

Waffen Rezepte

Zur Klarstellung: Ein “Tier” in diesem Kontext bezieht sich auf ein Material-Tier:

- Holz/Gold = 0
- Stein = 1
- Eisen = 2
- Diamant = 3
- Netherit = 4

Großäxte

image.png

- +20% Kritische Trefferchance
- 9.0 Grundangriffsschaden (+1.5 pro Tier)
- 0.5 Angriffsgeschwindigkeit

Kriegshämmer

image.png

- +50% Rückstoß
- +20% Betäubungschance
- 1.0 Angriffsschaden
- 6.0 Grundschlagschaden (+1 pro Tier)
- 1.0 Angriffsgeschwindigkeit

Der 1 Angriffsschaden ist aktuell notwendig, damit die Waffe überhaupt Schaden verursacht. Dadurch hat der Waffentyp einen effektiven Grundschaten von 7 und nicht 6.

Speere

image.png

- +1.0 Angriffsreichweite
- +30% Geschwindigkeitsbonus-Schaden
- 5.0 Grundangriffsschaden (+1 pro Tier)
- 0.8 Angriffsgeschwindigkeit

Geschwindigkeitsbonus-Schaden bedeutet, dass du mehr Schaden verursachst, je schneller du auf das Ziel zurennst. Bei +30% Geschwindigkeitsbonus-Schaden verursachst du etwa 30% mehr Schaden, wenn du das Ziel im Sprint mit einem Sprung erreichst.

Morgensterne

Früher wurden sie als Keulen bezeichnet, aber da Minecraft eine Waffe namens "The Mace" hinzugefügt hat, wurden meine Keulen in Morgensterne umbenannt.

image.png

- +20% Betäubungschance
- 1.0 Angriffsschaden
- 2.5 Grundschlagschaden (+1 pro Tier)
- 1.6 Angriffsgeschwindigkeit

Der 1 Angriffsschaden ist aktuell notwendig, damit die Waffe überhaupt Schaden verursacht. Dadurch hat der Waffentyp einen effektiven Grundschaden von 3.5 und nicht 2.5.

Degen

image.png

- +30% Rüstungsdurchdringung
- +50% Immunitätsreduktion
- -200% Rückstoß
- 2.0 Grundangriffsschaden (+0.5 pro Tier)
- 4.0 Angriffsgeschwindigkeit

Dolche

image.png

- +20% Kritische Trefferchance
- -1.0 Angriffsreichweite
- 4.0 Grundangriffsschaden (+1 pro Tier)
- 1.8 Angriffsgeschwindigkeit

Version #9

Erstellt: 10 Oktober 2024 08:33:20 von fluffyflean

Zuletzt aktualisiert: 10 Oktober 2024 16:36:24 von fluffyflean