

# Mechaniken

- Mechaniken Benutzerdefinierte Waffen
- Mechaniken Glück, Bluten, Parieren
- Mechaniken Mob-Statistiken
- Mechaniken Schaden & Verzauberung

# Mechaniken

## Benutzerdefinierte Waffen

### Benutzerdefinierte Waffen ☐

#### Degen (leicht)

- ☐ Sehr hohe Angriffsgeschwindigkeit
- ☐ Hohe Rüstungsdurchdringung
- ☐ Hohe Immunitätsreduktion
- ☐ Kein Rückstoß
- ☐ Sehr niedriger Schaden

#### Dolche (leicht)

- ☐ Hohe Angriffsgeschwindigkeit
- ☐ Hohe kritische Trefferchance
- ☐ Niedrige Angriffreichweite

#### Keulen (leicht)

- ☐ Betäubungschance
- ☐ Verursacht (leicht verringerten) Schlagschaden (wirksam gegen gepanzerte Gegner)

#### Großäxte (schwer)

- ☐ Sehr hoher Schaden

☐ Hohe kritische Trefferchance

☐ Sehr niedrige Angriffsgeschwindigkeit

## **Kriegshammer (schwer)**

☐ Betäubungschance

☐ Verursacht hohen Schlagschaden

☐ Hoher Rückstoß

## **Speere (schwer)**

☐ Hohe Angriffreichweite

☐ Verursacht erhöhten Schaden, je schneller du dich dem Ziel näherst

☐ Niedriger Schaden für eine schwere Waffe

# Mechaniken Glück, Bluten, Parieren

## Glück

Jeder Punkt Glück, den du hast, gewährt dir einen weiteren Versuch bei den meisten zufallsbasierten Ereignissen (RNG), um ein günstiges Ergebnis zu erzielen.

Wenn du beispielsweise eine 20%-Chance für einen kritischen Treffer verfehlst, erhältst du eine weitere 20%-Chance, um es erneut zu versuchen!

Das Gegenteil gilt auch: Bei negativem Glück bekommst du bei einem erfolgreichen Versuch eine erneute Chance auf ein negatives Ergebnis.

Werte bei negativem und positivem Glück:

-2 Glück	-1 Glück	Basis Chance	1 Glück	2 Glück
0.0125%	0.25%	5%	9.7%	14.2%
0.1%	1%	10%	19%	27.1%
0.33%	2.25%	15%	27.7%	38.5%
0.8%	4%	20%	36%	48.8%
2.7%	9%	30%	51%	65.7%
6.4%	16%	40%	64%	74.4%
12.5%	25%	50%	75%	87.5%
21.6%	36%	60%	84%	93.6%
34.4%	49%	70%	91%	97.3%
51.2%	64%	80%	96%	99.2%
72.9%	81%	90%	99%	99.9%

Für negatives Glück wird die Erfolgswahrscheinlichkeit durch  $(\text{chance}^{\text{luck}})$  berechnet.

Für positives Glück lautet die Erfolgswahrscheinlichkeit  $(1 - (1 - \text{chance})^{\text{luck}})$ .

## Bluten ☐☐

Bluten ist ein Status-Effekt, der ausgelöst werden kann. Es hat eine Chance, Dauer und Tick-Schaden.

Wenn Bluten ausgelöst wird, verursacht es alle 40 Ticks Schaden, wobei dieser Rüstungen ignoriert.

Wenn Bluten erneut zugefügt wird, während das Ziel bereits blutet, wird die Dauer zurückgesetzt und die Tick-Geschwindigkeit um 5 Ticks erhöht, bis zu 4-mal.

Das bedeutet, dass das Opfer bei fünfmaliger Bluten-Infizierung innerhalb kurzer Zeit doppelt so schnell blutet.

## Parieren ☐☐

Parieren ist eine aktive Fähigkeit, die als einer der Boni im Leichte Waffen-Fähigkeitenbaum freigeschaltet wird.

Sie wird durch Rechtsklick mit einer (leichten) Waffe aktiviert.

