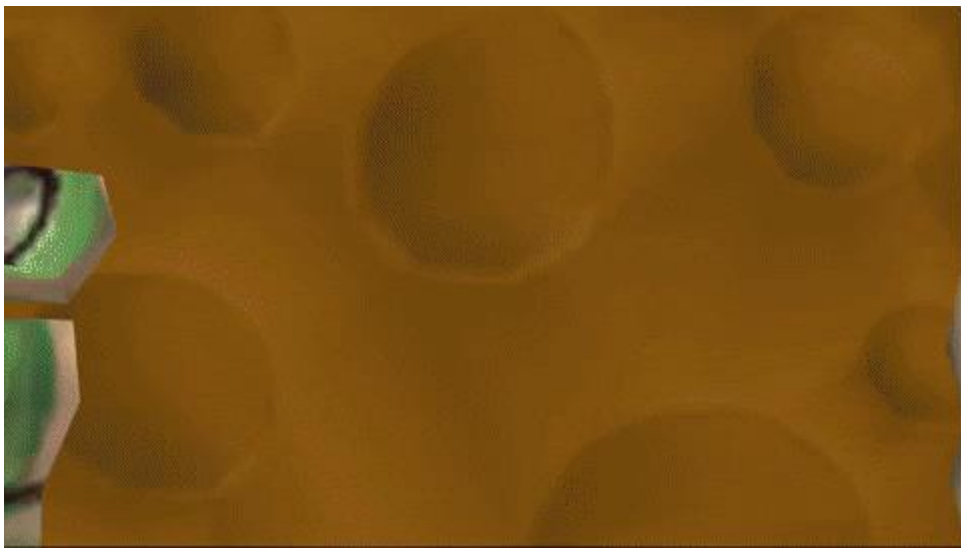


Herbst 2022 Live-Sphären

Notizen zum Karamell-Update

Highlights des Updates

Ab 22. August 2022



Willkommen in der süßen neuen Welt von Karamelle!

Karamelle ist mindestens so süß, wie ihr gehofft habt! Ob ihr nun die Gipfel der Kandiszucker-Berge und die Straßen von Karamellstadt erforschen möchtet oder euch auf eine Begegnung mit Honigdachsen und Schokoladen-Elchen freut, Nana heißt jeden Zauberer herzlich auf einer Reise durch ihre Welt willkommen, die ihren Ausgangspunkt in Karamellstadt nimmt.

Schon Monate vor Nanas erster Twitter-Vorschau auf Karamelle hat das Team, befeuert von Leidenschaft und Unmengen an von Nana bereitgestellten Snacks und Süßigkeiten, unermüdlich geschuftet, um euch diese neue Welt zu präsentieren. Was euch zu Beginn von Kapitel 4 erwartet, könnte euren Gaumen durchaus erfreuen, doch ist dieses Update weit mehr als nur ein Sahnehäubchen – euch erwartet eine ganze Torte an weiteren Features! Weiter unten findet ihr eine Auswahl der Dinge, die Nana und die Entwickler für euch in petto haben.

Das sind die Highlights:

- [New Welt von Karamell](#)
- [Neue Inhalte für Stufe 140](#)
- [Änderungen an Haustierverleih und Zucht](#)
- [Verbesserungen an Schlossbesichtigungen](#)
- [Neue Schlossmagie](#)
- [Neue Söldner](#)
- [Änderungen an der Kampfbalance](#)
- [Änderungen an der Gegnersuche im PvP](#)
- [Neue Monsterlehre-Kategorien](#)
- [Neue Kronenladen-Lieferrechnung](#)

Karamellfreuden

WILLKOMMEN IN KARMELLE!



Eine unverhoffte Einladung lockt den Zauberer nach Karamelle, der Heimat von Nanas altmodischen Karamellfreuden und der süßesten Welt in der Spirale. Was als Traum beginnt, nimmt schnell eine düstere Wendung, als die Kabale und andere mysteriöse Kräfte den Zauberer in ein Netz aus Intrigen, Täuschung und Schlundern verstricken. Anscheinend sind die Dinge in Karamelle nicht so süß, wie es den Anschein hat ...

