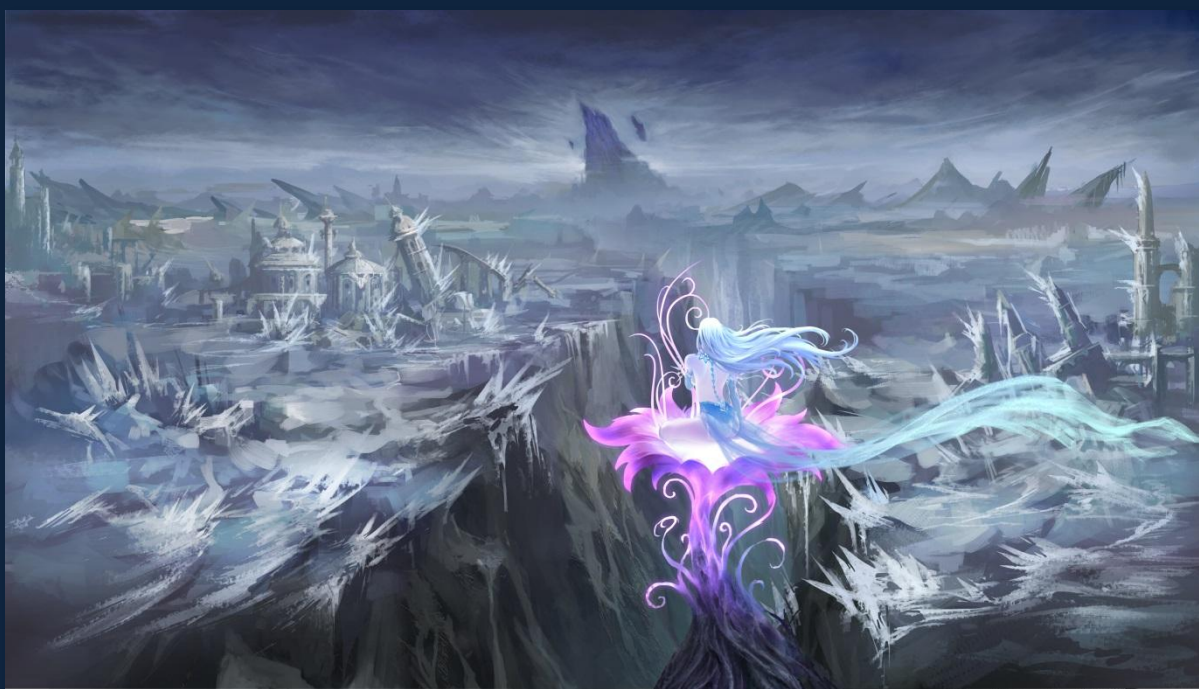


AION[®]

FREE-TO-PLAY

Patch Notes Update 5.6



Inhalt

Instanzen	3
Narakkalli.....	3
Museum des Wissens.....	3
Turm der Herausforderung.....	4
Neviwind-Schlucht	5
Goldene Feuerprobe (Gruppenkämpfe).....	6
Änderungen.....	7
Shimiol.....	8
Benutzeroberfläche	10
Quest.....	13
NSC.....	14
Gegenstand	14
Abyss	18
Charakter.....	19
Fertigkeiten.....	20
System	20
Sonstiges	22

Instanzen

Narakkalli

1. Die Instanz „Narakkalli“ wurde hinzugefügt.



- Eintritt ist durch den „Eingang von Narakkalli“ möglich, der sich in der Nähe der Miren-Festung im oberen Abyss befindet.
- Im Innern der Instanz werden oben rechts im Bild, je nach Stufe die Infos von Hauptmissionen und Zusatzaufgaben angezeigt.

Spieleranzahl	Stufe	Eintrittszurücksetzung	Eintrittszahl
12 Spieler	Ab Stufe 66	Mittwoch um 9 Uhr	4-mal (Gold-User) 2-mal (Starter)

Museum des Wissens

2. Die Instanz „Museum des Wissens“ wurde hinzugefügt.

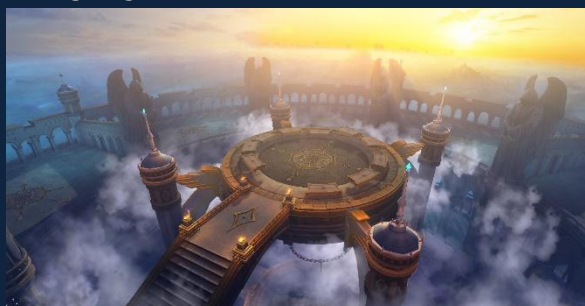


- Der Eintritt ist durch „Artefakt des Wissens“ im Turm der Ewigkeit möglich, nachdem die Kampagnenquests von Bibliothek/Garten des Wissens abgeschlossen wurden.
- Ebenfalls ist der Eintritt durch das Eintrittsportal möglich, das nach dem Sieg über das letzte Bossmonster von „Garten des Wissens“ erscheint.

Spieleranzahl	Stufe	Eintrittszurücksetzung	Eintrittszahl
6 Spieler	Ab Stufe 66	Mittwoch um 9 Uhr	4-mal (Gold-User) 2-mal (Starter)

Turm der Herausforderung

3. Die Instanz „Turm der Herausforderung“ wurde hinzugefügt.



- Der „Turm der Herausforderung“ kann durch den Eingang, der sich zwischen der Emphyrianischen Feuerprobe und der Solus-Feuerprobe in Kaisinels Akademie/Marchutans Konzil befindet, betreten werden.


Spieleranzahl	Zutrittsstufe	Eintrittszurücksetzung	Eintrittszahl
1 Spieler	Ab Stufe 66	Jeden Mittwoch um 9 Uhr	3-mal (Gold-User) 2-mal (Starter)

- Im Turm befinden sich insgesamt 40 Ebenen. Sobald eine Ebene abgeschlossen ist, kann die nächste betreten werden.
- Jedes Mal wenn eine Ebene abgeschlossen wird, kann eine Belohnung erhalten werden. In Ebenen, wo Bossmonster erscheinen, können zusätzliche Belohnungen erhalten werden.
- Wiederbelebungsfertigkeiten sowie das Benutzen von Gegenständen sind eingeschränkt, wenn der Charakter stirbt kann dieser am Eingang (Lobby der Feuerprobe) wiederauferstehen. Beim erneuten Eintritt wird jedoch dann die Eintrittszahl abgezogen.
- Bei einem erneuten Versuch, wird die Ebene nach der letzten erfolgreichen Ebene betreten. An jedem Mittwoch um 9 Uhr wird der Ebenen-Fortschritt auf Ebene 1 zurückgesetzt.
 - Charaktere die alle 40 Ebenen erfolgreich abgeschlossen haben, können bei weiteren Versuchen bis vor der Zurücksetzung in der 40. Ebene weiterspielen.
 - Nach der Zurücksetzung (jeden Mittwoch 9 Uhr), können diese Charaktere bei dem ersten Eintritt ebenfalls entscheiden, ob sie die letzte erreichte Ebene von vor der Zurücksetzung betreten oder erneut bei der 1. Ebene starten.
- Anders als bei anderen Instanzen wird die Eintrittszahl für „Turm der Herausforderung“ selbst nach Herunterfahren des Servers nicht zurückgesetzt.
- Es wurde eine neue Quest hinzugefügt, die in „Turm der Herausforderung“ durchgeführt werden kann.
- Wenn die Saison für „Turm der Herausforderung“ beginnt, wird der Rekord für die Vernichtung vom Boss-Monster in der 40. Ebene in der Rangliste registriert.
- In der Rangliste werden nur die 300 schnellsten ihrer Klasse eingetragen, die das Boss-Monster innerhalb von 3 Minuten besiegt haben.
- Bei Saisonende können die Spieler mit Rang 1-100 Titel und Ehrenpunkte erhalten.

