

2024

- [30.10.2024 - Truhen / Anpassungen / Halloween](#)
- [25.09.2024 - Videoanleitungen / Korrekturen](#)
- [11.09.2024 - Reset der Fertigkeiten / Profile](#)
- [06.09.2024 - Anpassungen / Korrekturen](#)
- [04.09.2024 - Großes Update](#)
- [Zeitraum für das große Update ist geplant.](#)
- [Weiterentwicklung von CTD: Großes Update in Arbeit](#)
- [31.05.2024 - Zielmodi / Drache](#)
- [29.05.2024 - Team-Schaden / Korrekturen](#)
- [24.05.2024 - Power-Ups](#)
- [22.05.2024 - Skins](#)
- [15.05.2024 - Drache / Korrekturen / Diamanten](#)
- [01.05.2024 - Geschütztürme / Licht / Bomber und Nukes](#)
- [17.04.2024 - Optimierungen / Korrekturen](#)
- [05.04.2024 - Neues Spawnsystem / Anpassungen](#)
- [21.02.2024 - Skins/Effekte/Korrekturen](#)
- [16.03.2024 - Kleinkram](#)
- [15.03.2024 - Blitze / Support-Test](#)
- [13.03.2024 - Missionen / UI](#)
- [09.03.2024 - Neue Karte / Optimierungen](#)
- [08.03.2024 - Karten \(Maps\), Korrekturen](#)
- [02.03.2024 - kleinere Korrekturen](#)
- [23.02.2024 - Weitere Effekte / Korrekturen](#)
- [16.02.2024 - Änderungen / Korrekturen](#)
- [14.02.2024 - Skins / Änderungen](#)
- [24.01.2024 - Truhen / Shop](#)
- [17.01.2024 - Wiki / Changelog](#)

30.10.2024 - Truhen / Anpassungen / Halloween

Truhen

- Die Chancen bei von Bossen fallengelassenen Truhen wurden überarbeitet und steigen nun weniger steil an.
- Diese Anpassung war notwendig, um zu vermeiden, dass auf Schwierigkeitsstufe 6 Truhen der Stufe 5 dropen.

Neue Drop-Chancen nach Schwierigkeitsstufe:

| Schwierigkeit | Stufe 1 | Stufe 2 | Stufe 3 | Stufe 4 | Stufe 5 |
|---------------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 1 | 95% | 5% | - | - | - |
| 2 | 85% | 15% | - | - | - |
| 3 | 65% | 30% | 5% | - | - |
| 4 | 35% | 50% | 15% | - | - |
| 5 | - | 70% | 30% | - | - |
| 6 | - | 49,9% | 50% | 0,1% | - |

Anpassungen

- Das Map-Voting wurde zu einem zweitstufigen Prozess erweitert. Jetzt können die Zuschauer nicht nur die Karte, sondern auch den Schwierigkeitsgrad wählen.
- In der Übersicht sind nun zusätzliche Details zu Drop-Chancen und zur Skalierung des Spiels auf den jeweiligen Schwierigkeitsstufen verfügbar.

Halloween

- Die Halloween-Karte enthält testweise eine neue Mechanik:
 - Zombies hinterlassen nach ihrem Ableben mit einer 5%igen Wahrscheinlichkeit einen Kürbis voller Leckereien.
 - Diese Kürbisse können über den `!collect`-Befehl auf Twitch eingesammelt werden und gewähren einen kleinen Bonus auf einen zufälligen Team-Bonus, einschließlich

Team-Leben.

- Die zusätzlichen Boni werden im Webinterface nicht berücksichtigt und als Multiplikator direkt im Spiel hinzugefügt.

25.09.2024 -

Videoanleitungen / Korrekturen

Videoanleitungen:

- **Neuer Inhalt:** Auf YouTube wurde eine weitere Videoanleitung bereitgestellt. Das Thema des heutigen Videos ist das **ItemSystem**.
- **Verlinkung:** Im Inventar befindet sich nun oben eine direkte Verlinkung zu YouTube. Beim Skilltree wird diese Verlinkung zum entsprechenden Video noch folgen.

Korrekturen:

- Dank **MystoganCy** konnte ein Fehler in den Schadensberechnungen im Spiel identifiziert und behoben werden.
- Boni durch Items wurden teilweise nicht korrekt in die Berechnungen einbezogen. Dieses Problem wurde nun vollständig behoben.

11.09.2024 - Reset der Fertigkeiten / Profile

Wir haben eine wichtige Änderung an den Fertigkeiten vorgenommen, die eine Zurücksetzung aller bestehenden Fertigungspunkte erforderlich machte.

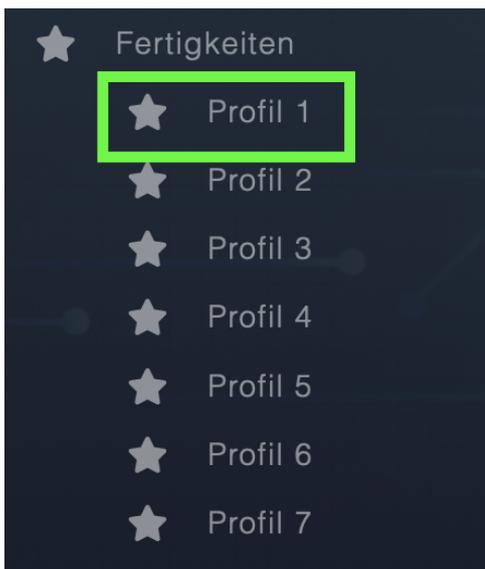
Bisherige Situation: Der Skilltree galt bisher für alle Geschütztürme gleichzeitig. Dies führte dazu, dass Spieler gezwungen waren, sich auf einen einzigen Geschützturm zu spezialisieren und dadurch an diesen gebunden waren. Dies hat die Flexibilität und Variabilität im Gameplay eingeschränkt.

Neue Funktion: Profile für Geschütztürme

Um dieses Problem zu lösen, haben wir ein neues Profil-System implementiert. Ab sofort kannst du Profile erstellen, die spezifischen Geschütztürmen zugeordnet werden. Dies gibt dir deutlich mehr Freiheit, deine Spielweise anzupassen und macht dich unabhängiger von einer festen Spezialisierung.

