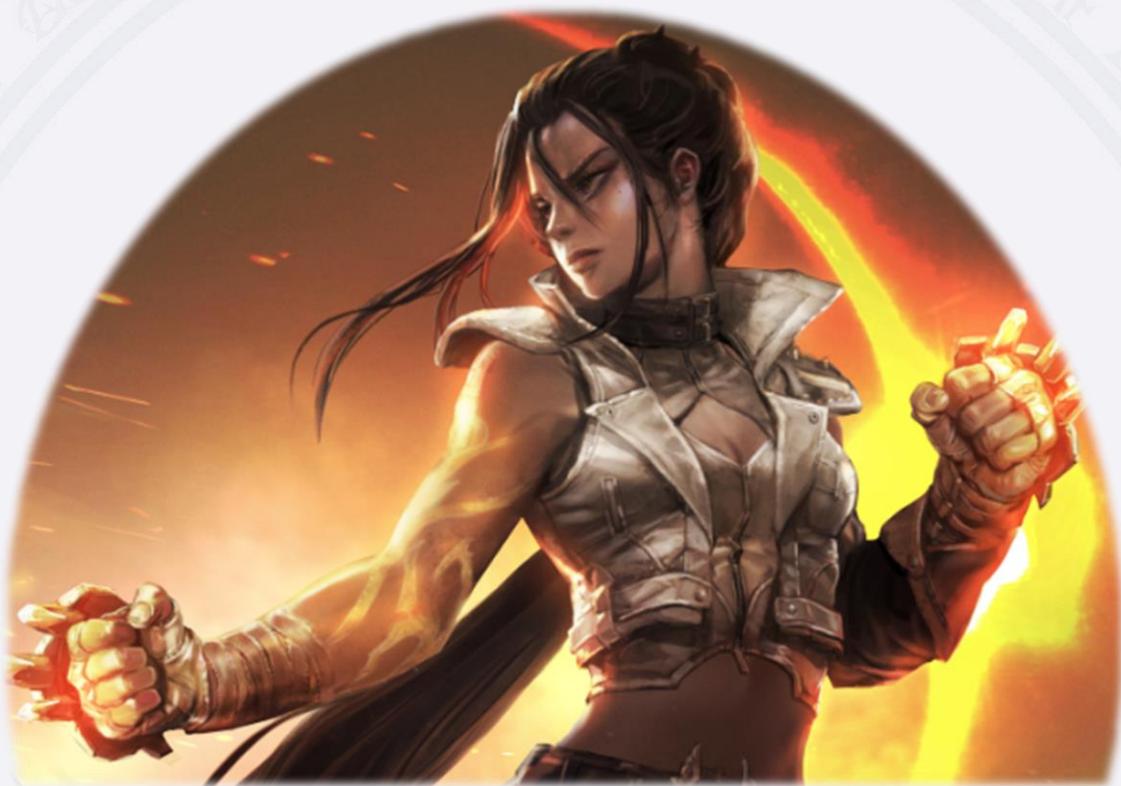


AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES



AION Classic Europe 3.0

~ The Path of the Brawler ~

Patchnotes





PATCH NOTES

Inhalt

Charakter.....	4
Luminarium.....	5
Laphsaran.....	6
Schlachtfeld	9
Instanzen.....	11
Festungskampf.....	13
Ankunft des Gebieters.....	15
Balaurea.....	16
Quests.....	17
Gegenstände	21
NSC.....	24
Fertigkeiten.....	25
Legionen	28
Arena	29
Verzauberungseffekt	30
Kampftalent	30
Buch der Legenden.....	30
Miols.....	31
Globales Auktionshaus.....	31
AION-Look.....	31
Sonstige.....	32
UI.....	33



PATCH NOTES

Sound	37
Einstellungen	37
Grafik-Einstellungen	37
Classic Europe Spezifikationen.....	38
Fertigkeiten: Informationen und Balance-Änderungen	43
1. Kampfverhalten des Faustkämpfers	43
2. Neue Fertigkeiten für Charakterstufe 60.....	46
3. Die Beschränkung der "mag. Verstärkung" wird entfernt	49
4. Balance-Änderung von Templer/Gladiator	50
5. Balance-Änderung von Assassine/Jäger.....	53
6. Balance-Änderung von Kleriker/Kantor	60
7. Balance-Änderung von Zauberer/Beschwörer.....	66
8. Balance-Änderung vom Rächer	70

*Alle genannten Zeiten innerhalb des Dokuments entsprechen der Server-Zeit.

PATCH NOTES

Charakter

1. Neue Spezialisierungen "Kampfkünstler" und "Faustkämpfer" wurden hinzugefügt.



Der Faustkämpfer hat all seine Erinnerungen verloren. Da taucht die rätselhafte Saraqael auf und bietet ihm Hilfe bei der Suche nach seiner Vergangenheit an. Woher aber kennen sich die beiden ...? Langsam kehren die Erinnerungen zurück: Der Faustkämpfer war einer jener vielversprechenden Lehrlinge am Luminarium. Die Daevas dort schlossen überschwänglich neue Freundschaften und dachten an nichts anderes als das tägliche Kräfteressen. Doch dann fand ihr Glück ein jähes Ende. Der Faustkämpfer erinnert sich an den schicksalhaften Tag im Luminarium, der so viele Lehrlinge das Leben kosten sollte. Er tritt zum ersten Mal aus dem Raum des Unbewussten heraus – zurück in die Welt des Schmerzes und des Kampfes, wo er von nun an seinen eigenen Weg einschlägt.

- "Kampfkünstler" können nun durch spezielle Kampagnen beim Klassenwechsel "Faustkämpfer" auswählen.
 - Der Faustkämpfer ist spezialisiert im Nahkampf und mit der Waffe "Drachenklaue" und einer "Lederrüstung" ausgestattet.
 - Wenn Ihr einen Kampfkünstler erstellt, erhaltet Ihr 2x Yasbas Gunst via Quest im Spiel.
2. Das neue Attribut "Magieausgleich" wurde hinzugefügt.
 - Nähere Informationen sind unter "[Fertigkeiten: Informationen und Balance-Änderungen](#)" zu finden.
 3. Die max. Stufe des Charakters wurde auf 60 erhöht.
 4. Wenn ein Charakter bis einschließlich Stufe 50 stirbt, werden keine Erfahrungspunkte mehr abgezogen.
 - Die Strafen für Charaktere ab Stufe 51 bleiben unverändert.

PATCH NOTES

5. Fehler behoben: Bei der Charaktererstellung funktionierte die Kamera bei männlichen Elyos nicht richtig.
6. Fehler behoben: Bei weiblichen Charakteren wurden Zauberbücher bei der Landung nach dem Sprung nicht aufgeschlagen.

Luminarium

1. Die neue Instanz "Luminarium" wurde hinzugefügt.



Am Luminarium werden junge Daevas in Geschick und Standhaftigkeit ausgebildet. Unter diesen befinden sich auch auserwählte Daevas, die für ein glorreiches und mysteriöses Paradies bestimmt sind. Da niemand genau weiß, wer unter ihnen es ist, streben alle nach dieser geheimen Auszeichnung. Das Luminarium ist auf den ersten Blick ein idyllisches Anwesen für vielversprechende junge Daevas. Aber tief in seinem Gewölbe nimmt für die ahnungslose Schar das Unheil seinen Lauf...

- Wenn Ihr einen Kampfkünstler erstellt, beginnt Ihr in "Lacrima". Am "Luminarium" könnt Ihr Euch weiterentwickeln.
 - Kampfkünstler und Faustkämpfer können einige Kampagnen von Ishalgen, Altgard, Poeta und Verteron nicht ausführen.
 - Nur Kampfkünstler und Faustkämpfer können "Lacrima" und "Luminarium" betreten.
 - Wenn ein Faustkämpfer die Kampagne "Zurück in die Welt des Schmerzes" abschließt, kann er den Teleporter benutzen.
2. Wenn Ihr das Luminarium während einer Kampagne verlasst, wird die Quest je nach Fortschritt zurückgesetzt.

PATCH NOTES

- Wenn Ihr eine laufende Quest verlasst, wird ihr Status nun als "Erhalten" angezeigt.
 - Wenn Ihr eine Quest mit dem Status "Abschließen" verlasst, bleibt dieser Status erhalten.
3. Ihr könnt mit einer geringen Wahrscheinlichkeit Belohnungen von Monstern im Luminarium erhalten:

Gegenstand
[Luminarium] Ohring
[Luminarium] Ring

Laphsaran

1. Als neue Region wurde "Laphsaran" hinzugefügt.



Auf ihrem triumphalen Vormarsch in Richtung Tiamaranta geraten die Flotten der Elyos und Asmodier in die Gravitationsfalle, die Tiamat in den Wolken verborgen hatte. Sie entkommen nur knapp einem Absturz und landen in der unbekanntem und kargen Region Laphsaran. Laphsaran wurde einst von dem ehemaligen Balaur-Gebietler Apsu beherrscht. Doch die 5. Balaur-Gebietlerin Tiamat konnte sich die Region untertan machen und versetzt dort nun ihre Feinde mit ihren furchtbaren Mächten über Gravitation, Säure und Versteinerung in Angst und Schrecken.

Fraktion	NSC	NSC-Position	Eintrittsbedingung
Elyos	Eos-Portal	Inggison-Illusionsfestung	Ab Stufe 56
Asmodier	Minox-Portal	Gelkmaros-Festung	Ab Stufe 56

- Ihr braucht eine geringe Menge an Kinah, um Laphsaran zu betreten.



PATCH NOTES

- 2. Ein Garnionskampf wurde hinzugefügt.
 - Wenn Ihr eine Garnison einnehmt, könnt Ihr eine von zwei "Gruppenquests" aussuchen.
 - Ihr könnt tägliche und wöchentliche Quests erhalten.
- 3. Die Vorratsversorgung wurden hinzugefügt.
 - Den Abschlussbelohnungen der Tagesquest "Garnisons-Eroberung in Laphsaran" wurde das "Garnison-Siegel" hinzugefügt.
 - Eine neue wöchentliche Quest wurde hinzugefügt, in der Ihr das "Garnison-Siegel" als Belohnung erhalten könnt.
 - Jeden Tag von 19 Uhr bis 2 Uhr taucht an bestimmten Stellen in Laphsaran der Vorrathändler-NSC auf. Mit dem "Garnison-Siegel" könnt Ihr Vorräte erwerben.

Rapida-Zünfte-Händler	Rasanta-Zünfte-Händler	Turbo-Zünfte-Händler
Salzgeisterplateau	Verhangenes Yolf-Bassin	Schlucht der schweigenden Steine

- Wenn Ihr eine bestimmte Garnison erobert, erscheint ein Vorratskäufer. Ihr könnt bei ihm Vorräte, die Ihr beim Vorrathändler erworben habt, gegen Belohnungen eintauschen.

Fraktion	Rapida-Zünfte-Händler	Rasanta-Zünfte-Händler	Turbo-Zünfte-Händler
Elyos	5. Laphsaran-Garnison 8. Laphsaran-Garnison	3. Laphsaran-Garnison 4. Laphsaran-Garnison	3. Laphsaran-Garnison 4. Laphsaran-Garnison
Asmodier	6. Laphsaran-Garnison 8. Laphsaran-Garnison	3. Laphsaran-Garnison 6. Laphsaran-Garnison	4. Laphsaran-Garnison 5. Laphsaran-Garnison

- Ihr könnt bei Latarunerck und Laphrunerk "Abenteurersiegel" gegen Aussehensgegenstände und einige Animations-Fertigkeitsbücher eintauschen.
- 4. Ein Welt-Raid wurde hinzugefügt.
 - Der Raid gegen "Subterraneum" beginnt samstags um 23:00 Uhr im Subterraneum-Habitat in "Laphsaran".
 - Spieler, die sich zu Beginn des Raids in der Nähe des "Subterraneum-Habitats" befinden, werden an eine Stelle außerhalb des Raid-Bereichs teleportiert.
 - Nach Beginn des Raids wird die verbleibende Zeit auf der Karte angezeigt.



PATCH NOTES

- Die Fraktion, die am meisten zur Vernichtung des Raidmonsters beiträgt, gewinnt. Sie erhält zudem eine Belohnung, die ihrer Leistung entspricht.
5. Hinterhalt auf Dyade-Sturmtrupp wurde hinzugefügt.
- Er findet samstags um 19:00 Uhr in der Nähe des Salzgeisterplateaus statt.
 - Wenn Ihr mind. 20 Einheiten des <Dyade-Sturmtrupps> erledigt, verschwinden alle Einheiten des <Dyade-Sturmtrupps> und der <Dyade-Sturmtrupp-Wortführer> taucht an einer bestimmten Stelle des Salzgeisterplateau auf.
 - Wenn Ihr den <Dyade-Sturmtrupp-Wortführer> erledigt, erhaltet Ihr eine Belohnung.
6. In Laphsaran wurde ein neuer Raid-Boss "Erz-Dyade" hinzugefügt.
- An jedem letzten Freitag im Monat ab 22:30 Uhr beginnt der Raid in "Besetzte Tiamat-Legionsfestung".
 - Die Fraktion, die am meisten zur Vernichtung des Raidmonsters beiträgt, gewinnt. Sie erhält zudem eine Belohnung, die ihrer Leistung entspricht.
 - Wenn Ihr "Erz-Dyade" erledigt, wird mit 100% Wahrscheinlichkeit "Großes Gottstein-Bündel" gedroppt.
7. In Laphsaran wurde das "Niemandland" hinzugefügt.
- | Lage |
|-----------------------|
| Reian-Durchgangslager |
| Verseuchter Syran-See |
| Riss der Morgennebel |
| Henash-Garnison |
- Als "Niemandland" werden PvP-Zonen bezeichnet, in denen PvP gegen die eigene Fraktion möglich ist.
 - Wenn Ihr das Niemandland in Laphsaran betretet, werden die Versteck-Fertigkeiten deaktiviert.
 - Wenn Ihr das Niemandland betretet, wird die Charakterinformation verborgen.
 - Wenn Ihr einer Gruppe/Allianz beigetreten seid, werden die Charakterinformationen der Mitglieder angezeigt.
 - Der Weltkarte (M) wurde das Anzeigesymbol für das Niemandland hinzugefügt.
 - Im Niemandland innerhalb des Laphsaran-Feldes tauchen Schatzkisten auf.
 - Die Schatzkiste wird an einer zufälligen Stelle im Niemandland erscheinen.
8. Die Schatzsuche wurde hinzugefügt.

PATCH NOTES

9. Gegenstände, die Ihr durch Zerstören der umgestürzten Vorratstruhen erhalten könnt, und ihre Häufigkeiten wurden geändert.
 - Zu den Gegenständen, die ihr beim Zerstören der umgestürzten Vorratstruhen erhalten könnt, wurden ein Fertigkeitsbuch (Stufe 58), eine Fertigkeitsbuchseite (Stufe 58) sowie ein neues Stigma der Stufe 59-60 hinzugefügt.
10. Der Relikt-Umtausch-NSC wurde von Apheta Beluslan nach Laphsaran verschoben.
11. Der Abenteuersiegel-Händler wurde von Apheta Beluslan nach Laphsaran verschoben.
12. Vindachinerk befindet sich nun in Laphsaran.
13. Die Quest der Schwarzwolken-Händler findet nun in Laphsaran statt.
14. Es wurde eine Quest hinzugefügt, in der Ihr "Schwarzgold-Medaillen" erhalten könnt.
15. Quests für Konsortium und Charlirunerks Dämonen wurden hinzugefügt.
16. Kensunerk, ein Händler für Muster, wurde in Laphsaran hinzugefügt.
17. Anpassungen an der Eos und Minox wurden vorgenommen:
 - Es wurden Trainingspuppen hinzugefügt.
 - In der 1. Etage der Eos und Minox wurden Treppen hinzugefügt, die in die oberen Etagen führen.
 - Der Seelenheiler in der Eos und Minox wurde entfernt.
18. Attribute von "Entkommener Yamennes" wurden angepasst.

Schlachtfeld

1. Das "Dranium-Schlachtfeld" wurde hinzugefügt.



Trotz seiner kargen Beschaffenheit ist Laphsaran ein Land voller verborgener und unschätzbar wertvoller Ressourcen.



PATCH NOTES

Einst wurden die Apsu-Balaur von Gebieterin Tiamat nach Laphsaran verbannt, wo sie am Ende ihres Lebens versteinerten. Ihr Groll verdichtete sich über die Jahrhunderte zu Schwarztränenstein, der auch unter einem anderen Namen bekannt wurde: Blutdrana. In den Tiefen von Laphsarans Gesteinsschichten begraben und erfüllt von den verbitterten Geistern der Apsu-Balaur, reicherte sich in ihren Leibern der kostbare Schwarztränenkristall an - das hart umkämpfte Blutdranium. Da das Blutdranium in den unerkannten Tiefen von Laphsaran verborgen war, wusste niemand davon, bis die Tiamat-Balaur darauf stießen, als sie die seltsamen Eigenschaften von Blutdrana untersuchten.

Wie Blutdrana besaß Blutdranium die Kraft, Fähigkeiten in kürzester Zeit bis zum Äußersten zu verstärken, und war bei denen, die nach großer Macht streben, sehr begehrt. Im Vergleich zu Blutdrana, das sofort verbraucht wurde, zeigte das Blutdranium eine nahezu unendliche Haltbarkeit, wenn es zu Waffen oder Ausrüstungen verarbeitet wurde. Diese Erkenntnis führte zu einem Krieg zwischen Elyos und Asmodiern, da beide Seiten das Blutdranium für sich beanspruchten.

Schließlich kam es an der Hauptquelle des Blutdraniums zu einem Konflikt zwischen den Tiamat-Balaur, Elyos und Asmodiern, da alle drei Fraktionen einen Vorrat an Blutdranium anlegten.

Doch das Dranium ist letztendlich eine Macht der Balaur. Um der Schande zu entgehen, offen von den Kräften der Balaur Gebrauch zu machen, verbargen die Daevas während dem Kampf ihre Fraktionen und verschleierten ihre Identitäten.

Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Wird zurückgesetzt	Eintrittszeit
6 vs. 6	Ab Stufe 56	2-mal pro Tag	Täglich um 09:00 Uhr	20:00 Uhr bis 22:00 Uhr

- Klickt auf den Button Eintrittsanfrage, der während der Eintrittszeit im HUD erscheint, um teilzunehmen.
- Ihr könnt nur als Einzelspieler eintreten.
- Fraktionen können zusammengelegt werden.
- Wenn Ihr die Abbau-Vorrichtung erobert habt, erhaltet Ihr währenddessen kontinuierlich in bestimmten Zeitabständen Punkte.
- Wenn Ihr einen Gegner-PC, NSC oder neutrale Monster erledigt, erhaltet Ihr Punkte.
- Ihr erhaltet Punkte, wenn Ihr mit bestimmten Objekten interagiert.