Newiwind-Schlucht

4. Die Instanz „Newiwind-Schlucht“ wurde hinzugefügt.

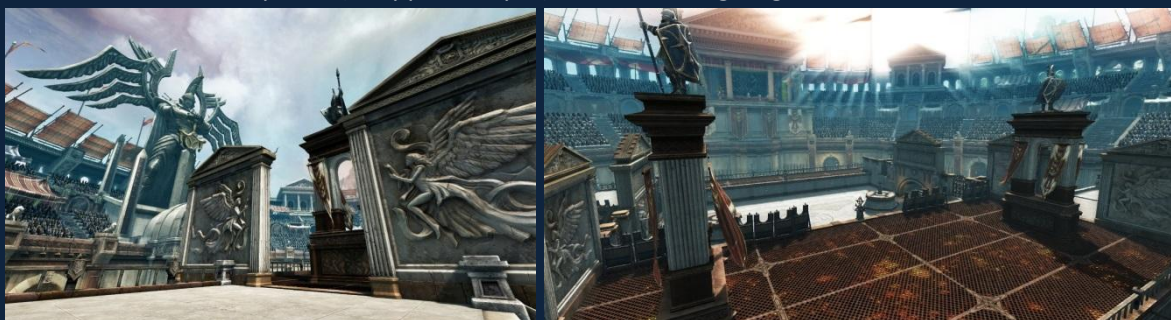


- **Eintritt**
 - Die Newiwind-Schlucht kann durch Auswahl von „Große Schlachtfelder ()“ unten rechts im Bild betreten werden.
 - Für den Eintritt sind für Elyos/Asmodier jeweils min. 24 Personen notwendig. Zusätzliche Spieler, die sich durch [Schneller Eintritt] beworben haben, werden passend der Fraktionen der Reihe nach hinzugefügt.
 - 15 Min. nach Eintritt werden jedoch keine weiteren Spieler mehr hinzugefügt.
- **Spielweise**
 - Am Ausgangspunkt sind Schlachtfeldvorräte-Verstärker aufgestellt. Mit Schlachtfeldpunkten, die innerhalb der Instanz vergeben werden, können Gegenstände gekauft werden. Diese sind jedoch nur in der Instanz einsetzbar.
 - Schlachtfeldpunkte erhält man gebunden an die Zeit, die man in der Instanz ist oder durch das Erledigen von Monstern oder gegnerischer Charaktere.
 - Je nach Anzahl der Teilnehmer erscheinen zusätzliche Monster und Punkte-NSCs. Durch den Shugo, der an bestimmter Position erscheint, können Gegenstände erworben werden, die zur Verbesserung der Strategie eingesetzt werden können.

Spieleranzahl	Stufe	Eintrittszurücksetzung
Min. 24 - Max. 96 Spieler	Ab Stufe 66	Alle 15 Minuten

Goldene Feuerprobe (Gruppenkämpfe)

5. Die „Goldene Feuerprobe (Gruppenkämpfe)“ wurde hinzugefügt.



- Gruppenkämpfe in der Goldenen Feuerprobe finden mit zwei Teams aus jeweils 6 Spielern statt. Je nach Reihe der Anmeldung werden 6 Spieler als eine Gruppe gebildet. Wenn insgesamt 16 Teams zusammengestellt sind, wird der Aufenthaltsraum der goldenen Feuerprobe betreten und 1 Eintrittszahl abgerechnet.
- Wenn der Wettkampfgegner feststeht, wird eine Wettkampftabelle angezeigt und nach 1 Minute die Arena betreten, um gegen das gegnerische Team anzutreten.
- Nach 1 Minute Wartezeit läuft der Kampf für 8 Minuten. 6 Minuten nach Kampfbeginn werden bestimmte Bereiche innerhalb der Arena in Flammen gesetzt.
- Stirbt ein Charakter in der Arena, steht er am Startpunkt wieder auf. Je öfter man stirbt, desto länger dauert die Wartezeit für die Wiederauferstehung.
- Innerhalb der Gold-Arena können bestimmte Fertigkeiten und einige Gegenstände nicht benutzt werden.
- Ihr müsst das gegnerische Team in der vorgegebenen Zeit auslöschen oder mehr Teilnehmer als der Gegner besiegen. Selbst wenn die Anzahl an erledigten Gegner vergleichsweise hoch ist, verliert ihr wenn alle eurer Gruppenmitglieder besiegt worden sind.
- Wenn die Anzahl an erledigten Teilnehmer gleich ist, werden Urteilsbedingungen für den Sieg wie Beiträge oder TP geprüft um Sieger und Verlierer zu entscheiden.
- Wenn der Wettkampf durch Niederlage oder einen finalen Sieg beendet wird, werden Belohnungen ausgezahlt. Die Belohnungen verbessern sich je höhere Runden das Team erreicht.

Änderungen

6. Die Eintrittszeiten für einige Instanzen wurden geändert. Alle nicht genannten Zeiten wurden nicht geändert.

Instanzen	Vorher	Nachher
Dredgion	Mo - So 19:00 Uhr bis 21:00 Uhr	Mo - So 18:00 Uhr bis 21:00 Uhr
Jormungand-Marschroute	Mo - So 19:00 Uhr bis 21:00 Uhr	Mo - So 18:00 Uhr bis 21:00 Uhr
Ruhnatorium	Mo - So 22:00 Uhr bis 24:00 Uhr	Mo - So 20:00 Uhr bis 24:00 Uhr
Ruhnatorium-Ruinen	Mo - So 22:00 Uhr bis 24:00 Uhr	Mo - So 20:00 Uhr bis 24:00 Uhr
Balaar-Marschroute	Mo - So 19:00 Uhr bis 21:00 Uhr	Mo - So 18:00 Uhr bis 21:00 Uhr
Arena der Disziplin	Samstag 00:00 Uhr - 24:00 Uhr	Samstag 09:00 Uhr - 24:00 Uhr

