

Gilden & Überfälle Live-Sphären

Neuer Sommer-Inhalt – Gilden!



Es ist wieder einmal Sommer, und das bedeutet ein heißes neues Update für Wizard101! Wir haben deine Lieblings-Feature-Ergänzungen, wie herausfordernde neue Skelettschlüssel-Endgegner, mehr Geschichts-Magieralien, um dein Zauberbuch aufzuladen, neue Bestiengestalten und Belohnungen für Bestienmond-Events, und sogar eine Reihe von neuen Haustier-Talenten, damit deine Haustiere nicht schlapp machen!

Das ist noch nicht alles! Wir haben ein tolles gruppenfreundliches Feature eingeführt, das wir schon seit Jahren zu Wizard101 hinzufügen wollten ...

Gilden!.

Das sind die Highlights:

- Dürfen wir vorstellen: Gilden
- Neue Skelettschlüssel-Endgegner und Geschichts-Magieralien
- Neue Bestiengestalten und Belohnungen
- Neue Event-Belohnungen
- Neue Haustier-Willenzauber
- Fehlerbehebungen und andere Änderungen

Inhalte des Updates

GILDEN



Wir freuen uns, ankündigen zu können, dass die erste Version von Gilden mit dem Sommer-Update eingeführt wird!

Gilden sind schon seit einiger Zeit ein gewünschtes Feature, und wir machen es nun endlich möglich. Je nach Spiel wird die Idee oft ein wenig anders umgesetzt. In Wizard101 werden Gilden große, permanente Gruppen sein, in denen du und deine Freunde euch in eurem ganz privaten Gildenhaus treffen könnt. Gilden werden sich einer Vielzahl von neuen Herausforderungen stellen (mit tollen Belohnungen!), die nur mit der Hilfe der Gildenmitglieder bewältigt werden können. Spieler können wie gewohnt auch außerhalb von Gilden gemeinsam Quests durchführen, wenn sie dies wünschen.

Gilden sind ein riesen Ding für uns. Das Feature wird laufend aktualisiert und erweitert; das, was du aktuell siehst, ist also nur der Anfang!

Wie man eine Gilde erstellt

Im Grunde sind Gilden eine dauerhafte Gruppe mit einem tollen Gildenhaus, in dem man sich aufhalten und es dekorieren kann. Gilden werden von dem Spieler geleitet, der die Gilde erstellt. Bis zu 50 andere Konten können einer Gilde beitreten.

Hier sind ein paar grundlegende Regeln für Gilden in Wizard101!

- Der Spieler, der eine Gilde erstellt, muss die höchste Stufe erreicht haben (dies wird angepasst, wenn die höchste Stufe mit neuen Spiel-Updates steigt).
- Der Spieler, der die Gilde erstellt, braucht 11 Online-Freunde, die bereit sind, der Gilde beizutreten.
- Spieler können immer nur in einer Gilde sein. Spieler, die bereits in einer Gilde sind, können keiner anderen Gilde beitreten.
- Um einer Gilde beizutreten, benötigt dein Konto mindestens einen Charakter auf Stufe 30 oder höher.

Um eine Gilde zu erstellen, öffne das Fenster 'Sozial' und klicke auf die Registerkarte 'Gilde'. Klicke dann auf den 'Gilde erstellen'-Button und lade mindestens 11 Freunde ein. Wenn du an unserem Testserver-Monat teilgenommen hast, wurde diese Anforderung speziell niedrig angesetzt, um die Spieler zu ermutigen, so viele Gilden wie möglich zu gründen, um das neue Feature zu testen.

Deine Gildeninformationen



- Nach der Erstellung kannst du alle Informationen über deine Gilde einsehen, indem du auf den 'Sozial'-Button und dann auf die Registerkarte 'Gilde' klickst.
- Auf der ersten Seite findest du die Gildenzusammenfassung mit Informationen zum Gildenanführer, der Gilde sowie die letzte Nachricht, die am Nachrichtenbrett der Gilde veröffentlicht wurde. Es gibt auch einen Button zum Besuchen des Gildenhauses, dazu später mehr!
- Die nächste Seite ist die Gildenliste. Hier findest du alle derzeitigen Mitglieder der Gilde, ihre Gildenrolle sowie ein 'zzz'-Symbol neben jedem Mitglied, das länger als 30 Tage inaktiv gewesen ist.
- Auf der letzten Seite findest du die Gildennachrichten. Am Nachrichtenbrett der Gilde können Mitglieder alle Neuigkeiten zu ihrer Gilde lesen und eigene Nachrichten veröffentlichen, zum Beispiel, um sich zum gemeinsamen Spielen zu verabreden.



Gildenanführer können:

- Gildenbefugnisse erteilen. Gildenbefugnisse verleihen Mitgliedern besondere Rechte.
 - **Dekorateur** – Spieler mit Dekorateurbefugnis können Gildengegenstände (mehr zum Gildeninventar später) im Gildenhaus platzieren. Sie können Gildengegenstände bewegen, aufnehmen, wegwerfen oder auch Gildengegenstände wiederherstellen.
 - **Rekrutierer** – Spieler mit Rekrutierbefugnis können ihre Freunde in die Gilde einladen, wenn es freie Plätze gibt.
 - **Boten** – Spieler mit Botenbefugnis können Gildennachrichten über das Nachrichtenbrett der Gilde verschicken.
- Gildenanführer ändern – Der Gildenanführer kann ein anderes Gildenmitglied zum Gildenanführer ernennen.
- Gildennamen ändern – Der Gildenanführer kann einen neuen Namen für die Gilde wählen.
- Einen Spieler aus der Gilde entfernen – Der Gildenanführer kann einen Spieler aus der Gilde entfernen.

Gildenmitglieder können:

- Sie können eine Gruppe aus Spielern der Gilde erstellen.
- Sie können die Gilde verlassen. Wenn der Gildenanführer austreten möchte, muss er erst einen neuen Gildenanführer ernennen. Wenn er der einzige Spieler in der Gilde ist, gibt es die Option, die Gilde aufzulösen.

Gildenmitgliederplätze

- Gilden können bis zu 50 Mitglieder haben.
- Mehrere Charakter eines selben Kontos belegen nur einen Mitgliederplatz der Gilde. Damit kann eine Gilde auch mehr als 50 Mitgliedscharaktere haben.



Das Gildenhaus

- Klicke auf die 'Haus besuchen'-Schaltfläche der Seite Gildenzusammenfassung oder drücke auf Shift + Pos1, um zum Gildenhaus zu teleportieren.
- Spieler mit Dekorateurbefugnis können Gegenstände aus dem Gildeninventar im Gildenhaus platzieren. Sie können außerdem Gildengegenstände bewegen und aufnehmen.
- Zunächst ist nur die zentrale Insel des Gildenhauses sichtbar. Die Gilde kann dann durch Zusammenarbeit verschiedene versteckte Dinge auf der Insel freischalten!

