

Lemuria Live-Sphären

Inhalte des Updates



Entdeckt die gestohlenen Lande von Lemuria! Wir öffnen die versiegelte Tür zu einer aufregenden neuen Welt, die gleichzeitig vertraut und fremdartig und noch dazu völlig durchgeknallt ist. Was werdet ihr wohl dort finden? Es ist ein Rätsel! Lasst es uns wissen, denn wir sind genau so neugierig.

Neben der neuen Welt und all den aufregenden Inhalten, die sie zu bieten hat, haben wir einige Verbesserungen an bestehenden Systemen vorgenommen, angefangen mit dem Quest-Buch. Wir haben es überarbeitet, um die Filterung von Quests zu ermöglichen! Bei so vielen Haupt- und Nebenquests ist es jetzt einfacher als je zuvor, sich auf die wichtigsten Quests zu konzentrieren, die ihr erledigen wollt. Ein überladenes Quest-Buch ist jetzt kein Thema mehr!

Außerdem enthält das Update neue Funktionen für Abenteuergruppen, weitere Änderungen an der Balance des PvP-Gameplays, aufregende neue Bestienmond-Belohnungen und natürlich eine Auswahl neuer Bestiengestalten, die frischen Wind in euren Spielstil bringen und das gegnerische Team direkt von den Kampfringen haut. Seid ihr ein Fan von Schlossmagie und wollt euer Schloss zu einem echten Hingucker machen? Bei Babbage Basset findet ihr eine Menge neuer

Dekorationsmöglichkeiten!

Danke, Zauberer!

Das sind die Highlights:

- [Neue Welt Lemuria](#)
- [Verbesserungen am Quest-Buch](#)
- [NOCH MEHR ABENTEUERLICHERE ABENTEUERGRUPPEN](#)
- [PVP-UPDATES](#)
- [Neue Bestiengestalten](#)
- [Neue Event-Belohnungen](#)
- [Neue Setvorschau-Funktion](#)
- [Schlossmagie-Verbesserungen](#)
- [Fehlerbehebungen und andere Änderungen](#)

[Klickt hier, um zu Teil 2 des Updates zu gelangen.](#)

Inhalte des Updates

NEUE WELT LEMURIA



Ein mysteriöses Wesen ist dem Zauberer in der Gestalt des Alten erschienen. Es ist verwirrt und verloren und weiß nur eines: Es muss die Welt Lemuria finden. Das Problem ist nur: Es gibt so eine Welt nicht. Oder doch? Die Antwort liegt in der verbotensten Kammer des

Arkanums.

Untersucht die verlorenen Bruchstücke der Geschichte und deckt ein vergessenes Verbrechen auf, das so gewaltig war, dass es die Spirale erschütterte. Dabei entdeckt ihr eine faszinierende Welt, eine Mischung aus Fremdem und Vertrautem, die von den rätselhaften, niedlichen, aber vorsichtigen Lemuren bewacht wird. An diesem Ort haben die Bären nie kämpfen gelernt, die Mander nie dienen gelernt und die Wassermolche ... nun ja, die haben sogar eine ganze Menge gelernt.

In den Reichen von Lemuria werden Helden geschmiedet. Die Barbaren herrschen über die ungezähmten Ödlande, während die Gelehrten in der schwebenden Himmelsstadt brillieren. Monsterjäger müssen die Menschen im düsteren Nachtwald beschützen, während die Wildnis von einem mysteriösen violetten Geist beschützt wird.

Aber es gibt eine noch größere unbekannte Gefahr, die seit Jahrhunderten verborgen liegt. Inmitten der Dschungel, Wüsten und Städte von Lemuria wartet ein letztes großes Geheimnis, das alles vernichten könnte, sollte es unentdeckt bleiben. Bringt die Dinge gemeinsam mit den Helden von Lemuria wieder ins Lot!



Stufe 150 und neue, durch Schattenmagie verbesserte Zauber, die zu Lemuria passen.

Die Obergrenze der Charakterstufe wurde auf 150 angehoben! Aber lasst euch Zeit! Auf eurem Weg durch Lemuria gibt es jede Menge Inhalte zu entdecken.

Jede Schule erhält für die Stufenerhöhung neue, durch Schattenmagie verbesserte Zaubersprüche, die zu Lemuria passen. Ihr könnt sie euch durch den Abschluss der Lemuria-Hauptquestreihe (beginnend mit 'Sprich die Zauberstäbe') verdienen und durch das Sammeln von Magieralien, die überall in der Welt fallen gelassen werden, weiter

verbessern.

Ihr wollt noch mehr Zauber für eure Schule? Eine der ersten Personen, denen ihr einen Besuch abstatten werdet, während ihr mit eurem Charakter Stufen aufsteigt, ist der Professor eurer Schule. Alle paar Stufen wird euer Professor euch in einem neuen schulspezifischen Zauberspruch ausbilden. Außerdem halten einige der Professoren neue PvP-bezogene Zaubersprüche für euch bereit.

Zusätzliche Schulzauber sind bei verschiedenen Ausbildern wie Sabrina Grünstern oder Mildred Morgenaug erhältlich, die ihr in der Spirale finden könnt. Andere Quellen sind die Angebote des Kronenladens, wie etwa das Set 'Grizzleheim-Kunde' oder das Set 'Weisheit der Unsterblichen'. Und natürlich können auch all diese abenteuerlichen Quests mehrere Zaubersprüche für euch bereithalten.

In diesem Update gibt es noch viel mehr zu entdecken, also liest weiter, um nichts zu verpassen! Bitte beachtet, dass einige der Inhalte möglicherweise erst zu einem späteren Zeitpunkt freigeschaltet werden, wie etwa die neuen Bestiengestalten in Bestienmond-Events. Dazu gehören auch die Angebote des Kronenladens, die in den kommenden Wochen veröffentlicht werden.

VERBESSERUNGEN AM QUEST-BUCH



Wir haben an einer Reihe von Funktionen gearbeitet, die Quests angenehmer gestalten sollen, und dachten uns, dass ein genauerer Blick auf die Quest-UI für abenteuerlustige Zauberer von Vorteil wäre. So aufregend diese Änderungen auch sind, sollte das, die Änderungen in

diesem Update sollten als ein erster Schritt und nicht als die endgültige Version betrachtet werden. Wir werden auch in zukünftigen Updates weiter daran arbeiten.

Wir haben uns entschieden, den Spielern zunächst mehr Kontrolle über die Organisation ihrer Quests zu geben, wozu wir folgende Schritte unternommen haben:

- Erstens haben wir eine Reihe von Quest-Reitern erstellt, die verschiedenen Kategorien von Quests entsprechen. Wenn ihr auf diese Reiter klickt, seht ihr nur die Quests, die in diese Kategorie fallen. Dazu gehört auch der Reiter 'Bereit zur Abgabe', der alle Quests anzeigt, die darauf warten, abgegeben zu werden!
- Zweitens könnt ihr eine Welt auswählen, die die in den Reitern angezeigten Quests weiter filtert.
- Drittens könnt ihr Quests, die nicht zur Hauptreihe gehören, als verborgen markieren. Das bedeutet, dass sie nur im Reiter 'Verborgen' zu sehen sind.
- Zuletzt haben wir für diejenigen, denen die derzeitige Art und Weise gefällt, wie Quests im Buch gehandhabt werden, den ersten Reiter so gestaltet, dass er die Quests so wie immer auflistet.

