

AION

Schatten über Rotkatalam



INHALT

Rotkatalam.....	3
- Raidmonster im Depot	4
- Raidmonster bei der stärkeren Fraktion	4
- Zufällig erscheinendes Raidmonster	4
Orbis-Trainingsarena.....	5
Verteidigung des Forschungsstützpunktes	5
Kampf gegen den Wächter-General	6
Instanzen.....	6
Beninerks Gut / Beninerks Gut (leicht)	6
Verwandlung.....	7
Kubus	10
Lugbugs Mission.....	10
Charakter	10
Fertigkeiten	10
Quests	10
Gegenstände	12
Festungskampf.....	13
Altar-Belagerungskampf	13
NSC.....	13
Monster	14
Umfeld	14
System.....	14
Benutzeroberfläche	14
Sound	15
Sonstiges	15
GF Features	15

ROTKATALAM

1. Die serverübergreifende Region "Rotkatalam" wird eröffnet.



Eintrittszeit	Eintrittsbereich	Eintrittsstufe	Max. Spieler
Täglich 18:00 - 23:00 Uhr	Dumaha	Ab Stufe 76	jeweils max. 1.000 Elyos/Asmodier

2. Um Rotkatalam betreten zu können, muss die Dimensions-Sanduhr aufgeladen sein.
- Das System "Dimensions-Sanduhr" wurde hinzugefügt.
 - In Rotkatalam wird 1 Punkt pro Minute verbraucht. Es können max. 300 Punkte (5 Stunden) aufgeladen werden.
 - Die Dimensions-Sanduhr kann mit Dimensions-Sanduhr-Gegenständen aufgeladen werden. Diese Gegenstände sind durch Missionen erhältlich.
3. Alle 10 Minuten wird die Position des Eingangs von Elyos und Asmodiern zufällig geändert.
4. Wiederauferstehungsfertigkeiten, Beschwörungsfertigkeiten, Verwandlungen in einen Wächter-General, Wiederauferstehungsgegenstände, Tarocs und Kisks können verwendet werden.
5. In Rotkatalam gibt es keinen Wiederauferstehungs-Bindepunkt. Wer stirbt, muss "Rettung von Lunamon" verwenden oder auf die Hilfe anderer Spieler warten.
6. Eine Wiederauferstehung am Obelisken führt zum Verlassen von Rotkatalam.
7. In Rotkatalam finden "Garnisons-Belagerungskämpfe" statt.
- Durch das Beseitigen des Offizier-NSCs der gegnerischen Fraktion kann die Garnison eingenommen werden.
 - Nach Eroberung der Garnison können in der Nähe befindliche Monster nur noch durch die Fraktion vernichtet werden, die die Garnison erobert hat. Mit steigender Stufe der Garnison vergrößert sich der Wirkungsbereich.
 - Die Stufe der Garnison steigt, wenn der Balaur-Assassine beseitigt wird, der erscheint, wenn die Garnison erobert wurde.
 - Die max. Garnisons-Stufe ist Stufe 3.
 - Das Garnisons-Symbol wurde verändert

Garnisons-Stufe	Garnisons-Symbol
Stufe 1	
Stufe 2	
Stufe 3	

8. In Rotkatalam tauchen Raidmonster auf.

- RAIDMONSTER IM DEPOT

- Alle 2 Stunden wird aus 1-9 Depots zufällig eines ausgewählt.
 - Ein Depot kann zweimal hintereinander gewählt werden.
 - Wird erneut ein Depot gewählt, in dem bereits ein Raidmonster erschienen ist, erscheint dieses Monster nicht noch einmal.
- In der Nähe des ausgewählten Depots wird eine weiße Markierung für das Raidmonster angezeigt.
- Wenn eine Fraktion alle Garnisonen im Depot auf Stufe 3 gebracht hat, färbt sich die Markierung in der Nähe rot und das Raidmonster erscheint.
- Das Raidmonster bleibt 1 Stunde nach Erscheinen bestehen und verschwindet dann, falls es nicht besiegt wurde.
- Beim Erscheinen des Monsters wird im gesamten Gebiet von Rotkatalam eine Systemnachricht eingeblendet.

Depot (Gruppe)	Betroffene Garnisonen
1. Depot	701., 702. und 703. Garnison
2. Depot	704., 705. und 706. Garnison
3. Depot	707., 708. und 709. Garnison
4. Depot	710., 711. und 712. Garnison
5. Depot	713., 714. und 715. Garnison
6. Depot	715., 716. und 717. Garnison
7. Depot	718., 719., 720. und 721. Garnison
8. Depot	721., 722., 723. und 724. Garnison
9. Depot	725. Garnison

- RAIDMONSTER BEI DER STÄRKEREN FRAKTION

- Das Raidmonster erscheint bei der Fraktion, die mehr Garnisonen eingenommen hat.
- Das Raidmonster erscheint bei der Fraktion, die im vorgegebenen Zeitraum mehr Garnisonen eingenommen hat.
- Das Monster erscheint nur, wenn mindestens eine Garnison eingenommen wurde. Es erscheint nicht, wenn beide Fraktionen die gleiche Anzahl an Garnisonen eingenommen haben.
- Alle 10 Minuten erscheint das Raidmonster bei der Fraktion, die mehr Garnisonen eingenommen hat.
- Beim Erscheinen des Monsters wird im gesamten Gebiet von Rotkatalam eine Systemnachricht eingeblendet.

