

AION

Update 3.5 Patchnotes



Inhaltsangabe

| | |
|---------------------|----|
| Instanzen | 2 |
| NSC | 7 |
| Einstellungen | 8 |
| Gegenstände | 11 |
| Housing..... | 14 |
| Quests..... | 17 |
| Legion | 21 |
| Tarocs | 23 |
| Abyss..... | 23 |
| UI | 26 |
| Fertigkeiten | 27 |

Instanzen

Fünf neue Instanzen erwarten euch.

Tiamats Festung

Die Instanz Tiamats Festung schwebt direkt über dem Auge von Tiamaranta, im Herzen von Tiamaranta. Nachdem Tiamaranta erschaffen wurde, ballte sich in der Luft eine purpurne Spirale und nachdem Tiamat selbst der Spirale ihre magische Energie einhauchte, erschien mit einem gewaltigen Lichtstrahl und Getöse Tiamats Festung. So wie es das Land Tiamaranta selbst, dient die Festung nur einem einzigen Zweck; Tiamats Macht und Individualität zu präsentieren. In ihr befinden sich die absoluten Elite-Truppen und sie halten sich nicht zurück, um ihre überlegene Kampfstärke zu demonstrieren.



Der Eingang zu Tiamats Festung befindet sich im Innern des PvP-Gebiets 'Auge von Tiamaranta'. Sowohl die Elyos als auch die Asmodier haben einen Eingang zur Instanz. (Positionen: 6 Uhr/12 Uhr)

| Eintrittsstufe | Wiedereintritt | Spieler | Eintrittsquest |
|------------------|-------------------------------------|---------|----------------|
| Stufe 60+ | Starter: 2d 22h Gold Packet: 22h | 6 | keine |

Tiamats Unterschlupf

Hier hält sich die Balaur-Gebieterin Tiamat auf. Ihr Unterschlupf befindet sich weit oben in der Luft, sodass man ihn nur fliegend erreichen kann. Es hat sich herausgestellt, dass Tiamat und die Balaur durch ein magisches Portal im Zentrum vom 'Auge von Tiamarata' zur Zuflucht gelangen. Reianischen Zauberern ist es ebenfalls gelungen ein künstliches Portal zu erschaffen, doch wegen der Instabilität kann man diesen Portal nicht immer benutzen.

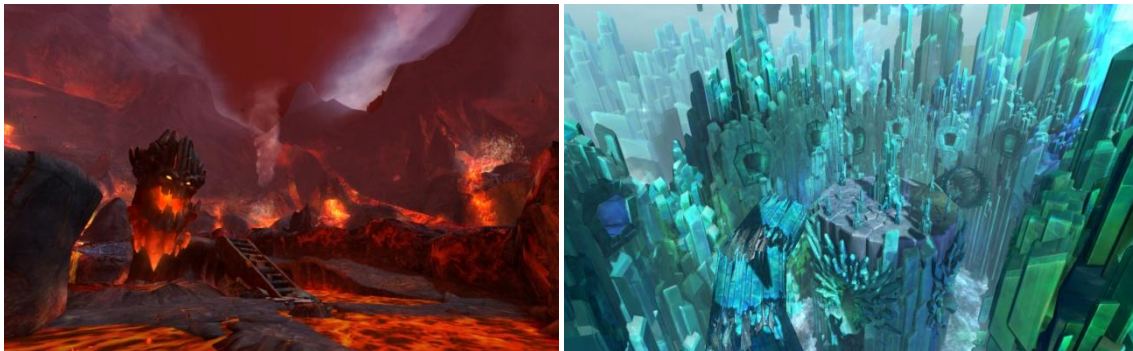


Der Eingang zu 'Tiamats Unterschlupf' befindet sich im Innern des 'Auge von Tiamaranta'. Jeweils ein Eingang im Raum des Statthalters (Positionen: 3Uhr/9Uhr).

| Eintrittsstufe | Wiedereintritt | Spieler | Eintrittsquest |
|------------------|-------------------------------------|---------|----------------|
| Stufe 60+ | Starter: 4d 22h Gold-Packet: 40h | 12 | keine |

Arena der Kooperation

Die Arena befindet sich in der Feuerprobe der Rivalen, wie 'Arena der Vehemenz' und 'Arena der Disziplin'. Der Schwerpunkt bei der Entwicklung dieser Arena lag auf dem 'Zusammenspiel', da es bei einer Massenschlacht wenig um die Einzelnen geht. Drei 2er Partys haben in dieser Arena die Möglichkeit auf ein Training.



- Die 'Arena der Kooperation' ist eine Instanz, in der Spieler in einem Rundenbasierten 2vs2vs2-System gegeneinander kämpfen müssen. Insgesamt gibt es 3 Runden und jede Runde hat ein Zeitlimit von 3 Minuten. Sobald die Zeit abgelaufen ist, oder ein Team die notwendige Punktzahl erreicht hat, wird die Instanz beendet.
- Für den Eintritt benötigen Spieler eine neue Art von Tickets: 'Ticket für die Arena der Kooperation'. Mit diesem können Spieler ab Stufe 46 diese Instanz betreten. Je nach Stufe, unterscheidet sich auch die Warteliste der Gruppen, welche die Instanz durch ein automatisches Anmeldesystem betreten.
- Ist der Stufenunterschied innerhalb der Gruppe zu groß, ist ein gemeinsamer Eintritt für ein Training nicht gestattet.

| Gliederung | Arena der Kooperation |
|-------------|---|
| Erläuterung | Unabhängig von der Rasse treten bis zu 3x 2er Partys in die Instanz ein. (Jedoch ist die Gruppenbildung nur innerhalb der gleichen Rasse möglich) |
| Bedingung | Der Spieler muss ein 'Ticket für die Arena der Kooperation' besitzen |
| Typ | Einzel Training, Schnelles Training, Gruppen Training |

| | | |
|-------------------|----------|--|
| Stufenabschnitt | | Stufe 46-50, Stufe 51-55, Stufe 56-60 |
| Belohnungen | | Abzeichen des Mutes, Abyss-Punkte |
| Eintritts- NSC | Elyos | Eingangs Tor zur Arena der Kooperation in der Feuerprobe der Rivalenhelden |
| | Asmodier | |

- Die Instanz kann nur zu bestimmten Zeiten betreten werden. Die Eintrittszeiten von Arena der Vehemenz und Arena der Disziplin wurde angepasst.

| Gliederung | Zeit |
|---|-----------------|
| Arena der/des Disziplin/Vehemenz/Kooperation | 24 Uhr – 02 Uhr |
| | 18 Uhr – 20 Uhr |
| | 22 Uhr – 02 Uhr |

- Das benötigte Eintritts-Ticket kann man durch Daily-Quests erhalten.

| Rasse | Ort | NPC | Quest |
|----------|---------------------|---------|----------------------|
| Elyos | Kaisinels Akademie | Perbano | [Tägl] Arena-Ticket |
| Asmodier | Marchutans Akademie | Reigar | [Tägl] Arena-Tickets |

