

Erneuerung von Henirs Raumzeit

- Erneuerung der Eintrittsbedingungen
- Erneuerung der Stages
- Erneuerung der Stufe
- Erneuerung von Belohnungen
- Erneuerung von Items
- Erneuerung von Quests
- Erneuerung von Ausrüstungen
- Erneuerung des Ranking-Systems
- Sonstige Änderungen

Erneuerung der Eintrittsbedingungen

- 1.) Der Normalmodus kann von Spielern mit Charakterlevel 80 und Itemlevel 120 betreten werden.
- 2.) Der Challengemodus kann von Spielern mit Charakterlevel 90 und Itemlevel 140 betreten werden.
- 3.) Bei Spielern ohne Klasse oder nur mit erstem Klassenwechsel ist im Normal- und Challengemodus kein Matching möglich:
 - Klickt ein Spieler ohne Klasse oder nur mit erstem Klassenwechsel auf die Anmeldung zum Dungeon, erscheint eine Warnung und die Anmeldung wird abgebrochen.
(Im Gruppenmodus wird ebenso verfahren.)

Erneuerung der Stages

Neue Stages werden hinzugefügt.

- 1.) Es wurden Stages mit Bossen aus ElySION hinzugefügt.
 - ElySION 1: 1x Deca / 1x New-Deca (Bossraum: Decion-Mine)
 - ElySION 2: 2x Maya (Bossraum: Atlas-City)
 - ElySION 3: 1x Herna - Orb / 1x Herna - Schild (Bossraum: Himmlischer Scheideweg)
 - ElySION 4: 1x Herbaon (Bossraum: Adrians Wohnstätte)
- 2.) Es wurden Stages mit Bossen aus dem Geheimdungeon hinzugefügt.
 - Rasender Behemoth: 1x Dunkelwesen der Wut (Bossraum: Rasender Behemoth)
 - Der Schlund: Der Ursprung der Dämonenenergie: 1x Mutierte Dämonenenergie-Wesen (Bossraum: Der Schlund: Der Ursprung der Dämonenenergie)
- 3.) Es wurden Stages mit Bossen aus dem Elitedungeon hinzugefügt.
 - Dämon In & Jin: 1x Verzückter Dämon Jin / 1x Gebundener Dämon In (Der Schlund: Der Ursprung der Dämonenenergie, Stage 3-2)

Einige Stages verschwinden.

- 1.) Die normalen Stages im Ruben-/Elder-Gebiet werden entfernt.
 - Ruben/Elder 1: Ruine im Wald entfernt
 - Ruben/Elder 2: Benders' Höhle entfernt
 - Ruben/Elder 3: Schloss Robo entfernt
- 2.) Weitere Stages werden entfernt.
 - Belder 1: Dritter Bezirk entfernt
 - Geheimdungeon: Untergrundlabor entfernt

Die Reihenfolge der Stages wechselt wöchentlich.

In Henirs Dungeon wird die Auswahlmöglichkeit zwischen Geheimdungeon und Elitedungeon abgeschafft.

- 1.) Auf allen Stages wird die Auswahlmöglichkeit zwischen Geheimdungeon und Elitedungeon entfernt:
Wird ein Dungeon abgeschlossen, erscheint wie beim normalen Dungeon automatisch die nächste Stage.
- 2.) Geheimdungeon und Elitedungeon müssen unbedingt abgeschlossen werden.
- 3.) Im Geheimdungeon und im Elitedungeon werden keine Raumzeit-Materialien mehr gedroppt.

Die Anzahl an Rastplätzen wird geändert.

- 1.) Rastplätze erscheinen nur noch 1x in der Mitte und 1x am Ende.
- 2.) Die Funktion 'Aufhören' wird entfernt.
- 3.) Tote Charaktere werden wiederbelebt und HP, MP werden regeneriert.

Erneuerung der Stufe

NPC-Level werden angepasst.

