

Kategorie	Inhalt	Erläuterung bzw. Spezifikationen
Item	<p>1. Methoden zum Erhalt von Dungeon-Set-Ausrüstung werden verbessert</p>	<p>1. Werden Bosse der regionalen Dungeons beseitigt, wird mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit ein elitäres Dungeon-Waffenset gedropt.</p> <p>2. Durch Epic Quests können elitäre Dungeon-Set-Items erlangt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Als Belohnung für Quests im Eingangsbereich eines Dungeons werden elitäre Dungeon-Waffensets verteilt. (Waffen werden im Zustand Lv.5 verteilt.) - Rüstungsgegenstände werden durch Würfel verteilt. (Zustand Lv.6) <p>3. Die Möglichkeit, Dungeon-Set-Items herzustellen, wird entfernt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Man kann bei einem Schmied keine Dungeon-Set-Ausrüstung (Selten→Elitär) mehr herstellen. Entsprechend werden auch keine Materialien mehr für die Herstellung Selten→Elitär gedropt. (Bsp. Seele des Rubenwaldes) - Relevante Item-Beschreibungen werden dahingehend teilweise geändert. (Informationen darüber, dass Upgrades möglich seien, werden gelöscht.) - Ausrüstung der Stufe Selten wird im Dungeon gedropt.

Item	2. Änderungen von Herstellung, Verkauf beim Schmied	<p>1. Seltene Ausrüstung wird im Shop verkauft. Um den Erwerb von Ausrüstungsgegenständen ein wenig reibungsloser zu gestalten, werden im Laden jetzt zusätzlich auch seltene Ausrüstungsgegenstände verkauft. * Normale Items werden zu Vergleichszwecken weiterhin in der Verkaufsliste belassen.</p> <p>2. Der Tab 'Herstellung' beim Schmied wird entfernt. - Die Rubrik, unter der Elitäre/Einzigartige Items per Zufall hergestellt wurden, wird gelöscht. - Eldrit-Gelee kann nicht mehr hergestellt, sondern muss getauscht werden.</p> <p>3. Beim Schmied werden unter dem Tab Spezial keine 'Waffen-Gussformen' und 'Rüstungsentwürfe' mehr verkauft. - Änderung dahingehend, dass für Herstellung und Upgrade keine Waffen-Gussformen und Rüstungsentwürfe mehr verwendet werden. - Waffen-Gussformen und Rüstungsentwürfe, die User bereits besitzen, können nicht mehr verwendet werden.</p>
-------------	--	--

<p>Item</p>	<p>3. Ausrüstung zerlegen</p>	<p>Beim Zerlegen von Ausrüstung fallen keine Waffenfragmente, Rüstungsfragmente, Eldritkristalle (einschließlich Staub, Spuren) je nach Level mehr an. (Ausgenommen Items aus Helden-Dungeons und Apokalypse-Waffen)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beim Zerlegen von Ausrüstung erhält man nun allgemein mehr 'Magiekristalle'. - Ein Magiekristall ist eine neue Art von Material, das die bisherigen Arten Waffenfragment, Rüstungsfragment, Eldritkristall und Geheimtrank der Alchemie zusammenfasst. <p>[Bisher] Je nach den Level-Spektren 1-20, 21-30, 31-40, 41-50, 51-60, 61-70, 71-80, 81-90 fallen beim Zerlegen verschiedene Materialien an.</p> <p>[Änderung] Beim Zerlegen von Ausrüstung entstehen grundsätzlich Magiekristalle (Verteilung im Verhältnis zum Item-Wiederverkaufswert), und zwar 1 Kristall pro Verkaufswert von 1.000 ED.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Im Shop werden keine Geheimtränke der Alchemie mehr verkauft. * Waffenfragmente, Rüstungsfragmente und Eldritkristalle, die beim Update für Geheimdungeon-Ausrüstung verwendet wurden, werden durch Magiekristalle ersetzt. * In Quests, in denen Geheimtrank der Alchemie, Waffenfragmente, Rüstungsfragmente und Eldritkristalle verwendet wurden, kommen nun stattdessen 'Magiekristalle' zum Einsatz. * Eldritkristalle (einschließlich Staub, Spuren), die beim Alchemisten erhältlich waren, werden aus dem Tab gelöscht. * Die Erfüllungsbedingungen von Quests, die solcher Materialien bedurften, werden geändert. * Da alle Arten von Eldritkristallen nutzlos geworden sind, wird entsprechend auch die Herstellung von
--------------------	--------------------------------------	---