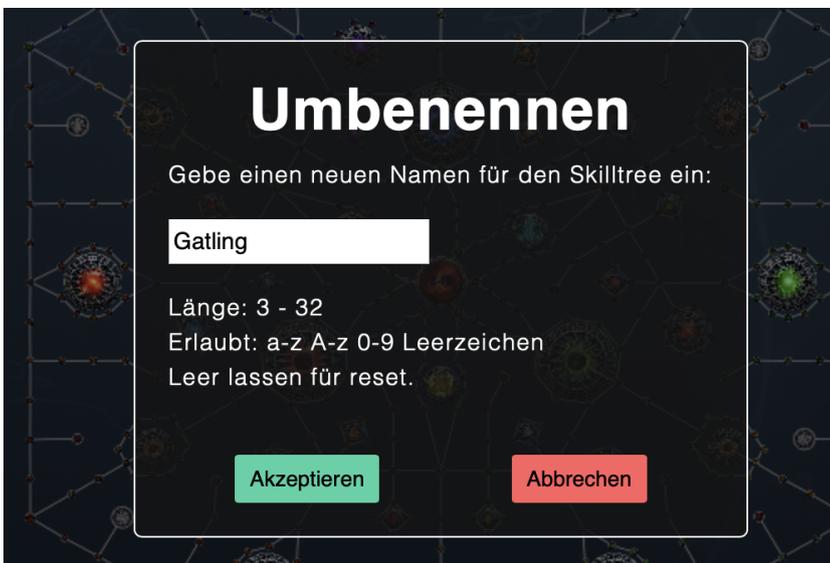
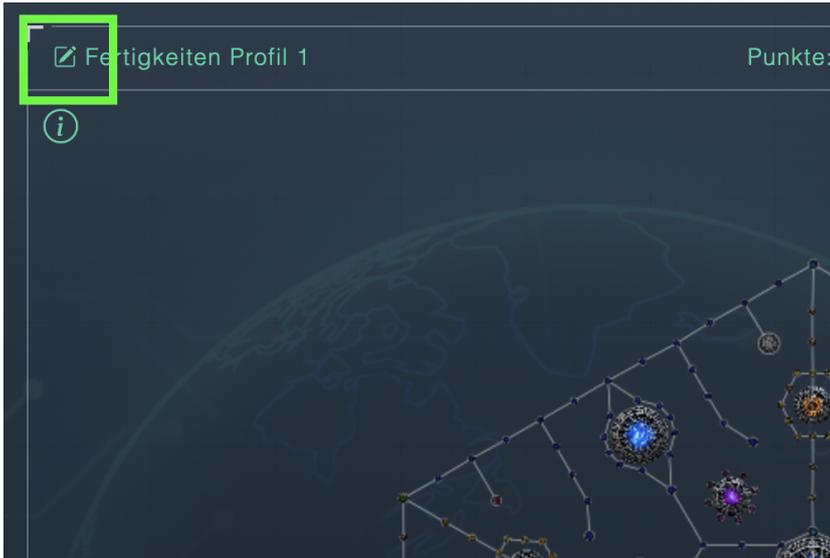
So funktioniert es:

- 1. Menü öffnen:** Klicke links im Menü auf "Fertigkeiten".
- 2. Profil auswählen:** Wähle "Profil 1" aus.



- 3. Fertigkeiten verteilen:** Verteile wie gewohnt deine Fertigungspunkte.

4. Profil benennen: Klicke oben links auf das Editieren-Symbol und gib dem Profil bei Bedarf einen Namen.



Geschützturm zuweisen: Öffne dein Inventar und wähle für den gewünschten Geschützturm das erstellte Profil aus. Der von dir gewählte Name des Profils wird in der Auswahl angezeigt, um Verwechslungen zu vermeiden.



Dieses Update soll das Spielerlebnis dynamischer und anpassbarer gestalten.

Wir wünschen viel Spaß beim Ausprobieren der neuen Funktion!

06.09.2024 - Anpassungen / Korrekturen

Das große Update vom Mittwoch brachte einige unerwartete Schwierigkeiten mit sich, da viele Elemente nicht getestet werden konnten. Insgesamt verlief der Prozess jedoch weitestgehend zufriedenstellend.

Bugfixes:

- **Statuseffekte bei Bossen:**

Es gab einen Fehler, bei dem Statuseffekte wie Blutung bei Bossen nicht ordnungsgemäß angewendet wurden. Dies lag an deren Immunität gegenüber CC-Effekten (Crowd Control), wie Betäubung und Verlangsamung. Aufgrund eines Zuordnungsfehlers wurden auch Blutung und ähnliche Effekte fälschlicherweise als CC-Effekte betrachtet und daher blockiert.

Neuerungen:

- **Überarbeitung der Statuseffekt-Chancen:**

Bisher führte eine Chance auf einen Statuseffekt von über 100% dazu, dass der Effekt garantiert ausgelöst wurde. Jetzt funktioniert dies ähnlich wie bei kritischen Treffern:

- Hat man z.B. eine Chance von 130% auf eine Blutung, wird eine Blutung garantiert ausgelöst und mit einer zusätzlichen 30%igen Wahrscheinlichkeit eine zweite Blutung.
- Bei Betäubung und Verlangsamung verlängert sich stattdessen die Dauer, da eine doppelte Betäubung keinen Sinn ergibt und eine 100%ige Verlangsamung einer Betäubung gleichkäme, was zu stark wäre.

Wichtiger Hinweis:

- **Kosten für Zurücksetzen der Fertigkeiten:**

Nur diese Woche kostet das Zurücksetzen 10 Diamanten. Ab nächster Woche wird der Preis deutlich steigen. Dies soll Spielern ermöglichen, das neue System ausgiebig zu testen.

04.09.2024 - Großes Update

Das heutige Update bringt das bisher umfangreichste Upgrade in der Geschichte von CTD. Hier sind die wichtigsten Neuerungen:

Fertigkeiten

- **Komplett neues Skill-System:** Das alte System wurde entfernt und durch einen komplexen Skill-Tree mit über 400 Knoten ersetzt. Dieser bildet die Grundlage für zukünftige Erweiterungen und bietet zahlreiche Möglichkeiten zur Individualisierung.
- **Nutzung:** Wählt in der Mitte einen (oder mehrere) der 6 gelb umrandeten Knoten aus und aktiviert ihn durch einen Klick. Verbundene Knoten werden ebenfalls gelb und können entsprechend aktiviert werden. Die Auswahl muss am Ende per Klick auf "Akzeptieren" gespeichert werden.
- **Rücksetzung:** Der Skill-Tree kann jederzeit für 10 Diamanten zurückgesetzt und die Punkte neu verteilt werden.
- **Einzigartige Fertigkeiten:** Jeder Geschützturm hat eine exklusive Fertigkeit, die nur für diesen Turm gilt.
- **Schadensarten:** Fertigkeiten, die die Schadensarten von Geschütztürmen manipulieren, wurden noch nicht implementiert, dazu gibt es unten weitere Infos.

