



PATCH NOTES



AION Classic Europe 2.8.5

~ Dominance ~

Patchnotes





PATCH NOTES

Inhalt

Instanz	3
Schlachtfeld	5
Apheta Beluslan	6
Abyss	6
Festungskampf	7
Arena	8
Quests	8
NSC	10
Gegenstände	11
Fertigkeiten	12
Charakter	12
Legionen	13
Buch der Legenden	13
Daeva Pass	13
Sammeln/Anfertigen	13
Sonstiges	13
Sound	14
UI	14
Fertigkeitsanpassungen	15

*Alle genannten Zeiten innerhalb des Dokuments entsprechen der Server-Zeit.

PATCH NOTES

Instanz

1. Die Instanz "Tartarus" wurde hinzugefügt.



In Bosheit und Heimtücke erlässt Tiamat den Befehl, die zerstörerische Kraft der Zeit von allen Enden Apheta Beluslans zusammenzutragen. Tief unter der Festung von Apheta Beluslan soll die unheimliche Kraft lagern und veredelt werden, bis sie für ihren tödlichen Einsatz bereit sei ... Ein gewaltiges unterirdisches Bauwerk, das an das grausame Verlies für Tiamats Gegner erinnert, stellt nun Daevas vor neue Prüfungen, wenn sie Tiamats Pläne zu durchkreuzen suchen.

Eintrittsort	Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Zurücksetzung
Apheta Beluslan	6	Ab Stufe 58	1-mal pro Woche	Mittwochs um 09:00 Uhr

- Die Lage des Eingangs zu Tartarus ändert sich je nach Status der Eroberung der Apheta-Beluslan-Festung.

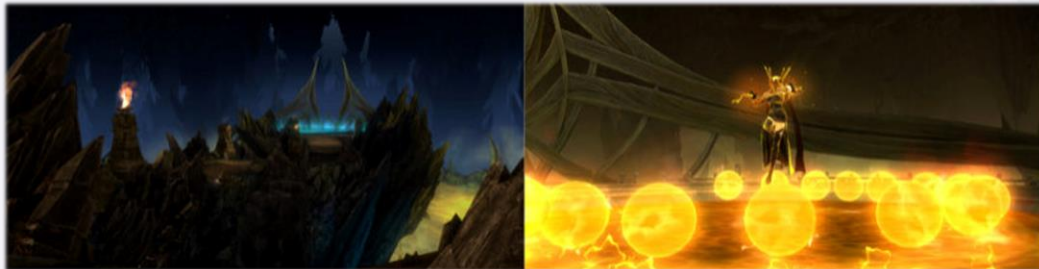
Status der Eroberung	Lage des Eingangs	Benötigte Gegenstände für den Eintritt
In Besitz von Balaur	Schlachtschiff der jeweiligen Fraktion	1x Zeit-Fragment
Von Eurer Fraktion erobert	Apheta-Beluslan-Festung	-
Von gegnerischer Fraktion erobert	Schlachtschiff Eurer Fraktion	1x Zeit-Fragment
Einnehmbar	Ihr habt keine Zugangsberechtigung.	

- Zeit-Fragment kann beim Händler in der Nähe der Apheta-Beluslan-Festung erworben.

PATCH NOTES

Fraktion	NSC	Verkaufsgegenstände
Elyos	Tikimunerker	Zeit-Fragment
Asmodier	Tikirunerker	Zeit-Fragment

- Ihr dürft max. 1 Zeit-Fragment besitzen. Wenn es nicht genutzt wird, wird es nach 7 Tagen zerstört.
 - Jeden Mittwoch um 8:00 Uhr wird die Kaufmenge zurückgesetzt.
2. Die neue Instanz "Mauer des Kammers" wurde hinzugefügt.



Tiamat erfährt, wie eines ihrer Versuchsobjekte die verheerenden Folgen der Kraft der Zeit besser übersteht als alle. Sie lässt besagte Samael zu sich bringen, um sie noch grausameren Experimenten mit der Zeit zu unterziehen.

Samael hätte in Telos ihren sicheren Tod gefunden und finden müssen ... doch eine Zeitinterferenz holt sie aus der Vergangenheit zurück. Ihre Gehirnwäsche vollzieht sich nun in einem ewigen Kreis und zwingt sie, sich immer wieder dem gnadenlosen Befehl der Tiamat-Legion zu unterwerfen.

Daevas finden schließlich den schicksalhaften Ort, an dem Tiamat die Kraft der Zeit lagern lässt. Gerade dort erwartet sie jemand, der es nicht vergönnt ist zu sterben - die Daeva der Kummer ohnegleichen, Samael.

Eintrittsort	Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Zurücksetzung
Apheta Beluslan	4	Ab Stufe 58	1-mal pro Woche	Mittwochs um 09:00 Uhr

- Die Lage des Eingangs zur Mauer des Kammers ändert sich je nach Status der Eroberung der Apheta-Beluslan-Festung.

Status der Eroberung	Lage des Eingangs	Benötigte Gegenstände für den Eintritt
In Besitz von Balaur	Schlachtschiff der jeweiligen Fraktion	1x Kummer-Fragment
Von Eurer Fraktion erobert	Apheta-Beluslan-Festung	-



PATCH NOTES

Von gegnerischer Fraktion erobert	Schlachtschiff Eurer Fraktion	1x Kummer-Fragment
Einnehmbar	Ihr habt keine Zugangsberechtigung.	