- Das Ticket für Arena der Kooperation verschwindet 7 Tage nach Erhalt.
- Es werden automatisch die Tickets zuerst verwendet, die weniger Rest-Ablaufzeit haben.
- Das Training besteht aus 3 Runden.
- Jede Runde dauert 3 Minuten. Sobald die Zeit abgelaufen ist, geht es automatisch weiter zur nächsten Runde.
- Nach Phasenwechsel oder Tod erhält der Charakter für eine kurze Zeit eine 'Kampfgeist erhöhen' Verstärkung. (Wenn der Client beendet wurde oder der Charakter sich neu einloggt, sind die Verstärkungen verschwunden.)
- Nach dem Tod wird ein Charakter an einem zufälligen Ort innerhalb der Arena wiederbelebt.
- Innerhalb der Arena der Kooperation sind alle Chat-Optionen eingeschränkt, außer dem Gruppen-Chat.
- Die Regeln für den Schnelleintritt bei der Arena der Kooperation sind wie folgt:
 - Eintritt ist gewährt, wenn innerhalb einer Party die nötigen Spieler fehlen.
 - Die Punkte werden als Teampunkte zusammengerechnet, was bedeutet, dass auch der Spieler mit Schnelleintritt mit derselben Punktezahl beginnt.
 - Wenn alle Gruppenmitglieder die Party verlassen haben und es noch 2 Plätze gibt, werden die neuen Spieler alle bisherigen Informationen übernehmen.
- Die Regeln für Punkte gewinnen/verlieren in der Arena der Kooperation ist wie folgt:
 - Wenn andere Spieler durch die Attacke des Spielers sterben oder dessen Charakter

- das beschworene Objekt zerstört, gewinnt der Spieler Punkte.
- Punktegewinn ist auch durch das aktivieren verschiedener Anlagen möglich.
- Wenn ein Spieler durch den Angriff von anderen Spielern, Monstern, Stuns oder durchs Fallen stirbt, verliert er Punkte.
- In der 3. Runde wird die führende Gruppe markiert. Spieler erhalten ab der 3. Runde mehr Punkte wenn sie Spieler aus dieser Gruppe besiegen.
- Wenn die 3. Runde beginnt, erhält die Gruppe auf dem letzten Platz eine zusätzliche Verstärkung.
- Die Punkte in der Arena der Kooperation gelten als gemeinsame Punkte.
- Die Rangliste in der Arena der Kooperation wird wie folgt festgelegt:
 - Die durch den Kampf gewonnen Punkte ergeben ein Ranking.
 - Falls dabei ein Gleichstand von Punkten festgelegt wurde, werden die Kill-Counts als nächstes Kriterium hinzugezogen.
- Charaktere, die während des Trainings die Arena verlassen, oder deren Verbindung zum Spiel vor der Punkteabrechnung getrennt wurde, können keine Belohnung erhalten.
 - Auch wenn ein Spieler die Gruppe verlassen hat, oder seine Verbindung zum Spiel unterbrochen wurde, kann der Andere am Ende die Belohnung erhalten.
- Charaktere die sich im Training befinden, können jederzeit durch den Stop-Button rechts oben im Bild oder durch Verlassen (links beim Gruppen-Fenster), das Training abbrechen und die Arena verlassen. (Beim Abbrechen oder Verlassen werden keine Belohnungen verteilt.)
- Auch in Arena der Kooperation ist die Nutzung von einigen Skills oder Items eingeschränkt.
- Ein Trainingslager für Arena der Kooperation ist vorhanden.
- Die Gruppenregeln für die Arena der Kooperation sind wie folgt:
 - Innerhalb der Arena kann keiner aus der Gruppe entfernt werden.
 - Die Items aus den Schatzkisten, die innerhalb der Arena gewonnen wurden, sind für eine kurze unter den Gruppenmitgliedern handelbar.

Arena des Ruhms

Die Arena des Ruhms ist eine neue Arena, in der nur die ersten vier Gewinner von 'Arena der Vehemenz' und 'Arena der Kooperation' eintreten können. Diese Arena dient dem Zweck, die besten Spieler der Arenen auszuwählen, um sie mit Abzeichen des Ruhms zu belohnen. Außerdem erhalten Spieler nach dem 50. Sieg in der Arena des Ruhms den Titel „Legende des Kaisinel-Tempels“/ „Legende des Marchutan-Tempels“.



- In der 'Arena des Ruhms' werden 4 Spieler ihre Stärken messen. Der Kampf besteht aus 3 Runden und jede Runde ist zeitlimitiert. Wenn ein Spieler genug Punkte für einen Sieg errungen hat, ist der Kampf zu Ende.
- Die Mindeststufe für den Eintritt ist 56. Spieler benötigen für den Eintritt eine besondere Eintrittskarte, die für die beiden Erstplatzierten von 'Arena der Vehemenz' und für die beiden

Erstplatzierten von 'Arena der Kooperation', zusätzlich verteilt werden.

| Gliederung | | Arena des Ruhms |
|---------------|-------|---|
| Erläuterung | | Eine Instanz, in der 4 verschiedene Spieler, unabhängig von der Rasse, gegeneinander antreten. (Jeder gegen jeden) |
| Bedingung | | 3 Tickets für die Arena des Ruhms müssen vorhanden sein |
| Eintritts Art | | Neuer Eintritt, Schnelleintritt für Training |
| Stufenbereich | | 56-60 |
| Belohnungen | | Mithril-Medaillen, Platinmedaillen, Goldmedaillen, Abzeichen des Ruhms, Abyss Punkte |
| Eintritts-NSC | Elyos | Eingang zur Arena des Ruhms |
| | Asmo | |

Die Anmeldung für die Arena des Ruhms kann nur zu bestimmten Zeiten vorgenommen werden.

| Gliederung | Werktags | Sonntag |
|-----------------|----------|-----------------|
| Arena des Ruhms | - | 18Uhr bis 20Uhr |

- Das Ticket für 'Arena des Ruhms' ist stapelbar und verschwindet nicht automatisch.
- Es gelten die selben Regeln wie für 'Arena der Disziplin' und 'Arena des Vehemens'.

Zerbrochener Abyss-Splitter

Ursprünglich entstand der Abyss-Splitter aus dem gewaltigen Ätherkristall, der vom Turm der Ewigkeit getrennt wurde. Dieser Raum war von Anfang an instabil. Im Laufe der Zeit beschleunigte sich der Ätherstrom immer mehr und der Abyss-Splitter entwickelte sich zum 'Zerbrochenen Abyss-Splitter', woraufhin die Lebewesen zu noch stärkeren Monstern mutierten.

- Eintritt ist durch den Eingang zum 'Abyss-Splitter' möglich.
- Die Abklingzeit wird mit der des 'Abyss-Splitter' geteilt.

| Eintrittsstufe | Abklingzeit | Spieler | Eintrittsquest |
|----------------|-------------|---------|----------------|
| Ab Stufe 60 | 46 Stunden | 12 | keine |

Alte Instanzen

- In Eltnen (Elysea) und in Morheim (Asmodae) wurden NPCs für das Nochsana-Ausbildungslager hinzugefügt.
- Die Standard-Belohnungen für die Instanzen Dredgion, Chantra-Dredgion und Sadha-Dredgion wurden erhöht.
- Die Berechnungsformel für die Belohnung der 'Arena der Vehemenz' und der 'Arena der Disziplin' wurden geändert.
- Die Stufen einiger Monster in 'Theobomos Geheimlabor' wurden geändert.
- Iprita/Sillicanium in 'Theobomos Geheimlabor' hinterlassen nun als Beute keine unbenutzbaren Schlüssel mehr.

