests hinzugefügt, die von Charakteren der Stufe 66 bis 67 in Esterra und Nosra durchgeführt werden können.

Fraktion	Questname	Annahme-NSC	Vorquest
Elyos	Lebende Fossilien	Aquaris <Himmelslichter>	Esterra und das alte Atreia
	Wächter des alten Gartens des Lichts	Luvie <Himmelslichter>	
Asmodier	Alte Wächter der Ebene der Morgenröte	Badorei <Schattenbringer>	Nosra und das alte Atreia
	Urzeitliche Kreaturen	Piskos <Schattenbringer>	

- Quests für die Durchführung im Tarha-Dorf (Esterra) und dem Zenzen-Territorium (Nosra) wurden hinzugefügt.

Fraktion	Questname	Annahme-NSC
Elyos	[Gru] Verteidigung des Tarha-Dorfs	Kylo <Himmelslicht-Legion>
	[Spion/Gru] Erkundung des Zenzen-Territoriums	
	[Gru] Mumuki-Waffe	
Asmodier	[Gru] Verteidigung des Zenzen-Territoriums	Sinuka <Schattenbringer-Legion>
	[Spion/Gru] Erkundung des Tarha-Dorfs	
	[Gru] Zenzen-Likör	

- Quests, die in Esterra und Nosra angenommen werden können, können auch in der Gruppe geteilt werden. Voraussetzung hierfür ist, dass das jeweilige Gruppenmitglied die Quest ‚Esterra und das alte Atreia‘ (Elyos) beziehungsweise ‚Nosra und das alte Atreia‘ (Asmodier) abgeschlossen hat.
- PvP-Gruppenquests, bei denen man die gegnerische Fraktion töten muss, können nun auch in Esterra und Nosra durchgeführt werden.
- Mit [ESC] können Cutscene-Videos während der Schicksals-Daeva Mission übersprungen werden.

Anpassung an bestehenden Quests

- Die Wiederholungen der Asmodier-Quest ‚Kreaturen des Musphelbergs‘ wurden von 15 auf 2 gesenkt.
- Bei den folgenden Quests für zurückgekehrte Daevas wurde die Durchführungsstufe geändert, sodass diese nur von Daevas durchgeführt werden können.

Elyos	Asmodier
Auf zu Tiamats Unterschlupf	Auf zu Tiamats Unterschlupf
Auf zur Jormungand-Brücke	Auf zur Jormungand-Brücke
Auf zur Zuflucht der Ruhn	Auf zur Zuflucht der Ruhn
Ein unbekanntes Land	Auf zu neuen Ufern
Beritras Vorhaben	Beritras Pläne
Vereitelung der Pläne	Mitglied des Widerstands
Auf nach Mantor	Auf nach Mantor

- Die Form der Belohnungsmünzbeutel einiger Quests wurde geändert.
- Einige Objekte, die für die Quests ‚Herrscher über den Himmel‘ (Elyos) und ‚Flugbehinderung‘ (Asmodier) gejagt werden müssen, sind nun so positioniert, dass sie auch von Nahkampfangriffen getroffen werden können.
- Bei einigen Quests in der Sadha-Dredgion, in Elian und Pernon sowie in der Emphyrianischen Feuerprobe wurde eine Stufenbegrenzung hinzugefügt, sodass diese nunmehr nur noch von Charakteren der entsprechenden Stufe durchgeführt werden können.
- Es wurde eine Positionsanzeige des Balaur-Teleporters für die Durchführung der Quest ‚[Instanz] Erste Erledigungen‘ in der Aturam-Himmelsfestung hinzugefügt.
- Einige Muster, die durch Auftragsquest der Alchemie erhalten werden, wurden geändert.
- Während der Durchführung der Elyos-Quest ‚Antiker Würfel‘ weist nun eine Anzeige auf den erforderlichen verborgenen antiken Würfel hin.
- Die Questbelohnungen von Eisigen Machtscherben wurden zu Machtscherben mit einer höheren Stufe (+1) ausgetauscht.

Behobene Fehler

- Ein Fehler, durch den der Fortschritt der Quests ‚Die Aufgabe des Präzeptors für Äthertechs‘ (Elyos) und ‚Die Probe des Präzeptors für Äthertechs‘ (Asmodier) ab der zweiten Queststufe nicht aktualisiert wird, wurde behoben.
- In manchen Video-Sequenzen wurden die Flügel der Asmodier/Elyos nicht angezeigt. Dieser Fehler wurde behoben.
- Das Problem, dass der Sammelgegenstand in der Asmodier-Mission ‚Der geheime Durchgang‘ eisige Gegenstände beinhalteten, die nicht verwendet werden konnten, wurde behoben.
- Das Problem, dass die Belohnung der Asmodier-Mission ‚Die Gier des Lagerverwalters‘ eisige Gegenstände beinhalteten, die nicht verwendet werden konnten, wurde behoben.
- Ein Fehler, durch den die Quest ‚[Gru] Äthererz des Anbeginns‘ nach der Abgabe der Erze beim NSC nicht abgeschlossen werden kann wenn das Dialogfenster geschlossen wurde, wurde behoben.
- Der Fehler, dass während der Durchführung von ‚[Instanz] Geplünderte Ruhn-Schätze‘ die Beritra-Diebesgutkiste in Mantor wieder erscheint, wurde behoben.
- Ein Fehler, durch den beim Erscheinen des Kysis-Beschützers im Abyss die Asmodier-Quest ‚[Notkommando] Eroberung der Kysis-Festung‘ nicht angenommen werden kann, wurde behoben.
- Bei der Gelkmaros Missionsquest wurde eine falsche Ausrüstung als Belohnung ausgegeben. Dies wurde behoben.
- Ein Fehler, durch den die Belohnungsliste im Dialogfenster nicht angezeigt wird, wenn man die Quest ‚[Instanz] Die Spionagekristalle‘ für die Instanz Aturam-Himmelsfestung vom NSC annimmt, wurde behoben.