- 1.) NPC-Level im Normal- und Challengemodus werden auf Level 99 angepasst.
- 2.) Die Charakter- und Ausrüstungslevel werden nicht angepasst.

Bei NPCs wird die Debuff-Resistenz gegen Einfrieren verstärkt.

- 1.) Die Wirkungskdauer von Einfrieren verkürzt sich mit jedem Einsatz eines Einfrieren-Debuffs.

Erneuerung von Belohnungen

Die Anzahl an Belohnungen wird geändert.

- 1.) Die Anzahl an Belohnungen wird von 3 im Normal- und 1 im Challengemodus auf insgesamt 3 verringert.
- 2.) Insgesamt ist also 1 Belohnung weniger erhältlich.
- 3.) Beim Eintritt wird sofort 1 Belohnung abgezogen. Dieser Abzug bleibt auch bei einem Rückzug bestehen.

Erneuerung von Items

Ein neues Material (Raumzeit-Kristall) wird hinzugefügt.

- 1.) Der Raumzeit-Kristall wird zur Herstellung von neuer Ausrüstung oder zur Transformation von Ausrüstung der 4. Raumzeit benötigt.
- 2.) Der Raumzeit-Kristall wird zur Herstellung von neuer Ausrüstung benötigt.
- 3.) Die Anzahl an Raumzeit-Kristallen, die in den jeweiligen Stages erhalten werden können, variiert.
- 4.) Im Challengemodus können mehr Kristalle erhalten werden als im Normalmodus.

- **Spezifikationen des Raumzeit-Kristalls**

Item-Name	Beschreibung	Einteilung	Account-Bank	Handel	Verkaufen
Raumzeit-Kristall	Eine neue Substanz, die durch die Kristallisierung von Raumzeit entstanden ist. Kann in 'Henirs Raumzeit' gefunden werden. Wird benutzt, wenn Henir: Raumzeit-Ausrüstung über Glave transformiert wird.	Material	Ja	Ja	Ja

- **Gewinnmenge in den einzelnen Stages**

Stage-Nr.	Item-Name	Normal	Challenge
1	Raumzeit-Kristall	2	4
2	Raumzeit-Kristall	4	7
3	Raumzeit-Kristall	6	10
4	Raumzeit-Kristall	8	13
5	Raumzeit-Kristall	10	17
6	Raumzeit-Kristall	12	21
7	Raumzeit-Kristall	15	25
8	Raumzeit-Kristall	17	29
9	Raumzeit-Kristall	19	32
10	Raumzeit-Kristall	21	35
11	Raumzeit-Kristall	23	38
12	Raumzeit-Kristall	25	42
13	Raumzeit-Kristall	27	46
14	Raumzeit-Kristall	30	50
15	Raumzeit-Kristall	30	50
16	Raumzeit-Kristall	32	54
17	Raumzeit-Kristall	34	57
18	Raumzeit-Kristall	36	60
19	Raumzeit-Kristall	38	63
20	Raumzeit-Kristall	40	67
21	Raumzeit-Kristall	42	71
22	Raumzeit-Kristall	45	75
23	Raumzeit-Kristall	70	100
24	Raumzeit-Kristall	70	100

Ein neues Material (Veredelter Raumzeit-Kristall) wird hinzugefügt.

- 1.) Der Veredelte Raumzeit-Kristall wird für die Transformation zur neuen Ausrüstung der 4. Raumzeit benötigt.
- 2.) Der Veredelte Raumzeit-Kristall kann nur durch tägliche Quests erhalten werden.

- **Spezifikation des Veredelten Raumzeit-Kristalls**

Item-Name	Beschreibung	Einteilung	Account-Bank	Handel	Verkaufen
Veredelter Raumzeit-Kristall	Ein veredelter Kristall, den Glave über lange Zeit hinweg aus einem Raumzeit-Kristall hergestellt hat. Du erhältst ihn, wenn du die Quest abschließt. Wird benutzt, wenn Henir Ausrüstung der 4. Raumzeit-Ebene über Glave transformiert wird.	Material	Nein	Nein	Ja

Verwendung von alten Materialien (Raumzeit-Atom, Raumzeit-Element)

- 1.) Alte Materialien, die für die Transformation zur neuen Ausrüstung benötigt werden, können nicht

mehr erhalten werden.