NSC

- Bei einigen Monstern in Eltnen, Heiron, Morheim und Beluslan wurden Positionen und Statuswerte geändert.

| Elysea | | Asmodae | |
|--------|--|----------|---|
| Eltnen | <ul style="list-style-type: none"> • Untergrundtempel von Eracus • Kaidan-Mine • Lepharisten-Konstruktionsbasis • Kaidan-Hauptquartier | Morheim | <ul style="list-style-type: none"> • Eisklauendorf • Lavahöhle von Taran • Himmelstempel von Arkanis • Zitadelle der Lepharisten • Nebelmähendorf |
| Heiron | <ul style="list-style-type: none"> • Lepharisten-Forschungszentrum • Kishar-Streitgebiet • Nutemagna-Höhle • Drachenblut-Schlucht | Beluslan | <ul style="list-style-type: none"> • Malek-Mine • Alukinas Palast • Chaos-Gestrüpp • Alquimia-Feste • Raureif-Außenposten • Bakarma-Kaserne |

- Die vorherigen NSCs für die Trainingslager der Arenen wurden entfernt. Dafür wurde ein neuer NSC für alle 3 Arenen zusammen (Disziplin/Vehemenz/Kooperation) hinzugefügt.

| Rasse | Gebiet |
|----------|--------------------------|
| Elyos | Trainingsoffizier Valdia |
| Asmodier | Trainingsoffizier Gagaff |

- Ein Fehler bei dem Fertigkeitseinsatz von Taros Lebensbann im Beshmundirs Tempel wurde korrigiert.
- Neue Teleporter wurden für bessere Fortbewegung innerhalb der Balaurea Zonen und zwischen den Balaurea Zonen und Reshanta, hinzugefügt.

| Gebiet | Teleporter | Route |
|------------------|-----------------|--|
| Inggison | Yumeros (E) | Inggison → Sarpan |
| Gelkmaros | Esthe (A) | Gelkmaros → Sarpan |
| Tiamaranta | Hamideron (E/A) | Tiamaranta → Terminon-Festung Tiamaranta → Primum-Festung |
| Terminon-Festung | Barina (E) | Terminon-Festung → Tiamaranta |
| Primum-Festung | Kazat (A) | Primum-Festung → Tiamaranta |

Einstellungen

Der lang erwartete Überfall auf Theobomos und Brusthonin ist nun möglich.

Dimensionsriss



Unter den Rekruten der 'Empyrianischen Feuerprobe' ging ein seltsames Gerücht über den 'Feuerproben-Riss' um, der unregelmäßig nach dem Sieg über Vanktrist Raumschmelzer erscheint. Um diesem Gerücht auf den Grund zu kommen und die Entstehung dieses Risses zu untersuchen, haben sich Forscher zusammengetan und dabei festgestellt, dass durch einen Zusammenprall des Feuerproben-Riss und einer sehr instabilen Illusion sogar eine ganz andere Art von Raum entsteht. Durch den Raum gelangt man nicht nur nach Balaurea, denn es ist durch ihn auch möglich direkt in das feindliche Gebiet einzudringen.

Nach dieser Entdeckung wurden in Sanctum und Pandaemonium Dimensions-Forschungslabore gegründet, um den besagten entstandenen Raum zu untersuchen. Kurz darauf waren die Forscher in der Lage diesen Raum selbst zu erschaffen und beschlossen in der Kaisinel-Akademie und Marchutan-Akademie einen Testlauf durchzuführen. Damit beginnt die lang erwartete Invasion auf Theobomos und Brusthonin durch den 'Dimensionsriss'.

Die erste Mission der Elyos in Brusthonin ist es, die Greifenkrallen-Legion zu befreien, die dort notgelandet ist.

Die Asmodier müssen als erstes hinter der Spur von 'Jamanok' her, der seine eigene Rasse verraten hat und wichtige Informationen an die Elyos abliefern will.

- Durch den 'Dimensionsriss' können Elyos nach Brusthonin und Asmodier nach Theobomos eindringen.
- Der 'Dimensionsriss' öffnet sich am Montag, Mittwoch und Freitag, zwischen 22Uhr und 24Uhr.
- Sobald die 2h abgelaufen sind, oder der Reaktor für den 'Dimensionsriss' von den Verteidigern zerstört wird, schließt sich dieser.
- Sobald sich der 'Dimensionsriss' schließt, werden die Angreifertruppen automatisch zur jeweiligen Akademie zurück teleportiert.

Invasion

In der jeweiligen Akademie können Spieler durch den 'Dimensionsriss' ins gegnerische Gebiet gelangen.



- Spieler ab Stufe 45 können den 'Dimensionsriss' benutzen.
- Bei einem Angriff können max. 24 Spieler ins gegnerische Gebiet. Wenn sich Spieler aus dem gegnerischen Gebiet heraus teleportieren und somit aus der Allianz treten, können weitere Spieler durch den Riss auf die andere Seite, bis die Invasions-Allianz 24 Spieler umfasst.
- Spieler, die durch den Riss ins gegnerische Gebiet gelangen, verlassen automatisch die derzeitige Gruppe/Allianz/Union und werden Mitglied der Invasions-Allianz.
- Bei der Invasions-Allianz können Standard-Optionen wie Einladen, Verlassen oder aus der

Allianz ausschließen, nicht genutzt werden.

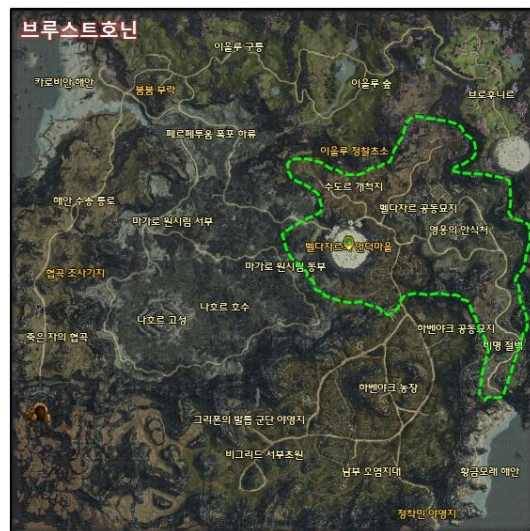
- Die Verteilungseinstellung für die Invasions-Allianz ist festgelegt und kann nicht geändert werden.

| Regel | Einstellung |
|---------------------------------|-----------------------------|
| Plünder-Regeln | Nacheinander Plündern |
| Verteilung seltener Gegenstände | Würfeln (Ab Selten) |

- Sobald sich Spieler außerhalb vom Missionsgebiet der Invasion bewegen, werden sie automatisch aus der Allianz genommen und gelangen zum Eingang der Akademie.



Missionsbereich in Theobomos



Missionsbereich in Brusthonin

- Charaktere können keine Kisks in den Missionsbereichen stellen, aber weiterhin an Kisks gebunden sein, die sich an anderen Orten befinden.
- Während der Invasion ist keine Wiederauferstehung beim Obelisken möglich. Spieler gelangen nach dem Tod zur ersten Invasionsposition zurück.