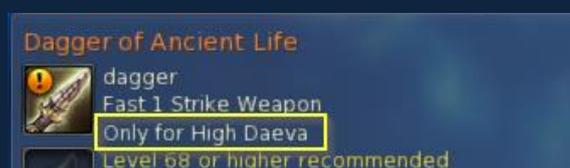
- Die Quests ‚[Notkommando] Michalis' Befehl‘ (Elyos) und ‚[Notkommando] Votans Befehl‘ (Asmodier) konnte von Charakteren über Stufe 51 angenommen werden. Dies wurde behoben.
- Ein Fehler, durch den bei Asmodiern der Gegenstand ‚Aufzeichnungen der empyrianischen Gebieter‘ für die Weiterführung der Quest ‚Vollständige Aufzeichnungen der Gebieter‘ nicht zusammensetzbar war, wurde korrigiert.
- Ein Fehler, durch den bei der Vengar Mission ‚Untersuchung der Fragmente‘ keine Markierung des Quest-Objekts vorhanden war, wurde behoben.
- Beim Login wurde manchmal angezeigt, dass keine Quests angenommen werden können. Dieser Fehler wurde behoben.
- Die für die Asmodier-Quest ‚[Wöch] Tagaktive Felsen‘ benötigten Quarz-Sternschildkröten werden nun korrekt auf der Karte angezeigt.

Gegenstände

Neue Gegenstände und Neuerungen



- Rüstungen des Sets ‚Ewiger Eid‘ wurde hinzugefügt.
 - Die Rüstung kann mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit beim Sieg über die gegnerische Fraktion erhalten werden, wenn diese in Esterra bzw. Nosra einfällt.
- Exklusive Ausrüstung für Schicksals-Daevas wurde hinzugefügt.



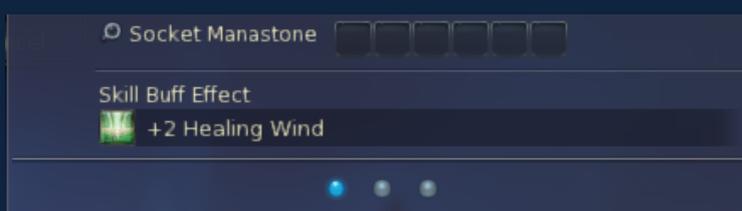
- Die Ausrüstung kann von allen Schicksals-Daevas unabhängig von ihrer Stufe verwendet werden.
 - Ist die Charakterstufe niedriger als die Stufe des Gegenstandes, werden einige der Werte beim Anlegen entsprechend angepasst.

Angepasste Werte	Nicht angepasste Werte
Grundwerte Angriff, Präzision, Magieverstärkung, Mag. Präzision, Ausweichen, Magiewiderstand, Magieausgleich, Parieren, Phys. Abwehr, Blocken	Grundwerte Krit. Treffer, Mag. krit. Treffer, Angriffsgeschwindigkeit, Schadensreduzierung, Mag.Abwehr, Max. TP, Krit. Trefferresistenz
Optionswerte	Verzaubern von Gegenständen/Aufwertung
Set-Effekt	Manasteinverstärkungswerte
GK/Magieverleihen-Effekte	GK/Idian-Effekte

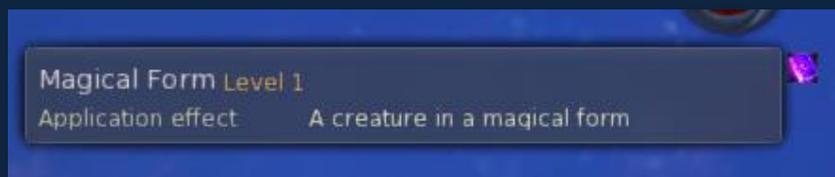
- Die Erfolgswahrscheinlichkeit beim Verzaubern ist am Anfang höher als bei normaler Ausrüstung.
- Die Erfolgswahrscheinlichkeit bei einer Ausrüstungsevolution ist höher als bei normaler Ausrüstung.
- Die Wahrscheinlichkeit mit allmächtigen Verzauberungssteinen eine Verstärkung von +2 oder +3 zu erreichen, ist höher als bei normaler Ausrüstung. Bei Rüstungsteilen

besteht die Möglichkeit, mit allmächtigen Verzauberungssteinen eine Verstärkung von +4 zu erreichen.

- Bei einem Fehlschlag wird der Gegenstand unabhängig von der Stufe zerstört.
 - In diesem Fall erhaltet ihr Zauberpulver oder Materialien zur Herstellen von Gegenständen.
 - Außerdem können mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit Manasteine oder Gottsteine von der Ausrüstung bei einem Fehlschlag zurück erhalten werden.
- Bei Extraktion der Ausrüstung erhaltet ihr Zauberpulver oder Materialien zur Herstellung von Gegenständen.
- Einige der Gegenstände können die Fertigkeiten des Charakters verstärken.
 - Die entsprechenden Fertigkeiten sind bei Erhalt des Gegenstandes festgelegt. Der Verstärkungseffekt kann im Tooltip des Gegenstandes nachgelesen werden.



- Sollten mehrere ausgerüstete Gegenstände dieselbe Fertigkeit erhöhen, wird nur die höhere der beiden Verstärkungen angewandt.
 - Die Erhöhung von Fertigkeiten kann durch Verleihung von Kreationsmacht mehrfach angewandt werden.
- Bei einigen der Schicksals-Daeva Ausrüstungen wurde die Funktion ‚Empfohlene Stufenreduktion‘ hinzugefügt.
 - Je nach Gegenstand unterscheiden sich die Reduktionsbereiche und die Wahrscheinlichkeiten.
- Eine Synergie zwischen Gegenständen und Monstern wurde hinzugefügt.
 - Waffen und Rüstungen können einen Zusatz im Tooltip aufzeigen, der mitteilt, dass sie gegen eine bestimmte Form effektiv sind.
 - Es gibt vier verschiedene Formen: Krieger, Assassine, Magie und Besondere
 - Bei Monstern wird der Typ entsprechend als Buff angezeigt.
 - Wenn der Gegenstandstyp und der Monstertyp übereinstimmen, wird der Schaden erhöht, den ihr macht.
 - Typen
 - Krieger-Form
 - Assasinen-Form
 - Magie-Form
 - Besondere Form



Monsterbeispiel



Gegenstandsbeispiel

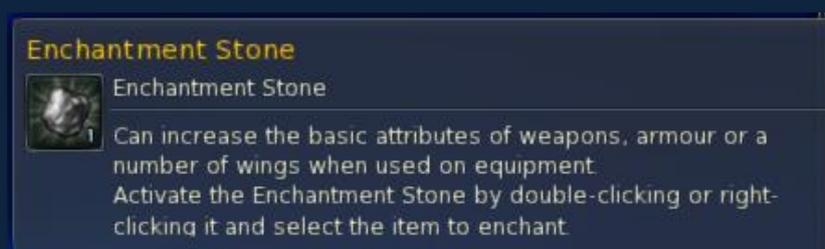
- Mit ausgerüsteten Schwingen für Schicksals-Daevas ist die neu hinzugefügte Funktion ‚Sturzflug‘ möglich.