Beliebte Orte:

- **Karamellstadt:** Der geschäftige Mittelpunkt von Karamelle, wo Besucher aus allen Winkeln der Spirale süßen Köstlichkeiten frönen und einen altmodischen Tag voller Freuden genießen.
- **Zuckermis-Bauernhof:** Eine Fabrikfarm, in der aus Zuckermis eine neue, spezielle Art von Leckerei hergestellt wird und verblüffende Geheimzutaten geerntet werden.
- **Gummibonbonwald:** Eine bezaubernde Touristenattraktion und das Zentrum der Süßigkeitenproduktion von Karamelle; hier werden die Gummibonbons geerntet, die später ein Teil von Nanas grenzenloser Auswahl an Leckerbissen werden.

Quests zum Freischalten von Karamelle: Um in Karamelle spielen zu können, müssen Zauberer die Questreihe 'Empyrea' und die Quest 'Nichts zu befürchten' abschließen. Die neue Welt beginnt mit der Quest 'Besser Erkennen' von Fitzhume im Arkanum.

NEUE INHALTE FÜR STUFE 140



Stufe 140 und neue Zauber:

Wir möchten euch nicht den Spaß nehmen, die neuen Zauber für eure Schule zu finden und zu verdienen – oh? Hatten wir schon erwähnt, dass es für eure Schule einen neuen Zauber gibt? Sprechen wir doch stattdessen über die neuen Zaubermechaniken, die wir mit Karamelle eingeführt haben.

Könnt ihr erraten, welche Schule jeweils die unten aufgeführten neuen Mechaniken erhält?

- **Zeitfalle** – Eine neue Fallenart, die nur bei Zaubern ausgelöst wird, die Schaden über Zeit zufügen. Diese Fallen kosten weniger als eine 'vollwertige' Falle, ihr erhaltet also durch den Einsatz eines einzigen Zaubers üblicherweise mehrerer dieser Fallen. (Die hier ist viel zu einfach, oder?)
- **Kritische Klinge** – Nachdem euer Zauber gewirkt wurde und ihr einen Gegner erfolgreich kritisch trefft, erhaltet ihr eine mächtige Klinge.
- **Umwandlungsklinge** – Technisch gesehen ermöglicht dieser neue Zaubereffekt die Umwandlung sämtlicher aktiver Effekte in einen anderen aktiven Effekt sowie die Skalierung des neuen auf Basis des umgewandelten Effekts. Genauer gesagt erhält eine Schule die Fähigkeit, die Klinge einer Schule in eine universelle Klinge mit dem halben Wert des Originals umzuwandeln. (Auch sehr einfach!)
- **Sticheln** – Wir haben eine neue 'Stichelmechanik' hinzugefügt, die ihrem Namen alle Ehre macht! Angreifer müssen Verteidiger mit einem Sticheleffekt vor allen anderen Zielen angreifen. Wenn es mehr als einen 'provozierenden' Verteidiger gibt, kann der Angreifer sich zwischen ihnen entscheiden.
- **Beschwichtigen** – Und die Kehrseite. Angreifer können keine Verteidiger mit einem Beschwichtigungseffekt auswählen, wenn andere gültige Ziele zur Verfügung stehen, die nicht beschwichtigt sind. Falls alle verbliebenen Verteidiger einen Beschwichtigungseffekt haben, kann der Angreifer sich zwischen ihnen entscheiden.
- **Verwirrung** – Wenn ein Angreifer unter dem Verwirrungseffekt steht, besteht die Chance, dass ein beliebiger von ihm gewirkter Zauber sein eigenes Team anstelle des gegnerischen Teams ins Visier nimmt. Falls der Angreifer zu passen versucht, kann er sich für einen zufälligen Zauber entscheiden.
- **Verschiebungs-Jinx** – Dieser Zauber verschiebt einen schädlichen Talisman (wie etwa Schwäche) von euch auf das Ziel. Da wir ihn an einen Zauber gebunden haben, verschiebt ihr den Jinx, bevor euer eigener Angriff ausgeführt wird. Einfach KÖSTLICH, findest du nicht? (Hierbei ist zu beachten, dass Kapuzen und Abweichungen Einfluss auf die Aktivierung dieses Zaubers haben, sie können also nicht verschoben werden ...)

