

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, Nahkampfbresistenz, Explosionsresistenz, Fallresistenz, Giftresistenz, Blütenresistenz.

- **Wither-Skelett:** Immun gegen Gift und Bluten.
 - **Spinne:** 50% weniger Giftschaden.
 - **Höhlenspinne:** Immun gegen Gift, nimmt 50% mehr Nahkampfschaden.
-

Version #8

Erstellt: 10 Oktober 2024 09:32:49 von fluffyflean

Zuletzt aktualisiert: 10 Oktober 2024 16:41:34 von fluffyflean