2.) Bis zur Maintenance am 15.03.2017 können bei Glave alte Materialien gegen neue Materialien umgetauscht werden.

NPC	Notwendiges Item			Erhaltenes Item	
	Umtauschmethode	Item-Name	Benötigte Stückzahl	Item-Name	Anzahl
Glave	Wähle	Raumzeit-Kristall	10	Raumzeit-Element	20
				Raumzeit-Atom	10
Glave	Zufällig	Raumzeit-Kristall	20	Zauberstein	1
				Samen von Els Baum	1
				Eldritstück (unbekannt)	1
				Willenstrank	1
				Vitalitätstrank	1
Glave	Wähle	Raumzeit-Kristall	100	Raumzeit-Element	200
				Raumzeit-Atom	100
Glave	Zufällig	Raumzeit-Element	10	Zauberstein	1
				Samen von Els Baum	1
				Eldritstück (unbekannt)	1
				Willenstrank	1
				Vitalitätstrank	1
Glave	Zufällig	Raumzeit-Atom	10	Hochwertiger Zauberstein	1
				Früchte von Els Baum	1
				Eldritstück (unbekannt)	1
				Willenstrank	1
				Erholungstrank	1
Glave	Zufällig	Veredelter Raumzeit-Kristall	1	Hochwertiger Zauberstein	1
				Früchte von Els Baum	1
				Eldritstück (unbekannt)	1
				Willenstrank	1
				Erholungstrank	1

Verwendung von alter Henir-Ausrüstung

- 1.) Die alte Ausrüstung der 4. Raumzeit kann in neue Ausrüstung der 1. Raumzeit-Ebene transformiert werden.
- 2.) Dafür werden die alten Materialien (Raumzeit-Atom, Raumzeit-Element) benötigt.

Ausrüstungsname	Ausrüstungs- teil	Level- beschränkung	Benötigte Menge an Raumzeit-Element	Benötigte Menge an Raumzeit-Atom
Henir: Waffe der 1. Raumzeit-Ebene	Waffe	80	6000	3000
Henir: Oberteil der 1. Raumzeit-Ebene	Oberteil	80	1600	800
Henir: Beinkleid der 1. Raumzeit-Ebene	Beinkleid	80	1600	800
Henir: Handschuhe der 1. Raumzeit-Ebene	Handschuhe	80	1500	750
Henir: Schuhe der 1. Raumzeit-Ebene	Schuhe	80	1500	750

Erneuerung von Quests

Die Bedingungen und Belohnungen der Raumzeit-Quests werden korrigiert.

- 1.) Durch die Korrektur der Questbelohnungen können Raumzeit-Kristall und Veredelter Raumzeit-Kristall erhalten werden.

Questname	Questtyp	Durchführungslevel	Quest-NPC	Bedingung	Belohnungstyp	Belohnung	Anzahl
Ende der Raumzeit (Normal)	Täglich	70	Glave	1x Henirs Raumzeit im Normalmodus durchspielen	Alle	Raumzeit-Kristall	50
Ende der Raumzeit	Täglich	80	Glave	1x Henirs Raumzeit im Challengemodus durchspielen	Alle	Veredelter Raumzeit-Kristall	1
Raumzeit-Sturm	Wöchentlich	80	Glave	10x Henirs Raumzeit im Challengemodus durchspielen	Alle	Veredelter Raumzeit-Kristall	3
[Koop/Wöchtl] Henirs Raumzeit! 1	Wöchentlich	20	Pinnwand	10x Henirs Raumzeit durchspielen	Alle	Raumzeit-Kristall	50
						Gildenmünzen	1
[Koop/Wöchtl] Henirs Raumzeit! 2	Wöchentlich	20	Pinnwand	50x Henirs Raumzeit durchspielen	Alle	Raumzeit-Kristall	100
						Veredelter Raumzeit-Kristall	1
						Gildenmünzen	1
[Koop/Wöchtl] Henirs Raumzeit! 3	Wöchentlich	20	Pinnwand	120x Henirs Raumzeit durchspielen	Alle	Raumzeit-Kristall	200
						Veredelter Raumzeit-Kristall	2
						Gildenmünzen	2

