

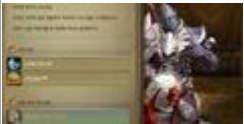







Patchnotes 4.0.3 – Katalam-Angriff

Update Inhalt

In der folgenden Liste sind die **4.0.3 Update Ankündigungen** nach Kategorie übersichtlich dargestellt.

4.0.3 Update - Katalam-Angriff		
	<u>Instanz</u>	Es werden 5 verschiedene Instanzen hinzugefügt. Es handelt sich um Instanzen, bei denen wie sonst auch, der Schwierigkeitsgrad ausgewählt werden kann und Instanzen die wie Mini-Spiele aufgebaut sind!
	<u>Gegenstand</u>	Es werden neue Waffen, Muster etc. hinzugefügt.
	<u>Quest</u>	Es wurden verschiedene offizielle/Helden-Quests hinzugefügt, durch die Heldenrang-Ausrüstungen und spezial Materialien als Belohnung erhalten werden können.
	<u>Belagerungskampf</u>	Katalam-Belagerungskampf Belohnung wurde erhöht.
	<u>Charakter</u>	Einige Fertigkeiten die Fehler aufwiesen, wurden verbessert. Anfänger-Server Rückkehr Methode wurde vervielfältigt.
	<u>Sonstiges</u>	Innerhalb des Spiels können Screenshots angesehen werden.

Instanzen



Es wurden 5 neue Instanzen in Süd-Katalam und im Untergrund von Katalam hinzugefügt!

Im 3. Update von 4.0 wurden 5 verschiedene neue Instanzen hinzugefügt.

- **Sauro-Kriegsdepot:** Standard-Instanz, bei der der Schwierigkeitsgrad des Final-Boss ausgewählt werden kann
- **Stahlmauerbastion:** Mini-Verteidigungskampf, welche mit einer Allianz-Gruppe betreten werden kann
- **Kamars Schlachtfeld:** Schlachtfeld-Dredgion Erweiterung, Kamars Schlachtfeld
- **Jormungands Brücke:** Instanz in Mini-Spiel Form, kann ganz locker gespielt werden
- **Zuflucht des Ruhn-Stammes:** Mini-Spiel Typ. In dieser Instanz wird eine Gruppe in drei Gruppen aufgeteilt.

Sauro-Kriegsdepot



Früher war es einmal der heilige Tempel des Ruhn-Stamms, der in der Gebirgskette versteckt lag. Der Ruhn-Stamm verwendete die Nevilim, um diesen Ort aufzubauen und raffiniertes reines Idgel zu gewinnen. Als sie jedoch die gewünschte Energie gesammelt hatten, waren sie bereits vor der Auslöschung und versteckten sich vor Verzweiflung im Tempel. Sie versiegelten ihn und seither, wurden sie nicht mehr gesichtet.

Dieser heilige Tempel wurde für sehr lange Zeit unbeachtet zurück gelassen. Entdeckt wurde er von Shita, dem 40. Kommandanten der Beritra-Aufklärungstruppe. Shita erfuhr von der versteckten Existenz von Idgel im Tempel und plante diese Kraft zu verwenden, um ein Balaur-Gebiet zu werden. Shita verbarg seine Pläne vor Beritra und überredete Beritra, diesen Ort als Kriegsdepot zu verwenden.

Letztendlich wurde dieser Ort in das Kriegsdepot umgeändert und Shita verwendete diesen Ort als seine Basis. Ohne dass Beritra davon erfuhr, fand er Idgel und ist dabei einen Plan auszuhecken, um Idgel gut einzusetzen.

- Nur die Fraktion, die die **83. Garnison** erobert hat, kann durch das Sauro-Kriegsdepot Portal eintreten.
- Der Eintritts-NSC für das Sauro-Kriegsdepot befindet sich innerhalb der 83. Garnison in Süd-Katalam.

Instanz	Eintrittsvoraussetzung	Eintritts-Gegenstand	Personen	Eintritts-Stufe	Erneute Eintrittszeit (min.)
Sauro-Kriegsdepot	83. Garnison erobern	Medaille des Kampfes (3 Stück)	6	Ab Stufe 65	Starter 4200 Goldpaket 1320

Stahlmauerbastion



Die Stahlmauerbastion ist ein Tor, welches der Ruhn-Stamm zwischen dem Beritra-Territorium von Süd-Katalam erbaut hat. Es wurde früher von den Beritra-Armee als Durchgangspassage nach Katalam verwendet, seit jedoch die Elyos/Asmodier nach Katalam eingedrungen sind, ist dieser Ort von den Elyos/Asmodiern besetzt worden.

Die Beritra-Armee stellte die Pashid-Einheit auf, speziell nur um diesen wichtigen Posten zurück zu erobern und zusammen mit den Dredgion bereiteten sie den Stahlmauerbastion-Angriff vor. Die Anführer der Elyos/Asmodier, die erfahren hatten, dass die Beritra-Armee schon im Anmarsch ist, begannen Unterstützung zu suchen, um die Beritra-Armee davon abzuhalten weiter nach Katalam einzudringen. Die Daeva, die dieser Anfrage gewachsen waren, es handelte sich um sehr mutige Daeva, machten sich auf den Weg zur Stahlmauerbastion.