Items

- **Item-System:** Missionen belohnen Spieler mit Items, die verschiedene Seltenheitsstufen, Aufwertungen und Attribute besitzen. Items der Seltenheit 1 bis 3 können durch Missionen erhalten werden.
- **Boni-Berechnung:**
 - **Grundwerte ohne Prozentangabe:** Werte wie Schaden werden prozentual erhöht.
Beispiel: 1000 Schaden + 10% = 1100 Schaden.
 - **Werte mit Prozentangabe:** Werte wie Kritische Chance werden additiv erhöht.
Beispiel: 5% Krit. Chance + 10% = 15% Krit. Chance.
- **CTD-Schnellstart-Guide:** Der Guide wurde überarbeitet und erklärt das neue Item-System detailliert.

Menüführung

- **Überarbeitetes Menü:** Die Menüführung auf C-TD.de wurde verbessert und verkürzt, um eine einfachere Navigation zu ermöglichen.

Shop

- **Neue Shopping-Möglichkeiten:**

1. **Items:** Stündlich neue, zufällige Items, die nur einmal verfügbar sind. Der Nutzen ist variabel, da die Attribute zufällig kombiniert werden. Die Preise sind teilweise hoch, besonders bei Spezial-Angeboten.
2. **Upgrades:** Das Inventar kann für Gold-Coins um 9 Plätze erweitert werden. Der Preis steigt mit jeder Erweiterung.

Level

- **Level-System:** Alle gesammelten Level wurden 1:1 übernommen. Die aktuelle Stufe ist nun im Menü sichtbar und der Fortschritt kann durch Klicken eingesehen werden.
- **Map-Voting:** Im Stream-Voting wurde die Auswahl wieder auf 3 Karten erweitert.
- **Drachen-Voting:** Eine von drei Karten hat nun mit 50% Wahrscheinlichkeit einen Drachen, der in der ersten Welle erscheint.

Skalierung

- **Gegner-Skalierung:** Die ersten 10 Wellen setzen nun einen Grundschwierigkeitsgrad fest. Ab Welle 11 skaliert das Spiel weiter, abhängig von der Schwierigkeit der Karte. Die Skalierung startete früher erst ab Welle 21.

Resistenzen

- **Neue Mechanik:** Ab Welle 11 werden Resistenzen gegen verschiedene Schadensarten angezeigt. Diese nehmen im Verlauf des Spiels zu und erschweren den Fortschritt, da es zunächst keine Möglichkeit gibt, die Resistenzen zu senken.

Sonstige Änderungen

- **Flammenwerfer:** Der Flammenwerfer verursacht nun wieder direkten Schaden und hat eigene Missionen.

Anmerkung

Das Update hat wegen unerwarteter Probleme mehr Zeit in Anspruch genommen. Ein Problem hat über 30 Stunden zur Lösung benötigt.

Nächstes Update

Das nächste Update wird Schadensarten und ihre Anpassungsmöglichkeiten betreffen. Es wird möglich sein, Geschütztürme von festen Schadensarten und Statureffekten zu entkoppeln, wodurch zum Beispiel ein Gatling-Geschütz Giftschaden austeilen kann.

Aktuelle Schadensarten:

- Gatling / Railgun: Physisch
- Raketenwerfer: Explosion
- Kettenblitz / Nova: Blitz
- Flammenwerfer: Feuer
- Support: keine

Zeitraum für das große Update ist geplant.

In den letzten Monaten wurde eifrig an einem großen Update mit vielen Neuerungen gearbeitet und nun steht der Zeitraum für den Release fest.

Trommelwirbel Ab dem 01.09. werden wir C-TD.de in den Wartungsmodus versetzen und alle notwendigen Änderungen vornehmen, damit das Update für den darauffolgenden Stream am 04.09. verfügbar ist. Da das Update sehr komplex ist und alle Systeme betrifft, wird die Seite unter Umständen ein paar Tage im Wartungsmodus bleiben.

Aber was umfasst dieses Update nun eigentlich alles?

1. Skill-Tree

Aus vielen Rollenspielen ist der sogenannte Skill-Tree bekannt. Für einen Levelaufstieg erhält man einen Fähigkeitenpunkt und kann diesen für Verbesserungen nutzen.

Aktuell gibt es zwar auch eine rudimentäre Möglichkeit die durch Levelaufstiege erhaltenen Fähigkeitenpunkte für kleine Verbesserungen zu nutzen, aber dieses System war von Anfang an nur ein simpler Platzhalter.



Der Skill-Tree umfasst aktuell um die 290 Knoten, die für je 1 Fähigkeitenpunkt in einer beliebigen Abfolge aktiviert und verkettet werden können.

Die möglichen Boni reichen von +1 Team-Leben über x% Angriffsgeschwindigkeit bis hin zu neuen Funktionen für Geschütztürme.

Ein Beispiel wäre der verfügbare Skill für den Nova-Turm, der alle 25 Angriffe einen Spezialangriff mit doppelter Reichweite und doppeltem Schaden auslöst.

Aber es wird auch andere Manipulationen geben - beispielsweise den Raketenfokus für den

Raketenwerfer, der bei jedem Schuss alle Raketen auf das anvisierte Ziel (Drache?) abfeuert, statt willkürliche Ziele anzuvisieren.



Zum Start wird es für jedes Geschütz einen solchen Skill geben.

Der Support-Turm ist da eine Ausnahme, weil dieser gleich 2 Skills bekommt.

