

Kanonensystem

Willkommen im Kanonensystem, einem spannenden Feature, das dir ermöglicht, mächtige Kanonen zu bauen, anzupassen und zu bedienen. Erfahre hier, wie du deine Gegner besiegst, Ziele zerstörst und dich mit einzigartigen Projektilen und Fähigkeiten beweist.

Kanonentypen und Bauanleitungen

Es gibt verschiedene Kanonentypen, die unterschiedliche Zwecke erfüllen. Du kannst sie bauen, indem du die entsprechenden Materialien und Designs in der Welt nutzt. Hier sind einige der Standarddesigns:

- **Klassische Kanone:** Eine einfache und kostengünstige Kanone aus Wolle, die schnell gebaut und leicht zerstört werden kann. Sie benötigt Wolle, Knöpfe an beiden Seiten und eine Fackel zum Feuern.
 - **Eisenkanone:** Eine robuste Kanone aus Eisenblöcken, die stabiler und teurer als die klassische Version ist. Sie besteht aus zwei Eisenblöcken in einer Reihe, Knöpfen an den Seiten und einer Fackel oben.
 - **Mörser:** Ein Mörser ist ideal für stark befestigte Ziele. Baue ihn mit zwei Eisenblöcken in vertikaler Richtung, einer Druckplatte oben und einer Fackel unten.
-

Kanonen bedienen

Nachdem du deine Kanone gebaut hast, erscheint eine Nachricht: „Kanone erstellt“. Jetzt kannst du sie laden, zielen und feuern.

1. **Laden**
2. **Reinigen:** Säubere den Lauf mit einem Ramrod (Standard: Stock).
3. **Lade Schießpulver:** Klicke den Lauf mit Schießpulver an. Je mehr du lädst, desto weiter fliegt das Projektil. Achtung: Zu viel Schießpulver kann die Kanone explodieren lassen.
4. **Lade ein Projektil:** Wähle ein Projektil wie eine Kanonenkugel (z. B. Bruchstein) und klicke den Lauf an.
5. **Projektil fixieren:** Schiebe das Projektil in den Lauf, bis es gesichert ist. (Standard: Stock)
6. **Zielen:** Du kannst die Kanone manuell oder automatisch ausrichten. Manuelles Zielen erfolgt durch Klicken auf den Lauf, während du keine Gegenstände in der Hand hältst. Mit automatischem Zielen kannst du den Winkel ändern, indem du in die gewünschte Richtung schaust.

7. **Feuern:** Sobald die Kanone geladen und ausgerichtet ist, kannst du sie über eine Fackel, einen Knopf oder Redstone aktivieren.
-

Zusätzliche Fähigkeiten

Das System integriert spezielle Fähigkeiten, die du durch das Nutzen von Kanonen freischalten kannst:

- **Doppelschuss:** Chance, ein zweites Projektil abzufeuern.
 - **Kanonen-Meisterschaft:** Mehr Erfahrung beim Bedienen von Kanonen.
 - **Hüllenbeherrschung:** Erhöht den Schaden durch Kanonen.
 - **Bonusprojektil:** Chance, ein Projektil nach der Explosion zurückzuerhalten.
 - **Stoßresistenz:** Reduziert Schaden durch Kanonentreffer.
 - **Sturmangriff:** Erzeugt einen Blitzschlag, der in einem 5x5-Bereich Schaden verursacht.
-

Erfahrungspunkte sammeln

Du erhältst Erfahrungspunkte durch verschiedene Aktionen:

- Zielen mit der Kanone
 - Laden von Schießpulver
 - Feuern der Kanone
 - Verursachen von Schaden durch Kanonentreffern
-

Standardprojekteile

Klassische Kanonenkugel (Cobblestone)

Dieses Projektil ist simpel und effektiv. Es erzeugt eine kleine Explosion beim Aufprall und kann sogar Obsidian oder stehendes Wasser/Lava zerstören. Mit der **Superbreaker-Fähigkeit** durchbricht es auch härtere Materialien.

Schrotladung (Melonensamen)

Die Schrotladung feuert mehrere kleine Projektile mit einer großen Streuung ab. Dadurch verwandelt sich die Kanone in eine Art riesiges Schrotgewehr. Dieses Projektil hat keine Wirkung auf Blöcke, ist aber gegen ungeschützte Ziele verheerend.

Clusterbombe (TNT)

Dieses fortgeschrittene Projektil entfaltet beim Aufprall seine volle Zerstörungskraft. Es spawnt mehrere gezündete TNT-Blöcke, die nach 1 Sekunde explodieren und großflächigen Schaden verursachen.

Teleportationskugel (Enderperle)

Ein innovatives Projektil mit zwei Modi:

- **Teleporter:** Bewegt dich direkt zum Einschlagsort.
- **Observer:** Zeigt dir den Einschlagspunkt und teleportiert dich danach zurück zur Kanone. Beachte, dass du währenddessen verwundbar bist.

Feuerwerk (Rakete)

Ein spezielles Projektil mit mehreren Stufen:

- Das erste Projektil (Firework1) explodiert nach 1 Sekunde und erzeugt einen spektakulären Feuerwerkeffekt.
- Weitere Stufen (Firework2 bis Firework4) können zusätzliche Feuerwerke mit unterschiedlicher Geschwindigkeit und Menge erzeugen.

Version #4

Erstellt: 6 Januar 2025 16:14:05 von fluffyflean

Zuletzt aktualisiert: 7 Januar 2025 17:51:01 von fluffyflean