Verteidigung

- Sobald der 'Dimensionsriss' aktiviert wird, haben Spieler die Möglichkeit sich der Verteidigungsallianz anzuschließen, sobald sie die Missionszonen betreten.
- Lehnt man die Einladung zur Verteidigungsallianz ab, erhalten die Spieler nach 10 Minuten eine erneute Einladung.
- Auch wenn Spieler sich bereits in einer Gruppe oder Allianz befinden, kann die Verteidigungsmission durchgeführt werden.
- In der Verteidigungsallianz können alle Allianzoptionen wie gewöhnlich benutzt werden.
- Sobald ein Spieler in der Verteidigungsallianz das Missionsgebiet verlässt, wird er automatisch aus der Allianz genommen.

Risse allgemein

- In 'Inggison' und 'Gelkmaros' wurden Risse hinzugefügt.
- Sobald ein Riss entsteht, erscheint mit ihm ein Riss-Wachen NSC.
 - Der Wach-NSC ist am Ausgang des Risses positioniert. Wird dieser getötet, kann er unter anderem Mithril-Medaillen oder Mächtige uralte Kronen hinterlassen.
- Für eine bessere Fortbewegung wurden weitere Flugtransporter Routen hinzugefügt.

| Rasse | Gebiet | Abflugort | Ziel |
|----------|------------|---------------------------|----------------------------------|
| Elyos | Theobomos | Jamanoks Gasthaus | Hongras' Lager |
| | | Anangke-Ausgrabungsstätte | |
| | | Observatoriumsdorf | Stützpunkt der Lagdos-Küste |
| | Heiron | Seneas Lager | Arbolus Oase |
| | | Changarnerks Lager | |
| | | Küstenwachposten | |
| | | Jeiparan | Außenposten des Säuberungstrupps |
| Asmodier | Brusthonin | BuBu-Dorf | Kaserne von Kamsto |
| | | Iollu-Aussichtspunkt | |
| | Beluslan | Raureif-Unterschlupf | Besfer-Flüchtlingslager |

- An unnormalen Positionen im Gebiet 'Diskus des Blutes' in Sarpan, können keine Kisks mehr gestellt werden.
- Einige Landschaften im Umkreis vom Untergrund in Tiamarantas Festung wurden korrigiert.
- Einige Landschaften im Küstendorf von Elan wurden korrigiert.
- Einige Landschaften im Innenpfad von 'Tiamarantas Auge' wurden korrigiert.
- Ein Fehler wurde korrigiert, der dazu geführt hat, dass Spieler, die sich in der Windströmung befanden und einen Kampf begonnen hatten, zu unnormalen Positionen verschoben wurden.

Items

- Neue Waffen und Rüstungen der Stufe 'Mythisch' und verlängerbare Waffen der Stufe 'Episch' wurden hinzugefügt.
- Die neuen Items können in 'Tiamats Unterschlupf' erbeutet werden.
- Geringe und normale Ankerhilfen (Mythisch) können beim Spezialmaterialien-Quartiermeister in Balaurea erworben werden.




| Inggison | | Gelkmaros | |
|----------------|------------------|----------------|--------------|
| Altar der Gier | Altdrachentempel | Vorgaltem-Turm | Karmintempel |

- Große Ankerhilfen sind in 'Tiamats Festung' oder in 'Tiamats Unterschlupf' erhältlich.
- Neue Rezepte für Berufe wurden hinzugefügt.
 - Die Rezepte sind in den jeweiligen Großstädten sowie in Housing-Zone Elian/Pernon, beim Professions-Innung Rezeptverkäufer mit 'Münze der Herstellungsgesellschaft' erhältlich.
- Damit Schriftrollen, welche die verschiedenen Charakterwerte erhöhen intuitiver erscheinen, wurde die Anzeige von Schriftrollen-Symbolen geändert.
 - Die Symbole von Schriftrollen in der Trainingsarena/Feuerprobe der Rivalen sind gleich geblieben.

| Icon | Itemname | Icon | Itemname |
|---|------------------------------------|---|---|
|  | Feuerfeste Schriftrolle |  | Erdfeste Schriftrolle |
|  | Wasserfeste Schriftrolle |  | Windfeste Schriftrolle |
|  | Anti-Schock Schriftrolle |  | Schriftrolle des Mutes |
|  | Schriftrolle des Erwachens |  | Schriftrolle des Laufens |
|  | Schriftrolle des tobenden Winds |  | Schriftrolle der mag. krit. Trefferrate |
|  | Schriftrolle der Krit. Trefferrate | | |

- Damit Gottsteine intuitiver erscheinen, wurden Effekt-Symbole hinzugefügt.
- Die Hintergrundfarbe der Items unterscheidet sich je nach Stufe des Gegenstandes. Die Schwächungseffekt-Symbole gleichen den Gegenständen der Stufe 'Heroisch'.

| Icon | Wirkung des Gottsteins | Icon | Wirkung des Gottsteins |
|---|------------------------|---|------------------------|
|  | Blutung |  | Blenden |
|  | Lähmen |  | Vergiftung |
|  | Schweigen |  | Betäubung |

| | | | |
|---|---|---|--|
|  | Verringerung der Bewegungsgeschwindigkeit |  | Verringerung der Angriffsgeschwindigkeit |
|  | Bewegungsunfähig |  | Wasserschaden |
|  | Windschaden |  | Erdschaden |
|  | Feuerschaden | | |

- Bei den Stigma-Symbolen wurden Bilder hinzugefügt, damit die Fertigkeit besser erkennbar ist.

| Fertigkeit | vorher | nachher |
|---------------------------|---|--|
| Beispiel: Knöchelgriff |  |  |

- Abyss-Items unter Stufe 50 können nun im Account-Lagerhaus aufbewahrt werden.
- Die Händler für hohe Fertigkeitsbücher verkaufen nun auch die Fertigkeitsbücher der geringen Stufe.
- Die Eigenschaften einiger Ausrüstungen, die mit Aussehensveränderung zu tun haben, wurden geändert.
 - Gegenstände: Kahrün, Basarti, Sunayaka Ausrüstungs-Serien
 - Geänderte Eigenschaft: Aussehensveränderung möglich, Wiederholte Aussehensveränderung nicht möglich.
- Spieler können nun aus den Sammelgegeständen in Elian / Pernon, mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit, Möbel-Veredelungssteine gewinnen.
- Bei einigen seltenen Manasteinen wurde die Droprate erhöht.
- Die Droprate von einigen Monstern in der Silentera-Schlucht wurde geändert.
- Die Antike Schatzkiste, die in Siel Westfestung erschien, wurde auf eine andere Position versetzt. Ein Fehler, dass die Kiste auch nach langer Zeit nicht verschwand, wurde behoben.
- Ein Fehler, durch den der „Lederhut des Stahlharken-Kapitäns“ nicht gefärbt werden konnte, wurde behoben.
- Ein Tippfehler bei der Beschreibung vom Liconsis-Schmuck wurde behoben.

Housing



Auf dem schwarzen Brett, das sich in der Mitte der Dörfer von Elia und Pernon befindet, können Spieler Dorfaufträge annehmen. Ist der Auftrag beendet, entwickelt sich das Dorf weiter.