7. „Anführer Gegares“ erscheint nun im Riss der Vergessenheit mit einem anderen Monstertyp.
8. In den folgenden Instanzen können Charaktere mit hoher Stufe nun keine Gegenstände mehr erhalten: Stahlharke, Nochsana-Ausbildungslager, Draupnir-Höhle, Feuertempel, Adma-Festung und Theobomos-Geheimlabor
9. Der Detektions-Radius vom „Hauptmann Xastra“ in der Rentus-Basis wurde geändert.
10. Ein Phänomen, dass in Bibliothek des Wissens selbst bei Aktivierung von allen 4 Artefakten das Kampfschema nicht richtig aktiviert wird, wurde behoben.
11. Bei einigen Monstern in Adma-Ruinen und in Labor des Elementengebieters, wurde die EP-Menge, die nach Erledigen der Monster erhalten wird, erhöht.
12. Ein Phänomen, das bei der Belohnung für den 1. Platz in Arena des Ruhms einige Inhalte fehlen, wurde behoben.
13. Ein Phänomen, dass im Aufenthaltsraum der goldenen Feuerprobe der Eintritt in die Kampfarena nicht möglich ist, wenn einige Bestätigungsfenster offen sind, wurde behoben.
14. Die Position, an der „Entsiegeltes Ruhn-Relikt“ in „Ruhnatorium-Ruinen“ erscheint, wurde geändert.
15. Im Raum der Entscheidung in der „Bibliothek des Wissens“ wurde ein Teleporter hinzugefügt.
16. In „Bibliothek des Wissens“ wurde das Schema „Zorngeheul“ entfernt, das beim Kampf gegen das Boss-Monster im Archiv und im Archiv des Anbeginns nach einer bestimmten Zeit aktiviert wird.

Shimiol

1. Es wurde Shimiols hinzugefügt, die Schicksals-Daeva im Kampf zur Seite stehen.



2. In Instanzen oder beim Verdiensthändler von Schrein des Ruhms können Shimiol-Verträge erhalten werden.

Quelle für Shimiol-Verträge	
Instanzen	Schrein/Zuflucht des Ruhms
Neviwind-Schlucht	<Verdiensthändler für General-Gegenstände>
Museum des Wissens	Elyos: Kallipso
Narakkalli	Asmodier: Kathua

3. Shimiol-Verträge sind für Schicksals-Daeva (Ab Stufe 66) verwendbar. Wenn der Shimiol-Vertrag benutzt wird, können Rang A - Rang D Shimiol zufällig erhalten werden.
4. Bis zu 200 Shimiols können aufbewahrt werden. Die Liste von erhaltenen Shimiols können unter [Startmenü – Shimiol-Liste ansehen] geprüft werden.



5. Bei Beschwörung von Shimiols werden die Werte der Beschwörungseffekte dem Charakter hinzugefügt und es können Shimiol-Fertigkeiten benutzt werden.
6. Die Shimiol-Fertigkeiten können Gottsteine auslösen. Andere Waffen Modifikationen haben keinen Einfluss auf Shimiol-Fertigkeiten.
7. Wenn Shimiol nach Aufstufung evolutioniert werden, können stärkere Beschwörungseffekte und zusätzliche Fertigkeitseffekte erhalten werden.
8. Die Fertigkeitspunkte für Shimiols werden jedes Mal verbraucht, wenn Shimiol-Fertigkeiten eingesetzt werden. Sind alle Fertigkeitspunkte verbraucht, können sie mit Kinah aufgefüllt werden.
9. Wenn Shimiols derselben Stufe fusioniert werden, können entweder 1 Shimiol einer höheren Stufe oder derselben Stufe zufällig erhalten werden.
10. Von allen im Besitz befindlichen Shimiols kann nur eines gleichzeitig beschworen werden. Ist ein Shimiol beschworen, können keine Miols oder Schutzengel beschworen werden.
11. Während des Reitens ist die Shimiol-Beschwörung nicht möglich. Beschworene Shimiols bleiben auch bei einer Verbindungswiederherstellung erhalten.
12. Außer der speziellen Shimiols können einige Shimiol zusätzliche Funktionen benutzen.
 - Gegen Kinahbezahlung können alle Shimiols mit folgenden Funktionen für 30 Tage benutzt werden.

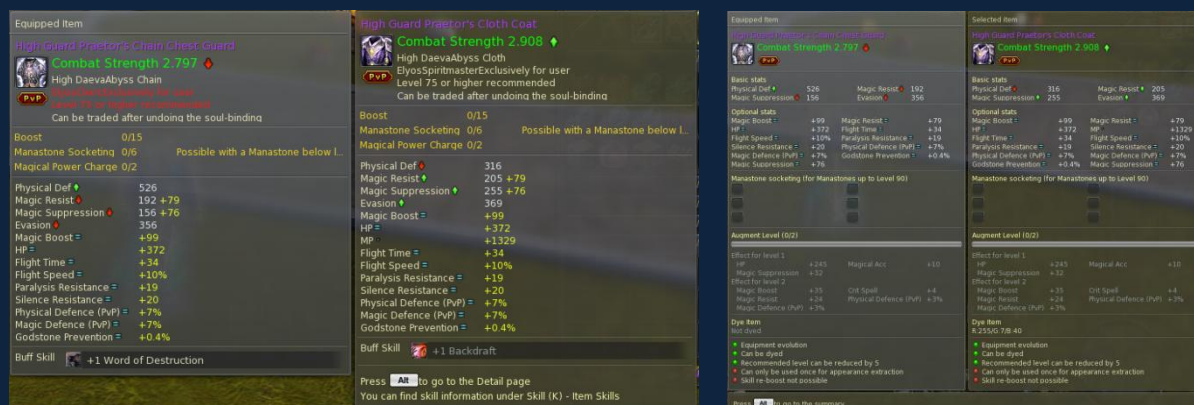
Shimiol-Funktion	
Funktion	Beschreibung
Auto-Looten	Hebt hinterlassene Gegenstände für Euch auf.
Meister buffen	Benutzt automatisch Essen und Mag. Gegenstände (Max. 4 Stück)
Warnung	Warnt Euch, wenn sich im bestimmten Radius Gegner befinden.

13. Mit anderen Shimiols als Material können Wachstumspunkte erhalten werden. Wenn die Wachstumspunkte das Maximum erreichen kann mit „Shimiolum“ als Material zur nächsten Stufe evolutioniert werden.

