



Patch Notes 4.5

Inhalt

Charakter	2
Äthertech	2
Weitere Charakteränderungen	2
Instanz	4
Schutzturm der Ruhn	4
Schlachtfeld der Stahlmauerbastion	5
Oberer Abyss-Bereich	6
Sonstiges	7
Festungskampf	13
Fertigkeiten	14
Abyss	18
Ehrenpunkte	20
Quest	22
Gegenstände	26
UI	31
Sonstiges	37
NSC	37
Housing	37
Umgebung	37

Charakter

Äthertech



Es wurde die neue Klasse „Äthertech“ hinzugefügt!

- Der Ingenieur kann durch die Daeva-Aufstiegsquest zum Äthertech werden.
- Der Äthertech verwendet einen Mech zum Kämpfen. Um auf diesen Mech aufzusteigen, benötigt der Spieler eine Zweihandwaffe, den Ätherschlüssel.

Seitdem die Elyos/Asmodier Petralith entdeckt hatten, begannen sie nach neuen Waffentypen zu forschen. Sie fertigten mit Hilfe des Bauplans und der Bestandteile aus dem Sauro-Kriegsdepot die Maschinenteile und entnahmen die Energiequelle aus der Id-Technologie von Hyperion. Als Resultat entstand der Mech des Äthertechs.

Die Elyos/Asmodier sind der Meinung, dass der Äthertech einen neuen Wendepunkt im Kampf darstellen wird, wenn nur die starke Ein-Schlag-Attacke, die Feuerkraft und die Schutz-Rüstung, welche die Id-Energie verwenden, gut eingesetzt werden.

Weitere Charakteränderungen

1. Der Erhalt/Die Verringerung der Abyss-Punkte jeweils nach einem PvP-Sieg oder einer PvP-Niederlage wurde geändert.
 - Der Erhalt der Abyss-Punkte nach einem PvP-Sieg wurde den Rängen angepasst.
 - Die Verringerung der Abyss-Punkte nach einer PvP-Niederlage wurde den Rängen

angepasst.

- Je nach Rang wurde der maximale Abysspunkte-Erhalt innerhalb einer bestimmten Zeit angeglichen.
2. Es gab folgendes Animationsproblem: Während der Schütze Substanzen morphet, wird die Waffe angezeigt. Das Problem wurde behoben.
 3. Folgende Änderung wurde vorgenommen: Während "Windströmung" verwendet wird, kann kein anderes Ziel angewählt werden.
 4. Es kam vor, dass Charaktere, die die Windströmung abgebrochen haben, landen, aber plötzlich sterben. Das Problem wurde behoben.
 5. Es wurde ein Teil der Emotes des Charakters geändert.
 6. Es kam vor, dass Charaktere, die in eine andere Region teleportiert wurden, sich direkt nach der Ankunft nicht bewegen konnten. Dieses Problem wurde behoben.
 7. Essenzgewinnung und Klicken auf Bauwerke wurden grundlos abgebrochen. Das Problem wurde behoben.

Instanz

Es wurden neue Instanzen im Untergrund von Katalam und im oberen Abyss hinzugefügt!

Schutzturm der Ruhn

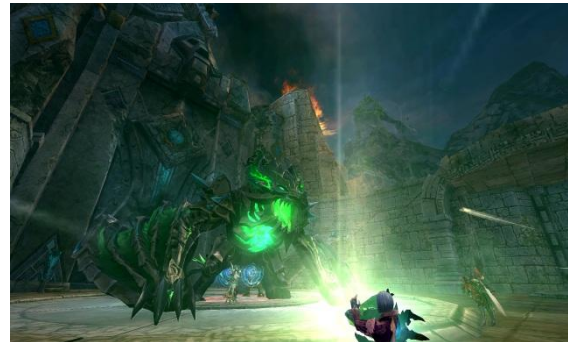


Im Osten vom Untergrund von Katalam gelegen, handelt es sich um die Region mit dem höchsten Id-Gehalt. Der antike Ruhn-Stamm baute den Schutzturm, um diesen Ort vor Angriffen zu schützen. Im Schutzturm der Ruhn befinden sich Schutzschildgeneratoren des Ruhn-Stamms, aus denen der Schutzschild seine Energie bezog. Aber seitdem der 43. Zerstörungstrupp der Beritra-Armee einen Teil der Vorrichtung während ihrer Invasion zerstörte, mussten die Daevas den Schutzschildgenerator manuell mit Energie versorgen, um das Schutzschild aufrecht zu erhalten. Der 43. Zerstörungstrupp versucht nun, den Umstand auszunutzen, dass die Daevas das Idium und die Ruhn-Technologie des Schutzturms der Ruhn aufgrund des geschwächten Schutzschildes nicht verwenden können, um den Schutzturm zu zerstören. Die Elyos/Asmodier versuchen, die Schutzschildgeneratoren weiterhin intakt zu halten, da der ganze Untergrund von Katalam sich in Gefahr befinden könnte, wenn der Schutzturm der Ruhn zerstört wird, in der die (antike) Ruhn-Technologie integriert ist, die dann ebenfalls verschwinden würde. Deswegen schicken sie immer wieder Daevas zum Schutzturm, einerseits um den Generator weiter aktiv zu halten und andererseits den Schutzturm vor Invasionen des 43. Zerstörungstrupps zu verteidigen.

Der Eintritts-NSC für den Schutzturm der Ruhn befindet sich im Untergrund von Katalam in der 'Turm-Gruft'.

Instanz	Personen	Stufe	Zurücksetzung der Eintrittszahl	Eintrittsanzahl für Starter	Eintrittsanzahl für GoldPack
Schutzturm der Ruhn	6	Ab Stufe 65	Jeden Mittwoch um 9 Uhr (morgens)	2 Mal	4 Mal

Schlachtfeld der Stahlmauerbastion



Kommandant Paschid eroberte von den Elyos/Asmodiern die Stahlmauerbastion, welche ein wichtiger Zugang in Katalam ist. Jedoch hatte die Paschid-Legion in der Schlacht an der Stahlmauerbastion großen Schaden erlitten und war dadurch geschwächt, was den Elyos/Asmodiern bewusst war, weshalb sie ihre Truppen zur Stahlmauerbastion aussendeten. Die Elyos/Asmodier begannen gegen die Balaur zu kämpfen, um die Basis an der Stahlmauerbastion zu erobern. Da aber beide Fraktionen die Stahlmauerbastion als Ziel haben, beginnt nun auch ein Kampf zwischen den Elyos und den Asmodiern. Deswegen heißt dieser Ort Schlachtfeld der Stahlmauerbastion, da sich dort die Asmodier, Elyos und Balaur gegenseitig bekämpfen, alle mit demselben Ziel, diesen Ort zu erobern.

Bei dem 'Schlachtfeld der Stahlmauerbastion' handelt es sich um eine Instanz, in der 24 Personen gegen 24 Personen kämpfen und innerhalb von 40 Minuten alle Monster erledigen und gegen die andere Fraktion den Sieg erringen müssen.

	Eintrittsvoraussetzung
Eintrittsstufe	Stufe 61 bis 65
Eintrittsmodus	Neue Gruppe/Allianz beitreten, Schnelle Gruppe/Allianz beitreten, Gruppen-Eintritt
Personen	24 von jeder Fraktion

- Beim Gruppen-Eintritt ist zu beachten, dass die Instanz nicht betreten werden kann, wenn die Stufen der Gruppen/Allianzmitglieder nicht passend sind.
- Das 'Schlachtfeld der Stahlmauerbastion' kann nur zu bestimmten Zeiten betreten werden.

Aufteilung	Wochentag (Eintritt)	Eintrittsmögliche Zeit	Eintrittsanzahl für Starter	Eintrittsanzahl für GoldPack
Eintrittsvoraussetzung	Jeden Sonntag	0-2 Uhr 12-14 Uhr	1 Mal	2 Mal

- Wenn die Instanz betreten werden kann, erscheint eine System-Benachrichtigung und im unteren Bildschirm wird der Eintritts-Button aktiviert.

Oberer Abyss-Bereich



Der Balaur-Gebierter Beritra wollte seinen Bereich erweitern, indem er nach Katalam nun auch noch versuchte, Reshanta in seine Hände zu bekommen. Die Makarah-Legion von Reshanta war durch den langen Kampf gegen die Elyos/Asmodier geschwächt. Beritra wusste dies und schickte heimlich die Baranath-Legion nach Reshanta. Die Baranath-Legion zeigte der Makarah-Legion die Kraft und Autorität von Beritra und verlangte, dass sie sich Beritra unterwerfen. Die Makarah-Legion hatte keine andere Wahl, als dies zu versprechen, denn sie wusste, dass sie schwächer als Beritra war. Dadurch fielen die Kampffestungen im oberen Abyss in Beritras Hände.