NOCH MEH ABENTEUERLICHERE ABENTEUERGRUPPEN



Wir haben einige wichtige Verbesserungen an Abenteurergruppen vorgenommen! Habt ihr euch schon einer angeschlossen? Hier sind ein

paar Tipps von Artie, unserem Lead Designer dieses Features, wie man sie verwendet:

- Ihr könnt jetzt mit den anderen Spielern online in einer Abenteuergruppe chatten, indem ihr einen Abenteuergruppen-Chatkanal öffnet.
- Wenn sich jemand in einer Abenteuergruppe unfreundlich verhält, kann der Besitzer der Abenteuergruppe ihn jetzt entfernen. Wenn jemand vom Besitzer entfernt wird, kann auch nur der Besitzer ihn wieder einladen.
- Wenn euch der Name für eine Abenteuergruppe langweilig wird, kann der Besitzer der Abenteuergruppe ihn jetzt ändern.
- Der Besitzer der Abenteuergruppe kann nun einen anderen Spieler als Besitzer der Abenteuergruppe bestimmen.
- Wenn der Besitzer eine Abenteuergruppe verlassen möchte, muss er zuerst einen anderen Spieler als Besitzer bestimmen und dann auf die Schaltfläche 'Abenteuergruppe verlassen' klicken.
- Euer Charakter kann sich auch unter Stufe 30 einer Abenteuergruppe anschließen, solange ein anderer Charakter auf eurem Account mindestens Stufe 30 ist.
- 'Vor Freunden verborgen' funktioniert jetzt auch bei Abenteuergruppen.



Wenn ihr in einer Abenteuergruppe seid, könnt ihr ganz einfach eine Gruppe mit Online-Spielern erstellen (klickt dazu auf der Seite mit den Details zur Abenteuergruppe auf die Schaltfläche 'Gruppe erstellen'). Gruppen, die aus einer Abenteuergruppe entstanden sind, sind etwas Besonderes und erhalten einen Stern.

- Spieler in Gruppen, die aus einer Abenteuergruppe entstanden sind, können nun Kampfring-Aufgaben anfordern. Klickt im Gruppenreiter auf die Schaltfläche 'Bevorzugten Siegelplatz festlegen'. Wenn ein Spieler einen bevorzugten Siegelplatz ausgewählt hat, wird dieser neben seinem Namen im Gruppenfenster angezeigt. Wenn mehrere Spieler denselben Siegelplatz wählen, können sie mit einer Partie Schere, Stein, Papier schnell bestimmen, wer ihn bekommt.
- Abenteuergruppen haben jetzt einen Gruppenanführer. Der Spieler, der die Gruppe gegründet hat, wird zum Anführer, kann aber den Anführer wechseln, indem er auf die Schaltfläche 'Gruppenanführer wechseln' klickt.
- Alle in einer Abenteuergruppe folgen dem Questpfeil des Gruppenleiters. Ihr könnt diese Funktion ein- und ausschalten, indem ihr auf die Schaltflächen 'Anführer nicht mehr folgen' und 'Anführer folgen' klickt.

PVP-UPDATES



PvP-Rang anzeigen/verbergen

Mit diesem Update bringen wir zwei neue UI-Funktionen ins Spiel. Die erste ist 'PvP-Rang anzeigen'. Sie sollte vielleicht besser 'PvP-Rang ausblenden' heißen – wenn diese Einstellung abgeschaltet ist, wird euer PvP-Rang nicht angezeigt, wenn euer Zauberer untersucht wird. Das PvP-Fenster wird nicht als Teil der über Untersuchen verfügbaren

Informationen angezeigt. Ihr findet diese Einstellung im neuen Reiter 'Optionen' (#4).

Natürlich gibt es Momente, in denen der PvP-Rang angezeigt werden muss, vor allem am Ende eines PvP-Kampfes, bei dem die Wertung ausgetauscht wird. Wenn das Fenster mit den Ergebnissen erscheint, muss und wird euer Rang unabhängig von eurer Einstellung auf diesem Bildschirm sichtbar sein.

Gegner untersuchen

Wir haben dem Fenster mit den Ergebnissen eine weitere Funktion hinzugefügt: 'Gegner untersuchen'. Neben dem Namen eines jeden Teilnehmers findet ihr eine Lupe. Klickt auf diese Schaltfläche, wenn ihr die Werte, Ausrüstung und so weiter eures Gegners nach dem Kampf untersuchen möchtet. Diese Option ist nur *unmittelbar* nach dem Ende des Kampfes und nur bei geöffnetem Spielergebnisfenster verfügbar.

Schach-Timer

Mit diesem Update werden die 1g1-Wettkämpfe endlich vom aktuellen 30-Minuten-Timer (aufgrund Diegos Entscheidung) auf einen Timer im Schachstil umgestellt. Und so funktioniert er:

- Jeder Spieler hat eine feste Zeitspanne auf seinem persönlichen Timer (z. B. 10 Minuten).
- Während eurer eigenen Planungsphase, die auf 20 Sekunden begrenzt bleibt, zählt euer Timer herunter.
- Sobald ihr euren Zauberspruch auswählt und die Ausführungsphase beginnt, hört euer Timer auf, herunterzuzählen. (Es geht aufgrund der Zaubersequenzen keine Zeit verloren.)
- Wenn ihr passt, erhaltet ihr eine Zeitstrafe (wenn ihr immer nur passt, könnt ihr also kein Timer-Match gewinnen könnt).
- Wenn die Planungsphase eures Gegners beginnt, fängt sein Timer an herunterzuzählen.
- So wechselt das Spiel hin und her, wobei der Timer eines jeden Spielers nur während seiner eigenen Planungsphase herunterzählt.
- Wenn euer Timer auf 0 fällt, habt ihr verloren.

Während des Kampfes wird euch eine GELBE Warnung angezeigt, wenn euer Timer unter einen bestimmten Schwellenwert fällt, und eine zusätzliche ROTE Warnanzeige, wenn er bedenklich tief fällt. Ihr könnt die genaue verbleibende Zeit eures Gegners nicht sehen, die gelben und roten Warnanzeigen geben euch jedoch einen Anhaltspunkt.

Wir setzen den Schach-Timer zunächst testweise auf 10 Minuten (600 Sekunden) für jeden Spieler. (Diese Zahl entstand aus der Analyse von Hunderttausenden 1g1-Wettkämpfen, die den aktuellen 30-Minuten-Timer voll ausgeschöpft haben.) Das bedeutet 30 Züge pro Spieler,

vorausgesetzt, dass jeder Spieler alle 20 Sekunden der Planungsphase genutzt hat; die meisten werden das natürlich nicht tun. Dennoch gehen wir davon aus, dass die durchschnittliche Anzahl der Züge über den gesamten Spielverlauf hinweg mehr oder weniger gleich bleibt. Daher denken wir, dass die gesamte Spielzeit, einschließlich der Zeit für die Zaubersanimationen der beiden Spieler, zwischen 30 und 40 Minuten liegen sollte.

Wir werden den Schach-Timer zunächst in einer sehr einfachen, unkomplizierten Variante einführen. Allerdings haben wir zusätzliche Parameter eingebaut, die wir wenn nötig implementieren können, um bestimmte Exploits zu verhindern. Dazu gehören beispielsweise 'Bonuserhöhungen' (die schnelle, gültige Spielzüge belohnen) und 'Zeitstrafen' (die bestimmte Spielzüge bestrafen).

Bekanntes Problem: Beim Testen auf dem Testserver wurden wir auf einen Fehler aufmerksam gemacht, bei dem das Klicken auf die Schaltfläche 'PASSEN' den Kampf beendet hat. Wir konnten diesen Fehler nicht reproduzieren und vermuten, dass nachfolgende Code-Änderungen am Schach-Timer ihn beseitigt haben; solltet ihr weitere Probleme feststellen, lasst es uns bitte wissen.

Keine PvP-Verstärkung

Wir haben jetzt eine neue Einstellung für Zaubersprüche – keine PvP-Verstärkung – die wir für bestimmte Zaubersprüche aktivieren werden. Ab diesem Update werden alle durch Schattenzauber verstärkte Treffer und alle neuen Gambit-Zaubersprüche (siehe unten) auf 'Keine PvP-Verstärkung' gesetzt. Dadurch wird der Explosionsschaden von Treffern gesenkt, während die Spieler gleichzeitig andere Zauber in ihrer Bibliothek verwenden und verstärken können. Wir hoffen, dass dies die Vielfalt der im PvP verwendeten Zaubersprüche erhöht.

Übrigens, obwohl diese Änderungen nur für PvP gelten, gibt es auch die Einstellung 'Keine PvE-Verstärkung'. Wenn beide Einstellungen ausgewählt sind, können Zaubersprüche gar nicht mehr verstärkt werden.

Rho-Sham-Bo!