Das Gildeninventar

- Wenn du dich im Gildenhaus befindest, gibt es auf der Seite Gildenzusammenfassung einen Button für das Gildeninventar.
- Im Gildeninventar gibt es Platz für 100 Gegenstände im Besitz der Gilde.
- Jedes Mitglied kann der Gilde Gegenstände spenden. In diesem ersten Release der Gilden können viele besondere Gegenstände noch nicht an die Gilde gespendet werden. Mit der Zeit hoffen wir, einige dieser Einschränkungen zu beheben.
- Das Gildeninventar hat 3 Registerseiten:
 - **Rucksack** – Zeigt die Gegenstände in deinem Rucksack an, die du der Gilde spenden kannst.
 - **Gilde** – Zeigt die Gegenstände im Gildeninventar an. Spieler mit Dekorateurbefugnis können Gegenstände aus dem Gildeninventar in den Müll werfen.
 - **Müll** – Zeigt die weggeworfenen Gegenstände an. Wird ein Gegenstand weggeworfen, bleibt er eine Woche lang im Müll, bevor er zur Mülldeponie der Gilde gebracht wird. Gegenstände im Müll können durch Spieler mit Dekorateurbefugnis wiederhergestellt werden.

Wie unterscheiden sich Gruppen, Abenteurergruppen und Gilden?

- **Gruppen** können bis zu 6 Spieler haben und sind eine schnelle, kurzzeitige Möglichkeit, sich für Abenteuer oder Events zu organisieren. Bist du zum Beispiel in Wizard City und triffst zufällig auf einen anderen Spieler, der gerade dieselben Dinge macht, könnt ihr eine Gruppe bilden und zusammenarbeiten oder gemeinsam in Events antreten.
- **Abenteurergruppen** sind für Freunde oder solche, die es werden möchten. Abenteurergruppen können bis zu 6 Spieler enthalten. Diese Spieler können Nachrichten über das Nachrichtenbrett der Abenteurergruppe senden, um sich zu Events zu verabreden. Du kannst leicht eine Gruppe aus Mitgliedern der Abenteurergruppe erstellen, die gerade online sind.
- **Gilden** sind eine festere Form von Gruppen oder Abenteurergruppen, meist aufgebaut um eine schon bestehende Gruppe von Freunden. Gilden können von einem Max-Level Zauberer und mindestens 11 anderen Zauberern mit Level 30+ erschaffen werden. Maximal können 50 Spieler an der Gilde teilnehmen. Gilden haben ein exklusives Gildenhaus und eine Auswahl spezieller Gildenaktivitäten. Wie bei Abenteurergruppen können Nachrichten verschickt und Gruppen gebildet werden.

ÜBERFÄLLE!



An alle erfahrenen Zauberer, macht eure Gilden bereit für Überfälle!

Überfälle sind Gildendungeons für eine Gruppe von 12 extrem fähigen, erfahrenen und organisierten Spielern. Überfälle sind eine Reihe anspruchsvoller Herausforderungen, wie du sie zuvor noch nie erlebt hast. Sei gewarnt, sie werden hart sein und der Weg zum Gewinn nicht immer leicht zu finden!

Raids basieren auf einigen der Funktionen, die wir für Bestienmond-Jagd, Bestienmond-Mischmasch und die neuen 'Rhoshambo'-Zauber bei PvP eingeführt haben. In manchen der Herausforderungen geht es um Kampf, in manchen um Rätsel und in manchen sind gute Kommunikation und Organisation mit deinen Gildenfreunden gefragt. Es wird nicht leicht – doch wir glauben, dass du es schaffen kannst. (Wir unterschätzen immer, wie gut ihr mit neuem Spielcontent fertigwerdet!)

Wie beginnt eine Gilde einen Überfall? Das könnt ihr bald herausfinden! Insidertipp von unseren Entwicklern ... um bei einem Überfall Erfolg zu haben, müsste ihr andere soziale Systeme des Spiels nutzen!

Wir werden weiter auf euer Feedback zu den Live-Sphären eingehen, während ihr Gilden und Überfälle entdeckt. Helft uns dabei, diese neuen Funktionen so gut wie möglich zu gestalten, während immer mehr Spieler teilnehmen!

Überfallsschlüssel

Wenn der Überfallsschlüssel der Unersättlichen Leere genutzt wird, aber der Überfall nicht weitergeht oder wie geplant endet, lass bitte NUR den Schlüsselschmied den Support kontaktieren

Um das Problem zu beheben, brauchen wir nur den Kontakt von dieser Person. Danke!

NEUE SKELETTSCHLÜSSEL-BOSSE

Das lange herbeigesehnte Update für Geschichts-Magieralien und Skelettschlüssel-Endgegner ist da! Du kannst jetzt Geschichts-Magieralien deiner Wahl kaufen, die sich in der Welt befinden, zu der die im Geschichts-Paket befindlichen Zauber passen. Es gibt auch 4 *NEUE* Kämpfe für Welten, in denen kein passender Endgegner war, und 6 bestehende Kämpfe. Das bedeutet, dass ALLE Geschichts-Magieralien und Zauber von ihren derzeitigen Orten entfernt werden.

Dies sind die bereits existierenden Endgegner, die jetzt Magieralien haben ...

- Rabenhain Ranger Geschichts-Magieralien – Wizard City – Geist der Ignoranz
- Grizzleheim Geschichts-Magieralien – Grizzleheim – König Borr
- Ninjas Geschichts-Magieralien – MuHong – Takanobu-ohne-Meister
- Ritters Geschichts-Magieralien – Avalon – Züngelflamme
- Schamanins Geschichts-Magieralien – Azteka – Ixcax Fluchflieger
- Rentierritter & Krampus Magieralien – Verschiedene Welten während Julfest Event – Krampus

Und das sind die NEUEN Endgegner, die jetzt Magieralien haben ...

- Wysteria Geschichts-Magieralien – Wysteria – Baron von Bracken
- Unsterblicher Geschichts-Magieralien – Aquila – Herrin Steinblick
- Verkäufer Geschichts-Magieralien – Drachenfels – Hoch Loremagus
- Rauptiere Geschichts-Magieralien – Celestia – Ertrunkener Dan & Versunkener Sam

Zusätzlich zu diesen spannenden neuen Kämpfen haben wir das System der Skelettschlüssel etwas angepasst. Erstens lassen wir Holz- und Steinschlüssel auslaufen, was bedeutet, dass alle 10 der neuen Kämpfe mit Goldenen Skelettschlüsseln freigespielt werden. Diese goldenen Schlüssel lassen sich bei Fortschrittsbalken von Events sowie bei bereits existierenden Skelettschlüssel-Endgegnern finden. Alle nicht oben genannten Endgegner akzeptieren weiterhin an ihrer Tür die alten Schlüssel.