Shimiolum-Quelle	
Region	Monster
Esterra	Archonten-Kanone Kaenobikan
Nosra	Alte Wächter-Waffe Tetranon

Benutzeroberfläche

1. Die Gegenstands-Tooltips wurden geändert.



- Sie wurde in Zusammenfassung/Detail aufgeteilt.
- Statt wie zuvor mit Hilfe von „<Alt> + Mausrad“ durch die Details zu wechseln, kann man die Seiten nun mit der <Alt>-Taste durchschalten.
- Wenn auf alle beiden Händen Waffen angelegt sind, kann durchs Drücken auf [Strg] die Info der angelegten Ausrüstung in der anderen Hand eingesehen werden.
- Auf der Detail-Seite für Gegenstands-Schnellinfo wurde bei viel Inhalt, dieser in mehreren Seiten angezeigt. Dies wurde auf 1 Seite verkürzt und innerhalb der Seite kann mit dem Mausrad die unteren/oberen Inhalte eingesehen werden.
- Auf der Details-Seite für Gegenstands-Schnellinfo wird bei Standard-/Optionswert nur der Wert angezeigt, den der betroffene Gegenstand besitzt.
- Auf der Details-Seite für Gegenstands-Schnellinfo von Gegenständen, bei dem Ausrüstungssegnung möglich ist, werden Infos bezüglich Bedingung für Ausrüstungssegnung, Material für die Segnung und Resultat angezeigt.
- Gegenstands-Fertigkeiten werden nun nicht mehr im Gegenstands-Tooltip in den Details angezeigt sondern im Fertigkeiten-Fenster hinzugefügt. (Tab [Fertigkeit(K)] - [Gegenstands-Fertigkeit])

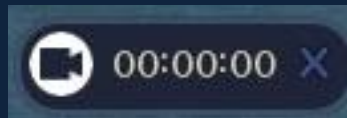
2. Es wurden einige Funktionen bei [Profil – Ausrüstungssets einstellen] verbessert.

- Wenn die in „Ausrüstungssets einstellen“ Gegenstände aufgrund von Stufen-/Rangeinschränkungen oder Entfernen/Verschieben des Gegenstands nicht mehr angelegt werden können, wird es in Slots angezeigt.
- Das wechseln des Ausrüstungssets ist erst wieder möglich, wenn die nicht ausrüstbaren Gegenstände aus dem Set entfernt wurden.
- Unter bestimmten Umständen trat das Phänomen auf, dass bei wechseln von Ausrüstungssets die Machtscherben-Aktivierung ausgeschaltet wird. Deshalb können nun keine Machtscherben mehr in einem Ausrüstungsset registriert werden.

3. Die Videoaufnahme wurde als Funktion im Spiel hinzugefügt.

- Derzeit kann diese Funktion nur im 32-bit Client genutzt werden.
- Durch Klick auf [Startmenü - Weitere Funktionen – Videoaufnahme] erscheint das UI für Videoaufnahmen.

- Unter [Optionen – Aufnahmeeinstellungen] können die Aufnahme-Optionen eingestellt werden.
- Die Funktionen „Videoaufnahme“ und „Aufnahme starten/beenden“ können auf einer Schnelltaste registriert werden.



- Bei Monsterbüchern wurden einige Funktionen geändert.
 - Der Tab „Alle anzeigen“ wurde entfernt. Stattdessen wurden die Tabs in Normal/Selten aufgeteilt.
 - In den Tabs Normal/Selten kann die Anzahl der bereits erhaltenen Monsterbücher eingesehen werden. (Anzahl Erhalten/ Anzahl Gesamt)
- Die Anzeige für die Belohnungsstufe von Monsterbüchern wurde geändert.
 - Bei Erhalt von Belohnungen der jeweiligen Monsterbuch-Stufe wurde der Button-Effekt [Belohnung erhalten] hinzugefügt.
 - Die Belohnungs-EP der jeweiligen Belohnungsstufe wird nun abhängig vom Charakter in % angezeigt.
 - Nach Erhalt der letzten Stufe 5 Belohnung wird nun der EP-Balken nicht mehr angezeigt.
- Im Fertigkeiten-Fenster wurde der Tab „Gegenstands-Fertigkeit“ hinzugefügt.



- Im Menü rechts oben kann durch Auswahl auf „Alles auswählen/ Verstärkungsfertigkeit/ Eigene Fertigkeit/ Aussehensfertigkeit“ die Infos angesehen werden.
- Wenn durch das Ausrüsten eines Gegenstands neue Fertigkeiten erhalten werden, wird das Fertigkeitssymbol aktiviert und die aktivierte Fertigkeit kann auch unter dem Tab „Aktiv“ eingesehen werden.

7. Der Bezeichnung „Angepasste Fertignutzung“, mit der Aktivierungen oder Sammler wie eine Kettenfertigkeit benutzt werden kann, wurde in „Angepasste Kettenfertigkeiten“ umbenannt.
8. Ein Phänomen, dass bei Maus-Nutzung unter [Fertigkeiten - Angepasste Kettenfertigkeiten] eine falsche Nachricht angezeigt wird, wurde behoben.
9. Die Beschreibung für Kreationsmacht, die beim EP-Balken angezeigt wird, wurde geändert.
10. Es wurde hinzugefügt, dass bei einem Wechsel des Unionanführers einer Festungs-Kriegsunion eine Systemnachricht angezeigt wird.
11. Es wurde geändert, dass die Monster-Infos in Monsterbüchern eingesehen werden können.
12. Bei der Beschreibung, die bei Ausrüstungsverstärkung im Fenster Verstärkungen/Umgestaltungen erscheint, wurde der Inhalt ergänzt.
13. Die Systemnachricht, die angezeigt wird wenn unter [Profil – Ausrüstungssets einstellen] ein Gegenstand im falschen Slot registriert wird, wurde korrigiert.
14. Bei der Beschreibung, die bei Verringern der empfohlenen Ausrüstungsstufe im Fenster Verstärkungen/Umgestaltungen erscheint, wurde der Beschreibungsinhalt korrigiert.
15. Ein Phänomen, dass bei Eintritt in mancher Instanz die Questmarkierung auf der Karte nicht angezeigt wird, wurde behoben.
16. Ein Phänomen, das bei Auswahl eines Gruppenmitglieds das Gruppenfenster leicht verschwommen erscheint, wurde behoben.
17. Es wurde hinzugefügt, dass bei Registrieren der Zielgegenstände unter dem Tab „Verankern von Manasteinen“, „Idian-Verbesserung“ bei Verstärken/Modifizieren, die Stufe der Materialien, die verstärkt werden können, mit gelber Farbe angezeigt wird.
18. Es wurde hinzugefügt, dass bei Registrieren der Zielgegenstände unter dem Tab „Waffenfusion“ bei Verstärken/Modifizieren, die Stufe der Waffen, die verstärkt werden können, mit gelber Farbe angezeigt wird.
19. Ein Phänomen, dass bei Waffenfusion einige Optionswerte von der Nebenwaffe nicht angewandt werden, wurde behoben.
20. Es wurde hinzugefügt, dass nach Beginn des Invasionskampfes in Esterra/Nosra die Erscheinung von Transporter durch Markierungen auf der Karte vorher erkannt werden kann.
 - Diese Markierung verschwindet, wenn der Transporter erscheint.
21. Es wurde geändert, dass bei Benutzung von Gegenständen die Einschränkungsbefingung des Gegenstands angezeigt wird.
 - Im Fall von Manasteinverankerung, Idian-Verbesserung, Waffenfusion wird die Stufeneinschränkung des betroffenen Gegenstands angezeigt und dies auch in der Gegenstands-Schnellinfo und in der Beschreibung unter [Startmenü] - [Verstärken/Modifizieren] angezeigt.
 - Bei Idian-Verbesserung und Verbessern/Magieverleihen wird je nach Wert des Verleihens „Schwächen“ angezeigt.
22. Die Transparenz der Transparenzkarte in der „Goldene Feuerprobe“ wurde geändert.

