

7 vs. The Long Dark			
Hier eine Übersicht der Spielwerte, mit denen du die Schwierigkeitsstufen im Spiel anpassen kannst. Eine genauere Ansicht über die jeweilige Bedeutung bekommst du, wenn du ein "Custom Game" im Spiel auswählst. Von den grün markierten Werten kannst du einen anpassen. Entweder eine Stufe nach oben oder eine nach unten. Die rot markierten Werte sind in 7 vs. The Long Dark fix und werden nicht verändert.			
Difficulty Settings	Meine Wahl	Entspricht dem Schwierigkeitsgrad (ab) / Standard	Anpassbar?
Spielstart			
Grundlegende Ressourcenverfügbarkeit	Hoch	Voyageur	Ja (Schwerer & Leichter)
Starttageszeit	Zufällig	Voyageur bis Interloper	Ja (Wahl)
Startwetter	Zufällig	Voyageur bis Interloper	Ja (Wahl)
Erscheinen in Innenräumen zulässig	Nein	Stalker	Nein
Figurmonolog	Nein	-	Nein
Umgebung			
Tageslängen-Multiplikator	1x	Alle	Nein
Wetterwechsel	Hoch	Stalker	Ja (Schwerer & Leichter)
Schneesturmhäufigkeit	Mittel	Voyageur	Ja (Schwerer & Leichter)
Abnehmende Welttemperatur	Mittel	Stalker	Ja (Schwerer & Leichter)
Windwechsel	Mittel	Alle	Ja (Schwerer & Leichter)
Nordlichthäufigkeit	Mittel	Alle	Ja (Niedriger & Höher)
Feuer überschreitet Lufttemperatur	Nein	Stalker & höher	Nein
Endlose Nacht	Nein	-	Nein
Gesundheit			
Kalorienverbrauchsrate	Mittel	Voyageur	Ja (Schwerer & Leichter)
Durstrate	Mittel	Stalker	Ja (Schwerer & Leichter)
Erschöpfungsrate	Hoch	Stalker	Ja (Leichter)
Unterkühlungsrate	Mittel	Voyageur	Ja (Schwerer & Leichter)
Zustandwiederherstellungsrate im Ruhezustand	Mittel	Interloper	Ja (Leichter)
Zustandwiederherstellungsrate	Mittel	Interloper	Ja (Leichter)
Genesungszeit für Unterkühlung	Hoch	Stalker	Ja (Schwerer & Leichter)
Erfrierungsrate	Hoch	Stalker	Ja (Schwerer & Leichter)
Lagerkoller	Nein	Pilgrim	Nein
Darmparasiten	Yes	Stalker	Nein
Durchfall	Ja	Alle	Ja (Leichter)
Verstauchungen	Ja	Alle	Ja (Leichter)
Lebensmittelvergiftung	Ja	Alle	Ja (Leichter)
Gebrochene Rippen	Ja	Alle	Ja (Leichter)
Ausruhen als Ressource	Ja	Alle	Nein
Feuer vermeidet Unterkühlung	Nein	Stalker & höher	Nein
Spieler bei Unterkühlung in der Nähe eines Feuer wecken	Nein	Stalker & höher	Ja (Leichter)
Birkenrindentee Herstellen	Ja	Alle	Nein
Ausrüstung			
Gegenstandsverfallsrate	Mittel	Voyageur	Ja (Schwerer & Leichter)
Verfügbarkeit von losen Gegenständen	Hoch	Voyageur	Ja (Schwerer & Leichter)
Chance auf Leere Behälter	Niedrig	Zwischen Voyageur & Stalker	Ja (Schwerer & Leichter)
Verfügbarkeit von Stöcken, Zweigen und Steinen	Sehr Hoch	Pilgrim	Ja (Schwerer)
Zugewiesene Startausrüstung	Niedrig	Interloper	Nein
Verfügbarkeit von Gewehren	Ja	Pilgrim bis Stalker	Nein
Verfügbarkeit von Revolvern	Ja	Pilgrim bis Stalker	Nein
Verfügbarkeit von Nutzpflanzen	Hoch	Alle	Ja (Schwerer)
Gegenstandsduichten von Behältern Reduzieren	Nichts	Voyageur	Ja (Schwerer)
Wildtierhäufigkeit			
Häufigkeitsrate für Fische	Hoch	Voyageur	Ja (Schwerer & Leichter)
Häufigkeitsrate für Wölfe	Niedrig	Pilgrim	Ja (Schwerer)
Häufigkeitsrate für Timberwölfe	Niedrig	Pilgrim	Nein (Nach Blackrock, Ja)
Häufigkeitsrate für Rehe	Hoch	Voyageur	Ja (Schwerer & Leichter)
Häufigkeitsrate Kaninchen	Hoch	Voyageur	Ja (Schwerer & Leichter)
Häufigkeitsrate für Bären	Niedrig	Pilgrim	Ja (Schwerer)
Häufigkeitsrate Elche	Mittel	Voyageur	Ja (Schwerer & Leichter)
Rückkehrzeit für Wildtiere	Sehr Hoch	(Mittel ist Standard für alle)	Ja (Niedriger)
Abnehmende Wildtierpopulation	Mittel	Stalker	Ja (Schwerer & Leichter)
Auftauchentfernung für Wölfe	Nah	Voyageur & höher	Ja (Leichter)
Schonfrist für Raubtiere	Nein	Stalker & höher	Nein
Wildtierverhalten			
Witterungsreichweite für Wildtiere	Niedrig	Pilgrim	Ja (Höher)
Stärkere Fährte durch Fleisch/Blut	Mittel	Alle	Ja (Schwerer & Leichter)
Passive Wildtiere	Nein	Voyageur & höher	Nein
Wildtierangriffe beim Ausruhen	Ja	Voyageur & höher	Nein
Wolfsangst	Mittel	Alle	Ja (Schwerer & Leichter)
Timberwolf-Moral	Hoch	Pilgrim	Nein
Erkennungsreichweite für Wildtiere	Mittel	Alle	Nein
Wildtierkämpfe			
Kampfbonus	Mittel	Voyageur	Ja (Schwerer & Leichter)
Zustandsschaden durch Kämpfe	Nichts	Pilgrim bis Stalker	Ja (Schwerer)
Kleidungsbeschädigungen durch Kämpfe	Niedrig	Pilgrim bis Stalker	Ja (Schwerer)
Verletzungsrate durch Kämpfe	Mittel	Voyageur	Ja (Schwerer & Leichter)
Schwierigkeitsgrade			
Pilgrim = Pilger	Leicht		
Voyageur = Reisender	Normal		
Stalker = Schleicher	Schwer		
Interloper = Eindringling	Sehr Schwer		
Code:	8Gmo-lpk2-KDHe-WKt9-t-II		