



Patchnote/Changelog –Update 4.02

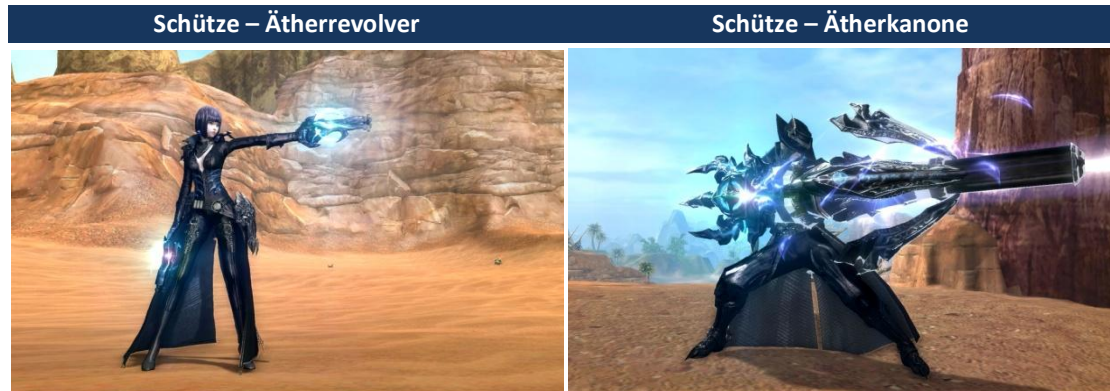
Inhalt

Patchnote	2
Charaktere	2
Ingenieur.....	2
Künstler	3
Zonen	4
Nord-Katalm	4
Süd-Katalm.....	4
Untergrund von Katalam	5
Instanzen	6
Halle des Wissens.....	6
Idgel-Forschungslabor	7
Lager der Leere	8
Ruhnadium	8
Katalamize	9
Stahlrose.....	10
Gruppensuche.....	11
Festungskampf.....	12
Garnisonskampf.....	13
Changelog.....	14
Generelle Änderungen	14
Fertigkeiten	15
Instanzen	20
NSC.....	22
Housing.....	23
Quest.....	23
Gegenstände.....	26
UI.....	29

Patchnote

Charaktere

Ingenieur



Durch den Aufstieg zum Daeva werden Ingenieure zu Schützen, die mit einer Ätherkanone oder Ätherrevolvern ihren Feinden aus der Distanz das Leben schwer machen.

Hintergrund:

Findige Wissenschaftler kombinierten im Auftrag von Gebieter Israphel Schusswaffen mit Äther. Das Ergebnis waren die starken sowie schnellen Ätherrevolver und die durchschlagskräftige Ätherkanone.

Technikinteressierte Ingenieure waren fasziniert von den neuen Waffen und testeten sie auf dem Schlachtfeld. Sie errangen große Erfolge im Krieg zwischen den Elyos und Asmodiern, so dass sie fortan als eigene Unterklasse des Ingenieurs anerkannt wurden: die Schützen.

Durch den Aufstieg zum Daeva werden Ingenieure zu Schützen.

Der Schütze verwendet Ätherrevolver und Ätherkanone als Waffe.

Der Kampfstil des Schützen variiert je nachdem, ob er die Ätherrevolver oder die Ätherkanone einsetzt. Die leistungsstarke Kanone verursacht einen starken Angriff. Mit den Revolvern sind im Gegensatz dazu mehrere schnell aufeinanderfolgende Schüsse und brillante Aktionen möglich.

- Durch den Aufstieg zum Daeva werden Ingenieure zu Schützen.
- Der Schütze verwendet Ätherrevolver und Ätherkanone als Waffe.
- Der Kampfstil des Schützen variiert je nachdem, ob er die Ätherrevolver oder die Ätherkanone einsetzt. Die leistungsstarke Kanone verursacht einen starken Angriff. Mit den Revolvern sind im Gegensatz dazu mehrere schnell aufeinanderfolgende Schüsse und brillante Aktionen möglich.

Künstler



Der Aufstieg zum Daeva macht Künstler zu Barden, die mit Saiteninstrumenten bewaffnet ihre Feinde und Verbündeten musikalisch verzaubern.

Hintergrund:

Die Barden liebten einst das Singen und genossen die Unterstützung von Lady Siel. Als Siel nach der großen Katastrophe und dem Auseinanderbrechen Atreias verschwand, verstummten die Barden und konzentrierten sich auf die Erforschung der Musik. Sie fanden heraus, dass sich Musik mit Äther kombinieren ließ und begannen, diese neu gewonnene Macht im Kampf zu erproben. Sie waren nicht nur in der Lage, Gegner anzugreifen und zu verfluchen, sondern auch Verbündete zu heilen oder zu stärken. Durch diese Fähigkeiten gewannen die Barden Anerkennung in ganz Atreia und wurde fortan als eigene Unterklasse des Künstlers anerkannt.

- Der Aufstieg zum Daeva macht Künstler zu Barden.
- Mit magischen Melodien und Gesängen vermag der Barde seine Gruppenmitglieder zu heilen und seine Feinde zu schwächen. Diese Klasse verwendet Saiteninstrumente als Waffe.
- Die mühelosen Körperbewegungen des Barden helfen ihm im Kampf gegen den Feind und bei der Heilung seiner Verbündeten. Er kann mehrere Feinde gleichzeitig schwächen und die Kampfsituation zu seinem Vorteil lenken.

Zonen

Die bisher geheim gehaltenen neuen Regionen in Balaurea werden veröffentlicht.

Nord-Katalam

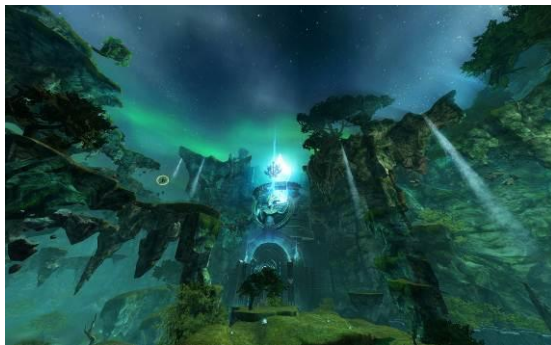
Nord-Katalam ist die Region oberhalb des Eremion-Bollwerks und die einstige Heimat des Ruhn-Stammes. Die Balaur-Gebieterin Tiamat versuchte, die Waffen des Volkes zu ihrem eigenen Vorteil zu nutzen und experimentierte mit der Energiequelle Id. Dabei kam es jedoch zu einem folgenschweren Unfall: Das Id explodierte und ganze Landstriche in Nord-Katalam wurden verseucht.

Bevor Tiamat die Waffen unter ihre Kontrolle bringen konnte, wurde sie dank des Einsatzes der Reian, Elyos und Asmodier sowie eines Verrates des vierten Balaur-Gebieters Beritra zu Fall gebracht. Noch immer kämpfen die verbliebenen Soldaten der Tiamat-Legion gegen die vordringende Beritra-Armee, um ihre Anführerin zu rächen.



Süd-Katalam

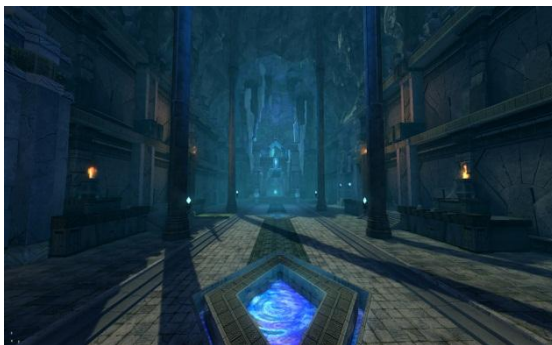
Süd-Katalam ist die Region unterhalb des Eremion-Bollwerks. Ihre Landstriche sind von Ruinen und Festungen des untergegangenen Ruhn-Stammes geprägt, die als Basen von den Elyos, Asmodiern und Balaur stark umkämpft sind. Es tobt ein erbitterter Krieg um die Vorherrschaft in Katalam und einige Gruppen nutzen den Trubel zu ihrem Vorteil. So etablierten einige Shugos erfolgreich die neutrale Goldrinerk AG, die in verschiedensten Geschäftsbereichen überaus erfolgreich ist. Der Grünhutbund kämpft hingegen mit Hilfe der Elyos und Asmodier gegen die Ausbeutung der Natur und Shulack-Piraten plündern ahnungslose Reisende. All diese Gruppen machen Süd-Katalam zu einem Schmelztiegel unterschiedlichster Fraktionen und Gesinnungen, der ebenso facettenreich wie gefährlich ist.



Untergrund von Katalam

Der Ruhn-Stamm nutzte den Untergrund von Katalam als Versteck vor der angreifenden Tiamat-Legion. Die Zuflucht bot jedoch nicht den erwarteten Schutz und die Ruhn wurden ausgelöscht.

Neben seiner traurigen Geschichte ist der Untergrund vor allem für seine Idium-Minen bekannt, die reichlich Id zum Antrieb von Waffen und Maschinen liefern. Zudem lagert hier die wohl mächtigste Waffe der Ruhn: Hyperion. Noch immer versuchen die Balaur sie aufzuspüren und für ihre Zwecke zu nutzen. Ihre Pläne müssen um jeden Preis vereitelt werden, sonst ist Atreia dem Untergang geweiht.



- Den Untergrund von Katalam können nur Charaktere ab Stufe 65 betreten.
- Die NSCs, mit deren Hilfe Ihr in den Untergrund von Katalam gelangen könnt, befinden sich an den folgenden Standorten.

Nord-Katalam	Süd-Katalam	Instanz
Tiamat-Schlachtfeld	Vergessener Sumpf	Halle des Wissens
Gritts Experimentierfeld	Eremion-Südtor	Idgel-Forschungslabor
Erscheint, wenn die 73. Garnison erobert wird	Pandarung	Lager der Leere
Erscheint, wenn die 74. Garnison erobert wird	Erscheint, wenn die 83. Garnison erobert wird	-
Erscheint, wenn die 75. Garnison erobert wird	Erscheint, wenn die 87. Garnison erobert wird	-

Instanzen

Es wurde eine neue Instanz hinzugefügt, die der Spieler betreten kann, wenn eine Festung in Nord-/Süd-Katalam erobert worden ist.

- Wenn die entsprechende Festung erobert wurde, erscheint ein Eingang innerhalb der eroberten Festung, durch die man die Instanz betreten kann.
- Nach dem Betreten der Instanz können Punkte durch das Erledigen von Monstern sowie das Sammeln von Essenzen erlangt werden. Wenn der Boss der jeweiligen Instanz bezwungen wird, erhält der Spieler eine sehr hohe Punktzahl.
- Je mehr Punkte der Spieler innerhalb der vorgegebenen Zeit sammelt, desto schwächer ist der Boss. (Wenn jedoch der Instanz-Angriff fehlschlägt, kann der Spieler nicht gegen den Boss kämpfen.)

Halle des Wissens

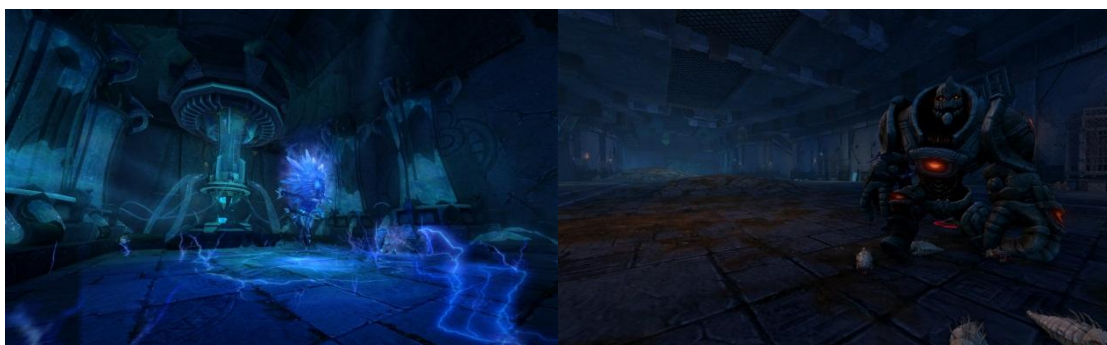


Die Halle des Wissens ist ein versteckter Ort, den die Spieler betreten können, wenn die Sillus-Festung erobert worden ist. Derzeit wird sie vom Forschungstrupp der Beritra-Armee besetzt, doch ursprünglich handelte es sich hierbei um die Bücherei des antiken Ruhn-Stammes, in der sie Bücher über Id, Idium und Idgel aufbewahrt haben. Der Forschungstrupp der Beritra-Armee war auf der Suche nach Idgel und entdeckte dabei diese Bücherei des Ruhn-Stamms im Keller der Sillus-Festung sowie ein Idgel-Lager, welches tief im Innern der Bücherei versteckt war. Sie begannen mit der Erforschung des Idgels und entführten Kreaturen aus Atreia und Balaurea, um so an Informationen zu gelangen. Außerdem injizierten sie ihnen Idgel und verwendeten sie als Versuchsobjekte. Anschließend wurden diese Kreaturen im Experimentiergefängnis eingesperrt. Die Sicherheitsvorrichtungen sind sehr gründlich und so gibt es dort sogar ein Alarmsystem. Wenn Eindringlinge entdeckt werden, vernichtet Forschungsleiter Notius alle Dokumente und flüchtet dann umgehend. Wenn der Spieler also an diese Informationen und an das Idgel gelangen will, muss er den Angriff schnell durchführen.