Wenn ihr ein eingefleischter PvP-Fan seid, wisst ihr wahrscheinlich schon, dass eine ganze Reihe neuer Zaubersprüche exklusiv für PvP geplant sind. Zu diesen neuen Zaubersprüchen gehören 3 Gambits (abhängige Zaubersprüche, die euch schnell zu einer Siegbedingung verhelfen) und 4 Rampen (Hilfsmittel, die eurem Gegner entgegenwirken und eure eigenen Gambits einleiten).

Neue Meisteramulette, die ausschließlich im PvP verfügbar sind, können jetzt bei Brandon Nebelborn erworben werden!

NEUE BESTIENGESTALTEN



Habt ihr schon all die aktuellen Bestiengestalten für die Bestienmond-Events durchgespielt? Ihr habt Glück, denn wir haben fünf weitere spannende Bestiengestalten für euch, die ihr in diesem neuesten Spiel-Update ausprobieren könnt!

Balance-Rattendieb

Der Balance-Rattendieb kann gleich mehrere Dinge: Er ist ein Meister der Talismane, kann also Klingen für sich selbst erzeugen und gleichzeitig den Gegner schwächen. Außerdem verfügt er über eine Reihe verschiedener Zaubersprüche, mit denen er für seine Mitspieler Pips erzeugen kann.

Eis-Minotauros

Der Eis-Minotauros ist ein Tank, der über ein hohes Schadenspotenzial verfügt, indem er alle Talismane (positive und negative) kontert und gut mit befreundeten Dienern zusammenarbeitet.

Lebens-Kobold

Der Lebens-Kobolds ist eine eher auf Schaden ausgelegte Gestalt. Außerdem überlegen es sich die Gegner bei ihnen zweimal, ob sie einen Diener beschwören wollen.

Mythos-Wolfskrieger

Der Mythos-Wolfskrieger ist ein reiner Tank, der einen Diener einsetzt, um die Aufmerksamkeit von seinen Teammitgliedern abzulenken. Außerdem verwandelt er Fallen in Schilde.

Sturmkoloss

Der Sturmkoloss wird stärker, je mehr Schaden er erleidet, und aktiviert zusätzliche Effekte zu seinem normalen Zauberspruch. Er kann außerdem sticheln, was das andere Team zwingt, auf ihn loszugehen.

Welche Schule und Gestalt spielt ihr am liebsten? Lasst es uns in den sozialen Medien wissen!

NEUE EVENT-BELOHNUNGEN



Eure harte Arbeit beim Besiegen von Herausforderungsbossen und anderen Spielern in den Bestienmond-Events sollte belohnt werden. Deshalb haben wir neue Event-Belohnungen für die Bestienmond-Jagd und Monster-Mischmasch hinzugefügt! Für die Bestienmond-Jagd gibt es neue Goldgötzen, Haustiere und natürlich Magieralien. Haustiere und Goldgötzen zur Fertigung werden in den kommenden Monster-Mischmasch-Events zum Bestienmond veröffentlicht.

Wir sind sicher, dass ihr diese wertvollen neuen Ressourcen gerne in die Finger kriegen würdet. Im Folgenden erfahrt ihr, wann einige der neuen Belohnungen voraussichtlich verfügbar sein werden. Behaltet die Live-Update-Infos und die Social-Media-Kanäle des Spiels für kommende Ankündigungen im Auge und schaut zum Beginn von Events natürlich auch im Spiel vorbei, um zu erfahren, wann die Event-Belohnungen

aktualisiert werden.

Belohnungen für die Bestienmond-Jagd

- Goldene Bestiengestalt-Götzen und Haustiere:
 - DEZ.: Eis-Elfenfee
 - JAN.: Feuerkoloss
 - FEBR.: Sturmkoloss
 - MÄRZ: Sturm-Krokomumie
 - APR.: Lebens-Kobold

Belohnungen für den Bestienmond-Mischmasch

- Fortschrittsbalken-Haustiere:
 - DEZ.: Feuer-Ninjaschwein
 - JAN.: Todes-Zyklop
 - FEBR.: Sturm Kobold
 - MÄRZ: Balancefee
 - APR.: Mythos-Drakonier
- Goldgötzen zur Fertigung::
 - DEZ.: Sturm-Rattendieb, Eis-Wolfskrieger, Feuer-Ninjaschwein
 - JAN.: Mythos-Rattendieb, Lebens-Elfenfee, Todes-Zyklop
 - FEBR.: Eis-Wolfskrieger, Feuer-Ninjaschwein, Sturm-Kobold
 - MÄRZ: Balance-Elfenfee, Balance-Wolfskrieger, Balance-Krokomumie
 - APR.: Lebens-Elfenfee, Todes-Zyklop, Mythos-Drakonier

Magieral-Belohnungen für den Bestienmond

Und hier sind neue Magieralien, die bei beiden Bestienmond-Events erhältlich sein werden! Wie bereits erwähnt, sind alle Angaben vorläufig:

- DEZ.: Elementar
- JAN.: Spirituell
- FEBR.: Elementar
- MÄRZ: Balance
- APR.: Spirituell

NEUE SETVORSCHAU-FUNKTION

Bei *einigen* der neueren Hort- und Sagensets könnt ihr jetzt die Schaltfläche 'Untersuchen' im Kronenladen verwenden, um eine Liste der Gegenstände zu sehen, die ihr mit hoher Wahrscheinlichkeit in diesem Set erhalten werdet. Diese Gegenstände werden immer auf der höchsten

Stufe angezeigt, die diese Gegenstände in diesem Set haben können.

Hier sind einige Beispiele:





Wir finden die Setvorschau sehr praktisch und hoffen, dass ihr das auch so seht! Bitte beachtet, dass diese Funktion derzeit nur bei ausgewählten Sets verfügbar ist.

SCHLOSSMAGIE-VERBESSERUNGEN



Mit Schlossmagie könnt ihr euer Haus noch magischer und einladender für Besucher gestalten. Bei Babbage Basset in Marleybone findet ihr eine Fülle an neuen Angeboten und Suchfunktionen für Geschäfte. Hier sind die neuen Funktionen, die wir mit diesem Update eingeführt haben:

- Ihr könnt jetzt Kampfeffekte für Schlossmagie-Zauber für die Zauber der Schule Mirage und Emyrea erwerben.
- Da es jetzt so viele Kampfeffekte für Schlossmagie-Zauber gibt, haben wir dem Shop für Schlossmagie-Zauber Schaltflächen zur Filterung der Schulen hinzugefügt.
- Wenn ihr einen Schlossmagie-Gegenstand von Babbage Basset kauft, erscheint zunächst der Reiter "Dekoration", da sich dort die meisten Gegenstände befinden.
- Babbage Basset bietet einen neuen Schlossmagie-Gegenstand zum Verkauf an, einen Magiesequenz-Reflektor. Der Magiesequenz-Reflektor ist eine Kombination aus einem Reflektor und einem Zähler. Er kann bis zu 8 Zaubersprüche aufnehmen und wirkt sie nacheinander, wenn er aktiviert wird. Ihr könnt entweder "Reflektor aktivieren" oder "1 Zauberspruch zum Zähler hinzufügen" verwenden, um den ersten Zauberspruch zu aktivieren und zum nächsten Zauberspruch überzugehen. Verwendet "1 Zauberspruch aus dem Zähler entfernen", um den ersten Zauberspruch zu aktivieren und dann zum letzten Zauberspruch zurückzukehren. Der Magiesequenz-Reflektor läuft sowohl vorwärts als auch rückwärts, wenn ihr also alle 8 Zaubersprüche besitzt und die 8 überschreitet, springt er wieder auf die 1 zurück. Wenn ihr von 1 abzieht, landet ihr bei 8. Weitere Informationen findet ihr im Schlossmagie-Hilfebuch.