- Sturzflug kann aktiviert werden, indem ihr beim Fliegen oder Gleiten zweimal nacheinander die ‚Vorwärts‘-Taste drückt.
- Während des Sturzfluges werden Flugpunkte schneller verbraucht.
- Die Funktion kann nicht eingesetzt werden, wenn die Fluggeschwindigkeit verringert wurde.
- Der Sturzflug wird deaktiviert, wenn der Spieler in den Kampf-Modus geht (z.B. durch einen erlittenen Angriff).
- Einige Schwingen können ab sofort verstärkt werden.
 - Wie bei Waffen und Rüstungen können Verzauberungssteine zur Verstärkung eingesetzt werden.
 - Allerdings können nur Schicksals-Daeva Schwingen sowie einige alte Schwingen verstärkt werden, die zuvor zu Schicksals-Daeva Schwingen geändert wurden.
 - Schwingen, bei denen eine Ausrüstungsevolution möglich ist, erhalten wie Waffen und Rüstung eine zufällige Fertigkeit, wenn Stufe 20 erreicht wurde.
 - Auch Schwingen können bei der Verstärkung kaputt gehen, wenn die Verstärkung fehlschlägt.
 - Verstärkte Schwingen erhalten die folgenden Werte:

Kategorie	Werte	Stufe 1 bis 15	Stufe 16 bis 20	Ab Stufe 21
Grundwerte	TP	40	40	80
	Krit. Trefferresistenz	2	4	8
	Phys. Angriff	1	1	2
	Magieverstärkung	4	4	8
Optionswerte	Max. Flugzeit	10	10	20
	Kampffluggeschwindigkeit	0,1	-	-
	Mag. Krit. Trefferresistenz	1	2	4

- Es wurden neue Verzauberungssteine sowie Zauberpulver hinzugefügt.



Neue Verzauberungssteine



Zauberpulver

- Die neuen Verzauberungssteine können weiterhin je nach Stufe zur Verstärkung von Ausrüstung eingesetzt werden.
 - Sie können aus 1.000 Zauberpulver hergestellt werden. Die Anzahl zur Herstellung kann über das User Interface ‚Gegenstand herstellen‘ eingestellt werden, womit dann mehrere Steine automatisch hergestellt werden können.
 - Zauberpulver kann durch Ausrüstungsextraktion, aus Bündeln mit Verzauberungssteinen, als Questbelohnung oder von Monstern erhalten werden.
 - Die alten Verzauberungssteine können nicht mehr durch Ausrüstungsextraktion, aus Bündeln, als Questbelohnungen oder von Monstern erhalten werden. Allerdings können sie – sofern sie sich noch in eurem Besitz befinden – weiterhin zur Verstärkung von Ausrüstung verwendet werden.
- Es wurden neue Muster zur Substanzwandlung hinzugefügt, die von Händlern für spezielle Muster in Esterra und Nosra gekauft werden können.

Ariels Zuflucht - Esterra (Elyos)	Azphels Tempel - Nosra (Asmodier)
Orpheus	Nielon
Pandaros	Teyar

- Durch Substanzwandlung können neue Manasteine, Gegenstände, Ausrüstung und Schwingen hergestellt werden.
- Die neuen Muster können mit antiken Münzen erworben werden.
- Ausrüstung des Ruhn-Helden wird mit +5 hergestellt.
 - Einige Werte der Ausrüstung des Ruhn-Helden sind noch vertauscht. Dies wird später korrigiert.

Gegenstände, deren Werte geändert werden	
Saiteninstrument des Ruhn-Helden	Instrument des Ruhn-Helden
Prächtiges Stoffbandana des Ruhn-Stammes	Stoffbandana des Ruhn-Stammes
Kampfschild des Ruhn-Stammes	Schuppenschild des Ruhn-Stammes

- Es wurden exklusive Manasteine für Schicksals-Daevas hinzugefügt.
 - Diese Manasteine erhöhen direkt die primären Attribute wie Stärke, Gesundheit, Agilität, Präzision, Wissen und Wille und können in exklusiver Ausrüstung für Schicksals-Daevas verwendet werden.
- Dem Tooltip des Allmächtigen Verzauberungssteins wurden Informationen über die Verstärkung von Schicksals-Daeva Ausrüstung hinzugefügt.
- Materialien, die in der Instanz Bibliothek des Wissens erhalten wurden, können gegen hochwertige Ausrüstung eingetauscht werden.
 - Die entsprechenden Ausrüstungsverstärker für Elyos befinden sich in Esterra. Die für die Asmodier in Nosra.
 - Es gibt 6 Reihen hochwertiger Ausrüstung. Die jeweiligen NSCs befinden sich an den folgenden Orten:



Asmodier



Elyos

- Bei fehlgeschlagenen Ausrüstungssegnungen von ‚Kaisinels/Marchutans Feder‘ wird der Gegenstand nicht mehr zerstört und die Aufwertungsstufe bleibt erhalten.

- Die Gegenstände ‚Kaisinels/Marchutans verbesserte Feder‘ wurden hinzugefügt.
 - Um sie zu erhalten, muss eine Kaisinels Feder oder Marchutans Feder auf eine Stufe höher als +10 aufgewertet und durch Ausrüstungssegnung evolutioniert werden.
 - Bei einem Fehlschlag der Aufwertung, wird der Gegenstand zwar nicht zerstört, jedoch auf die Aufwertungsstufe zurückgesetzt.
- Die Extraktion von Ausrüstung mit Gewinnungswerkzeugen wurde durch die Extraktion mit Kinah ersetzt.
 - Gewinnungswerkzeuge können nicht mehr gekauft werden.
 - Die, die der Spieler noch besitzt, werden zu ‚Beschädigten Gewinnungswerkzeugen‘ umgewandelt. Diese können beim Gemischtwarenhändler verkauft werden.
- Daeva-Essenz kann ab sofort direkt bei einem Verwaltungsoffizier für Daeva-Essenz erworben werden.
 - Da nun keine Veredler mehr zum Erwerb benötigt werden, wurde der Gegenstand zu ‚Beschädigter Veredler von Daeva-Essenz‘ umgewandelt. Diese können beim Händler zum Einkaufspreis wieder verkauft werden.
- Eine Funktion zum Aufheben der Seelenbindung wurde hinzugefügt.
 - Zur Entbindung werden ‚Magiesteine zum Aufheben der Seelenbindung‘ benötigt.
 - Nach der Aufhebung der Seelenbindung können die jeweiligen Gegenstände gehandelt werden.
 - Die Magiesteine können bei ‚Händlern für Verbrauchsgüter (Antike Münzen)‘ in Esterra und Nosra gekauft werden.