Erneuerung von Ausrüstungen

Item-Name	Handel	Anzahl der Versiegelungen	Ausrüstungsstufe	Itemstufe	Rang	Anzahl der Attribute	Sockel	Zufällig
Henir: Langschwert der 1. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	80	105	Einzigartig	3	4	2
Henir: Stab der 1. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	80	105	Einzigartig	3	4	2
Henir: Bogen der 1. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	80	105	Einzigartig	3	4	2
Henir: Klinge der 1. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	80	105	Einzigartig	3	4	2
Henir: Modul der 1. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	80	105	Einzigartig	3	4	2
Henir: Kanone der 1. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	80	105	Einzigartig	3	4	2
Henir: Speer der 1. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	80	105	Einzigartig	3	4	2
Henir: Claymore der 1. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	80	105	Einzigartig	3	4	2
Henir: Dynamo der 1. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	80	105	Einzigartig	3	4	2
Henir: Dualwaffe der 1. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	80	105	Einzigartig	3	4	2
Henir: Waffenarsenal der 1. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	80	105	Einzigartig	3	4	2
Henir: Oberteil der 1. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	80	105	Einzigartig	2	3	2
Henir: Beinkleid der 1. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	80	105	Einzigartig	2	3	2
Henir: Handschuhe der 1. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	80	105	Einzigartig	2	3	2
Henir: Schuhe der 1. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	80	105	Einzigartig	2	3	2
Henir: Langschwert der 2. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	85	110	Einzigartig	3	4	2
Henir: Stab der 2. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	85	110	Einzigartig	3	4	2
Henir: Bogen der 2. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	85	110	Einzigartig	3	4	2
Henir: Klinge der 2. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	85	110	Einzigartig	3	4	2
Henir: Modul der 2. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	85	110	Einzigartig	3	4	2
Henir: Kanone der 2. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	85	110	Einzigartig	3	4	2
Henir: Speer der 2. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	85	110	Einzigartig	3	4	2

Henir: Claymore der 2. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	85	110	Einzigartig	3	4	2
Henir: Dynamo der 2. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	85	110	Einzigartig	3	4	2
Henir: Dualwaffe der 2. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	85	110	Einzigartig	3	4	2
Henir: Waffenarsenal der 2. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	85	110	Einzigartig	3	4	2
Henir: Oberteil der 2. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	85	110	Einzigartig	2	3	2
Henir: Beinkleid der 2. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	85	110	Einzigartig	2	3	2
Henir: Handschuhe der 2. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	85	110	Einzigartig	2	3	2
Henir: Schuhe der 2. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	85	110	Einzigartig	2	3	2

Item-Name	Handel	Anzahl der Versiegelungen	Ausrüstungsstufe	Itemstufe	Rang	Anzahl der Attribute	Sockel	Zufällig
Henir: Langschwert der 3. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	115	Einzigartig	3	4	2
Henir: Stab der 3. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	115	Einzigartig	3	4	2
Henir: Bogen der 3. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	115	Einzigartig	3	4	2
Henir: Klinge der 3. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	115	Einzigartig	3	4	2
Henir: Modul der 3. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	115	Einzigartig	3	4	2
Henir: Kanone der 3. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	115	Einzigartig	3	4	2
Henir: Speer der 3. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	115	Einzigartig	3	4	2
Henir: Claymore der 3. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	115	Einzigartig	3	4	2
Henir: Dynamo der 3. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	115	Einzigartig	3	4	2
Henir: Dualwaffe der 3. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	115	Einzigartig	3	4	2
Henir: Waffenarsenal der 3. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	115	Einzigartig	3	4	2
Henir: Oberteil der 3. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	115	Einzigartig	2	3	2
Henir: Beinkleid der 3. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	115	Einzigartig	2	3	2
Henir: Handschuhe der 3. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	115	Einzigartig	2	3	2
Henir: Schuhe der 3. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	115	Einzigartig	2	3	2

