

Bungie Developer Social-Media-Roundup



Vielen Dank an den Destiny Content-Creator „ram-shackle“ (Links u.m. am Ende des Dokuments) für die Erlaubnis, seine englischsprachige Vorlage und Idee dieses Projekts nutzen zu dürfen!

Wichtige Personen:

DeeJ, Cozmo, dmg04: Community Manager

Chris B: Christopher Barrett, Game Director

Josh H: Josh Hamrick, Sandbox Design Lead

Daniel A: Daniel Auchenpough, Economy- und Reward Designer

Kevin Y: Kevin Yanes, Senior PvP Designer

Lars B: Lars Bakken, Design Lead

Joe B: Joe Blackburn, Raid Team Lead

STAND: 09.04.2018

Wichtige, unkonkrete Mitteilungen:

- Es gibt Pläne, bald wieder Streams zur Präsentation anzusetzen ([Cozmo, reddit](#))
- Cozmo würde gerne die Raid-Alongs aus D1 zurückbringen ([Cozmo, reddit](#))
- dmg04 selbst nimmt 2 mal die Woche an Playtests zur Sandbox teil ([dmg04, reddit](#))
- dmg04 sieht sich jeden Tag die Feedback-Foren an! ([dmg04, reddit](#))
- Bungie denkt definitiv darüber nach, Set-Boni für Rüstungen einzuführen. Dies führt jedoch zu anderen Problemen, wie zum Beispiel das Beenden der Freiheit, Rüstungen problemlos durchmischen zu können (dmg04, Feedback-Forum)
- Die Entwickler spielen ihr eigenes Spiel! ([Cozmo, Feedback-Forum](#))
- Es gab eine Menge Feedback in D1, dass Bungie den Grindfaktor zum Freischalten der Waffenperks verringern soll

- Die Community Manager können nicht einfach Aussagen bezüglich bestimmter Änderungswünsche im Spiel treffen, bevor diese intern beschlossen wurden ([Cozmo, reddit](#))
- Die einzigen Fraktions-Items, die in Season 3 nicht mehr verfügbar sind, sind die Season 2-Ornamente und Embleme ([dmg04, reddit](#))
- Die Gewinner-Waffen der Fraktionen, die die Events nicht gewinnen konnten, werden in den Lootpool der Fraktionsevents in Season 3 aufgenommen ([Cozmo, Twitter](#))
- Alle Features der Roadmap, auch die privaten Matches, sind für alle Spieler zugänglich, auch wenn sie keine der Erweiterungen besitzen ([Chris B, Twitter](#))
- Das Team arbeitet daran, das Feature, um mehrere Shader auf einmal zu löschen, umzusetzen und sobald es eine konkrete Zeitangabe dazu gibt, wird dieses auf der Roadmap ergänzt ([dmg04, reddit](#))
- Niemand von Bungie wird die Rückkehr von Destiny 1-Maps, Waffen, Rüstungen, Modi oder sonstigen Features als „brandneuen Content“ bewerben. Viele Fans wünschen sich die Rückkehr gewisser Features und je nachdem setzt Bungie diese Wünsche um. Dementsprechend sind sie natürlich erfreut darüber, gewisse Dinge, die beliebt sind, zurückzubringen, jedoch werden diese niemals als „neuer Content“ beworben ([Cozmo, reddit](#))
- Dass die Neuauflage der Map „Brennender Schrein“ unter dem Namen „Burnout“ als „neu“ im Ankündigungstrailer vermerkt wurde, stört Cozmo selbst auch. Das war ein Formulierungsfehler, den er selbst zu spät bemerkt hat ([Cozmo, reddit](#))
- Die Reduzierung der Zeit, um Patrouillen anzunehmen, gilt auch für Abenteuer und Ähnliches ([dmg04, reddit](#))
- Der Dämmerungs-Loot ist nicht pro Charakter begrenzt. Ihr könnt ihn mit dem selben Charakter so oft in der Woche laufen, wie ihr wollt, um den spezifischen Loot zu farmen ([dmg04, reddit](#))

Hinter den Kulissen von Bungie:

- Die maximale Geschwindigkeit von Spielern zu erhöhen, beeinflusst die Ladezeiten der Umgebung. Deshalb muss das Sandbox Team vorsichtig sein, wenn sie diese erhöhen. Aus demselben Grund gibt es spezielle Gebiete, in denen das Fahren des Sparrows nicht möglich ist ([Josh H, Twitter](#))
- Bevor die Community Manager Infos (vor allem im TWaB) veröffentlichen können, müssen einige der dafür zuständigen Entwickler diese absegnen ([Cozmo, reddit](#))

- Bungie hatte ein internes Meeting, um Schwachpunkte hinsichtlich der Kommunikation vor Veröffentlichungen von Updates und Erweiterungen zu verbessern ([dmg04, Feedback-Forum](#))
- Die Prestige-Raid-Clears vor dem Januar-Update wurden nicht gezählt. Daher werden erst die Raid-Clears seit dem 27. Januar auf dem Calus-Prestige-Emblem gezählt.
- Frage, wie zum Beispiel „Wird Destiny jemals das Feature X beinhalten“ fühlen sich für die Entwickler ein wenig wie eine Falle an. Denn man weiß nie, was zukünftig mal implementiert wird oder eben nicht, da sich die Meinungen intern aber auch das Feedback der Community schnell ändern können. Außerdem könnte ein Entwickler dazu keine Aussagen treffen, da er persönlich ein Feature für interessant halten könnte, der Game Director aber eben nicht, sodass er überstimmt wird. Oder eben andersrum. Lustige Geschichte: Vor Release von Destiny 1 wollte Reward-Designer Daniel Auchenpaugh die Gesten, wie das Tanzen, entfernen und die Ressourcen stattdessen für andere Dinge verwenden, da er dachte, dass die Community da keinen Wert drauf legt. Inzwischen weiß er, dass er damit total daneben lag ([Daniel A, reddit](#))
- Es war eigentlich geplant, der Raid-Rüstung zwei Mod-Slots zu geben (einen normalen, einen Raid-Mod). Doch es gab technische Probleme und man hatte keine Zeit mehr, diese vor Release zu beheben ([Daniel A, reddit](#))
- Daniel A spricht über Releases, Hot-Fixes und Updates: [Daniel A, reddit](#)
- Zeit ist immer ein harter Faktor bei Spiele-Entwicklern. Außerdem gibt es viele Ideen, wie man Dinge verbessern kann, man muss nur darauf achten, wie die Ressourcen verteilt werden. Prioritäten werden gesetzt. Feedback ist daher sehr willkommen, um zu sehen, welche Aspekte besonders wichtig sind ([Daniel A, reddit](#))
- Cozmo sammelt Feedback für die Rückkehr von Schwarze-Spindel-Quests ([Cozmo, reddit](#))
- Warum Mark Noseworthy inaktiv in Sachen Kommunikation über Destiny 2 geworden ist: Zusammengefasst äußert er sich nur, wenn er 1) die Ansprechperson für einen anstehenden Release ist (wie es vor Release von D2 war) und er direkt an diesem Projekt arbeitet, 2) eine Aussage klarstellen muss, die entweder er oder jemand anderes des Studios getätigt hat und die schnell korrigiert werden muss, da sie falsch oder falsch verstanden worden ist, 3) es eine coole, aber unwichtige Information gibt, die aus bestimmten Gründen nicht über andere Infokanäle kommuniziert wurden. Die ganze Stellungnahme findet ihr hier: [Mark N, Twitter](#)
- DeeJ ist in den Hintergrund gerückt und weniger aktiv bei Twitter usw., weil er in seiner Rolle als „Communications Director“ nun mehr dafür sorgt, dass Mitarbeiter wie Josh Hamrick in Blogbeiträgen und Developer Kommentaren zu Wort kommen ([DeeJ, Twitter](#))