Quest

1. Es wurden Quests hinzugefügt, die in neuen Instanzen durchgeführt werden können.

Neue Quests	
Instanzen	Questtyp
Museum des Wissens	Kampagnen/Wichtige/Normale Quests
Narakkalli	Kampagnen/Wichtige/Normale Quests
Newiwind-Schlucht	Wichtige/Normale Quests

2. Durch neu hinzugefügte Quests (Elyos: „Neuer Kamerad für Schicksals-Daevas“ / Asmodier: „Neuer Begleiter für Schicksals-Daevas“) können Shimiols erhalten werden.
3. Es wurden Quests hinzugefügt, bei den Kreationsmacht und Estima erhalten werden können.
4. Spion- und Eilbefehl-Quests wurden hinzugefügt, die vom Schicksals-Daeva in Esterra/Nosra durchgeführt werden können.
5. Das Video „Unsterblichkeit: Eisblume“ wurde hinzugefügt. Es wird Charakteren ab Stufe 10 beim Einloggen angezeigt.
6. Die Durchführung der Elyos-/Asmodier-Quest „Verlorene Erinnerungen“ wurde geändert.
7. Der Gegenstand „Versiegelter Brief von Pernos/Munin“, wird nun vom NSC „Hohepriester“ in den Großstädten erhalten anstatt aus dem Briefkasten.
8. Der Inhalt der Elyos-/Asmodier-Quest „Der wichtigste Auftrag“ wurde geändert. Die Quest kann von Rückkehrer-Daeva durchgeführt werden.
9. Bei einigen Quests in Esterra, Nosra, im Abyss sowie den Instanzen Riss der Vergessenheit, Adma-Ruinen, Labor des Elementgebieters, Arkhals Versteck, Kroban-Stützpunkt und Garten des Wissens wurden die EP erhöht.
10. Einige Quests in Esterra/Nosra können nun täglich durchgeführt werden.
11. Die Quest für Abyss-Garnisonen kann nun statt 1-mal die Woche 3-mal die Woche durchgeführt werden.
12. Einige Questbelohnungen im Garten des Wissens wurden geändert.
13. Der Fortschritt der Asmodier-Quest „Liebesharz“ wurde geändert.
14. Die Elyos-Quest „Schlafen im Dienst“ und Asmodier-Quest „Auf die Beine mit Euch!“ geben nun auch Schriftrollen als Belohnung.
15. Bei einigen Kampagnenquests die in „Bibliothek des Wissens“ durchgeführt werden, wurde die Vorquestbedingung entfernt, damit die Kampagnenquest bei Eintritt der Instanz sofort erhalten wird.
16. Ein Phänomen, dass während der Questdurchführung von Elyos-Quest „Wiedererlangte Erinnerung“ und Asmodier-Quest „Schicksalhafter Duell“ die Teleportation zum Abyss nicht stattfindet, wurde behoben.
17. Ein Phänomen, dass bestimmte Klassen die Kampagnenquest „Kampf auf Leben und Tod“ nicht durchführen können, wurde behoben.

NSC

- Der NSC <Spinell-Medaillenhändler> wurde in Esterra/Nosra aufgestellt.
 - Bei diesem NSC können „Petra-Medaille“ in „Truhe von zerbrochenem Spinell“ oder „Truhe mit Spinell-Medaillen“ umgetauscht werden.
- Beim Händler/Belohnungshändler für magische Fertigungsgegenstände in Esterra und Nosra wurden limitierte Verkaufsgegenstände hinzugefügt.
- Die Systemnachricht, die bei erlittenem Schaden im Schadensbereich im Garten des Wissens angezeigt wird, wurde geändert.
- Der Titel von einigen Monstern im unteren Abyss wurde geändert.
- Ein Phänomen, dass bei Erledigen von einigen Monstern in Reshanta, Gegenstände der niedrigen Stufe als Beute hinterlassen werden, wurde behoben.

Gegenstand

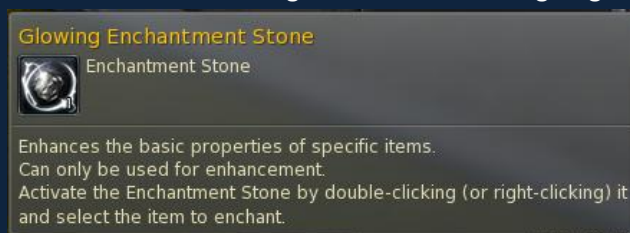
- In der Schnellinfo für Waffe/Rüstung/Accessoire wurde die Kategorie „Kampfkraft“ hinzugefügt.



- Bei „Kampfkraft“ wird die gesamte Summe der Wertepunkte von Gegenständen angezeigt.
 - Die Anzeige erscheint erst nach dem Aufstieg zum Daeva. Selbst bei identischem Gegenstand, wird je nach Klasse ein unterschiedlicher Wert der „Kampfkraft“ angezeigt.
 - Bei Verstärkung oder Veränderung von Ausrüstungen wird der geänderte Wert in der „Kampfkraft“ widerspiegelt.
 - Bei Gegenständen für Aussehensveränderung, die keine Werte besitzen, wird kein „Kampfkraft“-Wert angezeigt.
- Die Anzahl von Manastein-Slots, die beim Armband des Gebieters je nach Aufstiegsstufe erweitert werden kann, wurde erhöht.

Aufwertungsstufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Manastein-Slot (vorher)	0	0	0	0	1	1	2	2	2	3
Manastein-Slot (nachher)	0	0	0	0	1	1	2	3	4	6

3. Der Gegenstand „Leuchtender Verzauberungsstein“ wurde hinzugefügt.



- Beim Kombinieren von 1000 „Zauberpulver“ kann mit geringer Chance „Leuchtender Verzauberungsstein“ erhalten werden.
- „Leuchtende Verzauberungssteine“ haben eine geringere Chance als „Allmächtige Verzauberungssteine“ aber eine höhere Chance als „Verzauberungssteine“ erfolgreich Gegenstände zu verzaubern.