Wächst das Dorf, verändert sich je nach Stufe das Aussehen des Dorfes. Außerdem erscheinen NSCs in der Mitte des Dorfes, die nur von Dorfbewohnern benutzt werden können. Diese NSCs verkaufen neue Einrichtungsgegenstände.



Dorfbrunnen der Stufe 1



Dorfbrunnen der Stufe 5

- Je nach Stufe des Dorfes werden beim Verkäufer neue Verkaufsgegenstände hinzugefügt.
- Der NSC, der für die wiederholbaren Dorfaufträge erscheint, verschwindet nach einer bestimmten Zeit.
- Die Quests für das Dorfwachstum können auch von Spieler durchgeführt, die nicht zu den Dorfbewohnern gehören. Das Ergebnis bei erfolgreichem Abschließen der Dorfwachstums-Quest, wird für das jeweilige Dorf gezählt.
- Durch Hausschilder oder den Hausdiener kann das äußere Aussehen des Hauses geändert werden.
 - Das Ticket für Hausaussehensveränderung ist beim Gebäudenwechsler-NSC erhältlich. Dieser NSC erscheint ab einer bestimmten Dorfstufe.
 - Durch die Benutzung vom Aussehensveränderung-Ticket der passenden Gebäudestufe, kann das Hausäußere geändert werden.
 - Häuser die das Aussehen einmal verändert haben, brauchen erneut ein Aussehensveränderung-Ticket um das alte Aussehen wiederherzustellen.
 - Wird das Hausäußere geändert, werden einige angewandte Einstellungen/Installationsgegenstände wiederhergestellt.
 - Das Aussehen von Apartments kann nicht geändert werden.



Baumblatt Gebäude C



Baumblatt Gebäude B



Baumblatt Gebäude A



Baumblatt Gebäude A

- Die Funktion 'Zurück zum Schlachtfeld' wurde hinzugefügt, womit Spieler wieder zum vorherigen Ort zurückkehren können, nach dem sie 'Heimkehr' eingesetzt haben.
 - 'Zurück zum Schlachtfeld' kann innerhalb von 5 Minuten nach Einsetzen der Fertigkeit 'Heimkehr' benutzt werden.
 - Die Funktion erscheint neben der Funktion 'Haus dekorieren'.
 - Die Rückkehr zu bestimmten Orten wie Instanzen oder zu Gebieten an denen das 'Beschwören von Gruppenmitgliedern' nicht möglich ist, funktioniert nicht.
- Bei der 'Kugel der Verbundenheit' konnte man zuvor einen Button wählen, um zum Haus eines zufällig ausgewählten Freundes zu reisen. Die Funktionalität wurde erweitert und bezieht nun Charaktere ein, mit denen der Spieler zuletzt im Spiel Kontakt hatte.
 - Hierzu zählen Charaktere mit denen der Spieler kürzlich in einer Gruppe war, einen Handel abgeschlossen, geflüstert oder Nachrichten per Post ausgetauscht hat.
 - Charaktere, mit denen der Spieler kürzlich in Kontakt stand, werden nach einer bestimmten Zeit aktualisiert.
- Es wurden Färbemittel hinzugefügt, mit denen man einige Möbel und Einrichtungsgegenstände einfärben kann.
 - Die Färbemittel für Möbel können vom 'Farbblumentopf' erhalten werden, die je nach Stufe des Dorfes an verschiedenen Orten im Dorf erscheinen.
 - Je nach Provinz in Elian/Pernon können verschiedene Färbemittel erhalten werden



- Die Anzahl von Möbeln und Hausgegenständen, die in und an Häusern und Palästen installiert werden können, wurde geändert.

| Typ | vorher | nachher |
|---------|--------|---------|
| Anwesen | 50 | 60 |

| | | |
|---------------|----|----|
| Palast | 70 | 90 |
|---------------|----|----|

- Man erhält durch das Düngen von Poti und Pora keine Beutel mehr, sondern sofort Medaillen der Freundschaft.
- Die Preise von einigen Möbeln, Haus- und Einrichtungsgegenständen, die beim NSC erhältlich sind, wurden heruntergesetzt.
- Einige neue Einrichtungsgegenstände wurden dem Möbelverkäufer im Geschäftsviertel der Siedlung in Elian und Pernon hinzugefügt.
 - Die neuen Möbeln 'Praktische Holzkommode' und 'Praktische Salix-Holzkommode' teilen ihre Lagerplätze nicht mit den vorherigen Kommoden.
- Der Poti- und Poraverkäufer in Elian/Pernon verkauft eine weitere Art von Pora. Daraus können Herstellungsmaterialien gewonnen werden.
- Ein neuer Außeninstallationsgegenstand für Häuser wurde hinzugefügt. Auf ihm können Spieler Legionswappen-Flaggen anbringen.
- Im Dekorations-Modus wurde ein Spezialeffekt bei der Anbringung von Gegenständen hinzugefügt.
- Gegenstände, die im Dekorations-Modus verschoben werden, werden nun durchsichtig angezeigt.
- Beim Script-Code-Bearbeitungsfenster im Housing-Script-Bearbeitungsmenü, wurden neuen Funktionen hinzugefügt.
 - Durch die Tastenkombination <Strg+Z> können die Eingaben entfernt werden. Die Tastenkombination <Strg+Shift+Z> erlaubt die Funktion 'Erneut ausführen'.
- Je nach Script Keywords werden andere Farben angezeigt.
- In einigen speziellen Fällen wurde der Effekt 'Seelenkrankheit ignorieren' nicht richtig übernommen. Dieser Fehler wurde nun behoben.
- Ein Fehler bei der Begrüßung "Bei Gewitter aktivieren" im Housing Script bei den Häusertypen C und S wurde korrigiert.
- Ein Fehler, der dazu führte, dass einige Hausgegenstände in NSC umgewandelt wurden, wurde behoben.
- Ein Fehler, der dazu führte, dass der Name vom Hausbesitzer bei einer Namensänderung nicht richtig geändert wurde, wurde behoben.
- Richtungsanzeigen einiger Hausschilder wurden korrigiert.

Quests

- Es wurden Quests hinzugefügt, die in Sarpan und Tiamaranta abschließbar sind. Sobald die Quest '[Gru] Der Fall von Tiamats Festung' abgeschlossen wurde, erscheint automatisch die nächste Quest.
 - Bei diesem Update werden aufgrund der Geschichte nicht alle Quests erscheinen. Außerdem kann die Quest nicht mitten drin ausgeführt werden.
 - Es ist geplant, zu einem späteren Zeitpunkt diese Quests freizuschalten. Dies wird durch entsprechende Mitteilungen bekanntgeben.
- Quest für die 60er Daevanion-Waffen wurde hinzugefügt. Sobald die Quest 'Siels Speer' abgeschlossen wurde, können Spieler die Quest für die 60er Daevanion-Waffen annehmen.

| Rasse | Stufe | Anfangsquest | NSC |
|-------|-------|--------------------------|--------|
| Beide | 55 | Siels wahrhaftiger Speer | Kahrun |

