

# Eternal World: Challengeswelt

## Challengewelt- Deine Chance auf epische Events und Herausforderungen!

In der **Challenge Welt** erwarten dich einzigartige Events, die regelmäßig deine Fähigkeiten testen. Nutze die Gelegenheit, wenn die Welt geöffnet wird, um dich allein oder mit Freunden besonderen Missionen zu stellen. Die Events finden normalerweise **zweimal im Monat** statt und werden über ein Hologramm in der Lobby angekündigt. Sei dabei und erlebe ein dynamisches Abenteuer, das dich immer wieder überrascht und anspornt, der Beste zu sein!

Es gibt derzeit die folgende Herausforderung

### Realistisches Minecraft

Verändert das Spiel, um es realistischer zu gestalten und neue Entdeckungen zu ermöglichen.

### Weltzerfall

Die Umgebung verschwindet Schritt für Schritt, was vom Spieler schnelles Handeln und strategisches Überleben verlangt.

### Mob Block Randomizer

Jeder Block enthält einen zufälligen Mob, der beim Abbauen freigelassen wird. Nur nach dem Töten des Mobs erhält der Spieler den Gegenstand.

### Minenfeld Welt

Die gesamte Welt ist mit Minen bedeckt. Ein falscher Schritt und der Spieler wird getroffen!

### Gravitationswechsel

Die Schwerkraft verändert sich regelmäßig zwischen verschiedenen Stärken, was die Fortbewegung zu einer Herausforderung macht.

### Mob Hunt

Der Spieler muss Mobs in einer festgelegten Reihenfolge finden und töten, um die Herausforderung abzuschließen.

### **Item Hunt**

Eine Aufgabe, bei der der Spieler bestimmte Items in einer bestimmten Reihenfolge sammeln muss.

### **Tron-Pfad**

Jeder Schritt hinterlässt eine Spur, die der Spieler nicht erneut betreten darf. Ähnlich wie im klassischen Tron-Spiel.

### **Randomizer**

Mehrere Arten von Randomizern, bei denen verschiedene Spielaspekte wie Blöcke, Mobs und Biome zufällig geändert werden:

**Block Randomizer:** Block-Drops sind zufällig.

**Mob Drop Randomizer:** Mob-Drops sind zufällig.

**Biome Randomizer:** Welt-Biome ändern sich zufällig.

**Mob Randomizer:** Mobs spawnen zufällig.

### **Sammel-Aufgabe**

Der Spieler muss ein bestimmtes, zufällig gewähltes Item sammeln, um die Herausforderung fortzusetzen.

### **Keine Doppel-Kills**

Es ist nicht erlaubt, denselben Mob zweimal hintereinander zu töten.

### **Schaden-Duell**

Schaden, den ein Spieler einem Mob zufügt, wird teilweise auf andere Spieler reflektiert.

### **Abstand Bitte**

Wenn der Spieler anderen Kreaturen oder Spielern zu nahe kommt, nimmt er Schaden.

### **Sneak Spawner**

Jedes Mal, wenn der Spieler schleicht, wird ein zufälliger Mob in seiner Nähe gespawnt.

### **Anvil Crusher (Amboss-Regen)**

Ambosse fallen periodisch vom Himmel und bedrohen den Spieler.

### **Geteilte HP**

Spieler teilen sich ihre Lebenspunkte. Wenn einer Schaden nimmt, betrifft dies alle.

### **InTime Challenge**

Jedes Lebewesen hat eine begrenzte Lebenszeit. Der Spieler muss Mobs töten, um deren verbleibende Zeit zu übernehmen.

### **Gravity Challenge**

Die Schwerkraft ändert sich regelmäßig und wirkt in verschiedenen Richtungen.

### **Chunk Block Breaker**

Wenn ein Block abgebaut wird, brechen alle Blöcke derselben Art im gesamten Chunk zusammen.

