

AION

Patchnotes 7.0



Inhalt

[Umwelt]	3
[System]	6
[Festungskampf]	8
[Altar-Belagerungskampf]	9
[Garnisonskampf]	9
[Instanzen]	10
[Charakter]	14
[Fertigkeiten]	15
[Verwandlung]	17
[Gegenstände]	19
[NSC]	22
[UI]	23
[Quests]	23
[Shimiol]	25
[Housing]	25
[Missionen]	25
[GF Features 7.0v]	26

[Umwelt]

1. Die neue Region "Dumaha" wurde in Balaurea hinzugefügt.



Dumaha war früher sehr fruchtbar, als der einstige Balaur-Gebieter Apsu dort herrschte. Doch nachdem Tiamat ihn besiegt hatte, geriet die Region schnell in Vergessenheit. Tiamat, die Apsus Platz als Balaur-Gebietlerin eingenommen hatte, verwüstete die Region. Zurück blieben nur einige Sapiens, die Apsu huldigen. Lange Zeit lag Dumaha brach, bis schließlich neben Tiamats Anhängern auch die Stella-Korporation, die Elyos und die Asmodier begannen, das Land zu erschließen.

- a. Man gelangt mithilfe eines Teleporters in Lakrum nach Dumaha. Nach Abschluss der ersten Kampagne in Dumaha bringen auch Teleporter in den Städten den Spieler nach Dumaha.
- b. In Dumaha gibt es verschiedene Raid-Monster, die wertvolle Gegenstände bei sich tragen.

2. In Dumaha wurde der "Altar-Belagerungskampf" hinzugefügt.



Dumaha wird seit sehr langer Zeit von einer Sapiens-Fraktion namens Snuwa bevölkert. Unter der Herrschaft des Balaur-Gebieters Apsu florierte das Land. Deshalb beteten die Snuwa Apsu an wie einen Gott. Deshalb errichteten die Snuwa in ganz Dumaha Apsu-Altäre, um Apsus Macht zu preisen. Doch schließlich wurde Apsu von Tiamat ermordet und Dumaha verwüstet. Doch Apsus Kraft bewahrte die Apsu-Altäre vor der Zerstörung und die Snuwa ließen sich nicht aus Dumaha vertreiben. Die Altäre, die die Macht des Balaur-Gebieters in sich bergen, gaben den Snuwa Vertrauen und Hoffnung. Die Snuwa betrachten es nach wie vor als ihre vorrangige Aufgabe, die Apsu-Altäre zu beschützen. Deshalb bittet die Stella-Korporation die Spieler darum, die bösen Snuwa zu besiegen und die Altäre zu erobern, um die Erschließung von Dumaha voranzutreiben. Und die Daevas haben sich entschieden, die Stella-Korporation zu unterstützen.

- a. Der Altar-Belagerungskampf findet 2-mal täglich statt: Um 14 Uhr und um 20 Uhr. Die Fraktion, die den Snuwa-Oberpriester zuerst besiegt, erobert den Altar. Der Altar gehört der Legion, die die meisten Leistungspunkte erreicht hat.
- b. Der Beginn des Altar-Belagerungskampfs unterscheidet sich wie beim Festungskampf je nach Server geringfügig.
- c. Es gibt 3 verschiedene Altar-Belagerungskämpfe: den Kampf um den Ara Minima, den Ara Mediocra und den Ara Magna.
 - i. Der Kampf um den Ara Minima dauert 15 Minuten, der Kampf um den Ara Mediocra 20 Minuten.
- d. Alle Altäre erhalten mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit Apsus Segen. Unter bestimmten Bedingungen erhält man einen neuen Effekt.

Größe des Altars	Bedingung für Apsus Segen	Zusätzlicher Effekt
Ara Minima	Snuwa erledigen	Verstärkung der Verbündeten
Ara Mediocra	Apsus Feuer besetzen	Buff, der Angriff der Verbündeten erhöht

- e. Wenn der Altar mit Apsus Segen erobert wird, erhält die Legion, die den Altar besitzt, einen speziellen zufälligen Effekt.
- f. Je nach Effekt können Gutscheine für legendäre oder ultimative Verzauberungssteine, Eintrittsschritrollen für das Stella-Entwicklungslabor oder Beschwörungsschritrollen für Geschöpfe der Urzeit gekauft werden. Außerdem kann ein NSC für die neue Instanz "Stella-Entwicklungslabor" auftauchen.
- g. Die Fraktionen, die Schwierigkeiten mit der Eroberung von Altären haben, erhalten je nach Anzahl fehlgeschlagener Eroberungen eine Unterstützung.

Anzahl fehlgeschlagener Eroberungen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Marchutans/Kaisinels Segen		Stufe 1			Stufe 2		Stufe 3			Stufe 4		Stufe 5	
Teleporter			Portal										
Alle 5 Sek. Regeneration von 20% der HP											Buff		
Verstärkung der Verbündeten												Verstärkung	

- h. Je nach Ergebnis des Altar-Belagerungs- und Festungskampfs wird das Einflussverhältnis geändert. Bei schwächerem Einflussverhältnis erhalten Elyos Ariels Segen und Asmodier Azphels Segen.
3. Die Dauer von "Unheimlichen/Verlassenen Geheimgangs" beträgt 55 Min..
 - a. Sobald die Dauer des Geheimgangs abgelaufen ist, verlassen die Charaktere den Geheimort automatisch.
 4. Fertigkeiten und Gegenstände können nicht mehr am Treffpunkt verwendet werden.
 5. An den Landeplätzen der jeweiligen Fraktion in Dumaha stehen Seelenheiler-NSCs bereit.

[System]

1. Die "Gegenstands-Anleitung" wurde hinzugefügt, die Informationen über Gegenstände enthält, die erhalten werden können.



- a. In der Anleitung werden Gegenstände gezeigt, die besser sind als die derzeit ausgerüsteten Gegenstände. Außerdem wird angegeben, wie und wo sie erhältlich sind.
- b. Die Anleitung ist zu finden unter [Profil] - [Gegenstands-Anleitung], [Startmenü] - [Gegenstands-Anleitung] oder im Fenster [Auswahl der Wiederauferstehungsmethode], das angezeigt wird, wenn der Charakter stirbt.

2. "Lugbugs Mission" wurde hinzugefügt.