- Der Zugangs-NSC für die Halle des Wissens befindet sich auf der 'Sillus-Festung' in Nord-Katalam. Nur die Fraktion, welche die Sillus-Festung erobert hat, kann durch die 'Halle des Wissens' durch das Portal betreten.
- Wenn eine Legion die Sillus-Festung erobert hat, können die Legionsmitglieder zum Legions-Rekrutierungsoffizier gehen, um die 'Halle des Wissens (Legion)' betreten zu können.

Instanz	Voraussetzung	Personen	Stufe	Wiedereintrittszeit(min.)	
Halle des Wissens	Sillus-Festung erobern (Fraktion)	1	Ab Stufe 65	1320 GP	4200
Halle des Wissens (Legion)	Sillus-Festung erobern (Legion)	1	Ab Stufe 65		Starter

Idgel-Forschungslabor



Das Idgel-Forschungslabor ist ein Biolabor der Beritra-Armee, welches sich im Keller der Prades-Festung befindet. Es handelt sich um einen Geheimraum, den man nur betreten kann, wenn man die Prades-Festung erobert hat. Ursprünglich handelte es sich um eine Anlage des antiken Ruhn-Stammes, aber nachdem die Tiamat-Legion die Anlage erobert hat, wurde sie in ein Forschungslabor umgewandelt. Nach Tiamats Tod wird das Labor nun vom Forschungstrupp der Beritra-Armee genutzt. Der Ruhn-Stamm hatte diesen Geheimraum gebaut, um darin das Id als Energiequelle der uralten Waffe zu erforschen. Derzeit werden verschiedene Experimente durchgeführt, wie zum Beispiel die Erschaffung von Kreaturen mit verschiedenen Attributen sowie die Extrahierung von Id-Energie aus den Geistern. In den verschiedenen Räumen des Forschungslabors befinden sich seltsame Versuchsobjekte, die jeweils Attribute besitzen, welche gegensätzlich zueinander sind. In dem Labor befinden sich auch gefangene Reian, die entführt worden sind und nun ebenfalls als Versuchsobjekte genutzt werden sollen. Neben all diesen Kreaturen birgt das Idgel-Forschungslabor noch zahlreiche weitere Gefahren, wie beispielsweise diverse von der Beritra-Armee errichtete Fallen sowie Soldaten der Beritra-Armee.

- Der Zugangs-NSC für das Idgel-Forschungslabor befindet sich in Süd-Katalam auf der 'Prades-Festung'. Nur die Fraktion, welche die Prades-Festung erobert hat, kann das 'Idgel-Forschungslabor' durch das Portal betreten.
- Wenn eine Legion die Prades-Festung erobert hat, können die Legionsmitglieder zum Legions-Rekrutierungsoffizier gehen, um in das 'Idgel-Forschungslabor (Legion)' zu gelangen.

Instanz	Voraussetzung	Personen	Stufe	Wiedereintrittszeit (min.)	
Idgel-Forschungslabor	Prades-Festung erobern (Fraktion)	6	Ab Stufe 65	1320 GP	4200
Idgel-Forschungslabor (Legion)	Prades-Festung erobern (Legion)	6	Ab Stufe 65		Starter

Lager der Leere



Das Lager der Leere befindet sich unterhalb der Bassen-Festung. Der Ruhn-Stamm hat diesen Ort als Id-Lager verwendet. Man kann nur in das Lager gelangen, wenn die Bassen-Festung erobert worden ist. Das Bassen-Gebiet ist ein Areal, das der Ruhn-Stamm aus Versehen mit der uralten Waffe in die Luft gesprengt hat. Es kam zu einer großen Explosion, wodurch das Bassin entstand. Das Lager der Leere wurde durch die Explosion zwar nicht zerstört, jedoch sind auch hier die Auswirkungen noch immer sichtbar. Die inneren Räume wurden in die Luft getrieben und es entstanden dadurch Etagen. Die meisten Forscher sind der Meinung, dass durch die Explosion Id in Äther umgewandelt wurde. Nach dem Untergang des Ruhn-Stammes sammelte die Tiamat-Legion das Id aus diesem Lager und erforschten es. Nach dem Fund der uralten Waffe entdeckte der Forschungstrupp der Beritra-Armee auch das Lager der Leere und besetzte es. Die Beritra-Armee spezielle Äther-Türen an den einzelnen Räumen angebracht, um so die Äther-Aura aufzuhalten. Daneben haben sie in der untersten Etage des Lagers einen großen Idgel-Würfel installiert, mit dem sie Id sammeln können und der zusätzlich mit einem Detonator ausgerüstet ist.

- Der Zugangs-NSC für das Lager der Leere befindet sich in Süd-Katalam auf der 'Bassen-Festung'. Nur die Fraktion, welche die Bassen-Festung erobert hat, kann das 'Lager der Leere' durch das Portal betreten.
- Wenn eine Legion die Bassen-Festung erobert hat, können die Legionsmitglieder zum Legions-Rekrutierungsoffizier-NSC gehen, um in das 'Lager der Leere (Legion)' zu gelangen.

Instanz	Voraussetzung	Personen	Stufe	Wiedereintrittszeit (min.)	
Lager der Leere	Bassen-Festung erobern (Fraktion)	6	Ab Stufe 65	1320 GP	4200
Lager der Leere (Legion)	Bassen-Festung erobern (Legion)	6	Ab Stufe 65		Starter

Ruhnadium



Das Ruhnadium ist eine Trainingsarena, die versteckt im Untergrund von Katalam liegt und in der sich die verfluchte Hexe des Ruhn-Stammes Grendal Eroneil befindet. Die Hexe Grendal hatte eine vielversprechende

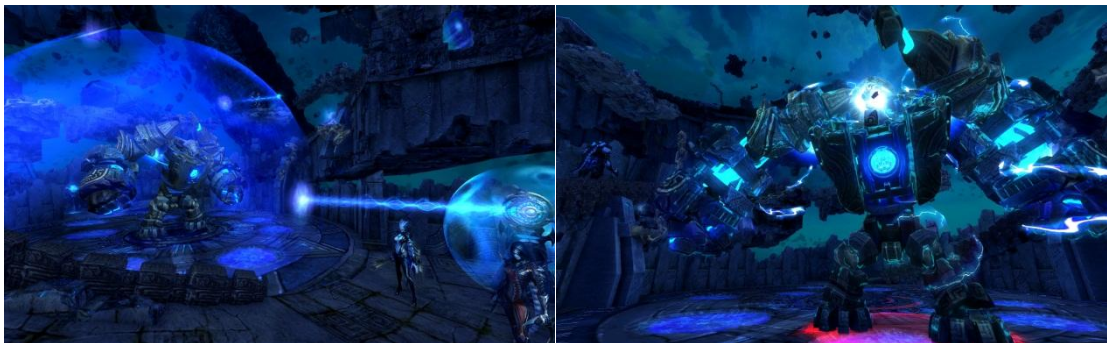
Zukunft vor sich. Sie leistete mit ihrem Geliebten Widerstand gegen die Tiamat-Legion, aber durch die große Explosion kam sie ums Leben. Als ihr Geliebter starb, fiel sie in tiefe Verzweiflung und versteckte sich im Ruhnadium. Im Ruhnadium versuchte sie, ihren toten Geliebten wiederzubeleben, doch ihre Anstrengungen schlugen fehl. Durch ihre misslungene Geisterbeschwörung wurde das Ruhnadium zu einem verfluchten Ort, an dem sich verschiedene Geister befinden. Diese verfluchte Halle wird vom Groll und von der Verzweiflung Grendals beherrscht. Jeder der sich nähert, wird den Groll der verfluchten Hexe zu spüren bekommen.

- Der Eingang zum Ruhnadium befindet sich in nördlicher Richtung des Untergrunds von Katalam.
- Es gibt keine separate Zugangs-Quest. Wenn die Stufe des Spielers ausreicht und er zudem über den benötigten Gegenstand verfügt, kann er das Ruhnadium betreten.

Instanz	Personen	Stufe	Eintrittsgegenstand	Wiedereintrittszeit (min.)	
Ruhnadium	6	Ab Stufe 65	Geheimnisvoller Kristall von Ruhnadium	2760 GP	7080 Starter

- Den zum Betreten benötigten Gegenstand kann durch das Transformieren spezieller Substanzen gewonnen werden. Das Muster hierfür kann man bei einem <Händler für spezielle Transformationen> erwerben, der erscheint, sobald die 81. Garnison in Süd-Katalam erobert worden ist.
- Die für die Herstellung benötigten Materialien können mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit beim Bezwingen einiger Monster in Nord- und Süd-Katalam sowie im Untergrund von Katalam erbeutet werden.

Katalamize



Der Ruhn-Stamm hat, um der starken Tiamat-Legion die Stirn bieten zu können, eine starke Waffenart Hyperion entwickelt, deren Energiequelle Id ist. Aufgrund interner Unstimmigkeiten konnte der Ruhn-Stamm Hyperion nicht für diesen Zweck einsetzen und es kam stattdessen zur großen Explosion, die zugleich auch der Untergang des Ruhn-Stammes war. Die wenigen Überlebenden des Ruhn-Stammes wollten Hyperion vor den Händen Tiamats schützen und lösten absichtlich eine Id-Explosion aus. Durch die so entstandene Verzerrung von Raum und Zeit gelang es ihnen, Hyperion zu verstecken. Beritra war schon sehr lange an Hyperion interessiert und begann nach Tiamats Tod damit, nach der Waffe zu forschen. Schließlich gelang es ihm, Hyperions Versteck ausfindig zu machen: Katalamize. Nun versuchen sowohl die Elyos als auch die Asmodier, die Beritra-Armee davon abzuhalten, Hyperion in ihre Hände zu bekommen, da diese Waffe eine unglaubliche Zerstörungskraft besitzt.

- Der Eingang von Katalamize befindet sich in südlicher Richtung des Untergrunds von Katalam.
- Es gibt keine separate Zugangs-Quest. Wenn die Stufe des Spielers ausreicht und er zudem über den benötigten Gegenstand verfügt, kann er Katalamize betreten.

Instanz	Personen	Stufe	Eintrittsgegenstand	Wiedereintrittszeit (min.)	
Katalamize	12	Ab Stufe 65	Geheimnisvoller Kristall von Katalamize	4200 GP	10080 Starter

- Der zum Betreten benötigte Gegenstand kann durch das Transformieren spezieller Substanzen gewonnen werden. Das Muster hierfür kann man bei einem <Händler für spezielle Transformationen> erwerben, der erscheint, sobald die 81. Garnison in Süd-Katalam erobert worden ist.
- Die für die Herstellung benötigten Materialien können mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit beim Bezwingen einiger Monster in Nord- und Süd-Katalam sowie im Untergrund von Katalam erbeutet werden.

Stahlrose



Ein in Süd-Katalam befindliches Schiff namens Stahlrose erscheint.

Diese Hauptbasis der Piraten der Stahlrose wird von dem einzig weiblichen Mitglied der drei Shulack-Geschwister der Stahlbart-Piraten, Rumakiki, kommandiert. Bisher kannte man nur das Schiff Stahlharke der Stahlbart-Piraten, das zwischen Elysea und Asmodae vor Anker liegt. Doch nun tauchte in Pandarung in Süd-Katalam die Stahlrose auf. Sandarinrinerk von der Goldrinerk AG nutzt die Söldner der Stahlrose und versorgt die Umgebung von Pandarung mit Vorräten. Daneben beliefert sie die Piraten der Stahlrose mit Feldfrüchten und pflegt freundlichen Kontakt zu ihnen. Allerdings hat sie den Verdacht, dass die Piraten der Stahlrose ein Komplott schmieden, weshalb sie einen Spion zum Auskundschaften des Schiffes entsandt hat.