<p>Item</p>	<p>4. Dungeon-Würfel verbessern (Ziel: ED-Rückgewinnung → Bonus)</p>	<p>1. Löschen der Drops von bisherigen Würfeln Es werden nicht mehr wie bisher in den Dungeons pro Region Würfel gedropt. Würfeln, die User im Inventar haben, können weiterhin verwendet werden. [Liste der Würfel, die nicht mehr gedropt werden] - Alte Holzkiste, Antiker Holzwürfel, Angelaufene Kupferkiste, Antiker Kupferwürfel - Robuste Stahlkiste, Antiker Stahlwürfel, Glänzende Silberkiste, Antiker Silberwürfel - Hochwertige Goldkiste, Antiker Goldwürfel, Ausgefallenes Schmuckkästchen, Antiker Schmuckwürfel - Geheimnisvolle Runenkiste, Antiker Runenwürfel, Starker Decitium-Würfel, Antiker Decitium-Würfel</p> <p>2. Drops von neuen Würfeln (3 Arten) In den Dungeons werden neue Arten von Würfeln gedropt. Im Vergleich zu den bisherigen Würfeln steht nicht mehr die Rückgewinnung von ED im Vordergrund, sondern der Charakter als Bonus-Item, außerdem findet ein Drop nur bei den Bossmonstern statt. Die neuen Würfeln enthalten Zubehör und hochwertige Belohnungen, die sich schon in den bisherigen Würfeln befanden, außerdem aber Items, die sich passend zu den jeweiligen Leveln einsetzen lassen. In den neuen Würfeln ist kein unnötige Ausrüstung (Seltene, Elitäre Ausrüstung) mehr enthalten. Auch bei den neuen Würfeln werden Ausrüstungsfragmente (alltägliche Items) sowie andere alltägliche Ausrüstungsitems verteilt, um eine bestimmte Wahrscheinlichkeit für Nieten zu erhalten.</p> <p>Die neuen Würfel setzen sich aus insgesamt 3 Stufen zusammen: - Anfänger-Würfel: Werden in den Dungeons von Ruben, Elder, Besma, Altera gedropt. - Fortgeschrittenen-Würfel: Werden in den Dungeons von Peita, Belder, Hamel, Sander gedropt. - Profi-Würfel: Werden in den Dungeons von Ranox, ElySION gedropt.</p> <p>Der Inhalt der neuen Würfel setzt sich aus dem Inhalt der bisherigen Würfel, Zubehör, benötigter Kriegsbeute sowie nützlichen Verbrauchsitems zusammen. * In Henirs Raumzeit werden keine Würfel gedropt.</p>
-------------	---	---