An der Stahlmauerbastion befinden sich Ausrüstungen, wie zum Beispiel Kanonen, die von den Elyos/Asmodiern für die Verteidigung des Tors aufgestellt wurden. In der Nähe dieser Region befinden sich verschiedene Vorrichtungen, die von der Pashid-Einheit aufgestellt wurden. Die Daeva, die die Stahlmauerbastion betreten, müssen die Beritra-Armee aufhalten und ihre Vorrichtungen zerstören und Pashid erledigen.

- Wenn die **81. Garnison** in **Süd-Katalam** erobert wird, erscheint in der Garnison der Eintritts-NSC.
- Elyos Eintritts-NSC : Daidalos
- Asmodier Eintritts-NSC : Schwanhild
- Der 'Stahlmauerbastion' Ausgangsstandort wurde für die Elyos in Nord-Katalam in 'Wiederaufgebauter Turm des Lichts' und für die Asmodier in 'Ruhn-Tempel' geändert.

Instanz	Eintrittsvoraussetzung	Eintritts-Gegenstand	Personen	Eintrittsstufe	Erneute Eintrittszeit (min.)
Stahlmauerbastion	81. Garnison erobern	Medaille des Kampfes (3 Stück)	2	Ab Stufe 65	Starter 10080 Goldpaket 4200

Kamars Schlachtfeld



Die Stadt Kamar hatte unendliche Bedrängnisse überstanden und besitzt eine strahlende Geschichte der Reian, jedoch änderte sich die Situation schlagartig, mit dem Verschwinden von Kahrnun. Da Kahrnuns Gesetz durch sein Verschwinden gelockert wurde, ließen die Elyos und Asmodier jeweils einen Kommandanten in Kamar zurück, der bei jeder sich bietenden Gelegenheit darauf gierig war, jeweils den anderen zu erledigen, um Kamar zu besetzen. Die Reian, ganz besonders Garnon versuchten die Spannungen der Elyos/Asmodier zu unterdrücken, jedoch waren sie nicht stark genug, um dies durchzusetzen.

Beritra hatte diese Situation in Kamar durchschaut und befahl Tavrosh, dem 43. Kommandanten, die Zornschiff-Legion in Kamar einzusetzen. Zornschiff war der Dredgion-Kommandant, der am besten über Kamar Bescheid wusste. Da die Elyos und Asmodier während die Balaur diesen Plan ausheckten damit beschäftigt waren, sich gegenseitig zu bekämpfen und die Reian versuchten diesen Widerstand zu zügeln, wurden sie von der Zornschiff-Legion überrascht und letztendlich schafften es die Balaur unter der Führung von Varga, in Kamar einzudringen. Seit dem begann Kamar sich zu einem großen farblosen Schlachtfeld zu entwickeln, an dem an verschiedenen Orten der bisherige Friede der herrschte, nicht mehr wiederzuerkennen ist.

- Es handelt sich um eine Instanz, bei der 12 gegen 12 gespielt wird. Innerhalb von 30 Minuten müssen die Monster und die gegnerische Fraktion besiegt werden.
- Wenn mehrere Charaktere als Gruppe/Allianz eine Instanz betreten, aber die Stufen nicht zusammen passen, ist der Eintritt nicht möglich.
- Kamars Schlachtfeld kann nur an bestimmten Uhrzeiten betreten werden.
- Wenn es möglich wird, die Instanz zu betreten, erscheint eine Systembenachrichtigung und auf der unteren rechten Seite wird der Eintritts-Button aktiviert.
- Gegenstände, die in ‚Kamars Schlachtfeld‘ erhalten werden, sind für 60 Minuten handelbar.

Instanz	Cooldown	Personen	Eintritts-Stufe	Eintrittszeit
Kamars Schlachtfeld	Goldpaket – 120 Min. Starter – 2880 Min.	12 Personen pro Fraktion	Stufe 61-65	Täglich 20-22Uhr

1. Das Siegerteam von “Kamars Schlachtfeld” erhält außerdem den folgenden Belohnungs-Gegenstand:

Rang	Zusatz Belohnungsgegenstand
Sieg	Kamars Siegestruhe

- Die Belohnung „Zerbrochenes Ceranium“ kann der Truhe entnommen werden.
- Mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit enthält die Truhe außerdem einen Zusatzgegenstand.

Jormungands Brücke



Jormungands Brücke kann durch einen besonderen Eingang im Untergrund von Katalam betreten werden. Die Beritra-Armee verwendet diesen Ort, der auf einer Bergkette in der Nähe von Katalam erbaut wurde als Waffenarsenal. Das Geschütz, welches von der Beritra-Armee hergestellt wurde, wird dort auch aufbewahrt.

Dieses Belagerungs-Geschütz besitzt eine mächtige Zerstörungskraft, durch die eine ganze Region von Katalam in Schutt und Asche gelegt werden kann. Als die Elyos/Asmodier davon erfuhren, trommelten sie in Eile ihre Soldaten zusammen, und schickten diese zu Jormungands Brücke, um das Geschütz zu zerstören.