4. Es wurden Petra-Medaillen hinzugefügt.

- Silber-/Gold-/Platin-/Mithril-/Ceranum-Medaillen Belohnungen werden durch Petra-Medaillen ersetzt.
- Alle Silber-/Gold-/Platin-/Mithril-/Ceranum-Medaillen, die in Besitz sind, können zerlegt und in Petra-Medaillen geändert werden.
- Aufgrund der Änderung der Medaillen wurde der Verkaufspreis für einige Abyss-Ausrüstungen, Segnungskosten, Questbelohnungen, Verkaufsgegenstände und Belohnungen geändert.
- Aktuelle Fertigungsmuster für Ceranium-Medaille werden nicht mehr verkauft und die im Besitz befindlichen wurden alle zu zerstörten Gegenstände geändert.

5. Ab Verzauberungsstufe 16 wurden einigen Schicksals-Daeva-Ausrüstungen folgende neue Werte hinzugefügt.

Verstärkungswerte	
Phys. und magischer Angriff im PvE	Phys. und magischer Angriff im PvP
Phys. und magische Abwehr im PvE	Phys. und magische Abwehr im PvP

6. Werte, die bei Verzauberung und Ausrüstungsevolution von Daeva-Ausrüstungen (bis Stufe 65) hinzugefügt werden, wurden geändert.

7. Es wurde geändert, dass Zusatzwerte bei Waffen-/Rüstungsverzauberung statt ab Ausrüstungsevolution +21 schon ab Ausrüstungsevolution +16 angewandt werden.

8. Es wurde hinzugefügt, dass bei Verzauberung mit Verzauberungsstein/Manastein der Effekt von Ankerhilfen gegen Kinahbezahlung erhalten werden kann, auch wenn keine oder zu wenige Ankerhilfen vorhanden sind.

9. Es wurde Kosten für Verstärken/Modifizieren und Stigma-Verstärkung hinzugefügt.

Verbesserungskosten hinzugefügt	
Verzauberung	Manasteinverankerung
Gottstein-Verankerung	Estima verstärken
Idian-Verbesserung	Stigma-Verstärkung

10. Der maximal aufladbare Wert von Goldstern wurde geändert. Der Wert für „Automatische Aufladung möglich“ wurde zu 2% geändert.

11. Der Maßwert für die automatische Auffüllung von Energie des Goldsterns wurde geändert.
 - Wenn nach Benutzen der Funktion Automatische Aufladung die Energie des Goldsterns unter 60% liegt, wird automatisch der Loda Goldstern benutzt, bis die Energie über 60% liegt.
12. Es wurde geändert, dass während Fertigung/Magische Fertigung der Inventar-Laden nicht geöffnet wird.
13. Die Belohnung von einigen Monstern im oberen Abyss wurde geändert.
14. Die Werte von Ausrüstungen, die in Antrikshas Aufstiegsort zu erhalten sind, wurden leicht erhöht.
15. Ein Phänomen, dass bei Einstellungsänderung unter [Profil] - [Ausrüstungssets einstellen] in bestimmten Situationen, die angelegte Waffe in der linken Hand abgelegt wird, wurde behoben.
16. Es wurden „Ausrüstungstruhe des Sprossen-Daeva“ und „Ausrüstungstruhe des Elite-Sprossen-Daeva“ für neue Daeva hinzugefügt.
17. Es wurde das Aussehen von Standardgegenständen geändert, die bei Erstellung von Charakteren ausgezahlt werden. Es wurden Handschuhen und Schuhe hinzugefügt.
18. Das Aussehen von Trainingsgegenständen ist das repräsentative Aussehen und dazu gehören auch einige Gegenstände, die am Anfangsgebiete erhalten werden können.
19. Die Erfolgchance bei „Verzauberungsstein“ und „Allmächtiger Verzauberungsstein“ wurde geändert.
20. Bei einer normalen Verzauberung führt das Einsetzen von Ankerhilfen zu einer höheren Erfolgchance. Wenn bei einer Verzauberung mit Allmächtiger Verzauberungsstein die großen Ankerhilfen eingesetzt werden, wird die Verzauberung ohne Fehlschlag abgeschlossen.
21. Die Erfolgchance bei Ausrüstungsevolution wurde erhöht.
22. Es wurde geändert, dass bei Verzauberungfehl Schlag von Schicksals-Daeva-Ausrüstungen mehr Gottsteine oder Manasteine zurückgezahlt werden.
23. Bei Verzauberungfehl Schlag von normaler Verzauberung, werden mit bestimmter Wahrscheinlichkeit angelegte Gottsteine und Manasteine zurückerstattet.
24. Bei Fehlschlag von Ausrüstungsevolution wird zu 100% der angelegte Gottstein zurückerstattet. Die angelegten Manasteine werden mit höherer Wahrscheinlichkeit zurückerstattet als bei normaler Verzauberung.
25. Die bisherigen Idian werden nicht mehr erhalten. Es werden neue Idian erhalten, die feste neue Werte besitzen.
 - Am Korridor des Generals und beim Ehrenabzeichen-Verkauf werden keine Idian mehr verkauft.
 - Die durch Handwerk oder magische Fertigung hergestellten Idian wurden durch neue Idian ersetzt.
 - Die Fertigungsmuster für Idian mit Widerstand, Unterstützung werden nicht mehr verkauft.
 - Die Fertigungsmuster für Idian mit Widerstand, Unterstützung werden zu zerstörten Gegenstände geändert.
26. Bei Gottsteine wurden Inhalte bezüglich Qualität/Gewinn/Fertigung geändert.
 - Die Gegenstandsstufe von Illusions-Gottsteinen ab Stufe 65 oder höher und Bündelgegestände, bei den diese Gottsteine erhalten werden können, wurde zu Episch geändert.

- Gottsteine die von einigen Monstern oder Bündeln erhalten werden, wurden zu Illusions-Gottsteine geändert.
- Es wurde geändert, dass in der Verkaufsliste bei Gottstein-Händlern oder Händler für Fertigungsmuster, diese betroffenen Gegenstände nicht mehr verkauft werden. Fertigungsmuster die bereits in Besitz sind, werden zu zerstörte Gegenstände geändert.
- Der Verkaufspreis von Gottsteinen wurde geändert.