- Der NSC zum Betreten der Stahlrose befindet sich in Süd-Katalam.
- Falls Ihr die erforderliche Stufe erreicht habt, könnt Ihr die Stahlrose ohne gesonderte Quest betreten.

Instanz	Max. Spieler	Zugangs-NSC	Wiedereintrittszeit		Zugangsstufe
Anlegestelle der Stahlrose (Solo)	1	YukarunerK	1320 GP	4200 Start	Mindestens Stufe 61
Anlegestelle der Stahlrose (Gruppe)	3				
Kabine der Stahlrose (Solo)	1	KikorinrinerK	1320 GP	4200 Start	
Kabine der Stahlrose (Gruppe)	3				
Deck der Stahlrose (Gruppe)	3	TocharunerK	1320 GP	4200 Start	

Gruppensuche

- Am Eingang einer Instanz oder beim NSC findet Ihr das Menü 'Gruppe finden'. Wählt Ihr dieses Menü aus, könnt Ihr die Funktion 'Serverübergreifende Gruppe suchen' benutzen.
- Die tatsächliche Gruppenbildung kann nur am Eingang zur Instanz oder beim NSC durchgeführt werden. Durch das Menü 'Serverweite Rekrutierungsliste' im Fenster 'Gruppe finden' ist nur noch das Lesen der Nachrichten möglich.



- Ihr könnt die Anzahl der Gruppenmitglieder ändern. Die gewählte Anzahl der Gruppenmitglieder muss erreicht werden, um eine Instanz betreten zu können.

Fenster "Eintrittsvorbereitung"

Gruppenbewerber

Rekrutierte Gruppenbewerber

- Sind alle Gruppenbewerber 'Vorbereitet', wird 'Betreten' der rekrutierten Gruppenbewerber aktiviert. Ihr geht in die Instanz, wenn der rekrutierende Nutzer auf 'Betreten' klickt.
- Auch nach dem Betreten der Instanz könnt Ihr durch das Fenster 'Gruppe finden' zusätzliche Gruppenmitglieder rekrutieren. Diese Funktion kann jedoch nur der Gruppenleiter benutzen.

- Wollt Ihr eine neue Instanz betreten, könnt Ihr eine Anfrage an eine Gruppenrekrutierung senden, die in 'Vorbereitung' ist.
- Wollt Ihr eine bereits offene Instanz betreten, könnt Ihr eine Anfrage an eine Gruppenrekrutierung senden, die 'Aktiv' ist.
- Falls Ihr eine Instanz verlasst, die Ihr durch die Funktion 'Serverübergreifende Gruppe suchen' betreten habt, werdet Ihr aus der Gruppe entfernt.
- Falls Ihr eine Gruppe verlasst, der Ihr durch die Funktion 'Serverübergreifende Gruppe suchen' beigetreten seid, werdet Ihr aus der Instanz entfernt.
- Für eine Gruppe, die durch die Funktion 'Serverübergreifende Gruppe suchen' gebildet wurde, wurden die Funktionen ‚Gruppenmitglieder rekrutieren‘ und ‚Gruppenmitglieder rauswerfen‘ eingeschränkt.

Festungskampf



- In Nord- und Südkatalam wurden neue Festungen hinzugefügt.
 - In Nord-Katalam wurde die Sillus-Festung hinzugefügt.
 - In Süd-Katalam wurden die Bassen- sowie die Prades-Festung hinzugefügt.
 - Diese drei Festungen haben jeweils unterschiedliche Konstruktionen.
 - Wie bei den Festungen im Abyss, entscheidet der Sieg über den Wächter-General darüber, wer über diese Festungen herrscht.
 - In den Festungen und der jeweiligen Umgebung können keine Kisks aufgebaut werden.
 - Bei einem erfolgreichen Angriff bzw. einer erfolgreichen Verteidigung bekommt Ihr je nach Euren Verdiensten unterschiedliche Bündel mit Belohnungen..
 - Gelingt es einer Legion, eine in ihrem Besitz befindliche Festung erfolgreich zu verteidigen, erhält der Brigadegeneral der jeweiligen Legion Gegenstände für einen Brigadegeneral sowie ein Belohnungsbündel.
 - Bei der Eroberung einer Festung erhält die angreifende Fraktion eine magische Verstärkung für den erfolgreichen Angriff sowie die verteidigende Fraktion eine magische Verstärkung für die nicht gelungene Verteidigung.

Der Zeitplan für die neuen Festungskämpfe in Katalam ist wie folgt:

Zeit	Mo.	Di.	Mi.	Do.	Fr.	Sa.	So.
19:00 - 20:00					Bassen Festung		Sillus Festung
22:00 - 23:00	Prades-Festung	Sillus Festung	Bassen Festung	Prades Festung	Sillus Festung	Prades Festung	Bassen Festung

- Der Belagerungskampf um die Quelle in Tiamaranta findet nun nicht mehr täglich um 22:00 Uhr statt.
- Das Ätherfeld, das bei einer einnehmbaren Festung erscheint, fügt den Charakteren nun Schaden zu.
- Es wurde eine neue Funktion hinzugefügt, durch die der Spieler in Katalam zum Schutz der Festung Söldner anheuern kann.
 - Um Söldner anzuheuern, muss der Spieler bei dem anheuernden Legionsverwalter Medaillen des Kampfes einsetzen, welcher sich im Inneren der Festung befindet. Nur Mitglieder der Legion, welche die Festung erobert hat, können diese Funktion nutzen.

- Wenn Söldner angeheuert wurden, erscheinen die Söldner-NSCs an einem bestimmten Ort.
 - Diese Söldner verschwinden, sobald sie sterben, und unterstützen den Spieler so lange, bis sich der Status der Festung ändert.
- Die Aktivierungszeiten der Torsteuerung sowie der Grabenbombe während des Prades-Festungskampfes wurden verringert.
- Es erscheint nun eine Systemnachricht, wenn eine Medaille des Kampfes zum Anheuern von Söldnern verbraucht wurde.
- Die TP des Festungstores sowie der Wächter-NSCs der Elyos/Asmodier, die beim Katalam-Festungskampf erscheinen, wurden verringert.
- Der Dredgion-Befehlshaber, der während des Katalam-Festungskampfes erscheint, verursacht nun teilweise weniger Schaden beim Wächter-General.

Garnisonskampf



- In einigen Regionen der Balaur, der Elyos sowie der Asmodier wurden neue Garnisonen hinzugefügt.
 - In Eltnen, Heiron, Morheim sowie Beluslan wurden neue Garnisonen hinzugefügt.
 - In Nord- und Süd-Katalam wurden neue Garnisonen hinzugefügt.
 - Eine Garnison kann erobert werden, indem der Boss der jeweiligen Garnison bezwungen wird.
 - Der jeweilige neue Boss der Garnison erscheint erst eine bestimmte Zeit nach der Eroberung.
 - Ein NSC einer anderen Fraktion kann erscheinen und die Garnison infiltrieren, um den Boss zu besiegen.
 - Erobert Ihr eine Garnison, erscheinen Lagerhausverwalter, Gemischtwarenhändler, Seelenheiler etc. Eurer jeweiligen Fraktion sowie ein NSC, der besondere Gegenstände verkauft.
- Die Spawn-Zeiten der NSCs, die in der Umgebung der jeweiligen Garnison auftauchen, wurden geändert.
 - Es wurde eine Person für die Ausführung der täglichen Quest der Garnisonskämpfe hinzugefügt und deren Respawn-Zeit eingestellt.
 - Die Respawn-Zeiten der Monster innerhalb der Garnison wurden verringert.
 - Die Respawn-Zeiten der Vorhut in der Nähe der Garnison wurden verringert.
- In der 79. Garnison erscheint ein Stigma-Händler.
 - Durch diesen Händler können Stigmen bis Stufe 60 gegen AP verkauft werden.


Changelog

Generelle Änderungen

- Die maximale Charakterstufe wurde von 60 auf 65 angehoben.
- Die für den Stufenaufstieg erforderlichen EP wurden heruntergesetzt.
 - Mit der Senkung der erforderlichen EP wurden auch die Punkte der Energie der Rast sowie der Energie der Erlösung geändert.
- Die Senkung der EP durch den Tod des Charakters gilt nunmehr ab Stufe 50.
 - Bei Charakteren unter Stufe 49 erfolgt auch beim Tod kein EP-Verlust.
- Bei der Erstellung eines Charakters erhält der Spieler jeweils 100 kleine Lebenselixiere sowie kleine Manaelixiere.
- Der PVP-Schaden durch den Gegner wurde reduziert.
- Beim Ausrüsten eines Bogens kann man angreifen, ohne Pfeile zu besitzen.
 - Pfeile können nicht mehr angebracht werden.
 - Die Händler-NSCs verkaufen keine Pfeile mehr.
 - Die schon erworbenen Pfeile könnt Ihr zum selben Preis, zu dem sie beim Händler-NSC gekauft wurden, wieder verkaufen
- Es ist nicht möglich, in der Zielregion des Flugtransports in Nord- und Süd-Katalam einen Kisk aufzustellen.
- Die Stufe des Charakters, ab der beim Löschen des Charakters eine 5-minütige Wartezeit gegeben wird, wurde von 35 auf 45 angehoben.
- Man kann sich einen NSC über die Wegfindung nur dann anzeigen lassen, wenn dieser bereits erschienen ist.
- Die Regionen, in denen der Anfänger-Server benutzt werden kann, wurden auf Inggison (Elyos) und Gelkmaros (Asmodier) ausgeweitet.
 - In diesen Bereichen ist die Eroberung von Festungen sowie Artefakten nicht möglich.
 - Infiltrationen der gegnerischen Fraktion sind nicht möglich, da es in diesen Gebieten weder einen Eingang zur Silentera-Schlucht gibt noch Risse erscheinen.
 - Beim Besiegen eines Monsters könnt Ihr keine Abyss-Punkte erhalten.
 - In einigen Gebieten könnt Ihr nicht zwischen dem Anfänger-Server und dem normalen Server wechseln.
 - Die Stufe des Charakters kann nicht auf über 56 erhöht werden.
 - Ihr könnt die Udas-Tempelgruft sowie den Udas-Tempel direkt betreten oder die automatische Gruppenzusammenstellung nutzen.
- Es ist nun auf dem Anfänger-Server möglich, weitere Instanzen über die automatische Gruppenzusammenstellung zu betreten.

Region	Betroffene Instanzen
Elysea	Indratu-Festung, Azoturan-Festung und Lepharisten-Geheimlabor
Asmodae	Alquimia-Labor

- Der Toneffekt von anderen Miols ist nicht automatisch aktiviert.
 - Im Menü könnt Ihr die Toneffekte der Miols anderer Spieler ein- und ausschalten.
- Lässt man ein Lagerhaus-Miol frei, werden die im Lagerhaus gelagerten Gegenstände nicht in das Inventar verschoben.
 - Bei der Freilassung des Miols erhält der Spieler eine Nachricht, in der eine Liste der gelagerten Gegenstände aufgeführt ist. Beim Einsetzen eines neuen Lagerhaus-Miols werden die Gegenstände wieder aktiviert und können verschoben werden.
- Erfüllt eine Legion bestimmte Voraussetzungen, wird ihr ein Verbesserungseffekt gewährt.

Voraussetzung	Effekt	Bild
Mindestens Legionsstufe 3	10% zusätzliche EP	
Mehr als 10 Spieler verbunden		

Fertigkeiten

- Es wurden neue Fertigkeiten für die jeweiligen Klassen hinzugefügt.
 - Elyos erhalten sie in der Beschützerhalle in Sanctum und in Kaisinels Kloster, Asmodier im Nationalratsgebäude in Pandämonium sowie bei Marchutans Konvent, in Kämpfen um einen Posten oder bei einem Fähigkeiten-Händler.
 - Ihr könnt bei den Stigma-Leistungshändlern bei den Landeplätzen sowie Garnisonen der jeweiligen Fraktionen in Nord- und Süd-Katalam neue Stigmen erwerben.
 - Die Preise für neue Stigmen sind bei den Garnisonen niedriger als bei den Landeplätzen.
 - Einige Stigma-Fertigkeiten können als Auszeichnungen für die Festungskämpfe in Nord- und Süd-Katalam erhalten werden.

