

AION

PATCH NOTES

Update 7.7



AION

PATCH NOTES

Inhalt

Silentera: Tempus Fugit.....	3
Instanzen	5
Festungskampf	7
Glyphen.....	7
Gegenstandskollektion	8
Lumiels Morphkunst	9
Kampfunterstützung	10
Verwandlung.....	10
Odian.....	11
Gegenstände	11
Charakter	12
Fertigkeiten.....	13
Monster	13
Quest	13
Missionen.....	14
Umwelt.....	14
NSC	15
UI.....	15
GF Features.....	16

AION

PATCH NOTES

Silentera: Tempus Fugit



<Silentera:Tempus Fugit>

1. Zum neuen Gebiet "Silentera: Tempus Fugit" gelangt man durch den Untergrundriss bzw. Untergrundschlitz in der Silentera-Schlucht.
2. Der Zugang zum Untergrundriss bzw. Untergrundschlitz wird ab Stufe 80 freigeschaltet.
3. Tempus Fugit setzt sich aus 1 Landeplatz ("Nephilia Regna"), 10 Grenzzonen und 3 Heiligtümern zusammen.
4. In Nephilia Regna befinden sich Arokkans Ofen sowie Händler und Quartiermeister, die ultimative Stachel-Ausrüstung und andere Gegenstände anbieten.
 - a. Die Preisverleiher von Tempus Fugit befinden sich in Gelkmaros und Inggison.
5. Für den Erwerb von Gegenständen in Tempus Fugit benötigt man Sillentium, Sillentium-Schmelzmittel sowie Vasengeister. Diese erhält man wie folgt:
 - a. Sillentium: Wird von Monstern gedroppt.
 - b. Sillentium-Schmelzmittel: Bei Preisverleihern für Abzeichen der Erfahrung erhältlich.
 - c. Vasengeister: "Nephilim-Vasen" können für das Einfangen von „Seelen“ benutzt werden, die mit einiger Wahrscheinlichkeit nach Erledigen von Jotun Monstern erscheinen. Pro Fang erhält man zwischen 1-5 Vasengeister.

AION

PATCH NOTES

Die Vasen sind bei Händlern erhältlich.

※ Achtung: "Vasengeister" verschwinden, sobald man das Gebiet "Tempus Fugit" verlässt.

6. Monster, die in Tempus Fugit erledigt werden, erscheinen in der Regel nicht wieder. Nur unter folgenden Bedingungen werden alle Monster erneut gespawnt:
 - a. Wurden in einer beliebigen Grenzzone so gut wie alle Monster beseitigt, erscheint der "Elementarist", der Wächter dieser Zone. Dies wird mit einer Nachricht auf der Karte angezeigt.
 - b. Erscheinen die Elementaristen aller Grenzzeiten oder wurden sie alle besiegt, wird die Zeit in Tempus Fugit zurückgedreht und alle Monster werden erneut gespawnt. In diesem Fall verschwinden die Elementaristen wieder.
7. Sind die Monster in allen Grenzzeiten wieder da, erscheint mit einiger Wahrscheinlichkeit "Arokkans Geheimofen".
 - a. In Arokkans Geheimofen können ultimative Stachel-Ausrüstungstruhen erworben werden.
 - b. Der Geheimofen erscheint nur in einer der 10 Grenzzeiten und 3 Heiligtümer. Er kann nur von 1 Person genutzt werden, und zwar von der ersten, die ihn aufsucht und einen Gegenstand kauft.
8. Für eine Wiederauferstehung in Tempus Fugit ist ein Kisk, die Rettung von Lunamon oder eine Wiederauferstehungsfertigkeit notwendig.
9. Wird das Spiel in Tempus Fugit unvorhergesehen beendet, kann bei erneutem Login innerhalb von 3 Stunden direkt in der Abyss-Spalte begonnen werden. Verstreichen bis zum Login mehr als 3 Stunden, startet man in einer Region mit Obelisk.
 - a. Wird das Spiel in Tempus Fugit gewöhnlich beendet, startet man beim nächsten Login in einer Region mit Obelisk.
 - b. Wird das Spiel in Tempus Fugit unvorhergesehen beendet, während der Charakter tot ist, kann bei erneutem Login innerhalb von 3 Stunden direkt in der Abyss-Spalte begonnen werden
10. In der Abyss-Spalte befinden sich 2 Abyss-Risse, durch die man sich nach Tempus Fugit oder in eine Region mit Obelisk begeben kann.
 - a. Wird das Spiel in der Abyss-Spalte beendet, wird man zu einer Region mit Obelisk teleportiert.
 - b. In der Abyss-Spalte sind weder PvP-Duelle noch Gleiten, Fliegen, das Reiten auf Tarocs oder die Verwendung von Kisks möglich.
11. Silentera: Tempus Fugit stellt eine serverübergreifende Region wie Lakrum, Dumaha und Rotkatalam dar, allerdings wird keine Dimensions-Sanduhr verbraucht.
12. Es wurde Feldruhm in Silentera: Tempus Fugit hinzugefügt.

