

Quality of Life 2023

Inhalte des Updates



Das lang erwartete 'Quality of Life'-Update (QoL) für Wizard101 EU ist da! Während Nana in Karamell Kekse gebacken hat, haben wir uns bemüht, euch schnellstmöglich dieses Update mit haufenweise neuen Inhalten bringen zu können!

Es gibt neue Items, Events und Event-Belohnungen sowie neue Verbesserungen bei vielen Abenteuer-Systemen. Es erwarten euch außerdem ein paar neue, fordernde Skelettschlüssel-Bosse. Wer einen freundlichen Tour-Guide sucht, wird dank der neuen Social Features (weitere sind in Planung) sicher fündig.

Kapitel 4 geht weiter! Spieler, die Karamelle bereits abgeschlossen haben, können jetzt im Arkanum die neue Hauptquest "Aus alt mach neu" starten. Decke uralte Geheimnisse auf, die dich für den Start unserer nächsten Welt vorbereiten!

Das sind die Highlights:

- [Beschleunigte AoE-Zauber](#)
- [Neue Skelettschlüssel-Bosse](#)
- [Neue Bestienmond-Events](#)
- [Neue Bestiengestalten](#)

- [Neue Event-Belohnungen](#)
- [Änderungen an der Kampfbalance](#)
- [PvP-Gegnersuche wurde verbessert](#)
- [Triff deine Zaubererkollegen](#)
- [Art Books mit Konzeptzeichnungen für Unterkünfte](#)
- [Systemanforderungen aktualisiert](#)
- [Verschiedene Kleinigkeiten](#)

Neue Inhalte

BESCHLEUNIGTE AOE-ZAUBER

Viele AoE-Zauber haben ein Makeover bekommen! Wir haben die meistgenutzten AoE-Zauber überarbeitet, damit sie schneller ausgeführt werden können. So bleibt das Kampfgeschehen flüssig, ohne dass ihr zu lange warten müsst, bevor ihr kontern oder einen anderen Zauber benutzen könnt.

Das war ein großer Schritt, also lasst uns wissen, was ihr von den verkürzten Animationen der betroffenen Zauber haltet, wenn ihr sie im Kampf ausprobiert habt!

Liste aller überarbeiteten AoE-Zauber

- **Balance:** Sandsturm, Ra
- **Tod:** Hirschritter, Vogelscheuche
- **Feuer:** Meteoriteneinschlag, Feuerdrache, Feuerregen
- **Eis:** Blizzard, Frostriese
- **Leben:** Waldfürst, Wiedergeburt
- **Mythos:** Humongofrosch, Orthrus, Mystischer Koloss
- **Sturm:** Orkan, Sturmfürst, Sirene

NEUE SKELETTSCHLÜSSEL-BOSSE

Grizzleheim

König Borr sitzt auf einem riesigen Haufen an Magieralien! Finde ihn am Savarstaadpass, um deine Grizzleheim-Sagenzauber zu verbessern! Kann mit hölzernen, steinernen und goldenen Skelettschlüsseln freigeschaltet werden.

Karamell

Begib dich in die Tiefen der Knusperhall-Minen, um das Gepuffte Marshmännchen zu finden. Besiege es und erhalte die Chance auf exklusive Marshmallow-Zauberstäbe! Wird mit goldenen Skelettschlüsseln freigeschaltet.

NEUE BESTIENMOND-EVENTS



Neue Bestienmond-Monster-Mischmasch-Events

Drei neue Monster-Mischmasch-Events werden euch mit neuen Belohnungen locken. Das Mischmasch-Event im Mai hält ein neues Eiskobold-Haustier bereit. Im Juni wartet dann das Lebens-Drakonier-Haustier, und zu guter Letzt haben wir im Juli das Feuer-Ninjaschwein. All diese fabelhaften Haustiere wurden natürlich auch mit neuen Talenten versehen.

Wusstet ihr, dass ihr eine goldene Bestiengötze herstellen könnt, wenn ihr die Monster-Mischmasch-Quest abschließt und den Mondstaub vom Fortschrittsbalken bekommt?

Füllt die Fortschrittsbalken, um eine Chance auf Magieralien zu erhalten, mit denen ihr eure Zauberer aufwerten könnt!

New Neue Bestienmond-Jagd-Events

Diese neuen Bestienmond-Jagd-Events geben euch alles, was ihr braucht, um der beste Jäger zu werden. Im Mai haben wir den Goldgötzen für die Balance-Krokomumie. Wenn ihr wollt, dass euch das Schicksal gewogen ist, solltet ihr bei der Bestienmond-Jagd im Juni den Goldgötzen für den Balance-Zyklopen abstauben. Im Juli wird's dann eiskalt, denn am Ende des Fortschrittsbalkens der Bestienmond-Jagd

wartet der Goldgötze für die Eis-Krokomumie.