- ZUFÄLLIG ERSCHEINENDES RAIDMONSTER

- Das Raidmonster erscheint zufällig, unabhängig von der Anzahl eingenommener Garnisonen.

9. Die Schatztruhe der Legion erscheint und enthält verschiedene Ausrüstungsteile.

- Zu bestimmten Zeiten erscheint an gewissen Orten die Schatztruhe der Legion (uralt/legendär/ultimativ).
- Zum Öffnen der Truhe wird ein Schlüssel benötigt. Der Schlüssel kann mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit durch magische Herstellung aus uraltem/legendärem/ultimativem Alchemium gefertigt werden.
- Der Alchemium-Schlüssel für die magische Herstellung kann in der Instanz erbeutet werden.

Instanz	
Heiliger Turm	Alchemium-Schlüssel vom Boss erbeuten
Prometuns Werkstatt	
Makarna	
Senekta	
Stella-Entwicklungslabor	
Beninerks Gut	
Turm der Herausforderung (untere Ebene)	Ist mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit in Belohnungstruhe: Herausforderer des Turms der Herausforderung (7 Tage) enthalten.

10. Es gibt ultimative Waffen, die ausschließlich in Rotkatalam verwendet werden können.

- Sie sind in der Waffentruhe des Katalam-Beschützers zu finden.
- Diese Waffen verschwinden beim Verlassen von Rotkatalam.
- Die Waffe bleiben 10 Minuten lang im Besitz.

11. Ein Spezialwarenhändler erscheint.

- Nach Eroberung der 713.-724. Garnisonen erscheinen mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit die Spezialwarenhändler Pasirunerker und Hasirunerker.
 - Pasirunerker verkauft ausschließlich legendäre Katalam-Schatztruhen.
 - Der Spezialwarenhändler Hasirunerker wurde hinzugefügt und verkauft ultimative Katalam-Schatztruhen.
 - Pasirunerker und Hasirunerker erscheinen zusammen.
12. In Rotkatalam ist eine Kinah-Kiste zu finden, die 10.000.000 Kinah enthält.
- Diese erscheint mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit, wenn die benachbarte Garnison von der gegnerischen Fraktion eingenommen und die eigene Garnison durch das Besiegen der Assassinen-Rekonquistadoren erfolgreich verteidigt wurde.
 - Beim Zerlegen der Kiste erhält jedes Gruppenmitglied die gleiche Menge Kinah.
 - Die Katalam-Kinah-Kiste verschwindet nach 5 Minuten.

ORBIS-TRAININGSARENA

1. Im Untergrund des Stellusia-Platzes in Dumaha wurde die Orbis-Trainingsarena hinzugefügt. Dort können unabhängig von der Fraktion freie Kämpfe bestritten werden.



- Der Eingang befindet sich hinter dem Teleporter auf dem Stellusia-Platz.
 - In der Trainingsarena sind kostenlose Seelenheiler- und Transparenz-Verwandlungsbuff-Unterstützer-NSCs positioniert.
 - Für Stellium gewährt der Transparenz-Verwandlungsbuff-Unterstützer-NSC einen neuen legendären Verwandlungsbuff.
2. Ab Stufe 76 ist eine Wiederauferstehung in allen Bereichen der Orbis-Trainingsarena (außer Instanzen) möglich.

VERTEIDIGUNG DES FORSCHUNGSSTÜTZPUNKTES

1. In Dumaha wurde die [Verteidigung des Forschungsstützpunktes] hinzugefügt.

Eventzeitraum	Startregion
03:00 - 04:59 Uhr	Das Event findet im Event-Zeitraum 1-mal statt und beginnt zu einem zufälligen Zeitpunkt mit 50%iger Wahrscheinlichkeit entweder im Forschungsstützpunkt Vulkanasche oder im Forschungsstützpunkt Sandschloss.
07:00 - 08:59 Uhr	
11:00 - 12:59 Uhr	
15:00 - 16:59 Uhr	
19:00 - 20:59 Uhr	
23:00 - 00:59 Uhr	

- Ob das Event im Forschungsstützpunkt Vulkanasche oder im Forschungsstützpunkt Sandschloss stattfindet, wird per Zufallsprinzip entschieden. Sobald der Ort feststeht, wird in Dumaha eine Systemnachricht eingeblendet.
- 40 Minuten nach Erscheinen der Systemnachricht beginnt die [Verteidigung des Forschungsstützpunktes]. Diese dauert 20 Minuten lang an.