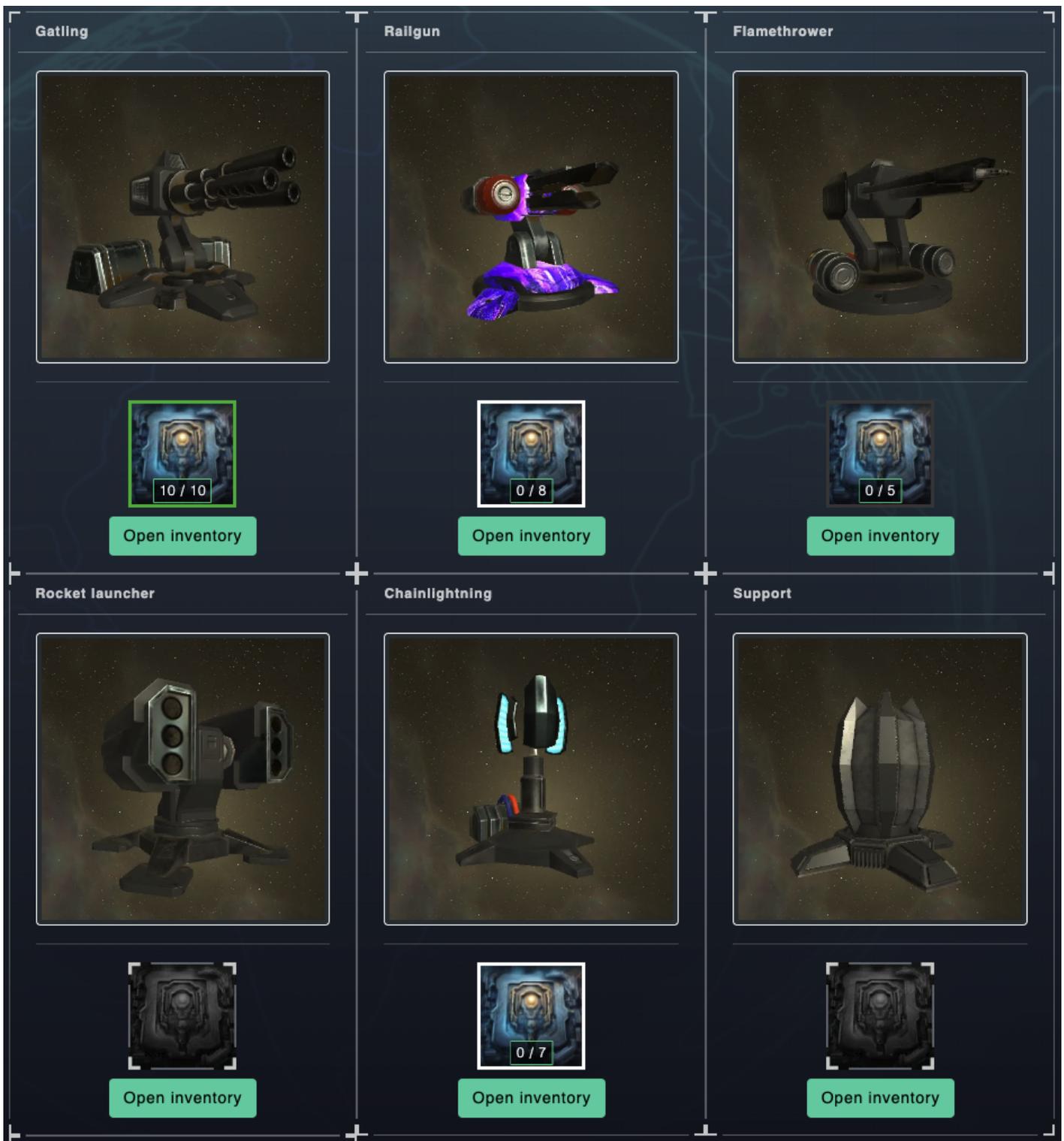
Allerdings ist einer davon bereits bekannt und seit einer Weile testweise im Spiel: Gegner, die in der Nähe sterben, geben die doppelte Menge an Credits.

Zukünftig wird der Skill-Tree immer mehr erweitert und um weitere Skills aller Art ergänzt.

2. Items

Was wäre ein Skill-Tree ohne Items?

Jeder Geschützturm verfügt über einen Item-Slot, in den ein beliebiges Item abgelegt und der Geschützturm verstärkt werden kann.



Items können in einem speziellen Shop gekauft, aber auch durch das Mitspielen in euren Besitz gelangen.

Es gibt dabei verschiedene Qualitätsstufen, zufällige Boni in zufälliger Höhe und auch die Möglichkeit die Items aufzuwerten.

Nicht benötigte Items können darüber hinaus auch "zerlegt" werden, damit ihr andere Items aufwerten könnt.

Rocket launcher



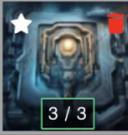

Turret parameters

| | |
|-----------------------|----------|
| [Turret] Damage | 1.232,00 |
| [Turret] Range | 8,11m |
| [Turret] Speed | 0,20/s |
| [Turret] Crit.-Chance | 5,50% |
| [Turret] Crit.-Damage | 55,00% |

| | |
|---------------------|-------|
| [Team] Damage | 6,75% |
| [Team] Range | 2,75% |
| [Team] Speed | 9,75% |
| [Team] Crit.-Chance | 0,75% |
| [Team] Crit.-Damage | 0,75% |
| [Team] Leben | 3,00 |

[Skill] Rocket Focus
The rocket launcher now fires all rockets at the targeted enemy

Inventory Slots: 2 / 90 Salvage items

3 / 3




0 / 23

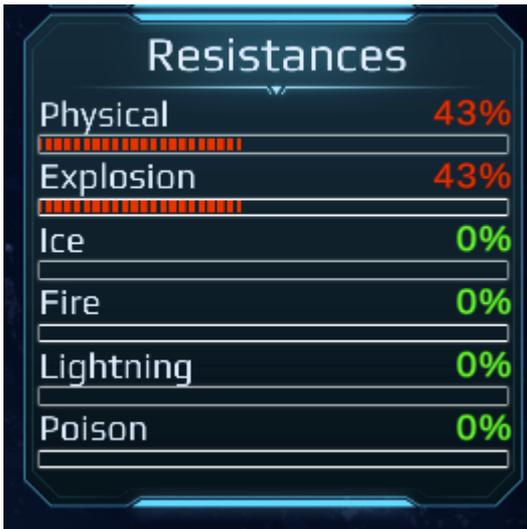
3. Resistenzen

Resistances

| | |
|-----------|-----|
| Physical | 0% |
| Explosion | 25% |
| Ice | 0% |
| Fire | 0% |
| Lightning | 0% |
| Poison | 0% |

Ab Welle 20 wird das Spiel nun schwieriger, denn die Gegner erhalten nun mit jeder Welle ansteigende Resistenzen gegen die Schadensarten der Geschütztürme.

