

# Neuerungen auf Insel Eredra 2017

## Insel Eredra 2017

### Detail-Einstellungen für Dungeons

#### Eintrittsmethode

- Eintritt möglich für Lv.70 bis 99
- Eintrittsvoraussetzung: 2. Klassenwechsel vollzogen
- Anzahl Eintritte: keine Beschränkung
- Eintrittszeit: jede Stunde für 20 Min.
  - Während der Eintritt gesperrt ist, ist das Icon deaktiviert und kann nicht angeklickt werden.
  - Die verbleibende Zeit bis zum nächsten möglichen Eintritt wird angezeigt.
  - Während der Eintritt möglich ist, ist das Dungeon-Icon aktiviert und es wird die verbleibende Zeit bis zum Schließen des Dungeons angezeigt.
  - Während der Eintritt möglich ist, wird das entsprechende Emblem angezeigt.
- Es wird nur 1-Personen-Matching zugelassen (kein Gruppen-Matching möglich).
  - Bei Eintrittsversuch einer Gruppe wird eine entsprechende Warnung angezeigt.

#### Grundregeln

- 1 Stage (1 Substage)
- 3:3 Team-PvP
- Zeitbeschränkung: 10 Min.
- Bei Beginn des Dungeons
  - Zeit-Countdown
- Bedingungen für Spielende
  - Wenn ein Team 100 Magie extrahiert hat, gewinnt das Team, das innerhalb von 1 Min. 40 Sek. zwei Stützpunkte erobert.
    - Nach dem Sieg des entsprechenden Teams wird der Dungeon beendet.
  - Das Team, das nach Ablauf der Zeit
    - die höhere Menge an extrahierter Magie besitzt, gewinnt.
    - Wenn der Wert für die Magie-Extraktion bei beiden Teams gleich ist, kommt es zu einem Unentschieden.
    - Ein Unentschieden gilt in Bezug auf die Belohnungen als Niederlage. (EXP, AP, Münzen)
- Methode, um extrahierte Magie zu erlangen:
  - Wenn ein Team beide auf der Karte existierenden Stützpunkte erobert, wird pro Sek. 1 Magie extrahiert.

- Attributeffekte finden keine Anwendung
- Sockeleffekt finden keine Anwendung (Zubehör, Ausrüstung, etc.)
- Ausrüstungseffekte finden keine Anwendung
- Verstärkungswerte finden keine Anwendung
- Resonanzgrad findet keine Anwendung
- Zeitstopp findet keine Anwendung
- Wiederbelebungssteine können nicht verwendet werden
- Verbrauchsgegenstände können nicht verwendet werden
- Reittiere können nicht verwendet werden
- Pets können nicht verwendet werden
- Austrittsbeschränkung wie bei Henirs Raumzeit (kein Austritt aus dem Dungeon per ESC)
- Bei erzwungener Beendigung wird der Neuformierungs-Debuff angewendet.
- Bei Betreten wird der Buff entfernt.
  - EXP-Buffs wie z. B. Heiße Quelle werden nicht entfernt.
- Wille und Haltbarkeit (wie bisher)
  - Die Haltbarkeit von Ausrüstung nimmt nicht ab.
  - Jedes Spiel kostet 2% Wille.
- Es gelten die Skill-Anpassungen für PvP.
- Titel
  - Je nach Teamzugehörigkeit des Charakters (Hamel/Belder) wird der entsprechende Titel verliehen.
  - Um zu verhindern, dass der Titel im Dungeon gewechselt wird, kann das Charakter-Fenster (U-Taste) im Dungeon nicht geöffnet werden.
  - Bei Verlassen von Insel Ereda wird automatisch der zuvor angelegte Titel wieder aktiviert.

Titelname	Bedingungen für Anlegen	Effekte
Belderritter	Bei Betreten von Insel Ereda, wenn man zum Belder-Team gehört.	keine
Hamelritter	Bei Betreten von Insel Ereda, wenn man zum Hamel-Team gehört.	