- Das Kummer-Fragment kann beim Händler in der Nähe der Apheta-Beluslan-Festung erworben werden.

Fraktion	NSC	Verkaufsgegenstände
Elyos	Tikimunerker	Kummer-Fragment
Asmodier	Tikirunerker	Kummer-Fragment

- Ihr dürft max. 1 Kummer-Fragment besitzen. Wenn es nicht genutzt wird, wird es nach 7 Tagen zerstört.
 - Jeden Mittwoch um 8:00 Uhr wird die Kaufmenge zurückgesetzt.
3. Wenn Ihr Euch innerhalb der "Mauer des Kummers" erneut einloggt, werdet Ihr zum Anfangspunkt teleportiert.
 4. Die Instanz "Esoterrasse" wurde deaktiviert.
 - Entsprechende Quests und Gegenstände wurden gelöscht.
 5. Fehler behoben: Einige Effekte der Fertigkeit "Brüllen der jungen Balaure-Gebierterin", die Tiamat in "Der Rote Thron: Telos" verwendet, wurden nicht korrekt ausgeführt.
 6. Die max. TP von Manipulierte Samael, Drana-Verseucher, Adjutant Anuhart und Tobende Samael in "Versunkenes Telos" wurden verringert.
 7. Fehler behoben: Die Stufe der Schatztruhen im Abyss-Splitter war zu niedrig, sodass einige Belohnungen nicht erhalten werden konnten.

Schlachtfeld

1. Die Zeiten für die folgenden Schlachtfelder wurden geändert:

Schlachtfeld	Zeit
Chantra-Dredgion	12:00 - 14:00 Uhr 18:00 - 20:00 Uhr



PATCH NOTES

Apheta Beluslan

1. Dem Apheta-Beluslan-Raid (Velator-Mortis) wurde eine Barriere hinzugefügt.
 - Entfernen von Barrieren wird auch mit Raid-Punkten belohnt.
2. Es wurden 2 neue Artefakte in der Nähe der Apheta-Beluslan-Festung hinzugefügt.

Name	Effekt
Schrei der Tapferkeit	Erhöht 3 Min. lang die max. TP aller Verbündeten im Wirkungsbereich um 8.000, die Angriffsgeschwindigkeit um 50% und die Wirkgeschwindigkeit um 20%.
Flammender Schmetterschlag	Fügt allen Gegnern im Wirkungsbereich 5-mal 2.000 Punkte mag. Schaden zu und betäubt sie vorübergehend.
3. Die Wahrscheinlichkeit für den Erhalt von Stigmafertigkeiten von Named Monster in Apheta Beluslan wurde erhöht.
4. Die Archonten-Basis in der verfallenen Beluslan-Festung wurde in die Schwarz-Ebene verlegt.
5. Start und Ende des Apheta-Beluslan-Festungskampfes werden im lokalen Server nicht mehr angezeigt.
 - Der Start und das Ende des Balaurea- und Abyss-Festungskampfes werden im Schlachtfeld-Server nicht mehr angezeigt.
6. Wenn ein Offizier mit 5 Sternen und mehr in Apheta Beluslan stirbt, wird keine Benachrichtigung mehr angezeigt.
7. Von Monstern in Apheta Beluslan können mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit die folgenden Gegenstände erhalten werden:
 - Verzauberungssteine (Stufe 65~85), Manasteinbündel (Stufe 60), Erstklassige Machtscherbe, [Event] Bündel mit Fertigkeitbüchern (Stufe 58), Seite des vergessenen Fertigkeitbuchs, Kampfgeist-Achat, Balaurea-Material, Waffen/Rüstung der zornigen Veille/des zornigen Mastarius.

Abyss

1. In den Festungen der unteren Abyss-Zone - Schwefelbaum-Festung, Siels Ostfestung und Siels Westfestung - werden keine Festungskämpfe mehr durchgeführt.

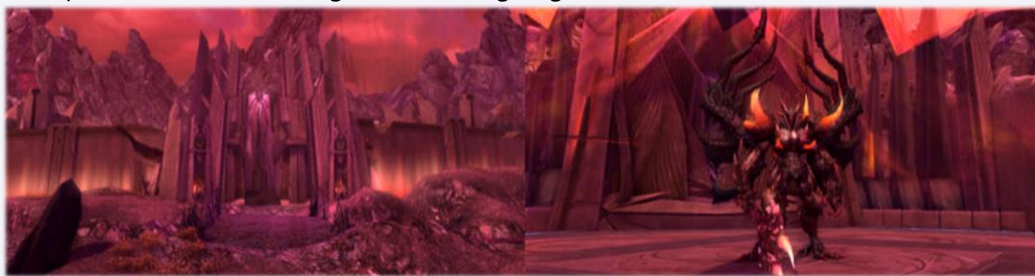


PATCH NOTES

- Von Abyss-Stützpunkten der Fraktionen könnt Ihr Euch nicht mehr zu den Festungen der unteren Zone teleportieren.
 - Artefakte in der entsprechenden Festung wurden entfernt.
 - Quests für die Festungen der unteren Zone des Abyss wurden entfernt.
2. Fehler behoben: Bei langen Titel-Erklärungen konntet Ihr nicht richtig scrollen.
 3. Fehler behoben: Wenn Ihr "Andere Charaktere ausblenden" auswählt, könnt Ihr bei einem Teleport wieder einwandfrei alle Charakterinformationen einsehen.