- Dylan hat intern auch schon das neue 6 vs. 6 Eisenbanner getestet. Er findet es sehr intensiv, aber anders, als beim 8 Mann-Rumble. Die Spawns findet er gut! ([dmg04, reddit](#))
- Andrew Hopps (Raid Team Lead Artist) darüber, wieso der Basekballraum im Oryx-Raid keine Belohnungen oder Ähnliches gebracht hat: Der Raum wurde erst sehr spät als herausforderndes Rätsel in den Raid integriert und man hat gehofft, eine spezielle Belohnung dafür bereit zu stellen, doch es war zu spät dazu. Also hatte man die Möglichkeit, den Raum als verstecktes Rätsel, ohne Belohnung, mit zu bringen oder ihn rauszuschneiden. Die Begeisterung darüber führte zu frühen Planungen für spätere Rätsel in Raids ([Andrew H, Twitter](#))

Dinge, die Bungie in Zukunft gerne umsetzen würde (die aber noch nicht in Arbeit sein müssen):

- Aktivitäten wie der Hof von Oryx oder die Archon Schmiede ([Cozmo/Chris B, reddit](#))
- Strikespezifische Ausrüstung ist weiterhin in Planung ([Cozmo, reddit](#))
- Morgenröte- (Daybreak)Modifikator für die Dämmerung ([Cozmo, reddit](#))

Community-Vorschläge, die intern an die Entwickler weitergeleitet wurden:

- Cozmo hat dem Team mitgeteilt, dass die Community gerne die Fluch des Osiris-Maps im Eisenbanner beinhaltet hätten ([Cozmo, reddit](#))
- Das Team guckt sich den Vorschlag des automatischen Wiederbelebens nach Abschluss eines Strikes, wie in D1, an ([Cozmo, reddit](#))
- Das Team weiß, dass die Community Spielmodi wie den Hexenkessel und Rumble gerne permanent und nicht nur rotierend zur Verfügung hätte ([Cozmo, Twitter](#))
- Das Team hat verstanden, dass die Community mehr Dinge zum grinden hätte und dass die Art, wie man Ornamente grindet, cool ist, aber dass sie die Arbeit wert sein muss ([Cozmo, reddit](#))
- Cozmo hat dem Team mitgeteilt, wie wichtig es der Community ist, dass die TtK gesenkt wird ([Cozmo, reddit](#))
- Cozmo hat mehrfach bestätigt, dass sich Bungie bewusst ist, dass die Community sich einen anspruchsvollen Horde-Modus wünscht (z.B. im Immerforst) ([Cozmo, z.B. im Feedback-Forum](#))
- Dmg04 hat dem Team weitergeleitet, dass die Community gerne selbst den Spielmodus im Schmelztiegel wählen würde ([dmg04, Feedback-Forum](#))
- Matchmaking für die Dämmerung ([Cozmo, reddit](#))

- Die Möglichkeit, am Ende von Raids im Orbit die Statistiken (Kills/Schaden) des Teams sehen zu können, wie in D1 ([Cozmo, reddit](#))
- Die weitere Rückkehr von D1-PvP-Maps ([Cozmo, reddit](#))
- Cozmo hat das Feedback der Community an das Team weitergeleitet, dass man den Raid-Loadout-Modus zusätzlich zu den normalen Prestige-Modi anbieten soll, anstatt dass sie durch diesen wöchentlich ersetzt werden ([Cozmo, reddit](#))
- Das Feedback des „Questings“
- Mehr als 3 Spieler während der Patrouille
- Cozmo findet die Idee gut, mehrere 6-Spieler-Aktivitäten neben den Raids einzuführen, wie zum Beispiel eine Art heroischer 6-Spieler-Strike und leitet die Idee an das Team weiter ([Cozmo, reddit](#))
- Kampagnen-Playlist mit eigenen Ornamenten ([Cozmo, reddit](#))
- Veteranen-Belohnungen, wenn man die Plattform gewechselt hat ([dmg04, reddit](#))
- Powerlevel-Vorteile im Eisenbanner
- Änderung in Atmosphäre und Storytelling : ([Cozmo, reddit](#))
 - Verbesserte Scannables mit tiefgründigerem Inhalt und eventuellem Freischalten einer Grimoire Karte
 - Mehr Ausrüstung mit Lore-Tabs
 - Besser erzählte Hintergrundgeschichte der Gegner
 - Rückkehr der Grimoire!
 - Coolere Umwelt-Mysterien (wie der riesige „Wurm“ auf Titan)
 - Düsteres Storytelling
- Die Kabal-Raid-Quest-Items in das Inventar verschieben (wie die Prophezeihungen)
- Feedback zu Fraktionskriegen und Rekordbüchern: ([Cozmo, reddit](#))
 - Klare Fortschritts-Anzeigen auf dem Weg zur Komplettierung von Ausrüstung
 - Belohnungen müssen eine wichtigere Rolle spielen (Prestige, Nutzen, Repräsentation)
 - Thematisch passende Rüstung wie beim Eisenbanner
 - Geschichten hinter den Fraktionen (eigene Storylines!)
 - Spieler wollen gegen die anderen Fraktionen antreten
 - Vorschlag: 3 vs 3 vs 3 oder 4 vs 4 vs 4 Schmelztiegel-Modi!
 - Spieler mögen Ornamente, deren Fortschrittsanzeige und dass man sich diese erarbeiten muss
 - Stärkere visuelle Änderungen mit Ornamenten
 - Spieler wollen das exotische Klassenitem der Fraktionen zurück

