

Servertransfer

Der Servertransfer im Haus der Ketten

Allgemeines zum Servertransfer und zum Servercluster

Der Conan Exiles Servercluster im Haus der Ketten ist ein Verbund verschiedener Conan Exiles Server. Jeder Server repräsentiert dabei eine eigene Welt für das Spiel, welche jedoch über die Möglichkeit des Servertransfers miteinander verbunden sind. Die einzelnen Server können somit als Kontinente in einer gemeinsamen Welt fungieren. Neben der Mod [AST](#) ist auf jedem Server die gleiche Modliste eine Voraussetzung für dieses Konstrukt.

Was bedeutet Servertransfer?

Der Servertransfer im Haus der Ketten wird durch die Mod Amunets Server [Transfer \(AST\)](#) ermöglicht. Er ist nicht mit dem [Charaktertransfer](#)-Feature von Funcom zu verwechseln, das derzeit ja nicht aktiv ist. Durch den Einsatz dieser Mod ist es möglich, dass ihr innerhalb des Spiels mit eurem Spielecharakter auf die unterschiedlichen CE-Server und Welten im „Haus der Ketten“ wechseln könnt. Dabei bleiben alle Informationen des Spielecharakters, wie zum Beispiel eure Stats, euer Fortschritt und euer Inventar erhalten.

Welche Weltkarten von Conan Exiles werden für das Spiel verwendet?

Aktuell werden folgende Karten eingesetzt.

1. The Exiled Land: durch Mods erweiterte Vanillakarte des Hauptspiels.
2. [Isle of Siptah](#): Karte des gleichnamigen DLC. Dieses müsst ihr besitzen, um die Karte bereisen zu können.
3. [Savage Wilds](#): gemoddete Karte für Conan Exiles.
4. The empire of Stygia: gemoddete, zu etwa 60% fertig gestellte Karte für Conan Exiles.

Wie funktioniert der Servertransfer?

Der Servertransfer findet über die Portalhäfen auf den jeweiligen Servern statt. Dort stehen Portalsteine, mit denen ihr interagieren müsst und die euch zu den verschiedenen Welten führen.

Wo finde ich die Portalhäfen?

Die Portale sind auf jeder Kartenübersicht mit einem Stadtsymbol markiert.

1. The Exiled Land: Den [Portalhafen](#) findet ihr am Noob River im Süden auf einer Insel bei den Wächtern.
2. [Isle of Siptah](#): Den [Portalhafen](#) findet ihr südlich der Insel der Schiffbrüchigen.
3. [Savage Wilds](#): Den [Portalhafen](#) findet ihr in der Ebene südlich der Stadt [Murun](#).
4. Empire of Stygia: Den [Portalhafen](#) findet ihr auf einer Insel im Meer.

Was passiert beim erstmaligen Servertransfer?

Der erstmalige Servertransfer auf einen noch nicht bereisten Server bringt dich in den Charaktererstellungsbildschirm, wo du aufgefordert wirst einen provisorischen Charakter zu erstellen. Anschließend wird dieser direkt gelöscht und durch deinen ursprünglich kreierte Charakter ersetzt. Du spawnst hiernach automatisch an dem zum Server zugehörigen Portalstein.

Was Passiert bei allen weiteren Servertransfers?

Beim erneuten Servertransfer auf einen bereits bereisten Server erscheint dein Charakter kurz an einem der festgelegten oder Vanilla Spawnpunkte, danach jedoch direkt und automatisch an dem [Portalhafen](#) auf dem jeweiligen Server.

Ein Servertransfer nimmt circa 5-10 Sekunden in Anspruch.

Probleme beim [Transfer](#)

Q: Ich habe von einem anderen Spieler einen Gegenstand erhalten, der nach dem [Transfer](#) verschwunden ist!

A: Der Gegenstand stammt wahrscheinlich aus einem DLC von CE, das du nicht besitzt.

Q: Meine Begleiter im Follow Modus werden nicht mit transferiert!

A: Nur Begleiter im Inventar werden mit transferiert. Über die Mod [Better Thralls](#) haben wir jedoch die Möglichkeit aktiviert, eure Begleiter (deren Inventar muss leer sein) in das Inventar zurück zu nehmen. Vorsicht: dadurch verliert dieser jedoch seine komplette Erfahrung. Überlegt also gut, ob ihr das wollt.

Q: Ich habe den [Transfer](#) aktiviert, doch er fand nicht statt und mein Charakter ist verschwunden!

A: Der Zielsever ist offline. Verlasse das Spiel, starte es neu und joine den Server, den du verlassen musstest. Warte mit dem [Transfer](#) bis der Zielsever wieder online ist.

Q: Ich habe versehentlich auf jedem, bzw. mehreren Servern einen eigenen Charakter kreierte, weil ich von extern gejoint bin. Wie bekomme ich einen gemeinsamen Charakter für alle Server?

A: Joine den Server auf dem sich dein bevorzugter Charakter befindet. Reise mit diesem auf die betroffenen anderen Server. Dein dort kreierte Charakter wird nun als Provisorium angesehen und direkt durch deinen aktiven Charakter ersetzt.

Q: Ich habe den Server freiwillig/unfreiwillig verlassen. Dann bin ich auf einem der anderen Server, die ich bereits bereist habe, gejoint. Jetzt ist meine Kleidung, mein Fortschritt und mein Inventar verschwunden!

A: Achte immer darauf, dass du auf dem Server joinst, den du zuletzt verlassen hast, sonst ist dein Inventar und Fortschritt verloren. In diesem Falle verlasse den Server wieder und joine den Server, den du davor verlassen hast.

Q: Ich habe nach meinem ersten [Transfer](#) auf einen anderen Server keinen Clan mehr!

A: Übermittelt werden nur die Informationen für deinen Charakter. Der Clan muss nach erstmaligen Joinen neu gegründet werden. Die Information bleibt ab dann erhalten. Bei weiteren eventuellen Clanproblemen wendet euch bitte an unser Team.

Probleme beim [Transfer](#)

Q: Ich habe den [Transfer](#) auf einen anderen Server durchgeführt, bin jedoch nicht am Portalstein sondern einem anderen Spawnpunkt gelandet. Meine Levels, die ich auf dem anderen Server erarbeitet habe, und das Inventar sind nicht mehr vorhanden. Was soll ich tun?

A: Der Servertransfer hat deine Daten nicht übernommen, was in seltenen Fällen mal passieren kann. Verlasse das Spiel, joine den vorherigen Server von extern und transferiere erneut.

Q: Ich habe den Server mit der Modkarte gejoint, finde mich aber in der Charaktererstellung auf der Exiled Lands Karte (Vanilla) wieder!

A: Die von Moddern erstellten Karten werden immer über einen Eintrag in der Engine.ini auf den Server geladen. Im Rahmen von Wartungsarbeiten kann es leider in seltenen Fällen jedoch vorkommen, dass dieser Eintrag zurück gesetzt wird. Ihr müsst uns dann unbedingt informieren, damit wir den Eintrag so schnell wie möglich erneuern können. Nach dem dann anschließenden Neustart wird die gemoddete Karte wieder mit ihren bis dahin abgespeicherten Spielständen geladen.