Festungskampf

1. Die Apheta-Beluslan-Festung wurde hinzugefügt.



Ort	Zeit
Apheta Beluslan - Flottenabsturzstelle	Samstags um 22:00 Uhr

- Belohnungen der Apheta-Beluslan-Festung:

Stufe	Sieg		Niederlage	
	Spieleranzahl	Schwarzgold-Medaille	Spieleranzahl	Schwarzgold-Medaille
Stufe 1	72	8 Stück	72	7 Stück
Stufe 2	90	6 Stück	90	6 Stück
Stufe 3	144	5 Stück	144	4 Stück
Stufe 4	144	4 Stück	144	4 Stück
Stufe 5	288	4 Stück	288	3 Stück



PATCH NOTES

2. Die Zeiten für den Festungskampf um die Götterfestung im Abyss-Kern wurden geändert:

Vorher	Nachher
Samstag: 22:00 - 23:00 Uhr	Sonntags: 22:00 – 23:00 Uhr

3. Die Zeiten für den Festungskampf um die Festungen in Inggison und Gelkmaros wurden geändert:

Vorher	Nachher
Mittwochs: 22:00 - 23:00 Uhr Sonntags: 22:00 - 23:00 Uhr	Mittwochs: 22:00 - 23:00 Uhr

Arena

1. Der Inhalt des Fertigkeitsbuch-Bündels, das der Verdiensthändler für Verbrauchsgüter in der Empyrianischen Feuerprobe verkauft, wurde geändert.
- Die Fertigkeitsbücher [Saison] Rückkehr: Milchstraße, [Saison] Kräuterbehandlung: Gitarrenklang IV und [Saison] Manabehandlung: Gitarre IV wurden hinzugefügt.

Quests

1. Es wurden neue wöchentliche Quests für die Instanz "Tartarus" hinzugefügt.

Fraktion	NSC	Questname
Elyos	Chronos	[Wöch] Das Geheimnis von Tartarus
		[Wöch] Lager zerstören
Asmodier	Xythei	[Wöch] Das Geheimnis von Tartarus
		[Wöch] Lager entschärfen

2. In der neuen Instanz "Mauer des Kummers" wurden Kettenquests hinzugefügt.

Fraktion	NSC	Questname
Elyos	Schmerzerfüllter Arbon	Vermisste Geliebte
Asmodier	Leidender Arbon	Verschwundene Geliebte





PATCH NOTES

3. Quests im Festungskampf in der unteren Zone Reshantas wurden gelöscht.
4. Quest-Gegenstände im Festungskampf in der unteren Zone Reshantas wurden gelöscht.
5. Die Wiederholungsquests der Einführungsgebiet-Münzen (Eisenmünze, Bronzemünze etc.) können nun nur noch einmal durchgeführt werden.
6. Einige Quests bezüglich Waffen- und Rüstungsbelohnungen wurden entfernt.
 - Wenn vor dem Update erhaltene Quests gerade durchgeführt werden, werden sie automatisch aufgegeben.
7. Titel-Erhalt-Quest der Schwarzwolken-Händler wurde geändert.
 - Nach Erreichen der Stufe 56 kann die Quest bei Jakunerker auf der Schwarzwolken-Insel erhalten werden.
 - Spieler, die den Titel durch bisherige Quests bereits erhalten haben, können diese Quest nicht durchführen.
 - Wenn vor dem Update erhaltene Quests gerade durchgeführt werden, werden sie automatisch nach dem Update gelöscht.
8. Vindachinerker-Würfelerweiterungs-Quest wurde geändert.
 - Nach Erreichen der Stufe 56 kann die Quest bei dem Würfelhersteller-NSC in Sanctum/Pandämonium erhalten werden.
 - Spieler, die den Würfel durch bisherige Quests bereits erweitert haben, können diese Quest nicht durchführen.
 - Wenn vor dem Update erhaltene Quests gerade durchgeführt werden, werden sie automatisch nach dem Update gelöscht.
9. Neue Kampagne "Verhandlung der Gebieter" wurde hinzugefügt.
 - Ihr erhaltet sie automatisch, wenn Ihr die Stufe 50 erreicht.
10. Einige Quests von "Konsortium" und "Charlirunerks Dämonen" in Inggison und Gelkmaros können nun auch mit Charakteren der Stufe 56 oder höher absolviert werden.
11. Der Gegenstand "Blut eines mächtigen Balaur" der Kampagne "Am Ende der Jagd" kann nun auch beim Erledigen von normalen Monstern erhalten werden.
12. Fehler behoben: In einigen Schritten der Quest "Wichtige Informationen" wurde die Quest-Markierung bei Daphnis angezeigt.
13. Fehler behoben: Die Daevanion-Quest der Stufe 50 konnte nicht erhalten werden.

PATCH NOTES

NSC

1. Die Aufgaben der Verwaltungshauptmänner (Bronzemünze bis Platinmünze) wurden geändert.
2. Fehler behoben: Doshinerk in Reshanta konnte nicht angeklickt werden.
3. Einige NSCs können keine Waffen mehr verleihen und keine Waffen des normalen Ranges verkaufen.
4. Nach der Änderung der Daevanion-Quests verkaufen folgende NSCs Götterlampe, Götter-Räuchergefäß und Gegenstände des Daevanions Lichts nicht mehr:
 - Elyos: Perena und Ophenes / Asmodier: Olda und Gerad
5. Vindachinerk taucht nun in Apheta Beluslan auf.
 - Vindachinerk taucht jede Stunde einmal an einem der zwei Orten in Apheta Beluslan auf:

Gebietsbezeichnung	Klippenhaus	Schrein der Elim
Ort		

6. Der Verkaufsliste von Macus/Kalsten in Sanctum/Pandämonium wurde das neue Fertigkeitsbuch "Geheul I" hinzugefügt.
7. Naduschunerk und Nandarunerk wurden von der Silentera-Schlucht entfernt.



