

# Konzept des Bestera-Truppe-Dungeons

## Eintrittsmethode

Der Eintritt erfolgt über das Eintrittsticket 'Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe'.

Item-Name	Beschreibung	Pet-Inventar	Privatbank	Account-Bank	Handeln	Verkaufen
Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe	Ein Verteidigungsaufruf, auf dem der Ort vermerkt ist, an dem sich die Bestera-Truppe versammelt. Nur wer einen solchen Verteidigungsaufruf besitzt, kann sich der Bestera-Truppe nähern. Die Truppe wird sich innerhalb von 24 Stunden an dem beschriebenen Ort treffen und dann weiterziehen. Das bedeutet, dass der Verteidigungsaufruf nach Ablauf von 24 Stunden nutzlos sein wird.	X	X	X	X	X

### 1. Erhältlich durch Tagesquests

NPC	Questname	Questtyp	Benötigtes Level	Bedingungen	Belohnung	Anzahl	Zeitraum
Pinnwand	[Truppe] Erlange den Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe (1)	Täglich pro Charakter	35-70	3x Dungeon mit EXP spielen	Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe	1	1 Tag
Pinnwand	[Truppe] Erlange den Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe (2)	Täglich pro Charakter	35-70	3x Dungeon mit EXP spielen	Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe	1	1 Tag

### 2. Erhältlich durch Epic Quests - Bei Erfüllen bestimmter Epic Quests für Level 35-70, jeweils 1 Stück.

NPC	Questname	Questtyp	Benötigtes Level	Bedingungen	Belohnung	Anzahl	Zeitraum
Unverändert	[Dungeon] Die Wiege der Nasod	Epic	Unverändert		Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe	1	1 Tag
	[Dungeon] Der König der Golems				Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe	1	1 Tag
	[Dungeon] Dämonen überall				Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe	1	1 Tag
	[Dungeon] Kriegsmusik				Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe	1	1 Tag
	[Dungeon] Rückzug				Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe	1	1 Tag
	[Dungeon] Das Nephil-Medium				Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe	1	1 Tag
	[Dungeon] Rette die				Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe	1	1 Tag

Hohepriesterin des Wassers			Bestera-Truppe		
[Dungeon] Geleitschutz für den Boten			Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe	1	1 Tag
[Dungeon] Missverständnis aufklären			Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe	1	1 Tag
[Dungeon] Seele des Windes			Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe	1	1 Tag

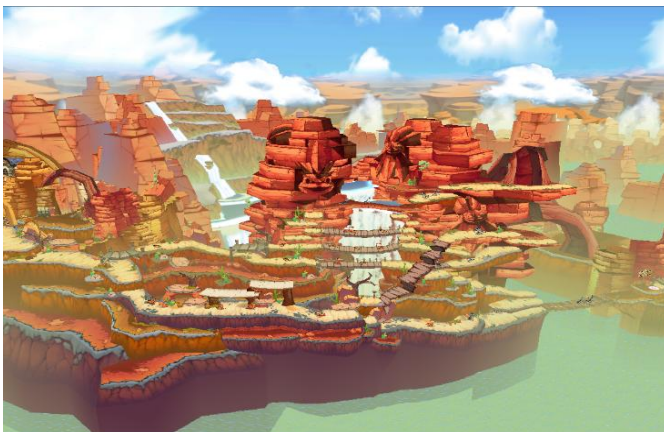
### 3. Matching durch Dungeon-Antrag

- Regionen, in denen das Dungeon-Icon angezeigt wird: Besma, Altera
- Automatisches Matching Lv.35-70 (nur betretbar von Lv.35-70)
- Optimale Spielerzahl: 3-4
- Optimales Itemlevel: 0

### 4. UI der Map

- Die Anzahl der im Inventar vorhandenen Items "Verteidigungsaufruf: Bestera-Truppe" wird auf der Map im Icon des Bestera-Truppe-Dungeons angezeigt.
- Angezeigt wird nur die Anzahl von 0 bis 9 Stück. Bei mehr als 9 wird dennoch 9 angezeigt.