- Babbage Basset verkauft 3 neue Aktionszauber. "200-mal schneller bewegen", "300-mal schneller bewegen" und 'Normale Geschwindigkeit einstellen'. Wirkt diesen Zauber auf einen Gegenstand, der mithilfe eines anderen Schlossmagie-Zaubers bewegt, gedreht oder skaliert wird, und der Effekt wird beschleunigt. Ihr könnt diese Zauber auch verwenden, bevor ihr einen Schlossmagie-Zauber zum Bewegen, Drehen oder Skalieren wirkt. Ihr könnt sowohl den 200er- als auch den 300er-Zauber auf einen Gegenstand wirken, um ihn noch schneller zu bewegen. Ein Beispiel: Ihr wendet den Zauberspruch "250 Einheiten nach oben bewegen" auf einen Stuhl an. Vorher ist der Stuhl langsam nach oben geschwebt. Wenn ihr den Zauber "200-mal schneller bewegen" auf den Stuhl wirkt und dann "250 Einheiten nach oben bewegen" einsetzt, schwebt er viel schneller nach oben.
- Es wurde ein Fehler in der Funktionsweise von Schlossmagie-Zaubern behoben, der auftritt, wenn mehr als ein Spieler ein Haus besucht.
- Aufgrund einer Anregung unserer Spieler haben wir zwei neue Schlossmagie-Formeln hinzugefügt:
 - "Ich kann mich nicht bewegen"
 - "Ich weiß nicht, was ich tun soll"

FEHLERBEHEBUNGEN UND ANDERE ÄNDERUNGEN

Zauber

- Den Professoren in Rabenhain wurden die neuen Rampen- und Gambitzauber "Rhoshambo" hinzugefügt.
 - Rhoshambo-Zauber sind derzeit nur im PvP aktiviert (weitere Details findet ihr in Ratbeards Roshambo-Entwicklertagebuch)
- Die globalen 2-Pip-Zauber wurden auf maximal 4 Kopien im Hauptdeck beschränkt.
- Der Zauberspruch "Hund Tracy" verursacht jetzt Schaden und heilt über mehrere Runden.
- Der Pfad "Gefrierstrahl-Magieralien" kostet jetzt Schatten-Pips.
- Der Name von Gefrierstrahl-Magieralien wurde korrigiert.
- "Manabrand" wurde auf "keine Verstärkung" gesetzt (PvP und PvE).
- "Dreifach-Fieber" (nur PvP) ist jetzt zum Trainieren über Dworgyn verfügbar.
- Alle nicht standardmäßigen Ifrit-Gegenstands-/Haustierkarten wurden auf "Kein PvP" gesetzt.
- "Verteidigung des Dschinns" ist jetzt auf die richtigen Kosten (3 Pips) eingestellt.
- "Tribunal Oni" verursacht jetzt die richtige Menge an Schaden.

- "Ausbalancieren" entfernt nun die korrekten aktiven Effekte.
- Es wurde ein Fehler auf der Haustierkarte "Zerschmettern" behoben, durch den nur nützliche Banne entfernt wurden.
- Mehrere Zauberkarten, die leere Beschreibungen enthielten, sind nun ausgefüllt.

Kampf

- Lemuria-Handlanger können jetzt angeheuert werden.
- Das Siegel in Arkanum wird nun bei mehr als einem Spieler geladen.
- Für das Siegel zu Salomons Keller im Krankenhaus ist kein Skelettschlüssel mehr erforderlich.
- Die Schummeleien von Hierarch Lucien, Morg der Unbarmherzige, Der Schreiber und Schneekönigin wurden angepasst.
- Der Spruch: "Das nehme ich mit, danke!" im Endkampf aktiviert die Schummelei jetzt wie vorgesehen.
- Die Mobs im Heiligtum der Lebenskraft und Heiligtum des Manas wurden angepasst.
- Verschiedene Anpassungen beim Auftreten von Mobs.

Schlossmagie

- Wenn der Zauberspruch "1 subtrahieren" auf den Schlossmagie-Sequencer angewandt wird, wird er nun vor der Aktion abgezogen.
- Der Zauberspruch "Normale Geschwindigkeit einstellen" funktioniert nun wie vorgesehen.

Andere

- Vor Freunden verborgene Spieler werden in Abenteuergruppen nicht mehr als online angezeigt.
- Fang des Tages und Turnierfisch beinhalten kein Festtags-Angeln mehr.
- Verschiedene Anpassungen an Animation und UI.
- Verschiedene Leistungs- und Stabilitätsverbesserungen.

Zusätzliche Patch-Infos

Spiel-Patches

- Mirza in Telos wurden verschiedene lemurianische Einrichtungsgegenstände hinzugefügt.
- Alle GK- und andere Varianten von Elementar- und Geisterklingen, Fallen und Schilden wurden überprüft.

- Trainierte Zauber, Stufen und gefertigte Goldkarte des Inferno-Salamanders wurden modifiziert, um auf aufkommende Meta-Probleme zu reagieren.
- Es wurde ein Problem behoben, bei dem der Pfeil in der Quest "Das letzte Portalstück" nicht aktualisiert wurde.
- Die Sequenz für "Balance-Oni" wurde aktualisiert (schnellere "Dreifachtreffer"-Animation).
- Die Animationen für die PvP-Variante des Zauberspruchs "Scion des Lebens" wurde aktualisiert (hat jetzt Animationen für normale und x2-Treffer).

Abenteuer

- Es wurden mehrere Questblockaden zu Spielanfang behoben (Wizard City, Krokotopia, Marleybone).
- Es wurden mehrere Quests in Lemuria korrigiert, so dass die Quests nun korrekt als abgeschlossen angezeigt werden.
- Spieler sollten nun das Abzeichen "Bücherwurm" für den Abschluss der Quests "Büchersuche für Boris" und "Abstecher zur Bibliothek" erhalten.
- Spieler sollten nun in der Lage sein, die Quest "Ich muss zu Greta" abzuschließen, um die entsprechenden Abzeichen zu erhalten.
- Dorf Ursai hat jetzt Irrlichter für Lebensenergie und sollte für passive Heilung sorgen.

Kämpfe & Animationen

- Es wurde ein Fehler behoben, durch den beim Endspiel des Alten fehlerhafte aktive Effekte angezeigt wurden.
- Es wurde ein "Endlosschleifen"-Fehler bei Sugarr behoben.
- Es wurde ein Fehler bei den Kampf-Schummeleien für Mandrake der Maligier behoben.

Monsterlehre

- Viele Lemuria-Mobs sind jetzt bereit für die Essenz-Entziehung.

PvP

- Es wurde ein Fehler mit dem Wettkampf-Countdown im Zusammenhang mit Verbindungsabbrüchen während eines Matches behoben; der Timer sollte nun während des Verbindungsabbruchs pausieren und weiterlaufen, wenn ihr euch wieder verbindet.
- "Onis Projektion" respektiert jetzt korrekt "Abweisen" und andere aktive Talismaneffekte.
- Einige Dschinn- und Oni-Kartendesigns wurden aktualisiert, um sie von bereits existierenden Zaubern abzuheben.

- "Makabrer Dschinn" und "Untergangs-Oni" wurden aktualisiert und verwenden jetzt Effekte, die die Lebenskraft stehlen (die Sequenzen wurden entsprechend aktualisiert).
- "Staubsturm-Dschinn" wurde aktualisiert und verwendet jetzt einen "Dreifachschlag" aus Sturm, Feuer und Eis (die Sequenzen wurden entsprechend aktualisiert)

In unserem ständigen Bestreben, ein unterhaltsames, faires und freundliches Wettkampfumfeld zu fördern, können sich Accounts mit aktiver Stummschaltung nicht in die PvP-Warteschlange einreihen.

Grafik & UI

- Es wurden Darstellungsprobleme mit "durchscheinenden" Kartenbildern bei den neuen PvP-Zaubern "Blauer Dschinn" und "Oni" behoben.
- Es wurden Darstellungsprobleme auf den Kritzelkarten "Mandoria" und "Ödlande" im Zusammenhang mit Mob-Symbolen behoben.
- Es wurden verschiedene Probleme mit der Anzeige und der Platzierung von Einrichtungsgegenständen behoben.

Wir haben die folgenden Fehler behoben:

- Spieler sollten nun in der Lage sein, den Dungeon Big Ben ordnungsgemäß abzuschließen.
- Es wurde ein Fehler im Zusammenhang mit verborgenen Quests im Quest-Buch behoben.
- Es wurde ein Problem im Zusammenhang mit nicht korrekt startenden Schlossmagie-Timern behoben.