PATCH NOTES

Gegenstände

1. Mit [Event] Auswahl-Schriftrollenbündel (Instanz) können nun andere Instanzen gewählt werden:
 - Die Instanz "Esoterrasse" wurde entfernt.
 - Die Instanz "Tartarus" wurde hinzugefügt.
 - Die Instanz "Mauer des Kummers" wurde hinzugefügt.
2. Neue epische Unglückssterne-Waffen, -Ausrüstungen und -Accessoires der Stufe 58 wurden hinzugefügt.
 - Wenn Ihr Unglückliche Samael erledigt, erhaltet Ihr mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit Unglückssterne-Waffen, -Oberteilrüstung, -Hosenrüstung und -Ring.
 - Wenn Ihr Tiamat erledigt, könnt Ihr mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit Unglückssterne-Schulterschutz, -Handschuhe und -Schuhrüstung erhalten.
3. Die "Schutztruppmünze" wurde hinzugefügt.
 - Eisenmünzen bis Platinmünzen können bei einem NSC gegen Schutztruppmünzen eingetauscht werden.
 - Schutztruppmünzen können gegen Accessoires und Helme der Stufe 20 bis 40 eingetauscht werden.
 - Bisherige Münzen als Questbelohnungen werden durch Schutztruppmünzen ersetzt.
4. Die Anzahl der benötigten Scherben zum Ausrüsten des Stigmas wurde geändert.

Stufe	Stufe des Stigma-Gegenstands	Benötigte Anzahl an Scherben
Höherwertig	20 bis 30	60
	30 bis 40	100
	41 bis 50	160
	51 bis 58	200
Heroisch	50 bis 58	250
Sagenhaft	55	275

5. Aus dem Solus-Feuerproben-Verdienstbündel könnt Ihr nun 5 statt 2 Schwarzgold-Medaillenstücke erhalten.
6. Fehler behoben: Schnellinfos einiger Gegenstände wurden nicht angezeigt.
7. Die Stofftunika der Unbewegtheit sieht nun sowohl bei Elyos als auch Asmodiern gleich aus.



PATCH NOTES

8. Namen einiger Gegenstände wurden geändert.
9. Das Aussehen des Hochsee-Outfits wurde verbessert.
10. Beschreibungen für Veredeltes mächtiges Wind-Serum und Konzentriertes edles Wind-Serum wurden ergänzt.

Fertigkeiten

1. Einige Fertigkeitseffekte von Gladiator, Zauberer, Beschwörer, Kleriker, Kantor und Rächer wurden geändert.
 - Nähere Informationen sind unter **Fertigkeitsanpassungen** am Ende des Dokuments zu finden.
2. Die Fertigkeiten Zauber des Ätherfelds: Schild I und Zauber der Blockade: Schild I können unabhängig von der zugehörigen Fraktion erhalten werden.
 - Die Fertigkeitsbücher der entsprechenden Fertigkeiten können aus dem Kochzutaten-Paket des Siegers erhalten werden.
3. Die Beschwörer-Fertigkeiten Furcht: Ginseng I und Furcht: Porgus I erlauben nun die Verwendung von Fesseln des Horrors I als Kettenfertigkeit.
4. Fehler behoben: Wenn Ihr Euch nach der Verwendung der Fertigkeit Verwandlung: Mau teleportiert, wurde das Aussehen der Verwandlung nicht korrekt angezeigt.
5. Fehler behoben: Schnellinfo zum abnormalen Zustand der Fertigkeit Wirbelwind beschwören (Zauberer) wurde nicht angezeigt.
6. Beschreibungen für die Fertigkeiten Konzentrierte Gefangenschaft und Düstere Fessel wurden korrigiert.

Charakter

1. Fehler behoben: Der Effekt von "Verzauberungseffekten", der den PvE-Angriff gegen Bosse um +10% erhöht, wurde nicht korrekt ausgeführt.
2. Fehler behoben: Das Zauberbuch während "Warten: Inline-Skates" wurde nicht korrekt angezeigt.



PATCH NOTES

Legionen

1. Fehler behoben: Zeitweise konnte die Bewerbung um Legionsbeitritt nicht zurückgenommen werden.

Buch der Legenden

1. Eine Funktion wurde im Buch der Legenden hinzugefügt, die alle Gemäldeteil zerlegt.

Daeva Pass

1. Fehler behoben: Beim Erhalt des Titels Schwarzwolken-Sonderhandelsbeauftragter wurden Missionen zum Titel nicht erneuert.

Sammeln/Anfertigen

1. Die Anzahl der benötigten Herstellungsfertigkeitspunkte für das Anfertigen von Konzentriertem edlem Wind-Serum wurden reduziert.

Sonstiges

1. Fehler behoben: Wenn weibliche Charaktere mit hellen Haaren den Oktopusfreunde-Haarschmuck anlegten, wurde das Haar nicht korrekt dargestellt.
2. Fehler behoben: Manchmal wurden Gleiten und Fallen nicht korrekt ausgeführt.
3. Fehler behoben: Wenn ein Charakter stirbt, wurden einige Flügel-Animationen nicht mehr wieder dargestellt.