Da nicht nur Spieler auf ihre Kosten kommen sollen, haben wir den Bossen in Karamelle außerdem einige neue Zaubereffekte verliehen – und ihr könnt euch sicher sein, dass wir einige davon so bald wie möglich auch den Spielerzaubern hinzufügen werden. In der Reihenfolge ihres Auftauchens im Spiel sind das:

VON NANA ZENSIERT

ÄNDERUNGEN AN HAUSTIERVERLEIH UND ZUCHT



Mit dem Haustierverleih erhalten Zauberer eine mächtige, persönliche Zuchtoption, um ihr Haustier zur Zucht an einen anderen Zauberer zu verleihen. Außerdem könnt ihr das tun, ohne dass euch dafür Gold berechnet oder der Zuchtfeld-Timer eures Zauberers gestartet wird. Es ist eine wunderbare Gelegenheit, mit Haustierarten auch Abenteuergeschichten auszutauschen!

Aber was wären neue Haustierfunktionen ohne Belohnungen für den Spaß an dem ganzen Vorgang? Ihr erhaltet vor Beginn des Zuchtprozesses eine Vorschau auf die Art und Qualität der zu erwartenden Belohnung. Der Wert der Belohnung hängt von der Haustierverleihstufe und der Herkunft ab. Außerdem erhaltet ihr für viele dieser Verleihaktionen ein Abzeichen!

Bitte beachtet, dass ihr ein Haustier nur begrenzt verleihen könnt, wobei die Häufigkeit von der Stufe des Zauberers abhängig ist.

VERBESSERUNGEN AN SCHLOSSBESICHTIGUNGEN



Schlossbesichtigungen erlauben es Zauberern, ihre hübsch dekorierten und interessanten Häuser zu präsentieren. Sie können sogar andere Zauberer ihr Zuhause besuchen lassen, während sie offline sind. Wir haben das System auf viele Arten verbessert!

Es wurden drei neue Hauskategorien hinzugefügt:

- **Schlafstuben** – Gewöhnliche Schlafstuben, Arkanum-Wohnungen, Mirage-Wohnungen und Wizard-City-Wohnungen können jetzt den Schlossbesichtigungen hinzugefügt werden!
- **Herausforderungen** – Wenn ihr den Schlossbesichtigungen ein neues Haus hinzufügt, das einen Heim-Dungeon beinhaltet, wird es automatisch der Herausforderungskategorie hinzugefügt.
- **Sammlungen** – Besitzt ihr ein Haus mit jedem Feuer-Haustier, jeder Gartenblume, jedem Fisch oder einer hübschen Auswahl an Möbeln von Krokotopia? Ganz gleich was ihr sammelt, mit dieser Kategorie könnt ihr es optimal präsentieren.

Neue Wege, Schlossbesichtigungsabzeichen zu verdienen:

- Ihr könnt jetzt Abzeichen für einen Platz in den oberen Schlossranglisten verdienen.

- Ihr könnt jetzt Abzeichen für die Bewertung von Häusern verdienen. Nur die ersten 10 Häuser pro Tag zählen zu diesen Hauswertungsabzeichen.

Chance auf die Bewertung von Häusern:

- Bevor ihr ein Haus bewertet, müsst ihr sowohl den Innen- als auch den Außenbereich besuchen.
- Die Wertungsschaltfläche wird jetzt erst mit einer gewissen Verzögerung aktiviert, damit ihr das Haus erkunden könnt.