PATCH NOTES

- Wenn Ihr ein neutrales Monster erledigt oder eine Abbau-Vorrichtung erobert, erhaltet Ihr einen Buff.
 - Zu einer bestimmten Zeit erscheint im Warteraum jeder Fraktion ein Riss, über den max. eine Person in die "versteckte Mine" teleportiert werden kann.
 - Wenn Ihr "Alashane", die als erstes auftaucht, erledigt, erhaltet Ihr mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit die "Halskette von Lady Lumiel".
 - Wenn der Draniumschlacht-General eines der beiden Teams besiegt wird, wird die Punktezahl sofort errechnet und das Spiel beendet.
2. Es wurden neue Quests für das "Dranium-Schlachtfeld" hinzugefügt.
 - Elyos können sie bei Eingael, Asmodier bei Akunen erhalten.
 3. Die max. Eintrittsstufe für das Schlachtfeld "Chantra-Dredgion" wurde auf Stufe 60 erhöht.
 - Kann von Stufe 56 bis 60 betreten werden.
 4. Die Standardbelohnung "Abyss-Punkte" in der Chantra-Dredgion wurde erhöht.
 5. Das Schlachtfeld "Tiarkh-Versuchsstation" wurde deaktiviert.
 - Im Dialog von Eingael und Akunen wurde der Eintrittsbutton für Tiarkh gelöscht.

Instanzen

1. Die max. Eintrittsstufe für normale Instanzen wurde von Stufe 58 auf Stufe 60 erhöht.
2. Die Instanz "Feuertempel" wurde überarbeitet.

Eintritts-NSC	Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Wird zurückgesetzt
Eingang des Feuertempels	1	Ab Stufe 27	3-mal pro Woche	Mittwochs um 09:00 Uhr

- Beim Betreten erhaltet Ihr nun einen Buff.
- Beim Eintreten erhaltet Ihr "Konzentrierte Kälte". Wenn Ihr die Instanz verlasst, wird dieser Gegenstand gelöscht.
- Bei allen Monstern im Feuertempel wurden die Attribute und Belohnungen angepasst.
- "Kromede die zornige Richterin" taucht nicht mehr im Feuertempel auf.
- Gatneri Lavastein, Asparn Schwarzrauch und Rotan-Silberklinge tauchen nun garantiert im Feuertempel auf.
- Durch "Verdächtiger Spiegel" im Feuertempel könnt Ihr die Instanz verlassen.



PATCH NOTES

- Die Position der Monster im Kyola-Tempel wurde geändert.
- 3. Der Feuertempel für die Asmodier-Kampagne wurde mit dem gewöhnlichen Feuertempel zusammengelegt.
 - Die Kampagne "Eine gefangene Flamme" kann im Feuertempel ausgeführt werden.
- 4. "Mauer des Kummers" wurde angepasst:
 - Mauer des Kummers kann nun 1-mal täglich betreten werden.
 - Durch die Änderung der möglichen Eintritte wurde unter anderem die Chance auf Ausrüstungsbelohnungen angepasst.
 - Die max. TP von "Unglückliche Samael" wurden verringert.
 - Der Schaden der Fertigkeit von "Unglückliche Samael" wurde verringert.
- 5. "Tartarus" wurde angepasst:
 - Die Reliktbelohnung aus der Belohnungstruhe wurde verbessert.
 - Aus der Belohnungstruhe könnt Ihr nun Mithril-Medaillen statt Schwarzgold-Medaillen erhalten.
 - Die Wahrscheinlichkeit aus "Komprimierte Zeitspuren" "Eris-Fragmente" zu erhalten, wurde erhöht.
 - Die Fertigkeit "Unbezähmbare Rüstung" von Seelengargoyle und Magischer Gargoyle in Tartarus wurden gelöscht.
 - Fehlerhafte Bereiche in Tartarus wurden korrigiert.
- 6. Der Schwierigkeitsgrad der "Totenkluft" wurde angepasst.
 - Eins von zwei Elitemonstern an 6 Eingängen zum Reliktraum wurde entfernt.
 - Das Elitemonster in der Time Attack-Zone wurde durch ein normales Monster ersetzt.
 - Der 30. Naga-Sonderheiler, der zwischen Startpunkt und Anfang des Rallye-Bereichs platziert war, wurde entfernt.
- 7. Die Stufen der Monster in "Talocs Höhle" wurden angepasst.
- 8. Eingänge folgender Instanzen befinden sich nun in Laphsaran:
 - Tartarus / Mauer des Kummers / Diskos von Phaistos / Versunkenes Telos / Der Rote Thron
- 9. Die Instanz Poeta der Finsternis wurde gelöscht.
- 10. Die Instanz Abyss-Splitter wurde gelöscht.
- 11. Nach dem Erledigen der Reizbaren Padmarashka erhaltet Ihr nun ein Glänzendes Fragment der Padmarashka.



PATCH NOTES

- Alle Gruppenmitglieder können ein Glänzendes Fragment der Padmarashka erhalten.
- 12. Die Chance auf "Nahrhafter Poppy-Snack", den Ihr aus Poppys Geschenktruhe in Solus-Feuerprobe erhalten könnt, wurde erhöht.
- 13. Ihr könnt nun "Zwerg-Acarun-Snacks" in Tempus, Mauer des Kummers, Der Rote Thron und Diskos von Phaistos erhalten.
 - Ist enthalten in "Erstklassige Schatzkiste von Tempus", die in Tempus erscheint, wenn Ihr den S-Rang erreicht.
- 14. Fehler behoben: "Stromfeldgenerator" in "Diskos von Phaistos" funktionierte nicht richtig.

Festungskampf

1. Die Belohnungen sowie die Anzahl der Spieler, die die Belohnungen des jeweiligen Festungskampfinges erhalten, wurden geändert:
[Bei erfolgreicher Einnahme der Festung]

Festung	Rang 1 (Medaille / Spieler)	Rang 2 (Medaille / Spieler)	Rang 3 (Medaille / Spieler)	Rang 4 (Medaille / Spieler)	Rang 5 (Medaille / Spieler)
Altar der Gier	Mithril (5)/ 100	Mithril (4)/ 100	Mithril (3)/ 200	Mithril (2)/ 200	Mithril- Fragment (9)/ 900
Altdrachentempel	Mithril (5)/ 100	Mithril (4)/ 100	Mithril (3)/ 200	Mithril (2)/ 200	Mithril- Fragment (9)/ 900
Vorgaltem-Turm	Mithril (5)/ 100	Mithril (4)/ 100	Mithril (3)/ 200	Mithril (2)/ 200	Mithril- Fragment (9)/ 900
Karmintempel	Mithril (5)/ 100	Mithril (4)/ 100	Mithril (3)/ 200	Mithril (2)/ 200	Mithril- Fragment (9)/ 900
Apheta Beluslan	Mithril (8)/ 100	Mithril (6)/ 100	Mithril (5)/ 200	Mithril (4)/ 200	Mithril (4)/ 900

PATCH NOTES

[Bei nicht erfolgreicher Einnahme der Festung]

Festung	Rang 1 (Medaille / Spieler)	Rang 2 (Medaille / Spieler)	Rang 3 (Medaille / Spieler)	Rang 4 (Medaille / Spieler)	Rang 5 (Medaille / Spieler)
Altar der Gier	Mithril (4)/ 100	Mithril (3)/ 100	Mithril (2)/ 200	Mithril (1)/ 200	Mithril- Fragment (5)/ 900
Altdrachentempel	Mithril (4)/ 100	Mithril (3)/ 100	Mithril (2)/ 200	Mithril (1)/ 200	Mithril- Fragment (5)/ 900
Vorgaltem-Turm	Mithril (4)/ 100	Mithril (3)/ 100	Mithril (2)/ 200	Mithril (1)/ 200	Mithril- Fragment (5)/ 900
Karmintempel	Mithril (4)/ 100	Mithril (3)/ 100	Mithril (2)/ 200	Mithril (1)/ 200	Mithril- Fragment (5)/ 900
Apheta Beluslan	Mithril (7)/ 100	Mithril (6)/ 100	Mithril (4)/ 200	Mithril (4)/ 200	Mithril (3)/ 900

2. Die Festungszeiten in Balaurea und in Apheta Beluslan wurden angepasst.

Zeit	Mittwochs	Samstags	Sonntags
22:00 Uhr	[Apheta Beluslan] Apheta Beluslan Festung	[Inggison] Altar der Gier Altdrachentempel [Gelkmaros] Vorgaltem-Turm Karmintempel	[Apheta Beluslan] Apheta Beluslan Festung

- In Apheta Beluslan finden nun nur noch Festungskämpfe statt.
 - Mittwochs und sonntags um 21:00 Uhr entsteht der Riss in Laphsaran, durch den Ihr nach Apheta Beluslan gelangt.
- 3. Die Festungskämpfe im Abyss-Kern und im oberen Abyss wurden gelöscht.
 - Die Artefakte in der Festung im Abyss-Kern und im oberen Abyss können nicht mehr erobert werden.
- 4. Die Despawn-Zeit des Monsters, das am Illusionstor des Wächter-Generals im Festungskampf in Apheta Beluslan erscheint, wurde reduziert.

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

Ankunft des Gebieters

1. Ankunft von Lady Lumiel wurde hinzugefügt.



- Die "Ankunft des Gebieters" ist ein neues System: Sammelt "Lumiels Relikte", die mit deren Macht gespeist sind und euch eine spezielle Aussehensverwandlung gewähren.
- Lumiels Relikte können mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit durch das Sammeln von Lumiel-Gemäldeteilen erhalten werden.
- Die Gemäldeteile können wie folgt erhalten werden:
 - Beute von Monstern in Himmelskluft (Inggison) und Azurfurche (Gelkmaros).
 - Beute von Monstern um die 5. Laphsaran-Garnison
 - Wächter der 5. Laphsaran-Garnison
 - Kauf beim Vorrathändler in Laphsaran
- Es gibt insgesamt vier von Lumiels Relikten. Wenn man sie kombiniert, erhält man "Lumiels Apostel".
Mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit kann auch "Ruhmkiste von Lady Lumiel" erhalten werden.

PATCH NOTES

Relikt	Fundort	Fundort Details
Ring von Lady Lumiel	Kann anstelle eines Gemäldeteils der Qualität gering-mächtig mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit von Monstern erbeutet werden.	Himmelskluft (Inggison) Azurfurche (Gelkmaros) Monster in und um die 5. Laphsaran Garnison
Ohring von Lady Lumiel	Kann mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit bei der Zusammensetzung von edlem Lumiel-Gemäldestaub erhalten werden.	-
Halskette von Lady Lumiel	Kann mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit als Beute von einem bestimmten Monster in einem Schlachtfeld erhalten werden.	Chantra-Dredgion (Schiffsmaat Badala) Dranium-Schlachtfeld (1. Erscheinung von Alashane)
Krone von Lady Lumiel	Kann mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit als Belohnung von RvR-Raids erhalten werden.	Subterraneum Erz-Dyade (1. Platz im Unions-Schadensbeitrag, Würfeln)

- Falls "Lumiels Apostel" zum 2. Mal erhalten wurde, kann dieser bei den NPCs Steropes (Inggison) und Merhen (Gelkmaros) gegen die folgenden Gegenstände getauscht werden: Ring von Lady Lumiel, Ohring von Lady Lumiel, Halskette von Lady Lumiel.

Balaurea

- In Inggison/Gelkmaros wurden Welt-Raids hinzugefügt.
 - Der Raid beginnt freitags um 21:30 Uhr an den jeweiligen Fraktionsstützpunkten.

Inggison	Gelkmaros
Zantra	Nuzanta



PATCH NOTES

- Die Fraktion, die am meisten zur Vernichtung des Raidmonsters beiträgt, gewinnt. Sie erhält zudem eine Belohnung, die ihrer Leistung entspricht.
 - Ihr könnt aus der Erfolgsbelohnungskiste mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit "Sagenhafte Waffe des Schweigens" und "Subterraneum-Rüstung" der neuen Stufe 60 erhalten.
2. Feld-Named Monster in Inggison und Gelkmaros wurden gelöscht.
 3. Die Verkaufsliste des Händlers für Kampfgeist-Achate wurde geändert.
 - Die Umtauschkosten für einige Gegenstände oben genannter Verkaufsliste wurden geändert.
 4. Einige Bereiche von Gelkmaros wurden geändert.
 5. Fehler behoben: Vom Garten des Elends in Inggison aus konntet Ihr Euch nicht zu einigen Gebiete teleportieren.

Quests

1. Apheta Beluslan-Quests können nicht mehr angenommen werden.
 - Laufende Quests, die vor dem Update erhalten wurden, werden nach dem Update gelöscht.
2. Ihr erhaltet nun eine größere Belohnung, wenn Ihr Kapitän Zanata erledigt.
 - Rüstungskiste des Elite-Zenturios wird zu Rüstungskiste des Elite-Tribuns.
 - Laufende Quests, die vor dem Update erhalten wurden, werden nach dem Update gelöscht.
3. Es wurden Gruppenquests hinzugefügt.
 - Ihr könnt nur eine der Quests, die in der Gruppe registriert wurden, auswählen und erhalten.
 - Wenn Ihr Eure aktive Gruppenquest ändern möchtet, müsst Ihr Eure aktuelle Quest aufgeben oder abschließen, um nach dem Zurücksetzen eine neue Quest erhalten zu können.
4. Anforderungsquest für Hinterhalt auf Dyade-Sturmtrupp wurde hinzugefügt.
 - Ihr könnt sie bei "Reian-Spähkommandant" im Reian-Durchgangslager in Laphsaran erhalten.
5. Für den Erz-Dyaden wurde 2 neue Quests hinzugefügt.

PATCH NOTES

Fraktion	Quest	Aktivierungsbedingung für die Quest	Quest annehmen
Elyos	[Union/Wöch] Ein weiterer Angriff auf die Festung	Während des Raids auf die besetzte Tiamat-Legionsfestung	Während des Raids die besetzte Tiamat-Legionsfestung betreten
	[Union] Der lebendige Dunkelmagier		Bei eingenommener 3. Garnison: Geflohener Mont
Asmodier	[Union/Wöch] Ein neuer Überfall auf die Festung	Während des Raids auf die besetzte Tiamat-Legionsfestung	Während des Raids die besetzte Tiamat-Legionsfestung betreten
	[Union] Der größer werdende Dunkelmagier		Bei eingenommener 4. Garnison: Geflüchteter Mont

6. Eine Quest für Erweiterung der neuen großen Stigma-Verankerung wurde hinzugefügt.

Fraktion	NSC	Vorquest	Questname
Elyos	Reemul	Stigma-Ritual	Weitere Stigma-Verankerung
Asmodier	Garath	Testobjekt EINS	Weitere Stigma-Verankerung

- Gegenstände, die für die Ausführung der Quest benötigt werden, sind bei Apelles (Elyos) und Mempar (Asmodier) erhältlich.

7. Zwei neue Quests für den Kauf von großen Stigmen wurden hinzugefügt.

Fraktion	Quest	Quest-Bedingungen	NSC
Elyos	Erste Schritte zum heroischen Stigma	Ab Stufe 50 "Geheimnis des zerbrochenen Stigmas" abgeschlossen	Veilchenschwinge
	Jagd nach sagenhaftem Stigma	Ab Stufe 55 "Geheimnis des zerbrochenen Stigmas" abgeschlossen	
Asmodier	Heroisches Stigma erhalten!	Ab Stufe 50 "Das Shulack-Stigma" abgeschlossen	Grauschwinge
	Streben nach sagenhaftem Stigma	Ab Stufe 55 "Das Shulack-Stigma" abgeschlossen	



PATCH NOTES

8. Für jede Fraktion wurde eine "Ankunft von Lady Lumiel"-Quest hinzugefügt.

Fraktion	NSC	Quest
Elyos	Steropes	Bitte des Geheimdienst-Stabsoffiziers
Asmodier	Merhen	Bitte des Geheimdienst-Stabsoffiziers

9. Wiederholungsquests für die Chantra-Dredgion wurden durch eine tägliche Quest ersetzt.
10. Bisherige Questbelohnungen für Lichtmacht/Blutritter-Medaillen wurden durch Korpsmedaillen ersetzt.
11. Quests zum Festungskampf im oberen Bereich des Abyss können nicht mehr erhalten werden.
- Laufende Quests, die vor dem Update erhalten wurden, werden nach dem Update gelöscht.
 - Quest-Gegenstände, die Ihr vor dem Update erhalten habt, werden nach dem Update gelöscht.
12. "Tiarkh-Versuchsstation"-Quests können nicht mehr angenommen werden.
- Laufende Quests, die vor dem Update erhalten wurden, werden nach dem Update gelöscht.
13. "Poeta der Finsternis"-Quests können nicht mehr angenommen werden.
- Laufende Quests, die vor dem Update erhalten wurden, werden nach dem Update gelöscht.
 - Quest-Gegenstände, die Ihr vor dem Update erhalten habt, werden nach dem Update gelöscht.
14. "Abyss-Splitter"-Quests können nicht mehr angenommen werden.
- Laufende Quests, die vor dem Update erhalten wurden, werden nach dem Update gelöscht.
 - Quest-Gegenstände, die Ihr vor dem Update erhalten habt, werden nach dem Update gelöscht.
15. Eine neue "Feuertempel"-Quest wurde hinzugefügt.

Fraktion	Questname	Quest-NSC	Wiederholungen
Elyos	Lavarinerks Bitte	Lavarinerk	3-mal
Asmodier	Lavarunerks Bitte	Lavarunerkerk	3-mal

16. "Feuertempel"-Quests können nicht mehr angenommen werden.
- Laufende Quests, die vor dem Update erhalten wurden, werden nach dem Update gelöscht.



PATCH NOTES

- Quest-Gegenstände, die Ihr vor dem Update erhalten habt, werden nach dem Update gelöscht.
17. Einige Quests für die Stahlharke wurden gelöscht.
- Laufende Quests, die vor dem Update erhalten wurden, werden nach dem Update gelöscht.