PATCH NOTES

4. Fehler behoben: Wenn Ihr während dem Flug zum Gleiten wechselt, wurde das PC-Symbol des Kompasses nicht korrekt angezeigt.

Sound

1. Fehler behoben: Wenn die Artefakte "Schrei der Tapferkeit" und "Flammender Schmetterschlag" in Apheta Beluslan aktiviert wurden, wurde der Sound zeitweise nicht korrekt wiedergegeben.
2. Fehler behoben: Hintergrundtöne in einigen Teilen von Apheta Beluslan wurden nicht korrekt wiedergegeben.

UI

1. Fehler behoben: Wurde im Systemmenü "Fenster automatisch anordnen" ausgewählt, wurde das Interface von "[Buch der Legenden] Gemäldeteil schätzen" nicht an der richtigen Stelle angezeigt.
2. Wenn zu Beginn des Festungskampfes und des Raids der Charakter teleportiert wird, werden die Interfaces von Wiederauferstehungs-Beschwörung und Wiederauferstehung mit Gegenstand geschlossen.
3. Fehler behoben: Gegenstände des vorherigen Legions-Lagerhauses wurden in noch nicht ausgebauten Plätzen des aktuellen Legions-Lagerhauses angezeigt.



PATCH NOTES

Fertigkeitsanpassungen

1. Anpassungen einiger Fertigkeiten für Gladiator, Zauberer, Beschwörer, Kleriker Kantor und Rächer:

- **Gladiator**

Auch beim Gladiator wurde ähnlich wie bei anderen Klassen Anpassungen vorgenommen: Die Abklingzeit wurde separiert und die Fertigkeitsbücher geändert, um die Nutzbarkeit der Fertigkeiten zu erhöhen.

Als Erstes haben wir **die Abklingzeit von Gefängnis, Körperschlag und Kräftiger Hieb separiert**, damit sie unabhängig voneinander ausgewählt werden können.

Zusätzlich dazu wurden **die Dauer und Abklingzeit der Fertigkeit Flügel stärken verringert** und den **Angriffsgeschwindigkeits-Widerstand hinzugefügt**, damit die Fertigkeit je nach Situation flexibel eingesetzt werden kann.

Zum Schluss wurde die wenig genutzte Fertigkeit **Geheul in ein Fertigungsbuch umgewandelt**, damit sie einfacher verwendet werden kann. Dafür wurde die Verringerung der Abklingzeit und der Angriffskraft der Gegner angepasst und Ihr könnt nun phys. Angriffe parieren.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Gefängnis I bis V Körperschlag I bis IV Kräftiger Hieb I bis V	(Gemeinsame Abklingzeit für Körperschlag, Gefängnis und Kräftiger Hieb.)	(Abklingzeit von Gefängnis, Körperschlag und Kräftiger Hieb gilt separat .)
Flügel stärken I	Entfernt alle magischen bewegungseinschränkenden Schwächungen, Fluggeschwindigkeit wird 1 Min. lang um 10% und der Wert von Unbeweglichkeitswiderstand und Verlangsamungswiderstand sind um 700 erhöht. Beim Flug wird keine Flugzeit verbraucht.	Entfernt alle magischen bewegungseinschränkenden Schwächungen, Fluggeschwindigkeit wird 30 Sek. lang um 10% und der Wert von Unbeweglichkeitswiderstand, Verlangsamungswiderstand sind um 700 und der der Widerstand zur Verringerung der



PATCH NOTES

	Abklingzeit: 5 Min.	Angriffsgeschwindigkeit um 200 erhöht. Beim Flug wird keine Flugzeit verbraucht. Abklingzeit 3 Min.
Geheul I	15 Sek. lang wird der phys. Angriff der Gegner im Umkreis von 7m um Euch herum um 300 verringert. Abklingzeit: 5 Min. Stigma-Fertigkeiten	15 Sek. lang wird der phys. Angriff der Gegner im Umkreis von 7m um Euch herum um 100 verringert und pariert 2-mal phys. Schaden innerhalb von 12 Sekunden. Abklingzeit 1 Min. Fertigkeitsbuch-Fertigkeiten

- Zauberer

Die Angriffsfertigkeiten **Frost** und **Beißende Kälte** teilten die Abklingzeit mit der TP-Wiederherstellungsfertigkeit **Ausdauerabsorption**, was dazu führte, dass Ihr nur eine Fertigkeit davon verwenden konntet. Deshalb haben wir die **Abklingzeit getrennt**, damit Ihr die Fertigkeiten unabhängig voneinander einzeln verwenden könnt.

Die **Abklingzeit** von **Zikels Weisheit**, die Eure mag. Verstärkung etwas erhöht, wurde von **Vaizels/Lumiels Weisheit getrennt**, damit die Fertigkeiten einzeln verwendet werden können. **Zusätzlich dazu können nun die Effekte gestapelt werden.**

Die Fertigkeit **Kometenschlag**, die nur im Flug verwendet werden konnte, soll auch **am Boden eingesetzt werden** können.

Da dadurch eine mächtige Angriffsfertigkeit ohne Einschränkungen hinzugefügt wird, wurden **die Abklingzeit und der MP-Verbrauch erhöht**, sodass die Fertigkeit strategisch eingesetzt werden muss.

