

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES



### **AION Classic Europe** (Release Version) **Patch Notes**





# PATCH NOTES

## Inhalt

Regionen .....	3
Instanzen .....	3
Schlachtfeld-Instanzen .....	4
Festungskampf .....	6
Risse .....	8
Charakter .....	9
Professionen .....	9
Quests .....	10
Siels Energie .....	10
Daeva-Pass .....	11
UI .....	12
AION Classic-Shop .....	14
Gameforge Features .....	14



# PATCH NOTES

## Regionen

1. Je nach Fraktion werden die folgenden Regionen freigeschaltet:

Elyos-Gebiet	Poeta, Verteron, Eltnen, Heiron, Theobomos
Asmodier-Gebiet	Ishalgen, Altgard, Morheim, Beluslan, Brusthonin

2. Unterer Abyss, Oberer Abyss und Abyss-Kern werden freigeschaltet.
  - a. Der Abyss kann nach Abschluss von Stufe 25 der Abyss-Kampagne betreten werden.
  - b. Im Abyss kann man fliegen und viele verschiedene Inhalte mit Bezug zu Festungen und Artefakten erleben.

## Instanzen

1. Insgesamt 18 Instanzen werden freigeschaltet. Es gelten die folgenden Mindest-Eintrittsstufe und Eintrittsmöglichkeiten (alle Zeiten in UTC+1):

Instanz	Eintrittsstufe	Eintritte	Zurücksetzung
Haramel	15~22	5 pro Woche	Mittwoch, 09:00
Nochsana-Ausbildungslager	25+	5 pro Woche,	Mittwoch, 09:00
Feuertempel	27+	14 pro Woche	Mittwoch, 09:00
Schwefelbaum-Nest	30~45	1 pro Tag	Täglich, 09:00
Kammer im rechten Flügel	30~45	1 pro Tag	Täglich, 09:00
Kammer im linken Flügel	30~45	1 pro Tag	Täglich, 09:00
Lepharisten-Geheimlabor	35+	3 pro Woche	Mittwoch, 09:00
Albtraum	37~44	5 pro Woche,	Mittwoch, 09:00
Draupnir-Höhle	39+	5 pro Woche,	Mittwoch, 09:00
Alquimia-Labor	40+	3 pro Woche	Mittwoch, 09:00
Abyss von Asteria	40~50	1 pro Tag	Täglich, 09:00
Kaverne von Roah	40~50	1 pro Tag	Täglich, 09:00
Stahlharke	40+	5 pro Woche,	Mittwoch, 09:00
Indratu-Festung	41+	3 pro Woche	Mittwoch, 09:00
Azoturan-Festung	43+	3 pro Woche	Mittwoch, 09:00
Theobomos-Geheimlabor	46+	7 pro Woche	Mittwoch, 09:00



# PATCH NOTES

Adma-Festung	46+	7 pro Woche	Mittwoch, 09:00
Poeta der Finsternis	50+	7 pro Woche	Mittwoch, 09:00

2. Die Fraktion, die nicht im Besitz der Festungen im Abyss ist, kann Festungsinstanzen über eine Infiltrationsroute betreten. Hierfür wird ein Gegenstand benötigt.
  - a. Der Gegenstand kann von einem Shugo-NSC, der sich in der Nähe der eingenommenen Festungen befindet, gekauft werden.
  - b. Die Infiltrationsroute befindet sich in der Nähe des Ausbildungslagers am Teminon-Landeplatz (Elyos) oder Primum-Landeplatz (Asmodier).
3. Das Zurücksetzen von Instanzeintritten funktioniert wie folgt:
  - a. Wenn alle möglichen Instanz-Eintritte verbraucht wurden, wird der Timer für 'Zurücksetzen der Eintrittszahl' angewandt.
  - b. Die Eintrittszahl wird auch bei Server-Neustart nicht zurückgesetzt.
  - c. Die Warteinfo zeigt die verbleibende Eintrittszahl an. Die Regeln sind wie folgt:

Warteinformation zum Eintritt/ Beschreibung			
Nochsana-Ausbildungslager	1	25+	4/5 wöchtl.
'Eintrittszahl/Max. Eintrittszahl' wurde angewandt. Einige Inhalte können nur zu bestimmten Zeiten genutzt werden.			
Draupnir-Höhle	6	39+	5/5 wöchtl. (+1)
'Zusätzliche Eintritte' wird angewandt. Die zusätzliche Eintrittszahl wird nicht von der Zurücksetzung beeinflusst.			
Stahlharke	1	40+	2d 1 h
Wenn alle Eintritte verbraucht sind, wird die Zeit für das Zurücksetzen angezeigt. Zusätzliche Eintritte werden erst abgezogen, wenn alle Eintritte verbraucht sind			

## Schlachtfeld-Instanzen

1. Insgesamt 5 Schlachtfeld-Instanzen werden freigeschaltet. Es gelten die folgenden Mindest-Eintrittsstufe und Eintrittsmöglichkeiten (alle Zeiten in UTC+1):

Instanz	Eintrittsstufe	Eintritte	Eintrittszeit
Dredgion	46~50	1 pro Tag	Täglich um 12:00-14:00, 18:00-20:00, 00:00-02:00



# PATCH NOTES

Arena der Vehemenz	46+	Ticket benötigt	Täglich um 14:00-01:00
Arena der Disziplin	46+	Ticket benötigt	Täglich um 14:00-01:00
Trainingsarena der Vehemenz	46+	unbegrenzt	jederzeit
Trainingsarena der Disziplin	46+	unbegrenzt	jederzeit

## 2. Dredgion

- a. Der Eintritt kann über das Eintritts-Symbol, das zur Eintrittszeit links von der Minikarte erscheint, oder bei den folgenden NSCs angefragt werden:

Region	Elyos	Asmodier
Reshanta	Hippotades Pelasgus Asellus	Rukbar Ockham Buri

- b. Wenn das Schlachtfeld beendet ist, wird der Charakter zu seinem Fraktions-Landeplatz teleportiert.

## 3. Empyrianische Feuerprobe

- a. Zur Empyrianischen Feuerprobe gelangt man mithilfe der 'Teleport-Statue' in der Hauptstadt der jeweiligen Fraktion.
- b. Über die Empyrianische Feuerprobe können die Arena der Disziplin bzw. Vehemenz und die jeweilige Trainingsarena betreten werden.
- c. Für den Eintritt in die Arena wird ein Ticket benötigt. Die Trainingsarena kann unbegrenzt betreten werden.
- d. Tickets erhält man durch die PvP-Quest oder beim Verwaltungshauptmann in der Empyrianischen Feuerprobe.

Region	NSC für Ticket-Verkauf
Kaisinels Akademie	Perbano
Marchutans Konzil	Reigar

- e. Bei den jeweiligen Verdiensthändler-NSCs, die sich im Amt für Belohnungen in der Empyrianischen Feuerprobe aufhalten, können die Abzeichen, die man durch die Teilnahme erhält, gegen Belohnungen eingetauscht werden.
- f. In der Trainingsarena sind keine Belohnungen erhältlich.



# PATCH NOTES

## Festungskampf

- Der Festungskampf findet im Unteren Abyss, Oberen Abyss sowie im Abyss-Kern zu folgenden Zeiten statt (alle Zeiten in UTC+1):

Zeit	19:00	22:00
Montag	-	-
Dienstag	-	-
Mittwoch	Siels Westfestung Siels Ostfestung Schwefelbaum-Festung	Krotan-Festung Kysis-Festung Miren-Festung
Donnerstag	-	-
Freitag	-	-
Samstag	Asteria-Festung Festung von Roah	Götterfestung
Sonntag	Siels Westfestung Siels Ostfestung Schwefelbaum-Festung	Krotan-Festung Kysis-Festung Miren-Festung

- Der Festungskampf um die Festungen im Unteren/Oberen Abyss dauert 30 Min.
  - Der Festungskampf um die Götterfestung dauert 50 Min.
- Die Anzahl der Belohnungen und die Anzahl der Spieler, die beim erfolgreichen Festungskampf Belohnungen erhalten, ist wie folgt:

Festung	Rang 1 (Medaille / Spieler)	Rang 2 (Medaille / Spieler)	Rang 3 (Medaille / Spieler)	Rang 4 (Medaille / Spieler)
Siels Ostfestung	Gold (3 St.) / 40	Gold (2 St.) / 80	Silber (4 St.) / 200	Silber (2 St.) / 400
Siels Westfestung	Gold (3 St.) / 40	Gold (2 St.) / 80	Silber (4 St.) / 200	Silber (2 St.) / 400
Schwefelbaum- Festung	Gold (3 St.) / 40	Gold (2 St.) / 80	Silber (4 St.) / 200	Silber (2 St.) / 400
Asteria-Festung	Gold (6 St.) / 40	Gold (4 St.) / 80	Gold (3 St.) / 200	Silber (5 St.) / 400
Festung von Roah	Gold (6 St.) / 40	Gold (4 St.) / 80	Gold (3 St.) / 200	Silber (5 St.) / 400
Krotan-Festung	Gold (8 St.) / 40	Gold (6 St.) / 80	Gold (4 St.) / 200	Silber (5 St.) / 400



## PATCH NOTES

Kysis-Festung	Gold (8 St.) / 40	Gold (6 St.) / 80	Gold (4 St.) / 200	Silber (5 St.) / 400
Miren-Festung	Gold (8 St.) / 40	Gold (6 St.) / 80	Gold (4 St.) / 200	Silber (5 St.) / 400
Götterfestung	Gold (9 St.) / 40	Gold (7 St.) / 80	Gold (5 St.) / 200	Gold (2 St.) / 400

3. Wenn Balaur im Besitz der Festung sind und Elyos oder Asmodier die Festung erobern, erhält die jeweils andere Fraktion, für die die Eroberung fehlschlug, eine Belohnung.

Festung	Rang 1 (Medaille / Spieler)	Rang 2 (Medaille / Spieler)	Rang 3 (Medaille / Spieler)	Rang 4 (Medaille / Spieler)
Siels Ostfestung	Gold (1 St.) / 40	Gold (1 St.) / 80	Silber (2 St.) / 200	Silber (1 St.) / 400
Siels Westfestung	Gold (1 St.) / 40	Gold (1 St.) / 80	Silber (2 St.) / 200	Silber (1 St.) / 400
Schwefelbaum-Festung	Gold (1 St.) / 40	Gold (1 St.) / 80	Silber (2 St.) / 200	Silber (1 St.) / 400
Asteria-Festung	Gold (3 St.) / 40	Gold (2 St.) / 80	Silber (4 St.) / 200	Silber (2 St.) / 400
Festung von Roah	Gold (3 St.) / 40	Gold (2 St.) / 80	Silber (4 St.) / 200	Silber (2 St.) / 400
Krotan-Festung	Gold (4 St.) / 40	Gold (3 St.) / 80	Silber (4 St.) / 200	Silber (2 St.) / 400
Kysis-Festung	Gold (4 St.) / 40	Gold (3 St.) / 80	Silber (4 St.) / 200	Silber (2 St.) / 400
Miren-Festung	Gold (4 St.) / 40	Gold (3 St.) / 80	Silber (4 St.) / 200	Silber (2 St.) / 400
Götterfestung	Gold (4 St.) / 40	Gold (3 St.) / 80	Gold (2 St.) / 200	Gold (1 St.) / 400

4. Belohnungen werden nach Ende des Festungskampfs automatisch per Post gesendet.



# PATCH NOTES

## Risse

1. Durch Risse können feindliche Gebiete erreicht und viele spannende Inhalte erlebt werden.
2. Die Risse entstehen zu folgenden Zeiten an bestimmten Orten (alle Zeiten in UTC+1):

Region	Riss-Entstehung
Eltne/Morheim	Zufällig 1x pro Stunde
Nach Beluslan	Donnerstags, freitags, samstags, sonntags um 15:00 und 19:00 Uhr.
Nach Heiron	Donnerstags, freitags, samstags, sonntags um 17:00 und 21:00 Uhr.