- Wurden die Stufen 1-6 im Verteidigungskampf erfolgreich bewältigt, wird die finale Stufe erreicht. Die Anzahl an Monstern in der finalen Stufe hängt von den Ergebnissen der Vorstufen ab.
- Durch Besiegen des Boss-Monsters wird jeweils die nächsthöhere Stufe erreicht.
- Das Boss-Monster tritt 30 Sekunden nach Beginn jeder Stufe durch den gegenüberliegenden Eingang ein.
- Die Belohnung im Verteidigungskampf hängt von der Anzahl der besiegten Monster ab: Je mehr Monster fallen, desto mehr Gegenstände werden erhalten.
- Es gibt keine Belohnung für die erfolgreiche Verteidigung.

KAMPF GEGEN DEN WÄCHTER-GENERAL

1. Am Altar in Dumaha wurde der Kampf gegen den Wächter-General hinzugefügt.
 - Der Kampf gegen den Wächter-General findet mittwochs, samstags und sonntags (abends) nach Ende des Altar-Belagerungskampfes beim 10. Altar statt.
 - 1 Minute nach Ende des Altar-Belagerungskampfes weist eine Systemnachricht auf den Kampf gegen den Wächter-General hin.
 - 10 Minuten nach Erscheinen der Systemnachricht beginnt der Kampf gegen den Wächter-General. Er dauert 20 Minuten lang an.
 - Bei der Fraktion, die weniger Altäre erobert hat, erscheint der Wächter-General, bei der anderen Fraktion der Abwehrtrupp.
 - Falls beide Fraktionen die gleiche Anzahl Altäre oder keinen Altar erobert haben, findet der Kampf gegen den Wächter-General nicht statt.
 - Beim Betreten des Platzes des 10. Altars, auf dem der Kampf gegen den Wächter-General stattfindet, wird automatisch eine Union mit der gleichen Fraktion gebildet und die entsprechende Quest angenommen.
 - Wer den Wächter-General bzw. den Abwehrtrupp besiegt, erhält eine Abschlussbelohnung.
 - Außer der Abschlussbelohnung für die Quest gibt es keine separate Belohnung für das Besiegen oder Abwehren des Wächter-Generals.
2. Der Wirkungsbereich für den automatischen Unions-Ein-/Austritt wurde angepasst.
3. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Systemnachricht nach dem Kampf gegen den Wächter-General mit geringer Wahrscheinlichkeit nicht angezeigt wurde.

INSTANZEN

BENINERKS GUT / BENINERKS GUT (LEICHT)

1. Die neue Instanz Beninerks Gut & Beninerks Gut (leicht) wurde hinzugefügt.



Eingang	Max. Spieler	Stufe	Eintrittszahl	Zurücksetzung
Vespera-Hafen (Dumaha)	2-12	Ab 80	1x/Woche (Free User) 2x/Woche (Gold User)	Mittwochs um 9:00 Uhr

2. In der Instanz „Heiliger Turm“ können nun alle Arten von uralten Ausrüstungsgegenständen erbeutet werden.
3. In der Instanz „Narakalli“ können nun alle Arten von uralten Ausrüstungsgegenständen erbeutet werden.