Elyos	Asmodier
Der Preis des Wohlwollens	Ein verdächtiger Ruf
Haorunerks Rettung	Haorunerks Verschwinden
Verdächtiger Shugo	Der Shugo aus Pandämonium

18. Einige Questbelohnungen für die Stahlharke wurden korrigiert.

Elyos	Asmodier
Erledigt die Sonderzustellung	Beseitigt die Sonderzustellung
Erledigt Käptn Grogget	Beseitigt Käptn Grogget
Erledigt den Ingenieur Lahulahu	Beseitigt Ingenieur Lahulahu
Erledigt Chefkanonier Pupukin	Beseitigt Chefkanonier Pupukin
Erledigt Largimark der Raucher	Beseitigt Largimark der Raucher
Erledigt Mantutu Goldauge	Beseitigt Mantutu Goldauge
Erledigt Offizierin Menekiki	Beseitigt Offizierin Menekiki

19. Es wurden Brunnen hinzugefügt, an denen Ihr die "Blaugold-Medaille" umtauschen könnt.
- Die Brunnen befinden sich in den Hauptstädten der jeweiligen Fraktion, in Inggison und Gelkmaros.
20. Informationen zum Zerstören der Objekte in der Vindachinerk-Quest wurden ergänzt.
21. In einigen Quests werden gelöschte Instanzen nun nicht mehr erwähnt.
22. Einige Balaurea-Quests könnt Ihr nicht mehr erhalten.
23. Wenn eine bestimmte Stelle der Elyos-Kampagne "Ein gefährliches Artefakt" erreicht wird, gilt die Kampagne nun als erfolgreich abgeschlossen.
24. Einige Kinah-Belohnungs-Quests können nicht mehr erhalten werden.
- Laufende Quests, die vor dem Update erhalten wurden, werden nach dem Update gelöscht.
25. Einige Quest-Markierungen wurden ausgeblendet.
- Die Markierung wird nicht mehr auf der Karte angezeigt, aber die Quest kann bei einem NSC weiterhin erhalten werden.



PATCH NOTES

26. Fehler behoben: Der Gegenstand "Laborkittel" konnte nicht verwendet werden, wenn während der Faustkämpfer-Kampagne der Gegenstand "Verwandlungsbonbon" verwendet wurde.
27. Fehler behoben: In einigen Schritten der Kampagne "Unbekannte Begegnung" und "Rätselhafte Begegnung" konnten keine Quests ausgeführt werden.
28. Fehler behoben: Bei der Ausführung einer Quest, in der viele Ziele vernichtet werden müssen, wurden bei den restlichen Zielen weiterhin Questmarkierungen angezeigt, obwohl die benötigte Anzahl an Zielen erledigt wurde.
29. Fehler behoben: Einige Questobjekte wurden nicht als Zielobjekte gezählt.
30. Fehler behoben: Wenn die Quest "[Spion] Brief an einen Freund" abgebrochen wurde, konnte sie nicht erneut erhalten werden.
31. Fehler behoben: Wenn Ihr eine Quest wieder angenommen habt, nachdem Ihr die Quest-Gegenstände zerstört habt, konnte der Quest-Anzeige-Button nicht angeklickt werden.
 - Wenn Ihr eine automatisch erhältliche Quest aufgibt, müsst Ihr 5 Min. warten, bis Ihr die Quest wieder erhalten könnt.

Gegenstände

1. Gegenstände für Faustkämpfer wurden hinzugefügt.
 - Gegenstände, die Ihr beim Vernichten von Monstern erhalten könnt und deren Chance wurden geändert.
 - Gegenstände, die Ihr aus dem Bündel erhalten/aussuchen könnt und deren Chance wurden geändert.
 - Das Herstellungsmuster für Drachenklauen wurde hinzugefügt.
2. Die Attribute und Werte, die bei der Verzauberung von Waffen und Rüstung erhalten werden, wurden geändert.
 - Je nach Stufe der Verzauberung von Ausrüstungen wird nun zusätzlich das Attribut Magieausgleich erhalten.
 - Der Verzauberungswert für die Verzauberung von Waffen und Ausrüstungen auf Stufen 11 bis 15 wurde erhöht.
3. Mithril-Medaille wurde hinzugefügt:



PATCH NOTES

- Kann als Belohnung für Empyrianische Feuerprobe, Schlachtfeld, Instanz-Quest usw. erhalten werden.
 - Mithril-Medaillen können gegen neue Abyss-Ausrüstungen, die Admiral-Ausrüstungen, eingetauscht werden.
 - 4. Neue Abyss-Ausrüstungen, die Admiral-Ausrüstungen, wurden hinzugefügt.
 - Ihr könnt die Admiral-Ausrüstungen beim neuen Verdiensthändler-NSC in Inggison und Gelkmaros erwerben.
 - 5. Die Manastein-Sockelung wurde überarbeitet.
 - Wenn die Sockelung eines Manasteins fehlschlägt, werden die bereits gesockelten Manasteine nicht mehr zerstört.
 - Die Erfolgswahrscheinlichkeit jeder Stufe der Manastein-Sockelung wurde entsprechend angepasst.
 - Die Anzahl der benötigten Manastein-Ankerhilfen wurde geändert.
- | Manastein | Ankerhilfen-Anzahl |
|----------------------|--------------------|
| Normal (~Stufe 40) | 1 |
| Normal (Stufe 50/60) | 5 |
| Selten (Stufe 20/30) | 5 |
| Selten (Stufe 40) | 10 |
| Selten (Stufe 50) | 50 |
| Selten (Stufe 60) | 100 |
- Die Dauer der Sockelung eines Manasteins wurde reduziert.
6. Wenn Ihr mit einem Bogen ausgerüstet angreift, werden keine Pfeile mehr verwendet.
 - Bei Ausrüstungssets, die einen Bogen enthalten, muss nach dem erneuten Ausrüsten des Bogens gespeichert werden.
 - Ihr könnt Euch nicht mehr mit Pfeilen ausrüsten.
 - Ihr könnt keine Pfeile mehr beim NSC erwerben.
7. Der Effekt der Set-Gegenstände von Rüstung des Elite-Wächters und des Elite-Primus-Pilus-Archonten wurde gelöscht.
8. Die Attribute von Rüstung des Elite-Wächters und des Elite-Primus-Pilus-Archonten wurden geändert.
9. Die benötigte Anzahl an AP für den Kauf von Abyss-Ausrüstungen wurde geändert:
 - Die benötigte Anzahl an AP für den Kauf von Schwingen und Rüstungen des Elite-Himmelfahrtskommandos wurde reduziert.
 - Die benötigte Anzahl an AP für den Kauf von Rüstungen des Elite-Brigadegenerals wurde reduziert.



PATCH NOTES

- Die benötigte Anzahl an AP für den Kauf von Waffen, Rüstungen und Accessoires des Brigadegenerals wurde reduziert.
10. Wenn Ihr eine Rückkehrschriftrolle nach Apheta Beluslan besitzt, wird diese nach dem Update in eine Rückkehrschriftrolle nach Laphsaran umgewandelt.
 11. Die Wahrscheinlichkeit, dass der abnormale Zustand bei Angriffen mit bestimmten Zweihandwaffen (Großschwert, Stangenwaffe, Stab und Bogen) aktiviert wird, wird angepasst.
 12. Die Stufenbeschränkung für das Ausrüsten der "Waffe des Debütanten", die Ihr durch den Anfänger-Pass erhalten könnt, wurde entfernt.
 13. Wenn Ihr Malekors Sternkorund-Ring/Malekors Sterntürkis-Ring und Sukanas Sternkorund-Ohrring/Sukanas Sterntürkis-Ohrring im Laden verkauft, erhaltet Ihr nun etwas weniger Kinah dafür.
 14. Für die Zusammensetzung von "[Vorrat] Tahabatas Waffenkiste" wird nun 3x "Glitzernder Tahabatakristall" benötigt.
 15. Erklärung für "Nahrhafter Poppy-Snack" wurde hinzugefügt.
 16. Die Gegenstände "Yasbas Gunst" und "[Event] Yasbas Gunst" können nun 10.000-mal gestapelt werden.
 17. Die Anzahl der Moreth-Punkte, die durch Abyss-Stigmen erhöht wurden, wurde geändert.
 18. Lichtmacht-/Blutritter-Medaillen können nun im Account-Lagerhaus aufbewahrt werden.
 19. Ein neuer sagenhafter Gottstein der Bindung wurde hinzugefügt.

Gegenstände	Effekt
Gottstein: Behemoths Fesselung	Bindet 6 Sek. lang das Ziel mit 5% Wahrscheinlichkeit.

- Ihr könnt ihn aus dem Großen Gottstein-Bündel mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit erhalten, wenn Ihr Erz-Dyade vernichtet.
20. "Waffe des Schweigens" und "Waffe der Einsamkeit" wurden FX-Effekte hinzugefügt.
 21. "[Vorrat] Waffe der reizbaren Padmarashka" wurde hinzugefügt.
 22. Die Kosten für Fertigungsbücher der Stufen 21 bis 55, die Ihr bei NSCs erhalten könnt, wurden reduziert.
 23. "Waffe der Richterin Kromede" wurde hinzugefügt.
 - Ihr erhaltet sie, wenn Ihr im Feuertempel "Kromede, die korrupte Richterin" erledigt.
 24. "Waffe der weißen Flamme" wurde hinzugefügt.



PATCH NOTES

- Ihr könnt sie mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit erhalten, wenn Ihr "Gatneri Lavastein" und "Asparn Schwarzrauch" im Feuertempel erledigt.
25. "Rotans Energie" wurde hinzugefügt.
 - Wenn Ihr Rotan Silberklinge im Feuertempel erledigt, könnt Ihr sie erhalten.
 - Wenn Ihr sie verwendet, werden für 30 Min. Eure max. TP und max. MP um 150 erhöht.
 26. "Ring der weißen Flamme", "Ohrring der weißen Flamme" und "Halskette der Feuersglut" wurden hinzugefügt.
 - Ihr könnt sie mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit erhalten, wenn Ihr "Molgat Blaukristall", "Flavi Flammenast", "Sipus Raubein" und "Kutisen Knickschwinge" im Feuertempel erledigt.
 27. Fehler behoben: Umhang-Flügel im Ätherflug wurden nicht korrekt dargestellt.
 28. Fehler behoben: In der Bezeichnung des Stigmas "Sprengpulveranwendung" wurde die max. Stufe nicht korrekt angezeigt.
 29. Fehler behoben: Wenn Kätzchen-Kleidung von einem Asmodier angelegt wurde, wurde gelegentlich die Rückenmähne angezeigt.
 30. Fehler behoben: Nach der Herstellung von "Glänzender Nexium-Kettenhelm" und "Nexium-Kettenhelm" wurde die Gegenstandsbezeichnung der gegnerischen Fraktion angezeigt.
 31. Fehler behoben: Wenn ein weiblicher Elyos-Charakter das Kleid der Dame anzog, wurde das Aussehen nicht korrekt dargestellt.
 32. Fehler behoben: Der Effekt der Waffe des weisen Drachenkönigs wurde in manchen Situationen nicht korrekt dargestellt.
 33. Fehler behoben: [Event] Unterstützungstruhe mit Verbrauchsgütern enthielt Pfeile.

NSC

1. Die Händler-NSCs verkaufen nun auch Waffen des Faustkämpfers.
2. Der Info-Tafel von Sanctum und Pandämonium wurden Infos über den Faustkämpfer hinzugefügt.
3. In Inggison und Gelkmaros wurde ein NSC platziert, der Schwarzgold-Medaillen gegen Platinmedaillen umtauscht.



PATCH NOTES

4. In Inggison und Gelkmaros wurde ein NSC platziert, der Mithril-Medaillen gegen Schwarzgold-Medaillen und Platinmedaillen umtauscht.
5. "Zuständiger für Belohnungen der Expeditionselite" verkauft keine Rüstungstruhen des Elite-Primus-Pilus mehr.
6. Meletos in Inggison und Eruca in Gelkmaros werden zu "Verwalter für Korpsmedaillen".
 - Mit Korpsmedaillen, die Ihr durch die Quests erhalten habt, könnt Ihr Belohnungen erwerben.
7. "Paket: Geringer Lichtmacht-Gottstein" bzw. "Paket: Geringer Blutritter-Gottstein", welches vom Verwalter für Lichtmacht-/Blutritter-Medaillen (Lesarius in Inggison und Nispera in Gelkmaros) erhalten werden konnte, wurde durch "Kiste mit Gottsteinen der Lichtmacht" bzw. "Kiste mit Gottsteinen des Hauptquartiers" ersetzt.
 - Kiste mit Gottsteinen von Lichtmacht/Blutritter enthält den gleichen Inhalt wie die Kiste mit Gottsteinen für Legions-Verdienste, die ihr mit Korpsmedaillen erwerben könnt.
8. Um den Teleporter von Emphyrianische Feuerprobe, den Ihr bei Noratha (Elyos) und Virvain (Asmodier) verwenden könnt, zu benutzen, müsst Ihr keine Vorquest mehr abschließen.

Fertigkeiten

1. Jeder Klasse wurde ein neues Stigma hinzugefügt.

Klasse	Stigma	Fertigkeitseffekt
Gladiator	Welle der Erschöpfung I/I (Welle der Regeneration I)	Welle der Erschöpfung: Fügt Feinden in einem Umkreis von 7m phys. Schaden zu und absorbiert 30% des Schadens als TP. 3-malige Wiederholung Welle der Regeneration: Verursacht bei allen Zielen in einem Umkreis von 7m um Euch physischen Schaden und lässt sie stolpern.

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

Templer	Illusionsketten I/I	Zieht ein Ziel in bis zu 15m Distanz und bis zu 6 Gegner im Umkreis von 6m um das Ziel vor Euch, erhöht ihren Zorn Euch gegenüber und reduziert 10 Sek. lang die Bewegungsgeschwindigkeit und Angriffsgeschwindigkeit des Ziels.
Jäger	Falle des Rachegeistes I/I	Explodiert und fügt max. 8 Gegnern im Umkreis von 10 m um Euch Schaden zu und bindet sie mit hoher Wahrscheinlichkeit durch Äthergriff.
Assassine	Schattenfall I/I	Fügt einem betäubten Feind phys. Schaden zu und lässt ihn stolpern. Abklingzeit von Konzentriertes Ausweichen wird zurückgesetzt.
Zauberer	Meteorit beschwören I/I	Fügt Gegnern im Umkreis von 10 m magischen Erdschaden zu und wirft sie mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit zurück. 4-malige Wiederholung
Beschwörer	Seelenflut I/I	Verursacht bei einem Ziel in bis zu 25m Entfernung magischen Wasserschaden und entfernt mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit 1 normale magische Verstärkung vom Ziel. 5-malige Wiederholung
Kleriker	Gebet der Zerstörung I/I	20 Sek. lang werden Eure mag. Präzision und mag. Verstärkung um 200 sowie Eure mag. krit. Treffer um 50 erhöht und die Wirkzeit wird um 10% verringert.
Kantor	Aufwachen I/I	Entfernt alle Betäubungs-, Rückschlags-, Stolpern-, Dreh- und Äthergriff-Effekte, die auf Euch wirken. 7 Sek. lang wird Euer Widerstand gegen Betäubung, Rückschlag, Stolpern, Drehung und Äthergriff um 2.000 erhöht.
Rächer	Riesen-Donnersturm I/I	Riesen-Donnersturm: Fügt 4 Gegnern vor Euch phys. Schaden zu und reduziert die Abklingzeit von Stromabwehr, Überschall, Faraday, Magnetfeld-Entladung und Heilungsblitz um 20%. 3-malige Wiederholung



PATCH NOTES

	(Riesen-Donnersflut I/I)	Riesen-Donnersflut: Fügt 4 Gegnern vor Euch phys. Schaden zu und schlägt sie 4 Sek. lang zurück. Lädt Ionenstrom um 30 auf.
Faustkämpfer	Schlag des Schweigens I/I	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu. 3 Sek. lang wird das Ziel gebunden und zum Schweigen gebracht.

- Wenn der Gladiator oder Rächer das Stigma ausrüsten, erhalten sie 2 Kettenfertigkeiten.
- 2. Jeder Klasse wurden 2 neue Fertigkeiten hinzugefügt.
 - Nähere Informationen sind unter "[Fertigkeiten: Informationen und Balance-Änderungen](#)" zu finden.
- 3. Die bisherigen Fertigkeiten der Klassen wurden den geänderten Stufen angepasst.
 - Nähere Informationen sind unter "[Fertigkeiten: Informationen und Balance-Änderungen](#)" zu finden.
- 4. Einige Fertigkeitseffekte der verschiedenen Klassen wurden geändert.
 - Nähere Informationen sind unter "[Fertigkeiten: Informationen und Balance-Änderungen](#)" zu finden.
- 5. Die Fertigkeit und das Stigma "Eisharpune IV" wurden hinzugefügt.
 - Mit der Hinzufügung der höchsten Stigmastufe wurde die bisherige Anzeige der Stigmen "Eisharpune I bis III" geändert.
- 6. "Sturmdeckung" wurde als Kettenfertigkeit für die Fertigkeit "Sturmbräusen" des Zauberers hinzugefügt.
- 7. Die Verkaufsgegenstände von Verdiensthändlern für Kampf-/Magiestigmen wurden geändert.
 - Einige Stigmen unter der Stufe 50 wurden aus der Verkaufsliste gelöscht.
 - Stigmen des Rächers sind nun beim Verdiensthändler für Kampfstigmen erhältlich.
 - Der Verdiensthändler für Stigmen des Rächers wurde entfernt.
- 8. Der Verkaufspreis für Abyss-Stigmen wurde geändert.
- 9. Die Anzahl der Stigmascherben, die für die Ausrüstung einiger Abyss-Stigmen bis Stufe 55 benötigt wurden, wurde geändert.
- 10. Wenn Fertigkeiten, die in der Aktionsleiste gespeichert wurden, gelöscht werden, werden sie mit einem grauen Symbol markiert.
- 11. Die Beschreibung für die Fertigkeit "Siels mutierte Kraft" wurde korrigiert.