### **World Peace**

Anstatt Kämpfe zu führen, kann der Spieler mit Mobs handeln. Ein symbolischer Modus für Frieden statt Konflikt.

### **Vampir-Challenge**

Der Spieler verliert im Licht Blut und muss Mobs töten, um Blut für sein Überleben zu gewinnen.

### **Health Drainer**

Alle paar Minuten sinkt die maximale Gesundheit des Spielers um einen festgelegten Prozentsatz.

### **Boost'em UP**

Mobs in der Nähe des Spielers werden regelmäßig in die Luft katapultiert.

### **Ein-Biom-Welt**

Die gesamte Welt besteht aus einem einzigen Biom, das alle paar Sekunden wechselt.

### **Hit Order**

Nur ein Spieler kann gleichzeitig Monster angreifen. Bei jedem Schlag wechselt der Spieler, der zuschlagen darf.

### **Right Tool**

Blöcke können nur mit dem richtigen Werkzeug abgebaut werden.

## **Snake Challenge**

Der Spieler kann sich nur entlang einer unsichtbaren „Schlange“ bewegen, die seine Bewegungsrichtung nachahmt.

## **Chunk Decay (Chunk-Zerfall)**

Der Chunk, in dem der Spieler steht, zerfällt nach und nach und entfernt zufällig Blöcke, bis er leer ist.

## **Low Vision (Begrenzte Sicht)**

Der Spieler kann nur eine begrenzte Anzahl von Blöcken sehen, die von ihm ausgewählt wurden. Alle anderen Blöcke sind unsichtbar.

## **Fly Challenge**

Der Spieler kann mit einer Flugkraft durch die Luft gleiten, muss jedoch beim Aufprall auf den Boden Schaden berücksichtigen.

## **Captive Challenge**

Die Welt ist in ein kleines Feld eingeschränkt, das der Spieler durch Erfolge erweitern muss.

## **Rocket Mode**

Der Spieler fliegt in die Luft, indem er schleicht. Allerdings besteht dabei die Gefahr einer Überhitzung und Explosion.

## **Traffic Light Challenge**

Der Spieler darf sich nur bei grünem Licht bewegen. Bewegung bei rotem Licht führt zu einer Bestrafung.

## **Run Randomizer**

Für jeden zurückgelegten Block erhält der Spieler nach einer bestimmten Anzahl einen zufälligen Gegenstand.

## **Split HP**

Der Spieler teilt seine Lebenspunkte mit anderen, sodass Schaden und Heilung auf alle übertragen werden.

## **Mirror Challenge**

Der Spieler spiegelt bestimmte Attribute wie Gesundheit, Nahrung und Tränkeffekte auf andere Spieler.

## **Limited Skills**

Nur ein Spieler kann Monster sehen, während ein anderer Spieler den Monstern Schaden zufügen kann.

## **Limited See/Damage**

Der Spieler kann alle Mobs sehen, jedoch keinen Schaden zufügen, oder umgekehrt.

## **Mob Hunt Challenge**

Alle Mobs müssen in einer bestimmten Reihenfolge gefunden und getötet werden.

## **Item Decay**

Alle gesammelten Items haben eine begrenzte Lebensdauer, bevor sie verschwinden.

## **Collect Battle**

Spieler sammeln ein bestimmtes Item in einer festgelegten Zeit. Danach müssen andere Spieler dasselbe Item finden, um die Herausforderung zu bestehen.

## **Damage Multiplier**

Jeglicher Schaden, den der Spieler erhält, wird um einen bestimmten Multiplikator verstärkt oder reduziert.

## **HP Drain**

Die maximale Gesundheit des Spielers wird in regelmäßigen Abständen um einen festgelegten Prozentsatz gesenkt.

---

Version #1

Erstellt: 31 Oktober 2024 13:06:27 von fluffyflean

Zuletzt aktualisiert: 31 Oktober 2024 14:23:23 von fluffyflean