- Questinhalte vom 50er Daevanion Quest und 60er Daevanion-Rüstungsquest wurden geändert.
 - 50er Daevanion Rüstungs- und Waffenquest können nun ab Stufe 45 angenommen werden.
 - 60er Daevanion Rüstungsquest kann nun ab Stufe 55 angenommen werden.
 - Die Vorquests für die 60er Daevanion Rüstungsquests wurde entfernt.
 - Die <Energie der warmen Düfte> und <Energie der kalten Düfte>, die für die 60er Daevanion Rüstungsquest 'Siels Opfer' nötig sind, werden nun mit 100%igen Droptrate hinterlassen.
- Quests die in den neuen Instanzen 'Tiamats Festung' und 'Tiamats Unterschlupf' durchgeführt werden können, wurden hinzugefügt. Diese Quests sind bei den NSCs, die sich innerhalb und außerhalb der Instanzen aufhalten, erhältlich.

| Rasse | Stufe | Einleitungsquest für Tiamats Festung | NSC |
|----------|-------|--------------------------------------|---------|
| Elyos | 60 | [Gru] Der Fall von Tiamats Festung | Ankanus |
| Asmodier | 60 | [Gru] Der Fall von Tiamats Festung | Skafir |

- Neue Quests bzgl. des 'Dimensionsriss' wurden hinzugefügt.
 - Je nach Angriff oder Verteidigung, können Quests von NSCs erhalten werden. Außerdem können die Quests automatisch erscheinen, wenn Spieler bestimmte Gebiete betreten.
- In den neuen Arenen 'Arena der Kooperation' und 'Arena des Ruhms' können auch die bereits bestehenden PvP-Quests durchgeführt werden.
- Ein neue Titelquest wurde hinzugefügt, die in der 'Arena des Ruhms' durchgeführt werden kann. Nach jedem 10. Sieg in der Arena kann die Quest aktualisiert werden.

| Rasse | Stufe | NSC | Quest | Titel | Titeloptionen |
|-------|-------|--------|---------------------------------------|------------------------------|--|
| Elyos | 56 | Junos | Herausforderung der Arena des Ruhms 1 | 10-fache Ehre | Angriffsgeschw.+2%, Wirkgeschw.+2%, Geschw.+3%, HP+80 |
| | | | Herausforderung der Arena des Ruhms 2 | 20-fache Ehre | Angriffsgeschw.+2%, Wirkgeschw.+2%, Geschw.+3%, HP+90 |
| | | | Herausforderung der Arena des Ruhms 3 | 30-fache Ehre | Angriffsgeschw.+2%, Wirkgeschw.+2%, Geschw.+3%, HP+100 |
| | | | Herausforderung der Arena des Ruhms 4 | 40-fache Ehre | Angriffsgeschw.+2%, Wirkgeschw.+2%, Geschw.+3%, HP+110 |
| | | | Herausforderung der Arena des Ruhms 5 | Legende des Kaisinel-Tempels | Angriffsgeschw.+2%, Wirkgeschw.+2%, Geschw.+3%, HP+120 |
| Asmo | 56 | Shinin | Herausforderung der | 10-fache Ehre | Angriffsgeschw.+2%, Wirkgeschw.+2%, |

| | | | | |
|------|--|---------------------------------------|-------------------------------|--|
| dier | | Arena des Ruhms 1 | | Geschw.+3%, HP+80 |
| | | Herausforderung der Arena des Ruhms 2 | 20-fache Ehre | Angriffsgeschw.+2%, Wirkgeschw.+2%, Geschw.+3%, HP+90 |
| | | Herausforderung der Arena des Ruhms 3 | 30-fache Ehre | Angriffsgeschw.+2%, Wirkgeschw.+2%, Geschw.+3%, HP+100 |
| | | Herausforderung der Arena des Ruhms 4 | 40-fache Ehre | Angriffsgeschw.+2%, Wirkgeschw.+2%, Geschw.+3%, HP+110 |
| | | Herausforderung der Arena des Ruhms 5 | Legende des Marchutan-Tempels | Angriffsgeschw.+2%, Wirkgeschw.+2%, Geschw.+3%, HP+120 |

- Eine neue Quest, die den Spieler zum Fertigungsbuch-Händler ab Stufe 51 führt, wurde hinzugefügt.
 - Elyos/Asmodier erhalten die Quest beim Klassenmeister in den jeweiligen Hauptstädten.
- Die zusammenhängenden Quests für das Nochsana-Ausbildungslager wurden den Änderungen entsprechend nun auch in Eltnen/Morheim hinzugefügt.
- Neue Quests für die Instanz 'Zerbrochener Abyss-Splitter' wurden hinzugefügt.

| Rasse | Stufe | Quest | NSC |
|----------|-------|---------------------------------|---------|
| Elyos | 60 | Zum Zerbrochenen Abyss-Splitter | Palenon |
| Asmodier | 60 | Abyss-Krise | Jukant |

- Bei einigen Herstellungsquests wurde der Inhalt geändert.
 - Bei den Quests 'Experte der Alchemie/Meister der Alchemie' wurde die Anzahl einiger benötigten Items für die Herstellung des Magiebuches, reduziert.
 - Bei dem Möbelherstellungs-Auftragsquests wurde die Anzahl einiger benötigten Items reduziert.
- Die Inhalte einiger Quests, bei denen der Spieler <Kahrns Abzeichen> als Belohnung erhält, wurden geändert.
 - Die mit Kahrns Abzeichen zusammenhängende Belohnungen wurden erhöht.
 - Einige Tagl. Quests wurden in Wöchtl. Quests umgeändert.
- Die Inhalte einiger Quests, bei denen der Spieler <Mithril-Medaillen> als Belohnung erhält, wurden geändert.
 - Die mit Mithril-Medaillen zusammenhängenden Belohnungen wurden erhöht.
 - Einige tägl. Quests wurden in wöchtl. Quests umgeändert.
 - Die wiederholbare Quest von [Bel/Tägl/Gru] Seid still! bei Elyos und ' [Bel/Tägl/Gru] Krach machen' bei den Asmodier, sind nur noch 30-mal wiederholbar.
- Die Inhalte einiger Quests in den Festungen, bei denen der Spieler <Platinmedaillen> als Belohnung erhält, wurden geändert.
 - Die Anzahl von benötigten Items, die von Monstern gedroppt werden, wurde reduziert.

- Die Sammel-Items sind nun innerhalb der Gruppe aufteilbar
- Die Inhalte einiger Quests wurden geändert.
 - Die Bedingung von Vorquests bei einigen Quests wurde gelöscht.
 - Die Anzahl von benötigten Sammel-Items wurde bei einigen Quests reduziert.
 - Die Monsterstufe der zu jagenden Monster bei einigen Quests wurde reduziert.
 - In einigen Quests werden Items mit der Funktion 'Mentor herbeirufen' verteilt.
 - Einige Questinstanzen die nur in Gruppe betretbar waren, wurden so geändert, dass nun auch Einzelne Spieler sie betreten können.
 - Bei den unten aufgeführten Quests wurde die Option 'Automatisches Teleportieren zum nächsten NSC' hinzugefügt:

| Geänderte Quests | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| Elyos | Asmodier |
| Der Zugang zur geheimen Bibliothek | Der Zugang zur geheimen Bibliothek |
| Heilig | Eindringlinge |
| Zeichen der Rache | Gefährliche Landwirtschaft |
| Die Erneuerung der Quellen | Wiederaufbau vom Impetusium |
| Der Kaidan-Gefangene | Kennt Euren Feind |
| Geheimnisse des Tempels | [Gru] An der Front |
| Etwas im Wasser | Ein verschwundener Vater |
| Ein gefährliches Artefakt | Ein Spion unter den Lepharisten |
| Die Balaur-Verschwörung | Das Beluslan-Observatorium |
| Die Macht der Elim | Die Vernichtung der Bakarma-Legion |
| Die Erschaffung eines Monsters | |
| Im Ätherwahn | |
| Brigadegeneral Indratu | |

- <Calydon-Bonbons> die für die Elyos-Quest 'Die Calydon-Ruinen' benötigt werden, können nun wiederholt verbraucht werden, solange die Quest aktiv ist.
- Ein Fehler, bei dem die Quest nicht zum nächsten Schritt weitergeleitet wurden, wurde korrigiert.

