

Ain Pre-Event

* **Eventzeitraum:** 07.06.2017 (09:00 Uhr) bis 13.06.2017 (08:59 Uhr)

* **Hauptevent**

1. Spuren von Ain im Spiel (24.05.2017, 09:00 Uhr, bis 07.06.2017, 08:59 Uhr)

2. Schadensmasken-Event (10.06.2017, 00:00 Uhr, bis 11.06.2017, 23:59 Uhr)

3. Event zur Vorauserstellung von Ain (07.06.2017 (09:00 Uhr) bis 13.06.2017 (08:59 Uhr))

* **Eventdetails**

1. Spuren von Ain im Spiel

Während des Events erscheinen im Spiel in bestimmten Dungeons sowie in der Umgebung bestimmter Dörfer Lichtpartikel und Silhouetten.

2. Schadensmasken-Event

Alle Charaktere, die während des Events eingeloggt werden, erhalten per Ingame-Mail Items, mit denen die Schadensmaske verändert werden kann.

Login	Eventtitel	Bedingungen	Belohnungen (Zeitraum/Anzahl)	Erhalt
Einmal (10.06.2017 00:00 Uhr bis 11.06.2017 23:59 Uhr)	Willkommen! So etwas siehst du zum ersten Mal, was?	10 Minuten eingeloggt (insgesamt)	Schadensanpassung A (permanent/1x) Schadensanpassung Krit. Treffer A (permanent/1x)	Pro Charakter, Level 10+

Wenn man das per Ingame-Mail erhaltene Item "Schadensanpassung **A**" im Inventar des Charakters im Tab [Spezial] aufbewahrt, wird die Schadensmaske **A** automatisch angewendet.

"Schadensanpassung **A**" kann gegen "Schadensanpassung **B**" ausgetauscht werden (umgekehrt auch von **B** nach **A** möglich). Wenn man die "Schadensanpassung **B**" im Inventar aufbewahrt, wird dementsprechend Schadensmaske **B** angewendet.

Schadensmasken werden nur auf Schadenszahlen bei Treffern/Schaden angewendet (Normale Treffer/Kritische Treffer).

Schadensmasken sind nicht nur für den Anwender selbst, sondern auch für den Gegner sichtbar und können mit Ausnahme des Tabs [Spezial] nicht im Inventar aufbewahrt werden.

Es werden immer die Schadensmasken desjenigen angezeigt, der den Schaden verursacht (einschließlich Pets, Beschworene Helfer, Granaten, Reittiere, etc.). Wird man von einem NPC (Monster) getroffen, wird die bisherige Maske angezeigt.

Wenn sich Charakter A (grüne Maske) und Charakter B (blaue Maske) im Kampf befinden und ein dritter Charakter C (schwarze Maske) zusieht, kann C bei einem erfolgreichen Angriff von A die grüne Maske sehen.

Umtauschtyp	NPC	Materialien	Belohnungen (Zeitraum/Anzahl)
Alles	Aranka	1x Schadensanpassung A	1x Schadensanpassung B (permanent)
Alles	Aranka	1x Schadensanpassung B	1x Schadensanpassung A (permanent)
Alles	Aranka	1x Schadensanpassung Krit. Treffer A	1x Schadensanpassung Krit. Treffer B (permanent)
Alles	Aranka	1x Schadensanpassung Krit. Treffer B	1x Schadensanpassung Krit. Treffer A (permanent)

Item-Name	Stapelbar	Handeln	Verkaufen	Account-Bank	Löschen	Item-Beschreibung und Sonstiges
Schadensanpassung A	<input type="radio"/>	X	X	X	<input type="radio"/>	Dieses Typ A-Item ermöglicht dir, die Schriftart für den Schaden zu ändern. Wenn der Effekt setzt ein, wenn sich das Item im Inventar befindet.
Schadensanpassung B	<input type="radio"/>	X	X	X	<input type="radio"/>	Dieses Typ B-Item ermöglicht dir, die Schriftart für den

						Schaden zu ändern. Der Effekt setzt ein, wenn sich das Item im Inventar befindet.
Schadensanpassung Krit. Treffer A	○	X	X	X	○	Dieses Typ A-Item (Krit. Treffer) ermöglicht dir, die Schriftart für den Schaden zu ändern. Der Effekt setzt ein, wenn sich das Item im Inventar befindet.
Schadensanpassung Krit. Treffer B	○	X	X	X	○	Dieses Typ B-Item (Krit. Treffer) ermöglicht dir, die Schriftart für den Schaden zu ändern. Der Effekt setzt ein, wenn sich das Item im Inventar befindet.

- Sämtliche Items zur Schadensanpassung werden bei der nächsten Maintenance automatisch gelöscht.
- Der Austausch von Schadensanpassungen endet mit der nächsten Maintenance.
- Sämtliche Items zur Schadensanpassung können weder in die Privatbank, noch in die Account-Bank oder das Pet-Inventar verschoben werden.

3. Event zur Vorauserstellung von Ain

Beim ersten Login während der Eventdauer erscheint ein Pop-Up mit dem Hinweis, dass der Charakter Ain erstellt werden kann.

Drückt man im Pop-Up-Fenster auf den Button 'Erstellen', gelangt man direkt auf die Seite 'Charakter erstellen'.

Ain-Charaktere, die auf diese Weise vorab erstellt wurden, existieren nur in **Form von Lichtpunkten** oberhalb des Dioramas.

Im Voraus erstellte Ain-Charaktere erhalten bei der nächsten Maintenance das 'Geschenk für die Vorauserstellung von Ain♥' ins Inventar. Außerdem wird die Dauer von Ains Promotion-Avatar zurückgesetzt. (Das 'Geschenk für die Vorauserstellung von Ain♥' wird pro Account nur 1 Mal an den ersten, erstellten Ain-Charakter ausgezahlt.)

Zur Feier des Events zur Vorauserstellung von Ain wird die Anzahl der Charakter-Slots erweitert.

Die Basis-Slots werden von ursprünglich 12 auf 13 Slots erweitert und die maximale Anzahl von Slots von vorher 24 auf 26 Slots.

Würfeltyp	Würfelname (Beschränkungen)	Belohnungen (Zeitraum/Anzahl)
Alles	Geschenk für die Vorausstellung von Ain♥	Ain SD-Avatar (permanent/1x)
		[CoBo] Erholungstrank (permanent/100x)
		Vitalitätstrank (permanent/100x)
		Elios-Pendel (Ain, permanent/1x)
		Elios-Oberteil (Ain, permanent/1x)
		Elios-Beinkleid (Ain, permanent/1x)
		Elios-Handschuhe (Ain, permanent/1x)
		Elios-Schuhe (Ain, permanent/1x)
		[CoBo] Zufallswürfel mit Fertigungsring (nur für Ain) (permanent/1x)
		[CoBo] Halskette des Magiers (nur für Ain) (permanent/1x)
		[CoBo] EXP-Medaille (200%) (7 Tage/1x)