27. Bei einigen Seren, die mit Abysspunkten gekauft werden, wurde der Preis geändert.

Gegenstände	Vorher	Nachher
Verfeinertes göttliches Serum der Wiederherstellung	3000 Abyss-Punkte	2000 Abyss-Punkte
Verfeinertes ehrenvolles göttliches Serum der Wiederherstellung	2700 Abyss-Punkte	1800 Abyss-Punkte

28. Es wurde hinzugefügt, dass Kriegsflügel des Hochgarde-/Hocharchonten-Verteidigungstrupps durch Ausrüstungsevolution zu Kriegsflügel des Hochgarde-/Hocharchonten-Prätors geändert werden können.
29. Bei Magische Fertigung wurden neue Taroc und Flügel hinzugefügt.
30. Der Verkaufspreis von großen Ankerhilfen wurde erhöht.
31. Die Kosten für Ausrüstungsevolution, Manastein entfernen und Extrahieren wurde reduziert.
32. Es wurde hinzugefügt, dass bei der Invasion von alten Waffen in Esterra/Nosra mit bestimmter Chance Allmächtiger Verzauberungsstein erhalten wird.
33. Die Belohnung für Himmelsinsel-Infiltrationsoperation, die in Esterra/Nosra durchgeführt wird, wurde geändert.
34. Einige mögliche Beutegegenstände, die in Instanzen für Schicksals-Daeva oder durch das Erledigen von Monstern in Esterra und Nosra erhalten werden können, wurden geändert.
35. Es wurden Ausrüstungsgegenstände geändert, die in den Instanzen „Bibliothek des Wissens“, „Garten des Wissens“, „Arkhalis Versteck“ und „Kroban-Stützpunkt“ erhalten werden.
36. Es wurde geändert, dass die Optionswerte von Ausrüstungsgegenständen, die in Adma-Ruinen und Labor des Elementgebieters erhalten werden, feste Werte besitzen.
37. Es wurde hinzugefügt, dass in einigen Instanzen, die von Schicksals-Daeva betreten werden, mit einer bestimmten Chance Heiliges Aufwertungsserum erhalten werden.
38. Bei Zauberpulver-Bündel, die aus magischer Fertigung gewonnen werden, wurde die Anzahl der Zauberpulver geändert, die erhalten werden.
39. Der Preis von Schicksals-Daeva-Ausrüstungen beim Ladenverkauf wurde drastisch erhöht.
40. Ein Phänomen, dass die Bezeichnung von Taroc in „Kiste: Schnelle Kragenechse“ falsch angezeigt wird, wurde behoben.
41. Ein Phänomen, dass der Effekt für +20 Verzauberungen bei einigen Waffen nicht angezeigt wird, wurde behoben.
42. Bei einigen Abyss-Ausrüstungen der Stufe 65 wurde die Einschränkung des Abyss-Rangs fürs Ausrüsten entfernt.
43. Die Werte bei einigen Ausrüstungen wurden geändert.
44. Es wurde geändert, dass bei Erhalten von Heiliges Aufwertungsserum, Allmächtiger Verzauberungsstein von Monstern in der betroffenen Zone eine Nachricht angezeigt wird.

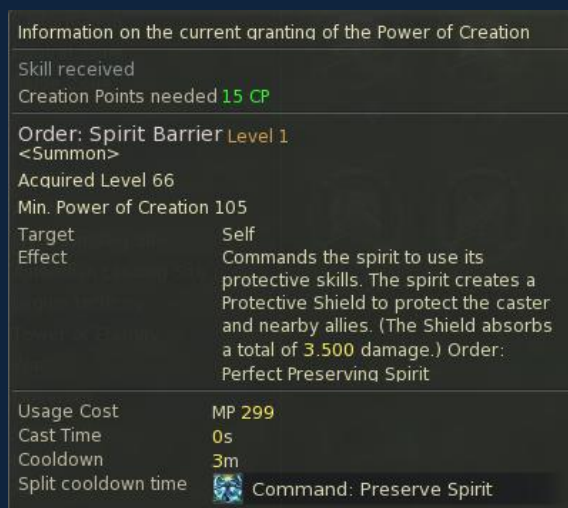
45. Es wurde „Vielseitige Haarfarbe“ hinzugefügt, bei der man selbst die Farbe auswählen kann.
46. Es wurde „Magischer Elementarstein der Wiederbelebung“ neu hinzugefügt. Selbst bei Besitz von Wiederbelebungssteinen mit selben Effekt (Elementarstein der Wiederbelebung, Grabstein der Wiederbelebung) im Inventar, wird der Magischer Elementarstein zuerst benutzt.
47. Bei bestimmten Flügeln, die als Belohnung von Schicksals-Daeva-Instanzen erhalten werden, wurde die angewandte Eigenschaft mit Magieverleihen zu GK-Verleihung geändert.
48. Ein Phänomen, dass in einigen Rüstungsbündeln ungültige Gegenstände beinhaltet sind, wurde behoben.
49. Ein Fehler, dass das Aussehen von einigen Rüstungen abnormal angezeigt wird, wurde behoben.
50. Bei einigen Ausrüstungen die im Startgebiet (Stufe 1-10) erhalten werden, wurde die Farbe geändert.
51. Ein Phänomen, das bei Ausführen von Emotes während bestimmter Kostüme getragen werden, das Aussehen abnormal angezeigt wird, wurde behoben.
52. Es wurde geändert, dass Waffen/Rüstungen unter der Klasse Heroisch nicht mit Verzaubern/Gewinnen/Waffenfusion/Manasteinverankerung verstärkt werden können.
 - Jedoch, Gegenstände die bereits Verzaubert/Gewonnen/Fusioniert/Mit Manastein verankert sind, bleiben erhalten.
53. Bei Ausrüstungen des Schattenkommandos wurden die Werte erhöht und die Kosten fürs Ausleihen reduziert.
54. Ein Phänomen, dass bei Aktivierung des Effekts von einigen Illusions-Gottsteinen die angezeigte Systemnachricht unnatürlich erscheint, wurde korrigiert.
55. Es wurde der Gegenstand „Vollständige Aufzeichnungen des Lebens“ hinzugefügt, der vom Boss-Monster in „Bibliothek des Wissens“ erhalten werden kann.
56. Die Anzahl der Zauberpulver, die bei Magische Fertigung für die Fertigung von Miol-Futter-Fragmente benötigt werden, wurde reduziert.
57. Die Standardbelohnung von Miol, die durch Magische Fertigung erhalten werden kann, wurde geändert.
58. Ein Phänomen, dass bei Verankerungsversuch von Manasteinen auf Gegenständen, bei dem keine Manasteinverankerung möglich ist, dies im Fenster für „Verstärken/Modifizieren“ registriert wird, wurde behoben.
59. Ein Phänomen, dass die Größe von „Saiteninstrument der Tiefsee“ verkleinert wurde, wurde behoben.

Abyss

1. Ein Fehler, durch den bei einem Wechsel des Unionanführers in einer Festungs-Kriegsunion die Anzeige bei anderen Unionsmitgliedern nicht korrekt war, wurde behoben.
2. Ein Fehler, dass durch Landeplatz-Verstärkung gelegentlich die Eintrittszahl für Instanzen nicht richtig erhöht wird, wurde behoben.
3. Ein Phänomen, das bei Besitz vom Artefakt im unteren Abyss nach einer bestimmten Zeit keine Balaur erscheinen, wurde behoben.