4. Ein Fehler wurde behoben, bei dem sich die Tür im Stella-Entwicklungslabor unter bestimmten Bedingungen nicht öffnete.
5. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der heilige Turm nach der Zerstörung der Sturmangriffsmaschine nicht fortgesetzt werden konnte.
6. In Prometuns Werkstatt (schwierig) wurde der Wirkungsbereich der Fertigkeit "Explosive Flut" des Boss-Monsters Leidender wütender Prometun von 3m auf 4m erweitert.
7. Bei einigen Monstern im Turm der Herausforderung wurden Fertigkeiten modifiziert.
8. In Prometuns Werkstatt (schwierig) wurde ein drittes Named-Monster, Wütender Tarukkan, hinzugefügt.
9. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das Kampfschema des zweiten Named-Monsters "Leidender wütender Prometun" in Prometuns Werkstatt (schwierig) in bestimmten Gebieten nicht funktionierte.
10. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das Ergebnis von "Turm der Herausforderung" unter bestimmten Bedingungen Fehler verursachte.
11. In Prometuns Werkstatt (schwierig) wurde das vierte Named-Monster, "Wütende Prigga", hinzugefügt.
 - Von der wütenden Prigga kann die Lichtfragment-Kriegs-/Magiehalskette erbeutet werden.
12. Der Turm der Herausforderung wurde in eine untere und eine mittlere Ebene unterteilt.
 - Die untere und die mittlere Ebene bestehen aus je 15 Etagen.
 - Die Eintrittsberechtigungen für die untere und die mittlere Ebene werden zusammengezählt.
13. Spieler ab Stufe 76 erhalten weniger EP von Monstern in Instanzen und auf dem Schlachtfeld.
14. In einigen Instanz-Belohnungen (Boss-Monster, Belohnungstruhe) sind keine Verzauberungssteine mehr enthalten:
 - Narakkalli
 - Heiliger Turm
 - Prometuns Werkstatt
 - Makarna der Verbitterung
 - Senekta
 - Named-Monster und Boss-Monster des Stella Entwicklungslabors (einfach/normal)
15. In der Narakkalli-Schatztruhe in Narakkalli ist eine Ausrüstungstruhe zu finden.
16. Der Schaden des Schatten-Beschützers in Makarna wurde verringert und sein Kampfschema geändert.
17. Ein Fehler wurde behoben, bei dem Fertigkeitsschaden zugefügt wurde, während der nachtragende Befehlshaber Girad in der Hererim-Mine die Fertigkeit "Essenz des Wahnsinns" verwendete.
18. In "[Kampagne] Talocs Höhle" wurde die Gegenstands-Droprate des Boss-Monsters geändert.

VERWANDLUNG

1. Es wurden die neue ultimative Verwandlung "Marchutan" und 6 neue legendäre Verwandlungen hinzugefügt.

Klasse	Verwandlung
Legendär	Israphels Apostel, Marchutans Apostel, Zikels Apostel Kaisinels Apostel, Siels Apostel, Nezekans Apostel
Ultimativ	Marchutan

2. Das Interface des Verwandlungsvertrags und der Verwandlungsfusion wurde verbessert.



- Die Buttons [Vertrag ausführen] und [Vertrag 10-mal ausführen] wurden hinzugefügt.
- Es können mehrere Verträge hintereinander ausgeführt werden.



- Es wurde ein Interface für wiederholte Fusion hinzugefügt.
 - Unter [Wiederholte Fusion] werden Fusionen gestartet, die so lange ausgeführt werden, bis sie abgebrochen werden oder die Materialien ausgehen.
 - Durch Drücken der Buttons [Überspringen] und [Nächste Fusion] kann schnell die nächste Fusion ausgeführt werden.



- Das Vertragsergebnis, die Verwandlung, wird in der Mitte des Bildschirms gezeigt. Die Ergebnisse wiederholter Verträge oder 10-Mal wiederholter Verträge werden am unteren Bildschirmrand angegeben.

3. Die Anwendungsmethode für die Verwandlungskollektionseffekte wurde geändert.



- Bei Kollektionen besteht keine Beschränkung auf 6 ausgewählte Effekte: Sämtliche Kollektionseffekte werden automatisch ausgeführt.
- Es wird nur die Kollektionsfertigkeit mit der höchsten Stufe angewendet.

4. Verwandlungsfusionskosten sind nicht mehr einheitlich, sondern unterscheiden sich je nach Fusionsklasse und Materialien.
5. Die ultimative Verwandlung wartet mit neuen Bewegungen und Effekten auf.
6. Die Stimme des Charakters passt sich nach der Verwandlung dem Geschlecht an.
 - Bei Transparenz-Verwandlung wird die Stimme dem Geschlecht des Charakters angepasst.
 - Bei Verwandlung des Aussehens in einer Instanz wird unabhängig vom Geschlecht die vorher festgelegte Stimme verwendet.
7. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Bewegung nicht richtig angezeigt wurde, die durch die Verwandlung mit einer Verwandlungsschriftrolle erhalten wurde.

KUBUS

1. Der Anwendungsbereich der Kuben wurde geändert.

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

LUGBUGS MISSION

1. Die tägliche und wöchentliche Version von Lugbugs Mission wurde modifiziert.
 - Die wöchentliche Mission ist für Daevas der Stufen 1-75 nicht mehr ausführbar.
 - Sobald Stufe 76 erreicht wird, ist die wöchentliche Mission für die Stufen 76-80 verfügbar.
2. Es wurden neue Quests (Stufe 76-80) hinzugefügt und die Auftragsinhalte teilweise angepasst.
3. Einige von Lugbugs wöchentlichen Missionen wurden durch neue ersetzt.
 - Die für die Missionen benötigten Gegenstände sind im AION-Shop erhältlich.
4. Die wöchentliche Mission "[Festungskampf] Beweis des mutigen Kämpfers" kann nun 2-mal durchgeführt werden.
5. Pro Wochentag wurde 1 tägliche Mission durch eine in Katalam durchführbare Mission ersetzt.
6. Die Voraussetzung für die finale wöchentliche Belohnung wurde von 8 auf 7 Quests reduziert.
7. Einige Missionen haben geänderte Voraussetzungen.