- a. Zu finden ist sie unter [Startmenü] - [Lugbugs Mission].
 - b. Es gibt tägliche und wöchentliche Missionen. Nach Abschluss einer Mission erhält der Spieler durch Klick auf [Belohnung erhalten] eine Belohnung.
 - c. Schließt der Spieler eine bestimmte Anzahl an Missionen ab, erhält er eine finale Belohnung.
 - d. Tägliche Missionen werden jeden Tag um 9 Uhr und wöchentliche Missionen immer mittwochs um 9 Uhr zurückgesetzt.
3. Unter dem Porträt des Charakters befindet sich ein Scherbensymbol. Durch Klick auf diese Scherbe können Scherben aktiviert oder deaktiviert werden.
 4. Die Standardkosten für die Erweiterung des Inventars wurden geändert.

	Standardkosten	Kosten nach Änderung
Stufe 1	2.000	200
Stufe 2	20.000	2.000
Stufe 3	50.000	5.000

5. Charakter-Slots wurden von max. 11 pro Account zu max. 13 pro Account geändert.
6. Ein Fehler wurde behoben, durch den während der Verstecken-Fertigkeit ein Shimiol sichtbar war.
7. Wenn ein Shimiol ausgeblendet wurde, kann es beim Versuch, es erneut zu beschwören, nicht ausgewählt werden.
8. Erleidet der Spieler besondere Zustände, werden die Fertigkeiten, die er dann kurzfristig nicht verwenden kann, rot markiert.

[Festungskampf]

1. In Dumaha können nun auch Festungskämpfe ausgetragen werden.
 - a. Je nach Server unterscheiden sich die tatsächlichen Startzeiten für den Festungskampf.
 - b. Je nach Sieg oder Niederlage erhalten Spieler eine Militär-Belohnung oder eine Teilnehmer-Belohnung für Festungskämpfer.
 - c. Die Belohnung nimmt je nach Sieg, Niederlage und Leistung unterschiedliche Formen (z.B. Kinah, Kristall des Anfangs, legendäre PvP-Verzauberungssteine, Abyss-Punkte, Ehrenpunkte) und Klassen an.



2. Zeiten für den Festungskampf wurde wie folgt geändert:

Zeit	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
21:00		Dumaha Lakrum Götterfestung		Dumaha Lakrum Götterfestung		Dumaha Lakrum Götterfestung	Dumaha Lakrum Götterfestung

- Am Tag des Festungskampfs erscheint in Lakrum am Elyos- bzw. Asmodier-Landeplatz ein Korridor. Wenn Spieler ihn für die Teilnahme am Festungskampf nutzen, steht ihnen die Auto-Gruppen/Allianzfunktion zur Verfügung.

Fraktion	Region	Stufe	Verwendung	Zeit der Erscheinung
Elyos	Zuflucht des ewigen Lebens	80	192-mal	20:00 Uhr
Asmodier	Tempel der ewigen Weisheit			

- Die Belohnungen für Sieg und Niederlage im Festungskampf wurden teilweise geändert.
- Beim Erscheinen des Teleport-Shugos während eines laufenden Festungskampfes wird nun eine Systemmeldung angezeigt.

[Altar-Belagerungskampf]

- Für die großen Altäre 9, 10 und 11 wurden Altar-Belagerungskämpfe hinzugefügt.
 - Ist der Spieler für Apsus Segen auserkoren, steht ihm bei einer bestimmten Anzahl an Siegen über die Snuwa eine Unterstützungswaffe der Stella-Korporation zur Verfügung.
- Zum Altar-Belagerungskampf in Dumaha kommen Belohnungen der Klasse 2 hinzu.

Altar	Spieleranzahl	Belohnung pro Spieler
Ara Minima	48	5-mal Stellium
Ara Mediocra	96	6-mal Stellium
Ara Magna	192	7-mal Stellium

- Auf der Minikarte funktioniert die Zurücksetzung des Altar-Symbols sowie der Schnellinfo wieder einwandfrei.

[Garnisonskampf]

- Ein Fehler wurde behoben, durch den die Artefakt-Fertigkeitseffekte in Lakrum und die Buff-Schnellinfo nicht übereinstimmten.

[Instanzen]

1. Die neue Instanz "Stella-Entwicklungslabor" wurde hinzugefügt.



Das Stella-Entwicklungslabor ist eine riesiges Gebäude, in dem die Hauptprodukte der Stella-Korporation hergestellt und verarbeitet wurden. Ein paar Gesetzlose sind in die Stella-Korporation eingedrungen, um die Produkte zu stehlen. Doch die Abfälle im Labor brachten die Verbrecher um den Verstand, sodass im Labor Chaos ausbrach. Das Sicherheitssystem wurde zwar aktiviert, doch die Situation ist noch nicht wieder unter Kontrolle.

- a. Der Eingang befindet sich auf dem Stella-Industriegelände in Dumaha.

Max. Spieler	Stufe	Eintritte	Zurücksetzen
2-6	Ab 80	Gold-Paket: 4-mal pro Woche Starter: 2-mal pro Woche	Mittwochs um 9 Uhr

- b. Es gibt zwei Schwierigkeitsgrade mit unterschiedlichen Belohnungen: leicht und normal.

2. Die goldene Feuerprobe (3 vs. 3) wurde hinzugefügt.

- a. Sie kann freitags, samstags und sonntags zwischen 20 und 22 Uhr über das Eintritts-Interface betreten werden.
- b. Sie kann nur 1-mal pro Tag (3-mal pro Woche) betreten werden.
- c. "Gruppen-Eintritt" ist nur für eine Gruppe mit 3 Spielern verfügbar.
- d. "Privater Eintritt" und "Schnell-Eintritt" sind nicht verfügbar.