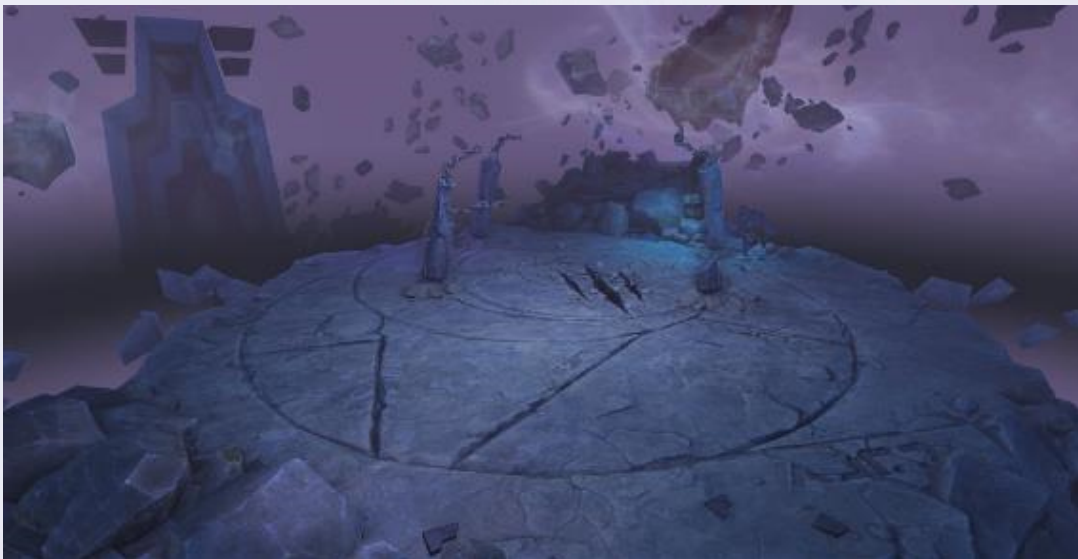
AION

PATCH NOTES

13. Nach dem Erledigen der Monster in Tempus Fugit, flieht mindestens eine Seele nicht, falls welche erschienen sind.

Instanzen

1. Beshmundirs Sturmtempel (leicht, normal) wird hinzugefügt.



< Beshmundirs Sturmtempel >

Eingang	Max. Spieler	Stufe	Eintritte (Starter)	Eintritte (Gold-Paket)	Wird zurückgesetzt
Silentera-Schlucht	2-6	80	Leicht: 2-mal pro Woche Normal: 2-mal pro Woche	Leicht: 4-mal pro Woche Normal: 4-mal pro Woche	Mittwochs um 9:00 Uhr