Elyos	Asmodier
Pinkerunerker <Händler für Verbrauchsgüter (Antike Münzen)>	Yogonerker <Händler für Verbrauchsgüter (Antike Münzen)>

- Bei Gegenständen, die nicht wiederholt extrahiert werden können und deren Aussehen verändert wurde, können keine Magiesteine zum Entfernen von Seelenbindungen eingesetzt werden. (Außer nach vorheriger Entfernung des Skins.)
- Es wurden Stoffhandschuhe hinzugefügt, die gegen Ehrenabzeichen eingetauscht werden können und die Angriffsgeschwindigkeit erhöhen.
- Das Limit (die maximale Stufe) einer ausziehbaren Stufe 65er Waffe wurde entfernt.
- Die Optionswerte für den phys. Angriff auf dem ‚Magischen Kettenschulterschutz des Ruhn-Helden‘ wurden in einen mag. Angriff geändert.
- Ätherfeld-Fragmente können nun auch in privaten Lagerhäusern aufbewahrt werden.
- Bei einigen Bündelgegenständen wurde die Abklingzeit entfernt.
- Mit der ‚Integrierten Rückkehr-Schiftrolle‘ kann man nun auch Esterra und Nosra erreichen.
 - Der Verkaufspreis der Integrierten Rückkehr-Schiftrolle wurde reduziert.
- Es wurden Rückkehr-Schiftrollen hinzugefügt, mit denen man Ariels Zuflucht in Esterra und Azphels Tempel in Nosra erreichen kann.
 - Sie können beim Gemischtwarenhändler in Ariels Zuflucht und Azphels Tempel gekauft werden. Die Nutzung ist nur für Charaktere ab Stufe 65 möglich.
- Einige Belohnungsbündel wurden so geändert, dass nun bis zu 1.000 Stück zusammen gelagert werden können.
- Bei der Benutzung der ‚Segenstruhe der Patrouille‘ von Charakteren unterhalb der Stufe 55 kann nun außer der ‚Daevanion-Waffentruhe /-Rüstungstruhe‘ auch die ‚Daevanion-Waffentruhe /-Rüstungstruhe der Elite Patrouille‘ erhalten werden.
- Der Name der Rückkehr-Schiftrolle wurde dem Zielgebiets der Rolle angepasst.

- Einige Herstellungsmuster wurden hinzugefügt:

Gebiet	Titel	Elyos	Asmodier
Sanctum/ Pandämonium	<Händler für Ausrüstungsmuster>	Morayos	Nanuz
	<Händler für sonstige Muster>	Usiros	Allan
	<Händler für Rüstungsherstellungsmuster>	Tonoin	Erphe
	<Händler für Schneidermuster>	Heges	Morgath
Elian/ Pernon	<Händler für Ausrüstungsmuster>	Addichi	Bejash
	<Händler für sonstige Muster>	Ques	Benotie
	<Händler für Rüstungsherstellungsmuster>	Silson	Briganda
	<Händler für Schneidermuster>	Melino	Grody

- Bei Fertigkeitsverstärkungen, die bei Gegenstandsgewinnung verliehen werden, wurde die Struktur verändert.
 - Fertigkeiten, die bei Anlegung des Gegenstands nicht benutzt werden können, wurden entfernt.
 - Es werden nur Fertigkeiten der entsprechenden Klassen angeeignet, die zu den eingestellten Ausrüstungsattributen passen (z.B. Platte: Schildabwehr (Templer), Platte: Parieren (Gladiator)).
- Gegenstände, die nicht mehr benutzt werden können, erhalten ab sofort eine gesonderte Anzeige in Form eines hinzugefügten Icons sowie einer entsprechenden Beschreibung.
- Es wurde ein Fenster hinzugefügt, bei dem Gegenstände verkauft werden können, die nicht mehr benutzt werden können.
 - Das Fenster erscheint beim Login, wenn sich zu diesem Zeitpunkt entsprechende Gegenstände im Inventar eures Charakters befinden.
 - Die Gegenstände können darin dann gegen Kinah oder AP getauscht werden. Die Werte sind vom System festgelegt.
- Gegenstände, die durch das Fenster nicht eingetauscht werden können, können stattdessen durch Gegenstandsbenutzung verkauft werden.
 - Durch den Benutzungs-Button im Ring-Menu können die Gegenstände verkauft werden.
- Die Machtscherben wurden vereinfacht.

vorher	nachher	Gewinnungsmöglichkeit
Kleine Machtscherbe	Machtscherbe : +10	○
Geringe Machtscherbe	Eisige geringe Machtscherbe	-
Normale Machtscherbe	Machtscherbe : +20	○
Hochwertige Machtscherbe	Eisige hochwertige Machtscherbe	-
Edle Machtscherbe	Machtscherbe : +30	○
Erstklassige Machtscherbe	Eisige erstklassige Machtscherbe	-
Grandiose Machtscherbe	Machtscherbe : +40	○
Uralte Machtscherbe	Machtscherbe : +45	○

- Alle eisigen Machtscherben im aktuellen Besitz vor dem Update wurden in Machtscherben umgetauscht, die +1 Stufe entsprechen.

vorher	nachher
Eisige geringe Machtscherbe	Machtscherbe : +20
Eisige hochwertige Machtscherbe	Machtscherbe : +30
Eisige erstklassige Machtscher	Machtscherbe : +40

- Eisige Tränke / Eisige Schriftrollen und einige Event-Tränke / Event-Schriftrollen wurden zu anderen Gegenständen mit der gleichen Wirkung geändert.
- Bei Erhalt von Gegenständen mythischer Klasse wird bei Charakteren, die sich im gleichen Gebiet aufhalten, keine Hinweismeldung mehr angezeigt.