Legion

- Die max. Stufe einer Legion wurde von 5 auf 8 erhöht.
 - Um die Stufe der Legion zu erhöhen, müssen einige Bedingungen wie z.B. Kosten, Mindestanzahl von Legionsmitgliedern, bestimmte Anzahl an Leistungspunkten und Legionsaufträge für Legionserweiterung, erfüllt werden. (Die Kosten können je nach Verhältnis abweichen)

| Legionsstufe | Kosten(Kinah) | Mitglieder | Leistungspunkte |
|--------------|---------------|------------|-----------------|
| 6 | 50,000,000 | 6 | 2,500,000 |
| 7 | 75,000,000 | 6 | 12,500,000 |
| 8 | 100,000,000 | 6 | 62,500,000 |

- Die max. Mitgliederzahl und die Lagerplätze beim Legionslagerhaus wurde wie folgt erweitert:

| Legionsstufe | Max. Mitglieder | Lagerplätze beim Legionslagerhaus |
|--------------|-----------------|-----------------------------------|
| 6 | 180 | 64 |
| 7 | 210 | 72 |
| 8 | 240 | 80 |

- Legionsaufträge wurden neu hinzugefügt.
 - Ab der 5. Legionsstufe sind Legionsaufträge verfügbar.
 - Die Legionsaufträge bestehen aus mehreren niedrigstufigen Quests. Die Anzahl der durchgeführten Quests von allen Legionsmitgliedern wird zusammengezählt.
 - Beim erfolgreichen Abschließen der Legionsaufträge werden Gesamtbelohnungen für die Aufstufung und je nach Leistung unterschiedliche, individuelle Belohnungen verteilt.
 - Durch Legionsaufträge und -quests können Legionsmünzen erhalten werden.
- Ab der 6. Legionsstufe kann mit den Legionsmünzen beim Legions-Item-Verkäufer (Elyos: Famien/ Asmodier: Benoti) eingekauft werden.

Elyos

| Legionsstufe | Itembezeichnung | Benötigte Münzen |
|--------------|-------------------------------|------------------|
| 6 | Uniform der Siegeslegion | 8 |
| | Maske der Siegeslegion | 8 |
| | Flagge des Legionswappens | 40 |
| 7 | Schwert der Siegeslegion | 12 |
| | Streitkolben der Siegeslegion | 12 |

| | | |
|---|-------------------------------|-----|
| | Dolch der Siegeslegion | 12 |
| | Kugel der Siegeslegion | 12 |
| | Zauberbuch der Siegeslegion | 12 |
| | Großschwert der Siegeslegion | 12 |
| | Stangenwaffe der Siegeslegion | 12 |
| | Stab der Siegeslegion | 12 |
| | Bogen der Siegeslegion | 12 |
| | Schild der Siegeslegion | 8 |
| 8 | Schwingen der Siegeslegion | 364 |
| | Schlachtross der Siegeslegion | 364 |
| | [Souvenir] Garnon-Figur | 165 |
| | [Souvenir] Kaisinel-Figur | 250 |

Asmodier

| Legionsstufe | Itembezeichnung | Benötigte Münzen |
|--------------|------------------------------|------------------|
| 6 | Uniform der Ehrenlegion | 8 |
| | Maske der Ehrenlegion | 8 |
| | Flagge des Legionswappens | 40 |
| 7 | Schwert der Ehrenlegion | 12 |
| | Streitkolben der Ehrenlegion | 12 |
| | Dolch der Ehrenlegion | 12 |
| | Kugel der Ehrenlegion | 12 |
| | Zauberbuch der Ehrenlegion | 12 |
| | Großschwert der Ehrenlegion | 12 |
| | Stangenwaffe der Ehrenlegion | 12 |
| | Stab der Ehrenlegion | 12 |
| | Bogen der Ehrenlegion | 12 |
| | Schild der Ehrenlegion | 8 |

| | | |
|---|------------------------------|-----|
| 8 | Schwingen der Ehrenlegion | 364 |
| | Schlachtross der Ehrenlegion | 364 |
| | [Souvenir] Garnon-Figur | 165 |
| | [Souvenir] Marchutan-Figur | 250 |

- Wenn die eigene Legion aufgestuft wird, erscheint ein Effekt im unteren Bildschirmbereich des Spielers.
- Die benötigte Anzahl an Legionsmitgliedern für eine Legionsaufstufung wurde reduziert. Alle anderen Standard-Bedingungen (Kosten, Leistungspunkte) sind gleich geblieben.

Tarocs

- Neue Tarocs wurden hinzugefügt.



- Tarocs die beim Händler unverkäuflich sind, können nun zerstört werden.
- Anzeigefehler bei einigen Tarocs wurden korrigiert.
- Tarocs können nicht mehr innerhalb der Silentera-Schlucht verwendet werden.

Abyss

- Die Bedingung für das Erscheinen vom 'Eingang zur Silentera-Schlucht' wurde geändert.
 - Der Eingang erscheint nun auch, wenn lediglich eine Festung in Inggison (Elyos) oder Gelkmaros (Asmodier) erobert wurde.

- Charaktere, die sich mehr als 30 Tage nicht ins Spiel eingeloggt haben, werden nun aus der Abyss-Rangliste entfernt.
- Die Belohnungen für Festungsangriff und -verteidigung wurden erhöht.

| Medaillen | | | | | | |
|---|----------------|-----------|----------|-----------|----------|--|
| Festungen | | Held | Offizier | Feldwebel | Soldat | Gesamt |
| Untere Abyss - Schwefelbaum-Festung - Siels Westfestung - Siels Ostfestung | vorher | Gold 2 | Gold 2 | Silber 3 | Silber 2 | Gold 60, Silber 170 |
| | nachher | Platin 3 | Gold 3 | Gold 2 | Silber 3 | Platin 30, Gold/Silber 120 |
| Obere Abyss Außen - Asteria-Festung - Festung von Roah | vorher | Gold 3 | Gold 2 | Gold 2 | Silber 3 | Gold 195, Silber 180 |
| | nachher | Platin 3 | Gold 3 | Gold 2 | Silber 3 | Platin 45, Gold/Silber 180 |
| Obere Abyss Innen - Krotan-Fluchtburg - Miren-Festung - Kysis-Festung | vorher | Platin 2 | Gold 3 | Gold 2 | Silber 3 | Platin 30, Gold/Silber 180 |
| | nachher | Platin 3 | Gold 3 | Gold 2 | Silber 3 | Platin 45, Gold/Silber 180 |
| Abyss Kern - Götterfestung | vorher | Platin 3 | Platin 3 | Gold 3 | Gold 3 | Platin 180, Gold 420 |
| | nachher | Mithril 1 | Platin 3 | Gold 3 | Gold 3 | Mithril 20, Platin 120, Gold 420 |
| Balaurea - Altar der Gier - Altdrachentempel - Vorgaltem-Turm - Karmintempel | vorher | Platin 3 | Platin 2 | Platin 1 | Platin 1 | Platin 140 |
| | nachher | Mithril 1 | Platin 3 | Platin 2 | Platin 1 | Mithril 10, Platin 210 |