3. Wenn man Ruhnatorium oder die Ashunatal-Dredgion betritt, werden nun einige Artefakt-Buffs entfernt.
4. Einige NSCs im Belagerungskampf der Pandora-Gesellschaft erscheinen jetzt nach dem Beginn des Kampfs.
5. Einige Attribute der Monster im Turm der Herausforderung wurden geändert.
6. Einige Passagen zum Pfad der Ruhe in Narakkalli wurden geändert.
7. Einige Bereiche des Rim-Erz-Lagers und von Prometuns Schmelzofen in Prometuns Werkstatt wurden geändert.
8. Wenn die Spieler in Prometuns Werkstatt bestimmte Monster nicht in der vorgegebenen Zeit besiegen, wird bei darauffolgenden Monstern der Grenzverstärkungseffekt herabgesetzt.
9. Als Eintrittsstufe für das Nochsana-Ausbildungslager wurde nun Stufe 21 festgelegt.
10. Die Kampagnen-Instanzen wurden aus der "Serverweiten Rekrutierungsliste" gelöscht.
11. Aus der Instanzen-Info wurde der "Kumuki-Unterschlupf" gelöscht.
12. Beim Sieg über den Schwäche-Daeva-Hordenführer und den Daeva-Hordenführer verschwindet das Magnetfeld im Stella-Entwicklungslabor nach einer bestimmten Zeit wieder.
13. Stirbt der Spieler durch das Boss-Monster im Stella-Entwicklungslabor, wird er in der näheren Umgebung wiederbelebt.
14. In ausgewählten Instanzen wurden Belohnungen hinzugefügt oder modifiziert.
 - a. Hinzugefügte Ausrüstungsgegenstände werden mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit erbeutet.

Instanz	Monster	Belohnung pro Spieler	Inhalt
Prometuns Werkstatt	Prigga	Ultimative Rüstung der tobenden Blauflamme (Schulterriemen/Handschuhe)	Hinzugefügt
Makarna der Verbitterung	Beritras Mantel	Ultimative Rüstung der tobenden Blauflamme (Hose/Schuhe)	Hinzugefügt
Stella-Entwicklungslabor (leicht)	Schwäche-Daeva-Hordenführer	Ultimative Rüstung des grausamen Eindringlings (Oberteil/Kopf)	Hinzugefügt
		Ultimative Rüstung des grausamen Eindringlings (Schulterriemen/Handschuhe)	Entfernt

15. "Prometuns Werkstatt (schwierig)" wurde hinzugefügt.
 - a. Der Zutritt erfolgt nur über die 129. Garnison.
 - b. Anders als sonst in Prometuns Werkstatt üblich muss das Boss-Monster im "Rim-Erz-Lagerraum" besiegt werden, um die Instanz erfolgreich abzuschließen.
 - c. Beim Sieg über das Boss-Monster erhält der Spieler aus der "Schatztruhe von Prometuns Werkstatt" PvE-Segnungsmaterial, ultimative Kriegs-/Magieohrringe sowie PvE-Verzauberungssteine.
 - d. Ein zweites Boss-Monster wurde hinzugefügt: Leidender wütender Prometun

Max. Spieler	Stufe	Eintritte	Zurücksetzen
2-6	80	Gold-Paket: 4-mal pro Woche Starter: 2-mal pro Woche	Mittwochs um 9 Uhr

16. Wenn Boss-Monster Paplap im Stella-Entwicklungslabor seinen Schild aufgefahren hat, wirken sich die Fertigkeiten des Spielers nun mit verbesserter Anpassung aus.

17. Am Ende des Angriffs auf den 24. Stock im Turm der Herausforderung öffnet sich nun ein neues Fenster.


18. Bei Eintritt in den Turm der Herausforderung erlischt nun der Artefakt-Buff von Lakrum.

19. Die Instanz "Schlachtfeld von Kamar" wurde hinzugefügt.

Instanz	Spieleranzahl	Zutrittsstufe	Zutritt	Zeitraum
Schlachtfeld von Kamar	12 vs. 12	76-80	1-mal	Samstag 12:00 - 14:00 Uhr 20:00 - 02:00 Uhr

20. Je nach Ergebnis (Sieg, Niederlage oder Unentschieden) erhält der Spieler als Belohnung Abyss-Punkte, Stigma-Bündel oder Legendäres/Ultimatives Etium.

21. Einige Instanzen haben nun geänderte Zugangsvoraussetzungen. Je nach Stufe kommt eine Eintrittsanfrage hinzu, die Euch einen schnelleren Zutritt verschafft.

Instanz	Eintrittsstufe	Zugelassene Stufen für Eintrittsanfrage	Eintrittsanfragen-Menü	Eintritte
Feuertempel	Ab 31	31-39		1-mal täglich
Esoterrasse	Ab 40	40-48		1-mal täglich
Beshmundirs Tempel	Ab 49	49-57		1-mal täglich
Rentus-Basis	Ab 58	58-66		Gold-Paket: 5-mal wöchentlich Starter: 3-mal pro wöchentlich
Tiamats Festung	Ab 67	67-75		Gold-Paket: 2-mal täglich Starter: 1-mal täglich

22. Übersteigt die Stufe des Spielers die geforderte Stufe für Eintrittsanfragen, kann er die Instanz nun einfach durch den Eingang betreten.

23. Einige Solo-Instanzen sind nun auch für Gruppen bis zu 6 Spielern zugänglich.

Fraktion	Instanz
Elyos/Asmodier	Haramel, Albtraum, Talocs Höhle, Udas-Tempelgruft, Tiamats Unterschlupf, Makarna

Elyos	Lepharisten-Geheimlabor, Indratu-Festung
Asmodier	Alquimia-Labor, Bakarma-Festung

a. Die Instanznamen wurden mit dem Zusatz [Kampagne] versehen.

24. In Narakkalli und im heiligen Turm wurde die Schwierigkeit herabgesetzt und die Zugangsvoraussetzungen sowie der Standort des Eingangs geändert.

Instanz	Fraktion	Eintrittsstufe	Max. Spieler	Ort
Narakkalli	Elyos	Ab 76	1	Spähposten des Libellulawalds
	Asmodier			Spähposten der mysteriösen Pilzkolonie
Heiliger Turm	Elyos	Ab 78	2-3	Spähposten des Libellulawalds
	Asmodier			Spähposten der mysteriösen Pilzkolonie

25. Die Schwierigkeit im Turm der Herausforderung wurde geändert. Zudem wurden eine neue Rangliste und Saison hinzugefügt.

a. Die neue Saison beginnt am 24. Juli um 2:00 Uhr.

26. Ein Eingang zu Prometuns Werkstatt wurde hinzugefügt und die Schwierigkeit herabgesetzt.

Elyos	Garnison 123 (Eroberung)	Asmodier	Garnison 126 (Eroberung)
--------------	-------------------------------------	-----------------	-------------------------------------

27. Die Spieleranzahl für den Eintritt in Makarna der Verbitterung wurde zu 6 Spielern geändert. Die Schwierigkeit wurde herabgesetzt.

