

31.05.2024 - Zielmodi / Drache

Mit dem letzten Update wurden zwei Änderungen eingeführt, die nun wieder rückgängig gemacht wurden:

Priorisierung nach niedrigster und höchster Lebensenergie:

- Die maximal mögliche Lebensenergie der verschiedenen Gegnertypen wurde als Basis herangezogen, um den Drachen oder die Zombies zu priorisieren, statt der tatsächlichen Lebensenergie.
- Diese Änderung führte jedoch zu Problemen und wurde daher wieder rückgängig gemacht.

Neue Zielmodi

Stattdessen wurden zwei neue Zielmodi hinzugefügt:

1. **Boss (schwächster):**
 - Priorität: Einhörner/Bosse > Drache
2. **Boss (stärkster):**
 - Priorität: Drache > Einhörner/Bosse

Diese Zielmodi visieren ausschließlich Bosse, Einhörner (zählen wegen der Belohnungen als Boss) und den Drachen an. Alle anderen Gegnertypen werden ignoriert.

Weitere Änderungen

- Alle anderen Zielmodi visieren nicht den Drachen an, aber weiterhin unverändert Bosse und Einhörner.

Diese Änderungen machen die Drachenjagd zwar schwieriger, aber auch taktischer.

Modus	Zombies	Einhörner / Bosse	Drache
Langsamster Gegner	+	+	-

Schnellster Gegner	+	+	-
Geringste Lebensenergie	+	+	-
Höchste Lebensenergie	+	+	-
Nah zum Start	+	+	-
Nah am Ziel	+	+	-
Boss (schwächster)	-	++	+
Boss (stärkster)	-	+	++

++	Priorität
+	Kann erfasst werden
-	Kann nicht erfasst werden

Drache

Ohne jegliche Ankündigung wurde im letzten Stream der Drache in einer überarbeiteten Version präsentiert:

- Nach dem Ableben erscheint der Drache nun in einer Skelettvariante mit deutlich erhöhtem Leben und kann erneut erlegt werden.
- Als Belohnung winkt dann auch eine höhere Belohnung als bei der ersten Stufe.

Revision #1

Created 31 May 2024 13:34:57 by Admin

Updated 12 March 2025 07:15:47 by Admin