

## [Gebiete]



1. Die neue Expeditionsregion "Lakrum" wurde in Balaurea hinzugefügt.
  - Der Spieler kann durch den Teleporter der Hauptstadt oder durch Rückkehrschritrollen nach Lakrum gelangen.
  - Bei den jeweiligen Fraktions-Landeplätzen gibt es Teleportstatuen, die zu "Kaisinel/Marchutans Konzil" führen.
  - Lakrum kann durch den Balaurea-Teleporter in "Kaisinel/Marchutans Konzil" erreicht werden.
  - Die Fraktion, welche die nördliche Festung von Lakrum erobert hat, kann die Instanz "Makarna der Verbitterung" betreten.
  - Es gibt 9 Artefakt-Garnisonen in Lakrum und Spieler können durch Quests den "Kristall des Anfangs" erhalten, indem sie alle Basen erobern. Mit dem "Kristall des Anfangs" können Spieler Verzauberungssteine oder Ausrüstungsgegenstände kaufen.
  - In Lakrum begegnen den Spielern verschiedene Bosse, die wertvolle Gegenstände bei sich tragen.  
Der 'rasende Anomos' erscheint in regelmäßigen Abständen und hat ultimative/legendäre Ausrüstungen bei sich, die in Atreia sehr selten sind.
2. Alle Festungskämpfe, außer im Auge von Reshanta (Abyss) und in Lakrum, wurden entfernt.
  - Da viele Festungen entfernt wurden, kann Ariels bzw. Azphels Segen (Buff für unterlegene Fraktion) nicht mehr erhalten werden.
  - Kaisinels bzw. Marchutans Segen (Verstärkungsbuff) können weiterhin erhalten werden, wenn die gegnerische Fraktion die Festungen besetzt.
3. Der Levelfortschritt für Elyos/Asmodier (Stufe 1-75) wurde erneuert, daher wurden einige Regionen und Instanzen entfernt.
4. In folgenden Regionen wurden ein Teil des Geländes geändert: Poeta, Heiron, Ishalgen, Beluslan, Vengar, und Auge von Reshanta.
5. Einige Gelände innerhalb der Instanzen Talocs Höhle und Indratu-Festung wurden geändert.
6. Die Einstellung „Aufsteigen nicht möglich“ auf Tarocs wurde in einigen Regionen entfernt.

## [Festungskampf]

1. Bei Festungskämpfen werden Unionspunkte durch Leistungspunkte ersetzt.
  - Das Kriegsunions-System und die Unionspunkte wurden entfernt.
  - Der Besitz einer Festung wird durch Legions-Leistungspunkte entschieden. Die Legions-

Leistungspunkte setzen sich aus den persönlichen Leistungspunkten der Mitglieder, die am Festungskampf teilgenommen haben, zusammen.

- Die Festung wird der Legion, die den größten Beitrag zum Beseitigen des Wächter-General geleistet hat, zugeteilt.
- Die Belohnung für den Festungskampf hängt von den Beiträgen der Einzelspieler zur erfolgreichen Belagerung ab.
- In der "Lakrum-Festung" werden Angriffs-/Verteidigungskämpfe geführt und in der Götterfestung Belagerungskämpfe. Vor dem Festungskampf befindet sich die Festung im Besitz der Balaur.
- Es wurde eine Belohnung für einen fehlgeschlagenen Angriff/eine fehlgeschlagene Verteidigung hinzugefügt. Es werden 'Belohnungstruhe des Teilnehmers' sowie Abyss-/Ehrenpunkte ausgezahlt.

2. Die Zeiten des Festungskampfes werden wie folgt geändert:

Zeit	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
21:00	-	Lakrum Festung	-	Lakrum Festung	-	Lakrum Festung	Götter Festung

3. Zur Götterfestung gelangt der Spieler durch den „Korridor des Auges von Reshanta“, der im Landeplatz in Lakrum geöffnet wird.
- Der "Korridor des Auges von Reshanta" erscheint jeden Sonntag ab 20:00 Uhr für 2 Stunden.
  - Da der untere und obere Bereich des Abyss entfernt wurde, kann der Spieler nicht mehr hinfliegen.
4. Das "Schutzrelikt des inneren Festungstors" in der Götterfestung wird nicht mehr durch ein Gespräch, sondern durch einen Angriff erhalten. Also erhält diejenige Fraktion das Schutzrelikt, die den Angriff erfolgreich für sich entscheidet.
5. Alle Festungen und Artefakte gehören durch die Umstrukturierung des Festungskampfes den Balaur.
6. Lakrum-Festung: Bei mehrmaligen, ununterbrochenen Eroberungen durch die feindliche Fraktion wird bei einem Festungskampf zusätzlich ein Verstärkungsbuff aktiviert.

## [Charakter]

1. Die Charakter-UI wurde geändert, damit die Werte des Charakters auf einen Blick erkennbar sind.
  - "Mag. Angriff" und "Magieverstärkung" wurden als "Mag. Angriff" zusammengefasst.
  - "Phys. Abwehr" wurde hinzugefügt. Die Bezeichnung "Abwehr/Mag. Abwehr" wurde in "Phys./Mag. Schadensreduzierung" geändert.
  - "Mag. Abwehr" wurde hinzugefügt und mit dem existierenden "Magieausgleich" zusammengefasst.
  - "Angriff" wurde in "Waffenangriff" geändert. "Phys. Angriff" wurde neu hinzugefügt.
  - "Zusätzlicher Angriff/Verteidigung für PvE/PvP" wurde hinzugefügt. Sie unterscheiden sich von den existierenden "Phys./mag. Angriff/Verteidigung für PvE/PvP".

- Bei neu hinzugefügten Gegenständen wurden die ineffizienten Optionen (Zornerhöhung, Krit. Trefferverteidigung, Feuerresistenz, Betäubungsdurchbruch usw.) entfernt. Bereits existierende Gegenstände bleiben unverändert.
- 2. Entsprechend der geänderten Charakterwerte wurde die Berechnung der Standardwerte und der PvP/PvE-Schadenswerte geändert.
- 3. Änderung: Ab Stufe 76 werden die Angriffs- und Abwehrwerte im PvP/PvE nur bis max. 100 Prozent angewandt.
- 4. Änderung: Bei Benutzen von phys. Fertigkeiten nimmt der Schadenseffekt nur noch von "Phys. Angriff" Einfluss.
- 5. Wenn es sich nicht um einen neu erschaffenen Charakter handelt, ist Ellegaf der Ausgangspunkt und der Landeplatz der Elyos und Lagnatun der für Asmodier.
- 6. Die Seelenkrankheit und die akkumulierte Todesanzahl aller Charaktere wurden zurückgesetzt.
- 7. Bei Tod steht nun zusätzlich "Rettung von Lunamon" zur sofortigen Wiederbelebung zur Verfügung.
- 8. Die Funktion Machtscherbe wurde entfernt und alle ausgerüsteten Machtscherben wurden in den Würfel verschoben.
- 9. Die Wirkzeit der Rückkehr zum Landeplatz wurde von 10 Sek. auf 3 Sek. verkürzt.
- 10. Die Anzahl der Abyss-Punkte, die abgezogen werden, wenn ein Spieler-Charakter stirbt, wurden geändert.
- 11. Die Erhöhung des Beute-Chance-Buffs für neue/zurückgekehrte User wurde entfernt.
- 12. Die Buffs "Energie des Wachstums" und "Energie der Erlösung" wurden entfernt.

### [Fertigkeiten]

Durch die Stufenerweiterung wurden die Fertigkeiten verändert.

1. Gemeinsame Klassenfertigkeiten wurden wie folgt geändert:
  - Die Abklingzeit der Fertigkeit "Schock entfernen" wird auf 30 Sekunden und die Anzahl der Fertigkeit "Schock entfernen (Kette)" auf 1 geändert.
  - Fertigkeiten, die mit dem Fliegen verbunden sind, wurden entfernt.  
Beispiel: Kantor: "Mantra des Windes" und "Geschwindigkeitszauber" wurden entfernt.
2. Der Erwerb von Fertigkeiten wurde der Stufenerweiterung angepasst.
  - Fertigkeiten, die vor dem Update auf den Stufen 1-65 erworben wurden, werden nun auf Stufe 75 erworben.  
Beispiel: Der Erwerb der Fertigkeit "Blitzschnell" des Assassinen wurde von Stufe 17 auf 73 angehoben.
3. Einige Fertigkeiten wurden vereinheitlicht oder entfernt und ihre Werte wurden geändert.
  - Fertigkeiten, die ähnliche Wirkungen haben oder die Abklingzeit teilen, wurden vereinheitlicht.  
Beispiel: Die Zauberer-Fertigkeit "Magieexplosion" hat eine bessere mag. Präzision und die Fertigkeit "Bittgebet des Fokus" wurde entfernt.
  - Einige positive Effekte wurden in passive Fertigkeiten geändert.  
Beispiel: Die Zauberer-Fertigkeit "Robe der Flamme" wurde von "Aktive Fertigkeit" auf "Passive Fertigkeit" geändert.

- Pro Klasse gibt es nur noch 2 "Göttliche Kraft"-Fertigkeiten.
4. Einige Fertigkeiten wurden je nach Klassenwechsel und Stufe automatisch angepasst.
- Wenn ein Krieger mit der Fertigkeit "Kampfschrei" den Klassenwechsel zum Gladiator vollzieht, wird die Fertigkeit zu "Schwächender Schlag". Wenn der Klassenwechsel zum Templer erfolgt, verändert sich die Fertigkeit zu "Spottendes Brüllen".
  - Die Fertigkeit des Gladiators "Rasender Hieb", wird auf Stufe 76 in "Wilder Sprung" geändert.
5. Es wurden **Daevanion-Fertigkeiten** hinzugefügt.



- Die Daevanion-Fertigkeit kann ab Stufe 80 verwendet werden; die Grundfähigkeit kann in eine neue Fertigkeit mit erwünschtem Effekt umgewandelt werden.
- Daevanion-Fertigkeiten können über das "Daevanion-Fertigkeitsbuch" erlernt werden. Das Fertigkeitbuch kann entweder im (Goldsand)-Shop erworben werden oder mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit durch Erledigen des "Schmugglers Shukuruk" erhalten werden (siehe die Liste der Instanzen weiter unten).