Die Beritra-Armee stellte um das Geschütz zu verteidigen 4 Wachposten und Schutzschilder auf und eine Brücke, durch die das Eindringen erschwert wird. Die Daeva, die Jormungands

Brücke betreten, müssen in der kurzen Zeit, bevor das Geschütz beginnt abzufeuern, alle Hindernisse überwinden und das Geschütz zerstören.

- Der Eintritts-NSC für Jormungands Brücke befindet sich in der “Zweiten Garnison der Lata-Truppe”, im Untergrund von Katalam.

Instanz	Eintrittsvoraussetzung	Personen	Eintritts-Stufe	Eintrittszeit (min.)
Jormungands Brücke	Nicht vorhanden	6	Ab Stufe 65	Starter 7080 Goldpaket 2760

Zuflucht des Ruhn-Stammes



Es wurde als Friedhof für hochrangige des Ruhn-Stamms erbaut und befindet sich im Untergeschoss. Damals galt dieser Ort als Symbol für Ansehen. Es wurden komplexe Labyrinth zum Schutz errichtet, da sich dort wertvolle Gegenstände befinden, die mit den Ruhn-Stamm Mitgliedern begraben wurden.

Es befinden sich nicht nur Gold, Silber und andere wertvolle Gegenstände an diesen Ort, sondern auch Fragmente über die Verwendung von Idgel. Die Beritra-Spezialforschungstruppe, Shugos und die Chira-Grabräuber, welche aus Shugos und Shulacks bestehen, hatten diese Information schnell ausfindig gemacht und waren die ersten, die die Zuflucht des Ruhn-Stammes betraten. Der Spezialforschungstrupp, um die Idgel-Verwendungsmethode zu finden und die Chira-Grabräuber, um sich an die wertvollen Schätze des Ruhn-Stammes zu vergreifen.

Die Katalam-Patrouille der Elyos und der Katalam-Säuberungstrupp der Asmodier, erfuhren erst später davon und das auch nur, nachdem sie einige Chira-Grabräuber bestochen hatten. Die Elyos und Asmodier machten sich auch auf, zur Zuflucht des Ruhn-Stammes um die alten Fragmente über die Idgel-Verwendung in ihre Hände zu bekommen.

- Der Eintritts-NSC zur Zuflucht des Ruhn-Stammes befindet sich in der “Ersten Id-Mine”, im Untergrund von Katalam.

- Die Zeit läuft ab, sobald der Schlüssel bei den Grabeingängen in der ‚Zuflucht des Ruhn-Stammes‘ erhalten wurde.

Instanz	Eintrittsvoraussetzung	Personen	Eintrittsstufe	Eintrittszeit (min.)
Zuflucht des Ruhn-Stammes	Keine	6	Ab Stufe 65	Starter 7080 Goldpaket 2760

Sonstiges

1. Am Stahlrose Ladeplatz/Kabine/Deck gab es das Problem, dass einige Geister irregulär beschworen wurden. Das Problem wurde behoben.
2. Es wurde eine Änderung vorgenommen, bei der beim Eintritt in das Dredgion-Schlachtfeld der Buff-Effekt aufgehoben wird.
3. Der finale Belohnungsgegenstand der ‚Ruhnadium‘ Schatztruhe, kann von nun an persönlich bei der ‚Zornige Hexe Grendal‘ erhalten werden.
4. In ‚Idgel-Forschungslabor‘ und ‚Idgel-Forschungslabor (Legion)‘ wurden weitere Beritra-Vorratskisten hinzugefügt.
5. In ‚Lager der Leere‘ und ‚Lager der Leere (Legion)‘ wurden weitere Beritra-Vorratskisten hinzugefügt.
6. Die Schatzkisten-Belohnungen in der ‚Halle des Wissens‘ wurden geändert.
7. Änderung: Die Monster, die im ‚Idgel-Forschungslabor‘, ‚Idgel-Forschungslabor (Legion)‘, ‚Lager der Leere‘ und ‚Lager der Leere (Legion)‘ aufgestellt sind, können „Verbergen“ erkennen.
8. Die ‚Vorratskisten der Beritra-Armee‘, die sich im ‚Idgel-Forschungslabor‘, ‚Idgel-Forschungslabor (Legion)‘, ‚Lager der Leere‘ und im ‚Lager der Leere (Legion)‘ befinden, dropen als Belohnung von nun an auch Festungswappen.
9. In der ‚Halle des Wissens (Legion)‘ gab es das Problem, dass die Karte nicht zu sehen war. Das Problem wurde behoben.
10. Es war möglich, im ‚Idgel-Forschungslabor‘, ‚Idgel-Forschungslabor (Legion)‘ ‚Lager der Leere‘ und in der ‚Lager der Leere‘ (Legion)‘ auf eine unnormale Weise an Vorratskisten der Beritra-Armee zu gelangen. Dieser Bug wurde gefixt.
11. Es gab einige Krüge, aus denen im ‚Idgel-Forschungslabor‘ und ‚Idgel-Forschungslabor (Legion)‘ Forschungslabor-Schlüssel erhalten werden konnten, deren Aussehen verschieden war. Diese wurden alle vereinheitlicht.