Behobene Fehler

- Ein Fehler, weswegen die Ausdruckslose Maske falsch aussah, wurde behoben.
- Das Problem, dass einige Legionsgegenstände nicht benutzt werden konnten, obwohl die Voraussetzungen erfüllt waren, wurde behoben.
- Das Problem, dass der Klang von Tränken und Fertigkeiten nicht mehr richtig wiedergegeben wurden, wenn sie mehr als 3 Mal benutzt wurden, wurde behoben.
- Das Problem, dass das Saiteninstrument des Atria-Eroberers eine falsche Wirkgeschwindigkeit hatte, wurde behoben.

User Interface

Neuerungen

- Es wurde ein neues Fenster zum Verstärken/Modifizieren von Gegenständen hinzugefügt.
 - Darin werden alle Funktionen, die auf einen Gegenstand im Inventar angewandt werden können zusammengefasst.
 - Das Fenster kann entweder über das entsprechende Menü, durch Rechtsklick auf ein Material und anschließend auf einen Ausrüstungsgegenstand oder durch das Ringmenü aufrufen, das beim Klicken auf einen Materialgegenstand erscheint.
- Folgende Menüpunkte sind unter Verstärken/Modifizieren zu finden:
 - Verzauberung
 - Evolution
 - Manasteinverankerung
 - Gottstein-Verankerung
 - Aufwertung
 - Idian-Verbesserung
 - Neuidentifizierung
 - Verbessern
 - Zauberpulver extrahieren
 - AP extrahieren
 - Färben
 - Verpacken
 - Seelenbindung lösen



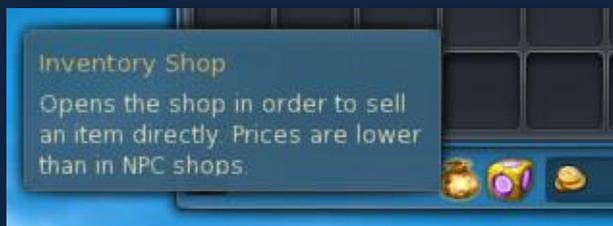
- Im Untermenü ‚Zauberpulver extrahieren‘ werden Informationen zur Extraktion von Fertigungssteinen für Ausrüstung für Schicksals-Daevas angezeigt.
- Es wurde ein Ring-Menü hinzugefügt.
 - Bei Linksklick auf einen Gegenstand im Inventar kann dieser über das Ring-Menü verlinkt, benutzt, geteilt, verstärkt/modifiziert etc. werden.



- Im Verkaufsfenster wurde die Kategorie ‚Schwingen‘ hinzugefügt.
- Die Funktion ‚Inventar-Laden‘ wurde hinzugefügt.
 - Man kann damit Gegenstände direkt aus dem Inventar verkaufen. Der erzielte

Verkaufspreis ist jedoch niedriger als bei einem NSC Händler. Der Vorteil ist, dass man den Verkauf von überall tätigen kann ohne zum NSC zu müssen.

- Die beim Inventar-Laden verkauften Gegenstände können im Tab ‚Rückkauf‘ beim NSC-Händler zurück erworben werden.



- Erhält man Erfahrungspunkte als Questbelohnung, sieht man nun daneben eine Prozentangabe.
 - Der Prozentwert entspricht der zusätzlichen Menge an EP, die auf der aktuellen Stufe durch Erhalt der Belohnung hinzugefügt wird.
- Es wurde eine Funktion hinzugefügt, mit der die Eingabezeit der Chat-Nachrichten angezeigt werden kann.
 - Im Chat-Tab Optionsmenü können die Anzeige selbst sowie ihr Format eingestellt werden.
 - Beim Format kann man zwischen Stunde:Minute und Stunde:Minute:Sekunde wählen.
 - Die Schriftfarbe der Zeitanzeige kann nicht geändert werden.



- Im Ladenfenster wurde die Funktion ‚Einspaltig anzeigen‘ hinzugefügt.
 - Die Anzahl der angezeigten Gegenstände verringert sich mit Auswahl der Option von 12 auf 6.
 - Die Option ermöglicht eine verbesserte Anzeige von Gegenstands-Namen.

Vor der Auswahl von ‚Einspaltig anzeigen‘

Nach der Auswahl von ‚Einspaltig anzeigen‘



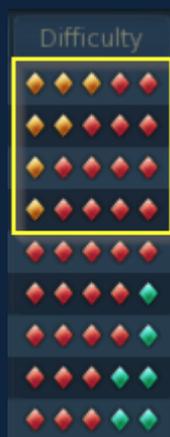
- In der Liste beim Handelsagenten werden nun die Verzauberungs- und die Aufwertungsstufe angezeigt.
- Man kann nun zusätzlich gezielt nach Verzauberungs- und Aufwertungsstufen sowie Fertigkeitsverstärkungen auf Gegenständen beim Handelsagenten suchen.
 - Bei der Fertigkeitsverstärkung muss der vollständige Fertigeitsname eingegeben werden, der auf den Gegenstand angewandt wurde.
- Neue Bindepunkte wurden hinzugefügt:

Fraktion	Gebiet	
Elyos	Heiron	Zentrales Heiron-Wohngebiet
Asmodier	Ishalgen	Exil der Ewigkeit
	Beluslan	Tal der Frostgeister
		Süd-Beluslan
		Hauertroll-Lager

- Zukünftig werden unter anderem Erfahrungspunkte, die man durch Event-Vorteile erhält als Buff inklusive Tooltip angezeigt.
- Ab sofort wird die benötigte Menge an Kinah und AP zum Verbessern / Magieverleihen als Systemnachricht angezeigt.
- Wird beim NSC zum Verbessern / Magieverleihen die Option ‚Bei allen ausgerüsteten Gegenständen verbessern/Magieverleihen‘ ausgewählt und der Charakter hat nicht genügend Kinah und/oder AP, wird die erforderliche Menge als Systemnachricht angezeigt.