Ziel	Geändert
[Universell] Unermüdlicher Daeva	Erhältet 1-mal (statt vorher 3-mal) Leibo-Marmelade
[Universell] Emsiger Daeva	Erhältet 3-mal (statt vorher 5-mal) Leibo-Marmelade

CHARAKTER

1. Es wurden 4 neue Attribute hinzugefügt: "Phys./Mag. krit. Schaden" und "Phys./Mag. krit. Abwehr".

FERTIGKEITEN

1. Für "Band des Zornes" und damit zusammenhängende Daevanion-Fertigkeiten (Colorist) wurden die Zorn-Werte angepasst.
2. "Meteor-Hieb" (Kantor) und einige Fertigkeiten, die Debuffs auslösen, (Beschwörer) kollidieren nicht mehr miteinander.
3. Der Wiederherstellungseffekt von "Welle der Reinigung" (Kleriker) kann nun durch Fertigkeiten entfernt werden, die mag. Verstärkung aufheben.
4. Die Fertigkeitseffekte der einzelnen Klassen wurden geändert.
5. Die Abklingzeit von "Wiederholtes Bombardement" (Schütze) wurde geändert.
6. Die Wahrscheinlichkeit für kritische Treffer mit "Werkzerstörung" (Colorist) wurde stark verringert.
7. Fertigkeiten werden nun anders erlernt.
 - Nach dem Klassenwechsel zur Daeva werden neue Fertigkeiten erst nach weiteren 10 Stufen erlernt
 - Da Fertigkeiten nun anders erlernt werden, wurden die Stufen für den Erwerb von Fertigkeiten angepasst.
8. Es wurden 10 (verbesserte) Daevanion-Fertigkeiten pro Klasse hinzugefügt.
 - (Verbesserte) Daevanion-Fertigkeiten werden durch +15-Verzauberung von normalen Daevanion-Fertigkeiten erhalten.

QUESTS



1. In Lakrum wurden 4 neue Quests hinzugefügt.
 - a. Elyos erhalten sie beim Abschluss der Kampagne "Der schwindende Einfluss der Elyos", Asmodier beim Abschluss von "Der schwindende Einfluss der Asmodier".
2. In Prometuns Werkstatt sind die ehemals fehlerhaften Quests nun korrekt durchführbar.
3. Fehlerhafte Legionsaufträge sind nun ebenfalls korrekt durchführbar.
4. Vier Quests, in denen es um die Rückeroberung und Verteidigung des Großtempels von Lakrum in der Nähe der Lakrum-Festung ging, können nicht mehr angenommen werden.
5. In Dumaha wurden folgende Kampagnen geändert:

Fraktion	Kampagne
Elyos	Eine seltsame Begegnung
Asmodier	Eine unerwartete Begegnung

6. Die Questbelohnung für den Altar-Belagerungskampf in Dumaha wurde erhöht.
7. Stella-Problemlösungsquests können wieder problemlos angenommen werden.
8. Lugbugs Festungskampfquests sind nun tägliche Quests.
9. Die Kategorien einiger Quests wurden korrigiert.
10. Die Stufe für Quests, bei denen Kristalle des Anfangs als Belohnung erhalten werden, wurde geändert.
11. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Quests "Berüchtigter Schwarzmarkthändler" und "Gerüchte über den Schwarzmarkthändler" in der Neviwind-Schlucht unter bestimmten Bedingungen nicht aktualisiert wurden.
12. Die neue Kampagne "Inanna und Beninerk" wurde hinzugefügt.
13. Es wurden Quests hinzugefügt, die nach Erhalt der Waffentruhe des Katalam-Beschützers durchführbar sind.
14. Es wurde ein Fehler behoben, bei dem die Quests des Stella-Entwicklungslabors "[Instanz/Gru] Unterbrochene Nakisechs-Lieferungen" und "[Instanz/Gru] Verbleib des Nakisechs" nach Besiegen des Schwäche-Daeva-Hordenführers nicht aktualisiert wurden.
15. Die Stufe für die Quest "Gebietlerin Siels Prophezeiung" wurde geändert.
16. In der Instanz "Beninerks Gut (leicht)" wurden Quests hinzugefügt.
17. Die Anzeige für die zufällige Questbelohnung wurde verbessert.