Gegenstände



Neue Instanz-Gegenstände und neue Muster werden hinzugefügt!

Neues Herstellungsmuster

1. Es wurden neue Herstellungsmuster hinzugefügt.
 - Es wurden neue Ausrüstungen der Mythosklasse und Muster hinzugefügt.
 - Die neuen Muster können in Nord-Katalam in der **76. Garrison** und in der Untergrund von Katalam-Basis erworben werden.



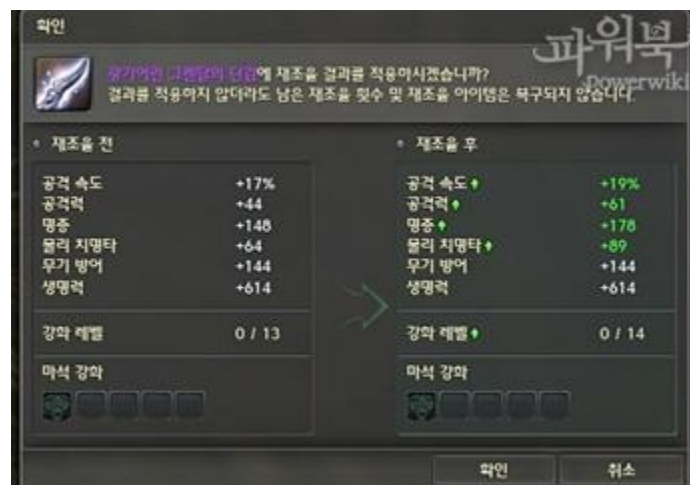
Funktionserweiterung der Gegenstand-Identifizierung

1. Die Gegenstandsidentifizierungs-Funktion wurde erweitert.
 - Vor der Änderung: Optionswerte des Gegenstands können identifiziert werden

- Nach der Änderung: Identifizierung von Optionswerten, Anzahl der Manastein-Slots und max. Verbesserungsstufe
2. Es wurde eine Reidentifizierungs-Funktion angewandt.
- Einige Ausrüstungen können reidentifiziert werden.
 - Gegenstände, die noch reidentifizierungen übrig haben, können durch Verwendung der Identifizierungs-Schriftrolle die temporär bestimmten Werte reidentifizieren.



Anzahl der Re-Identifizierung wird angezeigt



Vergleich vor/Nach der Reidentifizierung

PvP-Optionen Änderung

1. Die Werte, die mit PvP zusammenhängen, werden nun in Attacke und Magie-Attacke aufgeteilt angezeigt.

- PvP-Attacke: PvP Attackenstärke, PvP Magie-Attacke
- PvP-Abwehr: PvP Abwehrstärke, PvP Magie-Abwehr



Vor der Änderung



Nach der Änderung

Sonstige Änderungen

- Einige Werte der Kantor-Gegenstände, die in der Instanz in Katalamize erhalten werden können, wurden geändert.
 - Kantor-Set des wütenden Hyperion:** Schild-Abwehr wurde in Waffenabwehr geändert
 - Kantor-Set des erzürnten Hyperion:** Waffenabwehr wurde in Schild-Abwehr geändert
- Es wurden neue heroische und sagenhafte Mützen hinzugefügt.
 - Einige Mützen-Icon wurden geändert.
- Es kam vor, dass Gegenstände im Inventar nicht angezeigt wurden. Das Problem wurde behoben.
- Es wurde eine Änderung der Miol-Tasche vorgenommen. Es ist nun möglich, Verbrauchsgegenstände mit den Speisen und Magischen Gegenständen zusammen in den automatischen-Buff des Miols einzutragen.
- Änderung: Der Verbesserungseffekt der höchsten Stufe der Waffenverbesserung, wird auch bei der sagenhaften Stufe über Stufe 10 angewandt.
- Das Problem, dass beim Schützen die Fertigkeit Seelenkanone des Stigma-Gegenstands nicht angezeigt wurde, wurde behoben.
- Es gab das Problem, dass das Miol beim automatischen-Buff, falsche Gegenstände bei den Speisen und magischen Gegenständen verwendete. Das Problem wurde behoben.
- Das Problem, dass einige Muster nicht handelbar waren, wurde behoben.