Die Resistenzen steigen mit jeder Welle um 1 % an und diese wechseln auch von Welle zu Welle. Je höher die gespielte Welle, desto mehr Resistenzen gibt es zeitgleich.



| Resistance Type | Percentage |
|-----------------|------------|
| Physical | 43% |
| Explosion | 43% |
| Ice | 0% |
| Fire | 0% |
| Lightning | 0% |
| Poison | 0% |

Es wird langfristig allerdings auf Items und im Skill-Tree die Möglichkeit geben, die Resistenzen zu brechen.

4. Optimierungen

Neben den offensichtlichen Neuerungen wurden natürlich auch unter der Haube haufenweise Verbesserungen, Optimierungen und Korrekturen vorgenommen.

Dies ist quasi ein niemals endender, aber natürlich ein stets erforderlicher Prozess.

5. Zukunft

Dieses Update fügt neue Elemente hinzu, aber es werden auch bestehende Elemente (Fähigkeiten beispielsweise) vollständig ersetzt, um ein runderes Gesamterlebnis mit mehr Möglichkeiten zu schaffen. Zukünftig halten wir an dieser Update-Politik fest und bringen nach längerer Zeit größere Updates mit gewissem Funktionsumfang heraus, statt der lange praktizierten regelmäßigen Updates mit geringem Funktionsumfang. Dies bietet einfach die Möglichkeit eine Funktion viel besser auszuarbeiten, weil es keinen so extremen Zeitdruck gibt.

Nun, dann lassen wir uns mal überraschen, ob das zeitlich alles so klappt.

Weiterentwicklung von CTD: Großes Update in Arbeit

CTD erhält meist wöchentlich neue Funktionen, Überarbeitungen oder Anpassungen. Doch in den kommenden Wochen (ggf. Monaten) wird es einen augenscheinlichen Stillstand geben. Dies liegt nicht an fehlender Motivation, sondern an der Vorbereitung des bisher umfangreichsten Updates für das Spiel seit Beginn der Entwicklung.

Was bringt das Update und warum dauert die Entwicklung so lang?

Das Update beinhaltet Überarbeitungen und Neuerungen in allen Systemen:

- **Game Server** (das Spiel selbst)
- **Socket Server** (das Bindeglied aller Systeme)
- **Webseite**
- **API**
- **Datenbank**

CTD spricht verschiedene Zielgruppen an: von Spielern, die nur ein paar Zombies umballern möchten, bis hin zu denen, die das Maximum aus ihrem Geschützturm herausholen wollen. Das Update wird tiefgreifende Mechaniken einführen, um die Individualisierung der Geschütztürme zu ermöglichen und den bevorzugten Spielstil weiter auszubauen.

Skillsystem

Das aktuelle, rudimentäre Skillsystem wurde von Anfang an als Platzhalter kommuniziert. Das neue Skillsystem wird erheblich komplexer und weniger dem Zufall überlassen sein. Spieler können sich in verschiedenen Bereichen spezialisieren. Neben allgemeinen Attributen wie "Erhöht den Schaden" wird es auch spezielle Fähigkeiten geben, die im Laufe der Zeit weiter ausgebaut werden. Ein Beispiel wäre ein Nova-Turm, der nicht mehr verlangsamt, dafür aber Giftschaden verteilt.

Itemsystem

CTD wird ein umfassendes Itemsystem einführen. Geschütztürme haben zwar keine Hände für Ringe oder Handschuhe, aber jeder Turm wird über einen Slot für das Item "Erweiterte Turmsteuerung" verfügen. Diese Steuerung bietet Fähigkeiten, die auch im Skillsystem zu finden sind - von Basisattributen wie mehr Schaden, Reichweite und Geschwindigkeit bis hin zur

Möglichkeit, den Nova-Turm zu manipulieren.

Diese Items werden verschiedene Qualitätsstufen haben und begrenzt aufgewertet werden können.

Langfristige Ziele

Nicht jede Neuerung wird alle Spieler interessieren, und manche werden sie vielleicht ignorieren. Aber CTD hat den Anspruch, mehr als nur ein kleines Casual-Spiel zu sein und möchte den Spielern langfristig die Möglichkeit geben, das Maximum aus ihrem Geschützturm herauszuholen und Spaß am Tüfteln zu haben.

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.

29.05.2024 - Team-Schaden / Korrekturen

Änderungen

- Blutung und Brennen profitieren nun von Team-Schaden aus allen Quellen.
- Dies gilt auch für Solo-Schaden.

Korrekturen

- Der anfliegende Bomber markiert nun wieder zuverlässig anvisierte Gegner. Eine Änderung in der Vergangenheit hatte dies fehlerhaft und unzuverlässig gemacht.
- Zudem wurden einige kleinere Korrekturen an verschiedenen Stellen vorgenommen.

24.05.2024 - Power-Ups

Änderungen bei den Power-Ups

Power-Ups wurden vor einer Weile größtenteils limitiert:

- **Team-Schaden:** Unlimitiert
- **Team-Reichweite:** 30 Nutzungen
- **Team-Geschwindigkeit:** 30 Nutzungen
- **Team-Krit.-Chance:** 100 Nutzungen
- **Team-Krit.-Schaden:** 100 Nutzungen

Anpassung bei Team-Geschwindigkeit und Team-Reichweite:

Statt der harten Limitierungen bei Team-Geschwindigkeit und Team-Reichweite gibt es nun ein "weiches" Limit:

- **1-30 Nutzungen:** +1% pro Nutzung
- **31-100 Nutzungen:** +0,5% pro Nutzung
- **101-200 Nutzungen:** +0,1% pro Nutzung
- **Ab 201 Nutzungen:** +0,01% pro Nutzung

Detaillierte Erklärung:

- Die ersten 30 Power-Ups geben nun den vollen Bonus von 1%.
- Anschließend geben die nächsten 70 Nutzungen (31-100) jeweils nur noch 0,5%.
- 101-200 Nutzungen geben dann jeweils 0,1%.
- Ab 201 Nutzungen gibt es dann jeweils nur noch 0,01%.