Die Elyos/Asmodier hatten Wind davon bekommen und planten, ihre Streitkräfte in den Festungen zu stärken, um sie vor der Beritra-Armee verteidigen zu können. Nun liegt es in den Händen der Elyos/Asmodier, Artefakt-Basen zu besetzen und die Belagerungswaffen gut einzusetzen, um eine Festung zu erobern oder sie zu verteidigen. Es beginnt im Abyss ein harter Festungskampf gegen mächtige Gegner.

- Im oberen Abyss-Bereich wurde eine Instanz hinzugefügt, die Charakteren ab Stufe 61 zur Verfügung steht.
 - Die Standard-Instanzen ab Stufe 40 sind immer noch dieselben und können je nach Stufe ausgewählt werden.

- Charaktere, die zu der Fraktion gehören, welche die Festung erobert hat, können in die Krotan-/Kysis-/Miren-Kriegsfestung eintreten.
- Charaktere, die zur Legion gehören, welche die Festung erobert hat, können in die Krotan-/Kysis-/Miren-Legionsfestung eintreten.
- Der Eintritts-NSC befindet sich an derselben Stelle. Normale Charaktere können die Standard-Instanz durch das Eintrittstor betreten und Legion-Charaktere müssen zum 'Offizier für Legionsaufnahmen' gehen, um die Instanz betreten zu können.


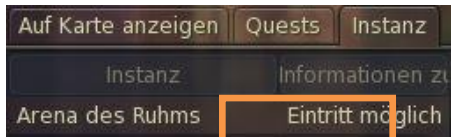

Instanz	Personen	Stufe	Zurücksetzung der Eintrittszahl	Eintrittsanzahl für Starter	Eintrittsanzahl für GoldPack
Krotan-Kriegsfestung	6	Stufe 61-65	Täglich um 9 Uhr (morgens)	4 Mal (Eintrittsanzahl wird geteilt)	7 Mal (Eintrittsanzahl wird geteilt)
Krotan-Legionsfestung	6	Stufe 61-65	Täglich um 9 Uhr (morgens)		
Kysis-Kriegsfestung	6	Stufe 61-65	Täglich um 9 Uhr (morgens)	4 Mal (Eintrittsanzahl wird geteilt)	7 Mal (Eintrittsanzahl wird geteilt)
Kysis-Legionsfestung	6	Stufe 61-65	Täglich um 9 Uhr (morgens)		
Miren-Kriegsfestung	6	Stufe 61-65	Täglich um 9 Uhr (morgens)	4 Mal (Eintrittsanzahl wird geteilt)	7 Mal (Eintrittsanzahl wird geteilt)
Miren-Legionsfestung	6	Stufe 61-65	Täglich um 9 Uhr (morgens)		

Sonstiges

1. Die Instanz-Eintrittsbeschränkung wird durch die Eintrittsanzahl bestimmt.

Vor der Änderung	Nach der Änderung
<p>Instanced Zone: Katalamize</p> <p>Max: 12</p> <p>Entry Level: 65 +</p> <p>Reentry Restriction Time: 2d 22h after Entry</p> <p>Entry Waiting Time: None</p>	<p>Instanced Zone: Katalamize</p> <p>Max: 12</p> <p>Entry Level: 65 +</p> <p>Time until the amount of entries is reset: Wednesday 09:00</p> <p>Entry waiting information: 2/2</p>

- Wird die Instanz betreten, verringert sich die Eintrittsanzahl automatisch mit dem Eintritt in die Instanz.
- Wenn in der jeweiligen Instanz die maximale Eintrittsanzahl erreicht wurde, aktiviert sich die Wartezeit.
- Die Eintritts-Wartezeitinformation zeigt an, wie oft der Eintritt möglich ist. Die Regeln dazu sind wie folgt:

Eintritts-Wartezeit Informationsanzeige	Beschreibung
	'Restliche Anzahl/Max. Anzahl' der Eintritte wird angezeigt.
	Instanz, die ohne Eintritts-Begrenzung betreten werden kann. - Die Arena kann nur betreten werden, wenn 'Eintritt möglich' angezeigt wird.
	Wird angezeigt, wenn die Stufe zu niedrig ist, um in die Instanz eintreten zu können.

- Folgende Liste zeigt die Instanzen an, die mehrmals betreten werden können, und wann die Eintrittsanzahl zurückgesetzt wird.
 - Frei = Ohne Begrenzung zugänglich
 - Wöchentlich = Wird Mittwochs um 09:00 Uhr zurückgesetzt
 - Täglich = Wird jeden Morgen um 09:00 Uhr zurückgesetzt

Instanz	Zurücksetzung (Gold Packet)	Eintrittsanz. (Gold Pack)	Zurücksetzung (Starter)	Eintrittsanz. (Starter)
Indratu-Festung	Täglich	0	Mittwoch	0
Draupnir-Höhle	Täglich	5	Mittwoch, Samstag	5
Feuertempel	Täglich	0	Mittwoch	0
Lepharisten-Geheimlabor	Täglich	0	Mittwoch	0
Alquimia-Labor	Täglich	0	Mittwoch	0
Theobomos-Geheimlabor	Täglich	0	Mittwoch	0
Adma-Festung	Täglich	0	Mittwoch	0
Nochsana-Ausbildungslager	Täglich	5	Mittwoch, Samstag	5
Poeta der Finsternis	Täglich	2	Mittwoch, Samstag	2
Schwefelbaum-Nest	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Siels Kammer im rechten Flügel	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Siels Kammer im linken Flügel	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1

Abyss von Asteria	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Kaverne von Roah	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Krotan-Kammer	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Kysis-Kammer	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Miren-Kammer	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Stahlharke	Täglich	5	Mittwoch, Samstag	5
Dredgion	Täglich	3	Mittwoch, Samstag	3
Azoturan-Festung	Täglich	0	Mittwoch	0
Udas-Tempel	Täglich	5	Mittwoch	5
Udas-Tempelgruft	Täglich	5	Mittwoch	5
Beshmundirs Tempel	Täglich	2	Mittwoch, Samstag	2
Talocs Höhle	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Chantra-Dredgion	Täglich	3	Mittwoch, Samstag	3
Abysssplitter	Mittwoch	3	Mittwoch	1
Kromedes Prozess	Täglich	5	Mittwoch, Samstag	5
Haramel	Täglich	0	Mittwoch	0
Ladiswald	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Dorgelgut	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Rentus Außenposten	Täglich	2	Mittwoch	2
Aturam Himmelsfestung	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Esoterasse	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Empyrianische Feuerprobe	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Tahmes	Täglich	5	Mittwoch	5
Solus-Feuerprobe	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Nest des Sandgebieters	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Padmarashkas Höhle	Mittwoch	1	Mittwoch	1
Sadha-Dredgion	Täglich	3	Mittwoch, Samstag	3

Stahlharke - Kabine	Täglich	5	Mittwoch	5
Satra Schatzkammer	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Halle des Wissens	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Tiamats Festung	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Tiamats Versteck	Mittwoch	5	Mittwoch	2
Idgel-Forschungslabor	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Stahlmauerbastion	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Shugo Emperor's Tomb	Täglich	1	Mo,Mi,Frei,Son	1
Zerbrochener Abysssplitter	Mittwoch	3	Mittwoch	1
Korridor des Verrats	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Landing Stage of Steelrose (Solo)	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Katalamize	Mittwoch	2	Mittwoch	1
Ruhnadium	Mittwoch	4	Mittwoch	2
Kamar Schlachtfeld	Täglich	2	Mo,Mi,Frei,Son	2
Kabine der Stahlrose(Solo)	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Sauro-Kriegsdepot	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Zuflucht des Ruhn-Stammes	Mittwoch	4	Mittwoch	2
Landing Stage of Steelrose (Group)	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Lager der Leere	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Jormungand-Brücke	Mittwoch	4	Mittwoch	2
Idgel-Forschungslabor (Legion)	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Lager der Leere (Legion)	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Halle des Wissens (Legion)	Täglich	1	Mittwoch, Samstag	1
Jormungands Marschroute	Täglich	2	Mo,Mi,Frei,Son	2
Stahlmauerbastion - Schlachtfeld	Mittwoch	2	Mittwoch	1
Schutzturm der Ruhn	Mittwoch	4	Mittwoch	2
Krotan Legionsfestung	Mittwoch	7	Mittwoch	4
Kysis Legionsfestung	Mittwoch	7	Mittwoch	4
Miren Legionsfestung	Mittwoch	7	Mittwoch	4
Krotan Kriegsfestung	Mittwoch	7	Mittwoch	4

Kysis Kriegsfestung	Mittwoch	7	Mittwoch	4
Miren Kriegsfestung	Mittwoch	7	Mittwoch	4

- Eine Instanz kann beim Solospiel nach 10 Minuten erneut betreten werden.
- Bei Gruppen-Instanzen wird die Eintrittszeit erst zurückgesetzt, wenn die Gruppe, mit der man vorher die Instanz verlassen hat, aufgelöst wird und sie mit einer neuen Gruppe betritt.
- Bei Schlachtfeldern, Arenen und Dredgions wird es weiterhin der Fall sein, dass nur zu festgelegten Zeiten der Eintritt möglich ist.
- Instanzen, deren Eintrittszeiten standardmäßig bereits festgelegt waren, können nun täglich betreten werden.