9. Das Problem, dass bei einigen Gegenständen die Manastein -Verstärkung nicht möglich war, wurde behoben.
10. Bei einigen Gegenständen, wurden falsche Werte angewandt. Dies wurde behoben.
11. Es gab Benennungsfehler bei einigen Gegenständen, die korrigiert wurden.
12. Einige Aussehen von Gegenständen wurden geändert.
13. Es gab Fehler in Gegenstands-Tooltips, die korrigiert wurden.
14. Es können nun aus unter Stufe 60 Abyss-Ausrüstungsgegenstände Abysspunkte extrahiert werden.
 - Die betroffenen Gegenstände können durch Verwendung des Abyss-Schmelzrüstungs-Hammers ein Teil der Abysspunkte zurück erhalten werden.
15. Auch wenn die maximale Buff-Anzahl überschritten wurde und ein Verwandlungs-Bonbon verwendet wurde, verschwindet der Effekt nicht durch den Buff.
16. Das Problem, dass Gold-Tatar keine Waffentruhe-Gegenstände für den Schützen und Barden gedropt hat, wurde behoben.
17. Bei den Ausdehnbaren Waffen die hergestellt werden können, wurde für Deformiertes Katalium ein Teil der Werte geändert.
18. Das Icon für die 'Grabeingang Schlüssel Auswahltruhe' in der Zuflucht des Ruhn-Stammes wurde von einem Bündel in eine Truhe geändert und der dazugehörige Tooltip wurde etwas geändert.
19. Das Boss-Monster, während des Events "Süßes Geständnis", dropt von nun an einen anderen Event-Gegenstand.
 - Das Boss-Monster dropt für das '[Event] Süßes Pulver' von nun an das '[Event] Bündel mit süßem Pulver'.
 - Jedes Gruppenmitglied kann jeweils ein '[Event] Bündel mit süßem Pulver' erhalten.
20. Einige Gegenstände besaßen falsche Werte, diese wurden geändert.
21. Bei Quest je nach Beruf war es nur bei einigen Gegenstandsbelohnungen möglich diese zu extrahieren. Die Gegenstände, bei denen die Extrahierung nicht möglich war, wurden korrigiert.
22. Einige Speise-Verstärkerbeschreibungen waren falsch. Die Fehler wurden behoben.
23. Einige Beschreibungen von Herstellungsmaterialien wurden angehäuft angezeigt. Dieses Problem wurde behoben.
24. Einige Gegenstände wurden eigenartig angezeigt, wenn sie angelegt wurden. Das Problem wurde behoben.
25. Der Stigma-Gegenstand des Templers "Kraft brechen VI" wurde nicht richtig angezeigt. Das Problem wurde behoben.
26. Der NSC Brinhild, der sich in der Asmodier Hauptstadt befindet, verkauft von nun an Fertigkeitenbücher für die Klasse Barde.
27. Es wurde die Aussehensänderung der Tatar-Waffenserien geändert.
 - Vorher: Aussehen verändern nicht möglich
 - Änderung: Aussehen extrahieren nicht wiederholt möglich
28. Die Werte von 'Stoffbandana des Ruhn-Stammes' wurden etwas erhöht.
29. Wenn der Abyss-Rang sich ändert, wurden die Abyss-Ränge beschränkten Gegenstände-Informationen nicht mit erneuert. Das Problem wurde behoben.
30. Einige Gegenstands-Einstellungen waren fehlerhaft. Das Problem wurde bearbeitet.

31. Das Problem, dass einige Gegenstände gefärbt werden konnten, obwohl dies nicht möglich sein dürfte, wurde behoben.
32. Einige Gegenstände wurden falsch angezeigt. Das Problem wurde behoben.
33. Einige Tooltips von Speisen waren fehlerhaft. Die Fehler wurden korrigiert.

Quest



Offizielle/Helden-Quests wurden hinzugefügt und ein Teil der Medaille des Kampfes-Quest wurde geändert!

Offizielle/Helden-Quest

1. Es wurden offizielle/helden-Quests hinzugefügt.
 - Die Offizielle Quest erhält der Spieler, der in der Katalam-Region die Höchststufe erreicht hat. Es kann ein Accessoire ausgewählt werden.
 - Bei der Helden-Quest können Ausrüstungen und spezial Materialien erhalten werden. Es ist nicht nur wichtig, dass der Spieler seine Fähigkeiten und Fleiß zeigt, sondern er muss auch Glück haben für diese Quest. Der Schwierigkeitsgrad ist bei dieser Quest etwas gehobener.



Es wurden verschiedene offizielle/Helden-Quests hinzugefügt



Es können hochwertige Gegenstände und verschiedene Materialien als Belohnung erhalten werden

Medaille des Kampfes Queständerung

1. Die [tägl.] Quest, die jeweils in Nord- und Süd-Katalam erhalten werden kann, wurde geändert.
 - Die [tägl.] Quest wurde in eine [wöchentl.] Quest geändert.
 - Die Anzahl der zu jagenden Kreaturen wurde von 2 auf 5 erhöht.
 - Einige Gruppenquests wurden in normale Quests geändert und die Monsterstufen wurden passend dazu vermindert.
 - Änderung: In der Quest, bei der Elyos/Asmodier erledigt werden müssen, erhält der Spieler als Belohnung 12 Medaillen des Kampfes. In der Quest, bei der Balaur erledigt werden müssen, erhält der Spieler 8 Medaillen des Kampfes.
2. Es wurden [Eilbefehl]-Quests die jeweils in Nord- und Süd-Katalam erhalten werden können geändert.
 - Die Anzahl der zu erledigenden Gegen-Fraktion wurde von 2 auf 1 geändert.
 - Die Questbelohnung beträgt 3 Medaillen des Kampfes.