Füllt die Fortschrittsbalken, um eure Magieralien zu bekommen!

NEUE BESTIENGESTALTEN

Mythisches Ninjaschwein (plus Gehilfe) - Wenn ihr euch allein auf dem Schlachtfeld wiederfindet, kann diese Bestie helfen. Mit dieser Bestiengestalt teilt ihr mehr Schaden aus, und die Detonation funktioniert super mit DoT-Angriffen. Das Mythische Ninjaschwein gibt es in den Bestienmond-Jagd-Events im Juni und Juli.



Lebens-Minotauros – Es gibt auch einen neuen Heiler, den Lebens-Minotauros. Er ist nützlich für alle, die auf DoT spezialisiert sind und kann denen, die mit Gehilfen kämpfen, einiges entgegensetzen. Den Goldgötzen für den Lebens-Minotauros findet ihr in der Sommer-Glücksrolle.



NEUE EVENT-BELOHNUNGEN

Schicke neue Ausrüstung

Ein Zauberer kleidet sich angemessen für den Anlass. Mit Jogginghose in den Kampf zu ziehen schickt sich nicht. Putzt euch fein raus mit diesen schicken neuen Ausrüstungsoptionen! Holt euch jetzt Robe, Hut und Stiefel des Wolfskriegers. Exklusiv durch Bestienmond-Events erhältlich.



In den Deckathlons wird es diese mächtige Wolfskrieger-Waffe geben, mit der ihr das Wolfskrieger-Set vervollständigt:



Neue Magieralien und Magieralien-Rezepte

Wir haben 14 neue lernbare Zauber hinzugefügt (2 pro Schule), die aus

den Zaubern ausgewählt wurden, die bisher nur als Goldkarten erhältlich waren. Diese neuen "Lernbaren GKs" wurden gewählt, weil sie besonders im PvP nützlich sind, aber wir bringen sie so ins Spiel, dass sowohl PvP- als auch PvE-Spieler davon profitieren. Die neuen Zaubere können (beim richtigen Professor) mit einem Trainingspunkt erlernt werden und dann mit der Zauberschmiede von Stufe 1 aufgewertet werden. Magieralien für diese Zaubere werden auf verschiedenen Wegen erhältlich sein, angefangen mit den beliebten Events (Bestienmond, Mischmasch etc.).

Es gibt verschiedene Arten, die neuen Magieralien zu bekommen. Eine Möglichkeit ist, in beiden Bestienmond-Events Matches zu gewinnen. Dadurch bekommt ihr die Magieralien entweder direkt oder ihr erhaltet ein Rezept, um sie herzustellen. Eine Zutat für das Rezept (den Staub) gibt es exklusiv im Bestienmond-Monster-Mischmasch. Ihr braucht außerdem eine beliebige Variante der Goldkarte und einige Bestienmond-Götzen. Die Götzen sind in Bestienmond-Events verfügbar und können auch durch Anbauen von Bestienmond-Pflanzen gewonnen werden.

Haltet die Augen offen, denn weitere Lernbare GKs sind definitiv geplant!

VERBESSERUNGEN DER KAMPFBALANCE



Obergrenzen für Schadens- und Resistenzwerte

Die größte Veränderung am Kampfsystem sind die neuen Obergrenzen für die Schadens- und Resistenzwerte. Anstatt einem linearen Anstieg von 1% pro investiertem Punkt folgen beide jetzt einer Kurvenfunktion, deren Anstieg nach oben hin geringer wird, sodass hohe Schadens- und Resistenzwerte geringere Boni geben.

Entsprechend unserer Design-Philosophie haben wir dieses neue System so entwickelt, dass es unterschiedliche Effekte für PvP- und PvE-Spieler haben wird. Wir verstehen, dass diese beiden Communities

unterschiedliche Bedürfnisse haben, und wir als Designer haben auch unterschiedliche Erwartungen an beide.

Die Obergrenzen funktionieren so, dass Spieler zunächst mit 1% pro Punkt linear aufsteigen, bevor sie an einem bestimmten Punkt (den wir "den Übergang" nennen) zu der Kurve wechseln, die sich langsamer der Obergrenze annähert.

Betroffene Werte	PvE	PvP
Übergangspunkt Schaden	150	100
Obergrenze Schaden	200	200
Übergangspunkt Resistenz	100	50
Obergrenze Resistenz	125	70

Beispiel (PvE-Einstellungen)

Für einen Spieler mit einem Schadenswert von 150 oder weniger wird sich der Schadens-Bonus nicht verändern. Bei Spielern mit einem Schadenswert über 150 nimmt der Bonus zusehends ab, bis die Obergrenze von 200% erreicht ist.