PATCH NOTES

12. Der Beschreibung für die Flächenfertigkeit des Rächers wurde eine Info über die max. Spieleranzahl hinzugefügt.
13. Fehler behoben: Die Fertigkeit "Schicksalsvollstrecker" des Rächers teilte sich die Abklingzeit mit einigen Taloc-Fertigkeiten.
14. Fehler behoben: Der Debuff "Schall-Ansturm IV" wurde nicht entfernt.
15. Fehler behoben: Der Effekt der Fertigkeit "Rüstung des Einhalts II" wurde nicht korrekt ausgeführt.
16. Fehler behoben: Einige Effekte der Fertigkeit "Feuerschuss" des Zauberers wurden nicht aktiviert.
17. Fehler behoben: Im Verwandlungsmodus wurde der Fertigkeit-FX zeitweise nicht korrekt wiedergegeben.
18. Fehler behoben: Der Wert der Widerstands-Durchdringung der Fertigkeit wurde nicht erhöht.
19. Fehler behoben: Das Aussehen der Fertigkeiten "Beschwörung: Energie des Abyss I und II" des Asmodier-Wächter-Generals wurden nicht korrekt dargestellt.
20. Fehler behoben: Die Fertigkeiten "Geistverbindung I/II" des Beschwörers wirkten additiv.
21. Fehler behoben: Einige Gegenstandsfertigkeiten in Talocs Höhle und die Fertigkeit "Qualvolle Abwehr I" des Templers teilten sich die Abklingzeit.
22. Fehler behoben: Die Fertigkeiten "Tempora Nubila" in Tempus und "Seelenschloss" des Kantors teilten sich die Abklingzeit.
23. Fehler behoben: Die Attribute von Magmageist und Sturmgeist des Elyos-Beschwörers und Asmodier-Beschwörers unterschieden sich voneinander.
24. Fehler behoben: Die Fertigkeit "Barriere der Trennung I" konnte nicht mit Fertigkeiten, die den Schutzeffekt auflösen sollten, entfernt werden.

Legionen

1. Einige Legionsaufträge werden nun in Laphsaran ausgeführt.
2. Die Anzahl der Legionsbelohnung für "Meine Münzproduktion" wurde geändert.
3. Die Legionsbelohnung für "Meine Münzproduktion" wird nicht mehr täglich, sondern alle zwei Tage ausgegeben.
4. Beim erneuten Eintritt in eine Legion wird "Meine Münzproduktion" nicht zurückgesetzt.



PATCH NOTES

- Ein neuer Legions-Fertigungsgegenstand "[Vorrat] Waffenkiste der reizbaren Padmarashka" wurde hinzugefügt.
 - Wenn er aus dem Legions-Lagerhaus entnommen wird, kann er nicht wieder gelagert werden.
- Missionen, die bei der Einstellung "Legions-PvP-Kampagnen" ausgeführt werden können, wurden geändert.
 - Die Kampagnen "[PvP] 20x Arena der Disziplin oder Arena der Kooperation betreten" und "[Universell] 12x Schlachtfeld betreten" wurden gelöscht.
 - Die Kampagnen "12x [PvP] Chantra-Dredgion betreten" und "12x [PvP] Dranium-Schlachtfeld betreten" wurden hinzugefügt.

Arena

- Die max. Eintrittsstufe für die Trainings- und Kampfarena wurde auf Stufe 60 erhöht.
- Die Debuff-Dauer von "Donnern des Vulkans", den Granvolkan in der Arena der Kooperation verwendet, beträgt nun 15 Sek.
 - Der Debuff von "Donnern des Vulkans", den Granvolkan in der Arena der Kooperation verwendet, kann nun entfernt werden.
- Fehler behoben: Einige Feuerproben-Gegenstände konnten nicht in der Arena des Ruhms verwendet werden.
- Der Inhalt von Fertigungsbuch-Bündel, das der Verdiensthändler für Medaillen der Kooperation/Disziplin von "Emphyrianische Feuerprobe" verkauft, wurde geändert:

Händler	Verbrauchsgüter
Verdiensthändler der Disziplin	[Saison] Fertigungsbuch-Bündel (Kräuterbehandlung: Schaukelstuhl V) [Saison] Fertigungsbuch-Bündel der Disziplin (Rückkehr: Korridor)
Verdiensthändler für Kooperationsverbrauchsgüter	[Saison] Fertigungsbuch-Bündel (Manabehandlung: Schaukelstuhl V) [Saison] Fertigungsbuch-Bündel der Kooperation (Rückkehr: Korridor)

- Fehler behoben: Wenn der Eintritt in die Arena unerwartet abbrach, wurde das Eintrittsfenster mehrfach angezeigt.



PATCH NOTES

6. Fehler behoben: Die Punkte für die Arenen wurden nicht aufgezeichnet.
7. Fehler behoben: Wenn Ihr kurz vor dem Ablauf der vorgegebenen Eintrittszeit die Arena betreten habt, wurde eine Strafe erteilt.

Verzauberungseffekt

1. Wenn die Verzauberungen der ausgerüsteten Waffe und der Rüstungen mind. 80 ergeben, wird nun ein Effekt der Stufe 4 aktiviert.

Verzauberung (gesamt)	PvE	PvP
80	Erhöht die PvE-Abwehr um 5%	Reduziert die Wirkzeit von Gottstein-Blindheit um 50%

- Wenn die gesamte Verzauberung 90 ergibt, wird der Effekt der Stufe 5 aktiviert.

Kampftalent

1. Kampftalent-Trophäen für 14.000 und 15.000 Punkte wurden hinzugefügt.

Buch der Legenden

1. "Laphsaran-Gemälde" wurde als neues antikes Gemälde hinzugefügt.
2. "Lumiel-Gemälde" wurde als neues antikes Gemälde hinzugefügt.
3. "Erinnerungen des jungen Daevas" wurde als neues Buch der Abenteuer hinzugefügt.
4. "Buch der Legenden"-Gemäldeteil und unbekanntes Gemäldeteil können nun im Account-Lagerhaus gelagert werden.



PATCH NOTES

Miols

1. Medailenschlucker-Poppy-Ei wurde hinzugefügt.
 - Es ist beim Miol-Händler in der Hauptstadt erhältlich.
 - Ihr könnt das Miol 40-mal füttern und pro Fütterung erhaltet Ihr ein Geschenk.
2. Das Entflohener Poppy-Ei ist nicht mehr erhältlich.

Globales Auktionshaus

1. Fehler behoben: Nach dem Verkauf eines Gegenstands wurde im Tab "Umsätze" der verkaufte Gegenstand nicht angezeigt.
2. Fehler behoben: Die Abrechnungsdetails wurden nicht nach 28 Tagen gelöscht.
 - Die nicht gelöschten Abrechnungsdetails werden 28 Tage nach dem Update gelöscht.

AION-Look

1. Der Tab "Liste der Frisuren" wurde hinzugefügt.
2. Ihr könnt das Ticket der Frisuränderung im Kleiderschrank registrieren, um die Funktion zur Frisuränderung freizuschalten.
 - Eine Frisuränderung verbraucht Quna.
 - Bei einer Frisuränderung wird die bisherige Haarfarbe des Charakters beibehalten.
 - Bereits registrierte Tickets der Frisuränderung können nicht erneut registriert werden.
3. Registrierte Tickets der Frisuränderung können auch bei Aussehens- und Geschlechtsveränderung verwendet werden.
 - Das Ticket der Frisuränderung muss für das aktuelle Geschlecht des Charakters geeignet sein.
4. Ihr erhaltet standardmäßig einen Slot und könnt mithilfe von Erweiterungstickets (Kleiderschrank) und Quna eure Slots erweitern.



PATCH NOTES

5. Wenn Ihr fliegt, gleitet, gestorben seid oder den privaten Laden verwendet, könnt Ihr Eure Frisur nicht verändern.
6. Wenn Ihr Eure Liste der Frisuren löscht, kann sie nicht wiederhergestellt werden.

Sonstige

1. Symbole für den Festungskampf im Abyss-Kern und Festungskampf im oberen Feldlager in Abyss wurden gelöscht.
2. Symbole des Abyss-Festungskampfes wurden von der Karte entfernt.
3. Notizblock-Inhalte können nun auf dem Server gespeichert werden.
 - Wenn Ihr auf den Button "Speichern" klickt, werden die Notizblock-Inhalte im Server gespeichert. Ihr könnt im 5-Sek.-Intervall speichern.
 - Im PC gespeicherte Notizblock-Inhalte können per Klick auf den Button "Notiz laden" aufgerufen werden.
4. Fehler behoben: Die Kameraposition verschob sich zur Brust hin, wenn nach einem Flugtransport herangezoozt wurde.
5. Fehler behoben: Wenn Ihr Euch in ein anderes Geschlecht verwandelt habt, wurde die Wirkzeit der Fertigkeit des ursprünglichen Geschlechts ausgeführt.
6. Fehler behoben: Das Aussehen der Schulterschutz-Gegenstände wurde im Profil-Fenster manchmal nicht korrekt dargestellt.
7. Fehler behoben: Wenn Ihr mit einem Schild ausgerüstet nach dem Gleiten gelandet seid, wurde der Schild an einer falschen Position angezeigt.
8. Fehler behoben: Gottstein-Effekte von Waffen mit verändertem Aussehen wurden nicht ausgeführt.



PATCH NOTES

UI

1. Das Interface wurde überarbeitet.
 - Die Schriftgröße von HUD und Interface wurde geändert.
 - Im Rahmen der allgemeinen Überarbeitung des Interfaces wurden einige Einstellungen und Tipps verbessert.
2. Die Bildauflösung entspricht nun 16:9.
3. Das HUD kann bearbeitet werden.
4. Auf der Karte können nun Kategorien ausgewählt werden.
5. Es können nun mehr Quests in der Quest-Anzeige registriert werden.
6. Die Größe vom Kompass kann nun verändert werden.
 - Mit der Taste für vergrößern/verkleinern rechts oben am Kompass kann der Kompass groß oder klein dargestellt werden.
 - Je nach Größe des Kompasses ist ein kleinerer oder größerer Ausschnitt der Umgebung zu sehen.
7. Das Flug-Menü wurde erneuert.
 - Je nach verfügbarer Flugzeit ändert sich die Farbe der Fluganzeige, die am Kompassrand angezeigt wird.
 - Eine Runde auf der Anzeige beträgt 2 Minuten.
8. Das Menü von "AION-Home" und "Login-Belohnungs-Event" wurden von der Kategorie [Schnellmenü] zu [Kundendienst] verschoben.
9. Die Funktion "Titel-Favoriten" wurde hinzugefügt.
10. Eine Speicherfunktion für Ausrüstungsset-Titel wurde hinzugefügt.
11. Auf dem Statusbalken des Rächers wird nun "Ionenstrom" statt "MP" angezeigt.
12. Wenn Ihr beim NSC Gegenstände kauft, könnt Ihr nun mehrere Gegenstände in den Warenkorb legen und sie auf einmal kaufen.
13. Das Tutorial wurde entfernt.
14. Die Schriftgröße von einigen Menü-Titeln wurde geändert.
15. Menü-Symbole des Spiels wurden teilweise angepasst und geändert.
16. Anzeigen-UI werden über andere UI angezeigt.
17. Die Schriftgröße und Größe von Gruppen-/Allianz-/Union-Fenster wurden geändert.
18. Die Farbe gegnerischer Spieler, die innerhalb des Radars starben, wurde geändert.
19. Wenn die Anzeigebedingung für einige HUD-Symbole erfüllt wurde, wird nun darauf hingewiesen und ein Soundeffekt abgespielt.



PATCH NOTES

20. Das Design der Info wurde je nach Stufe der Monster geändert.
21. Das Hintergrundbild des Fensters "Server auswählen" wurde geändert.
22. Im Laden-Menü werden nun Inventarslots angezeigt.
23. Das Interface vom Laden-Tab wurde erneuert.
24. Das Fenster "Sammeln/Anfertigen" kann nun im HUD-Bearbeitungsmodus verschoben werden.
25. Eine neue große Stigma-Verankerung wurde hinzugefügt.
26. In Wettkampf-Inhalten kann nun das Wappen der zugehörigen Legion angezeigt werden.
 - Diese findet Ihr im Fenster Rangliste/Legion suchen.
 - Es werden nur die vom Client gesammelten Legionswappen angezeigt. Nicht gesammelte Legionswappen werden als Standardwappen ausgegeben.
27. Oben rechts von einigen Symbolen im Spielmenü wurde ein roter Kreis als Hinweissymbol hinzugefügt.
 - Nach Abschluss der Daeva-Pass-Kampagne wird das Symbol angezeigt.
 - Wenn es Gegenstände gibt, die im Buch der Legenden registriert werden können, wird das Symbol angezeigt.
 - Wenn es Belohnungen für erreichtes Kampftalent gibt, wird das Symbol angezeigt.
 - Wenn es Gegenstände gibt, die im globalen Auktionshaus abgerechnet werden können, wird das Symbol angezeigt.
 - Wenn Ihr im Profil-Fenster ein neues Abzeichen erhalten oder eine normale Stigma-Verankerung freigeschaltet habt, wird das Symbol angezeigt.
 - Wenn die max. Anzahl an Moreth-Einträgen überschritten wurde, wird das Symbol angezeigt.
28. Die verbleibende Zeit der Gegenstände wird auf dem Gegenstandssymbol angezeigt, wenn sie weniger als 3 Tage dauert.
 - Wenn für einen Gegenstand sowohl eine Auflösungszeit als auch eine Abklingzeit eingestellt wurden, wird der niedrigere Wert zuerst angezeigt.
29. Die Tastenbelegung "Nächsten Feind-PC auswählen" wird zu "Nächsten Gegner-PC auswählen".
 - Es können nun nicht nur der nächste Feind-PC ausgewählt werden, sondern auch Spieler der eigenen Fraktion mit roten Namen, die im Schlachtfeld/Niemandsland als Feinde angezeigt werden.



PATCH NOTES

30. Der Name des Charakters, der einen Kisk aufgestellt hat, wird unabhängig vom Aufenthaltsort des Aufstellers immer angezeigt.
 - Wenn sich der Aufsteller im Niemandsland befindet, in dem Charakternamen verborgen werden, wird statt des Charakternamens "Gesetzloser" angezeigt.
31. Der Karte wurde eine Funktion hinzugefügt, mit der die Anzeige "Niemandsland" gesteuert werden kann.
32. Wenn während der Option "Fenster automatisch anordnen" die Funktion Sammelkauf durch den Handelsagenten verwendet wurde, konnte das Handelsagenten-Fenster nicht verschoben werden.
33. Auf der Karte wurde der "Windströmung-Startpunkt" hinzugefügt.
34. 7 neue Zeichen wurden hinzugefügt.
35. Fehler behoben: Die Schriftgröße im Chatfenster kann geändert werden, ohne dass sich die Größe des Fensters ändert.
36. Fehler behoben: Bei Monstern bestimmter Quests wurde die entsprechende Questmarkierung nicht angezeigt.
37. Fehler behoben: Wenn im privaten Laden mehrere Gegenstände gleichzeitig registriert werden, wurde die Pop-Up-Benachrichtigung nicht korrekt angezeigt.
38. Fehler behoben: Das Fenster von Schlachtfeld-Warteinfo und Eintrittsbestätigung wurden direkt neben der "Dritten bewegl. Aktionsleiste" angezeigt.
39. Fehler behoben: Wenn sich im Optionseinstellungsmenü von "Fenster automatisch anordnen" einige Menüs öffnen, wurde das vorherige Menü geschlossen.
40. Fehler behoben: Die Größe des Menüs wurde nicht korrekt angezeigt, wenn die Option "Fenster automatisch anordnen" ausgewählt oder abgebrochen wurde.
41. Fehler behoben: Die Anordnung von aufeinanderfolgenden Menüs wurde nicht korrekt ausgeführt.
42. Fehler behoben: Die Gesundheitsleiste der beschworenen Kreaturen und ihr Buff-Symbol überlappten sich.
43. Fehler behoben: Wenn Ihr mehrere Miols im Lagerhaus besitzt, wurden einige Inhalte des Miol-Beutels nicht angezeigt.
44. Fehler behoben: Das gewählte Charakter-UI und das Buffsymbol überlappten sich.
45. Fehler behoben: Im Quest-Timer wurde ein Button angezeigt, auf den nicht geklickt werden konnte.
46. Fehler behoben: Der Titel des Bestätigungsfensters von [Handelsagenten beauftragen] wurde nicht korrekt angezeigt.



PATCH NOTES

47. Fehler behoben: Hervorgehobener Effekt beim Erhalt eines neuen Gegenstands wurde nicht korrekt ausgeführt.
48. Fehler behoben: Die Option "Auto-Suche beim Verlassen" im "Gruppe finden"-Menü konnte nicht ausgewählt werden.
49. Fehler behoben: Das Punktefenster, das sich bei der Charakterauswahl und bei Spielende öffnete, konnte nicht bewegt werden.
50. Fehler behoben: Einige Slot-Symbole der bewegl. Aktionsleiste wurden nicht korrekt angezeigt.
51. Fehler behoben: In den Einstellungen für das Ausrüstungsset wurden Machtscherben-Slots angezeigt.
52. Fehler behoben: Wenn das Inventar voll war, wurden trotzdem leere Slots angezeigt.
53. Fehler behoben: Beim Klick auf eine Fläche im Quest-Anzeige-Fenster, auf der keine Quest angezeigt wurde, wurdet Ihr nicht teleportiert.
54. Fehler behoben: In manchen Einstellungen wurde die Quest-Liste nicht korrekt angezeigt.
55. Fehler behoben: Je nach Größe des Clients wurden Bilder vom Daeva-Pass teilweise nicht korrekt dargestellt.
56. Fehler behoben: Auf dem Spielmenü-Button blieb der Mauszeiger gelegentlich hängen.
57. Fehler behoben: Bei eingeschalteter Option "Kampf-Buffs anzeigen" wurde der Kampfpfeil gelegentlich an einer falschen Stelle angezeigt.
58. Fehler behoben: Wenn die Option "Fenster automatisch anordnen" eingeschaltet oder ausgeschaltet wurde, hat sich gelegentlich das Einstellungsfenster geschlossen.
59. Fehler behoben: Die TP von kooperierenden NSCs wurden nicht korrekt angezeigt.
60. Fehler behoben: In den Tabs "Abrechnung im globalen Auktionshaus" und "Abrechnungsdetails" wurde eine nicht funktionierende Scroll-Bar angezeigt.
61. Fehler behoben: Charakternamen im Charakter-Auswahlfenster wurden zeitweise nicht korrekt angezeigt.
62. Fehler behoben: Chatfenster von einigen Charakteren wurden nicht korrekt dargestellt.
63. Fehler behoben: Einige Gruppenquest-Markierungen wurden nicht angezeigt.
64. Fehler behoben: Im Menü "Miol freilassen" konntet Ihr nicht richtig scrollen.



PATCH NOTES

Sound

1. Fehler behoben: Bei der Registrierung des Kisks wurde ein Hintergrundton statt eines Effekttons abgespielt.

Einstellungen

1. Zu [Einstellungen - Tastenbelegung - Fenster öffnen/schließen] wurde "AION-Home" hinzugefügt.
2. Fehler behoben: Der Kompass zeigte je nach gewählter Option bei [Grafikeinstellungen - Sichtweite Objekte] keine Zielinformationen für weit entfernte Ziele an.