### Auftretende Monster

- Team-Monster
  - Als Monster, die zu einem Team gehören, greifen sie Charaktere in der Nähe an, die zum gegnerischen Team gehören.
  - Wenn das gegnerische Team sämtliche Team-Monster im Stützpunkt erledigt, hat es diesen Stützpunkt erobert.
  - Sobald der Stützpunkt erobert wurde, erscheinen die Team-Monster der neuen Stützpunkt-Besitzer. (Bei Umwandlung eines Hamel-Stützpunktes in einen Belder-

Stützpunkt erscheinen Belder-Monster. Im umgekehrten Fall erscheinen Hamel-Monster.)

- 8 Arten von Hamel-Monstern (4 Bosse, 4 Standard-Monster)
- 8 Arten von Belder-Monstern (4 Bosse, 4 Standard-Monster)

### Erscheinende Objekte

- Neutrale Objekte
  - Bei Zerstörung eines neutralen Objekts erhält derjenige Charakter, **der den letzten Schlag ausgeführt hat** (oder sein Team), einen Buff.
  - An den einzelnen Objekten wird ein dem Buff entsprechendes Icon oder ein Effekt angezeigt.
  - Je nach Objekt wird bei Zerstörung ein anderer Buff verliehen:
    - Heilungsmagie - Regeneriert sofort alle HP und MP (Standard).
    - Geschwindigkeitsmagie - Erhöht 30 Sek. lang Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft.
    - Zerstörungsmagie - Erhöht 30 Sek. lang den Schaden gegen Monster um 100%.
    - Angriffsmagie - Erhöht 30 Sek. lang den Schaden gegen Charaktere um 100%.
    - Ereda-Magiequelle - Verleiht allen Teammitgliedern 30 Sek. lang alle vier Buffs + K.O.-Schutz.

Bei Zerstörung eines Buff-Objekts erhält derjenige Charakter, der den letzten Schlag ausgeführt hat, einen 30 Sekunden andauernden Buff.

## Stage-Details

### Anfangsraum

- Anfangs- sowie Wiederbelebungsraum
- Hier finden keine Kämpfe statt
- Am Ende des Raumes befinden sich 2 Teleporter.

### Stützpunkt-Raum

- Hier findet der Kampf statt
- 2 Teleporter im oberen Bereich
- 2 Teleporter im unteren Bereich

### Monster-Raum

- Hier bekämpft man neutrale Monster
- 2 Teleporter im oberen Bereich, 2 Teleporter im unteren Bereich

## Ereda-Magiequelle

Name	Ereda-Magiequelle
Effekt	Verleiht allen Teammitgliedern 30 Sek. lang Zerstörungsmagie, Angriffsmagie, Geschwindigkeitsmagie und Heilungsmagie sowie K.O.-Schutz.

## Interface

### Ergebnisfenster

- Änderung des Ergebnisfensters

Inhalte, die entfernt werden

1. Informationen mit Bezug zur Zeit werden sämtlich entfernt.
2. Informationen zu Treffer-Schaden, Combos, Technik und erlittenem Schaden werden entfernt.

Inhalte, die hinzugefügt werden

1. Wie beim PvP werden Informationen zu Kills, Assists und Deaths angezeigt.
2. Anzahl der erledigten Monster wird angezeigt.