28. Eine neue Version des Nochsana-Ausbildungslagers wurde hinzugefügt.

a. Zutritt erhalten Spieler mit einer Eintrittsbenachrichtigung für das Nochsana-Ausbildungslager.

Eintrittsbenachrichtigung	Beschreibung
Niederrangige Eintrittsbenachrichtigung	1-maliger Eintritt für die Stufen 11-40
Mittelrangige Eintrittsbenachrichtigung	1-maliger Eintritt für die Stufen 41-55
Hochrangige Eintrittsbenachrichtigung	1-maliger Eintritt für die Stufen 56-70

29. Folgende Instanzen wurden entfernt:

- a. Mirasch-Zuflucht
- b. Garten des Wissens

30. Zur Spielerzahl einer Instanz wurde "Mindestanzahl" hinzugefügt.

[Charakter]

1. Die neue Spezialisierung "Colorist" wurde hinzugefügt.



Die Geschichte der Coloristen beginnt mit dem Ur-Coloristen Irunin. Mit Siels Unterstützung erschuf er die Ätherfarben und nahm begabte Lehrlinge unter seine Fittiche. Doch nachdem sich Siel bei der Großen Katastrophe geopfert hatte, verschwand Irunin und ließ die Coloristen orientierungslos zurück. Schließlich brach am Tag des Sturms erneut das Chaos über Ateia herein. An jenem Tag gaben unzählige Coloristen ihr Leben, um Unschuldige zu retten. Es ist ihr Verdienst, dass die Spezialisierung zum Coloristen nun offiziell anerkannt wird.

- a. Künstler können nun beim Klassenwechsel "Colorist" auswählen.
 - b. Der Colorist kämpft mit der neuen Waffe "Farbringe" und trägt eine Stoffrüstung mit physischer Wirkung. Die Waffe schießt Farbe.
2. Der Beschränkung des Verkaufspreises in den wöchentlichen Läden, die von der Stufe des Charakters abhängt, wurde erhöht.
 3. Reitet der Äthertech-Spieler mit der Wirkung einiger Verwandlungs-Buffs auf einem Mech, wird er nun nicht mehr abgeworfen.

[Fertigkeiten]

1. Der Fertigkeitsschaden von "Sprunghieb" des Gladiators wurde erhöht.
2. Der Schaden und der zusätzliche Schaden der Daevanion-Fertigkeiten des Assassinen "Wiederholter Schnitt", "Verstärkter wiederholter Schnitt" und "Seelenbruch" wurde erhöht.
3. Bei der Fertigkeit des Gladiators und Templers "Wilder Schlag" wird keine Nachricht angezeigt, dass die Heilstärkung geschwächt wurde.
4. Ein Fehler wurde behoben, durch den der Angriffseffekt der Fertigkeit "Macht: Energie des Finsterdrachenkönigs" falsch angezeigt wurde.
5. Ein Fehler wurde behoben, durch den die Daevanion-Fertigkeiten beim Wechseln der Waffe in bestimmten Situationen geändert wurden.
6. Die Daevanion-Fertigkeit des Assassinen "Schneller Sturmangriff" wird jetzt durch die Reduzierung der Bewegungsgeschwindigkeit aufgehoben.
7. Den Coloristen-Fertigkeiten "Porträt der Auferstehung", "Farbe der Transzendenz", "Farbe des Widerstands" und "Farbe der Wendigkeit" wurde Erhöhung der phys. Abwehr hinzugefügt.
8. Bei Einsatz der Coloristen-Fertigkeiten "Band des Grimmes" und "Band des Langmuts" auf Charaktere findet der Schaden wieder unvermindert Anwendung.
9. Wird der Äthertech-Spieler beim Reiten auf einem Mech mit "Band der Bestrafung" angegriffen, verschwindet der Effekt nach einer bestimmten Zeit.
10. Die Schnellinfo der Barden-Fertigkeit "Sanfte Resonanz" wird wieder vollständig angezeigt.
11. Die Schadenswerte der Gladiatoren-Fertigkeiten wurden verbessert.
12. Die zusätzlichen Schadenswerte der Assassinen-Fertigkeiten wurden verbessert.
13. Die Beschwörer-Fertigkeit "Flammen der Pein" setzt bei Erleiden von Schwächungs-Fertigkeitseffekten nicht mehr fehlerhaft aus.
14. Die Beschwörer-Fertigkeiten "Fluch: Wassergeist", "Fluch: Feuergeist", "Schrei des Albtraums", "Albtraumtrauer" und "Albtraumfluch" kollidieren nicht mehr miteinander.
15. Effekte von Coloristen-Fertigkeiten wurden stellenweise modifiziert.
 - a. "Fesselung der Zeit", "Schwerkraft-Fesselung" sowie "Bindung der Zeit" wurden phys. Schadenseffekte hinzugefügt.
 - b. Zu "Farbgranate" wurde ein MP-Absorptionseffekt hinzugefügt.
 - c. Die Abklingzeit von "Sofortige Versteinerung" wurde modifiziert.
 - d. "Sofortige Versteinerung" wirkt dem Buff-Effekt "Schock entfernen" entgegen und löscht ihn.
 - e. Bei "Farbenregen" wurde das Attribut für die Entfernung besonderer Zustände erhöht.
16. Die Beschwörer-Fertigkeit "Furcht: Ginseng" kollidiert nun nicht mehr mit "Schrei des Albtraums", "Albtraumtrauer" und "Albtraumfluch".
17. Mit "Pfeile schärfen", "Stahlbarrikade" und "Beschwörungsformel der Inspiration" können wieder problemlos Stigmasteine verstärkt werden.
18. Erleidet der Äthertech-Spieler beim Reiten auf einem Mech Versteinerung, wird der Effekt wieder korrekt abgespielt.
19. Bei einigen Fertigkeiten wurde die Schnellinfo geändert.
20. Falsche Inhalte in Schnellinfos wurden korrigiert.
21. Die Schnellinfo für einige Fertigkeiten wird nun wie angefordert angezeigt.

