

# 06.09.2024 - Anpassungen / Korrekturen

Das große Update vom Mittwoch brachte einige unerwartete Schwierigkeiten mit sich, da viele Elemente nicht getestet werden konnten. Insgesamt verlief der Prozess jedoch weitestgehend zufriedenstellend.

## Bugfixes:

- **Statuseffekte bei Bossen:**

Es gab einen Fehler, bei dem Statuseffekte wie Blutung bei Bossen nicht ordnungsgemäß angewendet wurden. Dies lag an deren Immunität gegenüber CC-Effekten (Crowd Control), wie Betäubung und Verlangsamung. Aufgrund eines Zuordnungsfehlers wurden auch Blutung und ähnliche Effekte fälschlicherweise als CC-Effekte betrachtet und daher blockiert.

## Neuerungen:

- **Überarbeitung der Statuseffekt-Chancen:**

Bisher führte eine Chance auf einen Statuseffekt von über 100% dazu, dass der Effekt garantiert ausgelöst wurde. Jetzt funktioniert dies ähnlich wie bei kritischen Treffern:

- Hat man z.B. eine Chance von 130% auf eine Blutung, wird eine Blutung garantiert ausgelöst und mit einer zusätzlichen 30%igen Wahrscheinlichkeit eine zweite Blutung.
- Bei Betäubung und Verlangsamung verlängert sich stattdessen die Dauer, da eine doppelte Betäubung keinen Sinn ergibt und eine 100%ige Verlangsamung einer Betäubung gleichkäme, was zu stark wäre.

## Wichtiger Hinweis:

- **Kosten für Zurücksetzen der Fertigkeiten:**

Nur diese Woche kostet das Zurücksetzen 10 Diamanten. Ab nächster Woche wird der Preis deutlich steigen. Dies soll Spielern ermöglichen, das neue System ausgiebig zu testen.

---

Revision #1

Created 6 September 2024 04:55:58 by Admin

Updated 12 March 2025 07:15:47 by Admin