- Spieler wollen einen uneingeschränkten Rangfortschritt – oder eine einzigartige Belohnung, wenn man das Cap erreicht
- Spieler wollen mehr fraktionsbezogene Fortschrittsanzeigen
 - Und eine Clan-Fraktions-Wahl sowie ein Clan-Rekord-Buch
- Das Schmelztiegel-Helm-Ornament soll bei Siegen in jeglichen Schmelztiegel-Modi freigeschaltet werden ([Cozmo, reddit](#))
- Einfügen eines Schießstands und einer eigenen Heimatbasis ([Cozmo, reddit](#))
- Belohnungen in Trials auch für Verlierer ([Cozmo, reddit](#))
- Gebt Amanda wieder eine Bedeutung! ([Cozmo hier](#), [hier](#) und [hier](#))
- Crimson Day 2 Mann Strike-Playlist ([Cozmo, reddit](#))
- Schmelztiegel Solo-Playlist ([Cozmo, reddit](#))
- Neues Waffensystem ([Cozmo, reddit](#))
- Mehr Nutzen für Waffenmeisterelemente ([Cozmo, reddit](#))
- Entfernen/Überarbeiten von Juggernaut ([Cozmo, reddit](#))
- Schattenschuss sollte 1-Hit im Schmelztiegel sein ([Cozmo, reddit](#))
- Verbesserung von Lichtsensorminen ([Cozmo, reddit](#))
- Verbesserungen der Patrouillen – der Punkt des Verkürzens der Annahme wird mit 1.1.4 bereits umgesetzt – viele Änderungsvorschläge im Original-Link ([Cozmo, reddit](#))
- Das Erweitern der Subclass-Bäume ([Cozmo, reddit](#))
- Das Anbringen von Shadern auf Schwerter ([dmg04, reddit](#))
- Das Team hat [Houndish's Video](#) zur Verbesserung von Destiny 2 gesehen ([dmg04, Feedback-Forum](#))
- Das Löschen von Items direkt aus dem Tresor und aus der Poststelle heraus ([dmg04, Feedback-Forum](#))
- Belohnungen für das Abschließen von Matches im PvP anstatt (oder zusätzlich zu) Bestrafungen für das vorzeitige Verlassen der Spiele ([Cozmo, Feedback-Forum](#))
- Änderungen am Waffensystem: Entweder zurück zum D1-System oder einen vierten Slot für Sniper & Schrotflinten ([Cozmo, Feedback-Forum](#))