Henir: Langschwert der 4. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	120	Einzigartig	3	4	3
Henir: Stab der 4. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	120	Einzigartig	3	4	3
Henir: Bogen der 4. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	120	Einzigartig	3	4	3
Henir: Klinge der 4. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	120	Einzigartig	3	4	3
Henir: Modul der 4. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	120	Einzigartig	3	4	3
Henir: Kanone der 4. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	120	Einzigartig	3	4	3
Henir: Speer der 4. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	120	Einzigartig	3	4	3
Henir: Claymore der 4. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	120	Einzigartig	3	4	3
Henir: Dynamo der 4. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	120	Einzigartig	3	4	3
Henir: Dualwaffe der 4. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	120	Einzigartig	3	4	3
Henir: Waffenarsenal der 4. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	120	Einzigartig	3	4	3
Henir: Oberteil der 4. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	120	Einzigartig	2	3	3
Henir: Beinkleid der 4. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	120	Einzigartig	2	3	3
Henir: Handschuhe der 4. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	120	Einzigartig	2	3	3
Henir: Schuhe der 4. Raumzeit-Ebene	Möglich	1	90	120	Einzigartig	2	3	3

Standard-Zusatzeffekt von Henir-Ausrüstung

Item-Name	Krit. Treffer	Schadensbonus	HP-Erhöhung	Schadensresistenz	Angriffsgeschwindigkeit	Laufgeschwindigkeit	Sprungkraft
Henir: Waffe der 1. Raumzeit-Ebene	2%	2%					
Henir: Oberteil der 1. Raumzeit-Ebene			3%				
Henir: Beinkleid der 1. Raumzeit-Ebene				1%			
Henir: Handschuhe der 1. Raumzeit-Ebene					1%		
Henir: Schuhe der 1. Raumzeit-Ebene						3%	3%
Henir: Langschwert der 2. Raumzeit-Ebene	3%	3%					
Henir: Oberteil der 2. Raumzeit-Ebene			3%				
Henir: Beinkleid der 2. Raumzeit-Ebene				1%			
Henir: Handschuhe der 2. Raumzeit-Ebene					1%		
Henir: Schuhe der 2. Raumzeit-Ebene						3%	3%
Henir: Langschwert der 3. Raumzeit-Ebene	4%	4%					
Henir: Oberteil der 3. Raumzeit-Ebene			6%				
Henir: Beinkleid der 3. Raumzeit-Ebene				2%			
Henir: Handschuhe der 3. Raumzeit-Ebene					2%		
Henir: Schuhe der 3. Raumzeit-Ebene						6%	6%
Henir: Waffe der 4. Raumzeit-Ebene	5%	5%					
Henir: Oberteil der			6%				

4. Raumzeit-Ebene								
Henir: Beinkleid der 4. Raumzeit-Ebene				2%				
Henir: Handschuhe der 4. Raumzeit-Ebene						2%		
Henir: Schuhe der 4. Raumzeit-Ebene							6%	6%

Set-Anzahl	2		3		4			5		
Item-Name	Alle Resistenzen	Aktivierungswahrscheinlichkeit aller Waffenattribute	MP-Erhalt	Schadensbonus	Krit. Treffer	Angriffsgeschwindigkeit	Schadensresistenz	Doppelattacke	Attacke	Magie-Attacke
Neu 1.	20	0,20%	2%	1%	1%	1%	2%	1%	2%	2%
Neu 2.	40	0,40%	4%	2%	2%	2%	4%	2%	4%	4%
Neu 3.	60	0,60%	6%	3%	3%	3%	6%	3%	6%	6%
Neu 4.	100	2,00%	10%	5%	5%	5%	10%	5%	10%	10%

Methode zum Erhalt von neuer Henir-Ausrüstung

- 1.) Die bisherige Struktur des Erwerbs der untransformierten Waffe (0. Raumzeit-Ebene) und der Transformation durch Raumzeit-Materialien wird beibehalten.