Gletscherscherbe ist die Hauptfertigkeit des Zauberers, die allerdings im PvP verhältnismäßig wenig eingesetzt wurde. Um die Anwendung dieser Fertigkeit zu verbessern, wurde die **Wirkzeit auf 0 Sek.** reduziert.



PATCH NOTES

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Ausdauerabsorption I bis III Frost I bis II (Elyos) Beißende Kälte I bis II (Asmodier)	Ausdauerabsorption, Frost und Beißende Kälte teilen sich die Abklingzeit.	Ausdauerabsorption, Frost und Beißende Kälte teilen sich die Abklingzeit nicht mehr .
Zikels Weisheit I	15 Sek. lang werden Eure mag. Verstärkung um 300 erhöht. (Vaizels Weisheit, Zikels Weisheit und Lumiels Weisheit teilen sich die Abklingzeit.)	15 Sek. lang werden Eure mag. Verstärkung um 300 erhöht. (Abklingzeit von Zikels Weisheit wird nicht mehr geteilt und kann mit Vaizels Weisheit oder Lumiels Weisheit kombiniert werden.)
Kometenschlag I bis II	Fügt einem Ziel und Gegner im Umkreis von 10m vom Ziel mag. Schaden zu. Abklingzeit: 10 Sek. MP-Verbrauch: 437 Kann nur im Flug verwendet werden.	Fügt einem Ziel und Gegner im Umkreis von 10m vom Ziel mag. Schaden zu. Abklingzeit: 15 Sek. MP-Verbrauch: 568 (+30%) Nur gegen Bodenziele.
Gletscherscherbe I	Fügt dem Ziel magischen Schaden zu. Wirkzeit: 4 Sek.	Fügt dem Ziel magischen Schaden zu. Wirkzeit: 0 Sek.

- **Beschwörer**

Beschwörer ist ein seit jeher mächtiger PvP-Kämpfer von Aion, der sich bei vielen Spielern großer Beliebtheit erfreut, wie im Classic auch.

Allerdings haben wir festgestellt, dass die relativ schwache Abwehr im Gruppenspiel zu niedrig war und einige Stigma-Fertigkeiten nur selten verwendet wurden. Daher haben wir Anpassungen vorgenommen, die **das Überleben des Beschwörers im Gruppenspiel unterstützen**.



PATCH NOTES

Die Fertigkeiten **Kette der Erde** und **Klinge der Erde** besitzen ähnliche Effekte. Die eine Fertigkeit greift ein Einzelziel, die andere mehrere Ziele an. Aber da die beiden Fertigkeiten wegen der gemeinsamen Abklingzeit selten eingesetzt wurden, haben wir beschlossen, ihre Abklingzeit zu separieren.

Befehl: Schützender Geist ist eine schützende Fertigkeit, die nur verwendet werden kann, wenn ein Geist beschworen wurde. Der Effekt wirkte nur auf den Anwender und nur kurz, deshalb haben wir beschlossen, **dass der Effekt nun auf alle Gruppenmitglieder wirken soll.**

Wie bereits erwähnt, wird es auch Änderungen an Stigma-Fertigkeiten geben, die selten eingesetzt wurden.

Zuerst wird die **Abklingzeit und Dauer von Höllenfäulnis geändert, sodass diese Fertigkeit im Spiel hintereinander wiederholt verwendet werden kann.**

Übertragung hatte nur den Effekt, eigene TP zu verbrauchen und dafür MP zu regenerieren und wurde deshalb selten eingesetzt. Deshalb wurde der Fertigkeiteneffekt verstärkt, **sodass MP und Elementarverteidigung aller Gruppenmitglieder erhöht werden, ohne dass Eure TP verbraucht wird.** Zudem wurde **die Abklingzeit verringert**, dass diese Fertigkeit eine große Auswirkung im Gruppenspiel haben wird.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Kette der Erde I bis IV	Fügt dem Ziel magischen Schaden zu, verringert die Bewegungsgeschwindigkeit und fügt alle 3 Sek. zusätzlichen Schaden zu. (Kette der Erde und Klinge der Erde teilen sich die Abklingzeit.)	Fügt dem Ziel magischen Schaden zu, verringert die Bewegungsgeschwindigkeit und fügt alle 3 Sek. zusätzlichen Schaden zu. (Kette der Erde und Klinge der Erde teilen sich die Abklingzeit nicht mehr.)
Klinge der Erde I	Reduziert die Bewegungsgeschwindigkeit eines Ziels und Gegner in einem Umkreis von 15 m vom Ziel.	Reduziert die Bewegungsgeschwindigkeit eines Ziels und Gegner in einem Umkreis von 15 m vom Ziel.