- a. Nach Erledigen der Haupt-Named-Monster in Eltne/Morheim/Heiron/Beluslan erscheint ein garantierter Riss.
3. Bei der Benutzung von Rissen tritt das Schlächtersystem in Kraft.
    - a. Spieler können dafür bestraft werden, wenn sie eine große Anzahl an Spielern der gegnerischen Fraktion in deren Gebieten besiegen.
    - b. Mit jedem Besiegen eines gegnerischen Spielers wird eine bestimmte Anzahl an Schlächterpunkten hinzuaddiert. Wenn die Anzahl einen gewissen Wert überschreitet, tritt ein zweistufiger Bestrafungseffekt in Kraft.
      - i. Erste Stufe:  
Azphels/Ariels Fluch: Keine Riss-Benutzung mehr möglich.
      - ii. Zweite Stufe:  
Azphels/Ariels göttliche Bestrafung: Keine Riss-Benutzung mehr möglich. Keine Wiederauferstehung am Kisk im gegnerischen Gebiet möglich.
    - c. Spieler mit dem Bestrafungseffekt werden mit einem Symbol markiert, solange sie sich im gegnerischen Gebiet aufhalten.
  4. Schlächterpunkte können wie folgt bereinigt werden:
    - a. Für die Reinigung werden Kinah benötigt und sie kann unbegrenzt durchgeführt werden. Je öfter die Reinigung durchgeführt wird, desto höher werden die Kosten.
    - b. Die Anzahl der Reinigungen wird täglich um 12:00 Uhr (UTC+1) zurückgesetzt.
    - c. Die Reinigung kann bei den unten genannten NSCs durchgeführt werden.

Fraktion	Region	NSC
Elyos	Sanctum	Jucleas
Asmodier	Pandämonium	Balder



## PATCH NOTES

### Charakter

1. Der Charakter kann bis auf Stufe 50 aufsteigen.
2. Mit steigender Stufe können von den jeweiligen Berufsmeistern die passenden Fertigsbücher erworben und verwendet werden, um Fertigkeiten zu erlernen.
3. Per Handelsanfrage kann man direkt mit einem anderen Charakter handeln; über den privaten Laden können eigene Gegenstände verkauft werden.
  - a. Für 'Handeln' und 'Privater Laden' muss der Effekt von Siels Energie aktiv sein.
  - b. Charaktere unter Stufe 10 können nicht privat handeln, keinen privaten Laden aufstellen und keine Post versenden.
4. Die Funktion 'Kinahverteilung in Gruppen' ist für Charaktere bis Stufe 9 nicht möglich.
5. Die Namen von Spielercharakteren werden in unterschiedlichen Farben angezeigt, um Stufenunterschiede deutlicher zu machen.

Stufenunterschied	Perspektive der niedrigeren Stufe	Perspektive der höheren Stufe
0-4 Stufen	Rot	Rot
5-9 Stufen	Fliederfarben	Rosa
10+ Stufen	Lila	Hellrosa

### Professionen

1. Jeder Charakter kann verschiedene Professionen erlernen. Mit diesen können nützliche Gegenstände und Ausrüstung hergestellt werden. Um einen Beruf zu erlernen muss man in der jeweiligen Hauptstadt das Handwerksviertel aufsuchen.
  - a. Die folgenden Professionen können erlernt werden:  
Kochen, Alchemie, Handwerkskunst, Schneidern, Rüstungsschmieden und Waffenschmieden.
  - b. Herstellung ist bis Stufe 449 möglich.

## PATCH NOTES

### Quests

- Quests können wie folgt mit anderen Spielern geteilt werden:

Kategorie- /Gruppen-Status	Gruppe	Allianz	Union
Persönliche Quest	Nur für sich selbst	Nur für sich selbst	Nur für sich selbst
Gruppen-Quest	Für alle	Nur für sich selbst	Nur für sich selbst
Allianz-Quest	Für alle	Für alle	Nur für sich selbst
Union-Quest	Für alle	Für alle	Für alle

### Siels Energie

- Siels Energie ist ein Verstärkungseffekt, der für den ganzen Account gilt.
- Wenn Siels Energie AN ist, gibt es keine Einschränkungen im Spiel. Ist sie AUS, kann man zwar weiterhin spielen, jedoch sind einige Funktionen eingeschränkt.