Wenn du einen Skelettschlüssel-Kampf beginnst, passt sich der Endgegner jetzt deinem Level an. Sei vorsichtig, denn wenn dein Level zu hoch ist, könnte dir die Beute entgehen!

Wie du vielleicht auf dem Testserver gesehen hast, ist das Kampftor zu Skelettschlüssel-Kämpfen eine spannende neue Eintrittsmethode für Gilden, um an diesen Kämpfen teilzunehmen. Leider ist es noch nicht ganz bereit zur Veröffentlichung und wird bald verfügbar sein. Vielen Dank an die Testserverspieler, die das Potenzial ausprobiert haben!

NEUE BESTIENGESTALTEN

Bereit für ein paar neue Bestiengestalten? In diesem Sommerupdate gibt es drei brandneue Formen!

Lebens-Zyklus



Lebens-Zyklopen sind nicht die Stärksten oder die Besten bei der Heilung, jedoch unschlagbar im Umgang mit Gehilfen. Tue dich mit einigen schweren Schaden zufügenden Formen zusammen und bringt eure Kameraden mit extra Kraft zurück ins Leben.

Mythos-Elfenfee



Erstmalig in Bestienmond hat die Mythos-Elfenfee einen nicht-mythischen Gehilfen, der sich auch dann weiterentwickeln kann, wenn er bereits stärkere Zauber benutzt. Ihre Kombination mit Feuerformen wurde auch verbessert.

Sturm-Ninjaschwein



Im Gegensatz zu den meisten Sturmformen ist das Sturm-Ninjaschwein nicht so stark auf Klingenschärpen und das Zufügen von Schaden fokussiert. Beides sind zwar Bestandteile seiner Form, doch es stärkt auch Negative Talismane und Heilung für sein Team.

Neu in den Bestienmond-Events? Schau dir [Richard Einhornrufers Tutorialvideo](#) an! Und besuche auch die [offizielle Webseite](#), um die vielen [Eventguides von anderen Spielern aus der Community](#) anzusehen.

EVENT-BELOHNUNGEN

Unten findest du die erwarteten Haustiere und Goldgötzen für die nächsten Monate des Bestienmond-Events! Die genauen Daten der Events findest du im Eventplan, achte auch auf die Live-Updates und die Kanäle des Spiels in den Sozialen Medien, um zukünftige Ankündigungen mitzubekommen.

Belohnungen für die Bestienmond-Jagd

Goldene Bestiengestalt-Götzen und Haustiere:

- Aug.: Feuer-Drakonier
- Sept.: Sturm-Rattendieb
- Okt.: Lebens-Zyklop
- Nov.: Mythos-Drakonier

Belohnungen für den Bestienmond-Monster-Mischmasch

Fortschrittsbalken-Haustiere:

- Aug.: Todes-Ninjaschwein
- Sept.: Sturm-Koloss
- Okt.: Balance-Zyklop
- Nov.: Mythos-Minotaurus

Goldgötzen zur Fertigung:

- Aug.: Mythos-Drakonier, Lebens-Drakonier, Todes-Ninjaschwein
- Sept.: Eis-Krokomumie, Feuer-Koloss, Sturm-Koloss
- Okt.: Balance-Wolfskrieger, Balance-Krokomumie, Balance-Zyklop
- Nov.: Lebens-Drakonier, Todes-Ninjaschwein, Mythos-Minotauros

Magieral-Belohnungen für den Bestienmond

- Aug.: Spirituell
- Sept.: Elementar
- Okt.: Balance
- NOV.: Spirituell

NEUE HAUSTIER-WILLENZAUBER



In der Vergangenheit waren Willenzauber nur im PvE verfügbar, doch jetzt gibt es 7 neue Talente, die in PvP eingesetzt werden können! Dies sind keine gewöhnlichen Willenzauber, da sie keinen zusätzlichen Zauber in einer Runde verschicken. Stattdessen platzieren diese Zauber eine besondere 'Bonus'-Karte oben auf deinem Stapel für deinen kommenden Zug. Lass uns auf diese neuen Zauber 'ein Auge werfen':

- Brennhards Omen – Schmelzen
- Floras Omen – Stille
- Ivans Omen – Verblendung

- Nordberts Omen – Mauer der Klängen
- Mortis' Omen – Ansteckung
- Nils' Omen – Ausbalancieren
- Windfrieds Omen – Ernte des Wirbelsturms

Wenn dir diese Omenzauber gefallen, dann 'freue dich' auf noch mehr Stapel- beeinflussende Willenzauber in der Zukunft!

FEHLERBEHEBUNGEN UND ANDERE ÄNDERUNGEN

Kämpfe & Zaubersprüche

- Finalspiel des Alten Kosten für Stufe 3 wurden wie andere Zauber auf 115 gesetzt
- Verschiedene Magieralzutaten-Ränge korrigiert, um richtigen Rang anzuzeigen:
 - Sage des Barbaren 8 > 6
 - Abheben 8 > 6
 - Drachen und Sturm 8 > 6
 - Gefrierstrahl 8 > 6
 - Grimmiger Leser 8 > 6
 - Eis-Wyvern 5 > 4
 - Dschungellord 8 > 6
 - Schrecker 5 > 6
- Updates der Anforderungen für Richter Veggie Solo-Abzeichen, können nun gekauft werden

PvP

- 5. Ära PvP Saisonübergang jetzt am Mittwoch (zuvor am Dienstag)
- Feldweibel-Karten PvP kosmetisches Rezept hat jetzt die richtige Anforderung des Feldweibels (5. Ära) Abzeichen

Monsterlehre

- Praetorianischer Gardist wurde der Kategorie Monsterlehre Golems hinzugefügt
- Unvergebene Tote Mobs haben jetzt die korrekte Preisauszeichnung in der Monsterlehre
- Erzkarotte wurde der Monsterlehre hinzugefügt
- Verschiedene Mobs aus Monsterlehre entfernt, um Verwirrung zu vermeiden, da nur neue Zauberer sie mit Einsteigererfahrung bekommen können
- Goldkarten generieren jetzt für Zukunftsangst und Quark und Knille
-

Quests

- Angoros Turm Bereich lädt jetzt, um Quest 'Mystische Bindung' abzuschließen
- Quest 'Alles vergeht' hat jetzt die richtigen Farben für Questlichter

Haustiere & Reittiere

- Haustiere Coconut, CopyCake, Lucky Cat und Chipmunk Conductor haben jetzt neue Talente
- Talent von Haustier Coconut wurde von Elementarspäher zu Elementar-Sammler geändert

