

Mechaniken Schaden & Verzauberung

Schaden

Der aufgenommene Schaden wird nach folgender Formel berechnet:

$$\text{damageTaken} * (1 - \text{typeResistance}) * (1 - \text{trueResistance})$$

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:

$$\text{resistedDamage} * \max(0.1, (15 / (15 + \text{armor})) - (\text{toughness} * 0.15))$$

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.

Version #3

Erstellt: 10 Oktober 2024 09:36:19 von fluffyflean

Zuletzt aktualisiert: 10 Oktober 2024 16:41:27 von fluffyflean