Grafik-Einstellungen

1. Auflösung und Anpassung an mind. 4K-Monitore - Pop-up-Fenster und Menüs an neue Auflösung angepasst
 - In den Einstellungen kann nur 16:9 ausgewählt werden.
Mögliche Anzeige-Einstellungen:
 - Minimum: 1920x1080
 - Einstellungen dazwischen werden entsprechend der User-Hardware angezeigt.
 - Maximum: 3080x2160 (4K)
 - Fenstermodus
 - Minimum: 1280x720 (bis hierhin kann justiert werden)
 - Wenn die Einstellung kleiner als 1920x1080 wird, passt sich die UI-Skalierung automatisch von 1:1 an die Bildschirmauflösung an.
 - Ist die Einstellung größer als 1920x1080, wird die UI-Skalierung nicht automatisch angepasst. (In diesem Fall müssen die Anzeige-Einstellungen vom User selbst angepasst werden.)
 - Modifizierte Einstellungen:

PATCH NOTES

- Tab: Grafikeinstellungen
 - > Nicht genutzte Bildschirmauflösungen (außer Wide Screen) werden gelöscht
 - > Minimum - Maximum für Auflösung modifiziert
- Tab: Optionen
 - UI-Größe wurde angepasst:
 - > Aktuell: 0.7 bis 1.0
 - > Modifiziert: 1.0 bis 2.0
 - > Beibehaltung der Kontrollfunktion
 - Zusätzliche Schnelltaste: Shift + Entfernen

Classic Europe Spezifikationen

1. Die Anzahl der täglichen Eintritte in die Chantra-Dredgion wurde von 1 auf 2 erhöht.
2. Die Arena der Disziplin, der Kooperation und des Ruhms werden nicht deaktiviert.
3. Die Event-Instanz "Illusionsturm" wurde hinzugefügt.



Um die immer mächtiger werdenden Balaur in Schach zu erhalten, erschufen Kaisinel und Marchutan mit der Macht der Illusion ein neues Trainingszentrum.

Der "Illusionsturm" soll dazu dienen, "Elite-Daevas" auszubilden.

Die Schnelligkeit der Daevas sollte das Maß ihrer Stärke sein, weswegen der Daeva der Zeit die Verwaltung des Turms übertragen wurde.

Jedoch war die Macht der Illusion im Turm durch fehlenden Äther äußerst instabil und die dort befindlichen Wesen begannen, ein Bewusstsein zu entwickeln.

Die Turmverwalterin betritt den Illusionsturm, um die instabilen Illusionen wieder unter ihre Kontrolle zu bringen ...



PATCH NOTES

Eintrittsort	Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Zurücksetzung
Kaisinels Akademie	1	Ab Stufe 58	3-mal pro Woche	Mittwochs um 09:00 Uhr
Marchutans Konzil				

- Die Instanz kann 3-mal pro Woche durch einen Riss in Kaisinels Akademie/Marchutans Konzil betreten werden.
 - Sie besteht aus insgesamt 15 Ebenen und hat ein Zeitlimit von 20 Minuten.
 - Auf jeder Ebene befindet sich ein anderer Gegner, den es zu besiegen gilt, um weiter in der Instanz voranzuschreiten.
 - Für jede erfolgreich abgeschlossene Ebene wird " [Event] Belohnungsbündel des Illusionsturms" als Belohnung ausgegeben. Beim Öffnen erhaltet Ihr neben Kinah, Stigma-Scherben und Machtscherben, einen von vielen verschiedenen Gegenständen (Verzauberungsstein, Manastein, Fragment der verlorenen Erinnerung, Legions-Qualitätsmarke, Gemäldeteil, Balaur-Material oder - Verbrauchsgüter).
 - Es wurde eine saisonale Rangliste hinzugefügt.
 - Eine Saison dauert 4 Wochen.
 - Die Ränge werden anhand der höchsten erreichten Ebene und der verbleibenden Zeit bestimmt.
 - Die Ränge werden nach Klasse bestimmt, um mögliche Vor- und Nachteile zwischen Klassen auszugleichen.
 - Am Ende der Saison werden die Belohnungen (Manasteine, Verzauberungssteine) per Ingame-Post zugestellt.
4. Die folgenden Gegenstände können nun von Instanz-Bossen erhalten werden:

Instanz	Boss	Gegenstand	Anzahl
Beshmundirs Tempel (normal)	Orkanschwinge	Hervorragendes Manastein-Bündel	1
		Besonders Große Veredelungssteine (Qualität: normal-sagenhaft)	1
Beshmundirs Tempel (schwierig)	Orkanschwinge	Erhebliches Manastein-Bündel	1
		Besonders Große Veredelungssteine (Qualität: normal- sagenhaft)	1
Padmarashkas Höhle	Reizbare Padmarashka	Erhebliches Manastein-Bündel	1
		Besonders Große Veredelungssteine (Qualität: normal- sagenhaft)	1

PATCH NOTES

Versunkenes Telos	Tobende Samael	Hervorragendes Manastein-Bündel	1
		Besonders Große Veredelungssteine (Qualität: normal- sagenhaft)	1
Diskos von Phaistos	Phaistos	Erhebliches Manastein-Bündel	1
		Besonders Große Veredelungssteine (Qualität: normal- sagenhaft)	1
Tartarus	Instabiler Phaistos	Hervorragendes Manastein-Bündel	1
		Besonders Große Veredelungssteine (Qualität: normal- sagenhaft)	1
Mauer des Kummers	Unglückliche Samael	Erhebliches Manastein-Bündel	1
		Besonders Große Veredelungssteine (Qualität: normal- sagenhaft)	1

5. Der Gegenstand "Verzauberungstruhe St. 91-105" kann mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit von Instanz-Bossen erhalten werden:

Instanz	Boss	Anzahl
Beshmundirs Tempel (normal)	Orkanschwinge	1
Beshmundirs Tempel (schwierig)	Orkanschwinge	1
Padmarashkas Höhle	Reizbare Padmarashka	1
Versunkenes Telos	Tobende Samael	1-2
Diskos von Phaistos	Phaistos	1-3
Tartarus	Instabiler Phaistos	1
Mauer des Kummers	Unglückliche Samael	1-3

- Tobende Samael, Phaistos, Instabiler Phaistos, Unglückliche Samael lassen garantiert 1x Verzauberungstruhe St. 91-105 fallen.

6. Den folgenden Quests in Laphsaran wurde 2x "[Event] Seltene Manasteintasche (Stufe 60)" als Belohnung hinzugefügt:

Fraktion	Questname
Elyos	[Wöch] [7. Garnison] Verhinderung des Blutdrana-Anbaus
	[Wöch] [7. Garnison] Archonten-Beseitigung auf der Blutdrana-Plantage
	[Wöch] [9. Garnison] Verhinderung der Blutdrana-Ernte
	[Wöch] [9. Garnison] Archonten-Beseitigung auf dem Blutdrana-Abbaufeld
Asmodier	[Wöch] [7. Garnison] Verhinderung des Blutdrana-Anbauplans
	[Wöch] [7. Garnison] Wächter-Beseitigung auf der Blutdrana-Plantage
	[Wöch] [9. Garnison] Verhinderung des Blutdrana-Erntepfans
	[Wöch] [9. Garnison] Wächter-Beseitigung auf dem Blutdrana-Abbaufeld

PATCH NOTES

7. Der "Laphsaran-Welt-Drop" wurde hinzugefügt.
- Die folgenden Gegenstände können mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit von Monstern in Laphsaran fallen gelassen werden:

Gegenstand	Anzahl
Waffen/Rüstung der zornigen Veille/des zornigen Mastarius	1
Manastein (Stufe 60) (Qualität: normal, selten)	1
Manastein: Angriff +3 und Angriff +5	1
Verzauberungssteine (Stufe 91-100)	1
[Event] Bündel mit Fertigungsbüchern (Stufe 58)	1
Seite des vergessenen Fertigungsbuchs	1
Fertigungsbuchseite des Gleitens	1
Besonders Große Veredelungssteine (Qualität: normal-sagenhaft)	1
Balaur-Material	1
Erstklassige Machtscherbe	10
Stigma-Scherbe	10
Kampfgeist-Achat	1

8. Der "Apheta Beluslan-Welt-Drop" wurde entfernt.
9. Den folgenden Bündeln wurde der "Manastein: Magieausgleich" hinzugefügt:

Gegenstand
Hervorragendes Manastein-Bündel
Erhebliches Manastein-Bündel
[Event] Seltene Manasteintasche (Stufe 60)
Empyrianischer Feuerprobenlohn

10. Der Inhalt des "Zwerg-Acarun-Glücksbündel" wurde angepasst. Aus ihm können mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit die folgenden Gegenstände erhalten werden:

Gegenstand	Anzahl
Schimmerndes Balaur-Fleisch	10
Frisches Balaur-Fleisch	10
Zartes Balaur-Fleisch	10
Dünne Balaur-Haut	10
Dünnes Balaur-Horn	10
Dünne Balaur-Schuppe	10
Dicke Balaur-Haut	10
Dickes Balaur-Horn	10
Dicke Balaur-Schuppe	10



PATCH NOTES

Harte Balaur-Haut	10
Hartes Balaur-Horn	10
Harte Balaur-Schuppe	10
Kochender Balaur-Blutfleck	10
Brennender Balaur-Blutfleck	5
Robuste Balaur-Haut	5
Robuste Balaur-Schuppe	5
Robustes Balaur-Horn	5

- Die TP einiger Monster und Objekte der Apheta Beluslan-Festung wurden reduziert.
- Eine neue Saison für den Anfänger-Pass wurde hinzugefügt.
- Eine neue Saison für den Fortschritt-Pass wurde hinzugefügt.



PATCH NOTES

Fertigkeiten: Informationen und Balance-Änderungen

1. Kampfverhalten des Faustkämpfers:

[Kampfstil]

Bestimmt sind viele von Euch neugierig auf den Kampfstil des Faustkämpfers, der Hauptfigur von "The Path of the Brawler".

Der Faustkämpfer, eine neue Klasse von AION Classic, wurde von einer Figur aus einer bekannten Manga-Reihe inspiriert. Es handelt sich um einen **Nahkämpfer**, der meistens schnelle und mächtige **Kettenfertigkeiten verwendet und verschiedene Formen annimmt, indem er seine Energie verkörpert**.

Die Nahkampf-Waffe **Drachenklaue**, die Waffe des Faustkämpfers, besitzt die geringste Reichweite von Waffen in AION. Aber dafür besitzt sie eine **schnelle Angriffsgeschwindigkeit und kurze Wirkzeit der Fertigkeiten**, sodass Kettenfertigkeiten und Fertigkeiten schnell eingesetzt werden können. Zudem ist der Faustkämpfer, typisch für einen Nahkampfcharakter, in Besitz von mehreren **Ansturm-Techniken**, mit denen er Gegner in Bewegung angreifen kann.

Abgesehen davon haben wir ihn mit **Widerstand gegen besondere Zustände und Gegenangriffs-Techniken** ausgestattet, um ihm einen Kampfvorteil zu verschaffen, wenn er sich einem Gegner nähert.

Fertigkeit	Beschreibung	Besonderheiten
Schlag der Sonnenfinsternis	Für ein Ziel innerhalb von 5 m phys. Schaden zu. 2 Sek. lang wird allen Angriffen ausgewichen/ widerstanden.	Allen Angriffen wird ausgewichen/ widerstanden.
Abwehr brechen	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu, verringert seine phys. Abwehr und hebt Zurückwerfen auf.	Hebt gegnerische Zurückwerfen-Fertigkeiten auf.
Ewiger Korridor	Reflektiert 4 Sek. lang Schaden von Angriffsfertigkeiten.	Wirft alle gegnerischen Angriffsfertigkeiten zurück.

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

Wirbelhieb	<p>Fügt einem Ziel phys. Schaden zu. 4 Sek. lang wird der Wiederherstellungseffekt des Ziels um 40% verringert.</p> <p>(Diese Fertigkeit kann nicht entfernt werden.)</p>	<p>Verleiht einen Debuff, der nicht entfernt werden kann.</p>
-------------------	---	---

[Ultra-Qi]

Der Faustkämpfer verfügt über **Qi-Kraft**, die sich ansammelt, wenn er angreift. Der Faustkämpfer besitzt keine "Manapunkte (MP)", dafür die spezielle Fähigkeit "**Qi-Kraft**". "Qi-Kraft" wird nicht genutzt, um Fertigkeiten zu verwenden, sondern ist **eine Art Kraftpunkte, die sich im Laufe des Kampfes ansammeln**.

Wenn die Qi-Kraft 100% erreicht, wird mit einer besonderen Inszenierung der Zustand **Ultra-Qi** erreicht und eine bestimmte Zeit lang ändern sich die Effekte der Fertigkeiten. Es ist vergleichbar mit ultimativen Energiebalken in Kampfspielen.

Wenn der Faustkämpfer den Zustand **Ultra-Qi** erreicht, kann er seine veränderten Fertigkeiten eine bestimmte Zeit lang unbegrenzt einsetzen und erlangt dadurch mehr Kampfkraft als im Normalzustand. Außerdem ändern sich die Symbole der verstärkten Fertigkeiten im Ultra-Qi automatisch, sodass sie ohne zusätzlichen Aufwand verwendet werden können.



Kampff Faust-Kettenfertigkeiten, die sich im **Ultra-Qi** steigern, werden geändert von [Solar Plexus > Faust des Blitzschlags > Luftzug > Bärenfaust > **Qigong**] zu [Solar Plexus > Faust des Blitzschlags > Luftzug > Bärenfaust > **Himmels-Qigong**]. **Kampfkick**-Kettenfertigkeiten, die sich im **Ultra-Qi** steigern, werden geändert von [Fliegender Kick > Rechtskick > Linkskick > **Drehkick**] zu [Fliegender Kick > Rechtskick > Linkskick > **Hoher Drehkick**].

PATCH NOTES

Fertigkeit	Normalzustand	Ultra-Qi
Drehkick/Hoher Drehkick	Fügt 4 Gegnern vor Euch phys. Schaden zu und betäubt sie 1,5 Sek. lang.	Fügt 6 Gegnern vor Euch phys. Schaden zu und betäubt sie 1,5 Sek. lang. Dieser Zustand kann nicht entfernt werden. Außerdem erhöhen sich 10 Sekunden lang Euer Unbeweglichkeitswiderstand und Euer Verlangsamungswiderstand um 700.
Qigong/Himmels-Qigong	Fügt 4 Zielen vor Euch mag. Schaden zu.	Fügt 6 Zielen vor Euch mag. Schaden zu. Dabei sind sie bewegungsunfähig, auch wenn sie angegriffen werden. Außerdem erhöht sich 10 Sek. lang Euer Parieren um 500. Die Abklingzeit einiger Fertigkeiten wird zurückgesetzt.

Im [Ultra-Qi] wird nicht nur die Angriffskraft erhöht, sondern die Reichweite und der Effekt der besonderen Zustände verstärkt. Damit hoffen wir, dass Ihr die gesteigerte Kampfkraft des Faustkämpfers in vollen Zügen genießen könnt.

[Verstärkung des Luftkampfes]

Eine neue Fertigkeit <**Luftfessel**> wurde hinzugefügt.

Luftfessel ist eine **Fertigkeit des Faustkämpfers, die nur im Flug verwendet werden kann**. Damit können **Ziele in großer Entfernung gebunden werden**.

Für den Faustkämpfer war kaum möglich, Gegner, die sich in der Luft bewegen, anzugreifen. Mithilfe der Fertigkeit "Luftfessel" können Gegner in weiter Entfernung gebunden und attackiert werden.



PATCH NOTES

Fertigkeit	Beschreibung
Luftfessel <neu> Wird automatisch erhalten, wenn die Stufe 60 erreicht ist.	Ziele in bis zu 15m Entfernung werden 3 Sek. lang bewegungsunfähig, auch wenn sie angegriffen werden. Abklingzeit: 10 Sek. Kann nur im Flug verwendet werden.

2. Neue Fertigkeiten für Charakterstufe 60:

Entsprechend der Erhöhung der Classic-Server-Stufen auf 60 sollen für jede Klasse 2 Fertigkeiten in Form von Fertigkeitsbüchern hinzugefügt werden. Um die Wertigkeit der bisherigen Fertigkeiten auf dem Classic-Server aufrechtzuerhalten, sind die neuen Fertigkeiten durch Farming erhältlich.

Klasse	Fertigkeit	Fertigkeitseffekt
Gladiator	Wiederholter Körperschlag I	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu. 2-malige Wiederholung Kettenfertigkeit Stufe 2 Körperschlag - Wiederholter Körperschlag
	Energie-Explosion I	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu. Kettenfertigkeit Stufe 2 Kräftiger Hieb, Schwächerer Schlag, Schwerer Zertrümmerungsschlag, Sicherer Schlag - Energie-Explosion
Templer	Schwertwind I	Fügt max. 6 Gegnern, die sich zwischen Euch und einem Ziel in bis zu 15m Distanz befinden, phys. Schaden zu und lässt sie stolpern.
	Wiederholter Schildschlag I	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu. 3-malige Wiederholung Kettenfertigkeit Stufe 2 Schildschlag - Wiederholter Schildschlag

PATCH NOTES

Jäger	Dämonenpfeil I	Fügt bis zu 6 Gegnern in bis zu 25m Distanz phys. Schaden zu und betäubt sie mit einer geringen Wahrscheinlichkeit. 3-malige Wiederholung
	Tödlicher Giftpfeil I	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu und verursacht zusätzlich Schaden, wenn das Ziel vergiftet wurde.
Assassine	Kettenvernichtung I	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu und verursacht zusätzlich Schaden, wenn das Ziel vergiftet oder betäubt wurde. 3-malige Wiederholung Kettenfertigkeit Stufe 2 Attentat - Kettenvernichtung
	Kreuzschnitt I	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu.
Kleriker	Donnerhieb I	Fügt einem Ziel mag. Windschaden zu. Kettenfertigkeit Stufe 2 Zerschmettern, Bestrafende Erde - Donnerhieb
	Urteilsschlinge I	Fügt dem Ziel mag. Windschaden zu und 9 Sek. lang alle 3 Sek. zusätzlichen Schaden zu. Zusätzlich dazu wird seine Bewegungsgeschwindigkeit verringert. Kettenfertigkeit Stufe 2 Aions Sturm - Urteilsschlinge
Kantor	Zauber des Durchbruchs I	30 Sek. lang werden Eure Betäubungswiderstand- Durchdringung und Stolperwiderstand-Durchdringung um 300 erhöht.
	Blitzschlag I	Fügt dem Ziel im Umkreis von 25m physischen Schaden zu. Kettenfertigkeit Stufe 1

PATCH NOTES

Zauberer	Speer des Windes I	Fügt dem Ziel mag. Windschaden zu und verringert seine Bewegungsgeschwindigkeit mit einer geringen Wahrscheinlichkeit. 3-malige Wiederholung
	Robe des Windes I	30 Sek. lang werden Euer Magieausgleich um 200 und Eure Bewegungsgeschwindigkeit um 7% erhöht.
Beschwörer	Mana-Explosion I	Entfernt 1 mag. Verstärkungen vom Ziel und fügt magischen Feuerschaden zu. Danach wird 12 Sek. lang alle 3 Sek. zusätzlicher Schaden zugefügt. Kettenfertigkeit Stufe 2 Entzauberung, Magie auflösen, Magieverbrennung, Magische Umkehr - Mana-Explosion
	Stärkender Geist: Rüstung des Elementes I	Erhöht die max. TP Eures Geistes 1 Sek. lang um 25%. Jedes Mal, wenn er einen Schaden erleidet, entsteht ein Schutzschild, der mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% 20% Schaden absorbiert. Zudem regeneriert er alle 3 Sek. 5% TP.
Rächer	Himmelsschlag I	Fügt Zielen im Umkreis von 20m und 4 Gegnern im Umkreis von 5 m phys. Schaden zu und wirft sie zurück. Kettenfertigkeit Stufe 2 Schock entfernen - Himmelsschlag
	Ionenstrom-Regeneration I	Lädt Euren Ionenstrom um 70 auf und regeneriert 20% TP. Kettenfertigkeit Stufe 2 Schock entfernen - Ionenstrom-Regeneration

PATCH NOTES

Faustkämpfer	Gegenangriff-Teleport I	Ihr teleportiert Euch nach erfolgreichem Parieren 7 m nach vorne, und sämtliche Effekte, die Bewegungsunfähigkeit verursachen und die Bewegungsgeschwindigkeit reduzieren, werden entfernt.
	Qi-Kraftbehandlung I	Lädt Eure Qi-Kraft um 100 auf.

