

Minions

Miner

Funktion: Baut automatisch Blöcke ab.

Stufen und Eigenschaften:

- **Stufe 1:** Kosten: Kostenlos, Abbaugeschwindigkeit: 1 Block pro Zyklus, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 2:** Kosten: 5.000, Abbaugeschwindigkeit: 2 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 3:** Kosten: 10.000, Abbaugeschwindigkeit: 3 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Eisen-Spitzhacke, Besonderheiten: Glück I.
- **Stufe 4:** Kosten: 20.000, Abbaugeschwindigkeit: 4 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Eisen-Spitzhacke, Besonderheiten: Glück II.
- **Stufe 5:** Kosten: 40.000, Abbaugeschwindigkeit: 5 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Eisen-Spitzhacke, Besonderheiten: Glück II.
- **Stufe 6:** Kosten: 80.000, Abbaugeschwindigkeit: 6 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Diamant-Spitzhacke, Besonderheiten: Glück III, Verzaubert, Gesundheit 50.
- **Stufe 7:** Kosten: 160.000, Abbaugeschwindigkeit: 7 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Diamant-Spitzhacke, Besonderheiten: Glück III, Verzaubert.
- **Stufe 8:** Kosten: 320.000, Abbaugeschwindigkeit: 8 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Diamant-Spitzhacke, Besonderheiten: Glück IV, Verzaubert, Gesundheit 100.
- **Stufe 9:** Kosten: 640.000, Abbaugeschwindigkeit: 9 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Diamant-Spitzhacke, Besonderheiten: Glück IV, Verzaubert.
- **Stufe 10:** Kosten: 1.280.000, Abbaugeschwindigkeit: 10 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Diamant-Spitzhacke, Besonderheiten: Glück V, Verzaubert, Gesundheit 150.

Farmer

Funktion: Pflanz und erntet automatisch auf bestimmten Bodenblöcken.

Stufen und Eigenschaften:

- **Stufe 1:** Kosten: Kostenlos, Reichweite: 2x2x2, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 2:** Kosten: 3.000, Reichweite: 4x4x4, Werkzeug: Eisenhacke, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 3:** Kosten: 6.000, Reichweite: 6x6x6, Werkzeug: Diamanthacke, Besonderheiten: Verzaubert, Gesundheit 30.

- **Stufe 4:** Kosten: 12.000, Reichweite: 6x6x6, Werkzeug: Diamanthacke, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 5:** Kosten: 24.000, Reichweite: 8x8x8, Werkzeug: Diamanthacke, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 6:** Kosten: 48.000, Reichweite: 8x8x8, Werkzeug: Diamanthacke, Besonderheiten: Verzaubert, Gesundheit 50.
- **Stufe 7:** Kosten: 96.000, Reichweite: 10x10x10, Werkzeug: Diamanthacke, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 8:** Kosten: 192.000, Reichweite: 10x10x10, Werkzeug: Diamanthacke, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 9:** Kosten: 384.000, Reichweite: 12x12x12, Werkzeug: Diamanthacke, Besonderheiten: Verzaubert, Gesundheit 100.
- **Stufe 10:** Kosten: 768.000, Reichweite: 12x12x12, Werkzeug: Diamanthacke, Besonderheiten: Verzaubert, Gesundheit 150.

Slayer

Funktion: Tötet Mobs.

Stufen und Eigenschaften:

- **Stufe 1:** Kosten: Kostenlos, Reichweite: 3x3x3, Werkzeug: Holzsword.
- **Stufe 2:** Kosten: 5.000, Reichweite: 4x4x4, Werkzeug: Holzsword.
- **Stufe 3:** Kosten: 10.000, Reichweite: 5x5x5, Werkzeug: Eisensword, Besonderheiten: Plünderung I.
- **Stufe 4:** Kosten: 20.000, Reichweite: 6x6x6, Werkzeug: Eisensword.
- **Stufe 5:** Kosten: 40.000, Reichweite: 7x7x7, Werkzeug: Diamantsword, Besonderheiten: Plünderung II.
- **Stufe 6:** Kosten: 80.000, Reichweite: 8x8x8, Werkzeug: Diamantsword, Besonderheiten: Plünderung III, Verzaubert.
- **Stufe 7:** Kosten: 160.000, Reichweite: 9x9x9, Werkzeug: Diamantsword.
- **Stufe 8:** Kosten: 320.000, Reichweite: 10x10x10, Werkzeug: Diamantsword, Besonderheiten: Plünderung IV, Verzaubert.
- **Stufe 9:** Kosten: 640.000, Reichweite: 11x11x11, Werkzeug: Diamantsword.
- **Stufe 10:** Kosten: 1.280.000, Reichweite: 12x12x12, Werkzeug: Netheritsword, Besonderheiten: Plünderung V, Verzaubert, Gesundheit 150.

Lumberjack

Funktion: Fällt automatisch Bäume in einem bestimmten Radius.

Stufen und Eigenschaften:

- **Stufe 1:** Kosten: Kostenlos, Radius: 3x5x3, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 2:** Kosten: 30.000, Radius: 4x7x4, Werkzeug: Eisen-Axt, Besonderheiten: Keine.

- **Stufe 3:** Kosten: 70.000, Radius: 6x10x6, Werkzeug: Diamant-Axt, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 4:** Kosten: 150.000, Radius: 7x12x7, Werkzeug: Diamant-Axt, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 5:** Kosten: 300.000, Radius: 8x14x8, Werkzeug: Diamant-Axt, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 6:** Kosten: 600.000, Radius: 9x16x9, Werkzeug: Diamant-Axt, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 7:** Kosten: 1.200.000, Radius: 10x18x10, Werkzeug: Diamant-Axt, Besonderheiten: Verzaubert, Gesundheit 50.
- **Stufe 8:** Kosten: 2.500.000, Radius: 11x20x11, Werkzeug: Diamant-Axt, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 9:** Kosten: 5.000.000, Radius: 12x22x12, Werkzeug: Diamant-Axt, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 10:** Kosten: 10.000.000, Radius: 14x25x14, Werkzeug: Diamant-Axt, Besonderheiten: Verzaubert, Gesundheit 100.