Neue Instanzquest

1. Es wurde eine neue Quest hinzugefügt, die in der Instanz **Jormungands Brücke** ausgeführt werden kann.

Fraktion	Questname	Stufe	Erhalts-NSC
Elyos	Jormungands Forscher	65	Timarkus
Asmodier	Sucht das Geschütz	65	Ungand

2. Es wurde eine neue Quest hinzugefügt, die in der Instanz **Zuflucht des Ruhn-Stammes** ausgeführt werden kann.

Fraktion	Questname	Stufe	Erhalts-NSC
Elyos	Alte Gruft	65	Liponia
Asmodier	Bergung des Relikts	65	Nivella

3. Es wurde eine neue Quest hinzugefügt, die in der Instanz **Sauro-Kriegsdepot** ausgeführt werden kann.

Fraktion	Questname	Stufe	Erhalts-NSC
Elyos	Infiltration des Kriegsdepots	65	Amalde
Asmodier	Spioniert das Kriegsdepot aus	65	Sibeldum

4. Es wurde eine neue Quest hinzugefügt, die in der Instanz **Stahlmauerbastion** ausgeführt werden kann.

Fraktion	Questname	Stufe	Erhalts-NSC
Elyos	Kampf beim Eremion-Südtor	65	Demades
Asmodier	Erbitterter Kampf	65	Latkel

Sonstiges

1. Das Problem, dass bei die Quest Lied des Segens bei asmodischen Schützen und Barden nicht ausgeführt wurde, wurde behoben.
2. Es wurde eine Waffe für Schützen und Barden bei den Quests Elyos Veilles Geschenk und Asmodier Mastarius Geschenk hinzugefügt.
3. Während der Elyos Calydon-Ruinen Mission, wird für das Calydon-BonBon eine Infobox angezeigt.
4. Wenn Nord-Katalam das erste Mal betreten wird, erscheint ein Video, welches nun abgebrochen werden kann.
5. Es wurde ein Teil der Inhalte der Elyos-Quest '[Held/Allianz] Verstecktes Ruhn-Relikt' und Asmodier-Quest '[Held/Allianz] Aneignung der Relikte' geändert.
 - Die Quest-Gegenstände, die von der 'Zornigen Hexe Grendal' erhalten werden können, wurden geändert.

Standard Gegenstand(allg.)	Elyos	Asmodier
Alte Ringtruhe	Hexenring der Stärke	Herrschaftsring der Hexe

- Es gab das Problem, dass von 'Zornige Hexe Grendal' der Quest-Gegenstand erhalten werden konnte, obwohl der Charakter die Quest nicht besaß. Das Problem wurde behoben.
6. Das Problem bei Asmodiern, die die Mission 'Siels Relikt' besitzen und von einem allgemeinen Instanz-Server aus eine Instanz betraten und die Ausführung dann unmöglich wurde, wurde behoben.
 7. Wenn bei der [Eilbefehl/tägl.] Quest, die Ausführstufe bei 1/2 erledigt ist, kann die Quest nicht weiter ausgeführt werden. Das Problem wurde behoben.
 8. Es gab das Problem, dass als Herstellungsquest-Belohnung für den Schützen und den Barden, die das Waffenmuster nicht versendet wurde. Das Problem wurde behoben.
 9. Der Quest-Gegenstand <Egants Aufzeichnungen> der asmodischen Quest 'Die Wahrheit über die Niederlage' wurde als Gegenstand für Elyos angezeigt. Das Problem wurde bearbeitet.
 10. In der Belohnungsstufe der Quest 'Die Extraktion von Apsus schrecklichem Groll' ist es nicht möglich gewesen, Garnons Büro zu betreten. Das Problem wurde behoben.
 11. Während der Siels Kraft Waffenherstellungs-Quest ist es von nun an möglich, dass jede Stufe die <Vorpall-Essenz> erhalten kann.
 12. Wenn die wöchentl. Quest beendet wird, erscheint die Systembenachrichtigung zum richtigen Zeitpunkt.
 13. Inhalte und Rechtschreibfehler von einigen Quests wurden korrigiert.

Festungskampf

Katalam Festungskampf-Belohnung

- Die Gewinneranzahl und die Gegenstands-Belohnung von **Katalam Festungskampf** wurde geändert.
 - Wenn es sich um Held- und Offizier-Belohnungen handelt, erhält der Spieler ein Quest-Gegenstand, mit dem eine Helden-Quest beendet werden kann.

	Held		Offizier		Elite		Soldat	
	Persone n	Beohnun g	Persone n	Belohnun g	Persone n	Belohnun g	Persone n	Belohnun g
Standard	10	Ce 4	20	Ce 2	30	Mi 2	90	Mi 1
Änderun g	10	Ce 4	30	Ce 2	50	Ce 1	100	Mi 2
* Ce : Ceranium-Medaillen Mi : Mithril-Medaille								

Festungskampf Zeitänderung

- Die Uhrzeiten der Festungskämpfe in der Balaur-Region wurden geändert.