Wir haben außerdem die folgenden Änderungen vorgenommen, um Gameplay-Probleme im PvP zu beheben:

- (1g1-Wettkampf-Countdown) Die Mindestzeit, die jedem Spieler für seinen Zug abgezogen wird, wurde auf 5 Sekunden erhöht. Dadurch wird "schnelles Klicken" weniger vorteilhaft und es bleibt etwas mehr Zeit für die Entscheidungsfindung. Bei Spielern, die zwischen 5-20 Sekunden für ihre Planungsphase benötigen, läuft der Wettkampf-Countdown wie gewohnt ab.
- In Übereinstimmung mit der oben genannten Änderung wurde die Strafe für einen schnellen Pass auf 5 Sekunden reduziert.
- Der gesamte Wettkampf-Countdown jedes Spielers wurde auf 300 Sekunden (5 Min.) reduziert. In Kombination mit den oben genannten Änderungen wird dies jeden Spieler auf maximal 60 Züge beschränken.
- Der Zauber "Wachender Geist" (und alle Zauber, die einen Jenseits-Effekt erzeugen) beinhalten jetzt eine Timer-Strafe von 20 Sek.

- Eine Reihe von Beherrschungs-Zaubern auf Haustieren und Zauberstäben, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Zauber, die einen Heileffekt erzeugen, wurden im PvP eingeschränkt oder ganz deaktiviert.
- Eine Reihe von Ausrüstungs- und Goldkartenzaubern, die erhebliche Mengen an "Burst-Heilung" erzeugen, wurden auf "Kein PvP" gesetzt, darunter: Opfern, Einhorn, Satyr, Schwelke, Wiedergeburt, Regenerieren und Dryade.

Bitte beachtet, dass diese Änderungen nur eine kurzfristige Notlösung für diese Probleme darstellen; wir werden weiterhin nach zusätzlichen Möglichkeiten suchen, um diese und andere Probleme im Zusammenhang mit PvP so bald wie möglich zu lösen.

Zusätzlich zu verschiedenen Verbesserungen und Korrekturen an Zaubern und Dungeon-Gegnern haben wir auch einen Bug behoben, der den Fortschritt im Endkampf blockierte. Werft einen Blick in die nachstehenden Patch-Infos.

Blocker

- Spieler können jetzt die Quest 'Irren ist heldenhaft' abschließen.
- Spieler können jetzt die Quest 'Monstermacher' abschließen.

Jeder, der das Questziel 'Rette Lemuria in Telos' verfolgt, sollte in die Halle der Helden zurückkehren können, wo der letzte Kampf stattfindet, und mit dem Synthesizer-Objekt interagieren können. Dadurch sollte eine Zwischensequenz ausgelöst werden, nach der ihr wie vorgesehen weitermachen könnt.

Zauber

- 'Feenschwarm' beschwört nun einen Diener, wenn eine Verzögerung über Zeit platziert wird.
- Der aktuelle Umwandlungs-Zaubereffekt wandelt keine Klingen mehr um, die zuvor für den Zauber verwendet wurden.
- Entkräften entfernt keine negativen Talismane mehr.
- Es wurde ein Zauberspruch zur Juwelenkarte 'Quartermane-Citrin' hinzugefügt.

Bosse & Dungeons

- Die Schummelnden Bosse bei Sugarr wurden modifiziert.
- Lemuria-Heldenjuwelen wurden zum Beutepool verschiedener Bosse hinzugefügt.
- Spieler können sich nicht mehr zueinander teleportieren, wenn sie sich in der letzten Kampfzone befinden.
- Das Siegel zum Totenarchiv leuchtet jetzt richtig auf.

Verschiedenes

- Es wurden einige Probleme für den nächsten Balance-Deckathlon behoben.
- Der Telos-Kritzelkarte wurden Händlersymbole hinzugefügt.
- Der Kampfmusik-Ordner wurde um einen neuen Arkanum-Track erweitert.

Inhalte des Updates



Wir haben hart daran gearbeitet, die Anfängergebiete des Spiels weiter zu verbessern und dabei die Quests zu optimieren. Es wurden viele 'Quality of Life'-Verbesserungen vorgenommen, die euch vielleicht auf eurer Reise durch die Spirale auffallen werden. Für diejenigen, die gerne an den monatlichen Kalender-Events teilnimmt, wurde das Bestienmond-Event mit einer neuen Bestienmond-Jagdkarte und neuen Bestiengestalten ausgestattet. Schaut auf jeden Fall mal beim überarbeiteten Bestienmond-Pavillon vorbei, indem ihr den gelben Teleporter in der Duell-Arena verwendet.

Eine der größten Änderungen in diesem Update sind neue Social Features, die auf dem ursprünglichen Feature-Set aufbauen. Diesmal gehen wir allerdings noch einen Schritt weiter und bieten Gruppenspielern noch mehr Möglichkeiten, gemeinsam Quests und Events zu erleben.

Lemuria-Update (Fortsetzung) Highlights:

- [Einsteigererfahrung](#)
- [Treffet eure Zaubererkollegen](#)
- [Neu in den Bestienmond-Events](#)
- [Neue Event-Belohnungen](#)
- [Neue Zaubersprüche und Änderungen an Kämpfen](#)
- [PvP-Verbesserungen](#)
- [Neue Angebote im Kronenladen](#)
- [Verschiedene Kleinigkeiten](#)

Neue Inhalte

EINSTEIGERERFAHRUNG



In diesem Update haben wir die Quest-Inhalte für unsere Einsteigererfahrung fertig überarbeitet. Wir haben unsere Änderungen auf diese vier Zonen konzentriert: Feuerkatzenallee, Zyklopenweg, Dunkle Höhle und Schattenbruch. Nachdem das Wizard-Grafikteam zum zehnten Jubiläum so viel Arbeit in die Überarbeitung von Wizard Citys Erscheinungsbild gesteckt hat, folgt die Autorenabteilung nun ihrem Beispiel und aktualisiert die Quest-Inhalte von Wizard City. Wir haben einen Haufen an Kontext, einige überarbeitete kulturelle Anspielungen und eine Menge Humor hinzugefügt, dabei aber den Kern der alten Geschichte erhalten.

Keine Sorge – Professor Drake hat immer noch Aufgaben für euch. Aber jetzt werdet ihr erfahren, welche Show Alicaine Flinkpfeil und die

Feuerkobelde im Feuerglobus-Theater aufgeführt haben, und werdet Rindenbart in der Hauptgeschichte angemessen vorgestellt. Ihr werdet altbekannten Gesichtern begegnen (darunter Malistaire höchstselbst) und eine Menge neuer Freunde treffen ... aber auch Feinde!

Für Spieler am anderen Ende der Hauptreihe beginnt die Suche nach Lemuria mit einer weiteren Vorschau-Quest! Falls ihr die erste verpasst habt, könnt ihr den Alten im Arkanum aufsuchen.

Eine weitere wichtige Änderung: Vanessa Mythdust, Säule der Wizard101-Community, ist zu einem KingsIsle-Teammitglied geworden und gibt im Zyklopenweg und in der Feuerkatzenallee ihr Debüt! Findet ihr sie?

TREFFT EURE ZAUBERERKOLLEGEN



Gruppen in Wizard101 sind ein zeitweiliger Zusammenschluss von Spielern, die gemeinsam Abenteuer erleben und erkunden können. Wir hatten von Anfang an Gruppen in Wizard101, aber die Funktion wird stetig weiter entwickelt. Seht euch an, wie sich Gruppen und unsere Sozialisierungsbemühungen entwickeln!

Spielern in Gruppen stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

- Ein eigens für sie reservierter Platz in einem Kampfring, wenn ein anderes Gruppenmitglied einen Kampf beginnt
- Ein Reittier für mehrere Spieler
- Ein gemeinsamer Platz in der Bestienmond-Warteschlange

- Ein separater Chatkanal zum Chatten mit anderen Spielern in der Gruppe

Allerdings waren Gruppen immer etwas schwierig zu bilden und einzusehen, weshalb wir die Funktion vereinfacht haben. Für Gruppen gibt es jetzt einen neuen Reiter im Sozialmenü. Er zeigt den Namen, den Ort, die Stufe und die aktuelle Hauptreihenquest jedes Spielers in der Gruppe an.