Die Abklingzeiten der Fertigkeiten der Klassen sollen angepasst werden, um ihre Wertigkeit anzupassen.

Zudem ist geplant, die universelle Fertigkeit "Schock entfernen" und einige andere Fertigkeiten der Klassen anzupassen.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Schock entfernen (universell)	7 Sek. lang wird Euer Widerstand gegen Betäubung, Rückschlag, Stolpern, Äthergriff und Eure Drehung um 1.000 erhöht.	7 Sek. lang wird Euer Widerstand gegen Betäubung, Rückschlag, Stolpern, Äthergriff und Eure Drehung um 2.000 erhöht.
Eid der Präzision I (Assassine)	20 Sek. lang wird Eure Präzision und mag. Präzision um 500 erhöht. Abklingzeit: 5 Min.	30 Sek. lang wird Eure Präzision und mag. Präzision um 500 erhöht. Abklingzeit: 3 Min.
Schwächende Explosion (Kleriker)	Fügt dem Ziel magischen Schaden zu und 27 Sek. lang alle 3 Sek. zusätzlichen mag. Schaden zu. Der phys. Angriff wird verringert.	Die Verringerung des phys. Angriffs wurde geändert.

3. Die Beschränkung der "mag. Verstärkung" wird entfernt.

Mag. Verstärkung kann jetzt ohne Einschränkung investiert und verstärkt werden, und alle sofortigen Erhöhungen der mag. Verstärkung durch Buffs werden ausgeführt. Bitte beachtet außerdem, dass die Erhöhung der mag. Verstärkung der mag. Waffen ab Verzauberungsstufe 11 größer ist als bisher.



PATCH NOTES

Mit der Erweiterung auf Stufe 60 wird **"Magieausgleich"** hinzugefügt, ein neues Attribut der Ausrüstungs- und Fertigkeitseffekte.

Magieausgleich ist ein **Attribut der mag. Abwehr, das der mag. Verstärkung entgegenwirkt**. Er wird den neuen Rüstungen der Stufe 60 verliehen und kann mithilfe von **neuem Manastein [Magieausgleich]**, der in neuen Contents erhältlich ist, angepasst werden.

Nach dem "The Path of the Brawler"-Update wird der Effekt von Magieausgleich je nach Verstärkungswert der Rüstungen aktiviert. Dieser Effekt wird auch den bereits verstärkten Rüstungen verliehen. Ihr könnt also nach dem Update die Attribute des Magieausgleichs Eures Charakters prüfen.

4. Balance-Änderung von Templer/Gladiator:

- Gladiator

Um den stürmischen Angriffskampfstil des Gladiators zu verstärken, wurde die Art und Weise, wie einige seiner Fertigkeiten eingesetzt werden, verändert. Zunächst wurde der **Effekt von "Angriffshaltung" entfernt, der die Präzision verringert**, da dies sowohl eine verstärkende als auch schwächende Wirkung nach sich zog. Es gab viele Stimmen in letzter Zeit, die besagten, dass sich der Kampf der Gladiatoren gegen Templer oder Kleriker/Kantoren im PvP vergleichsweise schwer gestaltete, sodass wir beschlossen haben, uns auf offensive, statt defensive Angriffe der Gladiatoren zu konzentrieren. Zudem wurde **"Verkrüppelnder Schnitt" in eine Fertigkeit umgewandelt, die in Bewegung verwendet werden kann**. So kann sie als schnelle Kettenfertigkeit eingesetzt werden, nachdem der Gegner ins Stolpern gebracht wurde.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Angriffshaltung I	30 Sek. lang wird Euer phys. Angriff um 80% erhöht, die Präzision um 200 sowie die phys. Abwehr um 50% reduziert.	30 Sek. lang wird Euer phys. Angriff um 80% erhöht, die Präzision um 200 sowie die phys. Abwehr um 50% reduziert.
Verkrüppelnder Schnitt I bis VII	Fügt einem gestolperten Ziel physischen Schaden zu. (Bewegung nicht möglich)	Fügt einem gestolperten Ziel physischen Schaden zu. (Bewegung möglich)

PATCH NOTES

- Templer

In unseren Daten haben wir kürzlich festgestellt, dass der Templer im Vergleich zu bisher im Kampf benachteiligt wird.

In diesem Patch möchten wir den Templer unterstützen, indem seine Rolle des "Tanks" im PvE angepasst wird und er im PvP weniger Probleme hat.

Dafür wurde zunächst der **Zornanstieg** von "Wut hervorrufen" und "Bedrohlicher Spott" **erhöht**, damit der Templer die Rolle des Tanks der Gruppe übernehmen kann.

Die Benutzerfreundlichkeit von "Schutzpanzer", "Empyrianische Vorsehung" und "Kameradenschutz" wurde verbessert, indem die **PvP-Verteidigung erhöht und die Abklingzeit angepasst** wurde. Damit verbessern sich die Überlebensfähigkeit und die Fähigkeit Verbündete zu schützen, die beide den Templer auszeichnen.

Zudem erhält die Fertigkeit "**Spottender schwerer Hieb**" neben der bisherigen Erhöhung des Zornanstiegs einen **Effekt, der die Heilstärkung des Gegners reduziert und der nicht entfernt werden kann**. Dies soll den Kampf gegen Kleriker/Kantoren erleichtern.

Bei "Kraft brechen" wurde die Nutzungsbedingung entfernt, sodass er bei jeder Zurücksetzung der Abklingzeit **eingesetzt werden kann, ohne den abnormalen Zustand auszulösen**, was seine allgemeine Angriffskraft erhöht.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Wut hervorrufen I bis VI	Provoziert Gegner im Umkreis von 15m und erhöht den Zorn.	Provoziert Gegner im Umkreis von 15m und erhöht den Zorn. (Zornanstieg)
Bedrohlicher Spott I bis III	Provoziert Gegner im Umkreis von 15m und erhöht den Zorn. Zudem wird die Angriffsgeschwindigkeit des Gegners 10 Sek. lang reduziert.	Provoziert Gegner im Umkreis von 15m und erhöht den Zorn. Zudem wird die Angriffsgeschwindigkeit des Gegners 10 Sek. lang reduziert. (Zornanstieg)
Schutzpanzer I bis V	2 Min. lang werden Eure max. TP und die von max.	2 Min. lang werden Eure max. TP und die von max. 12 Allianzmitgliedern im

PATCH NOTES

	6 Allianzmitgliedern im Umkreis von 30m um Euch um 1.300 erhöht.	Umkreis von 30m um Euch um 1.300 erhöht. Wenn Ihr von einem Spieler angegriffen werdet, erleidet Ihr weniger Schaden.
Empyrianische Vorsehung I	15 Sek. lang wird um Euch und max. 6 Gruppenmitglieder im Umkreis von 30m um Euch ein Schutzschild erstellt, der 50% Schaden absorbiert und der Widerstand gegen Betäubung, Rückschlag, Stolpern, Drehung und Äthergriff wird um 1.000 erhöht. Abklingzeit 10 Min.	10 Sek. lang wird um Euch und max. 6 Gruppenmitglieder im Umkreis von 30m um Euch ein Schutzschild erstellt, der 50% Schaden absorbiert und der Widerstand gegen Betäubung, Rückschlag, Stolpern, Drehung und Äthergriff wird um 1.000 erhöht. Abklingzeit: 3 Min.
Kameradenschutz I bis II	Ihr erleidet 70% Schaden anstelle des Ziels. Abklingzeit: 2 Min.	Ihr erleidet 70% Schaden anstelle des Ziels. Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.
Spottender schwerer Hieb I bis IV	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu und erhöht seinen Zorn.	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu und erhöht seinen Zorn. Zudem wird 5 Sek. lang die Heilstärkung des Gegners um 300 verringert und die Wirkzeit der Wiederherstellungsfertigkeit des Ziels deutlich erhöht. Diese Fertigkeit kann nicht entfernt werden.

PATCH NOTES

Kraft brechen I bis V	Fügt einem gestolperten oder betäubten Ziel phys. Schaden zu und 30 Sek. lang wird sein phys. Angriff um 30 verringert. In der Zeit erhöht sich Euer phys. Angriff um 30.	Fügt einem gestolperten oder betäubten Ziel phys. Schaden zu und 30 Sek. lang wird sein phys. Angriff um 30 verringert. In der Zeit erhöht sich Euer phys. Angriff um 30.
------------------------------	--	---

5. Balance-Änderung von Assassine/Jäger:

- Assassine

Anders als andere Nahkampfklassen verlässt sich der Assassine hauptsächlich auf die Versteck- und Hinterhalt-Fertigkeiten und greift den Gegner unerwartet und taktisch an.

Doch die Verwendung der Sturm-Angriffsfertigkeit zwang den Assassinen dazu, sich zwischen den Feinden zu bewegen, sodass sich die Kampfsituationen nach der Verwendung der Sturm-Angriffsfertigkeit nicht vorteilhaft für den Assassinen entwickelten.

Deshalb möchten wir "Grimmiger Sturm", **der Sturm-Angriffsfertigkeit der Assassinen, den Versteckmodus hinzufügen**, sodass er Zeit hat, sich nach der Verwendung der Sturm-Angriffsfertigkeit wieder zu regenerieren und den taktischen Kampf, der typisch für seine Klasse ist, weiter durchführen zu können.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Grimmiger Sturm	Sprintet auf ein Ziel im Umkreis von 35 m zu, fügt dem Ziel und Gegnern in seiner Umgebung phys. Schaden zu und blendet sie.	Sprintet auf ein Ziel im Umkreis von 35 m zu, fügt dem Ziel und Gegnern in seiner Umgebung phys. Schaden zu und blendet sie. Danach seid Ihr 2 Sek. lang im Versteckmodus, der nicht entfernt wird, auch wenn Ihr angegriffen werdet.

Außerdem wird neben der Balance-Anpassung der Sturm-Angriffsfertigkeit der Assassinen auch die Balance im Flugkampf angepasst werden.

Durch die relativ kurze Angriffsreichweite der Assassinen ist die Kontrolle der

PATCH NOTES

Distanz in Flugkämpfen erschwert.

Deshalb haben wir der Fertigkeit "**Vernichtender Vertrag**" den Effekt **hinzugefügt, der die Angriffsreichweite erhöht**, um den Flugkampf etwas einfacher zu gestalten.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Vernichtender Vertrag I bis II	40 Sek. lang wird Eure mag. Präzision, max. TP und Angriffsgeschwindigkeit erhöht und die MP werden sehr schnell regeneriert.	40 Sek. lang wird Eure mag. Präzision, max. TP und Angriffsgeschwindigkeit erhöht und die MP werden sehr schnell regeneriert. Außerdem erhöht sich Eure Reichweite um 2m, solange Ihr fliegt.

Der Assassine ist ein offensiver AION-Charakter, der mit schnellen Nahkampf-Kettenfertigkeiten im Versteckmodus den Gegner überraschend angreift. Aber wir haben das Feedback erhalten, dass der offensive Charakter des Assassinen im Vergleich zur gestiegenen Kampfkraft anderer Klassen an Bedeutung verloren hat.

Auf der Grundlage dieser Meinungen haben wir beschlossen, unsere Balance-Anpassungen darauf zu konzentrieren, das Kampfmuster des Assassinen zu verstärken und einige Störpunkte zu verbessern.

Kettenfertigkeiten, die nicht in Bewegung benutzt werden konnten, können nun in Bewegung verwendet werden.

Dadurch erhoffen wir uns einen natürlicheren Kampffluss und dass sich das offensive Kampfmuster voll entfalten kann.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Attentat Qualvolle Klinge Blitzschneller Angriff	Bewegung nicht möglich	Bewegung möglich

Die zweite Fertigkeit "Kreuzschnitt" konnte erst nach dem Ausweichen angewendet werden. Da es aber viele Fertigkeiten des Assassinen gibt, die an



PATCH NOTES

diese Bedingung gebunden sind, **wurde diese entfernt, sodass die Fertigkeit nun, ohne Voraussetzungen zu erfüllen, verwendet werden kann.**

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Kreuzschnitt (Fertigkeitsbuch)	Fügt dem Ziel nach erfolgreichem Ausweichen phys. Schaden zu. Abklingzeit 5 Sek.	Fügt dem Ziel nach erfolgreichem Ausweichen phys. Schaden zu. Abklingzeit: 10 Sek.

"Ketten-Siegelgravur" ist eine wichtige Fertigkeit für das offensive Kampfverhalten des Assassinen.

Deshalb wurde die **Stigma-Fertigkeit in ein Fertigkeitsbuch umgewandelt**, damit alle Assassinen sie verwenden können, ohne eine Stigma-Verankerung zu besetzen. Wir hoffen, dass die frei gewordene Stigma-Verankerung nun für weitere Stigma-Fertigkeiten verwendet werden kann.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Ketten-Siegelgravur (Normal)	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu und versieht es mit einem Siegelmuster bis zu Stufe 3. (Stigma)	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu und versieht es mit einem Siegelmuster bis zu Stufe 3. (Fertigkeitsbuch)

Wir haben das Feedback erhalten, dass die lange Abklingzeit die Fertigkeit "Windschritt" unattraktiv macht, obwohl es sich um eine Göttliche-Kraft-Fertigkeit handelt. Deshalb wurde die Abklingzeit der Fertigkeit um 1/3 reduziert, um ihre Benutzerfreundlichkeit zu steigern.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Schattenumhang (Göttliche Kraft-Fertigkeit)	Ihr werdet 10 bis 20 Sek. lang in den verbesserten Versteckmodus versetzt, der Eure Bewegungsgeschwindigkeit erhöht. Ihr könnt bis zu 3 mag. Verstärkungen anwenden und trotzdem im Versteckmodus bleiben.	Ihr werdet 10 bis 20 Sek. lang in den verbesserten Versteckmodus versetzt, der Eure Bewegungsgeschwindigkeit erhöht. Ihr könnt bis zu 3 mag. Verstärkungen anwenden und trotzdem im Versteckmodus bleiben.



PATCH NOTES

	Im Kampf verfügbar. Abklingzeit: 30 Min.	Im Kampf verfügbar. Abklingzeit: 20 Min.
--	---	--

Die Abklingzeit von "Überfall-Schlag" wurde halbiert. Zudem kann die sagenhafte Stigma-Fertigkeit "Beschleunigter Untergang" nun auf vergiftete **und betäubte Ziele angewendet werden und bringt das Ziel zusätzlich zum Stolpern. Auch der phys. Schaden und der Schaden des zusätzlichen Treffers wurden erhöht.**

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Überfall-Schlag (Heroisch)	Sprintet auf ein Ziel in bis zu 20m Distanz zu und fügt ihm phys. Schaden zu. Abklingzeit: 3 Min.	Sprintet auf ein Ziel in bis zu 20m Distanz zu und fügt ihm phys. Schaden zu. Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.
Beschleunigter Untergang (Sagenhaft)	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu. Fügt zusätzlichen Schaden zu, wenn das Ziel vergiftet ist und betäubt es eine kurze Zeit lang.	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu. Fügt zusätzlichen Schaden zu, wenn das Ziel vergiftet oder betäubt ist, und lässt es stolpern. (Phys. Schaden und zusätzlicher Schaden: +20%)

Jäger

[Sturm-Angriffsfertigkeiten]

Eines der Dinge, mit dem wir uns bei den Anpassungen der Sturm-Angriffsfertigkeiten intensiv auseinandergesetzt haben, ist: "Wie kompensieren wir das Risiko, das den speziellen Eigenschaften der Klassen und der Eigenart der Sturm-Angriffsfertigkeit einhergeht, die Euch zwingt, Euch Eurem Gegner zu nähern?"

Da der Jäger auch ein Fernkämpfer ist, mussten wir uns mit der Situation nach der Verwendung der Sturm-Angriffsfertigkeit befassen, die ihn zwingt, sich dem Feind zu nähern.

Deshalb wurde zusätzlich zum Effekt, der den Gegner zum Schweigen bringt, ein Effekt hinzugefügt, der dem Jäger ermöglicht, phys./mag. Angriffen zu

PATCH NOTES

widerstehen/auszuweichen. Das soll ihm die Gelegenheit verschaffen, nach dem Sturmangriff eine neue Kampfposition einzunehmen.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Fauchender Sturm	Ihr sprintet auf ein Ziel zu, fügt Gegnern im Umkreis von 3m um das Ziel phys. Schaden zu und bringt sie 4 Sek. lang zum Schweigen.	Ihr sprintet auf ein Ziel zu, fügt Gegnern im Umkreis von 3m um das Ziel phys. Schaden zu und bringt sie 4 Sek. lang zum Schweigen. Außerdem könnt Ihr 5 Sek. lang einem physischen Angriff ausweichen oder einem magischen Angriff widerstehen.