AION

PATCH NOTES

- a. Beute: Ultimative Borrasca-Ausrüstung, ultimative Ciclonica-Ausrüstung, legendäre Manasteine und Handwerksmaterial.
- b. Ultimative Ciclonia-Waffe und -Rüstung werden mit der Mächtigen Orkanschwinge-Schatulle erbeutet, wenn Beshmundirs Sturmtempel (normal) mit S-Rang abgeschlossen wird.
- c. Bei Angriff auf Beshmundirs Sturmtempel (normal) können je nach Rang unterschiedlich viele "Augen des Sturms" erbeutet werden.
- d. Werden 100 Augen des Sturms mit 1 Beshmundirs Vellum zusammengefügt, erhält man eine ultimative Ciclonica-Ausrüstungstruhe.
- e. Beshmundirs Vellum erhält man bei Extraktion der folgenden Ausrüstung:

Gegenstand	Erfolgsrate
Ultimative Überfall-Waffe/-Rüstung Ultimative Borrasca-Waffe/-Rüstung	Bestimmte Wahrscheinlichkeit
Ultimative Ciclonica-Waffe/-Rüstung	100%

- f. Im normalen Schwierigkeitsgrad richtet sich der Rang der Belohnung nach der Instanz-Abschlusszeit.
- 2. In folgenden Instanzen wurden Belohnungen modifiziert:
 - a. Udas-Tempel, Esoterrasse, Stella-Entwicklungslabor (leicht/normal), Beninerks Gut (leicht/normal), Prometuns Werkstatt, Makarna der Verbitterung, Ara Infernalía (leicht/normal), Hererim-Mine.
- 3. Belohnungen für sämtliche Schlachtfelder wurden angepasst.
- 4. Wenn man Makarna der Verbitterung (schwierig), Prometuns Werkstatt (schwierig) und Beshmundirs Sturmtempel betritt, wird der Buff "Hand der Reinkarnation" nun entfernt.
- 5. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Effekt "Hand der Reinkarnation" beim Betreten von Makarna der Verbitterung (normal) sporadisch entfernt wurde.
- 6. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Wachhauptmann im Tobsuchtsal unter bestimmten Umständen nicht erschien.
- 7. Bei "Mortasha" in Ara Infernalía wurde der Schaden einiger Fertigkeiten erhöht und einige Kampfmuster geändert.
- 8. In Makarna der Verbitterung (schwierig) wurde als drittes Named-Monster "Wütender Beritra" hinzugefügt.

AION

PATCH NOTES

Festungskampf

1. Abyss-Punkte für Sieg oder Niederlage im Festungskampf wurden modifiziert.

Festung	
Normal	Karmintempel, Vorgaltem-Turm, Altar der Gier, Altdrachentempel
Serverübergreifend	Bassen, Prades

2. Die Belohnungen für die Altar-Kämpfe in Dumaha wurden modifiziert.
3. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der gut gelaunte Lugbug nach dem Festungskampf in Inggison sporadisch nicht erschien.
4. Ein Fehler wurde behoben, durch den man zu Beginn des Festungskampfs mithilfe ungültiger Methoden das Innere der Festung erreichen konnte.
5. In der Götterfestung wurde der Schaden des Schilds erhöht, der ein Hineinfliegen in die Festung verhindern soll.