- Das Ziel der kompetitiven Playlist muss sein, dass das Kompetitive auch tatsächlich im Vordergrund steht ([Kevin Y, Twitter](#))
- Der untere Skillbaum des Revolverhelden sollte der Golden Gun wieder eine Dauer von 12 Sekunden verleihen ([Cozmo, reddit](#))
- Cozmo hat dem Team mitgeteilt, dass die Einführung von PTS (Privaten Testservern) einen hohen Stellenwert bei der Community einnimmt ([Cozmo, reddit](#))
- Dylan wird das Team fragen, wie lange man sich nach Update 1.1.4 das Feedback ansieht, bevor man Änderungen an der Sandbox und dem Schmelztiegel vornehmen wird. Er zieht in Betracht, solche Infos in zukünftigen TWaB's oder Roadmaps mit einzubeziehen ([dmg04, reddit](#))
- Das Differenzieren von Fresh-Runs und CP-Einstiegen bei Raids in der API ([dmg04, reddit](#))
- Bungie hat das Feedback gehört, dass die Spawns im Rumble-Modus sowie der Fakt, dass 8 Spieler teilnehmen, überarbeitet werden müssen. Außerdem überdenkt man die Powermunitions-Ökonomie ([dmg04, reddit](#))
- Cozmo hat eine Liste mit den wichtigsten Wünschen der Community zusammengestellt:
 - Waffenslot-Änderungen
 - Random Rolls
 - Doppelte Drops bedeutungsvoller machen
 - TtK senken
 - Mehr Waffen und Rüstungen einzigartig machen
 - Geheimnisse entdecken
 - Colliectibles zum Sammeln
 - Mehr schwierige Aktivitäten
 - Exotische Ausrüstung mächtiger machen
 - Direkter Zugang zu spezifischen Aktivitäten
 - Längere Questreihen (Gründe zum Grinden schaffen)
 - Mehr Tresorplätze und Lagerplätze schaffen ([Cozmo, reddit](#))
- Der Wunsch, schwere Maschinengewehre zurückzubringen, wurde weitergeleitet ([Cozmo, reddit](#))
- Der Wunsch, dass „Knochen von Eao“ zurückgebracht werden sollen, wurde weitergeleitet ([Cozmo, reddit](#))
- Der Vorschlag, dass DLC-Maps des Schmelztiegels für alle Spieler, auch ohne Erweiterung, zugänglich gemacht werden sollen, wird intern diskutiert ([Cozmo, reddit](#))

Zukunftspläne von Bungie:

- Die Möglichkeit, Shader über die App anzuwenden, ist der erste kleine Schritt, die App weiterzuentwickeln ([dmg04, reddit](#))
- Das aktuelle Meisterwerk-System ist V1 und wird definitiv weiter ausgebaut ([Cozmo, reddit](#))
- Das Team arbeitet daran, garantierte Meisterwerk Waffen und Rüstungen als Belohnung für harte Aktivitäten einzuführen ([Chris B, Twitter](#))
- Ein „Künstler der Woche“-Emblem ist auf dem Radar von Bungie. Dmg04 hat diese Idee intern eingeworfen ([dmg04, Twitter](#))
- Der Plan ist, öfter Roadmaps für die Community bereitzustellen
- Das XP-System wird weiterhin überarbeitet
- Die Sandbox soll besser werden, als sie es in D1 war – nicht gleich ([Josh H, Twitter](#))
- Wiederherstellung des Grinds
- Das Team arbeitet daran, Collectibles, ähnlich wie die Toten Geister aus D1, einzuführen ([Cozmo, reddit](#) und [Chris B, Twitter](#))
- Sparrow-Fahren auf dem Merkur ([Chris B, Twitter](#))
- Bessere Anreize, um PvP-Matches zu Ende zu spielen, auch wenn man verliert ([Deej, Twitter](#))
- Bungie sammelt Feedback, um die Trials zu verbessern. Informationen erhalten wir, sobald konkrete Änderungen in Sicht sind ([dmg04, reddit](#))
- Man plant, das Clan-Belohnungs-System zu überarbeiten, um die Trivialität von Raid- und Pd9-Items zu unterbinden ([Cozmo, reddit](#))
- Viele Entwickler wünschen sich, mehr coole Dinge mit dem Immerforst anzustellen ([Cozmo, reddit](#))
- Dämmerungsspezifische Rüstung mit Bonus-Perks, die nur während der Dämmerung aktiv sind ([Cozmo, reddit](#))
- Der Community Fokus kommt zurück ([dmg04, Twitter](#))
- Das Ziel von Bungie ist es, Destiny wieder als Hobby zu integrieren ([Chris B, reddit](#))