- 22. In der Schnellinfo für einige Fertigkeiten wird der Verbrauch nun korrekt angezeigt.
- 23. In der Schnellinfo für Rückkehr-Fertigkeiten wird nun der betroffene Kisk korrekt angezeigt.
- 24. Die Schnellinfo für "Variation des Meeres" wurde modifiziert.
- 25. Die Erholzeit, die bei Verstärkung des Stigmasteins verkürzt wird, wurde geändert.
 - a. Empyrianische Vorsehung, Illusionssturm, Schlag des Sturms, Arkaner Donnerschlag, Bogen des Segens
- 26. Ein Fehler wurde behoben, durch den der Name der Daevanion-Fertigkeit des Zauberers "Schnell-Speer" falsch angezeigt wurde.
- 27. Auf Verzauberungsstufe +12 des Stigma-Set-Effekts wird der Effekt "Zusätzliche große Stigma-Verankerung +1" aktiviert.
 - a. Visions-Stigmen werden nicht von zusätzlichen großen Stigmen beeinflusst und können nicht doppelt erhalten werden.
- 28. Die Effekte beim Verzaubern von Stigmen wurden geändert.
- 29. Bei einigen Fertigkeiten wurden die Attribute geändert.
- 30. Falsche Inhalte in den Schnellinfos einiger Fertigkeiten wurden korrigiert.
- 31. Die Schnellinfos für Charakter-/Kollektions-/Shimiol-Fertigkeiten wurden verbessert.

Schnellinfo vorher	Schnellinfo nachher
<p>Chilling Harmony Level 2 <Attack></p> <p>Target Selected Target Effect Deals 272 magical water damage to a target within 25m.</p> <hr/> <p>Usage Cost MP 49 Cast Time 1s Cooldown 8s Condition Stringed Instrument can be used when equipped Shard consumption 6 Pieces</p>	<p>Chilling Harmony Level 2</p> <p>Usage Cost MP 49 Shard consumption 6 Pieces</p> <hr/> <p>Deals 272 magical water damage.</p> <p>Target Selected Target Cast Time 1s Usage distance 25m Area of application Cooldown 8s</p> <hr/> <p>Condition Stringed Instrument can be used when equipped</p>

- 32. Einige Schwächungs-Fertigkeitseffekte können nun durch hochrangige Heiltränke und Auflösungsfertigkeiten 1-mal aufgehoben werden.

Zielfertigkeiten				
Knöchelgriff	Kette des Leidens	Urteilssiegel	Explosionszauber	Bergrutsch
Giftangriff	Fesselpfeil	Fluch der Schwäche	Höllenfäulnis	

- 33. Attribute und Fertigkeitseffekte des Wächter-Generals wurden gesteigert.

[Verwandlung]

1. Der Anwendungsbereich der Verwandlung wurde geändert.

Bisher	Geändert
Anwendung auf allen Servern für den gesamten Account	Anwendung auf einem Server für den gesamten Account

2. "Farbkleckschen" wurde als neue uralte Verwandlung hinzugefügt.
3. Es können max. 6 Verwandlungskollektionen ausgewählt und all ihre Effekte angewandt werden.
4. Das Interface des Verwandlungssystems wurde verändert.
 - a. Alle Informationen zur Verwandlung, die erhalten wurde oder gerade verwendet wird, werden im neu hinzugefügten Profil angezeigt.

The screenshot shows the 'Transformation' interface. On the left is a sidebar with buttons: 'Profile' (selected), 'Contract', 'List', 'Fusion', and 'Collections'. The main content area is titled 'Transformation' and contains the following sections:

- Statistics:**
 - Progress: transformation receipt: 68/68 (100%)
 - Progress: collection receipt: 34/34 (100%)
- Transformation Levels:**

Normal	Large	Ancient	Legendary	Ultimate
18/18	16/16	19/19	14/14	1/1
- Your transformation:**

Normal	2
Large	1
Ancient	421
Legendary	17
Ultimate	0
- Collections:**
 - Collection skill used: (6 empty slots)
 - Collection effect used: No used collection available.

5. Es wurden neue Verwandlungen hinzugefügt.

Rang	Verwandlung	Attribut
Legendär	Mutiger Hanbok-Pixel	Angriffsgeschwindigkeit: +36%
		Bewegungsgeschwindigkeit: +61%
		Phys. Angriff: +120
		Präzision: +358
		Mag. Präzision: +358
		Krit. Treffer: +315
Legendär	Weiser Hanbok-Pixel	Wirkgeschwindigkeit: +36%
		Bewegungsgeschwindigkeit: +61%
		Heilstärkung: +76
		Mag. Angriff: +120
		Mag. Präzision: +358
		Mag. krit. Treffer: +315
Legendär	Scharfsinniger Hanbok-Pixel	Angriffsgeschwindigkeit: +26%
		Wirkgeschwindigkeit: +19%
		Bewegungsgeschwindigkeit: +61%
		Phys. Angriff: +120
		Mag. Angriff: +120
		Krit. Treffer: +315
		Mag. krit. Treffer: +315
Legendär	Irunin	Angriffsgeschwindigkeit: +36%
		Bewegungsgeschwindigkeit: +61%
		Phys. Angriff: +120
		Phys. Abwehr: +124
		Präzision: +358
		Krit. Treffer: +315

6. Es wurden neue Verwandlungskollektionen hinzugefügt.

Kollektion	Verbesserte Attribute
Wir sind eins, obwohl wir uns nicht gleichen.	Phys. Abwehr: +152
Was ist schon ein Pixel?	Mag. Abwehr: +152
Auch nach 100 Gebetstagen noch ein Pixel.	Phys. und mag. Angriff: +152
Willkommen! Hanbok kennt Ihr noch nicht, oder?	Phys./mag. krit. Treffer: +411
Schützen, greift an!	Phys. Angriff: +171

7. Die Anzahl an Bedingungen für den Erhalt von Kollektionen wird jetzt richtig angezeigt.
8. Wenn Spieler sich im Zustand der Transparenz-Verwandlung teleportieren, wird ihr Aussehen nicht mehr in gewöhnlicher Verwandlung angezeigt.
9. Die Verwandlung des Spielers in Weda, Kromede und Hamerun vollzieht sich nun korrekt und ohne transparente Stellen.
10. Bestimmte Verwandlungen vollziehen sich nun korrekt und ohne transparente Stellen.
11. Das Aussehen der Flügel im Zustand der Verwandlung wird nun korrekt angezeigt.