Instanz	Eintrittsstufe	Max. Spieler
Heiliger Turm	Stufe 80	6 Personen
Narakkalli	Stufe 80	6 Personen
Prometuns Werkstatt	Stufe 80	6 Personen
Makarna der Verbitterung	Stufe 80	12 Personen
Ruhnatorium	Stufe 76	12 Personen
Ashunatal-Dredgion	Stufe 76	12 Personen

- Es wurden der Stufe Antik 11 Arten von Daevanion-Fertigkeiten hinzugefügt.

Bisherige Fertigkeiten	Daevanion Fertigkeit	Effekt der hinzugefügten Fertigkeit
Tanzende Flammenklinge	Kriegerische Flammenklinge	- Bei Verwendung der Fertigkeit verringert sich die Abklingzeit für [Wilder Sprung] um 20 % - Bei erfolgreichem Krit. Treffer ist das Ziel für 3 Sek. bewegungsunfähig
Kraft brechen	Kraft zerbersten	- Wenn das getroffene Ziel sich im Zustand Stolpern befindet, erhöht sich der Angriff der als nächstes

		verwendeten Fertigkeit um 20 % - Bei erfolgreichem Krit. Treffer erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass die nächste Fertigkeit als Krit. Treffer erfolgt
Kettenvernichtung	Wiederholter Schnitt	- Wenn sich das getroffene Ziel im Zustand Betäubung oder Vergiftung befindet, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass die nächste Fertigkeit als Krit. Treffer erfolgt
Schweigepfeil	Schweigewurfdolche	- Dauer von <i>Schweigen</i> erhöht sich um 2 Sek. - Schaden erhöht sich um 50 %
Großer Vulkanausbruch	Große Vulkaneruption	- Nach einem Verzögerungseffekt von 4 Sek. wird ein 1,5 Sek. dauernder Äthergriff-Effekt hinzugefügt
Seelenflut	Seelenraub	- Bei Verwendung der Fertigkeit und einem erfolgreichen Treffer verringert sich die Abklingzeit von Geist schwächen und Elementar-Schmetterschlag um 1 Sek. - Bei erfolgreichem Krit. Treffer verringert sich die Abklingzeit um 2 Sek.
Göttliche Berührung	Donner	- Änderung in eine umfangreiche Fertigkeit mit einem Radius von 5 Metern (ausgehend vom Ziel) - Hinzufügen des Effekts Betäubung mit 0,5 Sek.
Resonanztrübung	Resonanzdisruption	- Wenn das getroffene Ziel sich im Zustand Stolpern befindet, erhöht sich der Angriff der nächsten verwendeten Fertigkeit um 20 % Bei erfolgreichem Krit. Treffer erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass die im Anschluss ausgeführte Fertigkeit als Krit. Treffer erfolgt
Salve der Wiederherstellung	Schnellfeuer der Wiederherstellung	- Bei Verwendung der Fertigkeit verringert sich die Abklingzeit für Materialisierte Form der Magie um 10 % - Bei erfolgreichem Krit. Treffer erhält man die doppelte TP-Heilungsmenge - Erhöhung der Geschwindigkeit der Angriffsbewegung
Requiem der Böe	Variation der Böe	- Änderung in eine umfangreiche Fertigkeit mit einem Radius von 4 Metern (ausgehend vom Ziel) - Änderung zum Effekt Äthergriff
Konternder Kanonenschuss	Konterndes Kanonenfeuer	- Bei Verwendung der Fertigkeit verringert sich die Abklingzeit für Sprintschlag um 50 % - Bei erfolgreichem Krit. Treffer wird die Abklingzeit zurückgesetzt

6. Es gibt nun 5 Slots für anpassbare Kettenfertigkeiten.
7. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem einige Fertigkeiten-Animationen nicht benutzt werden konnten oder erhaltene Fertigkeiten-Animationen in der Liste nicht angezeigt wurden.
8. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem die Beschreibung von einigen Fertigkeiten abweichend angezeigt wurde.
9. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem einige passive Fertigkeiten nach dem Erwerb nicht richtig angezeigt wurden.
10. Bei einigen Stigmafertigkeiten wurde die Stufe für den Erwerb der Fertigkeit angepasst.

11. Die Wirkung der TP-Regeneration von folgenden Fertigkeiten wurde angepasst:

Fertigkeit
Konter der Absorption, Blutsaugendes Schwert, Überraschungsangriff des Blutsaugers Pfeil der aufgestiegenen Seele, Pfeil des Anfalls, Sturmspeer, Rauchgasexplosion, Blutsaugende Welle

12. Gladiator:

- Es wurde das Phänomen behoben, bei der Äthergriff von der Gladiator-Daevanion-Fertigkeit "Bluttausch-Explosion", den Widerstand gegen besondere Zustände ignoriert und zu 100 % aktiviert wurde.
- Bei "Konter der Absorption" wurde in der Schnellinfo 'Effekt von Manabehandlung' hinzugefügt.
- Änderung: Bei Benutzen von "Konter der Absorption" und "Blutsaugende Bestrafung" wurde der MP-Verbrauch auf 50 % reduziert.

13. Templer:

- Es wurde teilweise die Angriffsstärke der folgenden Fertigkeit erhöht: Kraft brechen, Urteilshieb, Bestrafung und Schlag der Beseitigung.
- Bei "Rüstung des empyrian. Gebieters" wurde die Wirkung der TP-Regeneration erhöht.
- Die Abklingzeit von "Stahlbarrikade" wurde von 30 Sek. auf 18 Sek. verringert.

14. Bei der Fertigkeit "Torzerstörung" von Gladiator und Templer wurde phys. Schaden hinzugefügt.

15. Assassine:

- Es wurden einige Kettenfertigkeiten getrennt, die nun als einzelne Kettenfertigkeiten eingesetzt werden können.
- Die Fertigkeit "Siegel-Schweigen" wurde hinzugefügt.
- Es wurde das Phänomen behoben, bei dem die Fertigkeit "Siegelangriff" nicht aktiviert wurde.
- Bei "Tödlicher Fokus" wurde die Abklingzeit verkürzt.

16. Jäger:

- Der Effekt "Angriffsdistanz senken" der Fertigkeit "Tigerauge" wurde geändert.
- Änderung: Der Effekt von Jäger-Daevanion-Fertigkeit "Rückhieb" kann vom Wirker entfernt werden.

17. Bei der Fertigkeit "Hingabe" von Assassine und Jäger wurde der Effekt Waffenangriff hinzugefügt.

18. Beschwörer:

- Bei "Seelisches Mitgefühl" wurde der Fertigkeitseffekt angepasst.
- Die Abklingzeit von einigen Fertigkeiten wurde geändert.
- Einige Fertigkeitseffekte wurden geändert.
- Der MP-Verbrauch von einigen Fertigkeiten wurde geändert.
- Ein Problem wurde behoben, bei dem der Effekt Magieausgleich an der Beschwörer-Fertigkeit "Fluch der magischen Kraft" angewandt wurde.

- Bei der Daevanion-Fertigkeit "Albtraumfluch" des Beschwörers wurde die Schnellinfo geändert.
- Bei "Fluch: Wassergeist" und "Fluch: Feuergeist" wurde der Effekt "Magieausgleich senken" zu "mag. Abwehr senken" geändert und angepasst.
- Bei "Beschwörung: Sturmgeist" und "Beschwörung: Magmageist" wurde die Wirkzeit auf 0 Sek. geändert.
- In der Schnellinfo beim Debuff-Symbol von "Umfangreiche Erosion" wurde der Inhalt bezüglich "mag. Abwehr senken" hinzugefügt.
- Es wurde das Phänomen behoben, bei dem unter bestimmten Stufenabschnitten des Beschwörers, ein Geist mit niedrigerer Stufe beschworen wurde.

#### 19. Zauberer:

- In der Schnellinfo von "Speer des Windes" wurde Effekt TP-Absorption hinzugefügt.
- Änderung: Die Zauberer-Fertigkeit "Fluch: Baum" trifft das Ziel zu passenden Widerstandswerten.

#### 20. Kantor:

- Die Stufe für den Erwerb der Fertigkeit "Gefangennahme" wurde geändert.
- Bei 'Schutz des Felsens' wurde in der Schnellinfo 'Magieausgleich' in 'Magische Abwehr' geändert.
- Bei 'Tödlicher Hieb' wurde ein Stolpern-Effekt hinzugefügt.
- Bei der Stigmafertigkeit "Beschwörungsformel der Inspiration" wurde der Präzisionseffekt angepasst.

#### 21. Kleriker:

- Bei "Wohlwollen" wurde die Heilstärkung angepasst.
- Bei "Edle Energie" und "Energie der Bestrafung" wurde der Fertigkeitsschaden verringert.
- Bei "Gebet des Widerstands" wurde in der Schnellinfo "Magieausgleich" zu "Mag. Abwehr" geändert.

22. Die Schnellinfo von Kleriker "Gesegneter Schild" und "Kantor Kreuzschild" wurde dem Effekt angepasst.

#### 23. Äthertech:

- Bei "Meisterlicher Schuss" wurde die Schnellinfo passend zum tatsächlichen Effekt korrigiert.
- Bei "Sprintschlag" wurde in der Schnellinfo ein Satz zur Aktivierungsbedingung hinzugefügt.
- Bei "Schnitt in die Lebensader" wurde der Effekt phys. und mag. Angriff senken angepasst.
- Bei "Flamme der Zerstörung" wurde die Erlernstufe geändert.

#### 24. Schütze:

- Bei "Seelenschuss", "Seelenschnellfeuer", und "Seelensalve" wurde die Verringerung von MP erhöht.

#### 25. Barde:



- Bei "Spielart der Heilung" wurde die Heilstärkung angepasst.
  - Bei "Lauter Knall" wurde der Fertigkeitsschaden erhöht.
  - Bei "Harmonie des Windes" wurden die Werte für Physischer Angriff, mag. Präzision geändert.
  - Bei "Marsch der Bienen" wurden die Werte für Magiewiderstand und Magische Abwehr senken geändert.
  - Bei "Melodie der Freude" wurde in der Schnellinfo Element-Abwehr in Magische Abwehr geändert.
  - Die Dauer von Äthergriff bei "Variation der Böe" wurde angepasst.
  - Bei "Melodie des Freispruchs" wurde die Schnellinfo geändert.
  - Die Fertigkeit "Serenade der Läuterung" kann nun auch während der Bewegung eingesetzt werden.
  - Es wurde das Phänomen behoben, bei dem die Barde-Fertigkeit "Melodie des Lebens" auf Ziele nicht angewandt wurde, die den Effekt "Segen des Felsens" tragen.
  - Es wurde das Phänomen behoben, bei dem Barde "Harmonie des Schweigens" auf Ziele nicht angewandt wurde, die bereits andere Schweigen-Effekte tragen. (Der Effekt von "Schweigepfeil" und "Schweigewurfdolche" ist ausgeschlossen.)
26. Bei einigen Shimiol-Fertigkeiten wurde der Anzeigeeffekt geändert.
27. Für einige Klassenfertigkeiten werden nun Scherben verbraucht.