- Das März-Update (Go Fast Update) ist nur ein Schritt in die Richtung, die Bungie einschlagen möchte. Es kommen noch weitere Updates, die auf dem Spieler-Feedback basieren ([DeeJ](#), [Twitter](#))
- Bungie weiß, dass die Community solche Developer Kommentar-Videos, wie es eins vor dem Go Fast-Update gab, öfter haben will ([Cozmo](#), [Twitter](#))
- Sobald der Bug behoben wurde und das Eisenbanner-Event gestartet wird, wird man sich ganz genau das Feedback zum 6 vs. 6 Modus ansehen (Spawns, Powermunitions-Ökonomie, Verhältnisse der Maps usw.)
- Bungie arbeitet daran, Hotfixes schneller zur Verfügung zu stellen (wie man am kommenden Hotfix sieht), wobei man jedoch beachten muss, dass viele kleine Änderungen, große Wirkungen mit sich bringen ([dmg04](#), [reddit](#))
- Es ist nicht ausgeschlossen, dass ein 8-Mann-Rumble zurückkehrt, wenn man neben einem veränderten Spawn-System Wege gefunden hat, damit das Chaos nicht zu groß ist ([dmg04](#), [reddit](#))
- Man plant weitere Bungie-Bountys, die wieder mit Interviews/Fragerunden verbunden sind. Zur Zeit spricht man darüber, welche Themen die nächsten sind und welche Entwickler man als Gäste dazu holt ([dmg04](#), [Feedback-Forum](#))
- Im nächsten großen Update im Mai wird ausschließlich die TtK von Exotics verringert ([Cozmo](#), [reddit](#))

Konkretes zu den anstehenden Raid-Änderungen:

- Der aktuelle Plan ist, dass der Load-Out-Modus auf Prestige-Schwierigkeit ist und diesen ersetzt. Außerdem soll es dementsprechend pro Woche nur einen Load-Out/Prestige-Modus pro Woche geben ([Cozmo](#), [reddit](#))
- Das Feedback, dass der Load-Out-Modus als zusätzlicher Schwierigkeitsgrad kommen soll, anstatt den Prestige-Modus zu ersetzen, wurde gehört und wird intern diskutiert ([Joe B](#), [Twitter](#))
- Der Weltenfresser Prestige/Loadout-Modus wird keinerlei Änderungen aufweisen. Die Änderungen zwischen Normal- und Prestige-Modus im Leviathan-Raid werden aber in dessen Loadout-Modus übernommen ([Cozmo](#), [reddit](#))
- Sollten individuelle Waffen anstatt eine Waffengattung für den Loadout-Raid vorgeschrieben werden, dann sind diese zwingend Quest-Waffen, sodass jeder die Chance hat, diese Waffe zu erhalten ([Cozmo](#), [reddit](#))
- Daniel A erklärt, warum die Raid-Mods einen Token kosten und was sein Ziel hinter diesem Gedankengang war: [Daniel A](#), [reddit](#)

Sandbox-Themen:

- Alle Sniper sind von dem Scope-Bug betroffen, der im Mai mit 1.2.0 behoben wird ([Josh H, Twitter](#))
- Auch zu den Änderungen an den exotischen Rüstungsteilen wird man demnächst Informationen geben können ([Josh H, Twitter](#))
- Die Änderungen an den Exotics werden dafür sorgen, dass es öfter die Situation gibt, in der man mehrmals darüber nachdenkt, ob man nun diese Exowaffe im Kinetik-, diese im Energie- oder diese im Powerwaffenlot ausrüsten will ([dmg04, Twitter](#))
- Ein Tripple-Stack der Fähigkeiten-Abkling-Mods sorgt für einen 2x Cooldown: 1,33x; 1,67x; 2,x ([Josh H, Twitter](#))
- Das Sandbox-Team ist nie wirklich fertig. Es gibt immer Dinge, die anhand des Community-Feedbacks verbessert werden ([Josh H, Twitter](#))
- Es gab nicht viele Möglichkeiten bezüglich der Radar-Entscheidung. Entweder, man reduziert den Radar, um das Flankieren zu ermöglichen, der sich dann jedoch „kaputt“ anfühlt. Oder man erweitert den Radar, sodass er sich „richtig“ anfühlt, was jedoch die Möglichkeit des Flankierens raubt ([Josh H, Twitter](#))
- Man will die Kolonie nicht zerstören, indem man sie nerft. Die Möglichkeit des Feintunings behält man sich aber natürlich, vor allem aufgrund des Feedbacks, offen ([Kevin Y, Twitter](#) und [Josh H, Twitter](#))
- Bungie arbeitet daran, weitere Variationen von Meisterwerk-Rüstungs-Boni hinzuzufügen ([Chris B, Twitter](#))
- Die Granaten-Abklingzeit wird im Zuge des Mods 2.0-Systems angepasst ([Josh H, Twitter](#))
- „Hartes Licht“ wird das selbe Verhalten wie die „Borealis“ bekommen und die Elemente „on the fly“ wechseln können ([Cozmo, reddit](#))