Siels Energie	AN (Ticket, Kostenloses Einloggen)	AUS (Kostenloses Einloggen)
EP-Erhalt	100%	50%
Gegenstände erbeuten	Unbegrenzt	Bis zu normal
Kinah erbeuten	Unbegrenzt	Nicht möglich
AP erbeuten	Unbegrenzt	Nicht möglich
Sammeln	Unbegrenzt	Nicht möglich
Professionen	Unbegrenzt	Unbegrenzt
Privater Handel	Unbegrenzt	Nicht möglich
Questbelohnungen	Unbegrenzt	Keine AP
Relikt-Umtausch	Unbegrenzt	Nicht möglich

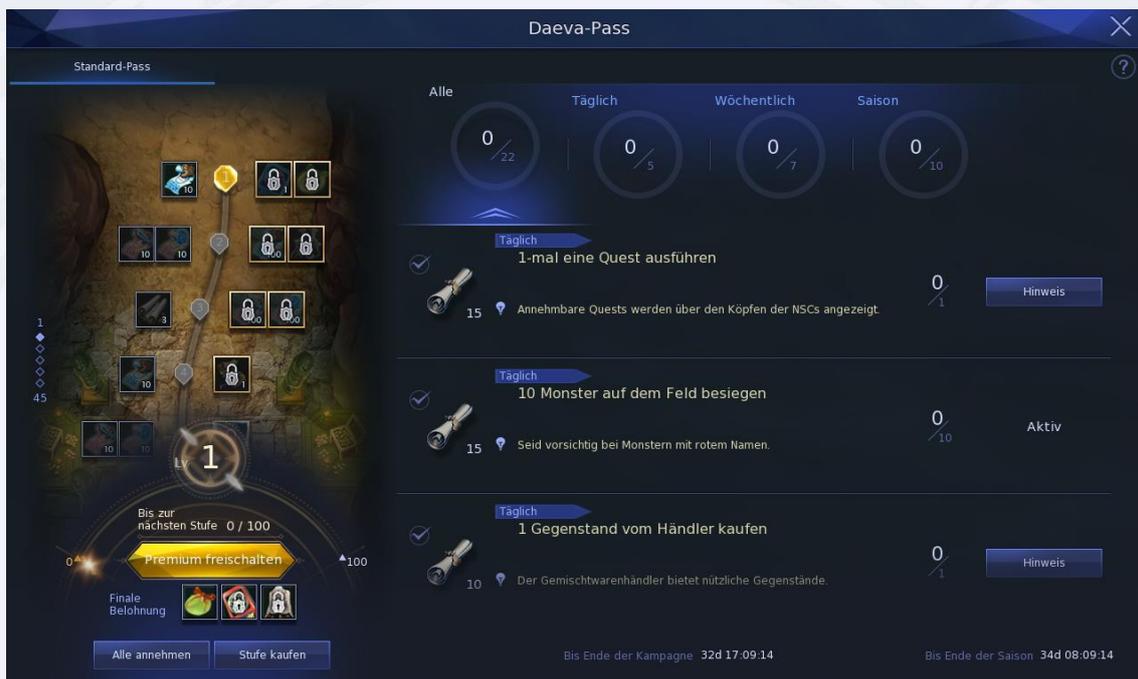
- Täglich um 09:00 Uhr (UTC+1) erhält man 1 freie Stunde.
- Mit dem Erwerb des Tickets kann der Effekt von Siels Energie erhalten werden.
- Wenn die Zeit von Siels Energie abläuft, wird der private Laden geschlossen.

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

### Daeva-Pass



1. Unter [Startmenü - Daeva-Pass], über den Link-Button auf der Radar-Karte oder mit dem Tastenkürzel [Shift+P] kann der 'Daeva-Pass' eingesehen werden.
2. Die Daeva-Pass-Stufe steigt durch tägliche, wöchentliche und saisonale Kampagnen. Pro Stufe erhält man eine Belohnung.
  - a. Kampagnen finden täglich, wöchentlich und saisonal statt und werden um 09:00 Uhr (UTC+1) zurückgesetzt.
  - b. Jede Kampagne führt ihre eigenen EP auf, die in der Kampagnenliste einzusehen sind.
  - c. Werden die Premium-Belohnungen freigeschaltet, kommen zusätzliche Belohnungen hinzu.
3. Durch 'Stufe kaufen' können Daeva-Pass-Stufen erworben werden.
4. Der Daeva-Pass gilt pro Charakter.



## PATCH NOTES

- a. Jeder Charakter im Account kann tägliche, wöchentliche und saisonale Kampagnen abschließen und die Belohnungen werden jeweils an diesen Charakter ausgezahlt.
  - b. 'Premium freischalten' und 'Stufe kaufen' werden ebenfalls pro Charakter erworben.
5. Kampagne und Belohnungen ändern sich saisonal.