Für kurze Zeit nach der Aktivierung, wenn du von einem Nahkampf- oder Fernkampfangriff getroffen wirst, wehrst du diesen Angriff ab, nimmst reduzierten Schaden und schwächst den Gegner (es sei denn, es war ein Fernkampfangriff).

Diese Schwächungen umfassen standardmäßig Verlangsamung, Schwäche und reduzierte Rüstung. Falls du jedoch kurz nach der Dauer des Parierens getroffen wirst, wirst du selbst geschwächt.

# Mechaniken Mob-Statistiken

## Mob-Statistiken ☐☐♂

### Strahlungsschaden

Kann als “Smite”-Schaden betrachtet werden, jedoch verursacht die Smite-Verzauberung keinen Strahlungsschaden.

Verursacht 2x Schaden gegen Untote und 1.5x Schaden gegen Nether-Mobs, jedoch 0x Schaden an allem anderen.

### Nekrotischer Schaden

Der “Wither”-Debuff verursacht jetzt nekrotischen Schaden.

Verursacht 1x Schaden gegen alles, außer 0.5x Schaden gegen Nether-Mobs und 0x Schaden gegen Untote.

### Skalierung

Mobs skalieren mit dem Level des Durchschnitts aller umstehenden Spieler. Sie erhalten ein Level, das bis zu 5 Level vom lokalen Durchschnitt abweichen kann.

Mobs erhalten erhöhte Werte basierend auf ihrem Level.

### Werte und Skalierung:

- **Rüstung:**  $0.2 * \text{Level} - 10$  Rüstungspunkte alle 50 Level
- **Schaden:**  $-0.2 + (0.023 * \text{Level})$  — Startet bei -30% Schaden, erhöht sich bis zu +200% auf Level 100
- **Gesundheit:**  $-0.3 + (0.033 * \text{Level})$  — Startet bei -30% Gesundheit, erhöht sich bis zu +300% auf Level 100
- **Rüstungsdurchdringung:**  $0.005 * \text{Level}$  — Bis zu 50% Rüstungsdurchdringung auf Level 100
- **Kritische Trefferchance:**  $0.005 * \text{Level}$  — Bis zu 50% kritische Trefferchance auf Level 100
- **Kritischer Schaden:** 0.5 — Kritische Treffer von Mobs verursachen 50% mehr Schaden

### Zusätzliche Skalierungen nach Mob-Typ:

- **Zombie** (und verwandte Mobs): Feuerresistenz, Giftresistenz, Blütenresistenz.
- **Ertrunkene** (übernimmt Zombie-Werte): Keine Schwäche gegenüber Feuer.
- **Husk** (übernimmt Zombie-Werte): 30% weniger Feuerschaden.

- **Skelett:** Feuerresistenz, Nahkampfresistenz, Explosionsresistenz, Fallresistenz, Giftresistenz, Blütenresistenz.
- **Wither-Skelett:** Immun gegen Gift und Blüten.
- **Spinne:** 50% weniger Giftschaden.
- **Höhlenspinne:** Immun gegen Gift, nimmt 50% mehr Nahkampfschaden.

# Mechaniken Schaden & Verzauberung

## Schaden

Der aufgenommene Schaden wird nach folgender Formel berechnet:

$damageTaken * (1 - typeResistance) * (1 - trueResistance)$

Wobei "typeResistance" deine Gesamtresistenz gegen den spezifischen Schadenstyp ist und "trueResistance" deine allgemeine Schadensresistenz beschreibt.

Falls der Schaden physisch ist, wird dieser Multiplikator erneut angewendet:

$resistedDamage * max(0.1, (15 / (15 + armor)) - (toughness * 0.15))$

## Verzauberung

Das Töten bestimmter Mobs (Enderman, Wächter, Zombifizierte Piglins) erhöht deinen Zähler.

Wenn dieser Zähler über 10 steigt, verringert deine nächste Verzauberung die erhaltene Erfahrung um 80%.

## Anti-Cheese (Farmen abgeschwächt)

Bestimmte Farmen sind zu leicht auszunutzen, daher wurden Gegenmaßnahmen eingeführt, um ihre Wirksamkeit zu verringern oder zu beseitigen.