Für einen Spieler mit einem Resistenzwert von 100 oder weniger wird sich der Resistenz-Bonus nicht verändern. Bei Spielern mit einem Resistenzwert über 100 nimmt der Bonus zusehends ab, bis die Obergrenze von 125% erreicht ist.

Der Durchdringen-Wert ist derzeit noch unverändert. Hier ist wichtig, dass Durchdringen auf den Resistenzwert berechnet wird, bevor der Resistenzwert entsprechend der neuen Funktionsweise berechnet wird. Es kann sich für Spieler lohnen, auch weit oberhalb des Übergangspunkts noch in Resistenz zu investieren, um sich vor Durchdringen zu schützen.

Wir möchten uns ganz besonders bei "Charlie" von Final Bastion bedanken, der uns geholfen hat, diese Veränderung umzusetzen. Falls ihr mehr Details hierzu oder zu anderen mathematischen Analysen von Systemen in W101 lesen möchtet, könnt ihr seine Artikel hier finden: <https://finalbastion.com/>

Prüfung der Zauber

Unsere Prüfung der Zauber geht weiter. Ziel des Ganzen ist es, sicherzustellen, dass alle existierenden Zauber denselben Design-Standards entsprechen, dass diese Standards dokumentiert werden und dass alle zukünftigen Zauber den Standards folgen können. Es geht dabei nicht darum, wie *nützlich* ein Zauber ist. Wir wollen alle Zauber unter Berücksichtigung von Spieler-Feedback nochmal durchgehen und schauen, ob sie noch gebraucht werden, aber das muss warten, bis wir mit der Prüfung fertig sind.

In diesem Update haben wir vor allem Zauber aus allen Schulen geprüft, die keine Pips kosten, da sie meistens die Bausteine für die fortgeschrittenen Zauber sind. Die Liste an Änderungen ist nicht komplett, aber wir wollen einige wichtige Änderungen durchgehen.

Um Probleme in der Balance des Spiels und große Unterschiede zwischen den Schulen zu mindern wurden alle Klingen auf +35% gesetzt (eine leichte Schwächung für manche Schulen) und alle Fallen auf +30% gesetzt (eine leichte Stärkung für manche Schulen). Balance-Klingen und -Fallen bleiben bei 25%, da sie allgemeinen Schaden verursachen und sich leicht stapeln lassen. Genauso wurden alle allgemeinen Schadenszauber auf +25% gesetzt. Goldkarten für diese Zauber sind weitgehend unverändert, aber GKs, deren Werte nicht von diesen Standards abweichen, werden mit "Kein PvP" gekennzeichnet.

Wir haben außerdem viele der Beherrschungs-Zauber geprüft, um Bugs zu beheben, die dafür gesorgt haben, dass die Zauber viel öfter als vorgesehen ausgelöst wurden.

Änderungen an der Schattenleiste

Wir haben die Schattenleiste verbessert, damit sie genauer anzeigt, wie voll sie ist (und wie weit ihr vom nächsten Schatten-Pip entfernt seid). Bewegt die Maus über die Leiste, um ein Popup zu sehen, das anzeigt, zu wie viel Prozent die Leiste gefüllt ist. Dieser Wert gibt NICHT die Wahrscheinlichkeit an, mit der in der nächsten Runde ein Schatten-Pip erscheint.

Änderungen an Kritischen Treffern und Kritischem Blocken

Auch das System für Kritische Treffer und Kritisches Blocken gibt euch jetzt besseres Feedback. Beim Wählen eines Zaubers seht ihr die neue Feedback-UI unter jedem Gegner, wenn ihr mit der Maus auf dem Zauber bleibt. So seht ihr die %-Chance, einen kritischen Treffer und den Schadens-Multiplikator, den der Treffer hätte (vorausgesetzt dass der Gegner ihn nicht blockt), sowie die Chance des Gegners, den Treffer zu blocken. Bei Heilungszubern zeigt die UI stattdessen eure Chance, bei euren Gefährten "kritische Heilung" zu verursachen.