Anpassungen

- Nachrichten zur Verstärkung/Schwächung von Landeplätzen werden jetzt nur noch im Abyss angezeigt.
- Die Schwierigkeitsanzeige im Wartebereich von Instanzen wurde geändert.
 - Die ursprünglichen 10 Schwierigkeitsgrade wurden auf 15 erweitert.
 - Ab Grad 11 werden sie in Gold angezeigt:



- Die erneute Eintrittszeit für Legionen wird nun in Sekunden angezeigt.
- Die Symbole, die im Fenster angezeigt werden, wenn Charaktere Gegenstände von Großinvasionsmonstern und Schutzwächtern in Signia/Vengar erhalten, wurden bearbeitet.
- Die Markierung für normale Quests auf der Karte wurde geändert.
 - Die normale Markierung zeigt normale Quests bis Stufe 65.
 - Unter ‚Optionen‘ – ‚Benutzeroberfläche‘ kann die Markierung für normale Quests unter Stufe 65 deaktiviert werden.
 - Wird die Anzeige für normale Quests unter Stufe 65 deaktiviert, verschwindet neben der Markierung auch die Liste mit normalen Quests, die von NSCs erhalten werden können.
- Erhaltene Quests werden nun automatisch unter Questanzeige – Zugehörige Quests aufgeführt.
- Die Anzahl der Quests, die unter Zugehörige Quests aufgelistet werden kann, wurde erhöht.
- Den Namen der Quest-Belohnungen wurde zur besseren Lesbarkeit ein Schatten hinzugefügt.
- Der Atreia-Pass wurde geändert.
 - Bei aufeinanderfolgendem täglichem Login können voreingestellte Belohnungen erhalten werden. Diese können im Tab unter ‚Belohnungsinformationen‘ eingesehen werden.
 - Die Belohnung für den 28. Tag in Folge kann nur von Schicksals-Daevas erhalten werden. Hierbei werden Rüstungstruhen der mythischen Klasse ausgegeben, die von Schicksals-Daevas getragen werden können.
 - Die Stufenbegrenzung für Jubiläumsbelohnungen wurde von 46 auf Stufe 66 angehoben. Außerdem wurden einige Bestandteile geändert.

[Stempel] Jubiläumstruhe mit Verbrauchsgegenständen	
vorher	nachher
5x [Jakunerker] Kiste mit glänzenden Illusionsgottsteinen	3x [Jakunerker] Manastein-Kiste für Schicksals-Daevas
5x [Jakunerker] Kiste mit glänzenden alten Manasteinen	5x [Jakunerker] Kiste mit glänzenden Illusionsgottsteinen
5x [Jakunerker] Kiste mit glänzenden regenerierenden Manasteinen	1x [Jakunerker] Ticket für eine Aussehensveränderung
20x [Jakunerker] Glänzender Manastein-Beutel	1x [Jakunerker] Mächtige 100%ige Manastein-Ankerhilfe (episch)
5x [Jakunerker] Heiliges Aufwertungsserum (7 Tage)	1x [Jakunerker] Mächtige 100%ige Manastein-Ankerhilfe (Mythisch)
1x [Jakunerker] 100%ige Manastein-Ankerhilfe (Episch)	3x [Jakunerker] Stigma-Bündel
1x [Jakunerker] 100%ige Manastein-Ankerhilfe (Mythisch)	
20x Ceranium-Medaille	

- Zur besseren Lesbarkeit wurde dem Gegenstandsnamen im Gegenstands-Tooltip ein Schatteneffekt hinzugefügt.
- Beim Buff-Icon der ‚Energie des Goldsterns‘ und dessen Tooltip wurden einige Inhalte zur besseren Sichtbarkeit hervorgehoben.
 - Beträgt die Auffüllungsmenge mehr als 50%, wird dies mit einer grünen Schriftfarbe entsprechend gekennzeichnet.
 - Im oberen linken Bereich des Icons selbst ist eine Prozentanzeige zu sehen. Außerdem sieht das Icon bei einer Aufladung von 50% oder mehr anders aus.
 - Wird die Energie des Goldsterns von 50% als Maß aufgefüllt, verbraucht oder ganz aufgebraucht, wird der Spieler über eine Systemnachricht darauf hingewiesen.
- Der Papierkorb im Inventar wurde entfernt.
- Die Anzahl der Gegenstands-Slots in der Verkaufsliste beim Ladenfenster wurde von 2*5 auf 2*6 erhöht.
- Die Anzahl der Gegenstands-Slots im Warenkorb beim Ladenfenster wurde von 9*4 auf 9*3 verringert.
- Bei der Karte [M] wurde das Icon zur Anzeige der transparenten Karte geändert.
- Bei Gebieten, die ein Charakter erreichen kann, wird auf der Karte kein Nebel-Effekt mehr angezeigt.
- Die Abklingzeit nach einem Teleport zu einem Bindepunkt wurde von 10 Minuten auf 1 Minute reduziert.
- Man kann nun 24 statt zuvor 12 Makros erstellen. Außerdem wurde die maximale Zeicheneingabe pro Makro von 256 Zeichen auf 512 Zeichen erhöht.
- Beim Login oder Serverwechsel wird nun der Favoriten-Tab unter ‚Profil‘ – ‚Titel‘ als erstes angezeigt.
- Einige Ladebildschirme wurden hinzugefügt und geändert.

Sonstiges

Abyss & Festungen

Festungskampf

- Ein Fehler, durch den die Verteidigungstürme einer Festung beim Festungskampf nicht eingesetzt werden können, wurde behoben.

Pangaea

- In der Nähe der Schreine bei den jeweiligen Territorien in Pangaea können nun keine Teleportationsfertigkeiten mehr angewandt werden.

Abyss

- Ein Fehler, durch den der Effekt der Artefakt-Aktivierung nicht mehr verschwindet, wurde behoben.
- Die Respawn-Zeit des Beschützer/Gefechtskommandanten und Assassineoffiziers der jeweiligen Garnison wurde reduziert.
- Bei Quests, die nach der Einnahme von Garnisonen durchgeführt werden können, wurde die Respawn-Zeit von Offizier-Objekten der jeweiligen Fraktion reduziert.
- Bei Quests im oberen Abyss während Garnisonskämpfen und nach Garnisonseroberungen, wurde die Respawn-Zeit von Jagdobjekten geändert.

Fertigkeiten

- Die Voraussetzungen für den Erhalt der Fertigkeit „Ruhm: Schild des Gebieters“ wurde geändert.