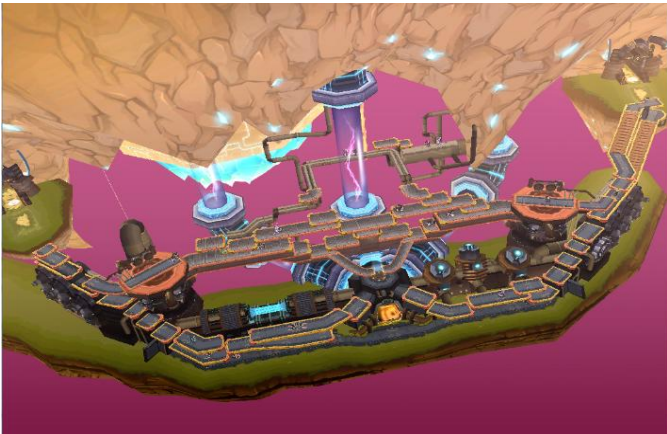
## Feld-Informationen



1. Besma - Besagara-Wasserfall (alt)



2. Besma - Toritugera-Canyon (alt)



3. Altera - Himmelslager (alt)



4. Altera - Gruft der Reinigung (alt)

## Stage-Details

### 1. Runde - System aus Zeitbegrenzung, Wertung und Punkten

#### Zeitbegrenzung

- 180 Sek.

#### Punkte-System

### 1. Monster-Punkte

- Punkte, die man durch Erledigen von Monstern erhält
- Für die einzelnen Monster erhält man die jeweils festgelegte Punkteanzahl

### 2. Gesamtpunktzahl

- **Punkte, die sich alle Gruppenmitglieder teilen**
- Werden bei Beginn eines jeden Dungeons zurückgesetzt, Anfangswert = 0
- Wenn auch nur eines der Gruppenmitglieder innerhalb der Zeitbegrenzung ein Monster erledigt, steigt die Punktzahl → Gesamtpunktzahl

### 3. Wertung

- Bei Erreichen bestimmter Punktzahlen erhöht sich die Wertung in der Reihenfolge C -> B -> A -> S. (Richtwerte: 30.000, 60.000, 100.000 Punkte)
- Wird die 1. Runde absolviert, erfolgt der Übergang zur 2. Runde.
- Entsprechend der Wertung erscheint ein anderes Bossmonster.

## 2. Runde - Schwierigkeitsgrad entsprechend der Wertung

### 1. Auftretende Monster

- Entsprechend der Wertung erscheint in der 2. Runde ein anderes Bossmonster.

### 2. Buff für Monster

- Entsprechend der Wertung wird ein Buff verliehen, der die Werte der Monster erhöht.
- Der Buff wird bei Beginn der betreffenden Stage allen beschworenen Monstern verliehen.
- Der Buff wird nicht entfernt, bis die Monster erledigt sind.

## Belohnungen

### 1. Zentrale Belohnung: Bei Abschluss, entsprechend der Wertung

- Bestera-EXP-Items: Bei Verwendung dieser Items erhält der Charakter N% der für das nächste Level benötigten EXP.
- **Wird 24 Stunden nach Drop und Erhalt automatisch gelöscht.**
- **Kann nicht von Charakteren ab Lv.71 verwendet werden.**
- **Kann weder auf Feldern noch in Dungeons verwendet werden.**