Inhalte, die entfernt werden

1. Informationen zum Erhalt von ED werden entfernt.

Inhalte, die hinzugefügt werden

1. Informationen zur PVE-Wertung werden angezeigt.

Inhalte, die geändert werden

1. Icon für Insel-Ereda-Münze wird geändert.

### Ergebnisfenster - Detailansicht für Spielergebnis

- Änderungen an der Detailansicht des Spielergebnisses

Inhalte, die hinzugefügt werden

1. Wie beim PvP werden Informationen zu Kills, Assists, Deaths, erlittenem Schaden, Combos und Technik angezeigt.
2. + Informationen zur Anzahl der beseitigten Monster werden angezeigt

## Ereda verlassen

- **Rauswerfen-System**
  - Bedingung
    - Der Spieler hat 60 Sek. lang keine Eingabe getätigt (einschließlich Todeszeit).
  - Ausführung
    - Den anderen Team-Mitgliedern wird ein Button angezeigt, über den das Rauswerfen ausgeführt werden kann.
    - Wenn alle Mitglieder des Teams den Rauswerfen-Button betätigt haben, wird dieser Spieler aus dem Dungeon ausgeschlossen.
- **Anpassungssystem bei Austritt eines Users**
  - Wenn ein Teammitglied austritt, erhalten die verbleibenden Teammitglieder einen Buff.
  - Effekte des Buffs:
    - Erhöht den Schaden an Monstern um 75%.
    - Endet mit Beendigung des Dungeons.
    - Kann nicht durch Buff-Entfernungsskills oder Sockel entfernt werden.
    - Buff-Bezeichnung: Für den Gegenschlag
    - Buff-Beschreibung: Es sind zwar Verbündete ausgetreten, doch wir haben eine Chance. Erhöht den Schaden an Monstern.

## Änderungen an der Belohnung

- Neue Ereda-Münze
  - Item-Bezeichnung: **Kämpfermedaille**
  - Nach dem Update wird dieses Item als Belohnung für Insel Ereda vergeben.
- Erhalt:
  1. Bei Sieg 1 Stück
  2. Bei Niederlage 0 Stück
  3. Bei Sieg pro 1 Min. Spielzeit +1 Stück (max. 6 Min.)
  4. Bei Spielzeit länger als 4 Min. +1 Stück
  5. pro 2 Kills (per Charakter, nicht per Team) +1 Stück (max. 2 Stück, nur bei mindestens 4 Min. Spielzeit)

## Änderungen beim Umtausch der Kämpfermedaille

Änderung der Umtauschliste

Kämpfermedaille		Erhaltenes Item	
Umtauschmethode	(benötigte Anzahl)	Item-Name	Anzahl
Zufällig	7	Mana-Elixier	1
		Mana-Elixier	2
		Mana-Elixier	3
		Mana-Elixier	4
Zufällig	6	[CoBo] Erholungstrank	2
		[CoBo] Erholungstrank	4
		[CoBo] Erholungstrank	6
		[CoBo] Erholungstrank	8
Zufällig	8	Vitalitätstrank	1
		Vitalitätstrank	2
		Vitalitätstrank	3
		Vitalitätstrank	4

Kämpfermedaille		Erhaltenes Item	
Umtauschmethode	(benötigte Anzahl)	Item-Name	Anzahl
Zufällig	5	Samen von Els Baum	1
		Samen von Els Baum	2
		Samen von Els Baum	3
		Samen von Els Baum	4
Zufällig	15	Willenstrank	1
		Willenstrank	2
		Willenstrank	3
		Willenstrank	4