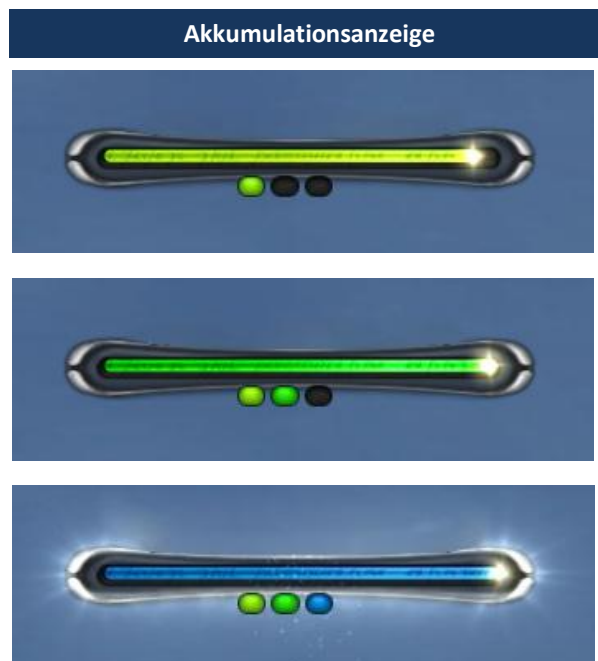
Beruf	Ausbildungsstufe	Name der Fertigkeit	Erläuterung der Fertigkeit
Gladiator	10	Welle der Absorption I	Fügt dem Ziel in der Nähe Schaden zu und absorbiert 30 % des Schadens in TP.
	61	Körperhieb I	Fügt dem Ziel Schaden zu und steigert den Zorn.
			Stigma-Fertigkeit
	62	Zauberabwehr I	Erhöht die Magie-Reduktion für 15 Sekunden um 300 Punkte und reduziert den Magiewiderstand um 100 Punkte.
	63	Gegenangriffsvorbereitung I	Euer Parieren steigt für 10 Sekunden um 300 Punkte.
	64	Welle des Drachenschitt I	Fügt dem Ziel in der Nähe Schaden zu. Fügt zusätzlichen Schaden zu, falls das Ziel ein Balaur ist.
	65	Rasender Hieb I	Springt auf das Ziel und fügt den Zielen im Umkreis Schaden zu.
	65	Fußfesseln I	Stigma-Fertigkeit Macht das Ziel für 10 Sekunden bewegungsunfähig.
Templer	10	Konzentrierte Festnahme I	Zieht das Ziel zu Euch heran.
			3 fach wiederholte Aktivierung
	61	Schnitt des Blutschwerts I	Fügt dem Ziel Schaden zu, wobei Eure TP verbraucht werden. Fügt zusätzlichen Schaden zu, falls das Ziel ein Balaur ist.
	62	Hand der Wiederherstellung I	Stigma-Fertigkeit Stellt die TP des Ziels wieder her, wobei Eure TP verbraucht werden.
	63	Luftwechsel I	Reduziert für 15 Sekunden die physische Verteidigung, wobei Eure TP verbraucht werden, und fügt bei jedem Angriff zusätzlichen Schaden zu.
	64	Brüllen zur Ermutigung I	Stellt die TP von 2 Gruppenmitgliedern wieder her, wobei Eure TP verbraucht werden.
	65	Welle der Bedrohung I	Generiert eine Welle, die für 15 Sekunden mehrere Gegner in der Nähe Eures aktuellen Ortes provoziert und dadurch den Zorn erhöht.

	65	Schlag der Beseitigung I	Stigma-Fertigkeit Fügt dem Ziel physischen Schaden zu.
Jäger	10	Heckenschuss I	3 fach wiederholte Aktivierung Fügt dem Ziel physischen Schaden zu.
	61	Schnellfeuer des Schreis I	2 fach wiederholte Aktivierung Fügt dem Ziel im Schockzustand physischen Schaden zu.
	62	Sofortiges Sprinten I	Stigma-Fertigkeit Entfernt Euren besonderen Zustand bezüglich der Bewegung und teleportiert Euch an die Front.
	63	Finaler Sturmangriff I	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu.
	64	Falle: Schock I	Baut eine sichtbare Falle auf, die 3 Sekunden nach dem Aufbau explodiert und das Ziel zurückwirft.
	65	Sturmmine I	Legt eine Mine, die das Ziel nicht mehr fliegen lässt, dessen Flugzeit senkt und die Kosten für die Widerstand gegen Schock- und Schlafzustand, Bewegungsunfähigkeit und Verringerung der Geschwindigkeit erhöht
	65	Pfeil des Siegels I	Stigma-Fertigkeit Fügt physischen Schaden zu, verlängert die magische Wirkdauer und reduziert die Angriffsgeschwindigkeit.
Assassine	10	Schattentarnung I	Ist während des Kampfs verwendbar und versetzt Euch in den einfachen Versteckmodus, in dem Eure Bewegungsgeschwindigkeit leicht steigt .
	61	Angriff aus dem Hinterhalt I	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu; falls der Angriff von hinten ausgeführt wird, wird dem Ziel zusätzlicher Schaden zugefügt.
	62	Fluchthaltung I	Stigma-Fertigkeit Entfernt Euren besonderen Zustand bezüglich der Bewegung und erhöht den Widerstandswert gegen den Schockzustand für 7 Sekunden.
	63	Angriff aus dem Hinterhalt	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu; wird der Angriff von hinten ausgeführt, wird dem Ziel zusätzlicher Schaden zugefügt und es wird vergiftet.
	64	Hinterhältiger Überfall I	Springt hinter den Rücken des Ziels, fügt dem Ziel physischen Schaden zu und betäubt es mit gewisser Wahrscheinlichkeit.
	65	Schattenillusion I	Kettenfertigkeit Schock entfernen Versetzt Euch für 3 Sekunden in den einfachen Versteckmodus, der auch nicht aufgehoben wird, wenn Ihr angegriffen werdet, und in dem Eure Bewegungsgeschwindigkeit nicht abnimmt.
	65	Überfall aus dem Hinterhalt I	Stigma-Fertigkeit Fügt im Versteckmodus dem Ziel physischen Schaden zu, wodurch das Ziel vorübergehend betäubt wird.
Zauberer	10	Wind-Pfeil I	3 fach wiederholte Aktivierung Fügt dem Ziel einen magischen Windschaden zu.
	61	Stangenwaffe der Flamme I	Fügt dem Ziel einen magischen Feuerschaden zu.
	62	Schlafzustand entfernen I	Stigma-Fertigkeit Lässt das Ziel aufwachen.
	63	Wiederholter Schutzschild I	5 fach wiederholte Aktivierung

			Erzeugt für 5 Sekunden einen Schild, der jeden Angriff zu 100 % blockieren kann. Der Schild bleibt bestehen, bis Ihr bestimmte Schäden erleidet.
	64	Verzögerte Hitzewelle I	Fügt Eurem Umkreis in einem bestimmten Zeitabstand Feuerschaden zu.
	65	Feuer der magischen Kraft I	Fügt dem Ziel Feuerschaden zu. Ist das Ziel ein Balaur, wird ihm zusätzlicher Schaden zugefügt und es wird zurückgeworfen.
	65	Tiefschlaf herbeiführen I	Stigma-Fertigkeit Versetzt das Ziel in den Schlafzustand und erhöht alle Verteidigungen.
Beschwörer	10	Beschwörung: Energie der Elemente I	Beschwört aus einem Tier die Elementarenergie und fügt dem Ziel damit magischen Schaden zu.
	61	Elementarschlag I	Fügt dem Ziel einen magischen Wasserschaden zu. Fügt zusätzlichen Schaden zu, falls das Ziel ein Balaur ist.
	62	Schutz der Erde I	Stigma-Fertigkeit Entfernt Eure besonderen Zustände bezüglich der Bewegung und erhöht für 10 Sekunden den Widerstandswert gegen diese Zustände.
	63	Stärkender Geist: Blutdurst I	Erhöht 5 Minuten lang die Bewegungsgeschwindigkeit Eures Geistes.
	64	Fluch der magischen Kraft I	Reduziert für 15 Sekunden die Magie-Reduktion des Ziels um 200 Punkte.
	65	Befehl: Sturm der Elemente I	Befiehlt dem Geist die Verwendung der Angriffsfertigkeit mit Reichweite, wobei seine TP verbraucht werden. Der Geist verschwindet nach dem Angriff.
	65	Befehl: Schutz I	Stigma-Fertigkeit Befiehlt dem Geist, das Ziel für 20 Sekunden zu schützen. Erzeugt einen Schutzschild, der dafür sorgt, dass bei jedem Angriff auf das Ziel der Geist anstelle des Ziels zu 100 % den Schaden erleidet.
Kleriker	10	Wut der Erde I	Fügt dem Ziel magischen Erdschaden zu.
	61	Explosion der Macht I	Fügt dem Ziel einen magischen Erdschaden zu, wobei Eure TP verbraucht werden.
	62	Sprint-Fertigkeit I	Stigma-Fertigkeit Erhöht für maximal 10 Sekunden Eure Bewegungsgeschwindigkeit um 30 %.
	63	Blitz der Heilung I	Stellt die TP des Ziels wieder her.
	64	Machtverstärkung I	Steigert für 8 Sekunden die maximalen TP von Euch und Euren Gruppenmitgliedern in der Nähe.
	65	Heilende Pracht I	Stellt die TP von Euch und Euren Gruppenmitgliedern in der Nähe wieder her.
	65	Blitz der Vergeltung I	Stigma-Fertigkeit Fügt dem Ziel magischen Windschaden zu.
Kantor	10	Energie der Geschwindigkeit I	Steigert Eure Bewegungsgeschwindigkeit um 10%.
	61	Wiederholendes	3-fach wiederholte Aktivierung

		Zerschmettern I	Fügt einem gestolperten Ziel physischen Schaden zu.
	62	Rasende Ermutigung I	Stigma-Fertigkeit Erhöht für 7 Sekunden die Bewegungsgeschwindigkeit der Verbündeten, wobei Eure TP verbraucht werden.
	63	Spaltschlag I	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu.
	64	Raum-Zeit-Flucht I	Teleportiert Euch vor Ort und reduziert 15 Sekunden lang die Zunahme Eures Zorns.
	65	Mantra des Windes I	Erhöht die Fluggeschwindigkeit von Euch und Euren Gruppenmitgliedern in der Nähe um 10% und stellt die Flugzeit regelmäßig jeweils für 3 Sekunden wieder her.
	65	Rückkopplung I	Stigma-Fertigkeit Sammelt die Energie, schlägt das Ziel nieder und fügt ihm damit physischen Schaden zu.

- Es wurden akkumulierbare Fertigkeiten hinzugefügt, die nun wie folgt eingesetzt werden können.
 - Verwendet Ihr eine entsprechende Fertigkeit, erscheint der Akkumulator. Wird die betroffene Fertigkeit erneut verwendet, wird die nächste Phase der Anzeige aktiviert. Je länger eine Fertigkeit aufgeladen wird, desto effektiver wird sie.
 - Werdet Ihr während der Verwendung des Akkumulators von einer zustandsverändernden Maßnahme getroffen oder führt Ihr währenddessen eine andere Aktion aus, wird die Akkumulation der Fertigkeit abgebrochen.
 - Aktiviert Ihr die akkumulierte Fertigkeit nicht vor Ende der letzten Phase, wird die Fertigkeit abgebrochen und der akkumulierte Zustand der Fertigkeit ist nicht mehr anwendbar.