Material-Forderungsmenge bei Transformation der neuen Henir-Ausrüstung

Ausrüstungsname	Ausrüstungs- teil	Level- beschränkung	Raumzeit- Kristall	Benötigte Menge an Veredelten Raumzeit- Kristallen
Henir: Waffe der 1. Raumzeit- Ebene	Waffe	80	2000	
Henir: Oberteil der 1. Raumzeit- Ebene	Oberteil	80	600	
Henir: Beinkleid der 1. Raumzeit- Ebene	Beinkleid	80	600	
Henir: Handschuhe der 1. Raumzeit-Ebene	Handschuhe	80	500	
Henir: Schuhe der 1. Raumzeit- Ebene	Schuhe	80	500	
Henir: Waffe der 2. Raumzeit- Ebene	Waffe	85	3500	
Henir: Oberteil der 2. Raumzeit- Ebene	Oberteil	85	900	
Henir: Beinkleid der 2. Raumzeit- Ebene	Beinkleid	85	900	
Henir: Handschuhe der 2. Raumzeit-Ebene	Handschuhe	85	800	
Henir: Schuhe der 2. Raumzeit- Ebene	Schuhe	85	800	
Henir: Waffe der 3. Raumzeit- Ebene	Waffe	90	6000	
Henir: Oberteil der 3. Raumzeit- Ebene	Oberteil	90	1600	
Henir: Beinkleid der 3. Raumzeit- Ebene	Beinkleid	90	1600	
Henir: Handschuhe der 3. Raumzeit-Ebene	Handschuhe	90	1500	
Henir: Schuhe der 3. Raumzeit- Ebene	Schuhe	90	1500	
Henir: Waffe der 4. Raumzeit- Ebene	Waffe	90	10000	63
Henir: Oberteil der 4. Raumzeit- Ebene	Oberteil	90	3000	17
Henir: Beinkleid der 4. Raumzeit- Ebene	Beinkleid	90	3000	17
Henir: Handschuhe der 4. Raumzeit-Ebene	Handschuhe	90	2500	15
Henir: Schuhe der 4. Raumzeit- Ebene	Schuhe	90	2500	15

Änderung der Transformationsmethode von Ausrüstungen

- 1.) Die Transformationsmethode mit Powersteinen wird entfernt. Eine 100%ige Transformation ist ohne Powerstein möglich.
- 2.) Die Transformation zur 1. > 2. > 3. > 4. Raumzeit-Ebene kann wie bisher benutzt werden.
Die bisherige Transformation zur 1. > 2. > 3. > 4. Raumzeit-Ebene kann bis zur Maintenance am 15.03.2017 durchgeführt werden.
Die Transformation von der bisherigen 4. Raumzeit-Ebene zur neuen 1. Raumzeit-Ebene kann bis zur Maintenance am 15.03.2017 durchgeführt werden.

Erneuerung des Ranking-Systems

Änderung beim Ranking-System

1.) Wöchentliches Ranking

- Die bisherigen täglichen und monatlichen Helden-Rankings werden entfernt. Nur das wöchentliche Ranking bleibt erhalten.
- Das wöchentliche Ranking besteht aus einem Gruppenranking (Challengemodus) und einem Soloranking. Die wöchentliche Spielzeit läuft jeweils ab Mittwoch, 05:00 Uhr, bis zum darauffolgenden Mittwoch, 04:59 Uhr.