Glyphen

1. Neue Ausrüstung wurde hinzugefügt: Glyphen.

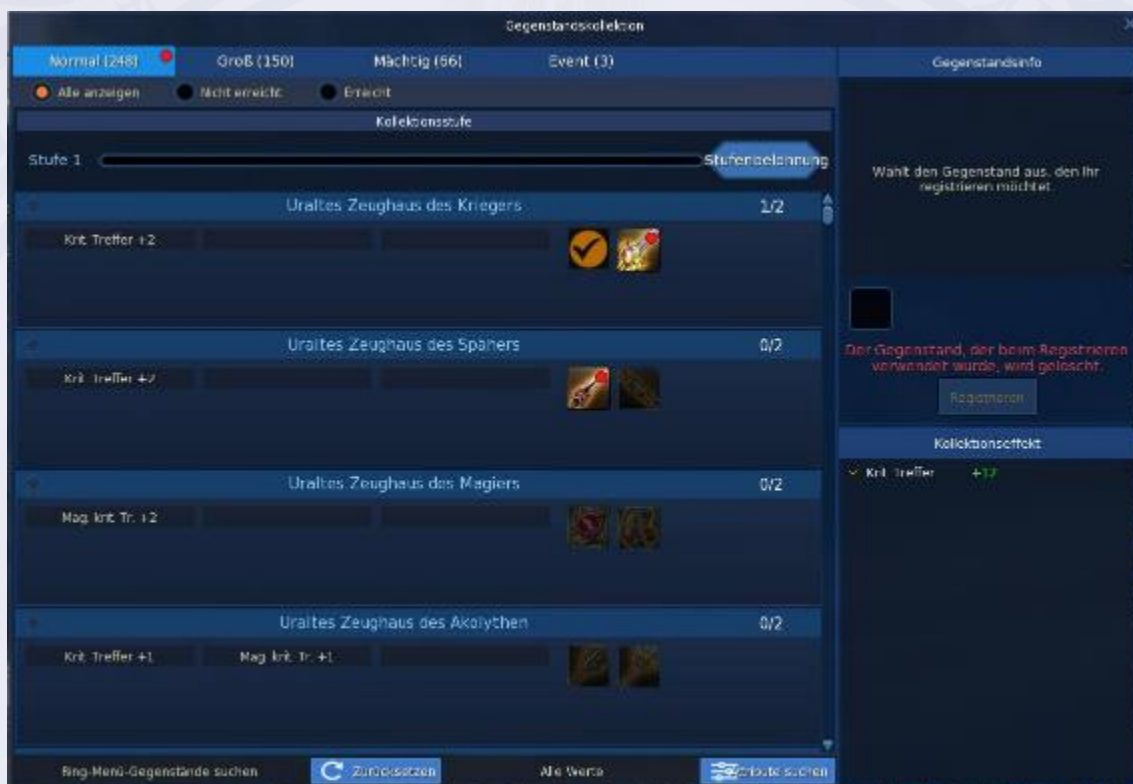


2. Glyphen sind in "Schweren Glyphenkisten" enthalten.
3. Schwere Glyphenkisten erhält man durch Zusammenfügen von Glyphenkisten-Splittern, die man wiederum beim Feld-Preisverleiher oder durch Lugbugs Missionen erhält.
4. Glyphen werden mit Glyphen-Zauberrollen mit 100% Erfolg bis zu +5 verzaubert. Attribute, die durch Verzaubern modifiziert werden, steigen dabei zufällig.
5. Es wurde die Schnellinfofarbe der Werte, die bei einer Glyphenverzauberung erhöht werden, geändert.
 - a. Die Farbe ändert sich je nach Erhöhung des Wertes.

AION

PATCH NOTES

Gegenstandskollektion



< Menü für Gegenstandskollektion >

1. Wird durch [Startmenü > Gegenstandskollektion] aufgerufen. Kann auch vom Inventar aus durch Klick auf Gegenstand im Ringmenü ausgewählt werden.
2. Registriert man einen Gegenstand für eine Kollektion, wird dieser verbraucht. Dafür erhält man zusätzliche Attribute sowie weitere Gegenstände.
3. Wurde eine Kollektion zu einem bestimmten Grad vervollständigt, steigt die Stufe der Kollektion an. Je nach Stufe erhält man zusätzlichen kollektionsunabhängigen Attributen für seinen Charakter.
 - a. Die Belohnungen für jede Kollektionsstufe sind unter [Stufenbelohnung] ersichtlich.
4. Die Kollektionsstufe wirkt sich je nach Rang der Kollektion unterschiedlich aus.
5. Attribute, die durch Abschließen von Kollektionen verliehen werden, werden innerhalb eines Accounts serverübergreifend angewendet. Wenn sich alle

AION

PATCH NOTES

Charaktere des Accounts auf demselben Server befinden, werden die Attribute auf alle gleichermaßen angewendet.

- Es wurde verbessert, dass beim Versuch einer Kollektionsregistrierung auch parallel zu Aktionen wie Fliegen, Kampf, Aufsteigen, Gleiten oder Tod eine Systemnachricht erscheint.
- Beim Versuch, Gegenstände zu registrieren, die verstärkt/modifiziert sind, erscheint wieder ein Popup.
- Wenn Gegenstände, die in der Kollektion registriert werden sollen, anderweitig benutzt werden, erscheint eine Hinweismeldung.
- Wenn die Anzahl an Gegenständen, die registriert werden können, überschritten wird, wird die Gegenstandsanzahl im Symbol mit roter Farbe kenntlich gemacht.