Beispielrechnung für Team-Geschwindigkeit:

Wenn 100 Team-Geschwindigkeit Power-Ups genutzt werden, ergibt dies in Summe nicht mehr 100% Bonus, sondern:

- **1-30 Nutzungen:** 30%
- **31-100 Nutzungen:** 35%

Gesamt: 30% + 35% = 65% Team-Geschwindigkeit

Diese Änderung gilt vorerst nur für Team-Geschwindigkeit und Team-Reichweite.

22.05.2024 - Skins

Skins:

- **Neuer Menüpunkt im Shop:** Der Menüpunkt "Skins" ist nun im Shop-Bereich verfügbar.

Skins dienen zur Individualisierung des eigenen Geschützturms.

Aktuell verfügbare Kategorien von Skins:

1. **Twitch**
2. **Season**
3. **"Lines"**
4. **Einfarbig**
5. **Hall of Fame**

Details zu den Skins:

- **Twitch-Skins:**
 - Es gibt insgesamt 3 unterschiedliche Twitch-Skins.
 - Diese werden nach einem Abo automatisch freigeschaltet (dies kann ein paar Minuten dauern).
 - Je höher die Abo-Stufe, desto mehr Skins werden freigeschaltet.
 - Sobald das Abo endet oder geändert wird, werden die entsprechenden Skins wieder entfernt.
- **Season-Skins:**
 - Diese Skins können durch Aktivität verdient und dauerhaft freigeschaltet werden.
 - Verpasste Skins sind nach einer Season verzögert für Diamanten käuflich.
- **"Lines"-Skins:**
 - Animierte Skins in verschiedenen Farben.
 - Kosten je 250 Diamanten im Shop.
- **Einfarbige Skins:**
 - Die günstigste Variante mit 50 Diamanten pro Skin.
 - Diese Skins sind nicht animiert und ändern lediglich die Farbgebung des Geschützturms.
- **Hall of Fame Skin (Rainbow):**
 - Ein spezieller Skin, der freigeschaltet wird, sobald man in einer der beiden Ranglisten (Bits/Donations) auftaucht.
 - Der Skin wird entfernt, wenn man aus den Ranglisten verdrängt wird.

Allgemeine Regeln für Skins:

- **Anwendbarkeit:** Skins zählen für den Geschützturm in allen Ausbaustufen.
 - Ein gekaufter Skin für das Stufe 1 Gatling-Geschütz zählt auch für alle anderen Stufen bis 10.
- **Festlegung:** Skins können im CTD-HQ festgelegt werden, zukünftig wird dies auch direkt auf der Seite möglich sein.
- **Optische Anpassung:** Skins sind eine rein optische Anpassung und bieten keinen Bonus in irgendeiner Form.
- **Diamanten:** Derzeit können Diamanten nicht gekauft oder eingetauscht werden.

15.05.2024 - Drache / Korrekturen / Diamanten

Neuerungen

Drache als Event

Auf vielfachen Wunsch der Spieler wurde ein Drache als Event implementiert. Der Drache kann derzeit nur manuell durch den Streamer gerufen werden und bleibt bis zum Ende der Runde aktiv. Er verfügt über eine extrem große Menge an Lebenspunkten und erfordert die Mithilfe aller Mitspieler.

Zielmodus-Anpassung

Geschütztürme können den Drachen standardmäßig nicht anvisieren, da die beiden Ziel-Modi für die hinterlegte Laufstrecke ausschließlich Zombies auf den Pfaden anvisieren. Es ist daher ratsam, auf "Meiste Lebensenergie" umzustellen, damit der Drache priorisiert wird. Es ist wichtig, die Balance zu halten, um nicht nur den Zielmodus für den Drachen zu ändern und die Zombies unbeachtet zu lassen.

Belohnung bei Sieg

Sollte der Drache bis Welle 110 besiegt werden, erhalten alle Mitspieler eine Stufe 4 Truhe. Die üblichen Regeln für den Erhalt der Truhe gelten weiterhin.

Webseite

Menüanpassungen

Auf der Webseite c-td.de wurden einige Anpassungen und Korrekturen vorgenommen. Die Menüführung wurde geändert, und selten genutzte Elemente befinden sich nun im Menü oben rechts, wenn man auf den Nicknamen klickt.

Discord Widget entfernt

Das Discord Widget wurde vom Dashboard entfernt.

Neue Währung: Diamanten

Im Header gibt es nun Diamanten als zusätzliche Währung. Diese werden zukünftig für den Kauf von Skins für die Geschütztürme genutzt. Aktuell können Diamanten jedoch nur gesammelt werden, da der Kauf von Skins noch nicht verfügbar ist. Da Diamanten als Belohnung aus Stufe 4 Truhen kommen, wird der Kontostand nun eingeblendet.

Korrekturen

Zielerfassung Raketenwerfer

Die Zielerfassung des Raketenwerfers (alle Stufen) wurde korrigiert. Es kam in einigen Situationen vor, dass der Turm zwar ein Ziel erfasste, aber nicht anvisieren konnte. Dies betraf hauptsächlich fliegende Gegner.

Zielerfassung Gatling Stufe 1

Die Zielerfassung der Gatling Stufe 1 wurde ebenfalls korrigiert. Auch hier konnte es vorkommen, dass der Turm ein Ziel erfasste, aber nicht anvisieren konnte. Dies hatte keinen Einfluss auf normale Gegner, sondern wirkte sich nur auf fliegende Gegner aus.

01.05.2024 - Geschütztürme / Licht / Bomber und Nukes

Geschütztürme:

Die Geschütztürme wurden einer umfangreichen Überarbeitung unterzogen, insbesondere aufgrund früherer Probleme mit dem Gatling-Geschützturm. Das Hauptproblem war eine unzuverlässige Feuerrate, die letztendlich zu fehlerhaftem Verhalten führte. Obwohl Zielwechsel und Drehungen der Geschütztürme natürliche Schwankungen in der Feuerrate verursachen, war eine konstante Leistung praktisch unmöglich. Die umfangreiche Neugestaltung stellt nun sicher, dass hohe Feuerraten zuverlässig erreicht werden können.

In Tests konnte dies sogar mit 200 Schuss pro Sekunde demonstriert werden.