Mit der Schaltfläche 'Freunde zu deiner Gruppe einladen' könnt ihr eure Online-Freunde schnell und unkompliziert einladen. Klickt auf einen freien Platz in der Gruppe, um einen beliebigen Spieler in eure Gruppe einzuladen.

Wir haben einige neue Vorteile für Gruppen hinzugefügt:

- Wenn Spieler in einer Gruppe ein Monster besiegen, haben sie eine höhere Chance, Quest-Gegenstände zu beschaffen. Der Abschluss von Sieg- und Beschaffungsquests ist in Gruppen noch einfacher!
- Wenn 4 Mitglieder einer Gruppe einem Kampfring beitreten, dürfen sie zu Beginn des Kampfes immer den ersten Zug machen.

Bei all den Änderungen haben wir die ursprüngliche Gruppen-UI als eine Art von minimalistischer Gruppenansicht beibehalten.

Abenteurergruppen



Abenteurergruppen sind permanente Gruppen (keine Gilden!), die einen Verband von Spielern darstellen, der ihnen hilft, ihre Quests zu

synchronisieren und ihnen ein Gefühl von Zugehörigkeit verleiht. Sie sind für Spieler gedacht, die mehr wollen als ihnen Gruppen derzeit bieten können. Ihr könnt in bis zu 3 Abenteurergruppen auf einmal sein, die jeweils bis zu 12 Spieler beinhalten können.

So erstellt ihr eine Abenteurergruppe:

- Bildet eine Gruppe mit mindestens 4 Spielern
- Jeder Spieler in der Gruppe muss mindestens Stufe 30 sein
- Jeder Spieler in der Gruppe muss einen freien Abenteurergruppenplatz besitzen
- Ein Spieler muss auf die Schaltfläche 'Abenteurergruppe erstellen' klicken
- Der Spieler der auf die Schaltfläche 'Abenteurergruppe erstellen' klickt, ist der Besitzer der Gruppe und muss zuerst einen Namen für die Gruppe wählen.
- Sobald der Besitzer einen Namen gewählt hat, wird eine Abenteurergruppen-Einladung an alle Mitglieder der Gruppe verschickt. Jedes Mitglied der Gruppe muss zustimmen, sich der Gruppe anzuschließen, ansonsten kann sie nicht erstellt werden.

Abenteurergruppen zeigen ihren Namen, den Namen des Besitzers, das Erstellungsdatum, die Anzahl der Mitglieder und die Anzahl der Mitglieder, die derzeit online sind, an. Außerdem wird die letzte Benachrichtigung angezeigt. Klickt auf die Schaltfläche ‚Abenteurergruppen-Details‘, um Informationen zu den Spielern und Nachrichten anzuzeigen!

Abenteurergruppen-Details



'Abenteurergruppen-Details' zeigt Informationen zu den Spielern in der Abenteurergruppe an. Name, Schule, Stufe, Beitrittsdatum oder letztes Login-Datum jedes Spielers werden angezeigt. Symbole für Spieler, die online sind, und Spieler in einer Gruppe werden ebenfalls angezeigt.

Am unteren Rand des Fensters mit Abenteurergruppen-Details befindet sich eine Schaltfläche zum Verlassen der Abenteurergruppe.

Darüber hinaus gibt es da noch die Schaltfläche 'Gruppe aus Online-Spielern erstellen'. Die Online-Spieler werden angezeigt und ihr könnt entscheiden, welche davon ihr in eure Gruppe einladen wollt.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Spieler in die Abenteurergruppe einzuladen: Entweder klickt ihr auf die Schaltfläche 'Freunde einladen' oder auf einen offenen Platz und dann auf einen beliebigen Spieler. Spieler, die ihr in die Abenteurergruppe einladet, müssen mindestens Stufe 30 sein, einen freien Abenteurergruppen-Platz besitzen und mit euch befreundet sein. Wenn ihr einen Spieler in die Abenteurergruppe einladen wollt, der nicht mit euch befreundet ist, erhaltet ihr die Aufforderung, ihn erst als Freund hinzuzufügen.

Abenteurergruppen-Nachrichten



Spieler in einer Abenteurergruppe können Nachrichten an die anderen Spieler mit der Aufforderung zu verschiedenen Aktivitäten verschicken. Um eine neue Nachricht zu senden, klickt auf die Schaltfläche 'Neue Nachricht'. Wählt dann die Aktivität, den Ort für die Aktivität und den Zeitpunkt aus. Ihr könnt zu einem beliebigen Zeitpunkt in der nächsten

Woche eine Aktivität vorschlagen. Fürs Erste darf jeder Spieler nur eine Abenteurergruppen-Nachricht auf einmal verschicken. Ihr könnt eure Nachricht löschen, indem ihr auf die Schaltfläche 'Nachricht löschen' klickt.

Wenn ihr eine neue Nachricht erstellt, werdet ihr zur Liste der Spieler hinzugefügt, die der Aufforderung in der Nachricht folgen möchten. Jeder Spieler kann sich selbst zur Liste der Spieler, die der Aufforderung folgen möchten, hinzufügen oder von ihr entfernen. Außerdem erhaltet ihr immer dann eine Benachrichtigung, wenn ein neuer Spieler der Gruppe beitrifft oder sie verlässt.

Abenteurergruppen-Regeln

Abenteurergruppen folgen bestimmten Regeln:

- Um in einer Abenteurergruppe zu bleiben, müsst ihr euch mindestens einmal alle 30 Tage einloggen.
- Falls sich nur ein Spieler in der Abenteurergruppe befindet, wird die Abenteurergruppe aufgelöst.

NEUE BESTIENMOND-EVENTS

Neue Bestienmond-Monster-Mischmasch-Karte Avalon



Wir haben die Avalon-Karte zur Bestienmond-Monster-Mischmasch-Rotation hinzugefügt! Diese Karte erfordert ein wenig mehr Fingerspitzengefühl, um sie zu bewältigen. Nehmt euch also ein paar Runden Zeit, um das neue Layout richtig gut kennen zu lernen.

Neue Bestiengestalten

Todes-Drakonier



Wir haben drei neue Bestiengestalten für euch, die frischen Wind in die Bestienmond-Events bringen. Da hätten wir zuerst den Todes-Drakonier mit einer einzigartigen Spezialfähigkeit, die Karten im Deck des Gegners platziert. Eure Gegner wären äußerst unklug, wenn sie versuchen würden, eine Lebens-Bestiengestalt gegen euch einzusetzen, während ihr den Todes-Drakonier ausspielt! Negative Talismane? Kein Problem. HOTS stehlen? Kein Problem. Lebenskraft stehlen? Auch kein Problem.

Eis-Elfenfee



Immer schön cool bleiben, Zauberer! Die Eis-Elfenfee ist bereit, sich ins Getümmel zu stürzen und stilvoll den Schaden zu mindern. Sie kann selbst die wildeste Sturm-Bestiengestalt beschwichtigen, die ihr über den Weg läuft.

Feuer-Zyklop



Der Todes-Drakonier ist nicht so euer Ding? Wie wäre es denn dann mit einem Feuer-Zyklop? Ich denke, wir sind uns alle einig, dass das ein echt heißer Gefährte auf jedem Bestienmond-Schlachtfeld ist. Der Feuer-Zyklop nutzt die Macht des Feuers (was auch sonst?), um Pips für sich und sein Team zu erzeugen. Er kann gegen den Gegner sticheln, besitzt also quasi den Gegenpol zum Beschwichtigen der Eis-Elfenfee.

Neue Event-Belohnungen

Außerdem haben wir sowohl für die Bestienmond-Jagd als auch Monster-Mischmasch neue Event-Belohnungen in petto! Für die Bestienmond-Jagd gibt es neue Goldgötzen, Haustiere und natürlich Magieralien. Haustiere und Goldgötzen zur Fertigung werden in den kommenden Monster-Mischmasch-Events zum Bestienmond veröffentlicht.

