# Scarlet

Play Testing Report #9 - Balance Testing #1

- Boss 1 High Vampire Mage Fernleigh
  - o Attempts:
    - Tester 1: 5
    - Tester 2: 1
    - Tester 3: 3
  - Nerfs:
    - Beam-Attack Geschwindigkeit runte
  - Buffs:
    - Keine

- Boss 2 Daniel, the Great Werewolf
  - Attempts:
    - Tester 1: 4
    - Tester 2: 9
    - Tester 3: 7
  - Nerfs:
    - Phase 3: Senken der Verzweiflungskombo von 30 auf 15
    - Alle DMG-Quellen machen 10 weniger Schaden
  - Buffs:
    - Movement-Speed in Phase '

- Boss 3 The Twin Fairies, Tammie & Tommie
  - o Attempts:
    - Tester 1: 13
    - Tester 2: 5
    - Tester 3: 3
  - Nerfs:
    - Phase 3: Senken der Verzweiflungskombo von 30 auf 15
    - Alle DMG-Quellen machen 10 weniger Schaden
    - Distanz der ShockWave in Phase 3 Amour erhöhen (Melee Combat enforcement)
    - Health: von 1000 auf 900
  - Buffs:
    - Phase 3: Sea of Bullets hat keinen absoluten Safe-Spot mehr und gewollte Aktionen des Spielers efolgen jetzt

- Boss 4 Eilene, The Demon Huntress
  - Attempts:
    - Tester 1: 9
    - Tester 2: 8
    - Tester 3: 2
  - Nerfs:
    - Geschwindigkeit der Gewehr-Bullets
  - Buffs:
    - Keine

- Boss 5 Death
  - Attempts:
    - Tester 1: 10
    - Tester 2: 15
    - Tester 3: 7
  - Nerfs:
    - HP 1100 1000
    - Light Bubbles kommen seltener und niemals kommen mehr als zwei davon
  - Buffs:
    - Superattacken kommen häufiger
    - Sensen-Superattacke eröffnet eine Phase
    - Geschwindigkeit des Speerangriffs
    - Speer wird jetzt auch schon nach einem verfehlten Angriff nachgeworfen

- Scarlet
  - Buff:
    - Länger I-Frames nach Knockback
    - Schneller aufstehen nach Knockback
  - Nerf:
    - Irgendwas am Spielercharakter zu nerfen, wäre eine schlechte Idee momentan :D

# PT #9 Zitate

"Freu mich aufs fertige Game"

"Zeigt ihr nächstes mal die Story?"

"Geiler Scheiß!"