[Gegenstände]

1. Es wurden neue Ausrüstungsgegenstände der Ränge Uralt, Legendär und Ultimativ hinzugefügt. Sie gehören zum neuen Typ 2 (T2).
- Den Kristall des Anfangs (PvP-Ausrüstung T1) und die Daeva-Kämpferausrüstung können Spieler zu PvP-Ausrüstung T2 aufstufen, wenn die Voraussetzungen erfüllt sind.
 - Es wurden T2-Manasteine hinzugefügt.
 - T2-Gegenstände sind nun durch magische Herstellung erhältlich.
 - Eine neue magische Herstellungsmethode für T2-Manasteine wurde hinzugefügt.
2. Einzelne Instanz-Belohnungen wurden geändert.
3. Es wurden Plattenrüstungsteile als neue Äthertech-Ausrüstung hinzugefügt.
- Spieler ab Stufe 10 können die neue Äthertech-Ausrüstung anlegen.
 - Magische Plattenrüstungsteile sind nun Teil von Quest-, Beute- und Münzenbelohnungen.
 - Zur Äthertech-Ausrüstung zählt nur die T2-Ausrüstung aus Plattenrüstungsteilen.
 - Steigt die PvP-Ausrüstung von T1 auf T2, kann der Aufstieg von einer T2-Kettenrüstung zu einer T2-Plattenrüstung vollzogen werden.
 - Der PvP-Ausrüstungsaufstieg von einer T2-Kettenrüstung zu einer T2-Plattenrüstung ist ohne weitere Einschränkungen möglich.

4. Das Daevanion-Fertigkeitsbuch ist nun an einem anderen Ort erhältlich.

Instanz	Großartiger Shukiruk	Schmuggler Shukiruk	Ungeübter Schmuggler Shukiruk
Heiliger Turm			ja
Hererim-Mine	ja	ja	
Prometuns Werkstatt	ja	ja	
Makarna der Verbitterung	ja	ja	
Senekta	ja	ja	
Stella-Entwicklungslabor	ja	ja	
Dredgion	ja	ja	
Ruhnatorium	ja	ja	

- Shukiruk erscheint nicht mehr in Narakkalli.
- Die Wahrscheinlichkeit für Schmuggler Shukiruks Erscheinen ist nun an die Schwierigkeit von Prometuns Werkstatt und Makarna der Verbitterung angepasst.

5. Neue Buffs, die mit einer Verwandlung verwendet werden können: Segen der Flamme, Segen der beißenden Kälte.

Neue Verwandlungsgegenstände	Wie man sie erhält	Verwandlungsdauer	Attribute
Segen der Flamme	Belohnung für Sieger der goldenen Feuerprobe	10 Min.	Angriffsgeschwindigkeit: 3% Wirkgeschwindigkeit: 3% Bewegungsgeschwindigkeit: 3% Phys. Abwehr: 100 Mag. Abwehr: 100 TP: 100
Segen der beißenden Kälte (7 Tage)	Belohnung für den 1. Platz im Turm der Herausforderung	10 Min.	Angriffsgeschwindigkeit: 3% Wirkgeschwindigkeit: 3% Bewegungsgeschwindigkeit: 3% Präzision: 100 Mag. Präzision: 100 TP: 100

6. Die neue Währung "Stellium" wurde hinzugefügt.



- Erhältlich bei Altar-Belagerungskämpfen oder als Questbelohnung.

- b. Kann bei Währungshändlern gegen Ausrüstungsaufstiegsmaterial, Gutscheine für Verzauberungssteine und andere Verbrauchsgüter eingetauscht werden.
 - c. Stellium kann auch direkt als Verbrauchsgut verwendet werden. Bei Verbrauch steigt 10 Minuten lang der zusätzliche PvP-Angriff um 150.
- 7. Die neue Kubus-Klasse "Platin-Kubus" wurde hinzugefügt.
- 8. Die Silber- und Gold-Kuben haben nun weitere Stufen.
 - a. Silber-Kubus: neue Stufe 5
 - b. Gold-Kubus: neue Stufen 4 und 5
- 9. Gegenstände der Stufen 1-75 wurden verbessert.
 - a. Die Attribute der Ausrüstungsgegenstände der Stufen 1-75 wurden erhöht. Zu Schuhen wurde Bewegungsgeschwindigkeit hinzugefügt.
 - b. In Instanzen der Stufen 1-75 wurden uralte PvE-Verzauberungssteine sowie legendäre Ausrüstungen als Belohnung hinzugefügt.
- 10. Gold-Kubuli sind nun nicht mehr durch Handels-Agenten handelbar.
 - a. Gold-Kubuli von Ereshkigal-Jägern sowie Gold-Kubuli von Ereshkigal-Experten bleiben weiterhin durch Handels-Agenten handelbar.
- 11. Die Kosten für Waffenfusion wurden reduziert.
- 12. Verkaufsgegenstände im Goldsand-Shop wurden geändert.
- 13. Stigma-Klassen wurden teilweise geändert.
- 14. "Shimiol-Vertragssteine" für die Shimiol-Funktion wurden hinzugefügt.
 - a. Shimiol-Vertragssteine sind dauerhaft im Goldsand-Shop erhältlich. Zusätzlich sind sie limitiert als Quest-Belohnung erhältlich.
 - b. Mit Kinah können jetzt keine Shimiol-Funktionen mehr verwendet werden.
- 15. Ein Fehler wurde behoben, durch den bei Waffenfusion mit einer Pandora-Waffe einige Optionswerte der Nebenwaffe nicht angewandt wurden.
- 16. Ein Fehler wurde behoben, durch den das Aussehen erfrischender Strandkleidung in bestimmten Situationen nicht korrekt angezeigt wurde.
- 17. Ein Fehler wurde behoben, durch den beim Einloggen die Verankerung deaktiviert wurde, nachdem ein versiegelter Gegenstand in einer Verankerung registriert wurde.
- 18. Der Verzauberungseffekt einer Gegenstandsfertigkeit wird bei einer Daevanion-Fertigkeit nicht angewandt.
- 19. Die Erholzeit von Gegenständen, die durch Pandora-Quests erhältlich sind, unterscheidet sich von der Erholzeit von Tränken.
- 20. Ein Fehler wurde behoben, durch den das Aussehen einer Waffe verschwand, wenn man legendäre Beshmundir-Kugeln trägt und dabei zum Kampfmodus wechselt.
- 21. In der "[Gravur] Auswahlkiste mit Daevanion-Fertigkeiten (10 Arten)" sind nun auch Coloristen-Fertigkeiten enthalten.
- 22. Die Schnellinfo betroffener Ausrüstungs-Auswahlkisten enthält nun den Hinweis, dass sie für Coloristen nicht erhältlich sind.
- 23. Die Wahrscheinlichkeit für den Erhalt von krit. Treffer-/Angriffs-Manasteinen, die auch magische Herstellung erlauben, wurde erhöht.
- 24. Die Erholzeiten für "[Fertigkeitenperle] Farblawine" und für "Explosivperle" aus der Kampagnen-Instanz "Albtraum" funktionieren wieder einwandfrei.

25. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Bewegungen von Tarocs in bestimmten Situationen nicht reibungslos angezeigt wurden.
26. Bei Handelsagenten wird "[Event] Loda's Serum des Wachstums" in der Suche wieder korrekt angezeigt.
27. Der Lagerort für "Leibo-Marmelade" wurde aus dem Quest-Würfel in das normale Inventar verlegt.
28. Das Aussehen einiger Ausrüstungen wurde modifiziert.
29. Die Symbole einiger Ausrüstungen wurden modifiziert.
30. Tippfehler in Schnellinfos wurden berichtigt.
31. Stufe und Attribute der Zweihandwaffen, die Spieler von einzelnen Boss-Monstern in Heiron/Beluslan erbeuten, wurden wieder ausbalanciert.
32. Als Kampagnen-Belohnung wurde die Zahl der uralten und legendären Verwandlungstränke in Auswahlkisten auf 10 Tränke festgelegt.
33. Die Schnellinfo zur "Truhe mit Leibo-Spuren" wurde ergänzt.
34. Die Optionen für Ausrüstungsgegenstände aus Lakrum-Quests wurden verbessert.
35. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das Aussehen von Ausrüstungsgegenständen nicht korrekt angezeigt wurde.
36. Die Optionen des uralten Kampfschildes des kühnen Beschützers wurden korrigiert.
37. Die Spieler können nun neue Gegenstände erhalten, die ihnen beim Anlegen Set-Effekte verleihen.
38. Die Farben einiger Gegenstände wurden modifiziert.
39. Die Klassen einiger Gegenstände wurden modifiziert.
40. Das Aussehen einiger Gegenstände wurde modifiziert.
41. Kisten und Bündel können wieder problemlos zerlegt werden.
42. Das Aussehen einiger Gewänder wurde modifiziert.

[NSC]

1. Bei einigen NSCs wurde die Stimme geändert.
2. Ein Fehler wurde behoben, durch den Späherführer Kabar in Lakrum in bestimmten Situationen wiederholt erschien.
3. Ein Fehler wurde behoben, durch den die Verkaufsliste für limitierte Waren zurückgesetzt wurde, wenn der NSC wieder erscheint.
4. Einige NSC-Begrüßungen wurden geändert.
5. In Lakrum erscheint der rasende Anomos nun früher.
6. Für die Stufen 1-75 wurden neue Named-Monster in Regionen hinzugefügt.
 - a. Für die Beseitigung der Named-Monster erhalten Spieler legendäre Waffen sowie uralte/legendäre Verwandlungstränke.
7. Nach der Eroberung der Lakrum-Garnison erscheint nun nicht mehr der Händler für Kristalle des Anfangs.
8. In Lakrum wurden alle Händler, die Kristalle des Anfangs gegen PvE-Ausrüstung tauschen, von den Landeplätzen entfernt.
9. In Lakrum stehen die Händler, die Kristalle des Anfangs gegen PvP-Ausrüstung tauschen, nun an jedem Landeplatz neben dem Stigmameister.

10. Das Erbeuten von Gegenständen von Monstern in Kampagnen funktioniert nun wieder einwandfrei.
11. Boss-Monster der Stufen 1-75 erscheinen nun alle 10 Minuten.

[UI]

1. Ein Fehler wurde behoben, durch den bei der Erstellung eines Charakters die Vorschau für das Outfit des Künstlers nicht mit dessen Symbol übereinstimmte.
2. Ein Fehler wurde behoben, durch den nicht ausgewählte Gebiete im Fenster "Gemeinschaft" angezeigt wurden.
3. Erwartete Gegenstände im Postkasten können jetzt auf einmal erhalten werden.
4. Wenn keine Gegenstände im Fenster [Verstärken/Modifizieren] registriert werden, sind alle Buttons jetzt deaktiviert.
5. Beim Versuch, eine normale Fertigkeit als Verzauberungsobjekt einer Daevanion-Fertigkeit zu registrieren, wird die Nachricht korrekt angezeigt.
6. Ein Fehler wurde behoben, durch den beim Identifizierungs-Fenster nach der Verzauberung einer Daevanion-Fertigkeit die Schnellinfo manchmal nicht angezeigt wurde.
7. Wenn man bei der Verzauberung einer Daevanion-Fertigkeit mit der Maus über ein Verzauberungsobjekt fährt, werden die Fertigkeitseffekte der nächsten Verzauberungsstufe angezeigt.
8. Im Menü für "Goldene Feuerprobe (3 vs. 3)" kann "Rang anzeigen" nicht mehr direkt angeklickt werden.
9. Unter [Weltkarte - Auf Karte anzeigen] wurde die Markierung für "Altar" hinzugefügt.
10. Aus der Instanzen-Info wurde die "Eintrittszeit" entfernt.
11. Bei der Charaktererstellung werden nun die Fertigkeiten und Flügeleffekte des Spielers wieder korrekt angezeigt.
12. Beim Wechsel zwischen Kanälen werden Markierungen für Raid-Monster nun wieder korrekt angezeigt.