### [System]

1. Das **Verwandlungssystem** wurde hinzugefügt.
  - Durch Verwandlungen können die Spieler eine besondere Erscheinung und mächtige Fertigkeiten nutzen.
  - Um die Verwandlung durchzuführen, sollte die Verwandlungskarte durch einen Verwandlungsvertrag vorbereitet werden.

#### <Verwandlungskarten in Abhängigkeit vom Rang>

Rang	Verwandlungskarten
Normal	Eisbär, Anubit, rosa Tiger, Pirat, Lephari, Grabritter, Kobold, weißer Tiger, Tiger, Gelb-Inquin, Purpur-Inquin, Rot-Inquin, Orange-Inquin, Schwarz-Inquin, Grün-Inquin, Lindwurm, gutmütiger Shugo, mächtiger Panda
Groß	Lindwurm des Sieges, Shugo, Supershugo, Luna-Patrouille, Gaukler, Anubit-Krieger, Dobermann, Dose, Kanister, Zwergspitz, Chihuahua, Mau, Versuchsobjekt, Krall, Hasenbandit
Antik	Mäh, Wüstenfuchs, Tiamat-Drachenbund, Tarha, Schwarzmähnen,



	Katze, Popoku, Aquaner, Tiamat-Drakan, Beritra-Drakan Ereshkigal-Drakan
Legende	Hamerun, Bollvig, Kromede, Tahabata, Mastarius, Herenas, Shita
Ultimativ	Kaisinel

- Die "Verwandlungsschiftrolle" oder die "Transparente Verwandlungsschiftrolle" sind erforderlich, um die Verwandlungskarte benutzen zu können; sie können im "Goldsand-Shop" gekauft werden.
- Durch die Fusion von 2 bis 6 Verwandlungskarten wird eine neue Verwandlungskarte erhalten.



- Die Verwandlungsfusion kostet pro Ausführung 5.000 Kinah
  - Die Fusionierung kann nicht fehlschlagen. Wenn mehr als 4 Karten fusioniert werden, erhält der Spieler nie eine Karte mit niedrigem Rang.
  - Über eine Funktion lässt sich eine Fusion wiederholen – je nach registrierter Anzahl an Verwandlungskarten.
  - Wenn während einer Verwandlungsfusion der Kanal gewechselt oder eine Rückkehrschiftrolle benutzt wird, bricht der Fusionsvorgang ab.
  - Ultimative Karten können nur durch Fusionieren erhalten werden.
  - Einmal verwendbare Verwandlungstränke mit verschiedenen Fähigkeiten können unabhängig von Verwandlungskarten durch Beseitigung von Monstern erhalten werden.
2. Das **Manastein-Slot-Erweiterungssystem** wurde hinzugefügt.
- Neue Gegenstände haben bis zu 3 freischaltbare Manastein-Slots – abhängig von ihrer Stufe.
  - Der Manastein-Slot kann nur durch eine Erweiterung mit "Manastein-Erweiterung" verwendet werden. Diese Erweiterungen können im "Goldsand-Shop" erworben oder durch Extrahieren von Ausrüstung erhalten werden.



3. Das Fertigkeit/Sammeln-System wurde wie folgt umstrukturiert.
  - Folgende Fertigkeiten wurden entfernt: Die Fertigkeit "Sammeln", die vor dem Klassenwechsel zum Daeva erlernt wird und die Fertigkeit "Äthergewinnung", die nach dem Klassenwechsel zum Daeva erlernt wird.
  - "Essenzgewinnung" und "Substanzwandlung", die nach dem Klassenwechsel zum Daeva gelernt werden, wurden wie folgt geändert:
    - Essenzgewinnung kann nun durch Kinah anstelle durch Quests gemeistert werden.
    - Die Morphformeln für Inina, Aria und Eisenerz, die mit der Fertigkeit "Substanzwandlung" erlernt wurde, wurden entfernt.
    - Bis auf wenige Ausnahmen wurden die meisten Substanzwandlungs-Formeln entfernt.
  - Die Stufe für den Erwerb der Fertigkeit "Magische Fertigung" wurde von 66 auf 76 geändert.
    - Wurde die Fertigkeit "Magische Herstellung" vor dem Update erlernt, bleibt sie erhalten – unabhängig von der Stufe.
    - Der Stufe 80 wurde eine neue Handwerksformel hinzugefügt.
  - Handwerkliche Fertigkeiten (Alchemie/Waffen/Rüstung/Schneiderei/Kochkunst/Handwerk/Möbel) und Fertigkeiten zum magischen Morphen wurden entfernt.
    - Alle hiervon betroffenen Quests und Arbeitsaufträge wurden entfernt.
4. Die Verstärkungen/Modifizierungen wurden neu strukturiert.
  - Wenn ein Element zum Verstärken/Modifizieren registriert wird, werden Menüs aktiviert.
  - Es wurden PvP-/PvE-Verzauberungsfunktionen für Gegenstände hinzugefügt.
    - Ein neuer Gegenstand kann nur mit einem neuen Verzauberungsstein verstärkt werden.
    - Wenn die Stufe des Verzauberungssteins niedriger ist als die Stufe des Gegenstands, sinkt die Erfolgswahrscheinlichkeit für die Verzauberung.
  - Manastein-Erweiterungen können durch das Extrahieren neuer Gegenstände erworben werden; PvP-Gegenstände verbrauchen Abyss-Punkte.
  - Der Verzauberungsstein kann nicht mehr aus dem Gegenstand extrahiert werden.
5. Es wurde ein Aufstiegssystem hinzugefügt.
  - Beim Ausrüstungs-Verzauberer können Gegenstände mit Aufwertungsmaterialien verzaubert werden.
  - Der Ausrüstungs-Verzauberer befindet sich in der jeweiligen Fraktions-Hauptstadt und

auf dem Lakrum-Landeplatz.

6. Systeme, die nicht mehr verwendet werden, wurden mit der Systemumstrukturierung entfernt.

- Das Monsterbuch-System wurde entfernt.
- Das Schicksals-Daeva-System (Kreationsmacht, Estima) wurde entfernt.
- Das Evolutions-System wurde entfernt.
- Der Territorialkampf wurde entfernt.
- Die Magie-Fusions-Funktion wurde entfernt.

7. Das **Kubus-System** wurde hinzugefügt

- Es wurden 'Kubus' hinzugefügt, mit denen die Fähigkeiten des Charakters verstärkt werden können.
- 'Kubulus' können gesammelt und in 'Kubus' eingetragen werden. Entsprechend der erlangten 'Kubus' kommen verschiedene Fähigkeiten-Werte zur Anwendung.



① Entsprechende Kategorie auswählen, um Kubus-Liste und weitere Informationen einzusehen.

② Kubus werden in gold/silber/bronze unterteilt. Von den jeweils gesammelten und vollendeten Kubus findet dasjenige Anwendung auf die Fähigkeiten-Werte, welche die höchste Stufe hat.

③ Wenn sich im Inventar Kubulus befinden, können diese durch den Button <Eintragen> eingetragen werden.

④ Die Liste der gesammelten Kubus sowie die Fähigkeiten-Werte werden innerhalb eines Accounts gemeinsam verwendet.

- 'Kubulus' erhält man entweder in 'Kubinerks Kubus-Labor' oder in Lakrum von Boss-

Monstern.

- Beim <Spezialgegenstand-Händler> in Lakrum ist ein Umtausch gegen einen „Kubulus“ einer höheren Stufe möglich.

8. Das **Shimiol-System** wurde überarbeitet.

- Die Fertigkeiten der Shimiol wurden dahingehend geändert, dass sie nun den Charakter stärker unterstützen.
- 'Fertigkeit 1' kann durch Erhalten von 100 % Shimiol-Fertigkeitenpunkten 1 Mal verwendet werden. 'Fertigkeit 2' kann bei der Beschwörung des Shimiol sofort verwendet werden.



- Die Shimiol-Fertigkeitenpunkte können unter [Startmenü - Shimiol-Liste - Liste] eingesehen werden.



- Die detaillierte Fertigkeiten-Liste sieht wie folgt aus.

Shimiol	Rang	Shimiol-Fertigkeitseffekt		
		(Je nach Evolutionsstufe wird der Fertigkeitseffekt anders angewandt)		
Shita	A	Buff Typ	Seelengeschoss	- 15 Sek. lang zusätzliche Erhöhung des phys. Angriffs in PvE und PvP
		Toggle Typ	Bestie des Grauens	- Bei Treffer mit bestimmter Wahrscheinlichkeit Effekt Schweigen beim Ziel
Grendal	A	Buff Typ	Gefrorene Sphäre der Rache	- Teleportieren nach vorn - Erhöhung der Werte für Bewegungsgeschwindigkeit sowie Attributresistenz
		Toggle Typ	Raumfetzter	- Bei erlittenem Treffer mit bestimmter Wahrscheinlichkeit Auflösung des besonderen Zustands
Weda	A	Buff Typ	Wedas Pracht	- 30 Sek. lang Verstärkungseffekt - Wirkung von magischen Fertigkeiten sowie Angriffs-/Wirkgeschwindigkeit erhöht - Wirkdauer wird reduziert