### UI

1. Im Spielerinventar sind die folgenden weiteren Inventarmöglichkeiten zu finden:
  - a. Ein Extrawürfel, in dem man Questgegenstände, Münzen und Medaillen lagern kann.
    - i. Er kann über das Extra-Symbol im unteren Bereich des Inventars geöffnet werden.
    - ii. Questgegenstände, Münzen und Medaillen werden automatisch im Extrawürfel abgelegt.
    - iii. Im Extrawürfel können insgesamt 102 Gegenstände aufbewahrt werden.
    - iv. Durch Klick auf die Schaltfläche 'Automatisch anordnen' können die Gegenstände im Extrawürfel sortiert werden.
    - v. Alle anderen Funktionen gleichen denen im Inventar.
  - b. Die Funktion 'Integrierte Miol-Beutel', mit der alle Taschen mit adoptierten Miols eingesehen werden können.
    - i. Sie kann über das Symbol im unteren Bereich des Inventars geöffnet werden.
    - ii. Das Verschieben von Gegenständen ist nur in die aufgerufene Tasche möglich.
    - iii. Das Öffnen von 'Integrierte Miol-Beutel' ist bei manchen NSC-Dialogen oder im Funktionsfenster nicht möglich.
    - iv. Wenn das Inventar und 'Integrierte Miol-Beutel' zeitgleich geöffnet sind, können Gegenstände per Rechtsklick verschoben werden.
    - v. Wenn 'Integrierte Miol-Beutel' offen ist, werden Verbrauchsgüter nicht verbraucht.

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

- vi. Über 'Systemmenü - Tastenbelegung' kann eine Schnelltaste festgelegt werden.
  - vii. Ansonsten funktioniert 'Integrierte Miol-Beutel' wie andere Miol-Beutel.
2. Funktion: Charakter-Aussehen können nun gespeichert werden.
- a. Die Anzahl der möglichen Erweiterungen kann mit Kinah erhöht werden.

Stufe	Unter Stufe 10	Ab Stufe 10
Erweiterung möglich	1x	5x

- b. Fährt man mit der Maus über das Abzeichen in der Liste, wird die verbleibende Zeit angezeigt
3. Hinzugefügte Funktion: Gegenstands-Aussehen kann nun gespeichert werden.



- a. Der Kleiderschrank ist charaktergebunden.
- b. Im Kleiderschrank können nur Gegenstände registriert werden, bei denen eine Erscheinungsextraktion möglich ist.



## PATCH NOTES

- c. Mit dem Aussehen, das im Kleiderschrank registriert ist, kann das Aussehen von Ausrüstungen geändert werden.
- d. Das im Kleiderschrank registrierte Aussehen kann gefärbt werden.
- e. Die Slots im Kleiderschrank können mit Quna oder Gegenständen erweitert werden.

### AION Classic-Shop

- 1. Im AION Classic-Shop können neben Siels Energie und Quna auch Bonbons, Miols, Kleidung und weitere Gegenstände erworben werden.
  - a. Der Shop kann über das Shop-Symbol neben der Minikarte aufgerufen werden.
- 2. Die 'Item verschenken'-Funktion im Shop kann verwendet werden, sobald ein Charakter Stufe 30 erreicht hat.
  - a. Bis zu 5 Items pro Tag/Account können an Spieler auf der Freundesliste eines Charakters verschenkt werden.
    - i. Nach Hinzufügen von Charakteren auf die Freundesliste im Spiel, kann es einige Zeit dauern, bis diese korrekt im Shop angezeigt wird.
  - b. Siels Energie wird direkt dem Account gutschrieben, an den sie verschenkt wurde. Es wird kein Item an einen Charakter gesendet.

### Gameforge Features

- 1. Die folgenden Anpassungen wurden vorgenommen:
  - a. Charaktere können bis Stufe 50 gelevelt werden.
  - b. Die Anzahl an EXP, die pro Level benötigt werden, wurde erhöht.
  - c. Herstellung, Essenzgewinnung und Äthergewinnung sind bis Stufe 449 möglich.
  - d. Die Teleportfunktion in Quests wurde deaktiviert.
  - e. Die Schlächterpunkte wurden angepasst.
  - f. Die Monster im Oberen Abyss wurden auf Stufe 50 angepasst.