PATCH NOTES

	(Kette der Erde und Klinge der Erde teilen sich die Abklingzeit.)	(Kette der Erde und Klinge der Erde teilen sich die Abklingzeit nicht mehr.)
Befehl: Schützender Geist I	Der Geist erschafft 10 Sek. lang einen Schutzschild für den Wirkenden. (Der Schild absorbiert insgesamt 3.000 Schaden.) Abklingzeit: 3 Min.	12 Sek. lang wird ein Schutzschild um bis zu 6 Gruppenmitglied in einem Umkreis von 20 m um Euch erschaffen. (Der Schild absorbiert insgesamt 5.000 Schaden.) Abklingzeit 2 Min.
Höllenfäulnis I	Verringert die phys. Abwehr des Gegners in einem Umkreis von 25 m 30 Sek. lang um 1.000, alle seine Elementarverteidigungen um 200 und seinen Magiewiderstand um 200. Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek. Stigma-Fertigkeiten	Verringert die phys. Abwehr des Gegners in einem Umkreis von 25 m 1 Min. lang um 1.000, alle seine Elementarverteidigungen um 200 und seinen Magiewiderstand um 200. Abklingzeit 1 Min. Stigma-Fertigkeiten
Übertragung I bis III	Verbraucht 10% Eurer eigenen TP, um 4.500 MP der Verbündeten in einer Distanz von bis zu 25 m wiederherzustellen. Abklingzeit: 5 Min. Stigma-Fertigkeiten	Eure MP und die Eurer Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 25 m um Euch werden um 4.500 erhöht und alle Elementarverteidigungen werden 1 Min. lang um 200 erhöht. Abklingzeit 3 Min. Stigma-Fertigkeiten



PATCH NOTES

Kleriker

Als Heiler, der für das Überleben der Gruppe verantwortlich ist und seine Fähigkeit von niemandem sonst ersetzt werden kann, wird der Kleriker sowohl in Gruppenjagden als auch in PvP für seine herausragende Funktion geschätzt. Aber in PvE und besonders in Solo-Instanzen, in denen der Kleriker allein gegen ein Monster kämpfen musste, war seine Kampfgeschwindigkeit im Vergleich zu anderen Klassen unbefriedigend.

Zudem war die Fähigkeit des Klerikers stark von der Stufe der angelegten Ausrüstung und der Kontrollfähigkeit des einzelnen Spielers abhängig. Daher konzentrierten wir uns bei der Anpassung des Klerikers auf **die Verbesserung seiner Fähigkeiten in PvE und auf nicht zufriedenstellende Punkte dieser Klasse.**

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Gedächtnisverlust I bis IV	Reduziert den Zorn eines Ziels in bis zu 25 m Distanz.	Reduziert den Zorn eines Ziels in bis zu 25 m Distanz und 5 Sekunden lang werden jede Sekunde 500 Eurer MP regeneriert.
Kette des Leidens I bis IV	Fügt dem Ziel magischen Schaden zu, reduziert den Magiewiderstand um 400 und verursacht 2 Min. lang alle 12 Sek. zusätzlichen mag. Schaden. Falls das Ziel ein Spieler ist und Ihr während der Wirkungsdauer sterbt, werdet Ihr am Kisk oder Obelisken wiedererweckt. Abklingzeit: 5 Min. (Kann nur bei Spielern verwendet werden.)	Fügt dem Ziel magischen Schaden zu, reduziert den Magiewiderstand um 400 und verursacht 2 Min. lang alle 12 Sek. zusätzlichen mag. Schaden. Falls das Ziel ein Spieler ist und Ihr während der Wirkungsdauer sterbt, werdet Ihr am Kisk oder Obelisken wiedererweckt. Abklingzeit: 3 Min. (Kann auch in PvE verwendet werden.)



PATCH NOTES

Amplifikation I	30 Sek. lang werden Eure mag. Verstärkung um 300 und Heilstärkung um 500 erhöht. Wirkzeit: 1 Sek.	30 Sek. lang werden Eure mag. Verstärkung um 300 und Heilstärkung um 500 erhöht. Wirkzeit: 0 Sek. (Bewegung möglich)
Blitz herbeirufen I	Fügt dem Ziel magischen Schaden zu. Wirkzeit: 3 Sek.	Fügt dem Ziel magischen Schaden zu. Wirkzeit: 0 Sek. (Bewegung nicht möglich)

Gedächtnisverlust hatte bisher nur den Effekt, den Zorn zu verringern. Nun wurde der **Effekt hinzugefügt, der die MP erhöht, und somit die Fertigkeit verstärkt**. Zudem wurde **die Reichweite von Kette des Leidens erweitert**, damit sie **auch im PvE** verwendet und besser im Einzelkampf eingesetzt werden kann.

Die **Reduzierung der Wirkzeit von Amplifikation und Blitz herbeirufen** wird hoffentlich das relativ niedrige Kampftempo des Klerikers ausgleichen

- Kantor

Auch beim Kantor wurden Anpassungen vorgenommen, um die Nutzungsrate von Stigma-Fertigkeiten zu erhöhen und die unbeliebten Fertigkeiten attraktiver zu gestalten.

Die Aktivierungsbedingung für **Magische Erholung** sind nun die **Stigmen Sicherer Schutzbereich und Behütet** (bisher nur Sicherer Schutzbereich). **Dadurch wird die Nutzung des Behütet-Zweigs vereinfacht**. In Zukunft könnt Ihr Sie die verbliebenen Stigma-Verankerungen nutzen, um andere Stigma-Zweige zu gestalten.

Das Fertigkeitensbuch **Zauber des Kampfes** als Raid-Belohnung ist sehr schwer zu erhalten. Deshalb wurde die **Reduktion der Heilstärkung entfernt**, um seinen Wert zu steigern. Zudem wurde **die Wirkzeit von Zauberformel des Sturms um 10% verringert**, um den Effekt dieser Hauptfertigkeit des Kantors gegen phys. und mag. Angriffe signifikant zu verstärken.