				- Erhöhung von MAX TP
		Toggle Typ	Verzauberung: Alter Freund	- Bei erlittenem Treffer mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit 7 Sek. lang Verstärkungseffekt - Erhöhung der Lauf-/Fluggeschwindigkeit - Erhöhung der Wirkung von Wiederherstellungsfertigkeiten
Kromede	A	Buff Typ	Erneuter wiederholter Schock-Schuss	- 15 Sek. lang zusätzliche Erhöhung des phys. Angriffs in PvE und PvP
		Toggle Typ	Elendes Aufbäumen	- Bei Treffer mit bestimmter Wahrscheinlichkeit Betäubung beim Ziel
Hyperion	A	Buff Typ	Energie-Entladung	- 15 Sek. lang zusätzliche Erhöhung der phys. Verteidigung in PvE und PvP
		Toggle Typ	Id-Ätherfeld	- Bei Treffer mit bestimmter Wahrscheinlichkeit 5 Sek. lang zusätzliche Erhöhung der phys. Verteidigung in PvE und PvP
Karemiwen	B	Buff Typ	Eissturm	- Bei erlittenem Treffer 10 bis 15 Sek. lang Reflektieren der Treffer vom Ziel
		Toggle Typ	Tiefe Wunde	- Bei Treffer mit bestimmter Wahrscheinlichkeit Bewegungsgeschwindigkeit reduziert
Saendukal	B	Buff Typ	Seismischer Machtschlag	- Bei Treffer in der Umgebung des Ziels zusätzlicher großflächiger Treffer (ausgenommen Wirkungsbereich-Fertigkeiten)
		Toggle Typ	Wutexplosion	- Bei Treffer mit bestimmter Wahrscheinlichkeit Effekt Stolpern beim Ziel
Hamerun	B	Buff Typ	Sprinthieb	- 20 bis 30 Sek. lang Erhöhung der Angriffsreichweite um 1m
		Toggle Typ	Hameruns Wut	- Bei Treffer mit bestimmter Wahrscheinlichkeit Effekt Angriffsgeschwindigkeit reduziert beim Ziel
Abija	B	Buff Typ	Magische Sphäre	- Sofortige TP-Regeneration - In Abständen von 2 bis 3 Sek. TP-Regeneration
		Toggle Typ	Verbesserte Ausdauer	- Bei Treffer mit bestimmter Wahrscheinlichkeit TP-Regeneration
Stahlrose	C	Buff Typ	Mächtiger Schuss	- Bei Treffer 20 bis 30 Sek. lang zusätzlicher Schaden
		Toggle Typ	Geschoss des Gedankenabwanderns	- Bei erlittenem Treffer mit bestimmter Wahrscheinlichkeit Verringerung der MP

				beim Ziel
Seiren	C	Buff Typ	Energie des Wassers	- 8 bis 10 Sek. lang Effekt eines Schutzschilds, der vor Schaden schützt
		Toggle Typ	Wassertropfen beschwören	- Bei erlittenem Treffer TP-Regeneration
Erzkerubiel	A	Toggle Typ	Tritt des schlafenden Drachen	- Bei Treffer mit bestimmter Wahrscheinlichkeit zusätzlicher Schaden
Kerubiel	B	Toggle Typ	Tritt des schlafenden Drachen	- Bei Treffer mit bestimmter Wahrscheinlichkeit zusätzlicher Schaden
Kerubian	C	Toggle Typ	Tritt des schlafenden Drachen	- Bei Treffer mit bestimmter Wahrscheinlichkeit zusätzlicher Schaden
Kerub	D	Toggle Typ	Tritt des schlafenden Drachen	- Bei Treffer mit bestimmter Wahrscheinlichkeit zusätzlicher Schaden

- Es wurden zusätzliche Kanäle hinzugefügt, über die man einen Shimiol-Vertrag oder ein Shimiolum erlangen kann.

■ Instanzen

Instanz	Monster und Schatztruhen
Mirasch-Zuflucht (Bonus)	Kirshkas Schatztruhe
Garten des Wissens (Bonus)	Piton
Narakkalli	Schlichte Narakkalli-Schatzkiste
Heiliger Turm	Nergal
Prometuns Werkstatt	Rasender Prigga

- Feld Boss-Monster

Monster
Rasender Anomos

- Questbelohnung

Fraktion	Questname
Elyos	Umfeld von Inggison
	[Instanz] Talocs Parasit
	[Instanz] Petralith-Energiequelle
	Kaisinels Ruf
	[Instanz] Das Ende von Tiamat
	[Instanz] Der Kampf gegen Beritra
	Die Reparatur der überirdischen Tempel von Lakrum
	Der verschwundene Forscher Atis
	Auf den Spuren der verschwundenen Legionäre
	Lieferungen der Balaur unterbinden
	[Wöch] Eroberungstraining für Euron West
	[Wöch] Eroberungstraining für Euron Nordwest
	[Wöch] Eroberungstraining für Euron Zentrum
	[Wöch] Eroberungstraining für Euron Süd

Asmodier	Unterstützung in Gelkmaros
	[Instanz] Talocs natürlicher Feind
	[Instanz] Petralith-Antrieb
	Lord Marchutans Ruf
	[Instanz] Das Ende von Tiamat
	[Instanz] Der Kampf gegen Beritra
	Die Reparatur der unterirdischen Tempel von Lakrum
	Der verschwundene Forscher Rith
	Auf den Spuren der verschwundenen Legionäre
	Nachschublieferungen der Balaur unterbinden
	[Wöch] Eroberungstraining für Elgard Ost
	[Wöch] Eroberungstraining für Elgard Nordost
	[Wöch] Eroberungstraining für Elgard Zentrum
	[Wöch] Eroberungstraining für Elgard Süd

- Von einigen Monstern der Region Lakrum sind nun Shimiol-Verträge und Shimiolum erhältlich.
- Auch beim NSC können für den Umtausch von Münzen der Herausforderung diese Shimiol-Verträge erhalten werden.

NSC für den Umtausch von Münzen der Herausforderung beim Turm der Herausforderung	
Elyos	Walzen
Asmodier	Kijan

- Die Methode, über die man Fertigkeitspunkte für Shimiols erhält, wurde geändert.
  - Ein Teil der EP, die man durch Quest und Jagd erhält, werden in Fertigkeitspunkten ausgezahlt.
  - Entsprechend der Anzahl an Beseitigungen bei der gegnerischen Fraktion erhält man Fertigkeitspunkte.
  - Die Funktion, bei der man über herkömmliches Kinah Fertigkeitspunkte hinzufügen konnte, wurde ausgenommen.
- Es wurden Methoden hinzugefügt, über die man Wachstumspunkte für Shimiols erhalten kann.
  - Ein Teil der EP, die man durch Quest und Jagd erhält, werden in Wachstumspunkten ausgezahlt.
  - Die Funktion, bei der man von herkömmlichen anderen Shimiols Wachstumspunkte erhält, bleibt bestehen.
- Die Regeln sowie das Interface in Bezug auf die Fusion von Shimiols wurden geändert.
  - Die Wahrscheinlichkeit für eine erfolgreiche Fusion wurde angehoben, eine Fusion ist nur möglich, wenn man im Besitz von 4 Shimiols der Evolutionsstufe 4 ist.
  - Die Fusion von Shimiols der Stufe D ist nicht mehr länger möglich, nur für die Hinzufügung von Wachstumspunkten anderer Shimiols ist eine Verwendung möglich.



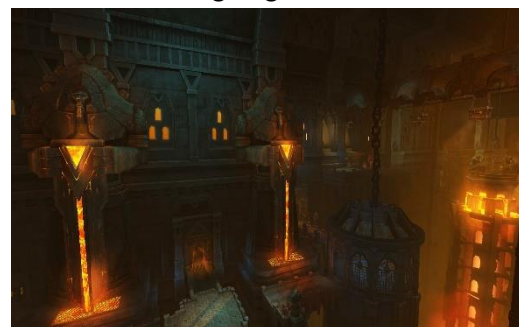
- Es ist nicht länger möglich, die Shimiols der Stufe D zu fusionieren, um bessere (Shimiols der Stufe C) zu erhalten. Man kann die Stufe D nun nur noch verwenden, um die höheren Shimiols (C bis S) zu stärken (Wachstumspunkte).
- Das Tab im Interface für Fusion wurde entsprechend angepasst.



- Bei Evolution von Shimiols der Klasse B und C wurden die Kosten reduziert.
- Ein Phänomen wurde behoben, bei dem der Präzisionswert unter den Beschwörungseffekten, von Shimiols der B-Klasse mit 1 Stern, falsch angewandt wurde.
- Änderung: Der Beschwörungseffekt von Shimiols nimmt keinen Einfluss auf Magiewiderstand.

### [Instanzen]

1. In Lakrum wurde die neue Instanz "**Prometuns Werkstatt**" hinzugefügt.



*Ereshkigal besetzte mithilfe ihrer Legion von Abtrünnigen aus Lakrum die Werkstatt Prometuns, um eine Waffe zu bauen, mit der sie gegen Fregion antreten kann. Brigadegeneral Prigga hat den Schmied Prometun gefangen genommen und versucht, für Ereshkigal eine Waffe aus Rim-Erz herzustellen, das er aus Lakrum geplündert hat. Die Aufgabe der Daeva besteht darin, die Jotun aus den Fängen der Prigga-Legion zu befreien und die Werkstatt zurückzuerobern.*

- Die Werkstatt kann durch den NSC für den Instanz-Eintritt betreten werden, der sich in Lakrum im Endorim-Sitzungssaal befindet.

Max. Spieler	Stufe	Zurücksetzen der Eintrittszahl	Eintritte
6 Personen	Ab Stufe 80	Mittwochs um 9 Uhr	4-mal pro Woche

2. Es wurde die neue Instanz **'Kubrinerks Kubus-Labor'** hinzugefügt.



*Der erfinderische Kubrinerk versteckte sein Kubus-Labor in einem Raumsplatt und hätte sich in Ruhe der Erforschung von Kubus widmen können. Aber die plündernden Shulack suchten ausgerechnet in solchen Raumsplatt nach Beute, fanden das Kubus-Labor und eroberten es. Kubrinerk gelang zwar die Flucht, aber die restlichen Forscher wurden von den Shulack überwältigt und gezwungen, in großen Mengen Kuben herzustellen. Die qualitativ hochwertigen Kuben fallen so exklusiv in die Hände von Malarkin, dem Anführer der Shulack und selbst ernanntem Wissenschaftler.*

Max. Spieler	Stufe	Eintritte	Zurücksetzen der Eintrittszahl
1 Person	Stufe 80	7-mal	Mittwochs um 9 Uhr

- Wird eine Garnison in der Gegend Lakrum erobert, erscheint mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit in der Umgebung der Garnison der Eintritts-NSC ‚Kubus-Labor Torwächter‘.
  - Der Eintritts-NSC bleibt 12 Minuten lang bestehen, und ein Eintritt ist für bis zu 24 Spieler möglich.
3. Die Ausführungsmethode und Belohnungen des Turms der Herausforderung wurden geändert.
- Es gibt statt 40 nur noch 24 Ebenen.
  - Die Zeitbeschränkung (Time Attack) erfolgt ab Ebene 1.
    - Spieler öffnen die Tür neben dem NSC, nachdem sie den Dungeon betreten haben. Der Time Attack beginnt und dauert 20 Minuten.
  - Für den Sieg über die Monster jeder Ebene erhält der Spieler die "Münze der Herausforderung", die er beim NSC der Feuerprobe gegen Gegenstände eintauschen kann.
  - Der Eintritt ist 1 Mal pro Woche ab Stufe 76 möglich.
4. Der Instanz-Buff "Lunamon-Anfeuerung" wurde hinzugefügt.
- Wenn er die Instanz betritt, kann er entscheiden, ob er den Buff benutzen möchte oder nicht. Der Buff wird deaktiviert, wenn der Spieler die Instanz verlässt.
5. Änderung: In der Arena der Kooperation können Wettkampfpunkte erhalten werden.
6. Der Zeitplan von Schlachtfeld/Arena wurde geändert.