[Stigma-Fertigkeiten]

Nachdem wir uns mit den Daten für die angelegten Stigmen des Jägers beschäftigt haben, haben wir festgestellt, dass der Stigma-Zweig der Blitzpfeil-Linie auffallend häufig verwendet wird, da dieser in Bewegung eingesetzt werden kann, was zu aktuellen Kampfverhalten passt.

Dagegen wurde der Zweig von Quälender Pfeil, der zwar eine hohe DPS, aber zum größten Teil eine Wirkzeit besitzt, sehr selten eingesetzt, da diese Tatsache einen Kampf im Stehen forderte.

Insbesondere Tödlicher Pfeil und Quälender Pfeil wurden im Vergleich zu ähnlich aufgestellten Stigmen sehr selten angelegt. Um Euch mehr Auswahl und taktische Vielfalt im Kampf zu bieten, haben wir Verbesserungen an den selten verwendeten Fertigkeiten vorgenommen.

"Quälender Pfeil" wurde bisher selten verwendet, aufgrund des niedrigen DPS des Vergiftungseffekts und seines Mangels an weiteren Vorteilen. Daher wurde der Vergiftungseffekt von "Quälender Pfeil" entfernt und durch **[Reduzierung der zusätzlichen Abwehr im PvP]** ersetzt, um bei Verwendung von "Quälender Pfeil" im PvP einen erhöhten DPS zu erzielen.

Außerdem wurde beschlossen, dass die selten eingesetzte Fertigkeit "Tödlicher Pfeil" verbessert werden muss, um den "Quälender Pfeil"-Zweig zu unterstützen.

PATCH NOTES

Wie bereits erwähnt, erfordert das aktuelle Kampfverhalten Mobilität. Deshalb wurde die Wirkzeit auf 0 reduziert, um die Benutzerfreundlichkeit des "Quälender Pfeil"-Zweigs zu steigern.

Zuletzt wurde mithilfe von "Atem der Natur" die Überlebensfähigkeit des Jägers gesteigert, welche zu seinem größten Nachteil zählte.

Atem der Natur wurde der Effekt hinzugefügt, der die TP um 1.000 steigert, sodass die TP des Jägers ähnlich hoch, wie die der anderen Klassen sind.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Quälender Pfeil (Sagenhaft)	Fügt dem Ziel im Umkreis von 25m physischen Schaden zu und vergiftet es 1 Min. lang.	Fügt dem Ziel im Umkreis von 25m physischen Schaden zu und verringert seine zusätzliche PvP-Abwehr für 12 Sek. Diese Fertigkeit kann nicht entfernt werden.
Tödlicher Pfeil (Heroisch)	Fügt einem Ziel im Umkreis von 25m phys. Schaden zu, der es mit hoher Wahrscheinlich trifft. Wirkzeit: 2 Sek.	Fügt einem Ziel im Umkreis von 25m phys. Schaden zu, der es mit hoher Wahrscheinlich trifft. Sofort wirksam
Atem der Natur (Normal)	5 Min. lang werden Eure natürliche TP-Regeneration und natürliche Manabehandlung erhöht. Wirkzeit: 2 Sek. Abklingzeit: 5 Min.	5 Min. lang werden Eure natürliche TP-Regeneration, natürliche Manabehandlung und max. TP um 1.000 erhöht. Sofort wirksam Abklingzeit: 30 Sek. Diese Fertigkeit kann nicht entfernt werden.

[Fertigkeiten]



PATCH NOTES

Um den MP-Verbrauch anzupassen, der vielen von Euch Probleme bereitet, **wurde der MP-Verbrauch der wichtigen Fertigkeiten reduziert.** Außerdem wurde die Erhöhung des MP-Verbrauchs des Buffs "Pfeile schärfen" entfernt, um den MP-Verbrauch insgesamt anzupassen. Zusätzlich haben wir festgestellt, dass die Fertigkeit "Quälender Pfeil" einer allgemeinen Verbesserung bedarf, um sie zu stärken.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Betäubender Schuss Zerreißender Pfeil Böenpfeil Pfeil des tobenden Windes Explosionspfeil Tödlicher Pfeil Quälender Pfeil Zielgenauer Pfeil Pfeilsturm Konzentrierter Pfeil Dämonenpfeil Schockpfeil Fesselpfeil	-	MP-Verbrauch: -20% für alle
Quälender Pfeil	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu. Wenn Ihr von einem Spieler angegriffen werdet, erleidet Ihr 12 Sek. lang zusätzlichen Schaden. Abklingzeit: 60 Sek. (PvP-Abwehr: ca. -8%)	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu. Wenn Ihr von einem Spieler angegriffen werdet, erleidet Ihr 12 Sek. lang zusätzlichen Schaden. Abklingzeit: 30 Sek. (PvP-Abwehr: ca. -15%) (Trefferwahrscheinlichkeit wird erhöht und die Bewegungsgeschwindigkeit geändert.)



PATCH NOTES

Pfeile schärfen	Phys. Angriff des Bogens wird um 10% erhöht. dafür wird der MP-Verbrauch um 10% erhöht.	Phys. Angriff des Bogens wird um 10% erhöht, dafür wird der MP-Verbrauch um 10% erhöht.
------------------------	--	---

6. Balance-Änderung von Kleriker/Kantor:

- Kleriker

[Stigma-Fertigkeiten]

Wir haben festgestellt, dass die Zweige der Heilungs- und Angriffsfertigkeiten (Blitz herbeirufen) des Klerikers häufiger genutzt werden als bei anderen Klassen. Das lässt uns vermuten, dass die Klasse Kleriker von Euch Daevas gut aufgenommen und die Fertigkeiten gut bewertet wurden.

Infolgedessen wird die Balance für den Kleriker sich nicht auf die Anpassung der Fertigkeiten, die bereits eine hohe Verwendung besitzen, konzentrieren, sondern auf die Verbesserung der weniger beliebten Fertigkeiten.

Zunächst werden die Fertigkeiten **Yustiels/Marchutans Pracht** verbessert werden.

Obwohl es sich um eine flächendeckende Wiederherstellungsfertigkeit handelt, war es schwierig eine Fläche festzulegen, da ihr Effekt Ziele im Umkreis von 25m um Euch und Gegner im Umkreis von 25m um das Ziel betraf.

Deshalb soll der **Effekt nun auf die Ziele in der Umgebung des Wirkenden wirken.**

Es war auch schwierig, diese Fertigkeit im Kampf mit vielen Spielern einzusetzen, da der Effekt auf Verbündete ohne Unterscheidung der Gruppen aktiviert wurde. Deshalb **wirkt der Effekt nun auf Gruppenmitglieder und die TP-Regeneration wurde geringfügig erhöht**, um die Wertigkeit der Stigma-Fertigkeit zu steigern.

Auch die Fertigkeiten Yustiels/Marchutans Licht, die zwar keine Stigma-Fertigkeiten sind, sich aber Yustiels/Marchutans Pracht ähneln, wurden nach demselben Schema verbessert.

Auch der Effekt der Fertigkeit "Welle der Reinigung" **wirkt nun auf Gruppenmitglieder und der Wirkungsbereich wurde geringfügig erhöht**, sodass den Gruppenmitgliedern z. B. in Raids schnell geholfen werden kann.

PATCH NOTES

Zuletzt wird die Stigma-Fertigkeit "Stabilität" angepasst. Ihre Abklingzeit war lang und sie besaß nur den Effekt, der den Zornanstieg reduzierte, deshalb wurde sie von Euch Daevas selten verwendet. Daher wurde ein Effekt hinzugefügt, der **den MP-Verbrauch reduziert und die Abklingzeit und Wirkzeit wurden angepasst**, um dem aktuellen Mangel an MP entgegenzuwirken. Wir hoffen damit die Benutzerfreundlichkeit der Fertigkeit zu steigern.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Marchutans Licht	Regeneriert TP des Ziels im Umkreis von 25m um Euch und von max. 6 Verbündeten im Umkreis von 25m um das Ziel. Ein Schutzschild wird erstellt, der 10 Sek. lang 1.427 Schaden absorbiert.	Stellt die TP von Gruppenmitgliedern in einem Umkreis von 25m wieder her. Ein Schutzschild wird erstellt, der 10 Sek. lang 1.427 Schaden absorbiert.
Marchutans Pracht	Regeneriert TP des Ziels im Umkreis von 25m um Euch und von max. 6 Verbündeten im Umkreis von 25m um das Ziel. Ein Schutzschild wird erstellt, der 10 Sek. lang 1.683 Schaden absorbiert.	Stellt die TP von Gruppenmitgliedern in einem Umkreis von 25m wieder her. Ein Schutzschild wird erstellt, der 10 Sek. lang 2.020 Schaden absorbiert.
Yustiels Licht	Regeneriert TP des Ziels im Umkreis von 25m um Euch und von max. 6 Verbündeten im Umkreis von 25m um das Ziel. 10 Sek. lang werden alle 2 Sek. 285 TP wiederhergestellt.	Stellt die TP von Gruppenmitgliedern in einem Umkreis von 25m wieder her. 10 Sek. lang werden alle 2 Sek. 285 TP zusätzlich wiederhergestellt.
Yustiels Pracht	Regeneriert TP des Ziels im Umkreis von 25m um Euch und von max. 6	Stellt die TP von Gruppenmitgliedern in einem Umkreis von 25m wieder her.

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

	Verbündeten im Umkreis von 25m um das Ziel. 10 Sek. lang werden alle 2 Sek. 336 TP wiederhergestellt.	10 Sek. lang werden alle 2 Sek. 436 TP zusätzlich wiederhergestellt.
Welle der Reinigung	Entfernt bis zu 3 besondere Zustände von max. 6 Verbündeten im Umkreis von 20m von Euch und stellt die TP wieder her.	Entfernt bis zu 3 besondere Zustände Gruppenmitgliedern im Umkreis von 25 m von Euch und stellt die TP wieder her.
Stabilität	Reduziert den Zornanstieg eines Ziels im Umkreis von 25m um Euch und max. 6 Gegnern im Umkreis von 20m um das Ziel Euch gegenüber. Wirkzeit: 1 Sek. Abklingzeit 10 Min.	Reduziert den Zornanstieg eines Ziels im Umkreis von 25m um Euch und max. 6 Gegnern im Umkreis von 20m um das Ziel Euch gegenüber. 60 Sek. lang wird nur 50% der MP, die für die Ausführung der Fertigkeit benötigt werden, verbraucht. Sofort wirksam Abklingzeit: 3 Min.

[Fertigkeiten]

Als Nächstes geht es um die Anpassung des Fertigkeitsschaden "Blitz herbeirufen" des Klerikers.

Die Hauptfertigkeit der Klasse fügt einen großen Schaden zu. Allerdings haben wir in letzter Zeit oft beobachtet, dass der große Schaden dieser Fertigkeit oft zu Situationen im PvP führte, in denen der Gegner ausgeknockt und dadurch der Kampf beendet wurde.

Daher haben wir beschlossen, dass diese Fertigkeit eine Anpassung für den PvP benötigt. Da diese Fertigkeit auch im PvE häufig eingesetzt wird, wird auch ihre PvE-Balance angepasst.



PATCH NOTES

Der Standardschaden der Fertigkeit wurde erhöht, sodass der Schaden im PvE zwar erhöht, aber der Schaden im PvP entsprechend verringert wird. Das führt dazu, dass der Schaden gegen Spieler reduziert wird.

Auch wenn diese Anpassung den Schaden im PvP der Fertigkeit reduziert, wird sie weiterhin als starke Hauptfertigkeit eine große Rolle sowohl im PvP als auch im PvE spielen und ihr Status wird in keiner Weise geschmälert werden.

Fertigkeit	Nachher
Blitz herbeirufen (Sagenhaft)	Standardschaden wird erhöht. Schaden an Gegner im PvP verringert.

- Kantor

[Stigma-Fertigkeiten]

Der Kantor ist eine vielseitige hybride Klasse, die sowohl unterstützend, defensiv als auch offensiv spielen kann.

Wir haben jedoch festgestellt, dass die meisten Kantoren hauptsächlich den Zweig der Überlebensfertigkeiten von Elementare Abschirmung verwenden. Passend zum hybriden Charakter des Kantors möchten wir Euch **eine große Auswahl an Stigma-Fertigkeiten bieten. Angriffsfertigkeiten, die von besonderen Zuständen und Aktivierungswahrscheinlichkeiten abhängig waren, wurden verbessert**, damit Ihr Euch nicht nur auf den defensiven, sondern auch auf den offensiven Kampf konzentrieren könnt.

Als erstes möchten wir Euch über die Reduzierung des **MP-Verbrauchs von "Beschwörungsformel der Inspiration und Zauber des Schutzes"**

informieren, welche die Verwaltung der MP des Kantors optimieren soll.

Da "Beschwörungsformel der Inspiration und Zauber des Schutzes" Fertigkeiten sind, die wiederholt eingesetzt werden, empfanden wir ihren MP-Verbrauch als zu viel, deshalb wurde der MP-Verbrauch von 300 auf 200 reduziert.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Beschwörungsformel der Inspiration Zauber des Schutzes (Normal)	MP-Verbrauch: 300	MP-Verbrauch: 200

PATCH NOTES

Als nächstes möchten wir Euch über die **Verbesserung der selten verwendeten Stigma-Fertigkeiten** informieren.

"Seelenschloss" ist eine Debuff-Fertigkeit, die ein betäubtes oder gestolpertes Ziel bindet. Wegen der Aktivierungsbedingungen war ihre Benutzerfreundlichkeit niedrig. Deshalb haben wir die Aktivierungsbedingungen entfernt und Seelenschloss wurde dadurch zu einer Schadensfertigkeit und Fertigkeit, die besondere Zustände verleiht.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Seelenschloss (Normal)	Fügt einem betäubten oder gestolperten Ziel phys. Schaden zu und bindet es 3 Sek. lang.	Fügt einem betäubten oder gestolperten Ziel phys. Schaden zu und bindet es 3 Sek. lang.

Als nächstes möchten wir Euch über die **Verbesserung der sagenhaften Stigma-Fertigkeit "Abstumpfender Hieb"** informieren.

Abstumpfender Hieb ist eine Debuff-Fertigkeit, die die gegnerische Angriffsgeschwindigkeit verringert und die Wirkzeit erhöht. Wir haben jedoch festgestellt, dass der Debuff, der die Wirkzeit erhöht, zu wenig Auswirkung auf den Kantor hat, der aufgrund seiner klassenspezifischen Eigenschaften im Kampf gegen die Klasse Magier im Nachteil ist. Deshalb haben wir anstelle der Erhöhung der Wirkzeit den Zustand "Schweigen" hinzugefügt, um die Wertigkeit dieser sagenhaften Stigma-Fertigkeit zu erhöhen

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Abstumpfender Hieb (Sagenhaft)	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu. 7 Sek. lang wird die Angriffs-geschwindigkeit des Ziels verringert und mag. Wirkzeit wird um 50% erhöht.	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu. 7 Sek. lang wird die Angriffsgeschwindigkeit des Ziels verringert, mag. Wirkzeit wird um 50% erhöht, und es wird zum Schweigen gebracht.



PATCH NOTES

[Fertigkeiten]

Zudem sind Anpassungen für die Fertigungsbuch-Fertigkeiten geplant. Die Aktivierungsbedingung der Fertigkeiten "Resonanztrübung" und "Seismischer Bodendruck", die auf gestolperte Ziele angewendet werden konnten, wurde entfernt, sodass sie jederzeit verwendet werden können. Und die Kettenfertigkeit "Schall-Angriff", die mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit aktiviert wurde, wird nun garantiert aktiviert und somit wurde die Standardkampfkraft des Kantors erhöht.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Resonanztrübung Seismischer Bodendruck (Fertigungsbuch)	Fügt einem liegenden Gegner physischen Schaden zu.	Fügt einem liegenden Gegner physischen Schaden zu.
Schall-Angriff (Fertigungsbuch)	Schall-Ansturm - Schall-Angriff (Wahrscheinlichkeits-Aktivierung)	Schall-Ansturm - Schall-Angriff (garantierte Aktivierung)

Zuletzt möchten wir Euch über die Anpassung der Fertigkeit "Zauber des Kampfes" informieren.

Zauber des Kampfes war eine offensive Fertigkeit, die Eure Angriffsattribute erhöhte, dafür aber die Abwehr verringerte. Deshalb wurde sie nur in Situationen eingesetzt, in denen intensiv angegriffen werden konnte. Nun haben wir die Verringerung der phys. Abwehr entfernt und passend zum hybriden Konzept des Charakters Heilstärkung hinzugefügt. Zudem wurde die Abklingzeit geringfügig angepasst, um Euch beim Überleben zu helfen und die Benutzerfreundlichkeit zu verbessern.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Zauber des Kampfes (Fertigungsbuch)	30 Sek. lang werden Eure mag. Verstärkung um 100, Eure Präzision um 200 und der phys. Angriff um 10% erhöht und die phys. Abwehr um 20% verringert. Abklingzeit: 5 Min.	30 Sek. lang werden Eure mag. Verstärkung um 100, Eure Präzision um 200, der phys. Angriff um 10% und die Heilstärkung um 200 erhöht. Die phys. Abwehr wird um 20% verringert. Abklingzeit: 3 Min.

PATCH NOTES

7. Balance-Änderung von Zauberer/Beschwörer:

- Zauberer

[Sturm-Angriffsfertigkeit]

Für den Zauberer, der auf Fernkämpfe spezialisiert ist, war es von Nachteil, dass nach der Verwendung der Sturm-Angriffsfertigkeit die Distanz zum Gegner gering wurde. Dies machte die Sturm-Angriffsfertigkeit für den Zauberer unattraktiv.

Deshalb haben wir beschlossen, der Fertigkeit einen Effekt zu verleihen, der nicht nur die Bewegungsgeschwindigkeit des Gegners verringert, sondern den Gegner bewegungsunfähig macht, damit der Zauberer wieder auf Abstand gehen und sich auf die weiteren Kampfvorgänge vorbereiten kann.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Sturmbräusen	Sprintet auf ein Ziel im Umkreis von 35 m zu, fügt dem Ziel und den Gegnern in seiner Umgebung mag. Schaden zu und verringert die Bewegungsgeschwindigkeit des Gegners, der Euch angreift.	Sprintet auf ein Ziel im Umkreis von 35 m zu, fügt dem Ziel und den Gegnern in seiner Umgebung mag. Schaden zu und macht den Gegner 3 Sek. lang bewegungsunfähig, auch wenn er angegriffen wird.