Zusätzlich zu den allgemeinen Anpassungen wurde ein neues System zur Projektilabfeuerung implementiert.

Sämtliche Änderungen beziehen sich nun zum Testen erstmal nur auf das Gatling-Geschütz.

Scheinwerfer der Geschütztürme:

In den vergangenen Tagen wurde viel Zeit darauf verwendet, die Scheinwerfer der Geschütztürme durch realistischere Lichteffekte zu ersetzen. Dadurch wirkte das Spiel bei Nacht deutlich atmosphärischer.

Leider traten bei der Umsetzung unter Windows Probleme auf, die dazu führten, dass das Spiel beim Laden einer Karte abstürzte. Dies war ein herber Niederschlag, weil es die ganze Zeit funktioniert hat und auf dem CTD Server plötzlich nicht mehr.

Es wird gehofft, dass diese Probleme auf einen Fehler in der aktuellen Engine-Version zurückzuführen sind und zu einem späteren Zeitpunkt erneut überprüft werden können.

Bomber / Nuke:

Bisher wurden Bomber und Nukes aktiviert, sobald eine neue Welle begann.

Ab sofort werden Bomber und Nukes erst gestartet, nachdem der letzte Gegner der aktuellen Welle erschienen ist.

Diese Änderung erhöht den Schwierigkeitsgrad insbesondere bei sehr langen Wellen, wie beispielsweise Welle 110, aber es werden auch keine Bomber und Nukes mehr für einzelne Ziele beim Start einer Welle verschwendet.

17.04.2024 - Optimierungen / Korrekturen

Optimierungen:

Eine umfangreiche Überarbeitung und Optimierung des Spiels wurde durchgeführt. Dies führte zu einer Reduzierung der Projektgröße um beeindruckende 32 GB sowie zu erheblich verkürzten Kompilierzeiten und einer Neuorganisation des Codes. Obwohl das Spiel selbst kompakt ist, ist das zugrunde liegende Projekt verhältnismäßig riesig.

Serverkommunikation:

Verbindungsabbrüche waren bisher ein Hindernis im Spiel, da die Verbindung nicht korrekt wiederhergestellt werden konnte. Diese Problematik wurde nun angegangen, sodass das Spiel auch nach längeren Unterbrechungen und sogar IP-Wechseln nahtlos weiterläuft. Während einer laufenden Runde pausiert das Spiel und wartet auf die Freigabe durch den Server, um dann automatisch fortzufahren.

Raketenwerfer:

Der Raketenwerfer erhielt mehrere Optimierungen, darunter eine verbesserte Zielerfassung und die Behebung eines Problems mit seinen Schüssen. Obwohl sich dies nicht auf die Schadensberechnung auswirkte, hatte es einen deutlichen Einfluss auf die Performance des Spiels.

Novatürme:

Ein kleiner Bug bei der Zielerfassung von Novatürmen wurde behoben, der zu unnötigen Verzögerungen bei der Zielsuche führte. Zudem wurde der neue Effekt nun fest ins Spiel integriert.

05.04.2024 - Neues Spawnsystem / Anpassungen

Wir haben nun an zwei Abenden die neue Version des Spiels getestet und nach ein paar Bugs und kleineren Problemen ist diese nun die Basis für die Weiterentwicklung.

Die Ursache für das am Mittwoch entdeckte Speicherleck wurde ziemlich zügig gefunden und behoben.

Neue Version

Die Neue Version zeichnet hauptsächlich ein massiver Neubau mehrerer Kernsysteme aus, die quasi seit der ersten Stunde existierten und aufgrund mangelnden Know-Hows eher primitiv daher kamen.

Spawnsystem

Das Kernstück eines Tower-Defense-Spiels stellt das Spawnsystem dar, dieses bestimmt wann, wo und welche Gegner auf dem Schlachtfeld erscheinen. Das alte System bot kaum Einstellmöglichkeiten:

- Welche Gegner dürfen erscheinen
- Wie viele pro Welle
- Spawnintervall

Die gewählten Gegnertypen waren in diesem Fall dann zufällig und für die meisten Situationen war es dann auch ausreichend, aber es wäre nicht möglich gewesen einen Boss mit 10 anderen Gegnern zu spawnen, da der Zufall über die Anzahl der Bosse entschieden hätte.

Das neue Spawnsystem ist da nun deutlich ausgefeilter:

- Welche Gegner dürfen erscheinen
- Sollen diese zufällig gewählt werden oder soll die Anzahl festgelegt sein
- Spawnintervalle
- Sub-Waves - Es ist nun möglich mit eigenen Intervallen, Verzögerungen usw. auch weitere Wellen zu definieren, die parallel zur Hauptwelle erscheinen. Dies ermöglicht quasi eine unendliche Verkettung von unterschiedlichsten Spawnverhalten innerhalb einer Welle.

- An welchem Eingang sollen die Gegner spawnen: zufällig oder sequentiell

Das neue Spawnsystem wird im Laufe der Zeit natürlich noch erweitert, aber der Grundstein für ein gut erweiterbares System ist gelegt. Die wichtigste Erweiterung stellt nun für die zukünftige Weiterentwicklung die Möglichkeit dar, ganze Runden als Template ablegen zu können und beim Spielstart einfach das gewünschte Template laden. Dank der Templates könnte nun beispielsweise für jede einzelne Karte ein eigener Spielablauf festgelegt werden oder aber auch Spielmodi mit einem Endlosmodus realisiert werden ohne immer alle Wellen zu löschen und neu zu konfigurieren. Genau so wäre es denkbar heute Zombies als Gegner zu haben und morgen Dämonen. Zunächst gibt es aber erstmal nur ein Template in der bewährten Konfiguration und mit ein paar kleinen Anpassungen.

Anpassungen

Der Blitzturm wurde überarbeitet und schwankt nun nicht mehr so sehr in seinem Schaden. Der technische Ablauf ist dabei relativ einfach:

Durch seine Eigenschaft einen Kettenblitz zu schießen ist dieser Turm zwar eigentlich darauf ausgelegt die maximale Anzahl an Zielen zu treffen, aber bei einem Boss ist dies beispielsweise nicht möglich.

In der Vergangenheit hat der Blitzturm an Bossen einen Schadensbonus erhalten, damit er nicht ganz so überflüssig ist, aber die Lösung war auch nicht optimal, da diese Regelung für alle Stufen gleich war.