Instanzliste		
Ruhnadium	Zuflucht des Ruhn-Stammes	Jormungands Brücke
Katalamize	Korridor des Verrats	-

- Die Schriftrollen der Zeit wurden anders benannt, passend zur geänderten Eintrittsanzahl.
2. Einige Attribute/Anzahl/Standorte von den Monstern in folgenden Instanzen wurden geändert.

Instanz		Änderung
Nochsana-Ausbildungslager	Indratu-Festung	Attribute der Monster geändert
Lepharisten-Geheimlabor	Udas-Tempel	
Alquimia-Labor	Udas-Tempel	
Azoturan-Festung	-	
Feuertempel	Geheimlabor von Theobomos	Attribute der Monster geändert Standorte der Monster geändert Anzahl der Monster geändert
Stahlharke	Adma-Festung	

3. Das Problem, dass der Charakter, der sich auf dem Instanz-Server befand und dort starb, im normalen Server wiederbelebt wird, wurde behoben.
4. Es gab auf der „Aturam-Himmelsfestung“ das Problem, dass die Spieler nicht weiter spielen konnten, wenn eine Kreatur angegriffen wurde, die nur als Anzeige dienen

sollte. Das Problem wurde behoben.

5. Wenn Yonkie, Yonk, Tukie und Tuk im „Idgel-Forschungslabor“ und „Idgel-Forschungslabor (Legion)“ nach einer festgelegten Zeit verschwinden, erscheint von nun an eine Systembenachrichtigung.
6. Der Kampfstil der Ruhn-Hexe Grendal in „Ruhnadium“ wurde zum Teil geändert.
7. Der Kampfstil einiger Monster im „Sauro-Kriegsdepot“ wurde geändert.
8. Im „Lager der Leere (Legion)“ waren einige Monster falsch positioniert. Das Problem wurde behoben.
9. Es war möglich, dass Spieler, die sich in einen Wächter-General verwandelt hatten, zwischen den Instanz-Servern wechseln konnten. Das Problem wurde behoben.
10. Während des Spielens in „Jormungands Brücke“ konnten sich die Spieler nicht weiter bewegen, auch wenn die Brücke zu den Geschützen erschien. Das Problem wurde behoben.
11. Wenn in „Kromedes Prozess“ gespielt wird und Fertigkeiten-Gegenstände verwendet werden, bleiben diese auch beim Austritt im Inventar übrig. Das Problem wurde behoben.
12. Abwehrsoldaten, die an der „Stahlmauerbastion“ aufgestellt sind und das innere Schleusentor bzw. die innere Mauer verteidigen, haben nun 10% weniger Lebenspunkte.
13. Für einen Teil der Monster, die sich in der ‘Stahlmauerbastion’ befinden, wurden die Attribute drastisch verringert.
14. Ein Teil der Standorte von den Ausgängen, die nach Beendigung der Instanzen auftauchen, wurden geändert.

Instanz
Ruhnadium
Katalamize

15. Bändiger Anikiki, der sich in der „Kabine der Stahlharke“ befindet, hat sich eigenartig bewegt, sodass es für die Spieler schwer war, ihn zu erledigen. Das Problem wurde behoben.

Festungskampf

1. Die Anzahl von Charakteren, welche nach der erfolgreichen Verteidigung oder Eroberung aller Festungen die Auszeichnung „Held ersten Ranges“ erhalten, wurde erhöht.

Festungskampf	Personenanzahl vor der Änderung	Personenanzahl nach der Änderung
Katalam Festungskampf	10	12
Inggison/Gelkmaros Festungskampf	10	12
Abyss Spitze (Mitte) Festungskampf	10	12
Abyss Sockel Festungskampf	10	12
Abyss Kern Festungskampf	20	24
Abyss Spitze (Außen) Festungskampf	15	18

2. Wenn bei allen Festungskämpfen die Verteidigung erfolgreich war, erhalten die Brigadegeneräle der Legionen Verbrauchsgegenstände als Belohnung. Diese Bündel enthalten nun mehr Gegenstände.
3. Wenn die Verteidigung der Festung in Katalam erfolgreich war, erhält der Brigadegeneral der Legion von nun an mehr hochwertige heilige Gegenstände des Ruhn-Stammes, Medaillen des Kampfes und reine Kristalle der Erholung.

Fertigkeiten

- Es wurden neue Fertigkeiten für die verschiedenen Klassen hinzugefügt.
 - Jede Fraktion kann in der Hauptstadt beim Händler für Fertigungsbücher folgende Fertigkeiten erwerben.

Klasse	Stufe	Fertigkeit	Beschreibung
Gladiator	65	Klinge der Provokation I	Fügt einem Ziel in bis zu 21m Distanz physischen Schaden zu und erhöht seinen Zorn Euch gegenüber.
Templer	65	Flug: Gefangenschaft I	Fügt dem Ziel in bis zu 20m Distanz physischen Schaden zu und zieht es anschließend direkt vor Euch. Kann nur im Flug verwendet werden.
Assassine	65	Flugdolch I	Verursacht physischen Schaden bei einem Ziel innerhalb von 20m. Bei einer Betäubung wird zusätzlicher Schaden verursacht. Kann nur im Flug verwendet werden. Kettenfertigkeit Stufe 2 Wurfdolch - Flugdolch
	63	Ausweicherhöhung II	Ausweichen wird nach erfolgreichem Ausweichen 20s lang um 350 erhöht.
Jäger	65	Schwächender Pfeil I	Verursacht beim Ziel physischen Schaden. Parieren des Ziels wird für 10s um 300, Ausweichen um 300 und Blocken um 300 reduziert.
Zauberer	65	Glut I	Fügt einem Ziel in bis zu 25m Distanz magischen Feuerschaden zu. Kettenfertigkeit Stufe 3 Brand - Glut
	63	Funkelnde Scherbe II	Fügt einem Ziel in bis zu 25m Distanz magischen Wasserschaden zu und absorbiert 50% des Schadens als MP.
Beschwörer	65	Zorn der Wildnis I	Fügt einem Ziel in bis zu 25m Distanz je nach Akkumulationsstufe magischen Erdschaden zu. Es handelt sich um eine Akkumulations-Fertigkeit.
	63	Rauchgasexplosion II	Fügt einem Ziel in bis zu 25m Distanz magischen Feuerschaden zu und absorbiert 100% des Schadens als TP und 50% des Schadens als MP.
Kantor	65	Schlag der Vehemenz I	Verursacht beim Ziel physischen Schaden. Kettenfertigkeit Stufe 4 Spaltschlag - Schlag der Vehemenz
Kleriker	65	Betäubender Hammer I	Verursacht beim Ziel physischen Schaden zu. Die Wirkzeit der Fertigkeit ist 8s lang

			um 50% erhöht.
Schütze	65	Flug: Schuss I	Fügt einem Ziel in bis zu 20m Distanz magischen Windschaden zu. Die Fluggeschwindigkeit des Ziels wird 12s lang um 20% reduziert. Kann nur im Flug verwendet werden.
	19	Materialisierte Form der Mauer II	10s lang wird jedes Mal, wenn Ihr einen Angriff erleidet, mit einer Wahrscheinlichkeit von 100% ein Schutzschild errichtet, der 50% des Schadens absorbiert. (Der Schutzschild bleibt aktiv, bis er seinen maximalen Schaden absorbiert hat.)
Barde	65	Melodie der Heiterkeit I	Die Angriffsgeschwindigkeit ist 15s lang um 20% erhöht.

2. Einige Fertigkeitinhalte wurden geändert.

Klasse	Fertigkeit	Änderungsinhalt
Gladiator	Zauberabwehr I	Der Magieausgleich wird von 300 auf 500 erhöht.
Templer	Schlag der Beseitigung I	Der Schaden wurde erhöht.
Jäger	Tödlicher Giftpfeil I	Wurde zu einer Kettenfertigkeit Stufe 3 geändert und der Schaden wurde erhöht.
Kantor	Tödlicher Hieb I	Wenn ein Angriff Stufe 3 ausgeführt wird und der Gegner Schaden erleidet, wird die Reichweite um 6m erhöht.
Kleriker	Beschwörung: Heiliger Diener I-V	Die Erfolgsrate der Attacken wurde erhöht.
Barde	Harmonie des Todes I-IV	Der MP-Verbrauch für diese Fertigkeit wurde verringert.
	Echo der Eleganz I-IV	Der MP-Verbrauch für diese Fertigkeit wurde entfernt.
	Variation der Ruhe I-VII	Bei Verwendung erhöht sich die MP-Genesung und bei einem Stufe-3-Angriff wird die Reichweite von 4m auf 10m erhöht.