Unterkunft

- Der Kauf von 3 Blaupausenmarken sollte nun sofort nach Abschluss angezeigt werden

Benutzeroberfläche und Visuelles

- Problem, dass Untersuchen und Vergleichen bei Gegenständen in einem Bündel nicht funktionieren, wurde behoben
- Verbesserte Darstellung Celestia-Quest (Kameraplatzierung, Timing zwischen Kampf und Dialog etc.)
- Das 'Mehr kaufen'-Fenster sollte jetzt den korrekten Preis anzeigen, wenn Zutaten für Blaue Arena-Tickets gekauft werden
- Zauberkartenbox zeigt jetzt korrekt die Benutzeroberfläche für die Ausrüstung vergleichen-Funktion
- Hauptmann Cosrow wird jetzt korrekt als normaler Mob, nicht als Endgegner angezeigt
- Pike Geistvernichter wird jetzt korrekt als normaler Mob, nicht als Endgegner angezeigt
- Dyvim Weißhirsch Comicfisch hat jetzt eine Beschreibung
- Einige Korrekturen bei Rezeptnamen
- Bestienmond Abzeichensymbole korrigiert
- Verschiedene Anpassungen an Animation und Benutzeroberfläche
- Verschiedene Leistungs- und Stabilitätsverbesserungen

Stabilität und Leistung

- Das Spiel stürzt nicht mehr ab, wenn über die Charakterhistorie das Opening Master/Erste Liga-Fenster geöffnet wird
- Problem behoben, bei dem im Drachenfels-Labyrinth die Stufen nicht erklommen werden konnten

In order to ensure consistency and avoid errors in updating voice-over audio, we have consolidated the voice-over to just English on all localized game servers.

Lies auch die originalen [US-Updatehinweise](#) für zusätzliche Details zu Patches.

Inhalte des Updates



Bist du bereit für die Herausforderung deines Zaubererlebens? Das baldige Frühlingsupdate, derzeit auf dem Testserver, stellt den 5. Ära PvP vor! Mit dem 5. Ära PvP wird PvP in ein saisonales System mit saisonalen Ligen umgewandelt, einem neuen, Nullsummen-Elo-Punktesystem und einer kompletten Überarbeitung der Grundsätze für ein faires, spaßiges und kompetitives PvP-Spielerlebnis. Doch das neue PvP-System ist erst der Anfang in diesem Frühlingsupdate!

Wolltest du je Zauber außerhalb des Kampfes anwenden? Das kannst du jetzt mit einer Reihe spannender neuer Zauber, den Tricks! Außerdem gibt es im Update neue Bestiengestalten für Bestienmond-Events, eine Erweiterung der Magieralien auf deine Haupt-Bogen 1 Zauber, ein neues Treueprogramm, das lange und kontinuierliche Abonnenten belohnt, und vieles mehr. Ein zauberhaftes Update!

Das sind die Highlights:

- [PvP der 5. Ära](#)
- [Stufensperre](#)
- [Treueprogramm](#)
- [Dürfen wir vorstellen: Tricks](#)
- [Neue Magieralien](#)
- [Neue Bestienmond-Karte, Bestiengestalten und Belohnungen](#)
- [Neue Frühlingsherausforderung](#)
- [Der soziale Kiosk](#)
- [Fehlerbehebungen und andere Änderungen](#)

Neue Frühlingsinhalte

PvP der 5. Ära



Willkommen zum PvP der 5. Ära! Wir freuen uns darauf, all die Verbesserungen zu präsentieren, die wir für mehr Spaß und Fairness im PvP-Erlebnis vorgenommen haben, also los!

Ligen

Die größte Neuheit für die 5. Ära ist die Einführung von Ligen. Durch Ligen können wir bestimmte Eintrittsanforderungen ansetzen und die Spielerfahrung durch spezifische Regelwerke beeinflussen, die von Liga zu Liga unterschiedlich sein können. Für Spieler werden Ligen spannend sein, da sie bestimmte Stile des PvP-Spiels in einer Warteschlange kanalisieren sollen, so dass Warteschlangen stärker und das Spiel allgemein kompatibler wird.

Auf der Grundlage unserer Beobachtungen zu den Gruppierungen der Spieler und des Feedbacks von aktuellen Spielern haben wir uns entschlossen, für die 5. Ära die folgenden Ligen zu veröffentlichen:

Meisterliga

- Eintrittsanforderung: Stufe 40–50
- Regeln: Kritische Treffer deaktiviert

Erhabene Liga

- Eintrittsanforderung: Stufe 90–100
- Regeln: Kritische Treffer aktiviert, Schatten-Pips deaktiviert

Erste Liga

- Eintrittsanforderung: Stufe 140–150
- Regeln: Kritische Treffer aktiviert, Schatten-Pips aktiviert

Wir haben diese anfänglichen Ligenstufen-Bandbreiten ausgewählt, um Spieler (die aktuell über alle Stufen verteilt sind) in spezifischen Bereichen zu sammeln, die eng an die beliebtesten Regelwerke, an die Verfügbarkeit von Ausrüstung und die Geschichte selbst (Bogen 1, Bogen 2 etc.) angelehnt sind. Natürlich sind wir auch für andere Ligen-systeme (mit anderen Stufenanforderungen) offen, glauben aber, dass dies der beste Startpunkt ist, um die meisten Spieler einzubringen und eine gute Verteilung beizubehalten.

Durch Ligen können wir außerdem verschiedene Einstellungen ändern, wie Schaden- und Resistenzgrenzen (um Ungleichheiten bei der Ausrüstung in machen Stufen-Bandbreiten auszugleichen); Krit. Blocken und Schatten-Pips-Gewinn; oder sogar Werte direkt anpassen (wie eingehende Heilungs-Werte). Um Spielern zu helfen, ihren Fortschritt in einer gewünschten Liga 'einzufrieren', implementieren wir die *Stufensperre* (s. unten).

Ligen spielen in **Saisons**, die derzeit auf etwa 2 Monate angesetzt sind. Während einer Saison werden Spieler versuchen, in der Rangliste der Liga aufzusteigen. Jede Liga hat ihr eigenes Bewertungssystem (s. unten) und deine Leistung in einer Liga hat keinen Einfluss auf deinen Rang in einer anderen Liga.

Zwischen den Saisons können einige Resets der Bewertungen stattfinden, Meta-Änderungen, damit das Spiel spannend bleibt – oder sogar ganz neue Ligen gestartet werden.

Neue Arena!