## Crafting

Item (Name je nach Ergebnis)	Materialien: Sonstiges	Materialien: Medaille	Effekte	Set-Optionen (fest)
Kämpfer-Halskette	keine	120 Stück	Zufällige 0,5% Sockel-Option Zufällige 0,3% Sockel-Option	Set 3 Schadensbonus +2% Schadensresistenz +2% Set 5 Angriffsgeschwindigkeit +3% Krit. Treffer +3%
Kämpfer-Ring		120 Stück	Zufällige 0,5% Sockel-Option Zufällige 0,3% Sockel-Option	
Kämpfer-Handtattoo		120 Stück	Zufällige 0,2% Sockel-Option Zufällige 0,2% Sockel-Option	
Kämpfer-Tattoo		120 Stück	Zufällige 0,2% Sockel-Option Zufällige 0,2% Sockel-Option	
Kämpfer-Chronik (je nach Charakter)		120 Stück	Zufällige 0,3% Sockel-Option Zufällige 0,2% Sockel-Option	
Halskette des zähen Kämpfers	Halskette des Magiers (II) + Kämpfer-Halskette	360 Stück	Zufällige 1% Sockel-Option Zufällige 0,5% Sockel-Option MP-Erhalt +25% (fest)	Set 3 Schadensbonus +3% Schadensresistenz +3% Set 5 Angriffsgeschwindigkeit +4,5% Krit. Treffer +4,5%
Ring des zähen Kämpfers	Kämpfer-Ring	360 Stück	Zufällige 0,5% Sockel-Option Zufällige 0,5% Sockel-Option Attacke und Magie-Attacke 0,5% (fest)	
Handtattoo des zähen Kämpfers	Kämpfer-Handtattoo	360 Stück	Angriffsgeschwindigkeit +0,5% (fest) Zufällige 1% Sockel-Option Zufällige 1% Sockel-Option	
Tattoo des zähen Kämpfers	Kämpfer-Tattoo	360 Stück	Machtbooster-Aufladung +2% (fest) Zufällige 0,5% Sockel-Option Zufällige 0,5% Sockel-Option	
Chronik des zähen Kämpfers (je nach Charakter)	Orichalcum-Waffe + Kämpfer-Chronik	360 Stück	Zufällige 1% Sockel-Option Zufällige 0,5% Sockel-Option Je nach Charakter Option zur Erhöhung des Skillschadens (fest)	
Resonanz-Zauberstein Mana-Zauberstein Machthieb-Zauberstein	Zauberstein + Hochwertiger Zauberstein + Kämpfer-Siegesmedaille	35 Stück		

### Neues Zubehör hinzugefügt

- Es wird eine Ring-Serie hinzugefügt mit denselben Set-Optionen wie die Zäher-Kämpfer-Serie.
- 4 neue Ringe hinzugefügt, die gefertigt werden aus Fertigungsring II (der Flexibilität, Zähigkeit, Stärke oder Transzendenz) + Kämpfer-Ring.
- Optionen sind bisheriger Effekt von Ring des zähen Kämpfers + Effekt des Fertigungsrings
- Diese Ringe können nicht zusammen mit anderen Fertigungsringen oder anderen Arten von Kämpfer-Ringen getragen werden. (Es kann nur 1 Stück getragen werden.)

Item	Materialien: Sonstiges	Materialien: Medaille	Effekte	Set-Optionen (fest)
Fertigungsring des flexiblen Kämpfers	Kämpfer-Ring + Fertigungsring der Flexibilität (II)	<b>360 Stück</b>	Zufällige 0,5% Sockel-Option Zufällige 0,5% Sockel-Option Attacke und Magie-Attacke +0,5% Schaden von Flexibilität-Skills +20%	Set 3 Schadensbonus +3% Schadensresistenz +3% Set 5 Angriffsgeschwindigkeit +4,5% Krit. Treffer +4,5%
Fertigungsring des zähen Kämpfers	Kämpfer-Ring + Fertigungsring der Zähigkeit (II)	<b>360 Stück</b>	Zufällige 0,5% Sockel-Option Zufällige 0,5% Sockel-Option Attacke und Magie-Attacke +0,5% Schaden von Zähigkeit-Skills +20%	
Fertigungsring des starken Kämpfers	Kämpfer-Ring + Fertigungsring der Stärke (II)	<b>360 Stück</b>	Zufällige 0,5% Sockel-Option Zufällige 0,5% Sockel-Option Attacke und Magie-Attacke +0,5% Schaden von Stärke-Skills +20%	
Fertigungsring des transzendenten Kämpfers	Kämpfer-Ring + Fertigungsring der Transzendenz	<b>360 Stück</b>	Zufällige 0,5% Sockel-Option Zufällige 0,5% Sockel-Option Attacke und Magie-Attacke +0,5% Schaden von Transzendenz-Skills +20%	