2.) Gruppenranking

- Bei Teilnahme am Challengemodus durch [Dungeon starten (Matching)] oder beim Abschluss aller Stages mit mehr als 2 Spielern wird die Abschlusszeit im Ranking registriert.
- Beim Benutzen der des Dungeon-Matchings erfolgt auch beim Solo-Matching eine Registrierung im Gruppenranking.
- Nach Abschluss des 3. Gruppenspiels im Challengemodus kann das Ranking angesehen werden. Der Durchschnitt der 3 höchsten Rekorde wird im Ranking angezeigt. (Erste Anzeige nach Abschluss des 3. Gruppenspiels.)
- Im Gruppenranking werden die 100 besten Spieler auf dem Server angezeigt.

3.) Soloranking

- Bei Teilnahme am Challengemodus durch [Aktuelle Spieler] und Abschluss aller Stages wird die Abschlusszeit im Ranking eingetragen.
- Nach Abschluss des 3. Solospiels im Challengemodus kann das Ranking angesehen werden. Der Durchschnitt der 3 höchsten Rekorde wird im Ranking angezeigt. (Erste Anzeige nach Abschluss des 3. Solospiels.)
- Es wird der Rekord der einzelnen Charaktere aufgezeichnet. Die Rankingbelohnung wird entsprechend der Platzierung der Charaktere vergeben.
- Im Server-Ranking und im Ranking nach Charakterklasse werden jeweils die 100 besten Spieler im Soloranking angezeigt.

4.) UI

- Die Kategorie [Pinnwand] - [Henirs Raumzeit] wird in [Gruppe], [Solo] geändert.
- Die Anzeige von [Stage] wird entfernt und nur die Zeit angezeigt.
- Rekorde (alt, aktuell) werden im unteren Bereich angezeigt. (Befindet sich der persönliche Rekord unter den Top 100, wird der eigene Rang hervorgehoben.)
- Wenn man mit dem Mauszeiger über die Kategorie [Gruppe] fährt, wird folgender Tooltip angezeigt: **[Dungeonsuche (Matching) oder Aufzeichnung von Helden, die mit mehr als zwei Personen durchgespielt haben. Wird jede Woche zurückgesetzt.]**angezeigt.
- Wenn man mit dem Mauszeiger über die Kategorie [Solo] fährt, wird folgender Tooltip angezeigt: **[Eine Liste mit den Namen der Helden, die Henirs Raumzeit im Schwierigkeitsgrad [Challenge] alleine nach Klick auf [Mit aktuellen Mitgliedern starten] durchgespielt haben. Wird jede Woche zurückgesetzt.]**angezeigt.
- Im Soloranking wird standardmäßig zunächst das gesamte Ranking angezeigt.

Änderung bei Rankingbelohnungen

1.) Titel

- Die 100 besten Spieler im Gruppen- und Soloranking können jeweils zeitbegrenzte Titel als Belohnung erhalten.
- Die Belohnungen werden je nach Platzierung vergeben (1. Platz, 2.-10. Platz, 11.-100. Platz). (Die Belohnungen im Soloranking werden jedoch nach der Rangliste der jeweiligen Charakterklassen vergeben.)
- Spieler, die sowohl im Gruppenranking als auch im Soloranking erscheinen, erhalten alle entsprechenden Belohnungen.
- Die Belohnungen werden mittwochs ab 09:00 Uhr beim Wiedereinloggen per Post zugestellt.
- Erhält der Spieler einen Titel, den er bereits trägt, wird die verbleibende Zeit des alten Titels angepasst. (Die Dauer wird nicht gestapelt.)

[Solo]

Platzierung	Name	Optionen	Zeitraum
Belohnung: 1. Platz	Herrscher der fremden Dimension	Attacke +10% Magie-Attacke +10% Schaden Hyper-Skill +5%	15 Tage
Belohnung: 2.-10. Platz	Eroberer der fremden Dimension	Attacke +5% Magie-Attacke +5% Schaden Aktiv-Skills +10%	15 Tage
Belohnung: 11.-100. Platz	Angreifer der fremden Dimension	Attacke +3% Magie-Attacke +3% Schaden Aktiv-Skills +10%	15 Tage

[Soloranking Titel]

- Als Solo-Titel wird der bisherige Heldrang-Titel vergeben.
- Die Belohnungen werden nach den Rängen der 11 Charakterklassen vergeben.