Seit einiger Zeit haben Spieler um eine neue PvP-Arena gebeten und – ja! – wir freuen uns, ankündigen zu können, dass wir eine weitere Arena hinzugefügt haben, die du während deiner Kämpfe entdecken wirst. Wir haben aus unserem Haufen von Ideen etwas zusammengebastelt, das dir sicher gefallen wird.

Was du nicht erwartet hast, ist ein gänzlich neuer Arena-**Komplex**, das neue Zuhause für unsere aktuellen (und zukünftigen?) Wettbewerbsinhalte. Von einem Ort aus kannst du dich unter die Fans von PvP, Bestienmond, Deckathlon und unserem fantastischen *neuen* Endspiel-Inhalt mischen, der überarbeitet wurde, da er viel zu cool ist!

Elo-Bewertung-System

In der 4. Ära und früheren PvP wurde ein 'flacher' Bewertungsaustausch von +/- 16 für Siege und Niederlagen verwendet. In der 5. Ära wechseln wir zu einem Elo-basierten System, das die Anzahl der Siege und Niederlagen an die Differenz der aktuellen Bewertungen zwischen den Spielern anpasst. Ein höher bewerteter Spieler gewinnt weniger, wenn er einen niedriger bewerteten Spieler besiegt, und ein niedriger bewerteter Spieler gewinnt mehr, wenn er einen höher bewerteten Spieler besiegt. (Wenn du mehr über Elo wissen möchtest, suche online danach! Es ist ein fest etabliertes System, das in alten Spielen wie Schach, aber auch im heutigen E-Sport zum Einsatz kommt.)

Durch unser System können wir die Bewertungshöhe, die ausgetauscht wird, für jeden Rang einstellen, so dass es immer schwieriger wird, an Rängen dazuzugewinnen, je näher du dem Kriegsherrn kommst. Wir haben auch Methoden gegen aggressives Absteigen im Rang; und wir können zwischen den Saisons die Wertung 'resetten' (und Spieler zum Beispiel auf das Minimum ihres derzeitigen Rangs bringen). Diese Zahlen können angepasst werden und wir werden sorgfältig das Feedback der Spieler auswerten, um sicherzustellen, dass dieses System für alle Teilnehmenden funktioniert.

Mit dieser Veränderung ändern sich auch Ränge (und die erforderliche Bewertung):

Wertung	Rang
1500	Rekrut
1550	Feldwebel
1600	Leutnant
1650	Veteran
1700	Ritter
1800	Hauptmann
1900	Marschall
2000	Kriegsherr

Unentschieden-Ergebnisse

Ein Unentschieden führt zu einem Wertungsverlust für beide Spieler. Unser Ziel ist es, den Spielern jeglichen Anreiz zu nehmen, sich für ein Unentschieden statt für einen Sieg zu entscheiden. Spieler haben uns darauf hingewiesen (und wir stimmen dem zu), dass Spieler, die sich in einem Match befinden, was sie

ziemlich sicher verlieren, stattdessen ein Unentschieden anstreben könnten, um ihren Gegner zu 'bestrafen', was uns zu unserem nächsten Feature führt.

Verstoß-System

Um eine faire Spielumgebung in der 5. Ära zu gewährleisten, haben wir das Verstoß-System von Bestienmond ins PvP übernommen. Das Verstoß-System erlaubt es uns, 'Verstöße' zu erstellen, um bestimmte Arten von störendem Spielverhalten zu verhindern. Wenn ein Spieler zu viele Verstoßpunkte sammelt, wird er auf eine Abklingzeit gesetzt und kann sich nicht mehr in die Warteschlange für ein Match einreihen, bis die Zahl der Verstöße sinkt (was mit der Zeit natürlich geschieht).

Um spezifische Probleme im PvP anzugehen, führen die folgenden Handlungen zu einem Verstoß:

- Verbindung während eines Matches trennen (egal, aus welchem Grund)
- Verlassen eines zugewiesenen Gegners, bevor das Spiel beginnt (auch bekannt als 'Queue Dodging')
- Unentschieden (beide Spieler)

Das Verstoß-System ist so konzipiert, dass es eine 'angemessene' Anzahl von Verstößen toleriert (insbesondere solche, die gelegentlich unbeabsichtigt passieren). Wir gehen jedoch davon aus, dass das Feedback der Spieler notwendig sein wird, um das System zu optimieren – also lass es uns wissen!

Neue PvP-Belohnungen

Eine neue Ära bringt eine Reihe neuer Belohnungen mit sich! Wir haben die gesamte Währung der 4. Ära und die meisten Belohnungen der 4. Ära aus dem Spiel genommen. Wenn du zuvor PvP-Ausrüstung der 4. Ära gekauft hast, wirst du feststellen, dass wir die Werte entfernt haben, aber die Gegenstände in deinem Inventar belassen haben, falls du sie zum Schneidern verwenden willst.

Hiermit stellen wir dir die Währung für die 5. Ära vor – *blaue* Arenatickets! Es ist keine Überraschung, dass sie wie die roten Tickets funktionieren: Mit den Arenatickets der 5. Ära kannst du kosmetische Gegenstände, Juwelen, Futter für Haustiere und sogar ein paar Haustiere kaufen. Wir werden außerdem von Saison zu Saison Feedback von den Spielern einholen, um das Angebot frisch und spannend zu halten.

Duale-Schule-Spiel



Eines unserer Ziele für das PvP- und PvE-Spiel ist es, die Spieler zu einem abwechslungsreicheren und interessanteren Gameplay zu ermutigen. Als Teil unserer Ausrüstungsüberarbeitung und zur Förderung eines abwechslungsreichen PvP-Spiels haben wir bestimmte Weltenbosse ausgewählt und ihre Beute mit einer 'Duale Schule'-Überarbeitung versehen. Wir haben uns vorerst auf Welten konzentriert, die mit unseren ausgewählten Ligen übereinstimmen: Drachenfels (für die L50 Meisterliga), Khrysalis (für die L100 Erhabene Liga) und Lemuria (für die Premier-Liga).

Die neue Ära der Ausrüstung

Ein heißes Thema im Zusammenhang mit Belohnungen und PvP ist die Zukunft der Ausrüstung! Dies wird ein wichtiges Thema in zukünftigen Diskussionen sein, aber wir sind der Meinung, dass wir zusammenfassen sollten, was wir im Vorfeld der 5. Ära tun!

Wir haben keine Mühen gescheut, um die Ausrüstung auf globaler Ebene zu überdenken, nicht nur in Bezug auf ihre Leistung und Werte, sondern auch in Bezug auf die Art und Weise, wie du sie erwerben kannst. Betrachte dies nicht als Prüfung, sondern eher als eine Bewertung, wo wir waren und wo wir sind, und wir wollen dies nutzen, um zu sehen, wo der Weg hinführt.