Vorher	1 Waffe (oder Schild) der Verzauberungsstufe 20 und 5 verschiedene Rüstungen
Nachher	Mindestens oder mehr als 6 verschiedene Waffen/Schilde/Rüstungen/Schwingen der Verzauberungsstufe 20

- Erreicht der Beschwörer eine neue Stufe nach dem Aufstieg zum Schicksals-Daeva, erhält auch sein beschworener Geist eine Anpassung seiner Stufen sowie seiner Werte.
- Auch bei Nutzung der Aufstiegsfertigkeit des Äthertechs bleibt der Status ‚nicht im Kampf‘ bestehen.
- Die Beschreibungen der folgenden Fertigkeiten wurden korrigiert:
 - Kleriker: ‚Pracht der Wiederherstellung‘ und ‚Pracht der Reinigung‘
 - Kantor: ‚Rasende Ermutigung‘
 - Beschwörer: ‚Geisterbündelung‘
- Ein Fehler, durch den die Animation der Beschwörer-Fertigkeit ‚Erstickungssog‘ nicht richtig angezeigt wird, wurde behoben.
- Einige Schützen-Fertigkeiten wurden nicht richtig angezeigt. Dieser Fehler wurde behoben.
- Bei der Anwendung der Gladiator-Fertigkeit ‚Sprungschlitzer‘ mit einer ausgerüsteten Zweihandwaffe kam es zu Animations-Fehlern. Dies wurde behoben.
- Es bestand ein Fehler, durch den bei Fertigkeiten ohne Abklingzeit dennoch eine Abklingzeit von 0,1 Sekunden angewandt wurde. Dies wurde behoben.

Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs)

Neuerungen und Anpassungen

- Für Schicksals-Daevas erscheint ein blauer (Elyos) bzw. roter (Asmodier) visueller Effekt, wenn Überreste besiegter Monster verschwinden.
 - Dieser Effekt ist auch für Daevas sichtbar, solange sie sich in einer Gruppe, Allianz oder Union mit einem Schicksals-Daeva befinden.
- Die Korridore in einigen Gegenden können auch von Schicksals-Daevas benutzt werden.
- In Esterra und Nosra wurden Lagerverwalter für Legions-Lagerhäuser aufgestellt.
- In Ariels Zuflucht (Esterra) und Azphels Tempel (Nosra) wurden Übungsziele mit Basisstufe 1 aufgestellt.
- In Esterra und Nosra wurde ein neuer NSC hinzugefügt, der Sammelgegenstände ab Stufe 60 begrenzt anbietet.
 - Asmodier: Yusek in Azphels Tempel (Nosra)
 - Elyos: Bauma in Ariels Zuflucht (Esterra)
- Die Zeiten für Beritras große Invasion wurden geändert.

Vorher	Zeit: Erscheint an bestimmten Tagen von 18 bis 22 Uhr in den Gebieten
	Großinvasions-Event: Beritras große Invasion, bei der überall Bosse erscheinen, findet jeden Monat am 11. um 21 Uhr statt
Nachher	Zeit: Erscheint an bestimmten Tagen um 20 Uhr
	Großinvasions-Event: Beritras große Invasion, bei der überall Bosse erscheinen, findet jeden Monat am 11. um 20 Uhr statt

- Bei der Beseitigung von Monstern bei Beritras großer Invasion in Signia und Vengar erhält man keine Ehrenpunkte mehr.
- Die Position und das Aussehen der Teleport-Statue im Daminu-Wald in Poeta und an der Anturoon-Kreuzung in Ishalgen wurden geändert.
- Die Stufe einiger Monster in der Nähe von Festungen im unteren Abyss wurde geändert.
- Die Bewegungs- und Fertigkeiten-Sounds einiger Monster wurden geändert.
- Bei einem Angriff wird der Flugtransporter nun innerhalb eines bestimmten Bereichs auf die eigene Position zurückgesetzt.

Behobene Fehler

- Durch einen Fehler war beim NSC Denald in Vengar ein Austausch von Schutztrupp-Schlüsseln nicht mehr möglich. Dieser wurde behoben.
- Die Waffen einiger Wächter-NSCs wurden nicht richtig angezeigt. Dieser Fehler wurde behoben.
- Ein Fehler, durch den einige Wächter-NSCs unbeabsichtigt gegen andere Monster in den Kampf gegangen sind, wurde behoben.
- Einige Sammelgegenstände befanden sich nicht am richtigen Platz. Dies wurde behoben.
- Ein Fehler, durch den unter bestimmten Umständen die Position des NSCs unter einer Luftbindung nicht normal angezeigt wird, wurde behoben.
- Ein Fehler, durch den bei einigen Reian-NSCs die Flügel nicht angezeigt werden, wurde behoben.
- Ein Fehler, durch den einige NSC-Kostüme nicht angezeigt werden, wurde behoben.
- Beim Aufsteigen auf Tarocs kam es unter Umständen zu Anzeigefehlern in der Charakterbewegung. Dies wurde behoben.

- Ein Fehler, durch den einige Werkbänke nicht richtig dargestellt werden, wurde behoben.

Legion

- Der Buff ‚Legionsvorteile I‘ wurde hinzugefügt. Mit ihm erhaltet ihr 5% mehr Erfahrungspunkte.
 - Voraussetzungen: Die Legion hat Stufe 3 oder höher und es sind mehr als fünf (aber weniger als zehn) Legionsmitglieder online.
 - Der Buff ‚Legionsvorteile II‘ mit 10% mehr Erfahrungspunkten bleibt unverändert bestehen und wird weiterhin verliehen, wenn wenigstens 10 Legionsmitglieder online sind.
- Eine neue Funktion ermöglicht es dem Brigadegeneral eine Flüster-Nachricht bei Eingang einer neuen Bewerbung durch die Legionssuche zu erhalten.
 - Bei der Auswahl der Legions-Bewerbung wird die Liste der Bewerber aufgerufen.
- Die Rechte zur Aufnahmebestätigung von Legionsbewerbern wurden auf die Ränge Stellvertretender Brigadegeneral und Zenturio erweitert.
- Wenn unter ‚Legion – Legionsmenü – Berechtigungen festlegen‘ die Option ‚In Legion einladen/zustimmen‘ markiert, können Bewerbungen bestätigt/angenommen werden.
- Sind noch Bewerbungen offen, werden die zur Aufnahmebestätigung berechtigten Charaktere (Brigadegeneral, Stellvertretender Brigadegeneral, Zenturio) beim Login über eine Nachricht darauf hingewiesen.
- Legionsmitglieder, die über keine Berechtigung zur Aufnahme neuer Mitglieder verfügen, erhalten nur bei Eingang der Bewerbung eine Systemnachricht.

Miol

- Nicht handelbare Gegenstände, die bei alleiniger Beseitigung von Monstern droppen, können nun vom Miol durch die Funktion ‚Gegenstand looten‘ aufgehoben werden.
 - Die Restriktion bleibt nach wie vor in Gruppen/Allianzen bestehen, da je nach Verteilungsoption eine Überprüfung erforderlich ist.
- Ein Fehler, durch den die Abklingzeit des Miol-Geschenks im Icon nicht angezeigt wird, wurde behoben.

