

# Archery Evolved: Reborn - Classic

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Archery Evolved: Reborn - Classic](#)
- [2 Änderungen](#)

Die Mod Archery Evolved: Reborn - Classic gibt dem Bogenschießen wieder mehr Gewicht im Spiel

## 1 Archery Evolved: Reborn - Classic

QOL- und Balance-Änderungen an Bogen und Pfeilen, um das Gameplay mit Bogenschießen zu verbessern. Ziel der Mod ist es, das Bogenschießen zu einer brauchbaren Hauptwaffe zu machen, die mit dem Nahkampf vergleichbar ist und auch einen gewissen Gruppennutzen bietet.

## 2 Änderungen

Alle Pfeile (mit Ausnahme von Spezialpfeilen) werden auf 500 gestapelt (Standard 100) Der Schaden aller Pfeile wurde um 4 Punkte erhöht (abzüglich einiger Gebrauchspfeile, die keinen Schaden verursachen) Das Gewicht aller Pfeile wurde auf 0,002 verringert (Standardwert 1,0) Das Herstellen von Pfeilen ergibt 25 Pfeile, Spezialpfeile ergeben 10 (Standardwert 10) Der aufgeladene Power-Angriff verursacht 25% mehr Schaden. Der Multiplikator für die Ausdauer aller Pfeile wurde auf 0,5 gesenkt (Standardwert 1,0). Alle Modifikatoren für die Geschwindigkeit schwerer Pfeilangriffe bleiben unverändert (der Wert hat keine Wirkung).

Explosive Pfeile: Schaden auf 5 verringert (Standard 7) AoE-Min-Schaden auf 50 erhöht (Standardwert 2) Maximaler AoE-Schaden auf 100 erhöht (Standard: 10)

Feuerfunken-Pfeil: Schaden auf 5 erhöht (Standard 0) Debuff-Effekt 4 Schaden pro Tick stapelt 10 mal 10 Ticks Es wurde ein völlig neuer Schwächungszauber namens "Hexenfeuerbrand" erstellt, um diesen Effekt auf Untote wirken zu lassen, der umbenannt wurde, um ihn von einem normalen Blutungseffekt zu unterscheiden.

Heilungspfeil: Schaden auf 0 reduziert (Standard 7) Heilungsnebel auf 25 hp pro Tick erhöht Heilung wird bei Schaden nicht unterbrochen Nebel heilt Blutungen Radius um 50% erhöht

Jagd- und Hyrkanische Bögen: In der ursprünglichen Mod wurde der Jagdbogen auf 9 erhöht, um eine Lücke in der Stärke zwischen den Bögen auszugleichen. Diese Lücke wurde inzwischen durch neue Bögen gefüllt, so dass dies unnötig ist. Ich habe die stärksten Jagd- und Hyrkanischen Varianten zu den "Mächtigen" gemacht, die man auf der Bogenschützenreise erhält.

Leichte Pfeile: Schaden auf 0 reduziert (Standard 1) Lichtintensität auf 4x erhöht Radius auf 3x erhöht / Leichter hyrkanischer Bogen (geändert, um eine stumpfe Bogenoption für Thralls zu bieten) Der Schaden wurde auf 1 verringert (Standardwert 9) Der Erschütterungsschaden wurde auf 15 für leichte und 25 für schwere Waffen erhöht (Standard: 0 und 0).

Giftpfeil: Der Schaden wurde auf 5 verringert (Standardwert 7) Schaden der Giftwolke auf 40 pro Tick erhöht (Standardwert 30)

Voidforge-Pfeile: Gleiches Gewicht wie alle Pfeile Schaden auf 20 erhöht (Standard 10) Durchschlagskraft auf 16,20% erhöht (Standardwert 0)

Rasierklingenpfeile: Der Schaden wurde auf 5 reduziert (Standard 14) Standard-Waffenblutungseffekt hinzugefügt.

Weiterführende Informationen

Steam Workshop ID [Archery Evolved: Reborn - Classic](#)

Mod Autor [Workshop von necro](#)