3. Es wurden einige Fertigkeiten des Bardens verbessert.

- Bei einigen Fertigkeiten wurden die Geschwindigkeit beim Treffer am Gegner und der Bewegung erhöht.

Bewegungsgeschwindigkeit	Treffereffektgeschwindigkeit
Variation des Meeres	Barriere
Variation der Illusion	Tanz des Gauklers
Marsch des Gauklers	Klang der Magiestörung
Tanz des Gauklers	Atemberaubender Knall

Harmonie der Erde	Requiem der Vergessenheit
Harmonie des Windes	Marsch der Bienen
Requiem der Flutwelle	Durchdringender Reibelaut
Klang des Windhauchs	Widerhall des Angriffs
Widerhall des Angriffs	Mosky-Requiem
Requiem der Böe	Widerhall der Lähmung
Durchdringender Reibelaut	
Requiem der Vergessenheit	
Symphonie des Zorns	
Symphonie der Zerstörung	
Barriere	
Atemberaubender Knall	
Disharmonie	
Variation der Heilung	
Variation des Kampfes	

4. Fertigkeitenname „Luft-Verlangsamen“ wurde in „Äthergriff“ umgeändert.
5. Die Anzahl der benötigten Samen des Brüllens für die Verwandlung in Wächter-General I-V wurde geändert.
6. Wenn eine Fertigkeit an einem Ziel während des Flugs ausgeübt wurde, geschah dies verzögert. Dieses Problem wurde behoben.
7. Ausweichen und Resistenz-Effekte von einigen Fertigkeiten wurden erhöht:
 - Von der Erhöhung sind folgende Fertigkeiten betroffen:
 - Konzentriertes Ausweichen I
 - Vertrag des Ausweichens I
 - Wachsame Haltung I
 - Entschlossener Widerstand I
 - Kontrolliertes Ausweichen I
 - Illusion I
 - Vertrag der Resistenz I
 - Einige Fertigkeiten ohne Ausweichen oder Resistenzen wurden geändert, sodass bei ihnen auch Ausweichen und Resistenzen möglich sind.
8. Wenn der Beschwörer in der Abyss-Region die Fertigkeit „Beschwörung: Gruppenmitglied I“ verwendet, um Gruppenmitglieder zu beschwören, funktionierte die Fertigkeit nicht. Der Fehler wurde behoben.
 - In einigen Regionen des oberen Abyss, „Miren-Festung“, „Krotan-Festung“, „Kysis-Festung“ mit eingeschlossen, ist es nicht möglich, die Fertigkeit „Beschwörung: Gruppenmitglied I“ zu verwenden.
9. Einige Fertigkeiten wurden geändert:

- Die Erholzeit für „Flügel stärken I“ des Gladiators wurde auf 3 Minuten geändert.
 - Die Mag. Präzision des Fertigkeitseffekts von „Bestrafende Welle V“ des Tempplers wurde erhöht.
 - Die Mag. Präzision von „Siegel-Explosion I-V“ des Assassinen wurde erhöht.
 - Bei der Kombo-Stufe 3 für „Zügelungskanone I“ des Schützen, wurde die Mag. Präzision erhöht.
 - Beim „Tanz des Gauklers I“ und „Marsch des Gauklers I“-Effekt des Barden wurde die Mag. Präzision erhöht.
 - Beim „Zügelung I“-Effekt des Klerikers wurde die mag. Präzision erhöht.
 - Bei „Schlaf I“ und „Fluch: Baum I“ des Zauberers wurde die mag. Präzision erhöht.
 - Bei „Magiemantra V“ des Kantors wurde der Wert der mag. Präzision von 50 auf 60 erhöht.
10. Wenn der Assassine „Gift auftragen V“ verwendet, wurden die Werte für Magie verliehen, GK verliehen und Idian nicht verbraucht. Das Problem wurde behoben.
11. Die Fertigkeit des Beschwörers, Geister zu beschwören, kann von nun an auch im Flugzustand verwendet werden.

Abyss

- Die Festungen Krotan, Miren und Kysis im oberen Teil von Reshanta wurden für Spieler der Stufe 65 geändert.
 - Die Wächter-NSCs, die sich auf den Festungen befinden, wurden von Stufe 50 auf Stufe 65 aufgewertet.
 - Wenn eine Festung erobert werden kann, erscheint ein Wächter-General, der von Stufe 50 auf Stufe 65 aufgewertet wurde.
 - Es wurden innerhalb einer Festung Gemischtwarenhändler, weitere normale NSCs und Legion-Händler-NSCs hinzugefügt.
 - Wenn eine Festung erobert werden kann, werden an einigen Stellen, an denen bisher Abwehrwaffen erschienen sind, zusätzlich Verteidigungstürme erscheinen.
 - Die Verteidigungstürme können nur von Legionsmitgliedern benutzt werden, die die Festung eingenommen haben. Um eine Fertigkeit ausführen zu können, benötigt man einen bestimmten Gegenstand.
 - Die Belohnung für einen erfolgreichen Festungskampf (Attacke/Abwehr) wurde erhöht.

Abyss/Katalam Angriffsbelohnung						
Ort	Klasse	Anzahl d. Empfänger	Gold-Packet		Starter	
			Belohnung	Anzahl	Belohnung	Anzahl
Abyss	1	12	Ceranium-Medaille	3	Ceranium-Medaille	1
	2	40	Ceranium-Medaille	2	Mithril-Medaille	3
	3	40	Ceranium-Medaille	1	Mithril-Medaille	2
	4	100	Mithril-Medaille	2	Mithril-Medaille	1
Katalam	1	12	Ceranium-Medaille	4	Ceranium-Medaille	1
	2	30	Ceranium-Medaille	2	Mithril-Medaille	3
	3	50	Ceranium-Medaille	1	Mithril-Medaille	2
	4	200	Mithril-Medaille	2	Mithril-Medaille	1

- Die Belohnung für den Brigadegeneral, wenn eine Legion die eroberte Festung erfolgreich verteidigt hat, wurde erhöht.
- Das im oberen Bereich in der Mitte von Reshanta gelegene Artefakt wurde auf Stufe 65 umgeändert.
 - Die Stufen der am Artefakt platzierten Wächter-NSCs wurden von Stufe 50 auf 65 erhöht.
 - Einige Artefakte besitzen nun veränderte Namen und geänderte

Fertigkeitseffekte.

- Der Gegenstand, der zur Aktivierung des Artefakts benötigt wird, wurde geändert.
3. In der Mitte des oberen Bereiches von Reshanta wurden zwei neue Artefakte hinzugefügt.
- Um die Artefakte besitzen zu können, muss der Wächter erledigt werden.
 - Wenn das Artefakt erobert wurde, kann ein Artefakt-Aktivierungsstein verwendet werden, um die Artefakt-Fertigkeit verwenden zu können.
 - Wenn das Artefakt erobert wird und in den Umgebungsregionen Festungskriege beginnen, erscheinen ein Verteidigungsturm und ein Panzer, auf dem die Besitzer-Fraktionen aufsitzen können.



4. Die maximale Soldaten-Anzahl, die eine Belohnung erhalten können, wenn eine Balaur-Festung und die Katalam-Festung erfolgreich angegriffen/verteidigt wurde, wurde jeweils auf 180 Personen und 200 Personen erhöht.
5. Die Wahrscheinlichkeit, dass eine Dredgion in der Reshanta-Region erscheint, wurde verringert.
6. Die Uhrzeiten der Festungskämpfe im unteren und oberen Abyss wurden geändert:

Festungskampf-Uhrzeiten der Oberen und Unteren Abyss-Ebenen							
	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
16 Uhr	Ruinen von Roah Schwefelbaum-Nest Asteria	Siels Ostfestung Siels Westfestung	Ruinen von Roah Schwefelbaum-Nest Asteria	Siels Ostfestung Siels Westfestung	Ruinen von Roah, Schwefelbaum-Nest, Asteria, Siels Ostfestung, Siels Westfestung		
23 Uhr	Krotan Miren	Kysis Miren	Krotan Kysis	Krotan Miren	Krotan, Miren, Kysis		

7. Es wurden die Effekte für die Aktivierung der Artefakte geändert, in der Mitte der oberen Ebene von Reshanta.
8. Der Fertigkeiten-Effekt des Flammenhölle-Artefakts in der Oberen Ebene von Reshanta, in der mittleren Region, wurde geändert.