In diesem Abschnitt können wir auf drei Hauptthemen eingehen: herstellbare PvP-Ausrüstung, Duale-Schule-Spiel und Neue-Welt-Ausrüstung.

Herstellbare PvP-Ausrüstung

Es ist wichtig, dass Spieler in der 5. Ära eine sinnvolle Auswahl an Ausrüstungsgegenständen haben, wenn sie entscheiden, wie sie ihren Zauberer am besten für PvP ausrüsten. Eine Möglichkeit, die Auswahl für alle PvP-interessierten Spieler zu vergrößern, besteht darin, ihnen die Wahl zu lassen, wie sie ihre gewünschte Ausrüstung erwerben können. Ab der 5. Ära werden die Spieler in der Lage sein, mit Zutaten, die sie nur im PvP verdienen können, reine PvP-Versionen der beliebten Kronenladen-Ausrüstung herzustellen. Diese Ausrüstung sieht vielleicht nicht so cool aus wie die des Kronenladens, aber die Werteprofile sind genau das, was ihr euch gewünscht habt.

Neue-Welt-Ausrüstung

In Bezug auf die 5. Ära haben wir für jede Liga neue Ausrüstungsgegenstände für das Duale-Schule-Spiel entwickelt. Wir haben uns vorerst auf Welten konzentriert, die mit den von uns gewählten Ligen übereinstimmen: Drachenfels

(für die L50 Meisterliga), Khrysalis (für die L100 Erhabene Liga) und Lemuria (für die Premier-Liga). Es gibt neue Ausrüstungsgegenstände für alle sieben Schulen und alle acht Arten von Ausrüstungsgegenständen. Spieler der entsprechenden Stufe können diese Ausrüstung verdienen, indem sie die wichtigsten Weltenbosse in den jeweiligen Welten besiegen.

Es ist eine neue Ära für Ausrüstung, die mit einer neuen Ära des PvP einhergeht!

STUFENSPERRE

Das neue PvP der 5. Ära umfasst zwei Ligen für Spieler niedrigerer Stufen. Die Meisterliga ist für Spieler der Stufen 40–50 und die Erhabene Liga ist für Spieler der Stufen 90–100. Wenn du dich entscheidest, in einer dieser Ligen zu spielen, willst du vielleicht trotzdem ab und zu einen Skelettschlüssel-Endgegner erledigen oder einem Freund bei einem Dungeon helfen. Das Problem dabei ist, dass du möglicherweise Erfahrungspunkte sammelst, was dazu führen könnte, dass du versehentlich die Stufengrenze deiner Lieblingsliga übersteigst. Als Lösung für dieses Problem führen wir die Stufensperre-Funktion ein.



Wenn dein Zauberer Stufe 50 oder höher erreicht, siehst du in deinem Zauberbuch im dem Erfahrungsabschnitt deines Charakterbogens eine Schaltfläche 'Sperren'. Klicke auf das Schloss, um die Stufensperre zu aktivieren!

Wenn die Stufensperre aktiviert ist, werden alle Erfahrungspunkte, die du verdienst, als Überlauferfahrung angezeigt. Du kannst weiterhin Erfahrungspunkte sammeln, aber du wirst keine Stufen mehr erreichen! Hinweis: Wenn die Stufensperre aktiviert ist, kannst du den Kiosk 'Einem Team beitreten' nicht mehr benutzen.

Wenn du deine Überlauferfahrung einlösen möchtest, klicke einfach auf die Schaltfläche 'Entsperren'. Die 'gesammelte' Überlauferfahrung wird dann wieder in Erfahrungspunkte umgewandelt, und du erhältst wie gewohnt Stufen. Wenn du viel Überlauferfahrung gesammelt hast, kann es ein paar Sekunden dauern,

bis der Stufenaufstieg den aktuellsten Stand erreicht (aber es ist ziemlich cool, das zu beobachten!)

Obwohl diese Funktion geschaffen wurde, um ein spezielles Problem für PvP-Spieler zu lösen, können auch andere Spieler sie nutzen, wenn sie nach einer anspruchsvolleren PvE-Erfahrung suchen! Wie weit kann man als Stufe 50-Zauberer entlang der Spirale reisen?

Dies ist **nicht** zu verwechseln mit dem PvE-Schwer- oder dem schweren Modus, der in früheren KI Lives und Roundtables erwähnt wurde.

TREUEPROGRAMM



Manchmal haben wir das Gefühl, dass Zauberer, die eine Mitgliedschaft haben, sich ein wenig vernachlässigt fühlen, wenn neue und spaßige Dinge zum Kronenladen hinzugefügt werden. Deshalb haben wir beschlossen, dass es an der Zeit ist, unseren treuen Mitgliedern einen Bonus in Form des Treueprogramms zu geben!

Zusätzlich zu all den normalen Vorteilen, die eine Mitgliedschaft mit sich bringt (wie z. B. Zugang zum Testserver und regelmäßige Mitgliedervorteile), haben wir beschlossen, den Mitgliedern, die ihre Mitgliedschaft aufrechterhalten, etwas Besonderes zu bieten! Mitglieder, die ihre Mitgliedschaft seit zwei oder mehr Monaten aufrechterhalten haben, erhalten Treuemarken. Mitglieder können diese Treuemarken für besondere Gegenstände im Treueladen im Kaufmannsviertel in Wizard City ausgeben.

Du kannst viele spannende Dinge im Treueladen kaufen, zum Beispiel:

- Früheren Zugriff auf neue Pakete
- Elixiere, die Mitgliedsvorteile gewähren
- Kosmetische Ausrüstung
- Magieralien
- Reittiere
- Eine Vielzahl an Paketen

Jeden Monat können Mitglieder Treuemarken verdienen, und wir aktualisieren den Bestand des Treueladens fortlaufend. Mitglieder sollten also regelmäßig nachsehen, ob es Treuemarken gibt, die sie einfordern können, und was neu hinzugekommen ist. Mit dem Treueprogramm wollten wir unseren treuesten Mitgliedern etwas als Zeichen unserer Wertschätzung entgegenbringen!

DÜRFEN WIR VORSTELLEN: TRICKS

Hey, mächtiger Zauberer! Du zauberst, um bedrohliche Kreaturen anzugreifen. Du zauberst, um monströse Pflanzen wachsen zu lassen. Du zauberst, um fantastische Fische zu fangen. Mit Tricks kannst du jetzt die ganze Zeit zaubern!

Hampshire Buttersfield ist der Professor der Wutzwärts-Akademie, der Tricks lehrt. Sobald du Stufe 25 erreicht hast, sprich mit Abner K. Doodle in der Stadtmitte, um anzufangen.

Nachdem du dich für Tricks eingeschrieben hast, öffnet ein Zauberstab-Button neben deinem Zauberbuch das Tricks-Zaubermenü.