Bugs, die Bungie bekannt sind:

- Der Verlorene-Sektor-Glitch in der Dämmerung wird zur Zeit untersucht ([dmg04, Twitter](#))
- Ein Glitch am Ende des Dämmerungsstrikes „Baum der Wahrscheinlichkeiten“, bei dem der Boss feststeckt und immun wird, wird untersucht ([Cozmo, Twitter](#))
- Bezüglich der Ehrung der Dämmerungs Top-Scorer, die ihre Punkte mit Hilfe des Sekoren-Glitches erreichen: Bungie arbeitet an einem Fix für das Problem, der

wahrscheinlich mit Update 1.2.0 erscheinen wird. Bis dahin kann jeder mit diesen Methoden Punkte erreichen und es wird derjenige geehrt, der es auf diese Weise am besten schafft, zu punkten ([Cozmo, Feedback-Forum](#))

- Der Fehler, dass heroische Abenteuer seit dem vorletzten Patch keine Modifikatoren mehr aufweisen, wird zur Zeit untersucht ([dmg04, reddit](#))
- Einer der Schwert-Perks wird nicht im UI angezeigt. Bungie arbeitet bereits an einem Fix ([Cozmo, reddit](#))
- Das Team sieht sich den Exploit auf der Karte „Burnout“ an ([Cozmo, Twitter](#))
- Der Raid-Spawn-Bug wurde identifiziert und wird aller Voraussicht nach im Mai behoben. Bis dahin hilft es, wenn man die Intro-Sequenz von nur einem Spieler starten lässt und der Rest des Trupps nachspawnt. Sollte man dem Bug begegnen, hilft es, wenn die Spieler die Ausrüstung durchwechseln, bis alle wieder gespawnt sind ([Cozmo, Feedback-Forum](#))
- Dass Majors und Ultras keine Powermunition dropfen, ist ein Bug, der bei Bungie auf der Liste steht ([Josh H, Twitter](#))
- Der Blackscreen-Bug im Turm ist davor, behoben zu werden. Morgen, am 10. April, wird dieser behoben.
- Dass Cayde-6 keine Schatzkarten verkauft, ist ein bekannter Bug, der in Update 1.2.0 im Mai behoben wird ([dmg04, reddit](#))
- Man ist nicht froh über den 6 vs. 6 Spieler-Bug, jedoch ist man glücklich darüber, ihn vor Start des Events intern identifiziert zu haben ([Cozmo, reddit](#))
- Es ist absolut das Ziel, den 6 vs. 6- Spieler-Bug zu beheben und das Eisenbanner-Event zu starten, bevor Season 2 zu Ende geht, damit die Spieler ihre Chance haben, sich die letzten Season 2-Ornamente zu verdienen ([dmg04, reddit](#))
- Dass sich die Besessenen Goblins gegenseitig schützen, ist ein Bug. Dieser entsteht, wenn sich die Goblins im selben „Tick“ (30 Ticks pro Sekunde) dazu entscheiden, sich zu schützen. Bevor ein Goblin einen anderen Goblin schützt, wird gecheckt, ob er selbst bereits geschützt wird. Wenn sich aber beide Goblins gleichzeitig dazu entscheiden, den anderen zu schützen, wird das System „ausgetrickst“ ([Cozmo, reddit](#))
- Das Team untersucht den Bug, dass die Raid-Helm-Mod seit dem letzten Update nicht mehr funktioniert ([Cozmo, reddit](#))

Quelle:

[Twitter](#)

[englischsprachiges Roundup](#)