Um zu vermeiden, dass dadurch die Verwendung der Fertigkeit erschwert wird, kann die Fertigkeit als **Kettenfertigkeit** "Sturmbräusen - Bewegungsunfähigkeits-Debuff - Rückzug" eingesetzt werden.

Fertigkeit	Beschreibung
[Neu] Sturmdeckung	(Ihr erhaltet sie automatisch, wenn Ihr Sturmbräusen erhaltet. Kettenfertigkeit.) Ihr bewegt Euch sofort 15m zurück und entfernt Bewegungsunfähigkeit und Geschwindigkeitsreduzierung.



PATCH NOTES

[Stigma-Fertigkeiten]

Der Balance-Patch soll die Schwächen im Kampf der einzelnen Klassen ausbalancieren und zugleich sollen unbeliebte Stigma-Fertigkeiten herausgefunden und verbessert werden. Deshalb haben wir **wenig genutzte Stigma-Fertigkeiten des Zauberers zusammengefasst und verbessert**.

➤ **Winterrüstung**

"Winterrüstung" war eine starke Abwehrfertigkeit im PvP, aber nach der Verstärkung von "Gletscherscherbe" wurde sie im Vergleich zu früher seltener eingesetzt. Deshalb haben wir dem zurückwerfenden Effekt von Winterrüstung einen **Debuff hinzugefügt, der die mag. Wirkzeit erhöht**, damit diese Fertigkeit einen anderen Verwendungsbereich abdeckt als der Gletscherscherben-Zweig.

➤ **Barriere der Trennung I**

Die Fertigkeit "Barriere der Trennung" ist eine Art Überlebensfertigkeit im Notfall, die Euch zwar eine bestimmte Zeit lang bewegungsunfähig macht, aber die Attacken des Gegners blockiert. Aber durch die Wirkzeit von 2 Sek. musste diese Fertigkeit vorausplanend eingesetzt werden, was die Verwendung schwierig machte und dadurch selten eingesetzt wurde.

Deshalb **wirkt** die Fertigkeit "Barriere der Trennung" nun **sofort**.

➤ **Flammenexplosion**

Als Letztes erfolgt die Anpassung der Fertigkeit "Flammenexplosion". "Flammenexplosion" fügt zwar vielen Gegnern gleichzeitig Schaden zu, aber der Schaden ist so gering, dass sie nicht häufig eingesetzt wurde.

Um die Benutzerfreundlichkeit der Fertigkeit zu steigern, wurde die **Reichweite** von 5m auf 7m erhöht und zudem wurde **der mag. Schaden geringfügig erhöht**.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Winterrüstung I	30 Sek. lang wird 1.000 Schaden von Gegnern im Umkreis von 5m um Euch zurückgeworfen und 2 Sek. lang werden die Bewegungs-	30 Sek. lang wird 1.000 Schaden von Gegnern im Umkreis von 5m um Euch zurückgeworfen und 2 Sek. lang werden die Bewegungsgeschwindigkeit

PATCH NOTES

	geschwindigkeit und Angriffsgeschwindigkeit der Gegner reduziert.	und Angriffsgeschwindigkeit verringert. Zudem wird die mag. Wirkzeit des Gegners erhöht.
Barriere der Trennung I	8 Sek. lang wird ein Schutzschild erstellt, der 20.000 Schaden absorbiert. Dafür werdet Ihr betäubt. Wirkzeit: 2 Sek.	8 Sek. lang wird ein Schutzschild erstellt, der 20.000 Schaden absorbiert. Dafür werdet Ihr betäubt. Sofort wirksam
Flammenexplosion I bis IV	Fügt einem Ziel im Umkreis von 25m von Euch und max. 6 Gegnern in 5m Umkreis um das Ziel magischen Feuerschaden zu.	Fügt einem Ziel im Umkreis von 25m von Euch und max. 6 Gegnern in 7m Umkreis um das Ziel magischen Feuerschaden zu. (Erhöhung des mag. Schaden)

[Fertigkeiten]

Als Nächstes geht es um die Anpassung der Fertigkeitsschaden "Gletscherscherbe" des Zauberers.

Die Hauptfertigkeit der Klasse fügt einen großen Schaden zu. Allerdings haben wir in letzter Zeit oft beobachtet, dass der große Schaden dieser Fertigkeit oft zu Situationen im PvP führte, in denen der Gegner ausgeknockt und dadurch der Kampf beendet wurde.

Daher haben wir beschlossen, dass diese Fertigkeit eine Anpassung für den PvP benötigt. Da diese Fertigkeit auch im PvE häufig eingesetzt wird, wird auch ihre PvE-Balance angepasst.

Der Standardschaden der Fertigkeit wurde erhöht, sodass der Schaden im PvE zwar erhöht, aber der Schaden im PvP entsprechend verringert wird. Das führt dazu, dass der Schaden gegen Spieler reduziert wird.

PATCH NOTES

Auch wenn diese Anpassung den Schaden im PvP der Fertigkeit reduziert, wird sie weiterhin als starke Hauptfertigkeit eine große Rolle sowohl im PvP als auch im PvE spielen und ihr Status wird in keiner Weise geschmälert werden.

Fertigkeit	Nachher
Gletscherscherbe (Sagenhaft)	Standardschaden wird erhöht. Schaden an Gegner im PvP verringert.

Beschwörer

[Sturm-Angriffsfertigkeiten]

Der Effekt des Sturmangriffs, der nach dem Angriff die Angriffsgeschwindigkeit der angreifenden Gegner verringerte, wurde nur ausgelöst, wenn Ihr angegriffen wurdet.

Um die Benutzerfreundlichkeit der Fertigkeit zu steigern, wurde der passive Effekt entfernt und **durch einen Effekt ersetzt, der 7 Sek. lang Eure Bewegungsgeschwindigkeit deutlich erhöht.**

Dadurch könnt Ihr die momentan höchste Geschwindigkeit erreichen, die Euch ermöglicht, nach dem Sturmangriff schnell zu entkommen oder Euch an eine gewünschte Stelle zu teleportieren, um dort den Kampf zu Eurem Vorteil zu leiten.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Sturmterror	Ihr sprintet auf ein Ziel in einem Umkreis von 35 m von Euch zu und entfernt bei Gegnern im Umkreis von 5m um das Ziel 3 mag. Verstärkungen. 7 Sek. lang wird die Angriffsgeschwindigkeit des Gegners im Umkreis von 5m um Euch, der Euch angreift, reduziert.	Ihr sprintet auf ein Ziel in einem Umkreis von 35 m von Euch zu und entfernt bei Gegnern im Umkreis von 5m um das Ziel 3 mag. Verstärkungen. 7 Sek. lang wird die Angriffsgeschwindigkeit des Gegners im Umkreis von 5m um Euch, der Euch angreift, reduziert. 7 Sek. lang wird Eure Bewegungs- und Fluggeschwindigkeit deutlich erhöht.

PATCH NOTES

[Stigma-Fertigkeiten]

Stigmen, die wenig genutzt werden, werden zum Teil verbessert, damit sie im aktuellen PvP/PvE verwendet werden können.

Im Falle des Beschwörers betrifft das das Stigma "**Grausige Düsternis**".

Grausige Düsternis ist eine Fertigkeit, die dem Gegner einen Debuff verleiht, der die max. Gesundheit und MP des Gegners verringert. Aber da sie durch Magie entfernt werden konnte, wurde sie selten verwendet.

Deshalb wurde ein Effekt hinzugefügt, der die Heilstärkung des Gegners reduziert und nicht entfernt werden kann und die Wirkzeit wurde auf 0 verringert. Damit soll erreicht werden, dass der Beschwörer im PvP, insbesondere im Kampf gegen Kleriker/Kantoren, offensiver vorgehen kann.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Grausige Düsternis	1 Min. lang wird die max. TP und MP des Ziels im Umkreis von 25m von Euch jeweils um 2.000 verringert. Kann durch Fertigkeiten entfernt werden, die mag. Schwächungen aufheben. Wirkzeit: 2 Sek.	1 Min. lang wird die max. TP und MP des Ziels im Umkreis von 25m von Euch jeweils um 2.000 verringert und die Heilstärkung des Ziels wird um 1.000 reduziert. Währenddessen wird die MP des Gegners nicht regeneriert. Diese Fertigkeit kann nicht entfernt werden. Kann durch Fertigkeiten entfernt werden, die mag. Schwächungen aufheben. Sofort wirksam

8. Balance-Änderung vom Rächer:

- Rächer

Der Rächer ist die erste neue Klasse, die auf dem Classic-Server eingeführt worden ist. Seitdem hat sie mit Eurer Unterstützung und zunehmenden Fertigkeitspunkten kontinuierlich an Beliebtheit gewonnen. Deshalb möchten wir uns in dieser Balance-Anpassung mit der Benutzerfreundlichkeit der Buffs und dem Rückschlag beschäftigen, um den Einsatz im Spiel zu steigern.



PATCH NOTES

"Ionensturm" fügt zurückgeworfenen Gegnern zusätzlichen Schaden zu. Deshalb war diese Fertigkeit relativ unwirksam gegen Gegner, die Immunität gegen Rückschlag besitzen.

Daher haben wir Ionensturm den Effekt hinzugefügt, den die gegnerische phys. Abwehr reduziert, **sodass diese Fertigkeit auch auf Gegner, die sich nicht zurückwerfen lassen, angewendet werden kann.**

"Sparmodus" ist eine Buff-Fertigkeit, die nur den Verbrauch des Ionenstroms verringert. Wir haben nun den **Effekt der "Rückschlagwiderstand-Durchdringung" hinzugefügt**, sodass diese Fertigkeit auch offensiv eingesetzt werden kann.

Zudem wurde **die Abklingzeit der Haupt-Verteidigungsfertigkeit des Rächers "Magnetfeld-Entladung" angepasst, um seine Verteidigung zu unterstützen.**

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Ionensturm I bis V	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu. Wenn er auf zurückgeworfene Gegner angewendet wird, verursacht er zusätzlichen Schaden zu.	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu. Wenn er auf zurückgeworfene Gegner angewendet wird, verursacht er zusätzlichen Schaden zu. Wenn er auf Gegner mit Immunität gegen Rückschlag verwendet wird, wird zusätzlich die phys. Abwehr reduziert.
Sparmodus I	20 Sek. lang wird nur 50% der benötigten Menge an Ionenstrom verbraucht.	20 Sek. lang wird nur 50% der benötigten Menge an Ionenstrom verbraucht und dabei wird Eure Rückschlagwiderstand-Durchdringung um 200 erhöht.



PATCH NOTES

Magnetfeld-Entladung I	Ihr widersteht 10 Sek. lang 2 mag. Angriffen. Abklingzeit: 2 Min.	Ihr widersteht 10 Sek. lang 2 mag. Angriffen. Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.
-------------------------------	---	--

[Stigma-Fertigkeiten]

Der Rächer unterscheidet sich mit seinen Kettenklingen-Angriffen mit mittlerer Reichweite, den vielfältigen Kettenfertigkeiten und seiner Kampftechnik, die Ionenstrom verbraucht, von anderen Klassen. Wir wollten dieser Klasse genügend Flexibilität verleihen, damit diese auf alle Situationen reagieren kann, aber einige von Euch waren der Meinung, dass die Angriffskraft und Angriffsgeschwindigkeit des Rächers im Vergleich zu anderen Klassen zu gering waren, dass es kaum möglich war, sich einen Vorteil im PvP zu verschaffen. Daher haben wir beschlossen, beim Rächer nicht die selten verwendeten Stigmen zu verbessern wie bisher bei anderen Klassen, sondern den

Hauptzweig seiner Stigma-Fertigkeiten zu verbessern und die Balance der Fertigkeiten, die mit diesem zusammenwirken können, anzupassen.

Wir verstärkten die Vorteile der Reichweite der Kettenklingen und erhöhten die Angriffsgeschwindigkeit und die besonderen Zustände. Damit möchten wir die typische Charakteristik des Rächers, **aus einer sicheren Entfernung Angriffe auszuführen**, beibehalten.

➤ **Stigma (sagenhaft) - Ionenstrom-Konzentration/Stromschlag**

Als erstes möchten wir Euch über die Anpassung der zwei letzten sagenhaften Stigmen im Stigmenzweig informieren.

Die aktive Zeit von "Ionenstrom-Konzentration" wurde auf max. 30 Sek. verlängert, die Angriffsgeschwindigkeit um max. 12% erhöht und die Abklingzeit von 5 Min. auf 2 Min. verringert, um die Benutzerfreundlichkeit des Stigmas zu erhöhen.

"Stromschlag" besitzt zwar einen mächtigen Effekt, aber der Verbrauch von 30 Ionenstrom war zu hoch, sodass diese Fertigkeit selten eingesetzt wurde. Deshalb wurde der **Ionenstrom-Verbrauch auf 10 herabgesetzt**, damit Ihr Euch weniger mit der Aufladung des Ionenstroms für die Verwendung des Fertigkeitzweiges mit weiter Reichweite beschäftigen müsst.

PATCH NOTES

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Ionenstrom-Konzentration (Sagenhaft)	Ionenstrom-Konzentration I: Verbraucht 12 Sek. lang keinen Ionenstrom. Der phys. Angriff wird um 30% und die Bewegungsgeschwindigkeit um 10% erhöht.	Ionenstrom-Konzentration I: Verbraucht 24 Sek. lang keinen Ionenstrom. Der phys. Angriff wird um 30%, die Bewegungsgeschwindigkeit um 10% und die Angriffsgeschwindigkeit um 10% erhöht.
	Ionenstrom-Konzentration II: Verbraucht 24 Sek. lang keinen Ionenstrom. Der phys. Angriff wird um 40% und die Bewegungsgeschwindigkeit um 10% erhöht. Abklingzeit: 5 Min.	Ionenstrom-Konzentration II: Verbraucht 30 Sek. lang keinen Ionenstrom. Der phys. Angriff wird um 40%, die Bewegungsgeschwindigkeit um 10% und die Angriffsgeschwindigkeit um 12% erhöht. Abklingzeit: 2 Min.
Stromschlag (Sagenhaft)	Fügt einem Ziel im Umkreis von 20 m um Euch und 8 Gegnern im Umkreis von 7 m um das Ziel mag. Windschaden zu und reduziert ihre Bewegungsgeschwindigkeit. Verbraucht 30 Ionenstrom.	Fügt einem Ziel im Umkreis von 20 m um Euch und 8 Gegnern im Umkreis von 7 m um das Ziel mag. Windschaden zu und reduziert ihre Bewegungsgeschwindigkeit. Verbraucht 10 Ionenstrom.

➤ **Stigma (heroisch) - Urteil des Himmels/Blitzeinschlag**

Die Fertigkeit "Urteil des Himmels" wirft ein einzelnes Ziel zurück. Der Rächer führt zwar starke Kettenfertigkeiten nach dem Rückschlag aus, aber da die Fertigkeit "Urteil des Himmels" nur ein einzelnes Ziel trifft, wurde sie nicht geschätzt.



PATCH NOTES

Deshalb wurde die **Reichweite auf 20m erhöht, es werden max. 6 Gegner attackiert und kann in Bewegung eingesetzt werden**, was die Fertigkeit attraktiver und benutzerfreundlicher gestaltet. "Blitzeinschlag" ist eine Fertigkeit, die besondere Zustände verleiht. Sie blendet das Ziel, aber gegen mag. Gegner war sie nutzlos. Deshalb wurde diese Fertigkeit verbessert, damit sie vielseitiger verwendet werden kann. **8 Sek. lang wird das Ziel sowohl geblendet als auch zum Schweigen gebracht und die Abklingzeit wurde von 4 Min. auf 40 Sek. bedeutend reduziert.**

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Urteil des Himmels (Heroisch)	Fügt einem Ziel im Umkreis von 15 m um Euch mag. Windschaden zu und wirft es zurück. Bewegung nicht möglich	Fügt einem Ziel im Umkreis von 20 m um Euch und 6 Gegnern im Umkreis von 5 m um das Ziel mag. Windschaden zu und wirft es zurück. Bewegung möglich
Blitzeinschlag (Heroisch)	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu und macht es 10 Sek. lang blind. Abklingzeit: 4 Min.	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu, macht es 8 Sek. lang blind und bringt es zum Schweigen. Abklingzeit: 40 Sek.

Wir haben auch zusätzliche Änderungen an den Fertigkeiten vorgenommen, die mit der Anpassung der Stigma-Fertigkeiten zusammenwirken.

"Ionensturm" war eine Fertigkeit, die nur die phys. Abwehr des Ziels, das Immunität gegen Rückschlag besitzt, verringert. Deshalb konnte sie nur gegen Elitemonster in Instanzen oder im PvE angewendet werden, die Immunität gegen besondere Zustände besitzen.

Deshalb wurde die Einschränkung der Fertigkeit entfernt und wurde zu einer **"Schaden+Debuff"-Fertigkeit, die die phys. Abwehr aller Gegner reduziert.** Wenn Ihr diese Fertigkeit z. B. mit der bereits erwähnten Fertigkeit Blitzeinschlag kombiniert, werdet Ihr im 1:1 Kampf strategisch vorgehen können und besondere Zustände entfernen.

Schließlich kommen wir zur Fertigkeit "Joulesches Gesetz".

PATCH NOTES

Auch die **Reichweite der Fertigkeit "Joulesches Gesetz (Pinch-Effekt)"** wird **auf 20 m erhöht, sie wird zu einer Flächenfertigkeit und ihre Abklingzeit auf 30 Sek. halbiert.** Dadurch kann sie mit Urteil des Himmels aus der Entfernung von 20 m gemeinsam eingesetzt werden.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Ionensturm (Fertigkeitsbuch)	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu. Verursacht zusätzlich Schaden, wenn es auf zurückgeworfene Gegner angewendet wird. Wenn er auf Gegner mit Immunität gegen Rückschlag verwendet wird, wird ihre phys. Abwehr 10 Sek. lang um 500 reduziert.	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu. Verursacht zusätzlich Schaden, wenn es auf zurückgeworfene Gegner angewendet wird. Wenn er auf Gegner mit Immunität gegen Rückschlag verwendet wird , wird ihre phys. Abwehr 10 Sek. lang um 500 reduziert.
Joulesches Gesetz Pinch-Effekt (Fertigkeitsbuch)	Fügt einem Ziel im Umkreis von 15 m um Euch und 4 Gegnern im Umkreis von 7 m um das Ziel mag. Windschaden zu. Abklingzeit 1 Min.	Fügt einem Ziel im Umkreis von 20 m um Euch und 4 Gegnern im Umkreis von 7 m um das Ziel mag. Windschaden zu. Abklingzeit: 30 Sek.