Zufällige Questbelohnung	
Questbelohnungsfenster	Belohnungsinformation
	

- a. Über das [?] rechts im Questbelohnungsfenster können die Belohnungsinformationen aufgerufen werden.
18. Einige Quests in Lakrum wurden verbessert, sodass sie leichter durchzuführen sind.
 - a. Die Garnison-Quest hat die neue Funktion "Sofortiger Bericht".
 - b. Die Belohnung und wöchentliche Anzahl an Wiederholungen für Säuberungsquests wurden angepasst. Diese Quests können beim Landeplatz-NSC angenommen und abgeschlossen werden.
 - c. Ab Stufe 80 verschwinden Aufstiegsquests für Charaktere unter Stufe 80.
 - d. Die NSCs wurden an die Kategorien "Instanz", "Schlachtfeld" und "Aufstieg" angepasst.
 - e. Die Wiederholungsrate einiger wiederholbarer Quests in der Instanz wurde auf 2-mal pro Woche begrenzt.
 - f. Einige Quests gewähren nun eine höhere Belohnung.
 - g. Die wöchentliche Anzahl an Wiederholungen und Belohnungen der PvP-Quests in Lakrum wurde geändert.
19. Es gibt nun zwei getrennte wiederholbare Quests: "Stella-Entwicklungslabor (leicht)" und "Stella-Entwicklungslabor (normal)".
20. Die Stigma-Questbelohnung im Einführungsgebiet ist nun ein Stigma-Auswahlbündel.
21. In der Orbis-Trainingsarena wurden Quests hinzugefügt.
22. In Lakrum wurde die Verzauberungsstein-Einführungsquest entfernt.

23. In einigen Instanzen wurden wiederholbare Quests mit Verzauberungssteinen als Belohnung hinzugefügt.
24. Eine Quest zum Legionsauftrag wurde dem neuen Inhalt entsprechend erstellt.
25. Die Albtraum-Quests und die Quests in Talocs Höhle sind nun optional.

GEGENSTÄNDE

1. Es wurden neue Formeln zur magischen Herstellung mit sammelbaren Gegenständen hinzugefügt.
3. Der Gegenstand "Daevanion-Fertigkeitsbuch" kann im Inventar mehrfach abgelegt werden.
4. Nach der Altar-Eroberung in Dumaha endet das limitierte Angebot auf Titania-Sammler des Stellium-Gemischtwarenverwalters. Der Sammler ist anschließend im normalen Handel erhältlich.
5. Ein Fehler wurde behoben, durch den einige Gegenstände falsch angezeigt wurden.
6. Eine Aussehensveränderung von Gegenständen der Serien "Anomos des Zorns" und "Dumaha des Mächtigen" ist nicht mehr möglich.
7. Nach der Altar-Eroberung in Dumaha erscheint ein Stellium-Gemischtwarenverwalter, bei dem legendäres/ultimatives Etium zum Sonderpreis erworben werden kann.
8. Die Schnellinfos einiger Gegenstände wurden geändert.
9. Als Belohnung für die Quest "Stella-Problemlösung" in Dumaha kann nun "Stella-Kiste mit uralten Manasteinen (7 Tage)" ausgewählt werden.
10. In Prometuns Werkstatt (schwierig) werden legendäre PvE-Verzauberungssteine nicht mehr als Hauptbelohnung angezeigt.
 - Legendäre PvE-Verzauberungssteine sind nicht mehr in Prometuns Werkstatt (schwierig) erhältlich.
11. Der Buff von "Leibo-Marmelade" kann nun entfernt werden.
12. Es wurde eine neue PvP-Kampf-Ausrüstung hinzugefügt, die in Rotkatalam erhältlich ist.
 - Ausrüstung des Kampfes kann von Named-Monstern auf dem Schlachtfeld oder aus uralten/legendären/ultimativen Schatztruhen der Legion erhalten werden.
 - Ausrüstung des Kampfes kann außerdem mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit aus legendären/ultimativen Katalam-Schatztruhen, die beim Tausch-NSC erworben werden können, erhalten werden.
 - Folgende NSCs verkaufen Katalam-Schatztruhen:

<Tauschhändler für Katalam-Belohnungen>		
Fraktion	Region	NSC-Name
Elyos/Asmodier	Rotkatalam	Pasirunerk <Tauschhändler für Katalam-Belohnungen> ✘ Limitiertes Sonderangebot
	Stellusia	Kairan <Tauschhändler für Katalam-Belohnungen> Azina <Tauschhändler für Katalam-Belohnungen>
Elyos	Zuflucht des ewigen Lebens	Hart <Tauschhändler für Katalam-Belohnungen>
Asmodier	Tempel der ewigen Weisheit	Rotelli <Tauschhändler für Katalam-Belohnungen>

- Zum Kauf einer Katalam-Schatztruhe werden Abzeichen des Kampfes benötigt.
- Abzeichen des Kampfes können als Questbelohnung oder von Raidmonstern in Rotkatalam erhalten werden.
- Durch Zusammenfügen von 10 Abzeichenfragmenten des Kampfes entsteht ein Abzeichen des Kampfes. Abzeichenfragmente des Kampfes sind von Zorn-/Furor-Monstern in der Nähe der eingenommenen Garnison oder von den Wächter-/Archonten-Kampfoffizieren in jeder Garnison erhältlich.
- Die Katalam-Schatztruhe kann mit Abzeichen der Erfahrung bis zu 5-mal zerlegt werden.
- Abzeichen der Erfahrung können mithilfe des Kampferfahrungsextraktors, der vom Gemischtwarenhändler am Landeplatz verkauft wird, hergestellt werden.