Ehrenpunkte

1. Es wurde ein neues Ehrenpunkte-System hinzugefügt.
 - Die Ehrenpunkte werden zusammen mit den bestehenden Abyss-Punkten durch Ränge kalkuliert. Es handelt sich um neuen Content.
 - Um den Rang "Offizier mit 1 Stern" oder höher zu erreichen, benötigt der Charakter eine festgelegte Anzahl an Ehrenpunkten.
 - Wenn ein Charakter unter dem Rang „Soldat Rang 1“ ist, kann er wie gewohnt durch Abyss-Punkte seinen Rang erhöhen.
 - Täglich um 12 Uhr mittags werden die Ränge neu berechnet. Allen Charakteren, die einen höheren Rang als „Offizier mit 1 Stern“ besitzen, wird je nach Rang und Ranking eine bestimmte Anzahl an Ehrenpunkten abgezogen. Jedoch werden die Ehrenpunkte von Charakteren nicht abgezogen, wenn diese durch einen anderen Charakter oder ein Monster getötet werden.
 - Die Ehrenpunkte werden beim ersten 4.5 Update je nach Abyss-Punkten (Relikte werden nicht mitgezählt), Rang und Ranking des Charakters verteilt. Wenn die Ehrenpunkte vergeben werden, bleiben die Abyss-Punkte erhalten, aber Charaktere unter Stufe 50 und Charaktere, die weniger als 30.000 Abysspunkte besitzen, erhalten keine Ehrenpunkte.
 - Brigadegeneräle von Legionen, die eine spezielle Festung besitzen, können Festungs-Ehrenpunkte erhalten. (Aber wenn eine Festung nicht erfolgreich

verteidigt wurde, oder ein anderer Brigadegeneral ernannt wird, verschwinden die Ehrenpunkte, die der Festung zugeteilt sind.)

- Wenn eine Legion, die eine spezielle Festung besitzt, die Festung erfolgreich verteidigt hat, erhalten alle Ränge ab Stellv. Brigadegeneral jedes Mal auch Ehrenpunkte.
- Ehrenpunkte werden nur während der Ranking-Kalkulierung verwendet. Abyss-Gegenstände können wie gewohnt durch Abyss-Punkte erworben werden.
- Ehrenpunkte können durch Festungskämpfe, das Erlegen von Boss-Monstern, als Quest-Belohnung und durch Instanzen erlangt werden. Je nachdem, wie hoch der Beitrag während eines Festungskampfs war, kann auch dann, wenn die Attacke/Abwehr fehlgeschlagen ist, ein Teil der Ehrenpunkte erlangt werden.

Instanz Liste		
Schlachtfeld von Kamar	Schlachtfeld der Stahlmauerbastion	Jormungand-Marschrout
Katalamize	Arena des Ruhms (Stufe 61-65)	

Quest

- Es wurden neue Missionen und Quests für die neue Klasse „Äthertech“ hinzugefügt.
 - Gegenstände für den Äthertech wurden den Missionen und den Quests als Belohnung hinzugefügt.
- Es wurden neue Quests den Instanzen 'Schlachtfeld der Stahlmauerbastion' und 'Schutzturm der Ruhn' hinzugefügt.
 - Die Quest 'Schlachtfeld der Stahlmauerbastion' kann in Süd-Katalam von NSCs in der Pepe-Garnison und der Phon-Garnison erhalten werden.
 - Die Quest 'Schutzturm der Ruhn' kann im Untergrund von Katalam im Entwicklungsgebiet von einem NSC erhalten werden.

Schutzturm der Ruhn Quest			
Fraktion	Stufe	Questname	NSC
Elyos	65	Schutzturm-Forscherin Tonda	Liponia
		Die Verteidigung gegen den 43. Zerstörungstrupp	Tonda (Im Innern des Schutzturms der Ruhn)
		Schreckliche Maschinenwaffe	Tonda (Im Innern des Schutzturms der Ruhn)
Asmodier	65	Schutzturm-Forscher Kamens	Nivella
		Haltet den 43. Zerstörungstrupp auf	Kamens (Im Innern des Schutzturms der Ruhn)
		Mächtige Maschinenwaffe	Kamens (Im Innern des Schutzturms der Ruhn)

Schlachtfeld der Stahlmauerbastion Quest			
Fraktion	Stufe	Questname	NSC
Elyos	61	[Allianz] Paschids Beseitigung	Demades
		[Allianz] Eroberung des Schlachtfeldes der Stahlmauerbastion	Demades (auf dem Schlachtfeld der Stahlmauerbastion)
		[Allianz] Betreten der Festung	Demades (auf dem Schlachtfeld der Stahlmauerbastion)
Asmodier	61	[Allianz] Paschids Ende	Latkel
		[Allianz] Rückeroberung des Schlachtfeldes der Stahlmauerbastion	Latkel (auf dem Schlachtfeld der Stahlmauerbastion)
		[Allianz] Durchbrechen des Festungstores	Latkel (auf dem Schlachtfeld der Stahlmauerbastion)

- Es wurde eine neue Instanz-Quest im Innern der Festung im oberen Bereich des Abyss hinzugefügt.

- Für die neuen Instanzen Kriegsfestung beziehungsweise Legionsfestung wurden dazugehörige Quests hinzugefügt.

Abyss Belohnung Quest			
Fraktion	Stufe	Questname	NSC
Elyos	61	Beseitigt den Krotan-Gebieter	Dirandera
		Beseitigt den Kysis-Herzog	Paeon
		Beseitigt den Miren-Prinz	Poeas
Asmodier	61	Beseitigt den Krotan-Gebieter	Lashik
		Beseitigt den Kysis-Herzog	Eraugea
		Beseitigt den Miren-Prinz	Herder

4. Es wurden neue Abyss-Festungskampf-Quests hinzugefügt.
- Da im oberen Bereich von Reshanta die Festungen Krotan, Miren, Kysis auf Stufe 65 geändert wurden, wurden passend dazu neue Quests hinzugefügt.
 - Die bisherigen Abyss-Festungskampf-Quests können nicht mehr erhalten werden und die Quests, die Spieler bereits angenommen hatten, werden als „Abgeschlossen“ umgeändert.

Neue Festungskampf-Quests der Elyos	
Questname	Stufe
[Gru] Angriff auf die Archonten der Krotan-Fluchtborg	61
[Gru] Angriff auf die Asmodier der Krotan-Fluchtborg	61
[Gru] Angriff auf die Archonten der Kysis-Festung	61
[Gru] Angriff auf die Asmodier der Kysis-Festung	61
[Gru] Angriff auf die Archonten der Miren-Festung	61
[Gru] Angriff auf die Asmodier der Miren-Festung	61
[Gru] Der Überraschungsangriff auf die Krotan-Fluchtborg	61
[Gru] Der Überraschungsangriff auf die Kysis-Festung	61
[Gru] Der Überraschungsangriff auf die Miren-Festung	61

Neue Festungskampf-Quest der Asmodier	
Questname	Stufe

[Gru] Der Überraschungsangriff auf die Krotan-Fluchtburg	61
[Gru] Angriff auf die Elyos der Krotan-Fluchtburg	61
[Gru] Angriff auf die Wächter der Kysis-Festung	61
[Gru] Angriff auf die Elyos der Kysis-Festung	61
[Gru] Angriff auf die Wächter der Miren-Festung	61
[Gru] Angriff auf die Elyos der Miren-Festung	61
[Gru] Der Überraschungsangriff auf die Krotan-Fluchtburg	61
[Gru] Der Überraschungsangriff auf die Kysis-Festung	61
[Gru] Der Überraschungsangriff auf die Kysis-Festung	61

5. Es wurden neue Quests hinzugefügt, durch die die Spieler Ehrenpunkte erhalten können.

- Da das neue Ehrenpunkte-System hinzugefügt wurde, gibt es neue Quests, durch die man Ehrenpunkte als Belohnung erhalten kann.