- Belohnungen, die ein Brigadegeneral bei einer erfolgreichen Festungsverteidigung erhält, wurde erhöht.

| Festungen | | Belohnung für Verteidigung | Zusätzl. Belohnung |
|---|----------------|----------------------------------|--|
| Untere Abyss - Schwefelbaum-Festung - Siels Westfestung - Siels Ostfestung | vorher | Gold 20, Silber 60 | - |
| | nachher | Platin 3, Gold 20, Silber 60, | Flug-Festungsverteidigung-Beutel mit Verbrauchsgütern, Festungs-Siegelring |
| Obere Abyss Außen - Asteria-Festung - Festung von Roah | vorher | Gold 50, Silber 70 | - |
| | nachher | Platin 3, Gold 50, Silber 70, | Flug-Festungsverteidigung-Beutel mit Verbrauchsgütern, Festungs-Siegelring |
| Obere Abyss Innen - Krotan-Fluchtburg - Miren-Festung - Kysis-Festung | vorher | Gold 70, Silber 90 | - |
| | nachher | Platin 3, Gold 70, Silber 90, | Flug-Festungsverteidigung-Beutel mit Verbrauchsgütern, Festungs-Siegelring |
| Abyss Kern - Götterfestung | vorher | Gold 150, Silber 150 | - |
| | nachher | Mithril 1, Gold 150, Silber 150, | Flug-Festungsverteidigung-Beutel mit Verbrauchsgütern, Festungs-Siegelring |
| Balaurea - Altar der Gier - Altdrachentempel - Vorgaltem-Turm - Karmintempel | vorher | - | - |
| | nachher | Mithril 1 | Flug-Festungsverteidigung-Beutel mit Verbrauchsgütern, Festungs-Siegelring |

- Neue Belohnungen wurden hinzugefügt, die bei einer erfolgreichen Festungsverteidigung erhältlich sind. Dazu gehören Verteidigungs-Belohnungs-Box, Flug-Festungsverteidigungs-Beutel mit Verbrauchsgütern und Festungs-Siegelring.
 - Die Medaillen, die vorher als einfache Medaillenform verteilt wurden, können jetzt als Belohnungsboxen erhalten werden.
 - Der Flug-Festungsverteidigung-Beutel enthält einige Verbrauchsgüter.

- Der Festungs-Siegelring ist nur für den Brigadegeneral erhältlich. Es ist ein zeitbegrenzter epischer Ring (7 Tage).

UI

- Eine neue Funktion ermöglicht nun auch Charaktere, die offline sind, als Freund hinzuzufügen.
 - Die Funktion wurde im „Freunde Verwalten“ Menü hinzugefügt.
 - Charaktere die eine Freundschaftseinladung erhalten haben, können diesen Annehmen/Ablehnen oder Blockieren.
 - Alle Einladungen können im Fenster „Freunde Verwalten“ > „Freundschaftsanfrage“ nachverfolgt werden.
- Die Blockliste eines Charakters auf demselben Account und Server kann nun geteilt werden.
 - Um die Blockliste zu teilen, muss zunächst der Charakter mit der Blockliste und nachfolgend der Charakter, mit dem die Blockliste geteilt werden soll, eingeloggt werden.
 - Im Fenster 'Freunde Verwalten' > 'Blocken' befindet sich unten links die Funktion 'Importieren'.
 - Charaktere die der zweite Charakter bereits auf seine Blockliste gesetzt hat, werden nicht zusätzlich importiert.
- Ein neues Eingabefenster für Emoticons wurde hinzugefügt.
 - Neben dem Text-Eingabefenster (Chat, Legion, Post etc.) kann man per Linksklick auf das Smiley-Icon das neue Eingabefenster für Emoticons aufrufen
- Im Allianzfenster kann nun per Auswahl eines Charakters das jeweilige Statusfenster eingestellt werden.
 - Das Statusfenster kann per Rechtsklick auf den ausgewählten Charakter geöffnet und daraufhin vergrößert oder verkleinert werden
- Die Anzeige für die allgemeinen Mitteilungen in der Mitte des Bildschirms, wurde geändert.
- Bei Skill Icons und Item Icons werden nun die Cooldown-Zeiten mit angezeigt.
 - Im [Systemmenü – Optionen – Spieloptionen - UI] können Spieler diese Option Ein- und Ausschalten
- Die Anzeige von Flugorten beim Flugtransporter und Teleporter wurde geändert.
 - Die nicht-erreichbaren Orte werden kleiner angezeigt als vorher.
 - Die erreichbaren Orte werden genauso groß angezeigt wie vorher.
- Wenn Spieler durch die Chat-Einstellung das Chatfenster wiederherstellen, werden nun alle angezeigten Texte gelöscht.
- Eine Schnelltaaste für das Wiedereinloggen wurde hinzugefügt, damit die Spieler, die nach langer inaktiver Spielzeit ausgeloggt wurden, die Möglichkeit haben schnell wieder einzuloggen.
- Im Systemmenü wurde ein Logout-Button hinzugefügt, der direkt zum Log-in-Bildschirm führt.
- Fertigkeiten, die der Aktionsleiste hinzugefügt wurden und nach dem Einsetzen nicht mehr verwendbar sind, verbleiben nun als inaktive Fertigkeit (grau) in der Aktionsleiste und verschwinden nicht mehr.
 - Diese Funktion gilt bei Fertigkeiten wie Stigma-Fertigkeiten, Abyss-Fertigkeiten und vorrübergehende Fertigkeiten.
 - Inaktive Fertigkeiten können auch durch Drag & Drop in der Aktionsleiste versetzt oder gelöscht werden.
 - Die Fertigungsbeschreibung bei inaktiven Skills wird nun in grauer Farbe angezeigt.
 - Wenn die inaktiven Fertigkeiten wieder eingesetzt werden können, wird das Icon automatisch wieder aktiviert und farbig.
- Zuvor wurden die zusätzlichen Bonuswerte, die durch Manasteinverankerung addiert werden, nicht korrekt übernommen, wenn ein Charakter eine fusionierte Zweihandwaffe mit Manasteinen verankert und sich danach wieder eingeloggt hat. Dieser Fehler wurde nun behoben.

- Ein Fehler bei der Ortsanzeige durch 'Wegfindung' (Elyos - Draupnir Höhle) wurde korrigiert.

Fertigkeiten

- Nach der Registrierung von Kettenfertigkeiten auf der Aktionsleiste, wurden einige Kettenfertigkeiten unnormal aktiviert. Dieser Fehler wurde behoben.
- Die Anzahl der Fertigkeiten, die in der Kettenfertigkeiten-Anzeige erscheinen, wurde von 6 auf 12 erhöht.