Aktuell gibt es verschiedene Arten von Tricks:

- Gedeihende Tricks sind Zauber, die einen persönlichen magischen Effekt erschaffen.
- Teleport-Tricks können dich flink an einen neuen Ort befördern.
- Strahlende Tricks erzeugen für eine begrenzte Zeit einen nützlichen Effekt in einem großen Gebiet. Jeder, der sich in diesem Gebiet befindet, genießt die Vorteile des Strahlenden Tricks, wie Heilung oder Angelglück!
- Ritual-Tricks erlauben es, magische Energie auf ein Ziel zu wirken. Wenn mehrere Zauberer einen Ritual-Trick auf ein Ritualobjekt wirken, können interessante Dinge passieren! Halte Ausschau nach einer neuen Art von Schatztruhe, bei der 3 verschiedene Spieler einen Ritual-Trick wirken müssen, um sie zu öffnen.
- Siegel-Unterstützungs-Tricks wird es in der Zukunft geben.

Trick-Zauber haben einen Rang. Du kannst nur Trick-Zauber mit einem Rang wirken, der deiner Trick-Stufe entspricht oder darunter liegt. Genau wie Angel- und Gärtnerzauber kosten Trick-Zauber magische Energie. Du erhältst Trick-EP, wenn du einen Trick mit demselben Rang wie deine Trick-Stufe wirkst.

Es gibt viele Möglichkeiten, Tricks zu erwerben. Einige können für Gold gekauft oder in Monsterbeute gefunden werden. Einige Trick-Goldkarten können an der Tricks-Werkbank in der Wutzwärts-Akademie hergestellt werden.

NEUE MAGIERALIEN



Wir haben bereits erwähnt, dass wir vorhaben, den Zauberschmiede-Inhalt komplett zu überarbeiten (siehe unsere Entwicklungsnotizen). Die Überarbeitung des Magieraliensystems ist eine Anstrengung, die viel Zeit in Anspruch nehmen wird, aber dieses Update markiert unsere ersten Schritte zur Erreichung unserer Ziele.

In diesem Update haben wir Schritte unternommen, um Magieralien in die Erfahrung eines Zauberers zu integrieren, während er die Hauptquests in der Spirale abschließt. Wir haben neue Magieralien zum Sammeln und neue Zauberschmiede-Pfade zu den wichtigsten 'Erster Bogen'-Zaubern für jede Schule hinzugefügt!

Zauberer können eine Reihe von Zaubern von Skarabäus bis Triton entwickeln, weiterentwickeln und anpassen, während sie Magieralien aus den meisten Erster Bogen-Welten von Krokotopia bis Drachenfels sammeln. Du wirst feststellen, dass wir die Freischaltstufen für einige alte Favoriten umgestellt haben, und du wirst auch einige völlig neue Zaubersprüche für einige Schulen finden. Schau für die neuen Zauberoptionen mal bei deinen Trainern vorbei. Das Ziel dieses ersten Schrittes war es, die Hauptzauber für jede Schule zu entwickeln und verschiedene Quellen für die von den Spielern gewünschten Magieralien zu untersuchen.

Wie du weißt, sind Magieralien in einer Vielzahl von Paketen erhältlich, aber zusätzlich dazu führen wir in diesem Update eine Reihe neuer Quellen für die neuen Magieralien ein:

- Zauberer der entsprechenden Stufen können diese Magieralien verdienen, indem sie verschiedene Endgegner in der Welt besiegen.
- Zauberer aller Stufen können das entsprechende Haustier-Abenteuertalent einsetzen, um diese Magieralien zu erhalten.
- Zauberer, die in Tricks ausgebildet sind, können eine neue Welttruhe entdecken, die nur durch eine magische Berührung geöffnet werden kann! Sobald drei Zauberer die Truhe mit der magischen Berührung berühren, öffnet sie sich und jeder, der die Truhe mit der magischen Berührung berührt, erhält die Magieralien, die sich darin befinden.

Dies ist nur der erste Schritt, während wir das Magieraliensystem weiter ausbauen und neue Wege für die Spieler finden, die gewünschten Magieralien zu erwerben. Bleib dran für mehr!

NEUE BESTIENMOND-JAGD-KARTE

Wir führen eine neue Karte in Bestienmond-Jagd ein – die Lemuria/Heap-Bestienmond-Karte! Muss überhaupt noch etwas dazu gesagt werden? Okay, vielleicht ein bisschen. Die Pip-Irrlichter in Heap sind nicht so zahlreich wie in der normalen Bestienmond-Jagd. Manchmal ist es am besten, Mobs an einem nicht kontrollierten Punkt zu bekämpfen, um euren Teams ein paar dringend benötigte Pip-Irrlichter zu beschaffen.



Wir haben auch die Spawns von Pip-Irrlichtern auf den anderen 4 Bestienmond-Jagd-Karten überprüft und angepasst, so dass die Spawns mit denen der Mirage-Karte übereinstimmen.

Haben wir bereits die neue Arena im PvP-Bereich der 5. Ära erwähnt? Ja, das haben wir! Die glänzende und komplett überarbeitete Arena wird zum ersten Mal in vollem Umfang auf dem Testserver zu sehen sein. Dies ist dein Portal für alles, was mit PvP zu tun hat, sowie für die Bestienmond-Events. Hier kannst du dich mit den anderen Spielern austauschen und dich über die neue Bestienmond-Jagd-Karte unterhalten. Lass uns auch in den Foren wissen, was du davon hältst!

NEUE BESTIENGESTALTEN

Hast du Lust, dein Bestienmond-Gameplay zu verändern? Sieh dir die brandneuen Bestiengestalten an, die mit dem Frühlings-Update in das Team aufgenommen wurden:

Feuer-Drakonier



Der Feuer-Drakonier ist der Meister der 'Über Zeit'-Effekte. Er ist am stärksten, wenn er geheilt ist, was es ihm ermöglicht, seinen Schaden über Zeit zu aktivieren. Um seine Gesundheit aufrechtzuerhalten, verlängert er Heilung über Zeit und wirkt auch selbst ein paar davon.

Todes-Krokomumie



Die Todes-Krokomumie opfert sich selbst, um zusätzlichen Schaden zu verursachen und ihr Team zu heilen. Sie verfügt über all den Schnickschnack, den man von einer Todesgestalt erwartet, und zeigt außerdem das allererste 'Entziehen', das alle Gegner trifft.

Die Todes-Krokomumie hat ihr Debüt im Sommer-Glücksrolle-Event

Mit welcher Schule und welcher Gestalt spielt am liebsten? Lass es uns in den Foren und den sozialen Medien wissen!