Ehrenpunkte Belohnungsquest			
Fraktion	Erhalt	Questname	Region
Elyos		[Allianz] Die fortwährende Verteidigung der Bastion	Stahlmauerbastion
		[Allianz] Paschids Beseitigung	Schlachtfeld der Stahlmauerbastion
		[Allianz] Eroberung des Schlachtfeldes der Stahlmauerbastion	
		[Allianz] Betreten der Festung	
		[Notkommando] Quests	Katalam
Asmodier		[Allianz] Die fortwährende Verteidigung der Bastion	Stahlmauerbastion
		[Allianz] Paschids Ende	Schlachtfeld der Stahlmauerbastion
		[Allianz] Rückeroberung des Schlachtfeldes der Stahlmauerbastion	
		[Allianz] Durchbrechen des Festungstores	
		[Notkommando] Quests	Katalam

6. Der Schwierigkeitsgrad einiger Quests wurde geändert und es wurden Annehmlichkeiten hinzugefügt.
7. Zum Teil wurden die Voraussetzungen zum Erhalt einer Quest entfernt oder hinzugefügt.
8. Das bei der Quest „Der Angriff auf Tiamats Festung“ auftretende Problem, wobei nach der Beseitigung von „Beschützer Kaleta“ die Missionsstufe nicht erneuert wurde, wurde behoben.
9. Während der Quest „[Gru] Auflösung des Tahmes-Siegels“ kam es vor, dass an einer bestimmten Stufe der Quest, wenn ein Teil der Monster erledigt war, die Gruppenmitglieder die Erneuerung nicht teilen konnten. Das Problem wurde behoben.
10. Während der Elyos-Quest „Die Information, nach der die Balaur suchen“ können die Gruppenmitglieder die Erneuerung über das Erledigen von Monstern teilen.
11. Ein Teil der Gegenstände wurde hinsichtlich ihrer Attribute, des Tooltips sowie ihrer Icons geändert.
12. Es gab teilweise das Problem, dass der Standort von einigen NSCs nicht aufzufinden war. Das Problem wurde behoben.
13. Ein Teil der Quests und Rechtschreibfehler der Quest-Inhalte wurden korrigiert.
14. Für einen Teil der Quests wurde die Erhalt-/Ausführungs-Stufe verändert.
15. Die Belohnungen und Erfahrungspunkte für einen Teil der Missionen/Quests wurden geändert.
16. Bei der Quest der Elyos „Haltet Euer Versprechen“ kann von nun an der Belohnungsgegenstand (Waffe) ausgewählt werden.
17. Während der Quest „Oriata die Beschützerin“ verschwinden bei bestimmten Situationen die Monster nicht mehr.
18. Während der Sarpan-Quest „Tag des Ansturms“ verschwand „Kahruns Gesetz“ nicht, wenn sich der Charakter erneut eingeloggt hatte. Das Problem wurde behoben.
19. Es wurde ein Teil der Quest-Inhalte geändert.
20. Es wurden für einige wiederholbare Quests, die Rüstungen der Stahlbart-Piraten beinhalten, Kettenrüstungen als Belohnung für den Äthertech hinzugefügt.
21. Bei den Belohnungen für die Quest „Sirarinrinerks Belohnung“ (Elyos) beziehungsweise „Chopirunerks Belohnung“ (Asmodier) wurde ein Helm für den Äthertech hinzugefügt.

Gegenstände

1. Es wurde die neue Waffe „Ätherschlüssel“ für den Äthertech hinzugefügt.
2. Es wurde ein neuer Abyss-Gegenstand für Stufe 65 hinzugefügt.
 - Es wurde für neue Abyss-Rüstungen und -Waffen eine Beschränkung eingestellt.

Rang	Gegenstände die erworben werden können
Mind. Offizier mit 1 Stern	Heiliges Oberteil der Archonten-Sondereinheit Heilige Schuhe der Archonten-Sondereinheit
Mind. Offizier mit 2 Sternen	Heiliger Schulterschutz der Archonten-Sondereinheit Heilige Waffe des Archonten-Sondereinsatzsoldaten
Mind. Offizier mit 3 Sternen	Heilige Handschuhe der Archonten-Sondereinheit
Mind. Offizier mit 4 Sternen	Heilige Hose der Archonten-Sondereinheit Heilige Waffe der Archonten-Sondereinheit

- Diese Gegenstände werden von einem <Verdiensthändler>-NSC verkauft, der sich im Nord-Katalam im „wiederaufgebauten Turm des Lichts „und im „Ruhn-Tempel“ befindet.
- Die zu erwerbenden Gegenstände werden nach ihrem Rang sortiert in den jeweiligen Tabs angezeigt.



3. Wenn der Rang höher als Offizier oder General ist, kann der Spieler im Kaisinel-Kloster/Marchutans-Konvent mit Abyss-Punkten Verbrauchsgegenstände kaufen.
 - Ab dem Rang Offizier können die Gegenstände „Besondere große Ehrenmachtscherbe“, „Ehrenvolles göttliches Lebensserum“ und 3 Speisen

erworben werden.

- Ab dem Rang General können 4 verschiedene Sorten von Idian und ein zeitbeschränktes Miol erworben werden.
 - Das zeitbeschränkte Miol kann für 30 Tage verwendet werden. Danach kann ein neues erworben werden, jedoch kann pro Tag nur einmal das Miol erworben werden.
 - Das zeitbeschränkte Miol kann Funktionen wie Plündern und Buffen verwenden (2 Speisen, 3 magische Waren).

4. Es wurde ein Verdiensthändler der Stigmaverstärkung-NSC hinzugefügt, der hochwertige Stigmen mit niedriger Stufe in hochwertige Stigmen mit hoher Stufe aufwerten kann.

- Beispiel: Das „Flammenangriff I“-Stigma kann mit einer bestimmten Menge an Abysspunkten zu einem „Flammenangriff II“-Stigma aufgewertet werden.

Fraktion	Region	Kampfstigma-Verstärkungs-NSC	Magiestigma-Verstärkungs-NSC
Elyos	Kaisinels Kloster	<Yuroin>	<Kantar>
Asmodier	Marchutans Konvent	<Jonker>	<Erius>

5. Flugzeit Wiederherstellungs-Gegenstände wurden umgeändert, sodass diese auch auf dem Boden verwendet werden können.
6. Neue Herstellungsmuster wurden hinzugefügt.
- Der Ätherschlüssel kann durch die Waffenherstellung hergestellt werden.
 - Uralte Machtscherbe, Aktiviertes Magisches Geschoss etc.
Verbrauchsgegenstand Muster
7. Ein Herstellung-Auswahlsystem wurde hinzugefügt.
- Es handelt sich um ein System, bei dem eine Materialienzusammensetzung von mehreren Möglichkeiten ausgewählt werden kann, um ein Herstellungsergebnis zu erhalten.
 - Wird nur für einige Muster verwendet, die neu hinzugefügt wurden.



- Beispiel: Magischer Treibstoff wird durch zwei Herstellungsmethoden hergestellt.
 - Benzin für Belagerungswaffen + Reines Flammenpulver → Magischer Treibstoff
 - Benzin für Belagerungswaffen + Schimmerndes Blitzpulver → Magischer Treibstoff
- 8. Es wurde eine neue Substanz-Morphmethode für die Klassen Schütze, Barde und Äthertech hinzugefügt, bei der die Waffen-/Rüstungs- Herstellungsmaterialien verändert werden können.
- 9. Es wurden Ränge und Werte von einigen Rüstungsgegenständen der Missionsbelohnung erhöht.
- 10. In einigen Instanzen besitzen die Boss-Monster nun eine höhere Gegenstände-Droprate.
 - Poeta der Finsternis, Stahlharke, Udas Tempelgruft, Udas Tempel, Feuertempel
- 11. Aus der „Sagenhaften Waffentruhe des Richters“ können von nun an Waffen ausgewählt werden, die zur Klasse des Charakters passen.
- 12. Es wurde eine Morphmagie für Substanzen hinzugefügt, die geringes göttliches Serum in ein höherwertiges Serum umändern kann.
 - Die Änderungsmagie kann jeweils in der Hauptstadt oder in der Housing-

Region beim Alchemie-Händler erworben werden.

- Der Spieler bezahlt für diese Änderung nichts zusätzlich. (GK Verbrauch = 0)

13. Einige Morpbücher, die in der Abyssfestung gekauft werden können, sind nun auch in der Hauptstadt beim Händler erhältlich.

Fraktion	Region	Händler-NSC
Elyos	Sanctum	<Sabotes>, <Maire>
Asmodier	Pandämonium	<Relir>, <Areke>

14. Es wurde ein Münzbelohnungs-Verwalter (Mithril und Platin) für Barden und Schützen eingeführt.

- Die Verwalter für die Priester und Späher, bei denen die Barden und Schützen die Münzen erhalten haben, wurden nun in Künstler und Ingenieur-Verwalter umgeändert.

Fraktion	Region	Künstler	Ingenieur
Elyos	Theobomos	<Raxila>, <Sapo>	<Meisander>, <Telashila>
	Inggison	<Adesia>	<Sesarion>
Asmodier	Brusthonin	<Dantia>, <Lagril>	<Makium>, <Baldin>
	Gelkmaros	<Athion>	<Tamararia>

15. Es wurden Eisen/Bronze/Mithril-Münzen Belohnungskisten hinzugefügt.

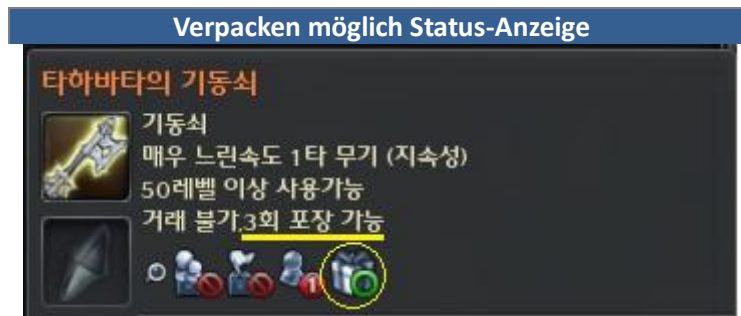
- Aus dieser Münzen-Belohnungskiste können Verzauberungssteine/Manasteine/Medaillen/Rüstungs-Gegenstände etc. erhalten werden.