UPDATES ZUR PVP-GEGNERSUCHE



Abbruch von unpassenden Matches

Wir haben die Gegnersuche für PvP-Matches wesentlich verbessert. Neben einigen Fixes für Bugs, die es Spielern unmöglich machten, bei unpassenden Stufen und Rängen das Match zu verlassen, haben wir diese Option nun auch für den Fall von unpassenden Levels eingebaut. Falls euch bei der Gegnersuche Matches gegen Spieler vorgeschlagen werden, die außerhalb eurer "Level-Bandbreite" liegen, erhaltet ihr jetzt die Möglichkeit, euch vor Beginn des Matches zurückzuziehen und zur Warteschlange zurückzukehren, bis ein passendes Match auftaucht. Diese "Level-Bandbreiten" funktionieren in Schritten von jeweils ca. 10 Levels (1-9, 10-19, 20-29 usw.).

Spieler mit den Rängen "Wächter" und "Feldwebel" erhalten diese Option nicht, sondern werden stattdessen bei unpassenden Matches *automatisch* wieder in die Warteschlange gebracht.

Mit dieser Änderung verhindern wir *indirekt*, dass Spieler die Gegnersuche unfair ausnutzen. Unsere Bemühungen, solche Fälle **direkt** zu verhindern, gehen aber weiter, damit PvP fair für alle wird. Wir möchten Spieler an dieser Stelle daran erinnern, dass das Ausnutzen solcher Schwachstellen zu Sanktionen wie zum Beispiel Rang-Anpassungen oder dem Sperren von Accounts führen kann.

TRIFF DEINE ZAUBERERKOLLEGEN



Freundliche Spieler

Mit Freunden machen Quests mehr Spaß als alleine! Manchmal ist es nicht leicht, Spieler zu finden, die euch auf euren Abenteuern begleiten. Mit dem neuen Feature "Freundliche Spieler" ist es leichter, Spieler zu finden, die Quests mit euch erledigen.



Unter dem "Freunde"-Button in der oberen rechten Ecke findet ihr einen neuen "Social"-Button. Dieser zeigt euch eine Liste an Spielern, die nach anderen Spielern suchen. Dort seht ihr den Namen, die Schule, den Level und die derzeitige Hauptquest der Spieler, und die Hauptquest wird hervorgehoben, falls sie mit eurer identisch ist.

Klickt auf freundliche Spieler, um mit ihnen zu chatten oder euch direkt zu ihnen zu teleportieren.

Falls ihr selbst in der Liste freundlicher Spieler auftauchen wollt, klickt auf den Button "Meinen Zauberer als freundlich markieren", den ihr am unteren Rand der Liste findet. Für Spieler, die ihr ignoriert habt, werdet ihr nicht als freundliche Spieler angezeigt. Alle anderen sehen neben eurem Namen ein spezielles "Freundlicher Spieler"-Symbol.

Wenn ihr nicht mehr als freundlicher Spieler auftauchen wollt, klickt den

Button "Markierung aufheben" am unteren Rand der Liste freundlicher Spieler.



Wenn sich freundliche Spieler in eurer Welt befinden, leuchtet der "Social"-Button auf und ein Symbol erscheint über dem Kopf des freundlichen Spielers. Diese Zauberer wollen mit euch chatten und brauchen vielleicht eure Hilfe, also geht ruhig auf sie zu!



Freiwillige für das Team-Up

Es ist jetzt einfacher denn je, sich mit anderen Spielern zusammenzutun, denn wir haben die Wartezeit für Matches reduziert. Helft den Spielern, die am längsten am Team-Kiosk warten, indem ihr euch in die Schlange für Freiwillige begeben und auf ein Match wartet. So meldet ihr euch freiwillig für das Team-Up!



Der Team-Up Kiosk hat einen neuen Button, mit dem ihr euch als Freiwillige für ein Team-Up melden könnt. Wenn ihr ihn klickt, könnt ihr

die Welten auswählen, in denen ihr euch freiwillig melden wollt. Sobald du in einer Welt gemeldet bist, kannst du deine Hilfe auch für längere Instanzen und für Spieler, die farmen, anbieten.



Wenn jemand eure Hilfe anfordert, erhaltet ihr eine Nachricht mit dem Namen der Instanz, in der das Team gerade ist, und könnt entweder akzeptieren oder ablehnen.

Wenn ihr als Freiwillige einem Team helft, werden am Ende der Instanz eure Gesundheit und euer Mana wieder aufgefüllt.

Um NICHT MEHR als Freiwilliger gemeldet zu sein, klickt einfach nochmal den Freiwilligen-Button im Team-Up Kiosk.