Die Akkumulation ist für die folgenden Fertigkeiten vorgesehen:

Beruf	Name der Fertigkeit	Letzte Akkumulationsphase.
Gladiator	Sicherer Schlag III, IV	Stufe 3
	Zerstörerischer Angriff VII	Stufe 3
	Schwerer Zertrümmerungsschlag V, VI	Stufe 3
Assassine	Betäubende Explosion IV, V	Stufe 2
Zauberer	Stangenwaffe der Flamme I	Stufe 2
	Tiefschlaf herbeiführen I	Stufe 3
Kleriker	Heilende Pracht I	Stufe 3
	Blitz der Heilung I	Stufe 3
Kantor	Tödlicher Hieb I	Stufe 3
Schütze	Belagerungskanone I - III	Stufe 3
	Zügelungskanone I	Stufe 3
	Flakbombardement I	Stufe 3
	Magischer Bombardement I - III	Stufe 3
	Feuerkanone I -IV	Stufe 3
	Seelenbombardement I	Stufe 3
	Seelenkanone I -IV	Stufe 3
	Schockkanone I - VI	Stufe 3
	Geisterkanone I	Stufe 3
	Kanone des Feuerteufels I - V	Stufe 3
	Flammenbombardement I -IV	Stufe 3

- Die Jäger-Fertigkeit "Entschlossener Widerstand I" hält nun zwei magische Angriffen statt bisher einem stand.
- Bei der Beschwörer-Fertigkeit "Abzeichen des Versteckens I" wurde die Bewegungsunfähigkeit durch eine Verringerung der Bewegungsgeschwindigkeit um 90% ersetzt. Die Erholzeit wurde von 10 Minuten auf 5 Minuten verkürzt.
- Bei der Kantoren-Fertigkeit „Wiederhergestellte Ausdauer“ erholen sich nun zusätzlich die MP.
- Bei der Kleriker-Fertigkeit „Schild des Lebens I“ erholen sich nun zusätzlich die MP.
- Beim Verwenden der Kleriker-Fertigkeit „Macht der Zerstörung I“ wurde die zu verringernde Menge an Heilungsverstärkung von 250 auf 150 Punkte verringert.
- Die fehlerhafte Tooltip-Erklärung für die verstärkende Wirkung der Templer-Fertigkeit „Göttliche Züchtigung“ wurde verbessert.
- Beim Tragen der beidhändig geführten Waffen wurde in der Schnellinfo die Reichweite der Fertigkeit falsch angezeigt . Dieses Problem wurde behoben.
- Der "Korridor der Heimkehr" und das "Illusionstor I" des Zauberers sind nun für alle Charaktere sichtbar und angreifbar.
- Wenn ein Schütze einen Fertigungsangriff ausführt und Widerstand auftritt, kommt es vor, dass es fälschlicherweise als Ausweichen angezeigt wird. Es ist geplant, dieses Problem zu einem späteren Zeitpunkt zu lösen
- Nachdem der ursprüngliche Belagerungskampf begonnen hatte, wurde man im Auge von Tiamaranta nicht zur Basis teleportiert. Dieses Problem wurde behoben.
- Fertigkeit "Durchdringendes Zerreißen III" des Gladiators: Der Effekt der vorherigen Stufe wiederholte sich ständig. Dieses Problem wurde behoben.
- Effekt der Assassinen-Fertigkeit „Siegelgravur“: Wenn die Fertigkeit auf einen Gegner angewendet wurde, der sich magieresistent gemacht hatte, wurde der Effekt der Fertigkeit „Siegelgravur“ nicht entfernt. Das Problem wurde behoben.

- Der Name der Jäger-Fertigkeit "Pfeil des Siegels I" wurde falsch angezeigt. Dieses Problem wurde behoben.
- Bei den Jäger-Fertigkeiten "Falle: Stachel V" und "Falle: Stachelbiss III" wurde der Status der Fallen als Sprechblase angezeigt. Dieses Problem wurde behoben.
- Die Stufen der Zauberer-Fertigkeiten "Steinhaut VI" und "Flammenangriff VI" wurden falsch angezeigt. Dieses Problem wurde behoben.
- Zauberer-Fertigkeit "Steinhaut V": Der Effekt der vorherigen Stufe wiederholte sich ständig. Dieses Problem wurde behoben.
- Bei Anwendung der Zauberer-Fertigkeit "Managewinn I-III" wird der Gegner nicht mehr in Schlaf versetzt.
- Die passiven Monster reagierten nicht auf den ersten Angriff der Zauberer-Fertigkeit "Verzögerte Hitzewelle I". Dieses Problem wurde behoben.
- Bei der Stigma-Fertigkeit "Gletscherscherbe III, IV" des Zauberers wurde das Icon der Stigma-Fertigkeit "Winterrüstung" angezeigt. Dieses Problem wurde behoben.
- Die Geschwindigkeit der Beschwörer-Fertigkeit "Grausige Düsternis I-II" erhöhte sich nicht. Dieses Problem wurde behoben.
- Wenn man die Beschwörer-Fertigkeit "Wassergeist V" und anschließend die Fertigkeit "Befehl: Schützender Geist I" anwendete, wurde der Verstärkungseffekt beeinträchtigt. Dieses Problem wurde behoben.
- Die Priorität der Beschwörer-Fertigkeit "Befehl: Schützender Geist I" war geringer als die der Schutzzauber einer niedrigeren Stufe. Dieses Problem wurde behoben.
- Die Stufen der Effekte der Beschwörer-Fertigkeiten "Erosion VI" und "Umfangreiche Erosion IV" wurden verringert, wenn man in diesem Zustand eine Fertigkeit mit einer niedrigeren Stufe anwendete. Dieses Problem wurde behoben.
- Die Anwendung sowie der Effekt der Beschwörer-Fertigkeit "Befehl: Mauer des Schutzes I" beeinträchtigte die Effekte der Fertigkeiten "Beschwörung: Wassergeist V" und "Windgeist V". Dieses Problem wurde behoben.
- Der Tooltip der Beschwörer-Fertigkeit "Befehl: Sturm der Elemente I" wurde falsch angezeigt. Das Problem wurde behoben.
- Die Stufe der Kantoren-Fertigkeit "Desorientierender Hieb III" wurde falsch angezeigt. Dieses Problem wurde behoben.
- Bei der Kantoren-Fertigkeit "Abstumpfender Hieb III", war der Schaden niedriger als bei der Fertigkeit "Abstumpfender Hieb II". Der Fehler wurde behoben.
- Der Schaden der Kleriker-Fertigkeit "Beschwörung: Heiliger Diener V" wurde korrigiert.
- Der MP-Verbrauch der Kleriker-Fertigkeit "Buße I ~ IV" wurde erhöht.
- In bestimmten Situationen wurde die Erholzeit der Kleriker-Fertigkeit "Sprint-Fertigkeit I" zurückgesetzt. Das Problem wurde behoben.
- Die Stufe der Schützen-Fähigkeit "Flammenbombardement VII" wurde fehlerhaft angezeigt. Das Problem wurde behoben.
- Der Schütze konnte die Fähigkeit "Entrinnen I" im Zustand des Schweigens verwenden. Das Problem wurde behoben.
- In einigen Gebieten, konnten Spieler nach „Heimkehr“ von ihrem Apartment aus die Funktion „Zurück zum Schlachtfeld“ verwenden. Dieses Problem wurde behoben.
- Einige Fertigkeiten wurden nicht weder von der Bewegung noch von der Angriffsgeschwindigkeit beeinflusst. Dieses Problem wurde behoben.

Instanzen

- In der neuen Instanz wurde die Funktion 'Serverübergreifende Gruppe suchen' hinzugefügt.

Kategorie	Instanz
Gruppentyp Instanz	Ruhnadium
Allianztyp Instanz	Katalamize

- In der 'Feuerprobe der Rivalen', der 'Arena der Kooperation' sowie der 'Trainingsarena der Kooperation' wurde die Personenanzahl der Teamkämpfe auf 3:3 geändert.
- In der 'Feuerprobe der Rivalen' wurde für die 'Arena der Kooperation' der Stufe 61-65 ein Belohnungsgegenstand hinzugefügt.

Rang	Zusatz-Belohnungsgegenstand
1.	Arena-Belohnungstruhe des Sieges
2.	Arena-Belohnungstruhe der Teilnahme

- Diese Belohnungstruhen können eine 'Medaille des Kampfes' enthalten.
- Für den 1. Platz erhält man eine Arena-Belohnungstruhe des Sieges, welche ein Ticket für die Arena des Ruhms enthalten kann.
- Bestimmte Instanzen für Gruppen und Allianzen wurden mit der Funktion 'Serverübergreifende Gruppe suchen' versehen.
 - Ihr könnt durch die Funktion 'Serverübergreifende Gruppe suchen' mit Spielern von anderen Servern eine Gruppe bilden und gemeinsam eine Instanz betreten.
 - Dies gilt für folgende Instanzen:

Kategorie	Instanzen		
Instanzen für Gruppen	Feuertempel	Nochsana-Ausbildungslager	Poeta der Finsternis
	Geheimlabor von Theobomos	Adma-Festung	Draupnir-Höhle
	Stahlharke	Udas-Tempel	Udas-Tempelgruft
	Indratu-Festung	Azoturan-Festung	Lepharisten-Geheimlabor
	Tahmes	Tiamats Festung	Empyrianische Feuerprobe
	Beshmundirs Tempel	Rentus-Basis	Stahlrose (Frachtraum, Kabine, Deck)
Instanzen für Allianzen	Tiamats Unterschlupf	Ladisiwald	Dorgel-Gut
	Nest des Sandgebieters	-	-

- In 'Tiamats Festung' wurde beim Kampf gegen Brigadegeneral Sadha der Effekt der Schwerkraftfeld-Verzerrung des Brigadegenerals nicht angezeigt. Dieses Problem wurde behoben.
- Es wurden Arenen/Trainingsarenen für Charaktere der Stufe 61 - 65 hinzugefügt.

Instanz		Zutrittsstufe
Arena der Disziplin	Trainingsarena der Disziplin	61 - 65
Arena der Vehemenz	Trainingsarena der Vehemenz	61 - 65
Arena der Kooperation	Trainingsarena der Kooperation	61 - 65
Arena des Ruhms	Trainingsarena der Einheit	61 - 65

- In einem Teil der Instanzen wurde die Charakterstufefür den Erhalt von Gegenständen geändert, um mit den Basisregeln für den Erhalt von Gegenständen übereinzustimmen.

Geänderte Instanzen	
Abyss von Asteria	Kaverne von Roah
Krotan-Fluchtborg	Kysis-Festung
Miren-Festung	Esoterrasse

- Die Elemente der Gegenstände, die zum Betreten des Poeta der Finsternis, der Feuerprobe der Rivalen und von Padmarashkas Höhle benötigt werden, wurden geändert.
 - Das Aufbewahren im Lagerhaus wurde auf ‚nicht möglich‘ geändert. Die Gegenstände müssen nun im Würfel aufbewahrt werden.
- Die Funktion ‚Auto-Gruppe‘ für den ‚Abyss-Splitter‘ sowie den ‚zerbrochener Abyss-Splitter‘ ist nicht verfügbar.
 - Die betroffenen Instanzen können nun nur noch durch eine gewöhnliche Organisation einer Allianz betreten werden.
- Die Werte / Anzahl / Position der Monster in einigen Instanzen wurden geändert.

Instanz	Veränderung
Alquimia-Labor	Position der Monster
Nochsana-Ausbildungslager	Werte / Anzahl der Monster
Draupnir-Höhle	Werte / Anzahl / Position der Monster
Feuertempel	Anzahl / Position der Monster
Lepharisten-Geheimlabor	Anzahl / Position der Monster
Himmelstempel von Arkanis	Anzahl / Position der Monster

- Die bisher zum Betreten von ‚Padmarashkas Höhle‘ benötigten Gegenstände wurden entfernt.
- Das Problem, dass man sich im ‚Zerbrochenen Abyss-Splitter‘ beim Kampf gegen Kaluva auch dann nicht bewegen konnte, wenn man den Kokon zerstörte, wurde behoben.
- Der Timer, der mit dem Beginn des letzten Kampfes gegen die Balaure-Gebietlerin Tiamat in ‚Tiamats Unterschlupf‘ angezeigt wird, blieb gelegentlich auch nach dem Verlassen der Instanz. Dieses Problem wurde behoben.
- Beim Antrag auf das Betreten einer Instanz, die über eine Wartezeit verfügt, wurden je nach Art des Betretens (normal/Gruppenbildung) unterschiedliche Systemnachrichten angezeigt. Dieses Problem wurde behoben.

NSC

- Für die Teleporter in den Großstädten der jeweiligen Fraktion wurden neue Routen hinzugefügt, damit die Spieler leichter in die alten Regionen Balaureas gelangen können.

Fraktion	Region	Teleporter	Route
Elyos	Sanctum	Polyidus	Sanctum -> Sarpan
			Sanctum -> Inggison
Asmodier	Pandämonium	Doman	Pandämonium -> Gelkmaros
			Pandämonium -> Sarpan

- Beim Teleport mit dem Luftschiff-Landesteg kommt man nun direkt am Luftschiff-Landesteg des Zielortes an.
- Die Quest-Voraussetzungen, die den Teleport in Elysea/Asmodae beschränkten, wurden entfernt.
 - Ihr könnt Euch nun in alle Regionen Elyseas/ Asmodaes/ Balaureas teleportieren, sofern Ihr die Klassenwechsel-Quest gemeistert habt.
- Es wurden in den neuen Gebieten von 4.0 Käufer-NSCs hinzugefügt, die nur spezielle Gegenstände kaufen.