Charakter

1. Ein Phänomen, dass der Effekt von Verstärkungsfertigkeit bei Gegenständen für Schicksals-Daeva unter bestimmten Umständen nicht angewandt wird, wurde behoben.
2. Ein Phänomen, das bei Verwandlung vom Schicksals-Daeva mit Stufe 75 während einer Zweihandwaffe getragen wird, die geänderten Werte falsch angewandt werden, wurde behoben.
3. In Solo-Instanzen ist nun keine Gruppenbildung mehr möglich.
4. Die Charakterverstärkung und die Einstellungswerte von Daeva- und Schicksals-Daeva-Fertigkeiten durch „Kreationsmacht verleihen“ wurden geändert.
 - Die Anzahl der 1. Fähigkeit, die unter [Charakter verstärken] pro Stufe verliehen werden, wurde von 5 auf 6 geändert.
 - Es wurde geändert, dass der Verstärkungswert bei [Daeva-/Schicksals-Daeva-Fertigkeiten] von +5 bis +8 verstärkt wird.
5. Bei Fertigkeit erlernen durch Kreationsmacht wurde die Bedingung „Min. Kreationsmacht“ hinzugefügt.



6. Die Anzahl der Estima-Slots und die Methode für Verankerung öffnen wurde geändert.
 - Von bisher 3 Slots wurde es auf 6 Slots erweitert.
 - Es wurde geändert, dass anstatt der Verankerungsöffnung je nach Stufe beim Erreichen von Schicksals-Daeva 6 Slots geöffnet werden.



7. Die verbundenen Werte mit der verschiedenen Basis Stats (Stärke, Gesundheit, Präzision, Agilität, Wissen, Wille) wurden erhöht und geändert.
 - Der Angriffswert durch „Stärke“ wurde erhöht und die phys. Abwehr wurde drastisch erhöht.
 - Die Werte von TP/TP-Regeneration/Blocken durch „Gesundheit“ wurden erhöht.
 - Der Wert von krit. Treffer durch „Präzision“ wurde erhöht und Präzision/Mag. Präzision wurde drastisch erhöht.
 - Die Werte von Ausweichen/Parieren/Konzentration durch „Agilität“ wurden erhöht und krit. Trefferresistenz wurde drastisch erhöht.
 - Die Werte von Magieverstärkung/Mag. krit. Treffer durch „Wissen“ wurde erhöht und Magieausgleich wurde drastisch erhöht.
 - Die Werte von MP/MP-Regeneration/Mag. krit. Trefferresistenz/Magiewiderstand durch „Wille“ wurde erhöht.
8. Ein Phänomen, dass mit dem Geist vom Beschwörer der Zornwert von Monstern zurückgesetzt wird, wurde behoben.
9. Es wurde geändert, dass bei Betreten der gegnerischen Zone in Esterra/Nosra die Wächter-General-Verwandlung möglich ist.
10. Ein Phänomen, das beim Aufsteigen auf Taroc das Aussehen nicht richtig angezeigt wird, wenn ein Gegenstand ausgerüstet ist, der je nach Kampf/Ruhe das Aussehen verändert, wurde behoben.

Fertigkeiten

1. Jeder Klasse wurde eine Schicksals-Daeva-Fertigkeit hinzugefügt, die mit Kreationsmacht erlernt werden kann.
2. Ein Phänomen, das beim Durchfliegen des Schutzschilds am eigenen Fraktionsstützpunkt, beim Geist vom Beschwörer Schaden hinzugefügt wird, wurde behoben.

System

1. Die Gebiete Poeta und Ishalgen wurden überarbeitet.



2. Mit der Gebietsänderung wurden auch die Positionen von NSCs umgestellt sowie die jeweiligen Quests geändert.
3. Einige Gelände in Reshanta wurden geändert.
4. Jedes Wochenende erscheint in Esterra/Nosra „Invasion der Archonten-Kanone/Alte Wächter-Waffen“.
 - Die Invasion der alten Waffen geschieht jeden Sa/So zwischen 19 und 21 Uhr.
5. Die Auftrittszeit und Bedingung für Invasionen in Esterra/Nosra wurden geändert.
 - Gleichzeitig mit dem Auftritt der Monster erscheint im gegnerischen Fraktionsgebiet ein Portal, das zum Erscheinungsort der Monster führt.

Samstag 20 Uhr	Sonntag 20 Uhr
In Esterra erscheint Kaenobikan	In Nosra erscheint Tetranon

6. Einige Gelände in Esterra wurden geändert.
7. Der Invasionskorridor, der beim Invasionskampf in Esterra/Nosra nach Erscheinen der Monster benutzt werden kann, kann nun mit 24 Personen betreten werden.
8. Ein Phänomen, dass der Dialogtext vom Bossmonster beim Invasionskampf in Esterra/Nosra wiederholt angezeigt wird, wurde behoben.
9. Es wurde verbessert, dass zusätzliche Benutzungszahl für den Riss in Esterra/Nosra durch Verbrechen von AP erhalten werden kann, wenn alle Standardnutzungen aufgebraucht sind.
 - Selbst wenn alle Standardnutzungen aufgebraucht sind, bleibt der Riss für zusätzliche Nutzungen offen.
 - Bei zusätzlicher Nutzung werden AP verbraucht. Der Riss verschwindet wenn die zusätzliche Nutzungszahl aufgebraucht ist.
 - Wenn der Rissstatus auf zusätzliche Nutzung wechselt, erscheinen Effekte um den Riss.



10. Die Durchführungsmethode für den Invasionskampf in Esterra/Nosra wurde teilweise geändert.
 - Zu Beginn des Invasionskampfes erscheint nun zeitgleich der Invasionskorridor.
 - Es wurde geändert, dass zeitgleich zu Beginn des Invasionskampfes in der betroffenen Zone der Beitritt in einer Union möglich ist.
 - Der Ort, an dem Unionsmitglieder bei Tod in der betroffenen Zone wiederbelebt werden, wurde geändert.

11. Ein Phänomen, das in einigen Bereichen in Nebelmähnendorf in Morheim die Hintergrundmusik nicht abgespielt wird, wurde behoben.

Sonstiges

1. Der „Rückkehrstein der Zuflucht“ wird nicht mehr ausgegeben. Das Betreten der Zuflucht der Rückkehrer ist nicht mehr möglich.
2. Ein Phänomen, dass die Buff-Funktion von Buff-Miols in bestimmten Situationen deaktiviert wird, wurde behoben.
3. Ein Phänomen, dass die Funktion „Meister buffen“ während eines Kampfes nicht ordnungsgemäß funktioniert, wurde behoben.
4. Beim Luna-Würfel wurden Änderungen durchgeführt.
 - Die Anzahl an Belohnungen bei „Munirunerks Schatzkammer“ wurde von 3 auf 1 reduziert.
 - Die Belohnungen für beide Luna Instanzen wurden verändert und enthalten nun mehr Luna-Material.
 - „Lunas Segen“ wurde entfernt und wird nicht mehr für „Karunerks Werkstatt“ benötigt.
 - Vorhandene „Lunas Segen“ wurden gegen „Verbrauchter Lunas Segen“ ausgetauscht. Dieser kann geöffnet werden um Luna Material zu erhalten.