[Optionen]

Die bisherigen Optionen der Titel bleiben beim Solo-Ranking (3 Typen) erhalten. Jedoch wird der Zeitraum auf 15 Tage beschränkt. (Wöchentlich)

[Gruppe]

	Vorher			Nachher		
Platzierung	Name	Optionen	Zeitraum	Name	Optionen	Zeitraum
Belohnung: 1. Platz	Raumherrscher	Attacke 150, Magie-Attacke 150, Phys.Abwehr 60, Mag.Abwehr 60, EXP +10% Bei erlittenem Treffer: mit 10% Wahrscheinlichkeit 10 MP-Erhalt Krit. Treffer +3% Angriffsgeschwindigkeit +2% (max. 20%) HP +10% (max. 50%)	15 Tage	Raumherrscher	Attacke 150, Magie-Attacke 150, Phys. Abwehr 60, Mag. Abwehr 60 Bei erlittenem Treffer: mit 10% Wahrscheinlichkeit 10 MP-Erhalt Krit. Treffer +10% Verheerung +10% Angriffsgeschwindigkeit +10% (max. 20%) HP +10% (max. 50%)	15 Tage
Belohnung: 2.-10. Platz	Raumherrscher	Attacke 125, Magie-Attacke 125, Phys. Abwehr 50, Mag. Abwehr 50 EXP +10% Bei erlittenem Treffer: mit 10% Wahrscheinlichkeit 10 MP-Erhalt Krit. Treffer +2% Angriffsgeschwindigkeit +2% (max. 20%) HP +5% (max. 50%)	15 Tage	Raumherrscher	Attacke 125, Magie-Attacke 125, Phys. Abwehr 50, Mag. Abwehr 50 Bei erlittenem Treffer: mit 10% Wahrscheinlichkeit 10 MP-Erhalt Krit. Treffer +5% Verheerung +5% Angriffsgeschwindigkeit 5% (max. 20%) HP +5% (max. 50%)	15 Tage
Belohnung: 11.-100. Platz	Raumzerstörer	Attacke 75, Magie-Attacke 75, Phys. Abwehr 30, Mag. Abwehr 30 EXP +10% Bei erlittenem Treffer: mit 10% Wahrscheinlichkeit 10 MP-Erhalt Krit. Treffer +1% Angriffsgeschwindigkeit +1% (max. 20%)	15 Tage	Raumzerstörer	Attacke 75, Magie-Attacke 75, Phys. Abwehr 30, Mag. Abwehr 30 Bei erlittenem Treffer: mit 10% Wahrscheinlichkeit 10 MP-Erhalt Krit. Treffer +2% Verheerung +2% Angriffsgeschwindigkeit +2% (max. 20%)	15 Tage

[Gruppenranking-Titel]

- Als Gruppen-Titel wird der bisherige wöchentliche Rang-Titel vergeben.

[Optionen]

Die Leistungen des Gruppen-Rankings (3Typen) werden geändert.

- EXP-Erhalt entfernt
- Verheerungs-Option hinzugefügt
- Wert von Krit. Treffer erhöht
- Wert von Angriffsgeschwindigkeit erhöht

Sonstige Veränderungen

Reittiere können nicht verwendet werden.

- 1.) Im Normal- und Challengemodus können keine Reittiere verwendet werden.

Die Mini-Map wird entfernt.

- 1.) Es wird keine Mini-Map mehr angezeigt. Stattdessen wird oben in der Mitte [Aktueller Stage/Gesamter Stage] hinzugefügt.

Unbrauchbare Trash-Items werden entfernt.

- 1.) Ausrüstungen unter Stufe 70, die unnötig Platz im Inventar einnehmen, werden in Henirs Raumzeit nicht mehr gedroppt.