Item	5. Änderung der Tooltips sowie Einstufungen einiger Items.	<p>1. Tooltip für Bannkreis-Fragmente wird detaillierter. Eine Erläuterung zu den Inhalten, für die Bannkreis-Fragmente eingesetzt werden können, kommt hinzu.</p> <p>2. Mögliche Upgrades und Attributverzauberungen von Ausrüstungsgegenständen werden angezeigt.</p> <p>3. Die Item-Einstufung ändert sich dahingehend, dass Materialien und Spezial-Items, die in den Dungeons gedropt und häufig verwendet werden, noch leichter zu erkennen sind. (Weil sie als Standard-Items gedropt wurden, war es bisher schwer, sie zu unterscheiden und zu erlangen.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bannkreis-Fragment (Standard -> Selten) - Zeichen des neuen Abenteuers (Standard -> Selten) - Seele der Finsternis (Standard -> Elitär) - Helden-Einladung (inklusive Internetcafé) (Standard -> Elitär) - Geheimdungeon-Zutrittslaubnis (inklusive Internetcafé) (Standard -> Selten)
Item	6. Entfernung des Ausrüstungsverkaufs von Helen	<p>Helen beim Rastplatz verkauft keine Ausrüstungsgegenstände der Stufe Standard. Der Verkauf von Standardausrüstung erfolgt nur noch über die jeweiligen NPCs in den Dörfern sowie über Yuno beim Atlas-Rastplatz.</p>
System	1. Hinzufügen von Systemerläuterungen zu den einzelnen Charakteren	<p>Für einige Charaktere werden bislang fehlende kurze Erläuterungen zu deren speziellen Systemen hinzugefügt. Beispiel: Kanonenkugeln - Chung kann bis zu 6 Kugeln aufladen. Während der Charakter bewegungslos wartet, wird alle 2 Sekunden 1x aufgeladen. Je nach Klassenwechsel verändert sich die Anzahl der Kanonenkugeln.</p>
System	2. Benachrichtigung beim Anlegen von PvP-Ausrüstung	<p>Nach dem Anlegen von PvP-Ausrüstung und Betreten des Dungeons wird ca. 3 Sek. lang eine Warnmeldung eingeblendet.</p>
System	3. Anzeige bei Erlangung eines neuen Skills	<p>Bei einem Level-Up oder einem Klassenwechsel und damit einhergehend dem Erhalt eines neuen Skills wird eine Nachricht mit gelber Umrandung angezeigt.</p>
System	4. EXP-Verringerung	<p>Entsprechend der Entfernung von Epic Quests wird für sämtliche Regionen die EXP herabgesetzt. (Anwendung bis Lv.90. Bei EXP, die vor Lv.90 gesammelt wurden, findet eine Verringerung auf 65% der gegenwärtigen EXP statt.)</p>

System	5. Verbesserung der Ausrüstungsreparatur	Mit Ausnahme der Dörfer ist es nun überall dort möglich, eine Reparatur vorzunehmen, wo man Ausrüstung trägt, deren Haltbarkeit sich verringert. Dabei wird das 2-fache der Kosten fällig.
System	6. Änderung des Upgrade-Levels von gedropten Items	Die Stufe der Items, die gedropt werden, wird grundsätzlich von Lv.4 auf Lv.5 angehoben.
Dungeon	1. Entfernung des Schwierigkeitsgrads von normalen Dungeons	Bei normalen Dungeons wird der Schwierigkeitsgrad entfernt. Entfernt bei: Ruben 1. Dungeon (Els Baum) - Elysion 3. Dungeon (Elysion-Turm) Für die Region Elysion findet keine Entfernung des Schwierigkeitsgrades statt. Entsprechend der Entfernung des Schwierigkeitsgrads wird für betreffende Aspekte der Dungeons der Schwierigkeitsgrad auf 'Experte' angepasst. (Betroffene Quests, Bedingungen für den Erhalt betroffener Titel, Namensbezeichnungen auf der Karte)
Quest	1. Verringerung von Epic Quests	Für die Regionen Peita bis Sander wird die Anzahl der Epic Quests angepasst. Für Lv. 35-70 wurde die Anzahl der Quests angepasst. - Peita bis Belder: Pro Dungeon maximal 2 Epic Quests durchspielen - Hamel bis Sander: Pro Dungeon maximal 3 Epic Quests durchspielen Trotz Verringerung der Quest-Anzahl bleiben die Quest-Szenarien unangetastet und werden daher der Reihe nach gezeigt.
Quest	2. Änderung der Belohnungen aus Epic Quests	Materialien zur Herstellung von Dungeon-Ausrüstung sowie Herstellungsgegenstände sind nicht mehr als Belohnungen aus Epic Quests erhältlich. - Ein Teil der Ausrüstungsbelohnungen sowie der Dungeon-Set-Materialien, die als Belohnung für Epic Quests vergeben wurden, werden entfernt. - Beim Durchspielen eines Teils der Epic Quests sind [CoBo] Willenstränke erhältlich. - Beim Durchspielen eines Teils der Quests sind Tränke erhältlich.