	Mo	Di	Mit	Do	Fr	Sa	So
20:00 ~ 21:00	Antike Vorgaltem	Habgier Karmin	Antike Habgier Vorgaltem Karmin	Antike Vorgaltem	Habgier Karmin	Antike Habgier Vorgaltem Karmin	Antike Habgier Vorgaltem Karmin
21:00 ~ 22:00			Prades- Festung		Bassen- Festung	Sillus- Festung	Prades- Festung
22:00 ~ 23:00	Bassen- Festung	Sillus- Festung	Bassen- Festung	Prades- Festung	Prades- Festung	Bassen- Festung	Sillus- Festung
23:00 ~ 24:00	Prades- Festung	Bassen- Festung	Sillus- Festung	Sillus- Festung	Sillus- Festung	Prades- Festung	Bassen- Festung

Katalam Festungskampf-Buff

1. Es wurde ein Verstärkungseffekt hinzugefügt, den die Fraktion erhält, die den Katalam-Festungskampf gewonnen hat.
 - Wenn der Charakter sich in Nord- oder Süd-Katalam befindet, erhält er diesen Effekt.
 - Es kann passieren, dass ein Charakter, der diesen Verstärkungseffekt erhalten hat, diesen verliert, wenn er bestimmte Instanzen betritt.
 - Stirbt der Charakter oder loggt er sich aus, verliert er den Verstärkungseffekt nicht.

Voraussetzung	Verstärkungseffekt	Inhalt
Belagerung erfolgreich	Sillus' Gunst	Die PVE-Attackenstärke erhöht sich um 2%.
	Bassens Gunst	
	Prades' Gunst	
Abwehr Fehlgeschlagen	Sillus' Ermutigung	Die PVP-Attackenstärke und Abwehr erhöht sich um 7%.
	Bassens Ermutigung	
	Prades' Ermutigung	

Sonstige Änderungspunkte

1. Für die Garnison-Kampf Tägliche Quest in der Nord-/Süd-Katalam Region, wurden die Werte und Standorte von den Verbindungsmännern/ Boten zum Teil geändert.
2. Wenn das Artefakt aktiviert wird und der Verstärkungseffekt angewandt wird, verliert der Charakter diesen Effekt, wenn er in eine andere Region wechselt.
3. Es wurde ein Teil der Standorte der Boten/Verbindungsmänner geändert, die für die Quest-Ausführung des Festungskampfs in Nord/Süd-Katalam eine Rolle spielen.

Charakter

Charakter

1. Die Bewegung beim Schützen, wenn er aus dem Topf Poti/Pora sammelt, sah eigenartig aus. Dies wurde verbessert.
2. Es ist nun möglich, aus dem normalen Server in den Anfänger Server zurückzukehren, indem außer dem Teleporter, die Rückkehr-Fertigkeit und Rückkehrschritztrolle verwendet wird.
3. Es ist nicht mehr möglich, dass aus der neutralen Zone in die Kampfzone ein Verstärkungseffekt für einen Mitstreiter angewandt werden kann.
4. Während ‚Verbergen‘ kann kein persönlicher Shop geöffnet werden.
5. Es kam vor, dass bei der Zweitwaffe (linke Hand), der falsche Waffenwert angewendet wurde. Das Problem wurde behoben.

Fertigkeiten

1. Beim Jäger wurde die Fertigkeit Falle: Schock I seltsam ausgeführt. Die Bewegung wurde geändert.
2. Bei der Fertigkeit Sprintangriff II ~ V des Assassinen, wurde der Kettenfertigkeiten-Tooltip nicht angezeigt. Das Problem wurde behoben.
3. Die Tooltip-Beschreibung der Fertigkeit Winterrüstung III ~ IV des Zauberers wurde nicht richtig dargestellt. Das Problem wurde behoben.
4. Bei der Fertigkeit Heiliger Diener V des Asmodier Klerikers, wurde der Tooltip nicht angezeigt. Das Problem wurde behoben.
5. Bei der Fertigkeit Kanonenkugel der Spaltung I ~ VII beim Schützen, wurde die Bewegung unnormale angezeigt. Das Problem wurde behoben.
6. Der Verstärkungseffekt der Fertigkeiten Schock entfernen I und Überlebensinstinkt I des Schützen, wurde nicht wiederholt. Das Problem wurde behoben.
7. Starker Impuls I des Barden wird schneller abgefeuert.
8. Die Schutzschild-Anzahl der Fertigkeit Melodie des Schildes V des Barden wurde niedriger als für die Stufe davor angezeigt. Das Problem wurde behoben.
9. Aus einigen Regionen, kann nach der Verwendung von Heimkehr aus dem Apartment in die Schlacht zurückgekehrt werden.
10. Bei einigen Verstärkereffekten werden von nun an, auch die Zeit mitgezählt, in der der Charakter ausgeloggt ist.
 - Ziel: Wenn in der Region Balaurea der Festungskampf beendet wurde, die Verstärkereffekte und Artefakt Verstärkereffekt, Gm_Verstärkereffekt
11. Die Erholzeit der Fertigkeit „Heilendes Licht I ~ IV“ des Klerikers, wurde nicht richtig angezeigt. Das Problem wurde behoben.
12. Einige Effekte von Fertigkeiten, wurden nicht richtig angezeigt. Das Problem wurde behoben.

13. Es gab das Problem beim Templer, dass der Verstärkerbuff der Fertigkeit "Luftwechsel I" nicht entfernt werden konnte. Das Problem wurde behoben.
14. Wenn der Assassine die Fertigkeit "Schattenillusion I" verwendete und den Gegner angriff, wurde „Verbergen“ nicht entfernt. Das Problem wurde gelöst.
15. Das Problem, dass beim Barden wenn durch Fertigkeit "Knall des Schocks I" nach hinten weggestoßen wurde, jedoch die Fertigkeit "Schock entfernen I" nicht aktiviert wurde, wurde behoben.