NEUE EVENT-BELOHNUNGEN



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

Wir sind sicher, dass du diese wertvollen neuen Ressourcen unbedingt haben willst. Im Folgenden erfährst du, wann einige der neuen Belohnungen voraussichtlich verfügbar sein werden. Behalte die Live-Update-Infos und die Social-Media-Kanäle des Spiels für kommende Ankündigungen im Auge und natürlich auch das Spiel, wenn die Events beginnen, um zu erfahren, wann die Event-Belohnungen aktualisiert werden.

Belohnungen für die Bestienmond-Jagd

Goldene Bestiengestalt-Götzen und Haustiere:

- MAI: Feuer-Ninjaschwein
- JUN: Mythos-Wolfskrieger
- JUL: Feuerkobold

Belohnungen für den Bestienmond-Mischmasch

Fortschrittsbalken-Haustiere:

- MAI: Eis-Krokomumie
- JUN: Lebens-Drakonier
- JUL: Feuerkoloss

Goldgötzen zur Fertigung:

- MAI: Feuer-Ninjaschwein, Sturmkobold, Eis-Krokomumie
- JUN: Todes-Zyklop, Mythos-Drakonier, Lebens-Drakonier
- JUL: Sturmkobold, Eis-Krokomumie, Feuerkoloss

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:

- MAI: Elementar
- JUN: Spirituell
- JUL: Elementar

NEUE FRÜHLINGSHERAUSFORDERUNG

Außerdem führen wir in diesem Frühjahrs-Update die Unvergebene Todes-Unterkunft-Herausforderung ein!



Kämpfe mit den besten Kriegeren des Hochlands um das Recht, die Endgegnerin, Banrigh Sluagh, und ihre Armee der Unvergebenen Toten herauszufordern. Einmal in jedem Jahrhundert erlöschen die magischen Siegel, die Königin der Unvergebenen Toten in ihrem Schloss gefangen halten, und ihre Armee verfluchter Seelen wird auf das Volk von Ettinburgh losgelassen. Da die Ettiner keine Gelegenheit für einen blutigen Wettkampf auslassen, rufen sie die besten Krieger aus dem ganzen Hochland zusammen, um in einem kleinen Wettbewerb, dem Sluagh Slugfest, um die ultimative Ehre zu kämpfen, Banrigh zu besiegen.



Der Slugfest-Champion erhält nicht nur großartige Beute, sondern auch den steinernen Thron der Scones. Oh, und nicht zu vergessen den lästigen, geheimen Endgegner, Haus-Gruselchen Willie!

Die Unvergebene Todes-Unterkunft-Herausforderung hat 3 Stufen, bei der die niedrigste Stufe für Zauberer der Stufe 50 gedacht ist.

Du kannst die Herausforderung testen, indem du das Rezept im Spiel beim Decius-Testhändler in der Stadtmitte kaufst. Die Reagenzien sind bei diesem Händler für Gold erhältlich.

DER SOZIALE KIOSK

Suchst du nach einer Abenteuergruppe, der du beitreten möchtest, oder ist deine bestehende Abenteuergruppe auf der Suche nach neuen Mitgliedern? Der soziale Kiosk macht es einfacher, Abenteuergruppen zu gründen! Der Kiosk befindet sich im Alten Viertel in der Nähe des Eingangs zum Zyklopenweg.



Hinzufügen einer Abenteuergruppe zum Kiosk

Wenn du deine Abenteuergruppe zum sozialen Kiosk hinzufügen möchtest, öffne das 'Sozialer Kiosk'-Fenster und klicke auf den 'Abenteuergruppe hinzufügen'-Button.

Wenn du der Besitzer einer Abenteuergruppe bist, wirst du einmal gefragt, ob du deine Abenteuergruppe automatisch zum sozialen Kiosk hinzufügen möchtest, wenn du spielst. Du kannst über einen Button im 'Abenteuergruppe-Details'-Fenster steuern, ob eine Abenteuerparty zum Kiosk hinzugefügt wird.

Abenteuergruppen im sozialen Kiosk sind nach Zweck aufgelistet. Wenn du eine Abenteuergruppe zum Kiosk hinzufügst, wirst du aufgefordert, einen Zweck anzugeben. Du kannst den Zweck deiner Abenteuergruppe ändern, indem du auf den 'Zweck ändern'-Taste im 'Abenteuergruppe-Details'-Fenster klickst. Der Zweck wird verwendet, um den Spielern zu helfen, passende Abenteuergruppen zu finden.

Zu den möglichen Zwecken einer Abenteuergruppe gehören Quests in einer Welt, das Farmen von Dungeons in einer Welt, das Spielen von Bestienmond, das Spielen von PvP, das Spielen von Haustier-Derby, Haustier-Aktivitäten, Unterkunft oder einfach nur das Zusammensein mit anderen Zauberern.

Beitreten einer Abenteuergruppe am Kiosk

Öffne das 'Sozialer Kiosk'-Fenster und klicke auf eine Abenteuergruppe, der du gerne beitreten möchtest. Der Besitzer der Abenteuergruppe wird gefragt, ob er dich als vorläufiges Mitglied hinzufügen will.

Wenn der Besitzer zustimmt, wirst du für eine Woche Mitglied der Abenteuergruppe. Der Besitzer der Abenteuergruppe kann dich jederzeit zum Vollmitglied ernennen. Wenn du nach einer Woche immer noch ein vorläufiges Mitglied bist, wirst du aus der Abenteuergruppe entfernt.



FEHLERBEHEBUNGEN UND ANDERE ÄNDERUNGEN

- Spieler können jetzt in jedem Bereich eines Hauses ein zusätzliches Mehr-Platz-für-Möbel-Elixier kaufen. Die Obergrenze für Gegenstände liegt jetzt bei 400 Gegenständen.
- Xiphos des Gorgonenjägers, Xiphos des Gorgonenbanns und Xiphos des Gorgonentöters im Aquila-Set können jetzt gegen Gold verkauft werden
- Mehrere Zaubersprüche wurden von der Sagenhüterin entfernt und werden stattdessen zu einem späteren Zeitpunkt als Geschichts-Magieralien aus verschiedenen Quellen veröffentlicht
- Spieler können jetzt Haustiere aus dem 'Haustierinspektion'-Fenster entfernen
- Einige Deckathalon-Exploits behoben
- Din Hos Kamerawinkel in der Quest 'Entlassung' behoben
- Weitere Zweite-Chance-Truhen in Lemuria und Karamell hinzugefügt
- Neue Zaubersymbole von Lemuria in den Hilfe-Bereich hinzugefügt
- Verschiedene Anpassungen an Animation und Benutzeroberfläche
- Verschiedene Leistungs- und Stabilitätsverbesserungen

Lies auch die originalen [US-Updatehinweise](#) für zusätzliche Details zu Patches.