Lumiels Morphkunst



< Menü für Lumiels Morphkunst >

- Wird durch [Startmenü > Lumiels Morphkunst] aufgerufen. Kann auch vom Inventar aus durch Klick auf Gegenstand im Ringmenü ausgewählt werden.

AION

PATCH NOTES

2. Wird ein morphfähiger Gegenstand eingegeben, erhält man "Morphpunkte". Erreichen diese das Maximum, wird die Morphkunst freigeschaltet.
3. Bei Einsatz der Morphkunst werden im Voraus 5 mögliche Resultate angezeigt, von denen 1 am Ende eintrifft.
4. Als Morph-Material für "Einfaches Morphen" können jetzt einige Bronze-, Silber- und Gold-Kubuli hinzugefügt werden.
5. Erhält man bei "Einfaches Morphen" als Ergebnis einen Kubulus, ist dieser jetzt stets ein Platin-Kubulus.
6. Bei Lumiels Morphkunst wurde die Funktion <Hochwertiges Morphen> hinzugefügt.
7. Die möglichen Resultate der Morphkunst bleiben erhalten, selbst wenn das Fenster geschlossen wird.

Kampfunterstützung

1. Beim Auto-EP-Extraktor wurden die Kriterien für die automatische Nutzung geändert.

Vorher	Geändert
Nach Erhalt im Inventar	Nach Anzahl im Inventar (links > rechts, oben > unten)

2. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das Angriffsziel geändert wurde, wenn während der Kampfunterstützung ein besonderer Zustand angewandt wurde, der eine längere Dauer hatte.
3. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Fertigkeit "Farbgranate" vom Colorist unter bestimmten Umständen während der Kampfunterstützung nicht richtig verwendet werden konnte.

Verwandlung

1. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Verwandlungsattribute nicht angewandt wurden, wenn man Verwandlungsfertigkeiten von Waffen verwendete.

AION

PATCH NOTES

Odian

1. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Fertigkeitseffekt durch Odian-Verzauberung ungewöhnlich angewandt wurde.

Gegenstände

1. Magische Fertigung wurde neu organisiert:
 - a. Neue Rezepte für die magische Fertigung wurden hinzugefügt.
 - b. Einige Materialien zur magischen Fertigung wurden modifiziert.
 - c. Einige Teile der magischen Fertigung wurden entfernt.
2. Das Handwerksmaterial für einige Muster wurde modifiziert.
3. "Orkanschwinge-Kubus" wurde zu Kuben hinzugefügt.
 - a. Erhältlich in Kubrinerks Monster-Kubus-Labor und Beshmundirs Sturmtempel (einfach).
4. "Wütender Beritra" wurde als neuer Kubus hinzugefügt.
 - a. Ihr könnt den neuen Kubus in Kubrinerks Monster-Kubus-Labor oder durch Ruhm-Belohnungen erhalten.
5. Einige Namen von Ruhm-Gegenstände wurden geändert.
6. Wenn die Runen-Effekte Schlaf-/Furchtwiderstand durchdrungen werden, wird dies wieder korrekt angezeigt.
7. Einige Gegenstände, die nicht verwendet werden, wurden aus der Liste in NSC-Läden entfernt.
8. Kleine Hatzbombe und große Hatzbombe, die in Inggison/Gelkmaros eingesetzt werden können, sind nun auch im Fortbewegen einsetzbar.
9. Liste der Gegenstände im Ruhm-Laden wurde modifiziert.
10. Bei der Set-Option von Ultimative Feder, Armband und Flügel des Sternenglanzes wurde die Abwehr erhöht.
11. Ein Phänomen, bei dem die Effekte einiger Waffen falsch angewandt wurden, wurde behoben.
12. Es wurde geändert, dass Kubulus-Gegenstände im Münzeninventar gespeichert werden.