Zuletzt stellt **Wiederhergestellte Ausdauer** Eure MP wieder her, um den **fehlenden Regenerationseffekt** des Stigma-Zweigs von Abstumpfender Hieb zu



PATCH NOTES

kompensieren, die Abklingzeit von **Segen des Windes** reduziert und die **Angriffskraft von Desorientierender Hieb** erhöht. Damit möchten wir eine größere Wahlmöglichkeit an Stigmen sicherstellen.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Magische Erholung I bis IV	Stellt 2.433 MP für Euch oder ein Ziel wieder her. Benötigte angelegte Stigmen: Beschwörungsformel der Inspiration und Sicherer Schutzbereich Abklingzeit: 5 Min.	Stellt 2.433 MP für Euch oder ein Ziel wieder her. Benötigte angelegte Stigmen: Beschwörungsformel der Inspiration und Sicherer Schutzbereich oder Behütet. Abklingzeit 3 Min.
Zauber des Kampfes I	Erhöht mag. Verstärkung, Präzision und phys. Angriff 30 Sek. lang, verringert Eure Heilstärkung um 300 und Eure phys. Abwehr um 20%.	Erhöht mag. Verstärkung, Präzision und phys. Angriff 30 Sek. lang, verringert Eure Heilstärkung um 300 und Eure phys. Abwehr um 20%.
Zauberformel des Sturms I	Erhöht Eure Bewegungsgeschwindigkeit und die der Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m wird 5 Min. lang um 20% und die Angriffsgeschwindigkeit um 20%.	Erhöht Eure Bewegungsgeschwindigkeit und die der Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m 5 Min. lang um 20%, erhöht die Angriffsgeschwindigkeit um 20%, und reduziert die Wirkzeit um 10%.
Wiederhergestellte Ausdauer I bis IV	Stellt 3.267 Eurer TP wieder her.	Stellt 3.627 Eurer TP und 2.250 MP wieder her.
Segen des Windes I bis IV	Fügt dem Ziel jedes Mal 30 Sek. lang mit 100% Wahrscheinlichkeit zusätzlichen Schaden zu. Abklingzeit: 3 Min.	Fügt dem Ziel jedes Mal 30 Sek. lang mit 100% Wahrscheinlichkeit zusätzlichen Schaden zu. Abklingzeit 2 Min. 30 Sek.



PATCH NOTES

Desorientierender Hieb I bis III	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu und lässt es stolpern.	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu und lässt es stolpern. (phys. Schaden: +200%)
---	---	--

Rächer

Der Rächer, der dieses Jahr als erste neue Klasse im Classic eingeführt wurde, gilt im Moment als die beste Klasse. Die Kompatibilität mit anderen Klassen und die leichte Aufstiegsmöglichkeit werden besonders geschätzt.

Aber im Spiel wurden nur ein paar spezielle Fertigkeiten eingesetzt und dies führte dazu, dass der Spielspaß gemindert wurde.

Deshalb konzentrierten wir uns bei diesem Patch darauf, **selten eingesetzte Fertigkeiten zu verstärken**, um Euch **mehr Abwechslung bei der Wahl der Fertigkeiten** zu bieten.

Fertigkeit	Vorher	Nachher
Stromschlag I	Fügt einem Ziel in max. 15 m und bis zu 8 Gegnern innerhalb von 7 m mag. Schaden zu und reduziert ihre Bewegungsgeschwindigkeit. Abklingzeit: 2 Min	Fügt einem Ziel in max. 20 m und bis zu 8 Gegnern innerhalb von 7 m mag. Schaden zu und reduziert ihre Bewegungsgeschwindigkeit. Abklingzeit: 30 Sek
Aufgeladener Schnitt I	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu. Lädt Ionenstrom um 20 auf. Abklingzeit: 30 Sek.	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu und absorbiert 100% des Schadens als TP. Lädt Ionenstrom um 30 auf. Abklingzeit: 16 Sek.
Maxwells Schuss I bis III	Ihr tretet an einen Gegner mit reduzierter Bewegungsgeschwindigkeit im Umkreis von 35 m heran und fügt ihm phys. Schaden zu.	Ihr tretet an einen Gegner mit reduzierter Bewegungsgeschwindigkeit im Umkreis von 35 m heran und fügt ihm phys. Schaden zu.
Stromkreis I	Teleportiert Euch an die Stelle, an der Ihr die	Teleportiert Euch an die Stelle, an der Ihr die



PATCH NOTES

	Fertigkeit Stromsprint angewandt habt.	Fertigkeit Stromsprint angewandt habt.
	Stromsprint - Stromkreis Stigma-Fertigkeiten	Stromsprint - Stromkreis Fertigkeitsbuch-Fertigkeiten

Zuerst haben wir den **Stigma-Zweig von Stromschlag**, dessen Einsatzwahrscheinlichkeit bei niedriger als 10% lag, **verstärkt**, um Euch eine größere Wahlmöglichkeit an Fertigkeiten zu bieten.

Maxwells Schuss besitzt zwar eine große Reichweite von 35m, aber wir haben festgestellt, dass die Aktivierungsbedingungen der Fertigkeit schwer erfüllbar sind. Deshalb kann die Fertigkeit nun **ohne Einschränkungen** verwendet werden.

Stromkreis ist eine typische Fertigkeit des Rächers, aber wir haben festgestellt, dass er im Vergleich zu Angriffsfertigkeit-Stigmen seltener verwendet wurde. Daher wurde Stromkreis zu einer **Fertigkeitsbuch-Fertigkeit umgewandelt**, um die Verwendung zu vereinfachen.