Andere neue Features:

- Beim Besuch eines Hauses steht euch nun eine Schaltfläche zur Verfügung, die euch zum Hauseingang bringt.
- Ihr könnt Schlossbesichtigungen jetzt als Favorit festlegen und später besuchen, solange sie noch Teil des Schlossbesichtigungsprogramms sind. Klickt beim Besuch eines Hauses auf die Schaltfläche 'Dieses Schloss als Favorit festlegen'.
- Myrella Windspyl verfügt jetzt über die Option, eure favorisierten Schlösser anzuzeigen. Klickt auf ein Schloss, um es zu besuchen.





Wir können eine neue Freundin in der Schlossbesichtigungs-Zentrale begrüßen: Angelika Windspar! Sie verkauft interessante Rezepte, die das Design eures Hauses garantiert aufpeppen. Um ihre Rezepte zu kaufen, müsst ihr Abzeichen durch die Bewertung von Häusern verdient haben. Ihre Rezepte nutzen die neue Zutat 'Blaupausenmarken'. Blaupausenmarken sind Belohnungen für das neue Event 'Die Spirale' und können auch noch auf andere Arten erworben werden.

Das sind die Rezepte, die Angelika verkauft:

- Verschiedene unsichtbare Böden, Wände, Treppen und Brücken. Diese Gegenstände erscheinen nur, wenn ihr Gegenstände platziert. Sie sind platzierbare Kollisionsobjekte.
- Platzierbare Banken in verschiedenen Ausführungen. Greift von überall in eurem Haus auf eure Bank zu.
- Ein platzierbares Weltentor. Greift von überall in eurem Haus auf euer Weltentor zu.
- Der Hausgast 'Babbage Basset'. Platziert Babbage Basset in eurem Haus und ihr könnt all seine Schlossmagie-Zauber und -Gegenstände kaufen, ohne erst nach Marleybone reisen zu müssen.
- Eine Schlossbesichtigungs-Wohnung. Diese Wohnung befindet sich in einer günstige Lage gegenüber dem Rummel in der Stadtmitte.



Neue Haustier-Brotkrümel-Option.

Haustier-Brotkrümel bieten die aufregende neue Option 'Boden ignorieren'. Wenn 'Boden ignorieren' ausgewählt ist, bleiben Reittiere und Gäste, die Brotkrümel nutzen, nicht am Boden hängen.





Ihr besitzt eine riesige Villa, in der sich regelmäßig Gäste verirren, oder möchtet einfach nur eure Schlafstube mit einigen persönlichen Gedächtnisstützen bestücken? Wir haben einen Haufen neuer Optionen für Hausschilder hinzugefügt, die euren Besuchern den Weg weisen. Dabei handelt es sich um:

Versch. Schilder

- Gärtnern
- Angeln
- Handwerk
- Startseite
- Tägliche Belohnungen

Schlossmagie-Schilder

- Richtungen (Hoch, Runter usw.)
- Finde diesen Gegenstand
- Wärmer / Kälter
- Du hast schlecht / weise gewählt
- Versuch es noch mal!

Weltennamensschilder

- Karamell

Neue Schlossmagie-Zauber & -Gegenstände

Babbage Basset in Marleybone hat diese neuen Schlossmagie-Zauber und Schlossmagie-Gegenstände im Angebot!



Neue Schlossmagie-Zauber:

- **Haustier anhalten** – Hält das anvisierte Haustier davon ab, sich zu bewegen
- **Haustier wandern** – Lässt das betroffene Haustier umherwandern
- **Haustier geht zu einem Gegenstand** – Lässt das Zielhaustier zu dem Gegenstand gehen, der einen Zauber beinhaltet. Der Gegenstand muss in der Nähe des Ortes sein, an dem das Haustier platziert wurde.
- **Haustiertanz** – Lässt das Zielhaustier tanzen
- **Haustier ausschimpfen** – Macht das Zielhaustier traurig
- **Haustiersprung** – Lasse das Zielhaustier springen
- **Gegenstand zum Schweigen bringen** – Bringt einen lauten Gegenstand zum Schweigen. Benutze 'Objekt zurücksetzen', damit er wieder Geräusche macht.