Item-Name	Beschreibung	Account-Bank	Handeln	Verkaufen
Bestera-Kristall [winzig]	Ein mysteriöser Kristall, der sich im Besitz des Anführers der Bestera-Truppe und seiner Untergebenen befand. Er scheint seinem Besitzer große Kraft zu verleihen. Bei Verwendung erhältst du 1% der EXP, die für den Aufstieg ins nächste Level benötigt werden. Man weiß zwar nicht warum, aber wenn ein Mensch den Kristall berührt, verliert er nach 24 Stunden seine Kraft. Achtung: Dieses Item ist ab Lv.71 nicht mehr verwendbar!	X	X	X
Bestera-Kristall [klein]	Ein mysteriöser Kristall, der sich im Besitz des Anführers der Bestera-Truppe und seiner Untergebenen befand. Er scheint seinem Besitzer große Kraft zu verleihen. Bei Verwendung erhältst du 3% der EXP, die für den Aufstieg ins nächste Level benötigt werden. Man weiß zwar nicht warum, aber wenn ein Mensch den Kristall berührt, verliert er nach 24 Stunden seine Kraft. Achtung: Dieses Item ist ab Lv.71 nicht mehr verwendbar!	X	X	X
Bestera-Kristall [mittel]	Ein mysteriöser Kristall, der sich im Besitz des Anführers der Bestera-Truppe und seiner Untergebenen befand. Er scheint seinem Besitzer große Kraft zu verleihen. Bei Verwendung erhältst du 5% der EXP, die für den Aufstieg ins nächste Level benötigt werden. Man weiß zwar nicht warum, aber wenn ein Mensch den Kristall berührt, verliert er nach 24 Stunden seine Kraft. Achtung: Dieses Item ist ab Lv.71 nicht mehr verwendbar!	X	X	X
Bestera-Kristall [groß]	Ein mysteriöser Kristall, der sich im Besitz des Anführers der Bestera-Truppe und seiner Untergebenen befand. Er scheint seinem Besitzer große Kraft zu verleihen. Bei Verwendung erhältst du 7% der EXP, die für den Aufstieg ins nächste Level benötigt werden. Man weiß zwar nicht warum, aber wenn ein Mensch den Kristall berührt, verliert er nach 24 Stunden seine Kraft. Achtung: Dieses Item ist ab Lv.71 nicht mehr verwendbar!	X	X	X
Bestera-Kristall [riesig]	Ein mysteriöser Kristall, der sich im Besitz des Anführers der Bestera-Truppe und seiner Untergebenen befand. Er scheint seinem Besitzer große Kraft zu verleihen. Bei Verwendung erhältst du 10% der EXP, die für den Aufstieg ins nächste Level benötigt werden. Man weiß zwar nicht warum, aber wenn ein Mensch den Kristall berührt, verliert er nach 24 Stunden seine Kraft. Achtung: Dieses Item ist ab Lv.71 nicht mehr verwendbar!	X	X	X

## Monster-Informationen

### 1. Runde normale und Spezial-Monster

- Es werden die gleichen Verbrauchsgegenstände, Materialien + Eldritstücke, Vitalitätstrank, Zauberstein, Upgradestein gedroppt wie auf den herkömmlichen Feldern.

Item
Zauberstein
Gesegneter Upgradestein
Eldritstück (unbekannt)
Vitalitätstrank

Gewürzpulver
Kräuter
Frisches Wasser
Sternenpulver

## 2. Runde Zwischenbosse, Bossmonster

- Drop von Bestera-Kristallen

Monster	Drop-Kategorie
Besma-Truppenführer Besku	Bestera-EXP-Item
Beskus Gürteltierkönig	
Beskus Skorpionkönig	
Nasod-Adjutant Muta	
Nasod-Adjutant Sleshyu	
Altera-Truppenführer TYPE-ZERO	

Drop-Kategorie	Item
Bestera-EXP-Item	Bestera-Kristall [winzig]
	Bestera-Kristall [klein]
	Bestera-Kristall [mittel]
	Bestera-Kristall [groß]
	Bestera-Kristall [riesig]

## Besonderheiten

In den Bestera-Dungeons gelten folgende Besonderheiten:

1. keine Zufallsmissionen
2. keine Event-Monster
3. gelten für Charaktere Lv.35-70 als Dungeon mit passendem Level
4. keine Erhöhung der Item-Drop-Wahrscheinlichkeit (Resonanzgrad, Sockel, Events, etc.)
5. Erhöhung des EXP-Erhalts möglich (Events, Resonanzgrad, Medaillen, etc.)
6. Effekt der EXP-Erhöhung gilt nicht für Bestera-EXP-Items
7. NPCs und Monster aus Monsterkarten werden auf Lv.1 gesetzt