Wir sind sicher, dass ihr diese wertvollen Belohnungen gerne in die Finger kriegen würdet. Alle Veröffentlichungsdaten sind zwar vorläufig, aber im Folgenden erfahrt ihr, wann einige der neuen Belohnungen voraussichtlich verfügbar sein werden.

Belohnungen für die Bestienmond-Jagd

- Goldene Bestiengestalt-Götzen: Mythos-Ninjaschwein, Eis-Koloss, Todes-Drakonier, Todes-Ninjaschwein
- Fortschrittsbalken-Haustiere: Mythos-Ninjaschwein, Eis-Koloss, Todes-Drakonier Todes-Ninjaschwein

Belohnungen für den Bestienmond-Mischmasch

- Fortschrittsbalken-Haustiere: Balance-Krokomumie, Mythos-Rattendieb, Eis-Wolfskrieger, Lebens-Elfenfee
- Goldgötzen zur Fertigung:
 - AUG.: Balance-Zyklop, Balance-Elfenfee, Balance-Krok
 - SEPT.: Lebens-Koloss, Todes-Elfenfee, Mythos-Rattendieb
 - OKT.: Feuer-Minotaurus, Sturm-Rattendieb, Eis-Wolfskrieger
 - NOV.: Todes-Elfenfee, Mythos-Rattendieb, Lebens-Elfenfee

Magieral-Belohnungen für den Bestienmond

Und hier sind neue Magieralien, die bei beiden Bestienmond-Events erhältlich sein werden! Wie bereits erwähnt, sind alle Angaben vorläufig:

- AUG.: Balance
- SEPT.: Spirituell
- OKT.: Elementar
- NOV.: Spirituell

NEUE ZAUERSPRÜCHE UND ÄNDERUNGEN AN KÄMPFEN

Änderungen an Kampfringen



Wir haben einige Änderungen vorgenommen, um Kämpfe für Spieler angenehmer zu gestalten:

- Wenn ihr während der Planungsphase einem Kampf beitretet, könnt ihr jetzt sofort eure Karte auswählen. Ihr müsst nicht mehr eine ganze Kampfrunde warten, bevor ihr am Zug seid. Die Zeit für die Planungsphase wird ein wenig verlängert, damit ihr eure Karte auswählen könnt.
- Spieler können in der letzten Runde des Kampfes keinem Kampfring mehr beitreten.
- Spieler, die einen Söldner oder Gehilfen beschworen haben, können diesen jetzt durch Klicken auf das rote X entfernen. Ihr erhaltet weder Mana noch Kronen zurück, die ihr zur Beschwörung des Söldners oder Gehilfen ausgegeben habt.
- Wenn mehrere Spieler einem Siegel beitreten, werden sie nach dem Kampf mit Bonus-Irrlichtern belohnt.

Neue Zaubersprüche und Änderungen an Gehilfen

- Stattet euren Professoren in Rabenhain einen Besuch ab, um einen brandneuen handelbaren Zauberspruch zu erlernen!
- Die Mechaniken der Zaubersprüche Sticheln und Beschwichtigen wurden überarbeitet, angefangen bei Schmetterhorn und Grnadier.
- Die Gehilfen Wasser-Elementar und Feenwächter wurden mit neuen Kartenspielen und Verhaltensweisen ausgestattet.
- Dem Kartenspiel des Gehilfen Feuer-Elementar wurde 'Wylldfeuer' hinzugefügt.

- Die Kosten der Zaubersprüche des Spektralgehilfen und des Feenwächters wurden von 4 auf 3 Pips reduziert.
- Der durch Golem beschworene Gehilfe: Stacheln unterscheidet sich im PvP und PvE
- Der Zauberspruch 'Beleben' wurde mit neuer Funktionsweise, Gehilfen, KI und Karten überarbeitet.
- Die GK-Variante des Zauberspruchs 'Beleben', sorgt dafür, dass 'Kein PvP'-GKs ihr ursprüngliches Design beibehalten.
- Die GK-Variante von 'Dunkler Pakt' zeigt jetzt korrekt an, dass der Zauberspruch eine anstatt zwei Klingen bereitstellt.
- Die Kosten der GK-Variante des Feenwächters wurden korrigiert.

Neue Monsterlehre-Essenzen



Damit ihr auch weiterhin Spaß beim Entziehen habt, haben wir der Monsterlehre 'Entziehe Dinos', 'Entziehe Drakonier' und 'Entziehe Insekten' hinzugefügt. Ihr könnt den Entzugszauber für Dinos bei Monstroligin Burke in Azteka, den Entzugszauber für Drakonier bei Monstroligin Burke in Drachenfels und den Entzugszauber für Insekten bei Monstroligin Burke in Khrysalis erwerben.

PVP-VERBESSERUNGEN



Während der März auf das 5. Zeitalter zusteuert, überarbeiten wir weiter die Gegnersuche, um euch die bestmögliche Erfahrung zu bieten. Wir nehmen viele der Änderungen im Sinne eines (noch zu implementierenden) Elo-Bewertungssystem vor und gehen einige der Probleme an, die im aktuellen und vorhergehenden Zeitaltern auftreten: Boosten, Snipen und das Farmen von Rängen mit weniger erfahrenen Spielern. Spieler, die sich fragen, wieso wir diese Änderungen vornehmen, müssen nur mal einen Blick auf das 4. Zeitalter (und die vorhergehenden) werfen, um die Probleme zu sehen und zu verstehen, was wir im Hinblick auf das 5. Zeitalter besser machen wollen.

Die Gegnersuche wird jetzt bei der Sortierung Level-Bandbreite und Rang priorisieren. Diese Änderung bezieht sich auf die aktuelle Gegnersuche und bleibt möglicherweise auch im 5. Zeitalter bestehen. Wir beabsichtigen, die Möglichkeit für erfahrenere Spieler, Ränge von höherstufigen (aber weniger erfahrenen) Spielern zu farmen, genau zu überwachen. Solange diese Priorisierung derartige Probleme vermeidet, werden wir sie für das 5. Zeitalter übernehmen.

Die Gegnersuche wird Spieler nun wie folgt sortieren:

- Stufe, Level-Bandbreite, Rang, Wertung

Die beiden größten Probleme, die wir mit unserer neuen Gegnersuche hatten:

- Lange Wartezeiten (darunter auch das Problem mit der 'Geister-Warteschlange')

- Falsche Zuordnungen (Zuweisung von Spielern mit der falschen Stufe, Rang oder falscher Level-Bandbreite)

GK-Gating



Diese Änderung hat hauptsächlich Auswirkungen auf das PvP auf niedrigen Stufen, aber da Zauber auf allen Spielstufen verfügbar sind, kann sie sich auf jede PvP-Stufe unterhalb der Maximalstufe auswirken.

Diese Änderung betrifft **nur PvP** und hindert Spieler daran, Goldkarten aus der Ablage zu ziehen, wenn ein Spieler die Mindeststufe für die GK noch nicht erreicht hat.

Um die Stufe einer GK zu bestimmen, begannen wir mit der Stufe des erlernten Zaubers (falls vorhanden), setzten dann andere GK ähnlichen Ranges auf dieselbe Stufe und setzten dann einige wesentliche GK (Klingen, Fallen usw.) absichtlich auf eine niedrigere Stufe, um mehr Vielfalt ins Spiel zu bringen. Zu guter Letzt haben wir jede GK auf die Mindeststufe ihrer Level-Bandbreite gesetzt, damit Spieler auch GKs nutzen können, die vielleicht ein wenig außerhalb ihrer Reichweite liegen. So wird beispielsweise eine GK, die mit einem auf Stufe 18 erlernten Zauber übereinstimmt, zum Zwecke des GK-Gatings auf Stufe 10 herabgesetzt.

Wir werden genau auf das Feedback der Spieler zum Gating-System achten und die benötigte Stufe gegebenenfalls anpassen. Auch wenn es unwahrscheinlich ist, dass wir alle GKs wieder zu jeder Zeit vollumfänglich verfügbar machen, ist es durchaus möglich, dass wir den Pool der verfügbaren GKs auf jeder Stufe erweitern, damit das PvP abwechslungsreich und spannend bleibt.