16. Bronze/Silber/Gold/Platin/Mithril-Umtauschkiste wurde hinzugefügt.

- Durch niedrige Stufe-Münzen können hohe Stufe-Münzen erhalten werden.

17. Für einige Gegenstände (Waffe/Rüstung/Accessoire) wurde „Verpacken“ hinzugefügt.

- Das System macht es möglich, dass Gegenstände, die nicht gehandelt werden können, gehandelt werden können.
- Ein Gegenstand der verpackt werden kann, kann durch eine Verpackungs-Schritrolle je nach Rang (einzigartig/episch) passend, verpackt werden.
- Derzeit können nur einige Gegenstände unter Stufe 60 verpackt werden.



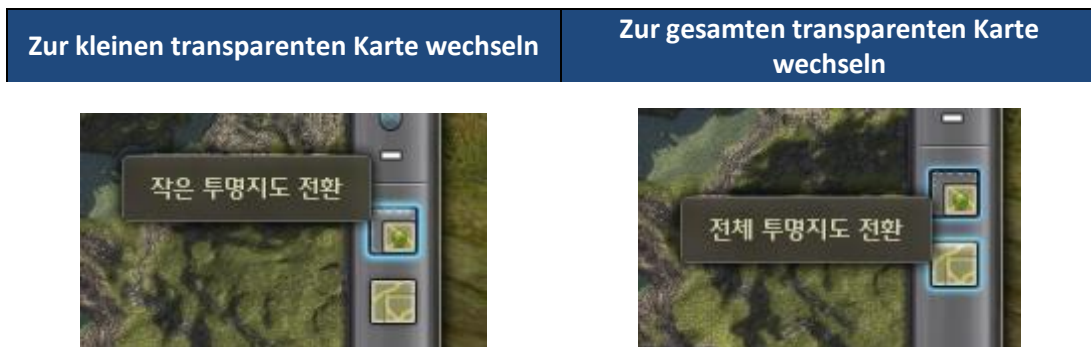
18. Der „Badeanzug“ sah, wenn die Ninja-Bewegung aktiviert ist und „Setzen“ verwendet wurde, von der Bewegungsanimation sehr eigenartig aus. Dies wurde geändert.
19. Die Wahrscheinlichkeit, dass der „40. Brigadegeneral Shita“ im „Sauro-Kriegsdepot“ mythische Ausrüstungen dropt, wurde minimal angehoben.
20. Wenn der Effekt einer hochwertigen Schriftrolle bereits angewandt wird, kann von nun an kein Effekt einer normalen Schriftrolle ausgelöst werden.
21. Es wurden einige Tooltip-Inhalte von limitierten Gegenständen die verkauft werden, geändert.
22. Einige Idian-Gegenstände besitzen ganz neue Tooltip-Inhalte.
23. „Vindachinerks Accessoire-Hammer“ Gegenstands-Tooltip wurde geändert.
24. Einige Gegenstände wurden grafisch fehlerhaft angezeigt. Die Fehler wurden behoben.
25. Einige Gegenstands-Namen wurden korrigiert, da sie falsch waren.
26. Das Problem, dass in der Halle des Wissens der „Rasender Forschungsleiter Notius“ das Relikt-Bündel nicht dropt wurde behoben.
27. Änderung: Aus „Pora der reinen Aris-Waffe“ können von nun an die Gegenstände Ätherrevolver, Saiteninstrument und Ätherschlüssel erhalten werden.
28. Das Problem, dass angelegte hochwertige Stigmen als Stigma-Verstärkungsgegenstände verwendet wurden, wurde behoben.
29. Das Problem, dass bei einigen Ketten-Kampfhandschuhen der Stahlrose-Piraten die falschen Attribute eingestellt waren, wurde bearbeitet.
30. Die Verzauberungswahrscheinlichkeit von Normaler Manastein, Zusammengesetzter Manastein und Uralter Manastein wurde drastisch erhöht.
31. Die Zeit, die für das Anlegen von Manasteinen gebraucht wurde, wurde verkürzt.
 - Vor der Änderung: 5 Sekunden
 - Nach der Änderung: 2 Sekunden
32. Bei der Katalium-Serie können zur Gürtel-Herstellung Accessoire-Veredelungssteine verwendet werden.
33. Bei einigen Quests wurden die Muster-Materialien falsch eingestellt. Das Problem

wurde bearbeitet.

34. Außer bei den Klassen Äthertech, Barde und Schütze können alle anderen Klassen Fertigungsbücher, die in Form von Gegenstands-Drop erhalten werden können, beim jeweiligen Klassen-Meister kaufen.

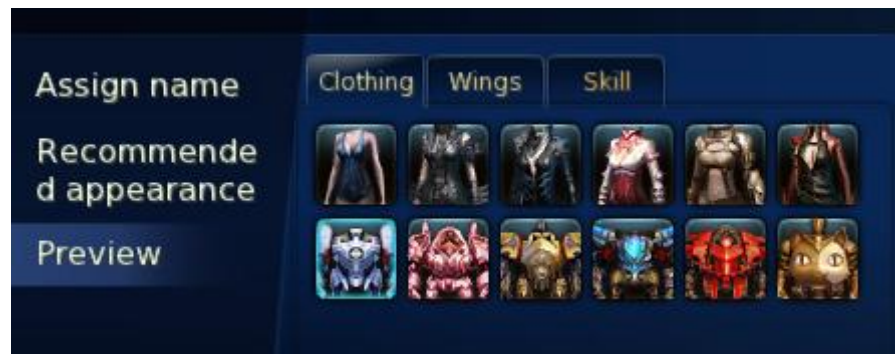
UI

1. Das Wechseln der transparenten Karte wurde geändert.
 - Rechts an der Karte wurde ein Button hinzugefügt, durch den zwischen der großen und kleinen transparenten Karte gewechselt werden kann.
 - Wenn der Button für die kleine transparente Karte aktiviert ist und <N> gedrückt wird, wird die kleine transparente Karte angezeigt.
 - Wenn der Button für die vollständige transparente Karte aktiviert ist und <N> gedrückt wird, kann die vollständige transparente Karte geöffnet werden.
 - Wenn durch <N> die transparente Karte geöffnet wurde und erneut <N> gedrückt wird, schließt sich die Karte.



2. Wenn auf dem Anfänger-Server die Karte geöffnet wird, werden von nun an Festungen, Quellen, Artefakte etc. Informationen angezeigt.
3. Ingenieur Charakter-Erstellungsfenster – Es können nun bei der Bekleidung auch die Mechs als Vorschau angesehen werden.

Rüstung Vorschau



4. Charakter-Erstellungsfenster – Es wurden jeweils 2 Frisuren für männliche und weibliche Charaktere hinzugefügt.

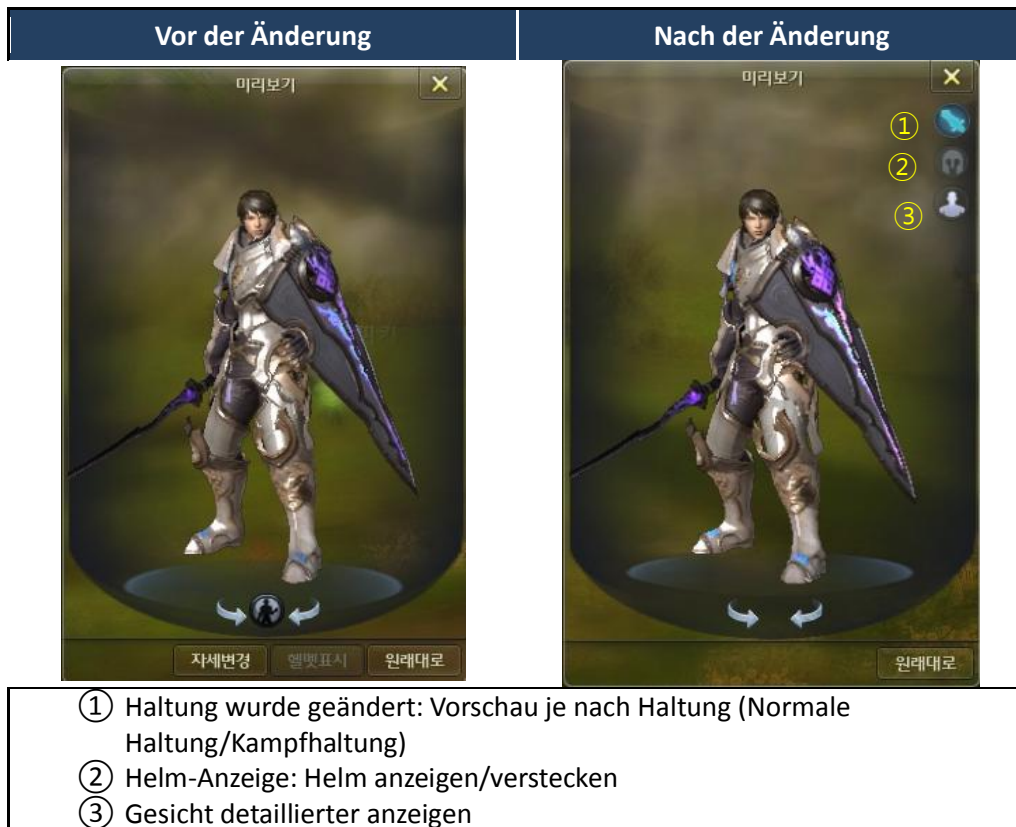
Neue Frisuren (weiblich)