Artikel	Eintrittsstufe	Eintritte	Eintrittszeit
Arena der Disziplin	Ab Stufe 76	10 x pro Woche	12:00 – 14:00 (täglich) 18:00 - 02:00 Uhr (täglich)
Arena der Kooperation	Ab Stufe 76	10 x pro Woche	12:00 – 14:00 (täglich) 18:00 - 00:00 Uhr (Mo-Fr) 18:00 – 02.00 Uhr (Sa-So)
Ashunatal-Dredgion	Ab Stufe 76	1 x täglich	12:00 - 14:00 (täglich) 18:00 - 20:00 (täglich) 00:00 – 02:00 Uhr (täglich).
Ruhnatorium	Ab Stufe 76	1 x täglich	20:00 - 00:00 (täglich)

7. Die maximale Personenzahl und die Eintrittsstufe für Instanzen wurden geändert.

Instanzen	Eintrittsstufe	Max. Spieler	Ort
Tiamats Unterschlupf	57	1	Signia/Vengar
Makarna	66	1	Signia/Vengar
Makarna der Verbitterung	80	12	Lakrum
Narakkalli	80	6	Lakrum
Garten des Wissens	78	3	Lakrum
Heiliger Turm	80	6	Lakrum
Mirasch-Zuflucht	76	1	Lakrum

8. In der Region Signia und Vengar wurde Beshmundirs Tempelzutritt hinzugefügt.

9. Es erscheinen zusätzliche Eingänge zu "Prometuns Werkstatt" und zu "Narakkalli".

- In "Lakrum" erscheint an einem der insgesamt 9 Standorte alle 30 Min. jeweils 1 Eingang zufällig.
- Der Eingang wird auf der Weltkarte nicht angezeigt und es gibt keine Begrenzung zur Spieleranzahl.

10. Instanz-Anpassungen:

- Makarna:
  - Es wurde das Phänomen behoben, bei dem eine Weiterführung in Makarna nicht mehr möglich war, wenn Beritras Menschen-Gestalt beseitigt wurde.
- Mirasch-Zuflucht:
  - Bei "Singende Kirshka" in Mirasch-Zuflucht wurden einige Fertigkeitseffekte und Kampfschemen geändert.
- Garten des Wissens:
  - Bei einigen Objekten, die in innerhalb der Instanz "Garten des Wissens" aufgestellt sind, wurden die Attribute geändert.
  - Es wurde das Phänomen behoben, bei dem das End-Boss-Gebiet in "Garten des Wissens" nicht erreicht werden konnte, wenn das letzte Boss-Monster "Piton" beseitigt wurde und die Instanz wieder betreten wird.
- Heiliger Turm:
  - Bei "Nergal" und den beschworenen Kreaturen, die in "Heiliger Turm" aufgestellt sind, wurde die TP reduziert.
  - Die Einstufung der Werte von "Kämpfer des 31. Turm-Schutztrupps" wurde von Elite auf Normal geändert.

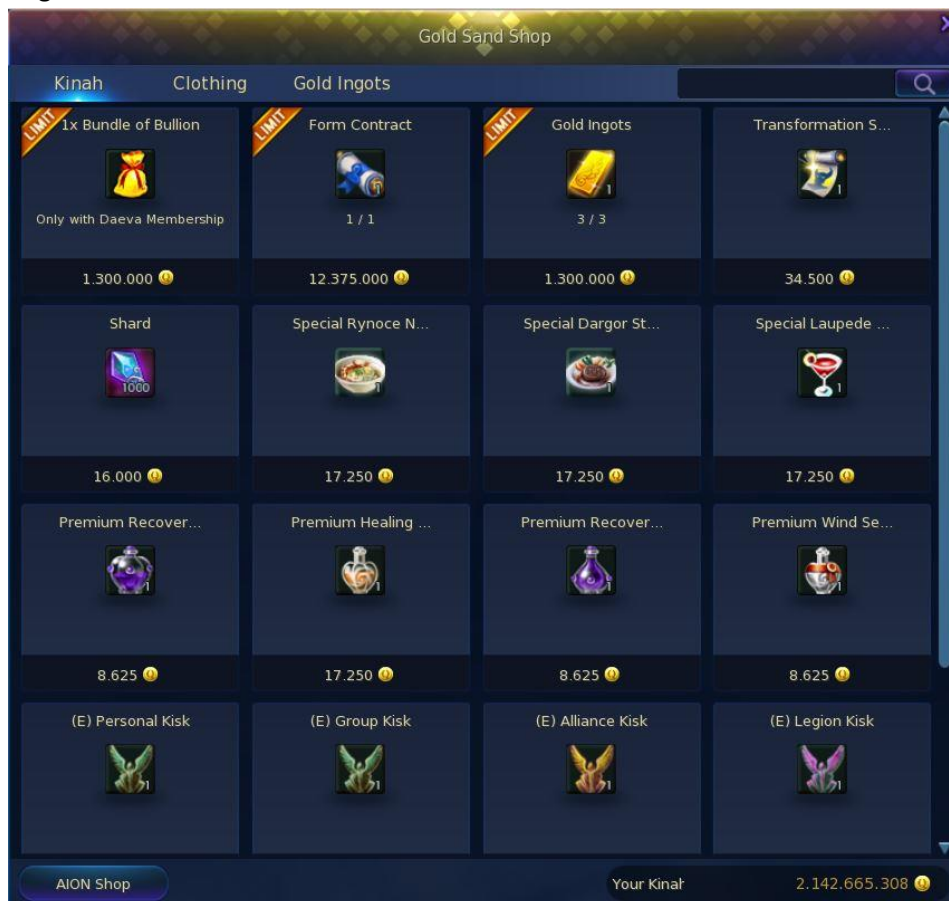
- Änderung: Bei Angriff auf "Hasserfüllte Pelida" in "Heiliger Turm" wird der Effekt von besonderen Zuständen nicht angewandt.
  - Narakkalli:
    - Bei "Verfluchter Shureik" und "Frostgefängnis" in "Narakkalli" wurde die TP reduziert.
    - Änderung: Die Fertigkeit "Kälteschlag" von "Verfluchter Shureik" in "Narakkalli" kann mit Heilmagie behoben werden.
    - Änderung: Sobald der Kampf gegen "Verfluchter Shureik" in "Narakkalli" beendet ist, verschwindet er sofort und taucht erst nach einer bestimmten Zeit wieder auf.
    - Es wurde das Phänomen behoben, bei dem "Bastikan" (im End-Boss-Gebiet in "Narakkalli") die Frostzweige nicht zerstört hatte.
    - Beim End-Boss in "Narakkalli" wurde der Wert von phys. Abwehr verringert.
  - Makarna der Verbitterung:
    - Der Schaden von "Schatten der Pein", den der End-Boss in "Makarna der Verbitterung" einsetzt, wurde erhöht.
    - "Siegelwächter" der Helden-Klasse, die vom End-Boss in "Makarna der Verbitterung" an bestimmten Positionen beschworen werden, wurden zur Elite-Klasse herabgestuft.
    - Es wurde das Phänomen behoben, bei dem Beritra in "Makarna der Verbitterung" unter bestimmten Umständen "Energie des Balaur-Gebieters" nicht eingesetzt hatte.
    - Die TP von "Unbesiegbare Oris" in "Makarna der Verbitterung" wurde angepasst.
  - Turm der Herausforderung:
    - Der Wert von "Ausweichen" und "Magiewiderstand" von Monstern, die in den Ebenen 1 bis 6 in "Turm der Herausforderung" aufgestellt sind, wurde verringert.
    - Änderung: Wenn im "Turm der Herausforderung" innerhalb einer bestimmten Zeit eine bestimmte Ebene durchgespielt wird, kann als Belohnungen "Münze der Herausforderung" erhalten werden.
  - Tiamats Unterschlupf
    - Änderung: Wenn die Durchführung von "Tiamats Unterschlupf" fehlschlägt, taucht ein Ausgang auf.
  - Beshmundirs Tempel:
    - Bei einigen Monstern innerhalb "Beshmundirs Tempel" wurde der Fertigkeitseffekt geändert.
  - Indratu-Festung und Bakarma-Festung:
    - Beim Balaur-Burgtor in "Indratu-Festung" und "Bakarma-Festung" wurden einige Werte geändert.
11. Beim Spielen von 'Garten des Wissens' sowie 'Garten des Wissens (Bonus)' erscheint mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit 'Ungeübter Schmuggler Shukiruk'.
- Wird ein Monster beseitigt, kann man eine 'Antike Daevanion-Fertigkeitentruhe' erlangen und mit einer niedrigen Wahrscheinlichkeit ist auch der Erhalt einer

'Legendären Daevanion-Fertigkeitentruhe' möglich.

- Beim Öffnen der 'Antiken Daevanion-Fertigkeitentruhe' erhält man ein Fertigungsbuch, das der jeweiligen Klasse entspricht.
12. Das Niveau der Schlachtfeld Belohnungen für Dredgion, Ruhnatorium und Neviwind-Schlucht wurde angehoben.
  13. Das Niveau der Belohnungen für Arena der Kooperation und Arena der Disziplin wurde angehoben.
  14. Änderung: Nach Abschluss von Arena der Disziplin/Kooperation wird die Kinah-Belohnung direkt ins Inventar ausgezahlt.