Neue Schlossmagie-Gegenstände:

- **Unsichtbarer Zauberknopf** – Der unsichtbare Zauberknopf funktioniert genau wie ein Wand- oder Fußbodenknopf, ist aber unsichtbar. Damit kannst du alle Knöpfe nutzbar machen.
- **Beliebiger Gegenstand-Spielerdetektor** – Dieser Gegenstand kann jeden anderen Gegenstand in einen Spielerdetektor verwandeln. Im Reiter 'Optionen für magische Gegenstände' des magischen Spielerdetektors für beliebige Gegenstände kannst du festlegen, welche Gegenstände in einen Spielerdetektor verwandelt werden sollen. Der Schlossmagie-Zauber und das Ziel für den magischen Spielerdetektor für beliebige Gegenstände werden aktiviert, sobald der Spieler in die Nähe des anderen Gegenstands kommt.

Außerdem funktioniert der Schlossmagie-Zauber 'Gegenstand benutzen' jetzt auch bei Monstronomicons!

NEUE SÖLDNER



Neue Söldner stehen für euch bereit, um euch bei der Erkundung der neuen Welt von Karamelle und all ihren potenziellen Gefahren zur Seite zu stehen! Das sind eure freundlichen Helfer der Stufe 140:

- Wener Lebhaft – Stufe 140 Leben
- The Necrohamster – Stufe 140 Tod
- Honeybadger Queen – Stufe 140 Mythos
- Willow – Stufe 140 Sturm
- Whatchamagolem – Stufe 140 Feuer
- Heinz Schneefall – Stufe 140 Eis
- Otto Korecht – Stufe 140 Tod

Einige alte Söldner haben sich entschieden, dem Leben in der Spirale den Rücken zu kehren (sie haben heimlich zu viel Karamelle-Leckereien genascht und machen jetzt ein ausgiebiges Nickerchen):

- Lysmata – Stufe 125 Sturm
- Grud'n – Stufe 125 Mythos
- Acolyte J'on – Stufe 125 Leben
- Oscar Fortunehunter – Stufe 125 Eis
- Aengus Sellsword – Stufe 125 Feuer
- Lambo – Stufe 125 Tod
- T'Karo – Stufe 125 Balance
- Zella the OathKeeper – Stufe 95 Sturm
- Elan RainSong – Stufe 95 Mythos
- Merrik BattleCry – Stufe 95 Leben
- Mevian DarkMaw – Stufe 95 Eis

- M'Arr Grawloc – Stufe 95 Feuer
- Matthias Jabtail – Stufe 95 Tod
- Zzander Venomtip – Stufe 95 Balance

NEUGEWICHTUNG VON WERTEN & GEGNERSUCHE



Neugewichtung von Krit.-/Blockwerten:

Als Teil unserer laufenden Neugewichtung von Werten beinhaltet dieses Update bedeutende Änderungen an den Krit.- und Blockwerten, wie diese miteinander interagieren und wie sich das auf euer Spielerlebnis sowohl im PvE als auch im PvP auswirkt.

Unsere Ziele für diese Überarbeitung:

- Das funktionelle 'Limit' von sowohl Krit. als auch Block zu erweitern, um es Spielern zu ermöglichen, neue (und alte) Ausrüstungszusammenstellungen auszuprobieren.
- Einige wertebasierte Schulidentitäten wiederherzustellen (z. B. Sturm hat hohen Krit., Eis hat hohen Block).
- Die Relevanz des Blockwerts zu erhöhen.
- Ein System mit anpassbaren Parametern zu entwickeln, mit dem wir Krit./Block ohne Auswirkung auf PvE für PvP optimieren können.