AION

PATCH NOTES

13. Ein Fehler wurde behoben, dass das Broadcasting beim Erhalt einiger Gegenstände nicht angezeigt wurde.
14. Bei einigen Ausrüstungen wurde der Verkaufspreis gesenkt.
15. Die folgenden Münzgegenstände sind nicht mehr erhältlich: Titan-Münze, Legendäres Abzeichen des Kampfes, Ultimatives Abzeichen des Kampfes, Katalam-Abzeichen des Konfliktes, Kristall des Anfangs, Archonten-Kämpfer-Abzeichen.
16. Ein Fehler wurde behoben, durch den von einigen sammelbaren Gegenständen unverwendbare Abzeichen erhalten wurden.
17. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Werte von phys. Abwehr/mag. Abwehr einiger ultimativer Gegenstände falsch angewandt wurden.
18. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Werte von zusätzlicher PvP-Angriff/Abwehr ultimativer Waffen des Spähtrupps nicht angewandt wurden.
19. Ein Fehler wurde behoben, durch welchen Attribute abgezogen wurden, wenn die Ausrüstung der Extreme angelegt war und diese bei einem Verzauberungsversuch nach einem Fehlschlag zerstört wurden.
20. Bei einigen Gegenständen, die ausgelaufene Münzen als Aufwertungsmaterial verwenden, wurde dies geändert.
21. Die Austauschgebühren der Verkaufsgegenstände vom "Abzeichen-PvP-Waffenhändler/Rüstungsvogt" im Dumaha-Gebiet wurde geändert.
22. Es wurden Handwerksmaterialien geändert, die für das Morph-Buch für Verzauberungssteine in der Substanzwandlung benötigt werden.
23. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Suche von einigen Gegenständen in der Handelsagentur nicht richtig durchgeführt wurde.

Charakter

1. Ein Phänomen, dass einige Bewegungen unnatürlich erschienen, sobald man eine Kugel angelegt hatte, wurde behoben.

AION

PATCH NOTES

Fertigkeiten

1. Ein Fehler wurde behoben, durch den der Widerstandswert bei Verwendung der Jäger-Fertigkeiten "Atem der Natur" und "Segnung der Natur" nicht erhöht wurde.
2. Beim Beschwörer wurde die Schnellinfo von einigen Fertigkeiten geändert.
3. Bei der Fertigkeit "Verstecken" wurde die Schnellinfo geändert.
4. Bei einigen Aussehensfertigkeiten wurde der Anzeigeeffekt geändert.
5. Beim Schützen wurden einige Fertigkeitseffekte geändert.
6. Die Fertigkeitseffekte der einzelnen Klassen wurden geändert.
 - a. Einige Fernkampf-Angriffe wurden hinsichtlich ihrer Präzision verbessert
 - b. Einige Fertigkeitseffekte wurden angepasst, um eine höhere Diversität in Kämpfen zu ermöglichen
7. Der Fertigkeitseffekt von "Lunaris" wurde geändert.
8. Einige Fertigkeitenamen wurden geändert.

Monster

1. Abyss-Punkte für einige Monster in der Hererim-Mine wurden geändert.
2. In serverübergreifenden Gebieten wurden die Drop-Gegenstände einiger Monster verbessert.
3. Erfahrungspunkte für Monster in Lakrum, Dumaha, Katalam wurden erhöht.
4. Zusätzliche Monster wurden zu Lakrum hinzugefügt.
5. In einigen Regionen von Inggison und Gelkmaros wurden Monster hinzugefügt. Zusätzlich wurde die Respawn-Zeit von einigen Monstern modifiziert.

Quest

1. Zu Silentera: Tempus Fugit wurden neue Episoden und Quests hinzugefügt.
2. Zu Beshmundirs Sturmtempel wurden neue Quests hinzugefügt.