Name	Spezifikationen
Fertigkeitsring des flexiblen Kämpfers	Handeln X, Verkaufen O, Magischer Kleiderschrank O
Fertigkeitsring des zähen Kämpfers	Handeln X, Verkaufen O, Magischer Kleiderschrank O
Fertigkeitsring des starken Kämpfers	Handeln X, Verkaufen O, Magischer Kleiderschrank O
Fertigkeitsring des transzendenten Kämpfers	Handeln X, Verkaufen O, Magischer Kleiderschrank O

## Bisherige Crafting-Items

Bisherige Crafting-Items bleiben erhalten.

- Items, die mit Kämpfer-Siegesmedaillen gecraftet und upgegradet werden konnten, werden bei der nächsten Maintenance aus der Crafting-Liste entfernt.

Titel-Name	Bisherige Bedingungen	Geänderte Bedingungen	Bisherige Optionen	Geänderte Optionen
Sieger auf Ereda	50x Sieg auf der Insel Ereda		Schadensbonus +3% Bei Treffer: +3% MP-Erhalt	Schadensbonus +5% Bei Treffer: +5% MP-Erhalt
Kriegsheld auf Ereda	1500x Torwächter beseitigen	2000x Hamelritter beseitigen	Krit. Treffer +2% Angriffsgeschwindigkeit +2% Laufgeschwindigkeit +10% Bei Treffer: +1% MP-Erhalt 20% Wahrscheinlichkeit, Ereda-Monstern auszuweichen	Krit. Treffer +5% Verheerung +5%
Zerstörer auf Ereda	750x Versiegelungsvorrichtung zerstören	1000x Ereda-Magiequelle zerstören	Schadensresistenz +10% HP +10% +10% Schaden gegen Schutzturm von Ereda	Schadensresistenz +10% HP +10%
Herrscher auf Ereda	250x Schutzturm zerstören	2000x Belderritter beseitigen	Krit. Treffer +1% Angriffsgeschwindigkeit +1% Schadensbonus +1% Machtbooster-Aufladung +5%	Angriffsgeschwindigkeit +5% Schadensbonus +5%
Bester auf Ereda	Star-Rang im wöchentlichen Ereda-Ranking (Plätze 1-100)		Angriffsgeschwindigkeit +2,5% Krit. Treffer +2,5% Schadensbonus +2,5% Schadensresistenz +3% Machtbooster-Aufladung +3% Bei Treffer: +2% MP-Erhalt	Verheerung +5% Angriffsgeschwindigkeit +5% Krit. Treffer +5% Schadensbonus +5% Schadensresistenz +10% Bei Treffer: +5% MP-Erhalt

## Quests

- Die Ereda-Quests werden auf das Dungeon-Eintrittslevel angepasst.
- Die Belohnung wird geändert zu den neuen Münzen.

Questname	Kategorie	Zufällig Wahrscheinlichkeit	Quest- Startlevel	Ausführungsbedingungen	Belohnung	Dauer	Anzahl
[Schlacht] Zum ersten Mal auf Ereda	Epic	-	70	1x Insel Ereda	Leistungsfähige Schutzbrille	7	1
					Ring der Wut	7	1
					Kämpfermedaill e	-	1
[Schlacht] Einen nach dem anderen	wöchentlich, zufällig	50	70	1x Ereda-Magiequelle zerstören	Kämpfermedaill e	-	5
[Schlacht] Einmal reicht	wöchentlich, zufällig	50	70	1x Insel Ereda	Kämpfermedaill e	-	5

## Daueröffnung am Wochenende

- Am Wochenende (jede Woche Samstag 00:00 bis Sonntag 23:59) bleibt Insel Ereda dauerhaft geöffnet.