13. In Rotkatalam wurde ein magisches Herstellungsmuster für sammelbare Gegenstände hinzugefügt.
14. Die Anzahl der Ausrüstungen, die in einigen Instanzen erhalten werden können, wurde verringert.
15. In einigen Läden wurden die Preise für Ausrüstungen reduziert.

16. Beim <Verwalter für spezielle Verbrauchsgüter (Kristall des Anfangs)> können nun pro Woche max. 5 Kisten mit Verzauberungssteinen gekauft werden.
17. Die Schnellinfos einiger Materialien wurden geändert.
18. Die Ausrüstungstruhe als Kampagnenbelohnung im Einführungsgebiet ist nun Gruppenbeute.
19. Das Aussehen einiger Ausrüstungen wurde modifiziert.
20. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das Aussehen einiger Gegenstände falsch dargestellt wurde.
21. Die Gegenstands-Schnellinfos einiger Gegenstände wurden korrigiert.
22. Das Aussehen einiger Gewänder wurde modifiziert.
23. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das Aussehen der angelegten Kleidung teilweise nicht korrekt angezeigt wurde.
24. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die restliche Erholzeit bei Gegenständen mit langen Erholzeiten nicht richtig angezeigt wurde.
25. Es wurden Rotkatalam-Ausrüstungen hinzugefügt, mit denen die Aussehensfertigkeit "Schutz" erhalten werden kann.
 - Sie können beim Tauschhändler für Katalam-Belohnungen in Lakrum/Dumaha gegen Rotkatalam-Abzeichen und Abzeichen des Kampfes eingetauscht werden.
26. Es wurde eine Liste der Verkaufsgegenstände des Tauschhändlers für Katalam-Belohnungen in Lakrum/Dumaha hinzugefügt.
 - Es wurden die Reiter Waffen/Rüstungen/Accessoires/Federn hinzugefügt, sodass nun nach Ausrüstungstyp eingekauft werden kann.
 - Es wurden neue legendäre und ultimative Wieder-Auslosungskisten hinzugefügt.
27. Ein exklusiver Kisk für Katalam wurde hinzugefügt.
 - Er ist beim Gemischtwarenhändler in Rotkatalam erhältlich.
28. Gegenstände, die die Dimensions-Sanduhr aufladen können, wurden hinzugefügt.
 - Sie sind in der Belohnung für Lugbugs tägliche Mission enthalten.

FESTUNGSKAMPF

1. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Kisk in der Kammer des Wächter-Generals zu Beginn des Dumaha-Festungskampfes nicht verschwand.
2. Die Menge an Ehrenpunkten, die im Dumaha-Festungskampf gewonnen werden, wurde angepasst.
 - Die gewonnenen Ehrenpunkte von "Dumaha-Defensivtrupp" wurden verringert.
 - Durch das Vernichten einiger Monster können Ehrenpunkte erhalten werden.
3. Das Auftreten des Teleport-Shugos der Dumaha-Festung wurde geändert.
4. Während des Dumaha-Festungskampfes erscheint unter bestimmten Bedingungen zusätzlich der Dumaha-Defensivtrupp.
5. Im Festungskampf gibt es folgende Verbesserungen:
 - Der Wächter-General erscheint zu anderen Zeiten in Dumaha und in der Götterfestung.
 - Die Schwierigkeitsstufe von Lakrum und der Götterfestung wurde verringert.
 - Die minimale Anzahl an Leistungspunkten für den Erhalt der Belohnung wurde erhöht.
 - Bei der PvP-Auswertung wurde das Balancing besser berücksichtigt.
 - Die Kinah-Belohnung in den Festungskämpfen von Dumaha, Lakrum und der Götterfestung wurde erhöht.

ALTAR-BELAGERUNGSKAMPF

1. Der NSC für die Spezialbelohnung im "Altar-Belagerungskampf" erscheint ca. 30 Minuten nach der Eroberung und verschwindet erst nach 6 Stunden wieder.
2. Die Anzahl der Gegenstände, die an den Legions-Händler-NSC verkauft werden können, der durch Apsus Segen erscheint, wurde begrenzt.