Collector

Funktion: Sammelt automatisch Items in einem Radius und lagert sie in einer Truhe.

Stufen und Eigenschaften:

- **Stufe 1:** Kosten: Kostenlos, Radius: 3x3x3, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 2:** Kosten: 1.000, Radius: 4x4x4, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 3:** Kosten: 3.000, Radius: 5x5x5, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 4:** Kosten: 10.000, Radius: 6x6x6, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 5:** Kosten: 20.000, Radius: 7x7x7, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 6:** Kosten: 50.000, Radius: 8x8x8, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 7:** Kosten: 100.000, Radius: 9x9x9, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 8:** Kosten: 200.000, Radius: 10x10x10, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 9:** Kosten: 500.000, Radius: 11x11x11, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 10:** Kosten: 1.000.000, Radius: 12x12x12, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.

Seller

Funktion: Verkauft automatisch Items aus seinem Inventar.

Stufen und Eigenschaften:

- **Stufe 1:** Kosten: Kostenlos, Verkaufsrate: 1.0x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 2:** Kosten: 1.000, Verkaufsrate: 1.11x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 3:** Kosten: 3.000, Verkaufsrate: 1.22x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.

- **Stufe 4:** Kosten: 10.000, Verkaufsrate: 1.33x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 5:** Kosten: 20.000, Verkaufsrate: 1.44x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 6:** Kosten: 50.000, Verkaufsrate: 1.55x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 7:** Kosten: 150.000, Verkaufsrate: 1.66x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 8:** Kosten: 500.000, Verkaufsrate: 1.77x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 9:** Kosten: 1.000.000, Verkaufsrate: 1.88x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 10:** Kosten: 5.000.000, Verkaufsrate: 2.00x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert, Gesundheit 150.

Fisher

Funktion: Angelt automatisch.

Stufen und Eigenschaften:

- **Stufe 1:** Kosten: Kostenlos, Chance: Standard, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 2:** Kosten: 2.500, Chance: Erhöht, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 3:** Kosten: 5.000, Chance: 3, Werkzeug: Angelrute, Besonderheiten: Glück des Meeres I, Verzaubert.
- **Stufe 4:** Kosten: 10.000, Chance: 4, Werkzeug: Angelrute, Besonderheiten: Glück des Meeres II, Verzaubert.
- **Stufe 5:** Kosten: 20.000, Chance: 5, Werkzeug: Angelrute, Besonderheiten: Glück des Meeres III, Verzaubert.
- **Stufe 6:** Kosten: 40.000, Chance: 6, Werkzeug: Angelrute, Besonderheiten: Glück des Meeres III, Verzaubert.
- **Stufe 7:** Kosten: 80.000, Chance: 7, Werkzeug: Angelrute, Besonderheiten: Glück des Meeres IV, Verzaubert.
- **Stufe 8:** Kosten: 160.000, Chance: 8, Werkzeug: Angelrute, Besonderheiten: Glück des Meeres IV, Verzaubert.
- **Stufe 9:** Kosten: 320.000, Chance: 9, Werkzeug: Angelrute, Besonderheiten: Glück des Meeres V, Verzaubert.
- **Stufe 10:** Kosten: 640.000, Chance: 10, Werkzeug: Angelrute, Besonderheiten: Glück des Meeres V, Verzaubert, Gesundheit 150.

Feeder

Funktion: Versorgt andere Minions in einem Radius mit Nahrung.

Stufen und Eigenschaften:

- **Stufe 1:** Kosten: Kostenlos, Radius: 3x3x3, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 2:** Kosten: 5.000, Radius: 4x4x4, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 3:** Kosten: 10.000, Radius: 5x5x5, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 4:** Kosten: 20.000, Radius: 6x6x6, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 5:** Kosten: 40.000, Radius: 7x7x7, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 6:** Kosten: 80.000, Radius: 8x8x8, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 7:** Kosten: 160.000, Radius: 9x9x9, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 8:** Kosten: 320.000, Radius: 10x10x10, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 9:** Kosten: 640.000, Radius: 11x11x11, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 10:** Kosten: 1.280.000, Radius: 12x12x12, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.

Nahrungsliste für den Feeder Minion

Der **Feeder Minion** versorgt andere Minions automatisch mit Nahrung, um ihre Gesundheit zu regenerieren. Folgende Nahrungsmittel können verwendet werden:

- **Brot:** Heilt 2 Herzen.
- **Apfel:** Heilt 2 Herzen.
- **Gebratenes Rindfleisch:** Heilt 4 Herzen.
- **Gebratener Lachs:** Heilt 4 Herzen.
- **Gekochter Kabeljau:** Heilt 4 Herzen.
- **Gebratenes Hammelfleisch:** Heilt 4 Herzen.
- **Gebratenes Schweinefleisch:** Heilt 4 Herzen.
- **Gebratenes Hähnchen:** Heilt 4 Herzen.
- **Goldener Apfel:** Heilt 10 Herzen.
- **Verzauberter goldener Apfel:** Heilt 20 Herzen.

Version #7

Erstellt: 22 Dezember 2024 11:32:14 von fluffyflean

Zuletzt aktualisiert: 30 Dezember 2024 11:08:21 von Plüschfussel