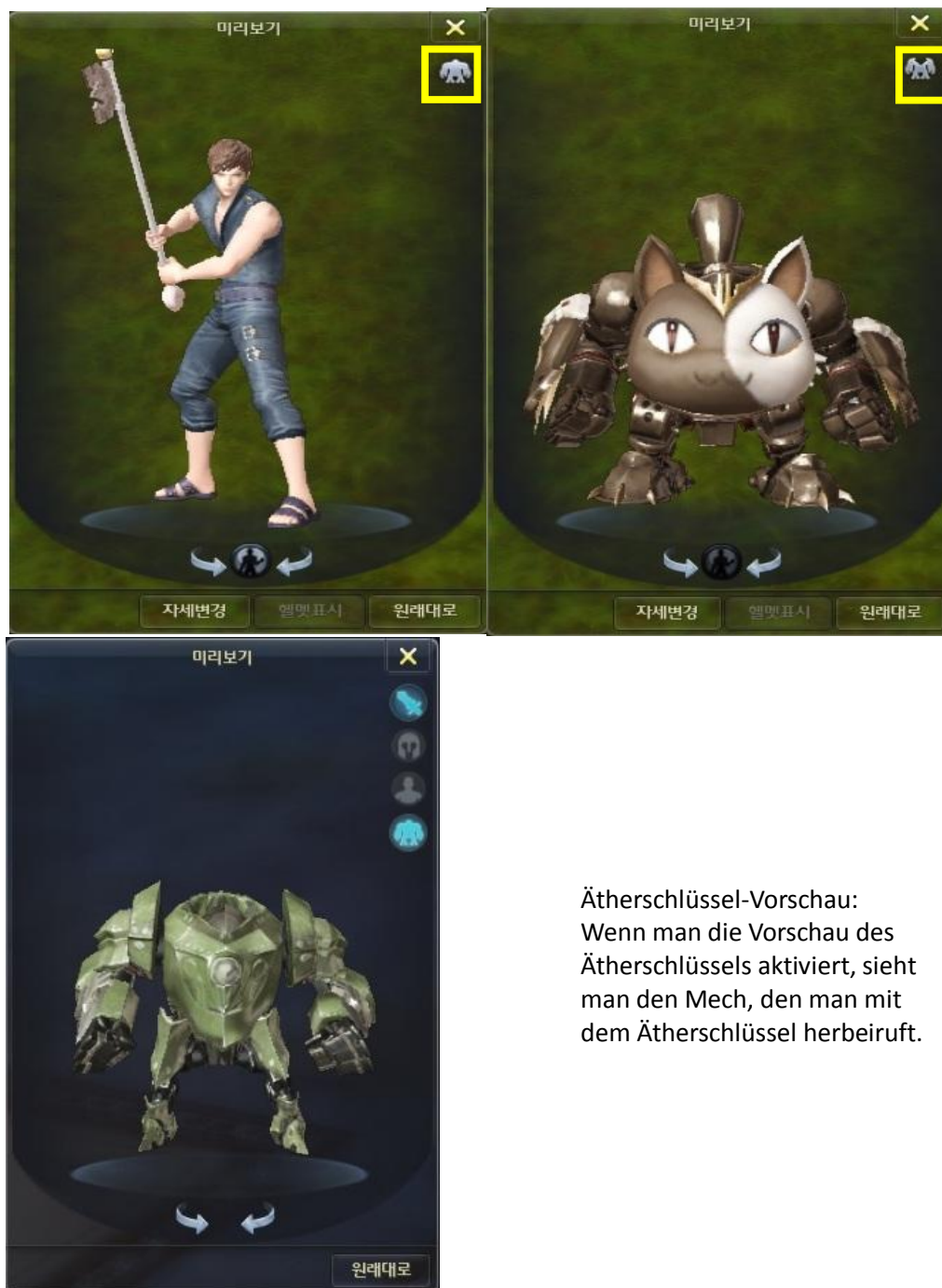


Neue Frisuren (männlich)



5. Das Vorschau-Fenster wurde verbessert, um die Gegenstands-Vorschau zu vereinfachen.
- Es wurde im UI bei der Gegenstand-Vorschau und Aussehensveränderung-Vorschau eine Funktion hinzugefügt, durch die der Mech angesehen werden kann.





Ätherschlüssel-Vorschau:
Wenn man die Vorschau des
Ätherschlüssels aktiviert, sieht
man den Mech, den man mit
dem Ätherschlüssel herbeiruft.

Aussehen ändern Vorschau UI



- Es wurde ein neuer Button in der Gruppen-Suche hinzugefügt, durch die einfacher zu sehen ist, wie der Gruppenaufbau in der Suchanfrage/Sammelanfrage-Liste ist.



- Der Quest-Marker in der Region Katalam wurde auf der Karte nicht angezeigt. Das Problem wurde behoben.
- Das Problem bei dem ein Freund aus der Freundesliste gelöscht wurde, aber trotzdem automatisch hinzugefügt wurde, ist behoben.

9. Manchmal wurden HP/MP-Genesungswerte und andere Kampfwerte etc. von Zielen angezeigt, die gar nicht ausgewählt waren. Das Problem wurde behoben.
10. Die Festungskampf-Anzeigefunktion auf der Karte wurde geändert.
11. Im Ladebildschirm wurden neue Tipps hinzugefügt.
12. Im Postfach wurde eine Funktion hinzugefügt, durch die mehrere Gegenstände gleichzeitig erhalten werden können.
 - „Shift + click“ verwenden, um mehrere Gegenstände gleichzeitig auszuwählen.
 - „STRG + click“ verwenden, um die Nachrichten auszuwählen, die markiert werden sollen.
 - Wenn das Inventar voll ist, kann nur ein Teil der Gegenstände erhalten werden



Sonstiges

1. Die 3G-Memory-Verwendungs-Erlaubnisfunktion wurde hinzugefügt.
 - Unter [Einstellungen – Systemeinstellungen – System] kann bei „3G-Memory Verwendung erlaubt(*)“ ein Häkchen gesetzt werden, damit sie verwendet werden kann.
 - Um diese Funktion verwenden zu können, muss mindestens das Windows Vista 32 bit OS installiert sein und der RAM-Speicher muss mehr als 4GB betragen.
2. In bestimmten Situationen wurde der Client fälschlicherweise beendet. Dieses Problem wurde behoben.

NSC

1. Es wurde der Gesprächstext für die Meister-NSCs in der Elyos-/Asmodier-Hauptstadt je nach Klasse geändert.

Housing

1. Farbbumentöpfe werden von nun an nicht mehr auf der Karte der Wegsuche angezeigt.

Umgebung

Wenn in Nord-Katalam die Windströmung verwendet wird, passierte es, dass der Charakter isoliert wird und sich nicht mehr bewegen kann.

Ein Teil der Umgebung der Satra-Schatzkammer wurde geändert.

Ein Teil der Umgebung von Beluslan wurde geändert.

Ein Teil der Umgebung der Pepe-Garnison, der Sillus-Festung und der Bassen-Festung in Nord-Katalam wurde geändert.

Es wurde ein Teil der Umgebung der Angrief-Ruine in Inggison geändert.

Ein Teil der Umgebung in Vorgaltems Schlachtfeld wurde verändert.

Ein Teil der Umgebung in der Stahlmauerbastion wurde verändert.

Die Wahrscheinlichkeit auf einen Krit. Treffer bei den Jormungands Rüstungsmustern und den Katalium-Mustern des Meisters, wurden von 20% auf 25% erhöht.

Wenn verkaufte Waren zurück gekauft wurden, kam es vor, dass die Kinahsumme nicht verringert wurde. Das Problem wurde behoben.

Ein Teil der Umgebung der Halle des Wissens wurde geändert.

In Nord-Katalam wurde ein Teil der Umgebung bei der 76. Garnison geändert.

Es wurden einige Sitzgelegenheiten geändert, da es vorkam, dass kleine Charaktere, die sich darauf setzten, falsch dargestellt wurden.