- Kauf gegen AP: Antike Relikte, Abyss-Waffen/Rüstungen
- Kauf gegen Kinah: Besondere sonstige Gegenstände
- Die Werte / Anzahl / Position der Monster in einigen Regionen wurden geändert.

Region	Veränderung
Eltnen, Heiron	Werte / Anzahl / Position der Monster
Morheim, Beluslan	Werte / Anzahl / Position der Monster
Inggison, Gelkmaros	Werte / Anzahl / Position der Monster

- Es wurden verschiedene Probleme mit dem Wach-NSC im Gebiet Auge von Tiamaranta behoben, der am Startpunkt der Fraktion abgesetzt wird.
- Das Problem, dass die Stimmen einiger NSC seltsam wiedergegeben werden, wurde behoben.
- In Nord- und Süd-Katalam wurden die Spawn- sowie Respawn-Zeiten einiger Monster geändert.
- In einigen Teilen von Nord/Süd-Katalam wurden Wach-NSCs hinzugefügt.
- In einigen Gebieten von Nord/Süd-Katalam wurden die Fähigkeiten der dort aufgestellten Wach-NSCs geändert.
- Der NSC Ambrinerk erscheint nun wieder in Inggison.
- Es wurden Rechtschreibfehler von einigen NSC-Texten korrigiert.
- Einige NSC-Texte wurden geändert.

Housing






- Neue Einrichtungsgegenstände wurden hinzugefügt.
 - Diese Einrichtungsgegenstände können beim Händler für Scheine der Freundschaft erworben werden.
- Beim Verschwinden einer Kommode werden die Gegenstände darin nicht in das Inventar des Spielers übertragen.
 - Wenn eine Kommode verschwindet, erhält der Spieler eine E-Mail, in der er über das Verschwinden der Kommode sowie der darin enthaltenen Gegenstände informiert wird.
 - Die Gegenstände in einer verschwundenen Kommode sind deaktiviert bzw. nicht bewegbar und werden wieder aktiviert bzw. bewegbar, wenn der Spieler wieder eine vergleichbare Kommode aufstellt.
- Das Problem, dass einige Einrichtungsgegenstände nicht normal aufgestellt bzw. bewegt werden konnten, wurde behoben.
- Das Problem, dass in bestimmten Situationen <Gemischtwarenhändler> und <Lagerhausverwalter> im Haus nicht angezeigt wurden, wurde behoben.
- Es gab den Fehler, dass Möbel, deren Farbe eigentlich nicht geändert werden kann, dennoch durch Färbemittel geändert werden konnten. Dieses Problem wurde behoben.

Quest

- Mit den neuen Klassen Ingenieur und Künstler wurden in den Regionen Nord- und Süd-Katalam Quests hinzugefügt.
 - Die Quests in Nord-Katalam werden ab Stufe 60 automatisch angenommen.
 - Die Quests in Süd-Katalam werden nach dem Abschluss aller Quests in Nord-Katalam automatisch angenommen.
- Quests bzw. PvP-Quests zum Garnisonskampf in den neuen Regionen Nord- und Süd-Katalam wurden hinzugefügt.
 - Quests zum Garnisonskampf können beim NSC, der nach der Eroberung der jeweiligen Garnisonen erscheint, angenommen werden.
 - Kampf-PvP Quests werden automatisch angenommen, wenn Ihr in der Nähe der jeweiligen Garnison seid. Falls Ihr in einer anderen Garnison PVP-Quests angenommen habt, werden die Quests nicht automatisch angenommen.
- Es wurden in den neuen Regionen Nord- und Süd-Katalam Gruppen hinzugefügt, bei denen man tägliche Quests abschließen kann.

Fraktion	Stufe	Name der Gruppe	Name des NSC
Elyos	60	Silverinerk AG	Danurinerk
		Grünhutbund	Manurinerk
Asmodier	60	Silverinerk AG	Dumurinerk
		Grünhutbund	Sunarunrunerk

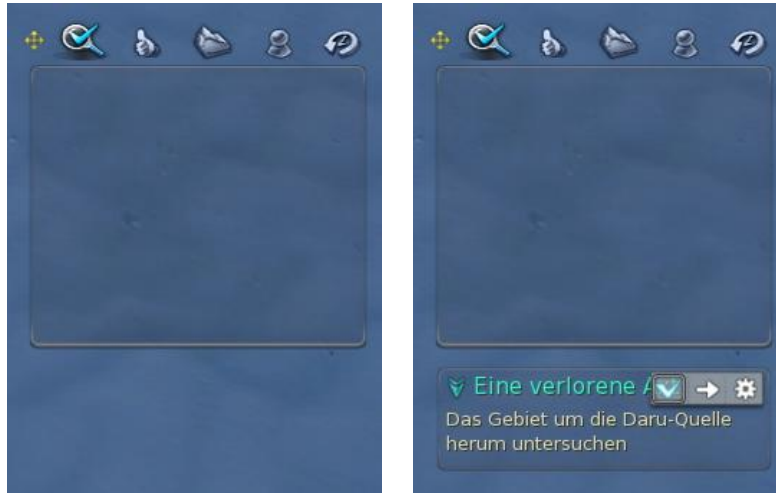
- Schließt Ihr die tägliche Quest der Silverinerk AG ab, könnt Ihr 'Silverinerk-Abzeichen' erhalten.
- Schließt Ihr die tägliche Quest des Grünhutbundes ab, könnt Ihr 'Abzeichen des Grünhutbundes' erhalten.
- In der neuen Instanz 'Stahlrose' wurden Quests hinzugefügt.
 - Die Stahlrose-Quests können von Charakteren über Stufe 63 angenommen werden.
- Es wurden Quests für die Garnisonskämpfe in Eltnen, Heiron und Inggison für die Elyos sowie in Morheim, Beluslan und Gelkmaros für die Asmodier hinzugefügt.
- Denjenigen Quests, bei denen es Ausrüstung als Belohnung gibt, wurden Ausrüstungen für die neuen Klassen Ingenieur und Künstler hinzugefügt.
- Für diejenigen Quests, bei denen Gegenstände gesammelt werden sollen, wurde vor dem Namen des jeweiligen Quests das Wort [Sammeln] hinzugefügt.
- Die Annahmebeschränkung der Quests für Möbelherstellungsmeister / -experten wurde entfernt.
 - Auch nach dem Abschluss von 2 Quests anderer Herstellungsexperten / Quests anderer Meistergraveure könnt Ihr die Quests der Schrankmachermeister / -experten annehmen.
- Der Reiter [Riss] des Questfensters (J) wurde durch den Reiter [Krieg] ersetzt.
 - Im Reiter [Krieg] werden Quests des Dimensionsrisses, Riss-Verteidigungs-Quests und Garnisonskampf PvP-Quests angezeigt.
- Das UI der Questanzeige wurde verbessert.
 - Es wurden Reiter für Empfehlung, Markiert, Region, Stufe und die letzten Quests hinzugefügt. Die momentanen Quests werden getrennt angezeigt.

Aufteilung	Name des Filter-Reiters	Inhalt
	Registrierte Quests	Auf der Anzeige registrierte Quests
	Empfohlene Quests	Wichtige Quests, die auf der aktuellen Stufe des Charakters abgeschlossen werden können
	Regionale Quests	Quests, die am aktuellen Ort des Charakters abgeschlossen werden können
	Stufe-Quests	Quests, die entweder auf der gleichen Stufe oder bis zu 2 Stufen höher/niedriger als die aktuelle Stufe des Charakters abgeschlossen werden können.
	Die letzten Quests	Die zuletzt angenommenen Quests. (Die Liste wird nach einem erneuten Login oder nach einer bestimmten Zeit zurückgesetzt)

- Bei der Annahme einer Quest erscheint das Anzeigefenster und bleibt blinkend eine kurze Zeit sichtbar.

Vor der Questannahme

Bei der Questannahme



- Die Größe des Anzeigefensters kann geändert werden.
 - Das Anzeigefenster kann bewegt werden.
 - Die Reihenfolge der auf dem Anzeigefenster registrierten Quests kann geändert werden.
 - Ist die Liste der auf dem Anzeigefenster registrierten Quests länger als das Fenster, entsteht eine Bildlaufleiste.
 - Es können maximal 14 Quests im Reiter „Registrierte Quests“ angezeigt werden.
 - Mit 'Aktionsleiste fixieren' könnt Ihr die Position fixieren und den Rand verstecken.
- Der Inhalt einiger Quests wurde geändert.
 - Die Anzahl der zu sammelnden Gegenstände und zu jagenden Monster wurde geändert.
 - Die Stufe für Questannahme bzw. -abschluss wurde geändert.
- Beim Besiegen des Brigadegenerals Rakshaka in den Quests '[Gru] Surama wurde Verräter' (Elyos) und '[Gru] Surama wurde besiegt' (Asmodier) wurde die Quest nicht aktualisiert. Dieses Problem wurde behoben.
- Sammelgegenstände einiger Quests wurden nicht im Würfel für Questgegenstände gelegt. Dieses Problem wurde behoben.
- Es wurde eine Quest in der neuen Region Untergrund von Katalam hinzugefügt.
 - Die Quest im Untergrund von Katalam kann ab Stufe 65 erhalten werden.
 - Als Questbelohnung kann der Spieler die 'Antike Münze' erhalten.
- Wenn in Nord-/Süd-Katalam die Sillus-, Bassen- oder Prades-Festung erobert wird, können in den Instanzen Halle des Wissens, Idgel-Forschungslabor und Lager der Leere neu hinzugefügte Quests angenommen werden.
 - Wenn eine der genannten Festungen von der eigenen Fraktion erobert wird, kann man die Quest annehmen.
 - Die Quest kann ab Stufe 65 angenommen werden.
- Es wurde eine Quest hinzugefügt, die in den Instanzen „Ruhnadium“ und „Katalamize“ durchgeführt werden kann. Die Instanzen können durch den Untergrund von Katalam betreten werden.
 - Die Quest der Ruhnadium-Instanz kann nur nach Abschluss eines vorherigen Quests angenommen werden. Elyos der Stufe 65 müssen zuvor die Quest 'Die Legende der Ruhn-Hexe' und Asmodier der Stufe 65 die Quest 'Die Legende von Grendal' abschließen.
 - Die Quest der Katalamize-Instanz kann nur nach Abschluss eines vorherigen Quests angenommen werden. Elyos der Stufe 65 müssen zuvor die Quest '[Allianz] Der Ort, an dem sich die Waffe Hyperion befindet' und Asmodier der Stufe 65 die Quest '[Allianz] Auf der Spur von Hyperion' abschließen.
- Die Quest '[Tägl] Erledigt die xx. Vorhut', die durch das Erobern der entsprechenden Garnison erhältlich ist, konnte vorher nur von der Fraktion ausgeführt werden, welche die Garnison erobert hatte. Nun können beide Fraktionen die Quest durchführen.
- Verlässt der Spieler während eines Questschrittes einen instanziierten Bereich, wird der Questschritt zurückgesetzt und der Questgegenstand gelöscht..

- Es kam vor, dass die Quest-Index UI im Fenstermodus fehlerhaft angezeigt wurde. Der Fehler wurde behoben.
- Die Belohnung für die Quest 'Shukrunerks attraktives Angebot' wurde zum Gegenstand <Kuporinerks Kiste mit Fragmenten von Ceranium-Medaillen> geändert.
- Einer der Legionsauftrag-Quests '[Tägl] Kampf in Balaurea' wurde in Nord- und Süd-Katalam sowie im Untergrund von Katalam nicht aktualisiert. Dieses Problem wurde behoben.
- Während der Ausführung der Elyos Quest 'Luftaufklärung', wurden auch andere Quests erneuert. Das Problem wurde behoben.
- Wenn während der Ausführung der Elyos/Asmodier Quest 'Ein Treffen mit einem Forscher der alten Zivilisation', der Timer aktiviert ist und die Instanz verlassen wird, wird die Quest-Stufe fehlerhaft angezeigt. Dieses Problem wurde behoben.
- Die Elyos Quest '[Bel/Wöch/Gru] Abzeichen der Schutztruppen' und die Asmodier Quest '[Bel/Wöch/Gru] Der rote Ring der Schutztruppe' können nun korrekt wöchentlich ausgeführt werden.
- In Nord-Katalam wurden teilweise bei Quests für die Garnisons-Eroberung nicht die korrekten Belohnungen ausgegeben. Dieses Problem wurde behoben.
- Schließt man die Asmodier Quest 'Vernichtung der Haramel-Anlage' ab, kann man nun den Belohnungsgegenstand <Gulkallas Lederschulterschutz> erhalten.
- Während der Quest 'Ein Shulack in Schwierigkeiten' kann der Standort vom <Hinterhältiger Moraki> auf der Karte nun gefunden werden.
- Einige Rechtschreibfehler und fehlerhafte Inhalte in Quests wurden korrigiert.