Umgebung

- Es wurden zusätzliche Möglichkeiten zum Teleport zwischen verschiedenen Gebieten hinzugefügt.

Teleport			Methode
Nosra	↔	Akaron, Kaldor	Teleporter
Esterra	Teleportieren in beide Richtungen	Akaron, Kaldor	
Tokanu		Nosra	Korridor
Magos	↔	Esterra	(Dauerhaft aufgestellt)

- Die Positionen der Risse, die von Signia nach Vengar führen, wurden teilweise geändert.
- Es wurden zusätzliche NSC-Kanoniere der Schutzflotte in den Gebieten der Großinvasion stationiert.
- Der Fehler, dass die Großinvasion auch nach einer Stunde nicht automatisch beendet wurde, ist behoben.

- Auf allen Flächen innerhalb des Hauptquartiers der Legion des Neubeginns in Signia ist nun das Fliegen möglich.
- Ein Fehler, durch den falsche NSC Angaben auf den Informationstafeln in Sanctum und Pandämonium angezeigt wird, wurde behoben.
- Ein Fehler, durch den in Marchutans Konvent einige fehlerhafte Abbildungen angezeigt werden, wurde behoben.
- Ein Fehler, durch den der Windstrom bei Talocs Hügel neu bestiegen wird, wenn man den Windstrom in Inggison in Talocs Wald Richtung Talocs Hügel benutzt, wurde behoben.
- Ein Fehler, durch den einige Geysire in der Wildnis von Marayas in Gelkmaros von Charakteren nicht richtig benutzt werden können, wurde behoben.

Client

- Die max. Framerate (FPS) im Spiel wurde von 60 auf 120 erhöht.
- Die Funktion ‚Energiesparmodus für Notebook-Akkus‘ wurde hinzugefügt.
 - Sie reguliert automatisch die max. FPS und verringert so den Akkuverbrauch.
 - Die kann in den Optionen unter ‚System‘ – ‚Energiesparmodus‘ aktiviert werden.
- Das Flackern in der Charaktererstellung/Charakterauswahl in Verbindung mit aktuellen NVIDIA-Treibern wurde behoben.
- Ab Update 5.0 wird Windows XP offiziell nicht mehr vom AION-Client unterstützt. Die Benutzung dieses Betriebssystems kann zu Anzeigefehlern im Spiel führen.

Gameforge Exklusiv

Gameforge exklusive Anpassungen & Features

Mit Update 5.0 werden einige Änderungen und Features exklusiv für unseren europäischen Service eingeführt. Im folgenden Abschnitt wollen wir diese Änderungen vorstellen.

[Beta-Feature] Daily Quest System – “Heldenprüfung”

Mit dem kommenden Update wird das Leveln mehr in den Fokus gerückt als zuvor. Um etwas mehr Abwechslung in den täglichen Ablauf zu bringen und euch etwas zu unterstützen werden wir ein zusätzliches Daily Quest System einführen.

- Über den folgenden Button könnt ihr die neuen Daily Quests aufrufen:



Wie genau funktioniert das Daily Quest System?

- Pro Tag werden jedem Spieler drei tägliche Quests zur Verfügung stehen.
- Diese drei Quests sind für 24 Stunden verfügbar.
- Sie werden jeden Tag um 0 Uhr zurückgesetzt woraufhin drei neue Quests verfügbar gemacht werden.
- Die Daily Quests werden auch dann zurückgesetzt und durch drei neue Quests ersetzt, wenn ihr sie schon teilweise erfüllt habt.
- Bei Abschluss der Quest erhaltet ihr hauptsächlich Erfahrungspunkte-Boosts, die euch beim Leveln unterstützen sollen.
- Die täglichen Quests stehen jedem Spieler zur Verfügung – unabhängig ob der Account mit einem Gold-Paket ausgerüstet ist oder nicht.
- Da das System auf Gameforge Seite entwickelt und in das Spiel integriert wurde, wird das Updaten des Quest-Status oder des Quests-Fortschritts leider nicht in Echtzeit erfolgen sondern mit einer Verzögerung im Spiel aktualisiert. Diese Verzögerung kann bis zu 10 Minuten dauern.

Anpassungen spezifischer Systeme

Festungskämpfe

- Die maximale Anzahl an Spielern, die bei Festungskämpfen im oberen Abyss, Gelkmaros und Inggison belohnt werden, wurde erhöht.
- Die Medaillen-Belohnungen für Starter-Accounts bei Festungskämpfen im oberen Abyss, Gelkmaros und Inggison belohnt werden, wurde erhöht.

PvP Instanzen

- Die Eintrittszeit für die Instanz ‚Ruhnatorium‘ wurde von 22-23 Uhr auf 22-24 Uhr geändert.
- Die Eintrittszeit für die Instanz ‚Schlachtfeld der Stahlmauerbastion‘ wurde von 23-1 Uhr auf 22-1 Uhr geändert.

Starter-Account Einschränkungen

Es wurden Änderungen an den bisherigen Starter-Account Einschränkungen vorgenommen. Starter-Accounts sind alle Accounts, die weder einen Veteranenstatus noch ein aktives Gold-Paket besitzen. Die Änderung wird wirksam mit dem Release.

- Die Einschränkung für das Chatten wurde angepasst. Die Chat-Benutzung ist nun ab Stufe 10 für alle Starter-Accounts möglich.
- Die Einschränkung, dass Starter-Accounts nur Freunden flüstern können, wurde aufgehoben. Das Flüstern ist nun an alle Charaktere möglich.
- Die Einschränkung, dass Starter-Accounts keine Gruppensuche starten können, wurde aufgehoben.
- Die Einschränkung für das Extrahieren wurde aufgehoben und ist ab sofort unlimitiert möglich.
- Die Einschränkung für das Sammeln wurde aufgehoben und ist ab sofort unlimitiert möglich.

Zusatz: Charakter-Veränderung

Wie bereits angekündigt, lassen wir jedem Charakter ein kostenloses ‚Aussehens-Veränderungsticket‘ zukommen, um die möglichen Aussehens-Veränderungen eines Charakters durch das Release des Updates 5.0 zu kompensieren. Mit diesem Ticket kann einmalig das Aussehen des Charakters verändert werden.