### [Gegenstände]

1. Der "**Goldsand-Shop**" wurde hinzugefügt. Hier kann der Spieler mit Kinah und Goldbarren Gegenstände erwerben.



- Der Spieler kann den Shop nutzen, indem er auf der rechten Seite der Aktionsleiste auf "Goldsand-Shop" oder auf [Menü - Service - Goldsand-Shop] klickt.
2. Die Kinah der Charaktere werden in Goldbarren geändert. Der Goldbarren kann im "Goldsand-Shop" verwendet werden.
  3. Die Abklingzeiten für ein erneutes Erwerben von Sonderverkauf-Gegenständen beim "Goldsand-Shop" sind wie folgt:
    - Täglich um 00:00 Uhr
    - Mittwochs um 00:00 Uhr

4. Schicksals-Daeva Ausrüstungen.

- Die Stufenbedingung zum Ausrüsten von Schicksals-Daeva-Gegenständen wurde entfernt.
  - Gegenstände, die bisher nur für Schicksals-Daevas geeignet waren, können nun ohne Einschränkung von allen angelegt werden. Wird die empfohlene Stufe missachtet, werden weiterhin Nachteile aktiviert.
- Ausrüstungen der Ränge "sagenhaft", "episch" und "mythisch", die von Schicksals-Daeva getragen werden, können nun unbegrenzt verpackt werden.
  - Ausgenommen: Quest-Ausrüstung, Legions-Ausrüstung und zeitbegrenzte Ausrüstung.

5. Die am Gegenstand angezeigte Kampffähigkeit wurde entfernt.

6. Beim Handelsagent können nur Gegenstände registriert werden, die den Hinweis "Handelsagent beauftragen möglich" tragen.

7. Zerstörte Gegenstände, die sich im Würfel befinden, werden beim Login des Charakters automatisch verkauft.

- Zerstörte Gegenstände, die sich nicht im Würfel befinden, müssen selbst verkauft werden.
- Es wurde das Phänomen behoben, bei dem einige zerstörte Gegenstände unter Legionsmitglieder ausgetauscht werden konnten.

8. Das Extrahieren von nicht verwendbaren Gegenständen ist nicht mehr möglich.

9. In der Stadt wurden NSCs aufgestellt, die die bisherigen Verzauberungssteine und Aufwertungsseren in neue Verzauberungsstein-Bündel umtauschen.

Elyos - <Verwalter für spezielle Verbrauchsgüter>	Asmodier - Pandämonium Marktstraße
Seona <Verwalter für spezielle Verbrauchsgüter>	Metera <Verwalter für spezielle Verbrauchsgüter>

10. "Leuchtendes Zeichen des Wachstums" kann nicht weiter verwendet werden.

Vorhandene Münzen können im Royer/Cheska-Freundeshop gegen Gegenstände eingetauscht werden.

11. Schriftrollen von gelöschten Regionen wurden zu verwendbaren Schriftrollen geändert.

- Die Region-Rückkehrschriftrolle ist nun eine Integrierte Rückkehrschriftrolle.
- Die Zusätzliche Instanz-Eintrittsschriftrolle ist nun eine Optional zusätzliche erstklassige Eintrittsschriftrolle.

12. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem die Methode für eine Aussehenveränderung in der Schnellinfo von "[Event] Ticket für eine Aussehensveränderung" falsch erklärt wurde.

13. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem "Gottstein-Unterdrückung" in der Gegenstand-Schnellinfo doppelt angezeigt wurde.

14. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das Aussehen von einigen Gegenständen abweichend angezeigt wurde.

15. Hinzugefügte Funktion: Accessoires (Halsketten, Ohrringe, Ringe), Federn und Armbänder können nun extrahiert werden.

16. Der Name "Mächtiger Artefakt-Aktivierungsstein" wurde zu "Besonderer Artefakt-Aktivierungsstein" geändert.



17. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem einige Charakterwerte, die einst verwendet wurden, in der Gegenstand-Schnellinfo nicht angezeigt wurden.
18. Einige fehlerhafte Gegenstandsbeschreibungen wurden korrigiert.
19. Instanz-Gegenstände:
  - In der Instanz "Mirasch-Zuflucht" und "Garten des Wissens" wurden antike Ausrüstungen als Belohnung hinzugefügt
    - Federn und Armbandtruhen, die bislang erhalten wurden, wurden ausgeschlossen.
  - Kirshkas Schatztruhe in 'Mirasch-Zuflucht' wurde als Belohnung ein Stigma-Bündel hinzugefügt.
  - In der Instanz "Garten des Wissens", "Narakkalli", "Heiliger Turm" und "Prometuns Werkstatt" wurden antike PvE-Verzauberungssteine als Belohnung hinzugefügt.
  - Es wurden antike Gegenstände hinzugefügt, die von mittelrangigen Bossen in "Narakkalli", "Prometuns Werkstatt" und "Makarna" hinterlassen werden.
20. Bei einigen Ausrüstungen wurden die Werte erhöht.
21. Hinzugefügte Funktion: Bei Erwerb/Aufwertung von ultimativen/legendären Hauptausrüstungen wird in der Erwerbszone, in Großstädten (Sanctum/Pandämonium) und in Lakrum eine Nachricht angezeigt.
22. Bei Verzauberung von Schwingen wird nun der Wert "Fluggeschwindigkeit" erhöht.
23. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem eine Aussehensveränderung oder Extrahieren bei "Hasenohr-Stirnband" nicht möglich war.
24. Es erfolgt eine Änderung dahingehend, dass nun auch ohne eine Neuidentifizierungsschriftrolle Optionen durch Kinah neuidentifiziert werden können.



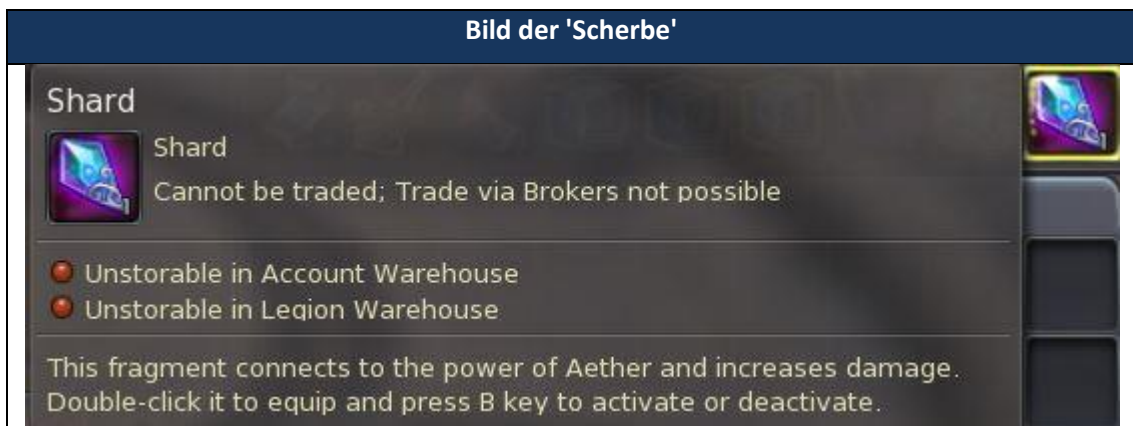
- Wird im Fenster Verstärken/Modifizieren ein Ausrüstungsgegenstand eingetragen, können die Arten der Optionen sowie der Umfang der Werte, die durch die Neuidentifizierung verliehen werden, eingesehen werden.
  - Die Kosten für die Neuidentifizierung werden in Kinah gezahlt, der Preis richtet sich nach der Stufe des Gegenstands sowie nach der Einstufung in Antik/Legendär/Ultimativ.
  - Auf Gegenstände mit Einstufung in Antik/Legendär/Ultimativ sind die bisherigen Optionen Neuidentifizierungsschriftrollen nicht anwendbar.
25. Es wurde die Funktion Auswahl-Neuidentifizierung hinzugefügt.

#### Auswahl-Neuidentifizierung





- Die optionalen Werte auf Gegenständen können ausgewählt und verändert werden.
  - Ausrüstung, die vor 5.8 identifiziert wurde, kann mit Kinah noch einmal neu identifiziert (mit neuen Werten belegt) und angepasst werden.
  - Die Kosten für die Auswahl-Neuidentifizierung werden in Luna gezahlt, der Preis richtet sich nach der Einstufung in Antik/Legendär/Ultimativ.
  - Identifizierte Ausrüstung, die vor dem Update identifiziert wurde, kann durch Kinah nach einer abgeschlossenen Neuidentifizierung einer Auswahl-Neuidentifizierung zugeführt werden.
26. Es wurde eine '**Scherbe**' neu hinzugefügt, mit der Effekte für Angriff und Wiederherstellung erhöht werden können.



- Der Spieler kann nach dem Anlegen der 'Scherbe' im Slot auf <B> drücken, um die Aktivierung vorzunehmen.
  - Charaktere, die bereits die <B> Taste belegt haben, benötigen die Einstellung einer weiteren Schnelltaste.
  - Die Einstellungen für die Schnelltaste 'Scherbe aktivieren/deaktivieren' können unter [System - Tastenbelegung - Kampf] vorgenommen werden.
- Ist die 'Scherbe' angelegt, werden die Effekte an der angelegten Waffe angezeigt.
- Je nach Art der angelegten Waffe werden 'Scherben' bei einfachen Angriffen in unterschiedlicher Anzahl verbraucht.  
Für den Fall, dass eine Fertigkeit eingesetzt wird, findet keine Beeinflussung durch die Anzahl der 'Scherben' (die bei einem einfachen Angriff verbraucht werden) statt.
- Je nachdem, ob es sich um eine Fertigkeit des Angriffs, der Wiederherstellung, etc. handelt, variiert die Anzahl der verbrauchten Scherben. Die Anzahl kann auch über die Schnellinfo der Fertigkeit eingesehen werden.