Sonstiges

Screenshot ansehen

1. Es wurde eine Funktion hinzugefügt, durch die innerhalb des Spiels Screenshots angesehen werden können.
 - Durch die Screenshot ansehen-Funktion kann ein aufgenommener Screenshot innerhalb des Spiels angesehen werden.
 - Die Funktion kann unter [Startmenü – Community – Screenshot ansehen] überprüft werden.
 - Tastenkürzel können unter [Einstellungen – Tasten-Einstellung – Fenster öffnen/schließen] eingestellt werden.
 - Die mit <Print Screen> aufgenommenen Screenshots können im 'Grundeinstellung' –Tab überprüft werden.
 - Die Screenshots, die durch <Shift + Print Screen>aufgenommen wurden, können unter 'Aussehen-Information' –Tab überprüft werden.



NSC

1. Es gab das Problem, dass das benannte Monster Vollstrecker Penemon, der in der zweiten Id-Mine, im Untergrund von Katalam erscheint, keine Waffen und Ausrüstungs-Gegenstände dropt. Dieses Problem wurde behoben.
2. Es kam vor, dass der Erkennungston nicht ausgeführt wurde, wenn ein Monster den Charakter erkannt hat. Das Problem wurde behoben.

3. Die Kampfbewegung von einigen NSCs, die sich in Nord-/Süd-Katalam Garnison-Schlachtplatz befinden, sah eigenartig aus. Dies wurde geändert.
4. Es wurden einige Standorte der Wächter der Phon-Garnison in Süd-Katalam geändert.
5. Es wurden einige Monster-Standorte im Untergrund von Katalam geändert.
6. Es wurden einige Wächter-Aufstellungen im Entwicklungsgebiet im Untergrund von Katalam geändert.
7. Es wurden die Kampf-pattern von einigen Monstern, die sich auf dem Plateau der Eiskälte in Süd-Katalam befinden, geändert.
8. Wenn in der Zweiten Id-Mine im Untergrund von Katalam, das Geschwärzte Grab erledigt wurde, wurde der Vollstrecker Penemon nicht gespawnt. Das Problem wurde behoben.
9. Einige NSC-Funktionen die in Nord- und Süd-Katalam aufgestellt sind, wurden geändert.
10. Das Problem, dass einige Monster Vorpal-Ätherrevolver und Saiteninstrumente gedroppt haben, wurde behoben.
11. In Nord- und Süd-Katalam wurden zusätzlich Monster hinzugefügt.

UI

1. Wenn das Gruppenliste-Fenster mit einem anderen UI-Fenster überlappt, wird der Bildschirm unnormale angezeigt. Dieses Problem wurde behoben.
2. In [Einstellungen – Spieleinstellungen] wurde der Tab [Miol/Schutzengel] hinzugefügt.
 - Miol-Alarm kann nun durch eine neue Option die hinzugefügt wurde, aktiviert/deaktiviert werden.
3. Es wurde der Fehler behoben, dass im Handelsagent-Fenster die eingetragenen Ausrüstungen falsche Werte besaßen.
4. Auf der Karte war ein Teil der Eintrittsvoraussetzung der Indratu-Festung in Heiron falsch angezeigt worden. Das Problem wurde behoben.
5. Im Legionsfenster werden von nun an die Kanten des Legionwappens mit angezeigt.

Umgebungsänderung

1. Es wurde eine neue Windströmung in Süd-Katalam hinzugefügt.
2. Es wurde ein Teil der Umgebung von Süd-Katalam geändert.
3. Es wurde ein Teil der Umgebung im Untergrund von Katalam geändert.
4. Es wurde ein Teil der Umgebung der Halle des Wissens geändert.
5. Es wurde ein Teil der Umgebung von Tiamaranta-Festung geändert.
6. Es wurde ein Teil der Umgebung von Elan geändert.
7. Es wurde ein Teil der Umgebung der 73. Garnison in Nord-Katalam geändert.
8. Es wurde ein Teil der Umgebung im Ladis-Wald geändert.

9. Ein Teil der Nord-Katalam Gebäude wurden falsch angezeigt. Das Problem wurde behoben.

Sonstige Änderungen

1. Es kann nun hinter der Questanzeige die Quickbarausgewählt und verwendet werden.
2. Wenn unter [Einstellung – Spieleinstellung – Kampfinformation] ein Teleport-Kampfeffekt ansehen entfernt wurde, wurde der Bonus-Wert des Charakters nicht mehr angezeigt. Das Problem wurde behoben.
3. Im unteren Bereich der Einstellungen, gab es die Punkte 'Alles zurücksetzen', und 'Derzeitiges Fenster zurücksetzen'. Die Benamungen wurden in 'Einstellungen zurücksetzen' und 'Detail-Einstellungen zurücksetzen' geändert.
4. Es kann nun hinter der Questanzeige die Quickbarausgewählt und verwendet werden.
5. Auf der Karte wurde der Begriff 'Ganison' mit einem anderen Begriff angezeigt. Der Fehler wurde korrigiert.