Weitere Team-Up-Änderungen

- Wenn ihr den Team-Up Kiosk das erste mal öffnet, wird euch die Welt mit dem höchsten Level angezeigt, die ihr freigeschaltet habt.
- Für Welten des ersten Kapitels werden Spieler bevorzugt, deren Level angemessen ist. Spieler mit einem zu hohen Level können hier auch helfen, wenn das Team schon lange wartet.
- Die Optionen für Teamgröße und ob Farmen oder Quests bevorzugt werden können jetzt geändert werden, wenn ein Spieler die Team-Up-Funktion benutzt. Im Team-Up-Fenster finden sich jetzt Buttons, mit denen ihr diese Einstellungen ändern könnt. Der erste Spieler, der auf einem Ring nach Hilfe fragt, kontrolliert diese Einstellungen.

ART BOOKS MIT KONZEPTZEICHNUNGEN FÜR UNTERKÜNFTE

Wie es bereits für Pirate101 geschehen ist, bekommt jetzt auch Wizard101 ein eigenes Art Book. Im Komfort eurer eigenen Unterkunft könnt ihr euch nun einige der großartigen Konzeptzeichnungen für das Spiel anschauen. Als erstes wird es das Wizard City Art Book geben; weitere Bücher kommen, wenn das Update in den Live-Sphären angekommen ist.



SYSTEMANFORDERUNGEN AKTUALISIERT

Seit dem Beginn der Entwicklung von Wizard101 wollten wir das Spiel für eine große Bandbreite an Hardware und Betriebssystemen kompatibel machen. Dadurch lief das Spiel für eine Weile sogar noch auf Windows XP, aber kürzlich mussten wir die [Systemanforderungen](#) aktualisieren, um neuere Hard- und Software unterstützen zu können.

Wizard101 64-bit

Das neueste Update enthält 64-bit-Kodierung für Wizard101. Dadurch eröffnen sich für die Zukunft des Spiels völlig neue Möglichkeiten, die über die Begrenzungen von 32-Bit-Code hinausgehen.

Leider mussten wir die [Systemanforderungen](#) auf Windows-Betriebssysteme ab Windows 7 (oder neuer) sowie auf MacOS Big Sur (oder neuer) beschränken. Alle Versionen von Windows 10 sind natürlich mit inbegriffen. Unter Umständen funktioniert das Spiel weiterhin auf älteren Betriebssystemen, doch Support können wir für diese nicht mehr

anbieten.

Falls ihr Probleme mit dem Zugang habt, seit das Update live ist, stellt bitte sicher, dass euer System unterstützt wird und auf dem neuesten Stand ist (inklusive Treibern).

DIVERSES VERSCHIEDENES

Schlossbesichtigungen

- Die Buttons "Heute hinzugefügt" und "Zufällig" wurden mit dem Button "Schloss bewerten" ersetzt. Hier könnt ihr die Art des Schlosses wählen. Wenn ihr "Beliebig" wählt, erhaltet ihr am ehesten ein Schloss, das in den letzten 24 Stunden hinzugefügt wurde.
- Die Punkte, die ihr für das Bewerten von Schlössern bekommt, werden jetzt im Chat-Fenster angezeigt.
- Ihr könnt jetzt zufällige Schlafstuben unabhängig davon bewerten, ob der Besitzer gerade da ist.

Kronenladen

Wir haben die Art verbessert, auf die Spieler den Kronenladen betreten und navigieren können. Das beinhaltet auch die Liste derzeit verfügbarer Items:

- Items können jetzt nach Schule, Level, und ähnlichen Kriterien gefiltert werden.
- Der Preis kann anhand bestimmter Variablen dynamisch geändert werden.
- Manche Items können zu Testzwecken als CSR eingestellt werden.
- Preisnachlässe können automatisch in ganzen Zahlen oder Prozent angewandt werden.
- Alte Haustiere und Reittiere, die eine Pause von den anstrengenden Abenteuern brauchen, wurden entfernt.

Andere Updates

- Der Schaden von Sonnensturm wird jetzt korrekt angezeigt.
- Die Pagoden-Herausforderung der Mitternachtssonne kann jetzt richtig abgeschlossen werden
- Spieler sollten auf den Pfaden in den Salzmarschen nicht mehr gezogen werden.
- Quest-Lichter in der Tritonenstraße werden jetzt richtig angezeigt
- Auf der Karte Khrysalis sollten die Teleporter jetzt angezeigt werden

- Kaktushüpfer werden nicht mehr unsichtbar, wenn sie in einer Unterkunft platziert werden
- Gwendolyn betritt jetzt das Gebäude in der Quest 'Lang lang ist's her'
- Texte für Zauber und Popups wurden mit den neuen Icons für Bestienmond-Zauber versehen
- Das %-Symbol wurde aus Popup-Texten für Schaden und Resistenz entfernt
- Verschiedene Anpassungen bei Grafik und Animationen
- Verschiedene Verbesserungen der Leistung und Stabilität