- Dies betrifft auch Angriffs-/Wiederherstellungs-Fertigkeiten auf Zeit, sowie solche mit großem Wirkungsbereich. Wobei 'Scherben' nur beim 1. Mal verbraucht werden.
  - 'Scherben' sind durch ein Monster Drop oder im Goldsand-Shop erhältlich.
27. Die Menge an Kinah, die man erhält, wenn in einem Laden ein Daevanion-Fertigkeitsbuch verkauft wird, wurde erhöht.
  28. Magische Fertigung:
    - Der Magischen Fertigung wurden den Fertigungspunkten entsprechend Herstellungsanleitungen für Schriftrollen hinzugefügt.
    - Die für eine Magische Fertigung benötigte Anzahl an Materialien wurde reduziert (allerdings nicht von allen Materialien).
  29. Belohnungsgegenstände, die man mit der 'Münze der Herausforderung' erwerben kann, wurden geändert.
  30. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem das Aussehen von "Uralte Kriegsflügel des schwarzen Abyss" und "Uralte Magieschwingen des schwarzen Abyss" im angelegten Zustand nicht sichtbar war.
  31. Es wurde der Effekt geändert, der abhängig von der Verzauberungsstufe der Waffe angezeigt wird.
    - Bei Erreichen von +10 wird die 1. Effektstufe (rot) angezeigt.
    - Bei Erreichen von +15 wird die 2. Effektstufe (lila) angezeigt.
  32. Ein Phänomen wurde behoben, bei dem die Klassenspezialisierungen Schütze, Äthertech und Barde "Glänzende Meister-Stigma-Kiste" und "Spezielle Stigma-Kiste" nicht benutzen konnten.
  33. Die Erscheinungsbilder von einigen Rüstungen wurden geändert.
  34. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem der Item-Tooltip nicht im Chatfenster verlinkt werden konnte, wenn es sich um eine fusionierte Zweihandwaffe handelte.
  35. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem die Rückgabe mit der Wiederherstellungsfunktion von einigen aufgestiegenen Ausrüstungen nicht möglich war.

#### [Sound]

1. Es wurde hinzugefügt, dass bei Benutzung der Schnellaste ohne angelegte Scherben ein Warnton abgespielt wird.

#### [UI]

1. Der "Private Laden" wurde entfernt.
2. Die 'Kinahhandels-Funktion' und die dazugehörige Benutzeroberfläche (Privater Laden, Account-Lagerhaus, Legions-Lagerhaus, Post, Gruppenverteilung) wurde entfernt.
3. Der Anfänger-Server wurde entfernt.
  - Der Eintrag "Kanal/Anfänger-Server wechseln" im Menü wurde in "Kanal wechseln" geändert.
4. Die Funktion "Heute nicht mehr anzeigen" wurde zu "AION TV" hinzugefügt.
5. Im Fertigkeiten-Fenster wurde der Reiter "Gegenstands-Fertigkeit" entfernt.
6. Alle System-UIs, die aufgrund der durchgeführten Veränderungen nicht mehr verwendbar

sind, wurden entfernt.

7. Unter [Start - Weitere Funktionen] wurde im Menü der Relikt-Rechner entfernt.
8. Die Beschreibung zur Anzahl der wiederholten Aktivierung, die beim Fertigkeitsymbol im Fenster für Kettenfertigkeit-Information oder Detailinformation überprüft werden konnte, wurde entfernt.
9. Unter Weltkarte - Instanz-Info/Dungeon-Info wurde die Anzeige für die empfohlene Stufe entfernt.
10. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem die Aktionsleiste unter bestimmten Umständen zurückgesetzt wurde.
11. Bei einer erfolgreichen +15 Verzauberung von legendären oder ultimativen Gegenständen wird nun in der Region, in der sich der Charakter befindet, eine Nachricht angezeigt.
12. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem die Beschreibungen der Attribute abgehackt und verzogen dargestellt wurde, wenn mit einer anderen Auflösung gespielt wurde.
13. Auf der Weltkarte wurden Details über die Instanz-Zone und in der Icon-Schnellinfo Informationen über Gegenstände, die hauptsächlich gewonnen werden, hinzugefügt.
14. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem unter bestimmten Umständen das Event-Fenster nicht geöffnet oder aktualisiert wurde.
15. Bei der Schnellinfo des "Belohnungsbündel mit Münze der Herausforderung" und "Belohnungsbündel vom Turm der Herausforderung" wurden Beschreibungen hinzugefügt.
16. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem "Beshmundirs Tempel" in der Instanz-Liste von Serverweite Rekrutierung mehrfach angezeigt wurde.
17. Aspekte, die nicht als Standardinformationen für die Karte verwendet werden, wurden gelöscht.
18. Bei einigen Event-Gegenständen wurde die Schnellinfo ergänzt.
19. Änderung: "Shimiol"-Fenster und "Verwandlung"-Fenster können nicht gleichzeitig benutzt werden.
  - Wenn während des Shimiolvertrags oder der Verwandlungsfusion das Fenster geschlossen wird, erscheint eine Nachricht und der Vorgang wird abgebrochen.
20. Das Splash-Bild wurde geändert, welches nach dem Spielstart vom Launcher aus angezeigt wird.
21. Es wurde ein Phänomen behoben, bei dem am Button für "Aussehenpfad ändern" der Rahmen verblieben war.
22. Es wurden bei den Spieloptionen -> Shimiol/Miol weitere Optionen hinzugefügt:
  - Shimiol eines anderen Spielers ausblenden

### [Quest]

1. Die Aufstiegshilfe-Quest für neue/zurückgekehrte Daevas wurde umstrukturiert.
  - Neue oder zurückgekehrte Daevas erhalten die Quest beim Aufstiegsausbilder in der Hauptstadt ihrer Fraktion.

Elyos	Asmodier
Reina, <Royers Freundin>	Reicis, <Cheskas Freundin>

  - Wird eine bestimmte Stufe erreicht, erhält der Charakter eine Truhe, die nützliche Gegenstände für den Aufstieg beinhaltet.
2. In Lakrum wurde eine neue Gruppen-Quest hinzugefügt.

Fraktion	Gruppe
Elyos	Yustiels Lebensschutztrupp
Asmodier	Lumiels Weisheitsschutztrupp

- Alle betroffenen Quests für den Aufstieg von den Stufen 1 bis 75 wurden verbessert.
- Der NSC für die Medaille-Quest in der Arena der Disziplin für Elyos und Asmodier sowie in der Arena der Kooperation und in Ashunatal-Dredgion wurde geändert.

Elyos	Asmodier
Schamichel -> Seiran	Skamisch -> Mowati

- Die Wiedererscheinungszeit bei einigen Questobjekten wurde verkürzt.
- Es wurde das Phänomen behoben, bei dem die Position von einigen Quest-Jagdobjekten nicht lokalisiert wurde.
- Es wurde das Phänomen behoben, bei dem einige Buttons während einer Questdurchführung nicht funktioniert hatten.
- Bei einigen Questobjekten wurde die Position für eine einfachere Questdurchführung geändert.
- Es wurden einige Cutscenes geändert.
- Die Stigma-Quest der Asmodier kann nicht mehr aufgegeben werden.
- Es wurde eine Bedingung hinzugefügt, unter der die Ausführung der Tutorial-Quest nicht möglich ist.
- Es wurde das Phänomen behoben, bei dem eine Weiterführung von einigen Quests nicht möglich war, nachdem die Quest-Zone verlassen wurde.
- Es wurde das Phänomen behoben, bei dem einige Questgegenstände in einer Gruppe nicht erhalten wurden.
- Es wurden Quests für das Eroberungstraining und zur Unterstützung von Verzauberungssteinen hinzugefügt, die in Lakrum ausgeführt werden.
  - Nach Abschließen der Quest für das Eroberungstraining kann "Kristall des Anfangs" als Belohnung erhalten werden.
  - Nach Abschließen der Lakrum-Kampagne kann die Quest zur Unterstützung von Verzauberungssteinen erhalten werden. Nach Abschließen dieser Quest kann „Antiker PvE-Verzauberungsstein" erhalten werden.
- Bei einigen Quests wurde die Bedingung für den Quest-Erwerb geändert.
- Die Position vom Monster "König Myrn" in der Kampagne "Eine Methode zur Drana-Beseitigung" wurde geändert, damit es einfacher zu finden ist.
- Es wurde das Phänomen behoben, bei dem der Quest-Fortschritt von "Tiamats Vergehen" nach einer bestimmten Zeit auf den vorherigen Abschnitt zurückgesetzt wurde.
- Bei einigen Questbelohnungen in "Garten des Wissens" wurden Verbrauchsgüter hinzugefügt.
- Es wurde eine Quest hinzugefügt, die in "Kubrinerks Kubus-Labor" gespielt werden kann.
- Es wurde die Quest "[Tutorial] Die Verwendung von Kubus" hinzugefügt.
- Es wurde eine Quest hinzugefügt, bei der man einen antiken PvP-Verzauberungsstein erhalten kann, wenn man eine Garnison in Lakrum erobert.

Fraktion	Stufe, ab der eine Erlernung möglich ist	Questname	Ort
Elyos	76	Jeronos' Versorgungsgüter	Garnison 121

	78	Hibedons Versorgungsgüter	Garnison 122
	79	Eyetes' Versorgungsgüter	Garnison 123
	80	Amonisos' Versorgungsgüter	Garnison 124
	80	Pobotas Versorgungsgüter	Garnison 125
	80	Lekos' Versorgungsgüter	Garnison 126
	80	Veters Versorgungsgüter	Garnison 127
	80	Luibus' Versorgungsgüter	Garnison 128
	80	Yubenros' Versorgungsgüter	Garnison 129
Asmodier	76	Borkadis Versorgungsgüter	Garnison 124
	78	Slaydins Versorgungsgüter	Garnison 125
	79	Urkis Versorgungsgüter	Garnison 126
	80	Skeratis Versorgungsgüter	Garnison 127
	80	Olivs Versorgungsgüter	Garnison 128
	80	Snobirs Versorgungsgüter	Garnison 129
	80	Denirs Versorgungsgüter	Garnison 121
	80	Prodins Versorgungsgüter	Garnison 122
	80	Germods Versorgungsgüter	Garnison 123

22. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem der Fortschritt von der Elyos-Quest "Der Stern von Heiron" unter bestimmten Umständen nicht in den nächsten Abschnitt weitergeführt wurde.
23. Es wurde ein Phänomen behoben, bei dem einige Charaktere die Quest "[Täg] Das Geschenk des Dieners" nicht annehmen konnten.

