

Erfolgssystem

- Hinzufügen eines Erfolgs-Buttons im Charakter-Interface
- Icon/Punkte-Anzeige für Charakter-Erfolge (Dorf/Heiße Quelle)
- Erfolgs-Interface
- Bedienung des Erfolgssystems
- Belohnungen für Erfolge

Hinzufügen eines Erfolgs-Buttons im Charakter-Interface

- Im Charakter-Interface wird ein Button hinzugefügt, mit dem das Erfolgs-Interface geöffnet werden kann.

Icon/Punkte-Anzeige für Charakter-Erfolge (Dorf/Heiße Quelle)

- Im Dorf/In der Heißen Quelle/Im Gilden-Hauptquartier werden Icons/Punkte für Erfolge angezeigt.
- Auch die Erfolg-Icons/Punkte anderer Spieler sind einsehbar.

Erfolgsübersicht-Interface

- **Durch Klick auf den Erfolgs-Button wird zunächst das Übersicht-Interface geöffnet.**
- Der Graph für die Verteilung der durch Erfolge erhaltenen Punkte (je nach Kategorie erhaltene Erfolgspunkte/Gesamtpunktzahl der erhaltenen Erfolgspunkte x 100) wird durch eine Formel dargestellt.

Nr.	Einteilung	Rolle	Beschreibung
1	UI	Anzeige	Erfolgstitel
2	UI	Anzeige	Porträt-Bild des eingeloggten Charakters (Es wird dasselbe Bild angezeigt wie im Skill-Interface.)
3	UI	Anzeige	Level sowie Name des eingeloggten Charakters
4	UI	Anzeige	Erfolgspunkte
			Gesamt-Erfolgspunkte (fünfstellige Punktzahlen)
5	UI	Anzeige	Erfolge
			Liste der Erfolge
6	UI	Button	Kategorie
			Aktivierten/deaktivierten Buttons
7	UI	Anzeige	Hinweis

			Anzeige von Kategorien abgeschlossener Erfolge
8	UI	Anzeige	Verteilung der pro Kategorie durch Erfolge erhaltenen Punkte
9	UI	Anzeige	Pro Kategorie erhaltenen Punkte
10	UI	Anzeige	Max. 10 kürzlich abgeschlossene Erfolge (ohne Berücksichtigung der Kategorie)
		Button	Mit Rechtsklick wird der Erfolg der Liste der Erfolge hinzugefügt
11	UI	Button	Kurzinfo über die Erfolgs-Anzeige (Inhalt der Kurzinfo: Abgeschlossene Erfolge können auf der Liste durch Rechtsklick angezeigt werden.)

Detail-Interface je nach Erfolgskategorie

- Durch Klick auf den jeweiligen Button im Erfolgs-Interface werden Details zu den noch nicht abgeschlossenen Erfolgen angezeigt.

Nr.	Einteilung	Rolle	Beschreibung
1	UI	Button	Unabgeschlossene Erfolge
2	UI	Button	Abgeschlossene Erfolge
3	UI	Anzeige	Erfolgs-Icon
			Erfolgs-Titel
			Erfolgs-Bedingungen
			Status-Informationen unabgeschlossener Erfolge (Abschlussgrad, Statusbalken)
			Erfolgs-Belohnung (Punkte, Item-Belohnung 1, Item-Belohnung 2)
4	UI	Anzeige	Erfolge, die mit dem gegenwärtig eingeloggten Charakter nicht gespielt werden können (Anzeige des Charakters, mit dem der Erfolg gespielt werden kann, sowie entsprechende Info-Nachricht)

Detail-Interface je nach Erfolgskategorie

- Durch Klick auf den jeweiligen Button im Erfolgs-Interface werden Detailinformationen zu den abgeschlossenen Erfolgen angezeigt.

Nr.	Einteilung	Rolle	Beschreibung
1	UI	Button	Unabgeschlossene Erfolge
2	UI	Button	Abgeschlossene Erfolge
3	UI	Anzeige	Erfolgs-Icon
			Erfolgs-Titel
			Erfolgs-Bedingungen
			Erfolgs-Abschlussdatum
			Erfolgs-Abschlussicons
			Erfolgs-Belohnung (Punkte, Item-Belohnung 1, Item-Belohnung 2)
4	UI	Button	Durch Rechtsklick auf einen abgeschlossenen Erfolg wird dieser der Liste der ausgestellten Erfolge hinzugefügt.

Anzeige des Erfolg-Abgeschlossen-Interfaces

- **Bei Abschluss eines Erfolges wird im Spiel oben in der Mitte das Erfolgs-Abschluss-Interface angezeigt.**
 - Bei Abschluss eines Erfolges in einem Dungeon wird nach der Abschlusszene des Dungeons die Inszenierung angezeigt.
 - Wenn auf einmal mehr als 5 Erfolge abgeschlossen werden, wird nach Erscheinen des Haupterfolg-Icons die Nachricht [Es wurden @1 Erfolge abgeschlossen.] angezeigt.

Interface zum Einsehen der Erfolge

- **Im Interface werden folgende Informationen anderer Spieler angezeigt:**
 - Gesamtzahl der Erfolge
 - Liste der Erfolge
 - Verteilung der durch Erfolge erhaltenen Punkte
 - Anzahl der erhaltenen Punkte nach Erfolgs-Kategorie

Bedienung des Erfolgssystems

- **Das Erfolgssystem ist sowohl für den Account als auch für den Server einheitlich.**
 - Einträge über abgeschlossene und unabgeschlossene Erfolge werden pro Account erfasst.
- Die Erfolgskategorien umfassen Abenteuer/Charakter/Community/Item.
- Die Erfolgspunkte werden dem Schwierigkeitsgrad eines Erfolgs entsprechend als Belohnung ausgezahlt.

Erfolgs-Schwierigkeitsgrad	Punkte
1	10
2	20
3	30
4	40
5	50

- Erfolgs-Icons unterscheiden sich je nach Schwierigkeitsgrad/Kategorie.
- Dem Erfolgssystem wird die Schnellaste [9] zugeteilt.

Belohnungen des Erfolgssystems

- Als jeweilige Erfolgsbelohnungen werden Punkte und 1-2 Item-Belohnungen zugeteilt.
- Belohnungen für abgeschlossene Erfolge erhältst du automatisch per Post.
- Als Belohnung für die Gesamt-Erfolgspunktzahl gibt es einen Buff, der die Laufgeschwindigkeit im Dorf erhöht.

Federnder Schritt	
Buff-Stufe	Gesamt-Erfolgspunktzahl
1(10%)	2000
2(20%)	4000
3(30%)	6000
4(40%)	8000
5(50%)	10000