

Spielfeld

- [Zielmodus](#)

Zielmodus

Die meisten Geschütztürme verfügen über einen einstellbaren **Zielmodus**. Der Zielmodus bestimmt, welche Ziele anvisiert und beschossen werden.

Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Arten:

1. Universelle Zielmodi:

Diese Zielmodi greifen **normale Ziele**, **Bosse** und **Einhörner** an, jedoch **nicht den Drachen**.

2. Boss Zielmodi:

Diese Zielmodi greifen **Bosse**, **Einhörner** und den **Drachen** an, jedoch **keine normalen Ziele**.

Die einzelnen Zielmodi:

1. Langsamster Gegner:

Dieser Zielmodus visiert das von der Bewegungsgeschwindigkeit her langsamste Ziel in Reichweite an. Ausschlaggebend ist die **maximal mögliche Laufgeschwindigkeit** des Ziels und nicht dessen momentane Geschwindigkeit. Verlangsamte Gegner werden also nicht anvisiert, wenn es andere Ziele mit einer niedrigeren Höchstgeschwindigkeit gibt.

2. Schnellster Gegner:

Das Gegenteil von "Langsamster Gegner" – es wird stets das **schnellste** Ziel in Reichweite anvisiert. Auch hier spielen Statuseffekte auf den Zielen keine Rolle.

3. Geringste Lebensenergie:

Dieser Zielmodus visiert Ziele mit der **geringsten, tatsächlichen Lebensenergie** an. Es wird der **Ist-Zustand** der Lebensenergie beachtet, nicht der maximale Wert.

4. Höchste Lebensenergie:

Hier wird das Ziel mit der **höchsten, aktuellen Lebensenergie** anvisiert. Auch hierbei wird der **Ist-Zustand** der Lebensenergie berücksichtigt.

5. Nah zum Start:

Dieser Zielmodus berücksichtigt den **Laufwegfortschritt** der Ziele. Der Gegner, der die **kürzeste Strecke** zurückgelegt hat, wird bevorzugt anvisiert.

6. Nah zum Ziel:

Bei diesem Modus wird der Gegner anvisiert, der die **längste Strecke** zurückgelegt hat und somit dem Ziel am nächsten ist.

7. Boss - schwächster:

Mit diesem Zielmodus können **keine normalen Gegner** anvisiert werden, da er ausschließlich auf **Bosse, Einhörner** und den **Drachen** fokussiert ist. Die Prioritäten lauten:

Einhorn → Boss → Drache.

Trotzdem ist es möglich, normale Ziele durch Flächenangriffe zu treffen, auch wenn der Geschützturm diese nicht direkt angreift.

8. Boss - stärkster:

Die gleichen Bedingungen wie bei "Boss - schwächster", jedoch ist die Priorität umgekehrt:

Drache → Boss → Einhorn.

Die nachfolgende Tabelle verdeutlicht die Prioritäten der Zielmodi noch einmal:

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