Gegnersuche im PvP: Die Gegnersuche war lange in Entwicklung. Deswegen freuen wir uns jetzt umso mehr, ankündigen zu können, dass sie in diesem Update Einzug in den 1v1-Wettkampf halten wird! Das erhoffen wir uns von diesem Update:

- Bessere Qualität der Matches (weniger unfaire Zusammenstellungen)
- Kürzere Wartezeiten in der Warteschlange
- Lösungen für Boosten und Aufstellen

NEUE MONSTERLEHRE-KATEGORIEN



Wir haben der Monsterlehre Golems und Zyklopen hinzugefügt! Beide Kreaturen können in mehreren Welten gefunden werden.

Monsterlehre ermöglicht es neuen Zauberern, 'Animus' durch den Sieg über Kreaturen zu fangen und damit neue Zauber zu erschaffen. Diese neuen Gegenstände werden Kräfte besitzen, die mit den besiegten Kreaturen zusammenhängen. Um Monsterlehre nutzen zu können, musst du mindestens Stufe 12 sein.

KRONENLADEN-LIEFERRECHNUNG



Mit der neuen Kronenladen-Lieferrechnung ist es jetzt für euch jetzt noch einfacher, den Überblick über eure Käufe im Spiel zu behalten. Diese Rechnung führt alle von euch getätigten Käufe, ihren Wert sowie den Zustellort (Rucksack, Bank usw.) auf. Betrachtet sie als Quittung in Form eines Gegenstands!

DIVERSES VERSCHIEDENES

- Es wurde ein Fehler behoben, der bei Nutzung des Team-Kiosks zu einem Absturz führte.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den Setboni bei Eintritt in eine Zone verschwanden und dazu führte, dass euer Zauberer automatisch absteigt.
- Die Farbtiefe von Perücken, die im Spiel getragen werden, wurde gegenüber der Darstellung im Zauberspiegel verbessert.
- Es sollte Spielern nicht länger möglich sein, beim Einlösen von Geschenken ein Zuchtelixier auszuwählen, wenn keine Eier zum Züchten vorhanden sind.
- Gespernte Gegenstände sollten jetzt in die gemeinsame Bank verschoben werden können, solange sie ausgerüstet sind.
- Beim Verlassen der Reichhaltigen Mine sollten Spieler nicht länger steckenbleiben können.
- Verschiedene Fehlerbehebungen an Animation und Grafik
- Verschiedene Verbesserungen der Leistung und Stabilität

Zusätzliche Updates

August 2022

- Sonnensturm ist jetzt korrekt gekennzeichnet und nur im PvP verwendbar.
- Alle Versionen der GK 'Verschieben' sind jetzt wie vorgesehen als 'Kein PvP'-Karten gekennzeichnet.
- Sturmfee Stufe 140 wirkt jetzt wie vorgesehen Zauber.
- Versch. andere Fehlerbehebungen
- Mobs unter Stufe 50 sollten keine kritischen Treffer erzielen.
- Es wurde ein Fehler beim GK-Schnellverkauf behoben.
- Spieler sollten jetzt für die Quest 'Ungeheuer-Kabale' vom Sammelpunkt aus zum Kandiszucker-Berg reisen können.
- In der letzten Runde der Quest 'Die Kaverne' erscheinen jetzt wie vorgesehen Mobs.
- Es sollte jetzt einfacher sein, einen Screenshot der Kaverne zu machen.
- Der Questgeber von 'Bestienmond-Monster-Mischmasch' sollte euch jetzt wie vorgesehen belohnen.
- Heidi wirkt nicht länger den +25-Zauber, wenn ein Spieler einen Todeszauberstabzauber verwendet.
- Ihr könnt jetzt den Kampf 'Getoasteter Brudel' wiederholen.
- Einige TBD Karamell-Abzeichen haben jetzt richtige Namen.
- Updates an UI-Kurzinfos
- Verbesserte Spielstabilität