Gegenstände

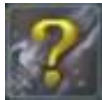
- Als Waffen der neuen Klassen wurden Ätherrevolver / Ätherkanonen / Saiteninstrumente hinzugefügt.
 - Das Saiteninstrument ist eine Waffe, die den Barden vorbehalten und nach dem Aufstieg zum Barden anwendbar ist.
- Es wurden Muster zur Waffenherstellung für die neuen Klassen hinzugefügt.
 - Durch die Waffenherstellung könnt Ihr Ätherrevolver / Ätherkanonen anfertigen.
 - Durch das Handwerk könnt Ihr Saiteninstrumente herstellen.
- Es wurden Ceranium-Medaillen zum Kauf der neuen Abyss-Gegenstände hinzugefügt.
 - Ihr erhaltet die Ceranium-Medaillen entweder als Belohnung bei Festungskämpfen in Nord- und Süd-Katalam oder durch Quests.
 - Bei den Garnisonen in Nord- und Süd-Katalam erhaltet ihr zerbrochenes Ceranium als Quest-Belohnung. Damit könnt Ihr mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit eine Ceranium-Medaille von einem Ceranium-Offizier erhalten.
 - Mit einer Mithril-Medaille erhaltet Ihr mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit eine Ceranium-Medaille von einem Ceranium-Verwalter in Nord- und Süd-Katalam.
- Es wurden neue Abyss-Gegenstände für die Stufe 65 hinzugefügt.
 - Diese könnt Ihr bei Leistungshändlern kaufen, die sich bei den Landeplätzen und den Garnisonen der jeweiligen Fraktion in Nord- und Süd-Katalam befinden.
 - Die Leistungshändler bei den Garnisonen verkaufen die Gegenstände billiger als die bei Landeplätzen.
 - Für die neuen Abyss-Waffen und -Rüstungen gibt es Ausrüstungsbeschränkungen.

Waffen / Rüstungen	Ausrüstungsbrschränkung
des Wächter-Statthalters/ des Archonten-Statthalters	Benutzung möglich für Statthalter
des Wächter-Generalvollstreckers / des Archonten-Generalvollstreckers	
des Elite-Wächter-Kommandanten / des Elite-Archonten-Kommandanten	Benutzung möglich für Großgeneral oder höher
des Elite-Wächter-Vollstreckers / des Elite-Archonten-Vollstreckers	
des Wächter-Kommandanten/ des Archonten-Kommandanten	Benutzung möglich für Offizier mit 1 Stern oder höher

des Wächter-Vollstreckers/ des Archonten-Vollstreckers	
--	--

- Die Abyss-Gegenstände und Relikte können an einen NSC verkauft werden.
 - In den neuen Regionen wurden NSC hinzugefügt, denen Ihr die Abyss-Gegenstände und Relikte verkaufen könnt.
 - Ihr könnt Abyss-Gegenstände der Stufen 40 - 60 verkaufen.
 - Die Anzahl der Abyss-Punkte, die Ihr erhaltet, variiert je nach NSC. Diese befinden sich jeweils an einem bestimmten Ort.
 - Legions-NSCs kaufen Abyss-Gegenstände und Relikte zu einem höheren Preis an als gewöhnliche NSC.
- Es wurden neue Abyss-Lederrüstungen für die Stufen 30 - 60 hinzugefügt.
 - Für die neuen Lederrüstungen gibt es magische Optionen.
- Die Zahl der zum Kauf von Abyss-Gegenständen der Stufen 45 - 55 erforderlichen Abyss-Punkte sowie die Anzahl der Medaillen wurden heruntergesetzt.
- Es wurde ein Synthesewerkzeug zur Verbindung von Verzauberungssteinen hinzugefügt.
 - Mit Hilfe des Synthesewerkzeugs könnt Ihr zwei Verzauberungssteine zu einem neuen Verzauberungsstein verbinden.
 - Die Stufe des gewonnenen Verzauberungssteins wird in Abhängigkeit von der Stufe der Zauberstein-Materialien **zufällig** entschieden.
 - Ihr könnt nur Verzauberungssteine unter Stufe 95 verbinden.
 - Das Synthesewerkzeug ist bei den Händlern der jeweiligen Dörfer erhältlich.
- Der Idian-Effekt wurde hinzugefügt.
 - Mit Hilfe des Idian-Effektes könnt Ihr Eure Waffen mit einem beliebigen Effekt versehen.
 - Der Idian-Effekt kann nur auf Waffen angewendet werden.
 - Die Verwendung der betreffenden Waffe verbraucht den Idian-Effekt. Ist der Effekt vollständig verbraucht, verschwindet der Idian-Wert.
 - Falls Ihr den Idian-Effekt auf eine schon mit einem anderen Idian-Effekt versehene Waffe verwendet, gilt der Wert des zuletzt verwendeten Idian-Effekts.
 - Bei einem Zweihandkampf gilt nur der Effekt für die rechte Hand; bei der Zusammensetzung einer zweihändigen Waffe verschwindet der Idian-Effekt für die Sub-Waffe.
- Die Funktionsweise der zufälligen Vergabe von Werten auf Gegenstände wurde geändert.
 - Vor der Änderung: Schon beim Erhalten des Gegenstandes wurde der zufällige Wert für den betroffenen Gegenstand festgelegt.
 - Nach der Änderung: Beim Erhalten des Gegenstandes bleibt der Wert des Gegenstandes im eigentlichen Zustand.
 - Nun wird erst durch die Identifizierung des Gegenstandes mit der rechten Maustaste der zufällige Wert für den Gegenstand festgelegt.

Symbol vor der Identifizierung	Symbol nach der Identifizierung
	



- Es wurden neue Abzeichen hinzugefügt.
 - Durch Quests bei den Garnisonen in Nord- und Süd-Katalam erhaltet Ihr Medaillen des Kampfes.
 - Durch die tägliche Quest der Silverinerk AG könnt Ihr Silverinerk-Abzeichen erhalten.
 - Durch die tägliche Quest des Grünhutbundes könnt Ihr Abzeichen des Grünhutbundes erhalten.
 - Vom Boss der Stahlrose könnt Ihr Abzeichen der Eroberung erhalten. (Die Abzeichen der Eroberung werden später durch ein späteres Update benutzbar.)
- Es wurden neue Gegenstände, die mit den neuen Abzeichen gekauft werden können, hinzugefügt.
 - Mit Medaillen des blutigen Kampfes könnt Ihr den Verwaltern der Waffen / Rüstungen / Accessoires neue Gegenstände abkaufen.

- Mit Silverinerk-Abzeichen könnt Ihr den Vögten der Silverinerk AG neue Gegenstände abkaufen.
- Mit Abzeichen des Grünhutbundes könnt Ihr den Vögten des Grünhutbundes neue Gegenstände abkaufen.
- Es wurden neue Münzen hinzugefügt.
 - Ceranium-Münze
 - Ceranium-Münzen können als Quest-Belohnung in Nord- und Süd-Katalam sowie von Monstern erhalten werden.
 - Mit diesen Münzen könnt Ihr den Verwaltern der Waffen/Rüstungen neue Gegenstände abkaufen.
 - Antike Münze
 - Antike Münzen können von den Bossen in Nord- und Süd-Katalam sowie von den Monstern der Stahlrose erhalten werden.
 - Mit diesen Münzen könnt Ihr den Shugo-Händlern in Pandarung Rückkehr-Schriftrollen abkaufen.
- Ihr könnt ab sofort alle Feuerpropen-Gegenstände im Account-Lagerhaus aufbewahren.
- Die Attribute für Präzision und Magische Präzision von Waffen unter Stufe 30 wurden nach oben angepasst.
- Die Voraussetzung zur Erhöhung der Sammelfertigkeit wurde erleichtert.
- Die Verstärkungs- und Extrahierungsgegenstände können im Kampf nicht mehr benutzt werden.

Aktionen, die im Kampf nicht möglich sind	
Verstärkung von Verzauberungssteinen / Manasteinen	Mana- / GK-Spende
Extraktion von Verzauberungssteinen	Idian-Effekt
Extraktion von Abyss-Punkten	Umstellung von Gegenständen

- Ihr könnt von der Katzenwaffen Pora Ätherrevolver / Ätherkanonen /Saiteninstrumente gewinnen.
- Bei der Abyss-Kopfbedeckung wurde die Extraktion von Abyss-Punkten als möglich angezeigt. Dieses Problem wurde behoben.
- Beim Lagern von Gegenständen wurden die Gegenstände in bestimmten Situationen deaktiviert. Dieses Problem wurde behoben
- Es wurden neue Herstellungsmuster hinzugefügt.
 - Die neuen Muster können in der Hauptstadt der jeweiligen Fraktion beim Herstellungshändler und in den Garnisonen in Nord- und Süd-Katalam sowie im Untergrund von Katalam beim Musterhändler erworben werden.
 - Es wurden Muster für neue normale/draconische/spezielle Waffen, Rüstungen, Accessoires und Verbrauchsgüter hinzugefügt.
 - Bei einigen speziell hergestellten Ausrüstungen werden PvP-Optionen angewandt.
- Es wurden Festungswappen hinzugefügt.
 - Ihr erhaltet die Festungswappen in Nord- und Süd-Katalam in den Instanzen der jeweiligen Festungen.
 - In den Garnisonen der jeweiligen Fraktionen in Nord-Katalam und in Pandarung in Süd-Katalam kann beim Festungswappen-Verwalter das Bündel uralter Relikte erworben werden.
 - Der Festungswappen-Verwalter in Pandarung in Süd-Katalam, ändert sich nach einer bestimmten Zeit. Außerdem unterscheiden sich die Preise bei den verschiedenen Händlern.
 - Bei den Festungswappen-Händlern im Untergrund von Katalam und in bestimmten Garnisonen können die Festungswappen gegen andere Festungswappen eingetauscht werden.
 - Es ist günstiger, die Festungswappen bei den Festungswappen-Händlern in den Garnisonen einzutauschen als bei denen im Untergrund von Katalam.
- Es wurden Gegenstände hinzugefügt, die Ihr mit antiken Münzen erwerben könnt.
 - mit antiken Münzen könnt Ihr im Untergrund von Katalam beim Händler für antike Münzen und beim Gemischtwarenhändler neue Gegenstände erwerben.

- Beim Gemischtwarenhändler im Untergrund von Katalam könnt Ihr je nach Sorte der Truhe mit antiken Münzen mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit alte Manasteine oder regenerierende Manasteine erhalten.
 - Die mit antiken Münzen erworbenen Rüstungsgegenstände können außerdem im Untergrund von Katalam beim Händler für antike Münzen auch mit Kinah erworben werden.
- Es wurde ein Gegenstand hinzugefügt, den der Spieler mit Abzeichen der Eroberung erwerben kann.
 - Mit Abzeichen der Eroberung könnt Ihr bei den Spezialleistungsverwaltern, die sich in bestimmten Garnisonen befinden, die Truhe der Eroberung erwerben.
 - Je nach Wertigkeit der Truhe der Eroberung erhaltet Ihr mit bestimmter Wahrscheinlichkeit Verbrauchsgegenstände und neue Ausrüstungsgegenstände.
- Bei nicht identifizierten Gegenständen werden die Verzauberungsstufe und die Manastein-Sockelungsinformationen nicht mehr angezeigt.
 - Die Identifizierung beeinflusst nur die Gegenstandsoption. Fähigkeiten, die Grund-Verzauberungsstufe und die Manastein-Sockelungsinformationen werden beibehalten.
- Es wurde dem Status 'Guter Zustand' und 'Verringert' für Idian jeweils eine Farbe hinzugefügt.
- Verzauberungs- und Extrahierungsgegenstände können nicht mehr gleichzeitig verwendet werden.