AION

PATCH NOTES

3. Ein Tutorial zur Gegenstandskollektion wurde hinzugefügt.
4. Vereinzelte Questbelohnungen wurden geändert.
5. Quests zu Ara Inferalia und Tobsuchtstal wurden modifiziert.
6. Jagdwind-Quests wurden entfernt.
 - a. Ungenutzte Questgegenstände werden bei Login automatisch entfernt.
7. Wenn man in "Silentera: Tempus Fugit" die Episoden-Instanz "Heliotropum" betritt, wird eine Warnung bzgl. der "Vasengeister" angezeigt.
8. Es wurden einige Questinhalte korrigiert.
9. Beim Questziel von der Verteidigungsquest in Kismetbund-Garnison wurden Monster hinzugefügt, die in der Garnison erscheinen, wenn sie erobert wird.
10. Ein Fehler wurde behoben, durch den bei einigen Charakteren die Balaursprache nicht übersetzt wurde, obwohl die dazugehörige Quest abgeschlossen wurde.

Missionen

1. Tägliche/wöchentliche Lugbug-Missionen wurden geändert.

Umwelt

1. In Lakrum wurden vereinzelt neutrale Zonen hinzugefügt.
2. Ein Fehler wurde behoben, durch den bei Arenaeintritt in Inggison und Gelkmaros mithilfe ungültiger Methoden die Barriere entfernt werden konnte.
3. Es wurden einige Bereiche beim 11. Altar von Dumaha geändert.
4. Der Zeitpunkt für das Erscheinen der Arena-Belohnungstruhe in Inggison und Gelkmaros wurde geändert.

AION

PATCH NOTES

NSC

1. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Stufe einiger NSCs auf Feld-Landeplätzen falsch eingestellt waren.
2. Ein Fehler wurde behoben, bei dem sporadisch ein nicht ansprechbarer Lugbug erschien, wenn man Festungen in Inggison, Gelkmaros oder Rotkatalam eroberte.
3. Bei einigen NSCs wurde der Dialog geändert.
4. Bei einigen NSCs innerhalb der Gelkmaros-Festung wurden die Positionen geändert.

UI

1. Der Reset-Wert von Standard-Soundoptionen wurde von 35 auf 80 geändert.
 - a. Durch Klicken auf [System > Einstellungen zurücksetzen] werden die veränderten Reset-Werte angewendet.
 - b. Setzt man die Einstellungen nicht aktiv zurück, werden die bisherigen Werte beibehalten.
2. Ein Fehler wurde behoben, bei dem Materialien der Essenzgewinnung in der UI für Handelsagentur nicht richtig angezeigt wurden.
3. Ein Fehler wurde behoben, der beim Verzauberungsversuch der PvP-Feder eine Erhöhung der TP-Werte anstatt der Angriffskraft/Abwehr anzeigte.
4. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die in der Hererim-Mine erhaltene Beute falsch angezeigt wurde.
5. Das Phänomen, dass in der Gegenstands-Anleitung einige Ausrüstungen beschrieben werden, die gar nicht erhältlich sind, wurde berichtigt.
6. Bei der Gegenstands-Anleitung wurden einige Quellen korrigiert.
7. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das Fenster Kinah-Transfer in der Post angezeigt wurde.

AION

PATCH NOTES

GF Features

1. Die Preise für die Verwendung von Gegenständen, die in Dodonerks Garderobe registriert sind, wurden angepasst.
2. Es wurden Anpassungen an den Instanzhändlern vorgenommen
 - a. Es wurden Gegenstände zum Dukatengoldhändler Yinstanerk hinzugefügt.
 - b. Aus den Instanzen Ara Infernalía (einfach) und Beshmundirs Sturmtempel (einfach) kann nun Nickelgold erhalten werden.
 - c. Aus den Instanzen Ara Infernalía (normal) und Beshmundirs Sturmtempel (normal) kann nun Nickelgold erhalten werden.
 - d. Dukatengold aus Makarna der Verbitterung (schwer) kann nun aus der Truhe, die nach Besiegen von Wütender Oris erscheint, erhalten werden.
3. Gegenstände im Shugomat wurden modifiziert.
4. Es wurden UI-Anpassungen für Lager, Legionslager und Miol-Inventar vorgenommen.