Meta-Kuration



Einer der Vorteile unserer letzten Prüfung war die Implementierung von 'Dashboards', mit denen wir Entwickler Kampfeinstellungen ohne neuen Code ganz unkompliziert anpassen können. In diesem Sinne werden wir ein paar Anpassungen vornehmen, um diese Meta zu beschleunigen.

Zum einen haben wir den PvP-Schadensschnittmenge von 100 auf 125 erhöht. Das bedeutet, dass alle Schulen jetzt Schadenserhöhungen von 1:1% auf einen Schadenswert von bis zu 125 erhalten, wobei die Kurve erst nach diesem Punkt abfällt. Spieler sollten sich von dieser Änderung keine größeren Schadenserhöhungen versprechen, und wir möchten die langsame Meta auch nicht 'reparieren'. Diese neuen Grenzparameter erlauben es uns jedoch, kleine Anpassungen vorzunehmen, um zu sehen, ob sich die Dinge dadurch in die richtige Richtung entwickeln.

Zum anderen passen wir den kritischen Schadens-Multiplikator an und erhöhen somit den potenziellen Schaden eines kritischen Treffers. Das hat keine Auswirkungen auf eure Chance, kritische Treffer zu erzielen oder abzuwehren, verbessert aber die Wirkung erfolgreicher kritischer Treffer.

PvP zeitweilig frei zugänglich

Wir planen, das PvP im 5. Zeitalter für Spieler kostenlos spielbar zu machen und loten gerade noch die Möglichkeiten dafür aus. Wir sind jedoch besorgt über die Qualität der Spieler, die dadurch ins 5. Zeitalter Einzug halten, sowohl im Hinblick auf "unverdientes" Farmen von Rängen von unerfahrenen Spielern als auch auf mögliche Probleme beim Boosten. Vor allem aber befindet sich das PvP immer noch 'im Aufbau' und wir befürchten, Spielern damit eventuell ein unbefriedigendes Spielerlebnis zu bieten. Allerdings gibt es einige gute Gründe, Spieler

jetzt ins PvP einzuführen. Wir können damit vor allem die Gegnersuche verbessern als auch die Menge des Feedbacks erhöhen, um neue Spieler für das 5. Zeitalter zu gewinnen.

Auch wenn die genauen Bedingungen für ein kostenlos spielbares 5. Zeitalter also noch zur Diskussion stehen, haben wir uns entschlossen, das PvP ab sofort kurzzeitig für alle Spieler der Stufe 20 oder höher frei zugänglich zu machen.

NEUE ANGEBOTE IM KRONENLADEN



Neue Wunschliste

Der Kronenladen verfügt jetzt über eine Wunschlistenfunktion für jeden Charakter! Klickt auf das Herzsymbol, um Gegenstände zu eurer Wunschliste hinzuzufügen. Wunschlisten können privat, nur für Freunde oder öffentlich einsehbar sein. Wenn eine Wunschliste für Freunde oder öffentlich einsehbar ist, kann jeder, der euch untersucht, eure Wunschliste sehen und etwas davon für euch kaufen. Gegenstände auf der Wunschliste können markiert werden, um sie nach dem Kauf zu speichern oder zu entfernen.

Verbesserungen

- 'Durchsuche' durchsucht jetzt alles und nicht nur den offenen Reiter.
- Der Abschnitt 'Für deinen Zauberer' am oberen Rand jeder Kategorie wurde entfernt.

- Gegenstände können jetzt basierend auf Account-Alter, Charakterstufe, Charakterklasse, vorherige Kronenkäufe und mehr angezeigt oder verborgen werden.
- Ihr könnt jetzt eure Kampfbereitschaft an- und ausschalten. Klickt auf die Schaltfläche 'Kampfbereit' auf einem Söldner und er wird automatisch ausgewählt, wenn ihr im Kampf den Kronenladen aufruft.
- Es wurde ein neuer Abschnitt für Aktionspakete hinzugefügt.
- Die Mauszeiger für die Freundesliste und die Schaltfläche 'Untersuchen' wurden verbessert.

DIVERSES VERSCHIEDENES

Quests

- Spieler sollten jetzt die richtige Hauptreihen-Quest erhalten, nachdem sie mit Talbot in der Oase gesprochen haben.
- Spieler sollten nicht mehr in der Arena stecken bleiben, nachdem sie die Quest 'Fortgeschrittenes Kampf-Tutorial' abgeschlossen haben.
- Es wurde ein selten auftretender Fehler behoben, bei dem die Quest 'Abstecher zur Bibliothek' nicht erhalten werden konnte.
- Der Quest-Helfer zeigt jetzt an, wenn ihr nach dem Sieg über Jupp als euer Haustier spielt.
- Neue Krokotopia-Teleporter

Kämpfe & Zaubersprüche

- Spieler, die sich im Kampf mit anderen Spielern befinden, werden feststellen, dass nach dem Sieg Lebenskraft, Mana und neue Gold-Irrlichter erscheinen!
- SKB König Borr setzt jetzt hölzerne oder steinerne Schlüssel voraus.
- Die Schwierigkeits-Balance von Sturm-Ratte wurde angepasst.
- Dem GK-Händler wurde ein Rezept für einen Apex-Wolfspeer hinzugefügt.
- Die Text-Chatoptionen für Monsterlehre wurden aktualisiert.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den Spieler die neuen Zaubersprüche auf früheren Stufen als vorgesehen trainieren konnten.

UI & Animationen

- Es wurden einige Spieler-Animationen in Verbindung mit der Ausrüstung beim Reiten verbessert.

- Der Kamerawinkel wurde in bestimmten Szenen überarbeitet, wie etwa beim Gespräch mit NSCs.
- Es wurden einige Anzeigefehler bei den Schadenswerten für Haustiere korrigiert.
- Die Schaltflächen 'Z' und 'Drucken' sollten jetzt beim Einsatz von Fotomantie wie vorgesehen funktionieren.
- Verschiedene andere Fehlerbehebungen und Überarbeitungen der UI und Dialoge.
- Es wurden eine Vielzahl neuer Emojis hinzugefügt!

Unterkunft

- Teleports zur Schlossbesichtigungs-Wohnung sollten jetzt zuverlässiger funktionieren.
- Im Verlauf der nächste Monate werden wir dem Kronenladen zwei neue Häuser-Kunstabände hinzufügen.
- Außerdem haben wir zwei neue Optionen für Schilder zum Selbstbeschriften eingefügt!

Zusätzliche Patch-Infos

Einsteigererfahrung

- Spieler sollten nun in der Lage sein, alle drei Straßen vom Alten Viertel aus zu erreichen.
- Es wurde die Voraussetzung zur Freischaltung von Olymp korrigiert.

Monsterlehre

- Sir Greggor, Page Greggors und Hungrigwütendster Schlunder werden jetzt als Bosse angezeigt.
- Arkyn Mondklinge und Skurki Mondscrei wurden entfernt.
- 'Nodnard bannen'-Goldkarten sollten jetzt wie vorgesehen erstellt werden.

Emoticons

- Emojis stehen nur Accounts zur Verfügung, die mindestens einen Charakter der Stufe 20 oder höher haben.
- Das Sonnenbrillen-Emote sollte in Privatnachrichten jetzt korrekt dargestellt werden.
- Das Herz-Emote sollte jetzt in Sätzen korrekt dargestellt werden.

Verschiedenes

- 'Beherrschungsschwächung' ist nicht mehr auf den Besitzer des Haustieres anwendbar.
- Die Todes-Animationen von Sokkwi-Garde überschneiden sich nicht mehr.
- Die EP-Menge sollte jetzt korrekt dargestellt werden.
- Der Kampf gegen den Schurkischen Ingenieur sollte nicht mehr dazu führen, dass sich die Hand eines Spielers nach Runde 7 mit unbrauchbaren Karten füllt (für Quest: La Mort et Lemuria (Ziel 13))
- 'Beherrschungsschwächung' sollte nicht mehr in einer Endlosschleife feuern.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den Drakonier-Mobs in Dungeons keine Bann-GKs produzierten.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den Untoten-Mobs in Wizard City keine Bann-GKs produzierten.
- Die Farbe des eingblendeten Namens von NSC Assistent Danford wurde geändert.
- Emojis wurden aus dem Menü-Chat entfernt.