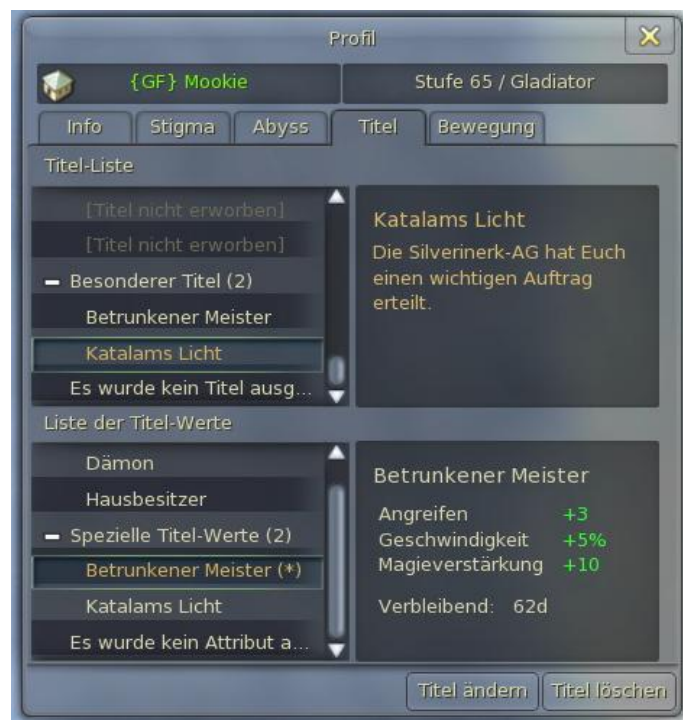
Gegenstände, die nicht mehr gleichzeitig verwenden werden können	
Verzauberungsstein/Manastein-Sockelung	Verbesserung/Magie verleihen
Verzauberungsstein extrahieren	Mit Idian kombinieren
Abyss-Punkte extrahieren	Gegenstand abstimmen/neuabstimmen


- Die Stufenbeschränkung und Lageroptionen der Belohnungstruhen mit Goldmünzen, die man in den Garnisonen kaufen kann, wurden geändert.
 - Es gibt nun eine Mindeststufe, für die Verwendung der Belohnungstruhen mit Goldmünzen.
 - Die Belohnungstruhen mit Goldmünzen können im Account-Lager aufbewahrt werden.
- Die NSCs Guuminerker und Siennrurerker auf der Tigraki-Insel verkauften einige drakonische Waffen nicht. Dieses Problem wurde behoben.
- Die Preise einiger Gegenstände wurden falsch angegeben. Dieses Problem wurde behoben.
- Einige Quest-Belohnungsgegenstände konnten nicht gefärbt werden. Das Problem wurde behoben.
- Die „Mächtige Verbesserung“ und die gesegneten Verbesserungs-Gegenstände konnten nicht verwendet werden. Dieses Problem wurde behoben.
- Bei einigen Gegenständen wurden die Fähigkeiten und Elemente falsch angewendet. Das Problem wurde behoben.
- Es wurden einige Tooltips für das 100%ige Ankerhilfe-Bündel für die Manastein-Sockelung hinzugefügt.
- Es gab einige falsche Beschreibungen der Titeltkarten, die von der Silverinerker AG und vom Grünhutbund verkauft werden. Die fehlerhaften Inhalte wurden korrigiert.
- Einige der Kleriker-Rüstungen, hatten in den Tooltips den Inhalt 'Verwendung für Barde möglich'. Dieser Inhalt wurde gelöscht.
- Die Namen einiger Gegenstände wurden falsch angezeigt. Das Problem wurde behoben.
- Das Aussehen und die Effekte einiger Gegenstände wurden falsch visualisiert. Dieser Fehler wurde behoben.


UI

- Die generellen Designs und Farben des UI wurden geändert.
 - Das Design des Einlogg-Bildschirms wurde geändert.
 - Das Design des Fensters zur Erstellung eines Charakters wurde geändert.
 - Dem Bildschirm der Klassenwahl wurden die neue Klassen Ingenieur (M)/ Ingenieurin (W) und Künstler (M) / Künstlerin (W) hinzugefügt.
 - Im Menü „Empfohlenes Aussehen“ könnt Ihr 'Sexy', 'Unschuldig', 'Süß' und 'Einmalig' auswählen.

- Im Menü „Vorschau“ könnt Ihr das Aussehen mit 'Kleidung', 'Flügel' und 'Fertigkeit' sehen.
 - Im Menü „Gesichtseinstellung“ könnt Ihr Eurem Charakter das Gesicht mit 'Preset', 'Gesichtszüge', 'Frisur' und 'Makeup / Tatoo' formen.
 - Das generelle Design des Charakterausswahl-Bildschirms wurde geändert.
 - Das generelle Design und die Farben des Spiel-Bildschirms wurden geändert.
 - Der Effekt der Game Guide-Hinweise wurde noch auffälliger gestaltet.
- Die Menüs des Einstellung-Fensters wurden in mehrere Kategorien unterteilt.
 - Spieleinstellungen: Die Einstellungen für Charakter, Statusleiste, Interface, Aktionsleiste, Bedienung bzw. Zeitpunkt, Community, Kampfinformationen und weitere Funktionen können geändert werden.
 - Grafik-Einstellungen: Bildeinstellungen, Grafikengine-Einstellungen und weitere Einstellungen können geändert werden.
 - Toneinstellungen: Die Lautstärke und weitere Toneinstellungen können geändert werden.
 - Tastenbelegung: Einstellungen für Bedienung, Kampf, Gruppe / Allianz, Abzeichen, Fenster und Aktionsleiste können geändert werden.
 - Die Funktionen 'Flüstern von unter Stufe 1 blockieren' sowie 'Nach dem Spiel AION-Website öffnen' wurden gelöscht.
 - Der Fensterhintergrund des UI der Systemeinstellungen wurde durchsichtig gemacht.
- Der Name und der Wert des Titels können nun getrennt eingestellt werden.
 - Wählt Ihr einen Titel aus der Titelliste aus, wird nur der Name des Titels und nicht der Wert genannt.
 - Wählt Ihr einen Titel aus der Titelwertliste aus, wird nur der Wert des Titels genannt.
 - Um den Titel vollständig zu erhalten, müsst Ihr nach dem Auswählen des Titels sowohl auf der Titelliste als auch auf der Titelwertliste auf 'Titel ändern' klicken.
 - Ihr könnt je nach Bedarf 'Keinen Titel' bzw. 'Keinen Wert' auswählen, um einen gewünschten Titel auszuwählen.



- Das UI der Schnellinfo für Gegenstände wurde geändert.
 - Die Schnellinfo für Waffen und Rüstungen wurde in mehrere Seiten unterteilt, damit sie den Bildschirm nicht verdeckt.
 - Ihr könnt eine anderen Seite aufrufen, indem Ihr entweder den Cursor aufs Symbol des Gegenstandes legt und mit dem Mausrad nach oben oder unten rollt, während Ihr die <Alt> Taste drückt, oder indem Ihr auf  unten im Schnellinfo-Fenster klickt.

- In der Schnellinfo zum Gegenstandslink könnt Ihr eine anderen Seite aufrufen, indem Ihr entweder im UI-Fenster der Schnellinfo mit dem Mausrad nach oben oder unten rollt oder auf  unten im Schnellinfo-Fenster klickt.
- Auf der Seite „Zusammenfassung“ findet Ihr einfache Informationen.
 - Die in der Zusammenfassung angezeigten Attribute werden, mit Ausnahme der Set-Effekte, zu den Attributen der Gegenstände (Option, Manastein, Schärfe, Göttliche- / Magische Verbesserung, Komposition) addiert und die Basisattribute und Zusatzattribute einzeln angezeigt.
 - Mit dem Mouseover auf dem Symbol der Elemente und Manasteine seht Ihr ausführliche Informationen.
- Auf der Seite „Genaue Werte“ findet Ihr genauere Informationen zu Euren Werten.
 - Ihr findet einfache Werte, Option-Werte, Manastein-Informationen, Idian-Informationen und Werte der magischen/göttlichen Verbesserung.
- Auf der Seite „Elemente“ findet Ihr die Informationen zu Elementen.
 - Ihr findet Informationen zu Sets, Gegenstandseigenschaften, Aussehensveränderung und Haarfärbung.
- Das Schnellinfo-UI, das nach der Auswahl des Ziels angezeigt wird, wurde verbessert.
 - Das Design des UI-Fensters des Ziels, das nach der Auswahl eines Monsters angezeigt wird, wurde geändert.
 - Beim Mouseover auf dem Ziel-UI-Fenster gibt es nun zusätzlich ein Schnellinfo-Popup.
 - Im Ziel-UI-Fenster, das nach der Charakterauswahl angezeigt wird, werden nun auch Informationen zu den MP des Charakters angezeigt.
 - Der Ziel-Schnellinfo wurden die Wertigkeit und das Attribut des NSC hinzugefügt.
 - Der Ziel-Schnellinfo wurde die Wertigkeit des Monsters hinzugefügt.
- Es wurde ein System zur Verwaltung privater Kanäle eingeführt.



- Durch die Auswahl [Startmenü – Community – Privatkanäle verwalten] oder durch die Eingabe '/privatkanalverwaltung' im Chatfenster erscheint ein Popup, in dem Ihr Eure Privatkanäle verwalten könnt.
- Im Fenster „Privatkanal verwalten“ seht Ihr die Liste der beteiligten privaten Kanäle sowie die Informationen zum ausgewählten privaten Kanal.
- Ihr könnt durch einen Klick auf [Kanal erstellen] einen Kanal erstellen und durch einen Klick auf [Kanal beitreten] einem bestehenden privaten Kanal beitreten. Ihr könnt den Kanal verlassen, indem Ihr den betroffenen Kanal auswählt und auf [Kanal verlassen] klickt.

- Durch einen Klick auf [Info] erscheint die Hilfe über das Fenster „Privatkanal verwalten“.
- Die Funktionen und Befehle sind dieselben wie bei den bestehenden Privatkanälen. Falls Ihr durch eine Befehlseingabe im Chatfenster einen Kanal erstellt, ihm beitrete oder ihn verlässt, erscheint das Popup „Privatkanal“.
- Beim Erhalt von Quest-, Münz- und Medaillen-Gegenständen durch das Zerlegen von Gegenständen in einer Bündel-Form erscheint ein Würfel-Popup.
- Auf einer transparenten Karte wird das Gelände, in dem sich der Charakter bewegen kann, angezeigt.
 - Diese Funktion wird momentan nur auf einige Regionen angewendet und wird demnächst für alle Regionen gelten.
- Beim Mouseover werden auf einer Stelle, an der mehrere Instanzen zusammengesetzt sind, die Informationen der jeweiligen Instanzen gleichzeitig angezeigt.
- Bei Klassen, die „Magischer Angriff“ verwenden, wurde die Charakterinformation geändert, sodass „Magischer Angriff“ statt „Angriff“ angezeigt wird.
- Die Namen von Gegenständen, die wegen zu hoher Sammelfertigkeit nicht gesammelt werden können, wurden von „Rot“ in „Helles Rosa“ geändert.
- Die Funktion „Waffe wechseln“ wurde erneuert, damit sie noch einfacher zu verwenden ist als vorher.
 - Der Charakter kann die Funktion „Waffe wechseln“ nun auch ausführen, während er kämpft, ausweicht oder abfeuert.
- Die Anzeige des UI bei Auswahl eines Charakters/NSCs wurde geändert.
- Der Erhalt der Gegenstände aus dem Beute-Fenster wurde folgendermaßen erneuert.
 - Wenn das Beute-Fenster offen ist, können durch <Tab> die Gegenstände aus dem Beute-Fenster erhalten werden.
 - Wenn das Beute-Fenster offen ist und der Charakter sich im Status „Angriff/Gespräch/Gegenstand erhalten“ befindet, können durch die Schnelltaste <C> die ausgewählten Gegenstände erhalten werden. Diese Schnelltaste kann unter [Einstellungen – Tasten-Einstellung – Kampf] bei „Angriff/Gespräch/Gegenstand erhalten“, geändert werden.
 - Wenn das Beute-Fenster offen ist, können alle Gegenstände durch <Shift +C> erhalten werden. Die Schnelltaste kann unter [Einstellungen – Tasten-Einstellung - Funktion] bei „Alle Gegenstände nehmen“ geändert werden.
- Wenn innerhalb der Instanz im Punkte-UI Punkte erhalten werden, wird von nun an FX angezeigt.
- In bestimmten Situationen befand sich die Fertigkeits-Anzeige des Gegners an der falschen Stelle. Dieses Problem wurde behoben.
- Die Stimme des Charakters wurde in die Standard-Stimme umgeändert, wenn das Aussehen verändert wurde. Dieser Fehler wurde behoben.
- Bei Spielern, die bei der Grafik-Einstellung „normal“ ausgewählt haben, gab es einige Gebiete, in der sich der Himmelhintergrund nicht richtig verändert hat. Dieser Fehler wurde behoben.