[Quests]

1. Fehlerhafte Formulierungen in einigen Quest wurden korrigiert.
2. Einige Monster wurden hinzugefügt, um Gegenstände für die Quest "Auf den Spuren der verschwundenen Legionäre" in Lakrum einfacher erhalten zu können.
3. Ab sofort erhalten Spieler ab Stufe 40 die Missionen "Umfeld von Inggison" und "Unterstützung in Gelkmaros".
4. In Ara Magna (9. bis 11. Altar) wurden neue Quests hinzugefügt.
5. In Narakkalli können nun wieder alle Legionsaufträge reibungslos ausgeführt werden.
6. Die Kampagnen der Stufe 55 "Die beste Entscheidung" (Elyos) und "Am Scheideweg" (Asmodier) funktionieren nun wieder einwandfrei.
7. Spieler dürfen sich nun an einer neuen Quest zu "Prometuns Werkstatt (schwierig)" versuchen.
8. Jeweils 4 Quests für Dumahas Festungskampf sowie Regionen-Quests wurden hinzugefügt.

9. In "[Instanz] Zum Turm der Herausforderung!" für Elyos und in "[Instanz] Der Turm der Herausforderung" für Asmodier werden nun andere Belohnungen ausgestellt.
10. In betroffenen Kampagne-Instanzen wird bei gemeinsamem Gruppeneintritt allen Gruppenmitgliedern die Videosequenz abgespielt.
11. In Dumahas Stellusia-Region wurden Stella-Problemlösungsquests hinzugefügt.
 - a. Spieler können je 1 der 5 Quests durchführen und Material für eine spezielle Belohnung erhalten.
12. In Dumaha wurde eine Windströmungs-Trainings-Quest hinzugefügt.
13. In Dumaha wurden neue Kampagnen und Quests hinzugefügt.
14. Im Stella-Entwicklungslabor wurden Quests hinzugefügt.
15. In Lakrum wurden Quests wurden überarbeitet.
16. In Narakkalli wurden Quests hinzugefügt.
17. Bestehende Quests wurden an die neue Klasse der Coloristen angepasst.
18. Für neue Stufenaufstiegs-Belohnungen wurden neue Aufstiegskampagnen hinzugefügt.

Kampagne	Stufenvoraussetzung
[Fortschritt/Belohnung] Tezabobos Geschenk	1/10/25/76/79
[Fortschritt/Belohnung] Ellis Geschenk	20/35/45
[Fortschritt/Belohnung] Pixels Geschenk	56/65/71/75

19. Neue Tutorial-Quests wurden hinzugefügt.

Quest	Stufenvoraussetzung
[Tutorial] Scherben	56
[Tutorial] Verwandlungen	65
[Tutorial] App-Center nutzen	80
[Tutorial] Der Luna-Markt	41

20. Instanzen-Quests für die Stufen 1-75 wurden hinzugefügt.
21. Bisherige Kubus-Quests wurden entfernt und durch neue Kubus-Quests ersetzt.
22. Die Voraussetzungen für "Die beste Entscheidung" (Elyos) und "Am Scheideweg" (Asmodier) wurden entfernt. Sie sind nun ab Stufe 55 automatisch zugänglich.
23. Die Stufenbedingungen, die Ausführung und die Belohnungen für Tutorial-Quests wurden teilweise geändert.
24. Der Änderung der Stigma-Klassen entsprechend wurden einige Quest-Stigmabelohnungen geändert.
25. Bei einigen Quests wurde die Manasteinbelohnung geändert.
26. Es gibt neue Quests, die bis zu 8-mal die Teilnahme an Festungskämpfen ermöglichen.

[Shimiol]

1. Ein Fehler wurde behoben, durch den die Nachricht, dass der Spieler einen Gegenstand erhalten hat, angezeigt wurde, obwohl der Gegenstand beim Plündern eines Shimiols/Miols nicht erhalten wurde.

[Housing]

1. Der Button "Screenshot" bei der Funktion "Haus dekorieren" wurde entfernt.

[Missionen]

1. In Dumaha wurden 2 Arten von "Lugbugs Mission" hinzugefügt.
2. Auf den Stufen 1-75 müssen Boss-Monster der "[Instanz] Keine Gnade!" nun 5-mal besiegt werden.
3. Nach Ende aller Missionen und Erhalt der Belohnung verschwindet die Schaltfläche für tägliche Missionen am Bildschirm rechts unten.
4. Ausschließlich im Event-Zeitraum steht nun ein Event-Missionen-System zur Verfügung.
5. Auf den Stufen 76-80 wird nun als neue wöchentliche Mission "[Instanz] Ist das wirklich so schwer?" gespielt.
6. Für die Stufen 76-80 wurde die bisherige wöchentliche Mission "[Universell] Eine perfekte Woche" gelöscht.
7. Bei der Jagd auf bestimmte Monster werden Missionen nun korrekt erneuert.
8. Auf den Stufen 76-80 wurde die tägliche Mission von "[Instanz] Keine Gnade!" in "[Instanz] Im Namen der Gerechtigkeit!" umbenannt.

[GF Features 7.0v]

1. Goldpaket

Die folgenden Änderungen wurden vorgenommen:

- Die Anzahl der Charakterplätze wurde von 11 auf 13 erhöht.
- Der Buff für mehr Beute wurde von 10% auf 20% erhöht.

2. Atreia Pass

- Gegenstände im Atreia Pass wurden geändert.

3. Shugomat

- Gegenstände im Shugomat wurden geändert.
- Standorte:
Der Shugomat wurde in die Städte Zuflucht des ewigen Lebens und Tempel der ewigen Weisheit, sowie in Dumaha in die Stadt Stellusia hinzugefügt.

4. Substanzwandlung

- Einige Rezepte der Substanzwandlung wurden geändert.
- Anpassung für den Erwerb von Morph-Kristalle und [Gravur] Roter Jaspis
 - o Questbelohnungen für die Garnisions-Quests und Eilbefehl-Quests wurde angepasst.
 - o Morph-Kristalle und [Gravur] Roter Jaspis wurden als Belohnungen für einige Quests in Dumaha hinzugefügt.

5. Webshop Quest

- Einige Belohnungen für die Webshop Quests „[Event] Den Trends voraus“, „[Event] Nur die nächste Neuheit“ und „[Event] Leckere Schokolade“ wurden angepasst.

6. Ehrenpunkte

- Die Ehrenpunkte-Rangliste wird mit dem Update zurückgesetzt.

7. Sprachen

- Die folgenden Sprachen werden nicht mehr im Spiel unterstützt: Italienisch, Polnisch, Spanisch.