### [Housing]

1. Die Mietfrist von Privathäusern und Palästen wurde um 8 Wochen verlängert.
  - Die Mietkosten wurden wie folgt angepasst:

Maintenance Fee		
House Type	5.8	6.2
Palace	20.000.000	16.000.000
Estate	4.000.000	4.000.000
Mansion	2.000.000	1.000.000
House	400.000	250.000

2. Aufträge, die im Dorf erworben werden konnten, wurden teilweise entfernt.
3. Der Anfangspreis für eine Haus-Auktion wurde reduziert.
4. Es wurde ein Phänomen behoben, bei dem bestimmte Häuser im südlichen Wohnviertel von Heiron abnormal erscheinen.
5. Es wurde ein Phänomen behoben, bei dem Orkanschwinge-Figur und Anathe-Teppich nicht richtig installiert wurde.

## [Legionen]

1. Die Quests und Belohnungen für Legionenaufträge wurden geändert.

## [NSC]

1. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem "Andron" in Beluslan keinen Sound wiedergab.
2. Änderung: In Ashunatal-Dredgion tauchen keine Drakan-Quartiermeister der 53. Legion mehr auf.
3. Bei einigen Monstern wurde der Fertigkeitseffekt geändert.
4. Die Abklingzeit für eine Wiederbeschwörung von Shugo-Bote wurde auf 1 Minute verkürzt.
5. Bei Auftauchen von Rasender Anomos wird nun eine Systemnachricht angezeigt.
6. Die Position vom NSC "<Feuerproben-Direktor>", der in "Turm der Herausforderung" Verbrauchsgüter verkauft, wurde in die Nähe des Eingangs verlegt.
7. Es wurde das Phänomen behoben, bei dem der Fertigkeitseffekt von einigen Monstern nicht sichtbar war.
8. Die Fähigkeitswerte von Vogelscheuchen, die in einigen Regionen positioniert sind, wurden geändert.
9. In "Zuflucht des ewigen Lebens" und "Tempel der ewigen Weisheit" in Lakrum wurde ein Verwalter für Kristall des Anfangs zusätzlich aufgestellt.
10. Bei einigen Quest-NSCs wurden die Fähigkeitswerte erhöht.

## [Sonstiges]

1. Der Ingame-Verbrauch von Kinah wurde modifiziert.
2. Neue Erscheinungsbilder und 6 neue Frisuren für Charaktere wurden hinzugefügt.
3. Der "Atreia-Pass" wurde entfernt.
4. In den Regionen Heiron und Beluslan wurden 3 Kanäle hinzugefügt.
  - Unter [Start – Kanal wechseln] können andere Kanäle betreten werden.

## [Gameforge-Features]

### 1. Gold Pack / Veteran Rewards

With 6.0 many game changes are coming and thus we need to adjust our Gold Pack accordingly. The new Gold Pack will stay active for 30 Days and give players different bonuses than before.

Goldpaket: Es wurden Anpassungen an den Boni des Goldpakets vorgenommen. Die neuen Boni sind folgende:

- Aufhebung der Starter-Limitierungen
- 10 % Loot-Buff für Instanzen
- Einmalig 40 Luna bei Aktivierung eines Goldpakets
- Täglicher Login-Bonus: 30 Shugo-Gold / Shugomat-Nutzung
- 11 Charakterplätze
- Bonus für das neue Veteranenbelohnungssystem
- Spezielle Rabatte im AION-Shop
- Mehr Instanz-Eintritte

Der Shugomat ist nur noch in Verbindung mit dem Goldpaket nutzbar.

- Shugo-Gold ist nicht mehr von Monster-Drops erhältlich
- Die Items im Shugomat wurden angepasst

a) Starter vs Veteran vs. Gold Pack user

We currently support three different models in AION:

- Starter: Users who create an account after F2P was introduced and have no active Gold Pack.
- Veteran: Users who create their accounts before the F2P was introduced have some benefits over the starter user.
- Gold Pack user: Users who activate a Gold Pack (through AION Shop or by an ingame purchase). They have benefits over Starter and Veteran users.

b) Successor Veteran Rewards System

The Gold Pack will be included in the successor of the Veteran Reward System, which will be launched some weeks after the 6.2 release.

Additionally we plan to release a system where users can exchange their accumulated premium time at a later point.

**2. Gear Exchange**

We will exchange high-end PvE and PvP gear that was enchanted to a certain level with new gear usable in 6.0. Old gears that players have will not be deleted in the exchange!

Old gear	Enchantment Lvl	New gear
Ancient Fallusha Weapon/ Headgear/ Armour/ Wings	15-19	Daeva Protector's Ancient +5 Selection Box
	20-24	Daeva Protector's Ancient +15 Selection Box
	25+	Legendäre +5 Auswahlkiste des Daeva-Beschützers
Enhanced Ancient Fallusha Weapon/ Headgear/Armour/ Wings	15-19	Daeva Protector's Ancient +5 Selection Box
	20	Daeva Protector's Ancient +10 Selection Box
	21	Daeva Protector's Ancient +15 Selection Box
	22-24	Daeva Protector's Legendary +10 Selection Box
	25	Daeva Protector's Legendary +15 Selection Box
	26-27	Daeva Protector's Ultimate Selection Box
	28-29	Daeva Protector's Ultimate +5



		Selection Box
	30+	Daeva Protector's Ultimate +7 Selection Box
High Archon Praetor's/ High Guard Praetor's Weapon/ Headgear/Armour/ Wings	15-19	Daeva Fighter's Ancient +5 Selection Box
	20-24	Daeva Fighter's Ancient +15 Selection Box
	25+	Daeva Fighter's Legendary +5 Selection Box
High Archon Commander's/ High Guard Commander's Weapons/ Headgear/Armour/ Wings	15-19	Daeva Fighter's Ancient +5 Selection Box
	20	Daeva Fighter's Ancient +10 Selection Box
	21	Daeva Fighter's Ancient +15 Selection Box
	22-24	Daeva Fighter's Legendary +10 Selection Box
	25	Daeva Fighter's Legendary +15 Selection Box
	26-27	Daeva Fighter's Ultimate Selection Box
	28-29	Daeva Fighter's Ultimate +5 Selection Box
30+	Daeva Fighter's Ultimate +7 Selection Box	
Twisted Sunayaka Weapon	15-19	Daeva's Ancient +5 Weapons Selection Box
	20	Daeva's Ancient +10 Weapons Selection Box
	21	Daeva's Ancient +15 Weapons Selection Box
	22-24	Daeva's Legendary +10 Weapons Selection Box
	25	Daeva's Legendary +15 Weapons Selection Box
	26-27	Daeva's Ultimate Weapons

		Selection Box
	28-29	Daeva's Ultimate +5 Weapons Selection Box
	30+	Daeva's Ultimate +7 Weapons Selection Box
Gray Wolf Accessoires	5-6	Daeva Protector's Ancient +10 Accessory Selection Box
	7	Daeva Protector's Ancient +15 Accessory Selection Box
	8-9	Daeva Protector's Legendary +10 Accessory Selection Box
	10+	Daeva Protector's Legendary +15 Accessory Selection Box
Gray Wolf Headgear	5-6	Daeva Protector's Ancient +10 Armour Selection Box
	7	Daeva Protector's Ancient +15 Armour Selection Box
	8-9	Daeva Protector's Legendary +10 Armour Selection Box
	10+	Daeva Protector's Legendary +15 Armour Selection Box
Ancient Fallusha / High Archon Praetor's/ High Guard Praetor's Accessoires	5-7	Daeva Protector's Ancient +10 Accessory Selection Box
	8	Daeva Protector's Ancient +15 Accessory Selection Box
	9	Daeva Protector's Legendary +10 Accessory Selection Box
	10+	Daeva Protector's Legendary +15 Accessory Selection Box
Enhanced Ancient Fallusha/ High Archon Commander's/ High Guard Commander's Accessoires	5-6	Daeva Protector's Ancient +10 Accessory Selection Box
	7	Daeva Protector's Ancient +15 Accessory Selection Box
	8	Daeva Protector's Legendary +10 Accessory Selection Box
	9	Daeva Protector's Legendary

		+15 Accessory Selection Box
	10+	Daeva Protector's Ultimate Accessory Selection Box
Enhanced Shanda Feathers	5-6	Daeva's Ancient +10 Feather Selection Box
	7	Daeva's Ancient +15 Feather Selection Box
	8	Daeva's Legendary +10 Feather Selection Box
	9	Daeva's Legendary +15 Feather Selection Box
	10+	Daeva's Ultimate Feather Selection Box
Lord's Bracelet	5-6	Daeva Fighter's Ancient +10 Bracelet Selection Box
	7	Daeva Fighter's Ancient +15 Bracelet Selection Box
	8	Daeva Fighter's Legendary +10 Bracelet Selection Box
	9	Daeva Fighter's Legendary +15 Bracelet Selection Box
	10+	Daeva Fighter's Ultimate Bracelet Selection Box

### 3. Enchantment Items

There are two new NPCs added in the main city of each faction to exchange All-Powerful Enchantment Stones and Holy Upgrade Serums which are not usable on the new gear after 6.2 for the new Enchantment Stones. Abyss Relics can also be exchanged for Abyss Points. Details can be found ingame.

### 4. Gold Ingots exchange

#### a) Kinah to Gold Ingots

Exchange rate 8.700.000 Kinah = 1 Gold Ingot.

The maximum a user can receive is capped at 5400 Gold Bars.

#### b) Estima to Gold Ingots

Estima will also be exchanged to Gold Ingots. There will be no compensation for the stages +0 – +4.

Enchantment Level	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Gold Ingot	11	15	23	31	47	80

#### c) Kinah

As we remove all Kinah with the exchange players won't be able to use ingame features like teleportation or buying items from broker.

To compensate this we will give each player a specific amount of Kinah for every Gold Ingot he had received in the exchange.

## **5. Migration of Items**

The following items will be migrated from 5.8 to 6.0 to another similar item that is available after the update.

### a) Return Scrolls

Return Scrolls are not available anymore (e.g. Abyss, Nosra and Esterra...) and will be converted to the following item: Integrated Return Scroll

### b) Instance Entry Scrolls

Instance Entry Scrolls are not available anymore after update 6.0 and will be converted to: Premium Entry Scroll

### c) Attribute Boost Scrolls

Scrolls that boost specific player attributes (like crit. Strike, Running Speed...) will be converted to:  
Selection Box: Legendary Transformation Potions (x3)

### d) XP Boost Items

XP boost items like Growth Serums will be migrated to the following item:

Recovery Tea - 100% recovery

### e) Crafting Improvement Scrolls

All Crafting Improvement Scrolls will be converted to:

Recovery Tea - 100% recovery