NSC

1. In Stellusia in Dumaha wurde ein Stellium-Händler positioniert, bei dem Verbrauchsgüter und Manastein-Muster erworben werden können.
2. Der Händler Koninerk (exklusiv für Legionen) für den Gegenstand „Titanium-Sammler“, der nach der Altar Eroberung in Dumaha erschien, wurde aus dem Spiel gelöscht. Der Händler für magische Herstellungsgegenstände verkauft nun auch Extraktionsgegenstände.
3. Bei einigen NSCs wurde die Ausrüstung geändert.
4. Uraltes Alchemium kann nicht mehr von Monstern in Lakrum erbeutet werden.
5. Uraltes Alchemium kann nun in der versteckten Narakkalli-Belohnungstruhe gefunden oder von Named-Monstern im heiligen Turm erbeutet werden.

6. Scherben und Shimiolum der Klasse C können nicht mehr von Monstern in Lakrum erbeutet werden.
7. Der NSC Nero erscheint an einer anderen Position.
8. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der NSC "Verirrter Lugbug" nicht erschien.

MONSTER

1. Das Besiegen von Monstern im Dumaha-Festungskampf wird mit Ehrenpunkten belohnt.
2. Die Attribute der Monster, die während des Dumaha-Festungskampfs erscheinen, wurden teilweise verringert.
3. Hauptmann Barikuda in Dumaha kehrt zurück zur Spawn-Position, wenn er den vorgesehenen Bereich verlässt.
4. Ein Fehler wurde behoben, bei dem einige Named-Monster in Lakrum nicht erschienen.
5. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Fertigkeitsschaden einiger Monstern zu niedrig war.
6. Bei einigen Monstern wurde der Fertigkeitsschaden angepasst.

UMFELD

1. In Lakrum wurden neue sammelbare Gegenstände hinzugefügt.
2. Teile von Dumaha wurden modifiziert.
3. Die Topografie von Dumaha wurde stellenweise geändert.

SYSTEM

1. Es wurden Ankerhilfen hinzugefügt, deren Verwendung die Erfolgswahrscheinlichkeit für die Manastein-Verankerung bei uralten (oder höherwertigen) Ausrüstungsgegenständen erhöht.

BENUTZEROBERFLÄCHE

1. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Aktionsleiste sporadisch zurückgesetzt wurde.
2. Im Fenster [Verstärken/Modifizieren - Manastein-Verankerung] wurde eine Ankerhilfen-Registrierung hinzugefügt.
3. Im Handelsagenten-Menü sind keine Gegenstände mehr auswählbar, die der Handelsagent nicht verkauft.
4. Im Handelsagenten-Menü werden einige weniger relevante Gegenstände nicht mehr angezeigt.
 - Die betroffenen Gegenstände können über die Suche gefunden werden.
5. Das System "Tipps" wurde hinzugefügt.
 - Alle 30 Minuten werden Tipps im Chatfenster angezeigt.
 - Tipps werden angezeigt, wenn sie im Chatfenster unter [Reiteroptionen - Systeminformationen] aktiviert sind.
6. Die Schnellinfos einiger Gegenständen und des Systems wurden verbessert.
7. Die Darstellung des Waffenangriffs im Profil wurde geändert.



8. Das Nochsana-Anfänger-Ausbildungslager wurde aus der Liste der Instanzen gelöscht.
9. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das UI verschwand, wenn man durch Verwandlung das Geschlecht wechselte, während man eine Fertigkeit benutzte.

- Ein Fehler wurde behoben, bei dem aktive Fertigkeiten durch normale Buff-Fertigkeiten aufgehoben wurden.



SOUND

- In einigen Bereichen von Dumaha wurde der Hintergrund-Sound geändert.

SONSTIGES

- Ein Fehler wurde behoben, bei dem Ergebnisse in der Rangliste nicht korrekt berücksichtigt wurden.

GF FEATURES

- Einige Gegenstände im Shugomat wurden ausgetauscht.
- Die Ehrenpunkte wurden zurückgesetzt. Vorhandene Ehrenpunkte wurden in einem Verhältnis von 600 Ehrenpunkte zu 1 Goldbarren kompensiert.
- Einige Gegenstände im Goldsand Shop wurden erneuert. Zusätzlich können für einen limitierten Zeitraum (30.10. – 30.11.2019) die folgenden Gegenstände erworben werden:

Gegenstand	Preis	Limitierung
[Gravur] Legendärer Verwandlungsvertrag (10 Arten)	1500 Goldbarren	1 pro Woche
[Gravur] Uralter Verwandlungsvertrag (18 Arten)	250 Goldbarren	1 pro Woche
Auswahlkiste mit legendären Daevanion-Fertigkeiten (10 Arten)	200 Goldbarren	1 pro Woche

- Die zwei kostenlose Verwandlungsverträge im AION-Shop wurden entfernt. Dafür sind die Gegenstände <Uralter Verwandlungsattem> und <Legendärer Verwandlungsattem>, die für die Lugbug Missionen benötigt werden, kostenlos verfügbar.