Nun ermittelt der Blitzturm unmittelbar vor dem Schuss die Anzahl der möglichen Ziele und gewährt einen Schadensbonus in Abhängigkeit zur Anzahl der Ziele. Kann der Turm also 10 Ziele treffen und es gibt nur 8 in Reichweite, so bekommen alle 8 Ziele einen erhöhten Schaden ab. Je weniger Ziele, desto höher fällt dann der Bonus aus. Der Bonus ist dabei auch dem Maximalschaden entsprechend:

Kann der Blitzturm 10 Ziele zu je 1000 Schaden treffen, entspricht der Schadenspool 10.000

Kann er nur 5 Ziele erreichen, erleidet jeder Gegner 2.000 Schadenspunkte.

Bei einem Boss wären es dann entsprechend 10.000 Schaden mit einem Treffer - die volle Dröhnung also.

21.02.2024 -

Skins/Effekte/Korrekturen

CTD

- Die Größe der Lebensbalken wurde reduziert, um eine weniger störende Anzeige zu gewährleisten.
- Alle Statuseffektsymbole wurden von den Lebensbalken entfernt.
- Statuseffekte werden nun direkt an den Zombies visualisiert. Der Anfang wird mit dem Effekt des Brennens gemacht.
- Zombies verfügen nun über mehrere verschiedene sichtbare "Todesarten".
- Die Beleuchtung des Einhorns wurde verbessert, wodurch es nun besser erkennbar und funkelnder ist.
- Verschiedene Effekte, wie beispielsweise die Explosionen durch den Bomber, wurden ausgetauscht.

Korrekturen

- Ein Fehler, der dazu führte, dass "Boss 2" unter bestimmten Umständen das Spiel abstürzen ließ, wenn er vor seiner Explosion zu viel Schaden erlitt, wurde behoben.
- Unter bestimmten Bedingungen verursachten Lebensbalken eine Vielzahl von Fehlern, die nun korrigiert wurden.
- Die Texturen der Bosse wurden repariert, nachdem sie im letzten Stream fehlerhaft dargestellt wurden.

Skins

Die ersten Skins sind nun verfügbar:

Twitch Sub 1 - Dieser Skin wird freigeschaltet, solange ein Stufe 1 Abo aktiv ist.

Twitch Sub 2 - Dieser Skin wird freigeschaltet, solange ein Stufe 2 Abo aktiv ist.

Twitch Sub 3 - Dieser Skin wird freigeschaltet, solange ein Stufe 3 Abo aktiv ist.

Rainbow - Dieser exklusive Skin ist den Spielern vorbehalten, die sich in der Hall of Fame (CTD HQ) verewigt haben.

Die Skins werden automatisch freigeschaltet, solange die entsprechenden Bedingungen erfüllt sind.

Sollte beispielsweise ein Abonnement auslaufen, wird auch der zugehörige Skin automatisch deaktiviert.

In den kommenden Wochen werden zusätzlich 15+ weitere Skins freispielbar sein.

CTD HQ

- Ein Problem, bei dem falsche Skineinstellungen geladen wurden, wurde behoben.

Bekannte Probleme

- Im CTD HQ gibt es noch kleinere Darstellungsprobleme mit manchen Skins beim Nova-Turm.

16.03.2024 - Kleinkram

Kleinkram

Das !Craft - Spiel wurde von 120 auf 60 Sekunden verkürzt.

Missionen haben erheblich reduzierte SC Belohnungen.

Die gestern per Hotfix integrierte Skalierung der Lebensenergie wurde wieder zurückgesetzt und greift nun lediglich weiter ab Welle 101 bis 110.

15.03.2024 - Blitze / Support-Test

Blitze

Der Effekt der Blitztürme wurde ausgetauscht und durch einen anderen ersetzt.

Support-Test

Support-Türme haben nun direkte Auswirkungen auf den Schaden des Bombers und der Nuke. Jeder auf dem Schlachtfeld befindliche Support-Turm hebt den Schaden der beiden Power-Ups um jeweils 100% an.

Bei 3 Support-Türmen richtet das Nuke-Power-Up also nicht mehr 1.000.000 sondern 4.000.000 Schaden an.

Korrekturen

Es wurden einige Korrekturen vorgenommen, aber ein paar kleine, hartnäckige Bugs bestehen leider noch immer.

Beispielsweise entspricht die Todesanimation der Zombies nicht immer dem gewünschten Effekt.

13.03.2024 - Missionen / UI

Missionen - Neue Freiheit für Spieler

Bisher empfanden viele Spieler die Missionen als störend, da sie das Spielerlebnis stark beeinflussten. Zum Beispiel waren Spieler, die eine bestimmte Skillung mit einem Geschützturm ausprobieren wollten, benachteiligt, wenn keine entsprechenden Missionen verfügbar waren. Zusätzlich mussten Spieler während des Spiels oft den Geschützturm wechseln, um möglichst viele Missionen abzuschließen, was den Spielfluss störte.

Das gehört nun der Vergangenheit an.

Die neuen Missionen greifen nicht mehr in die Entscheidungsfreiheit ein. Jeder Spieler kann nun den Geschützturm seiner Wahl und die bevorzugte Skillung spielen, da man sich bei den Missionen nun ein Set auswählen kann. Wenn man also beispielsweise ein Gatling-Geschütz mit Blutungsschaden spielen möchte, wählt man einfach das "Status-Effekte" Set aus und erhält 23 Missionen, die es in der aktuellen Runde abzuschließen gilt.

Die meisten Missionen belohnen weiterhin mit Goldmünzen, aber einige belohnen nun auch mit Silbermünzen.

Alle Geschütztürme erhalten 23 Missionen, die sich größtenteils gar nicht unterscheiden. Tatsächlich variieren aktuell lediglich 6 dieser Missionen von Turm zu Turm.

Wichtig

Nach der Platzierung des Geschützturms kann direkt ein Set mit Missionen ausgewählt werden, und dieses Set ist an den gewählten Turm für die laufende Runde gebunden. Wenn man sich also abmeldet oder disqualifiziert wird, werden die Missionen mit dem Turm gelöscht, und es muss ein neues Set gewählt werden, sobald man wieder mitspielen möchte.

UI

Die Statistikübersicht wurde nun für Support-Türme erweitert, da diese nun für die Missionen den sogenannten "Buff-Wert" einführen.

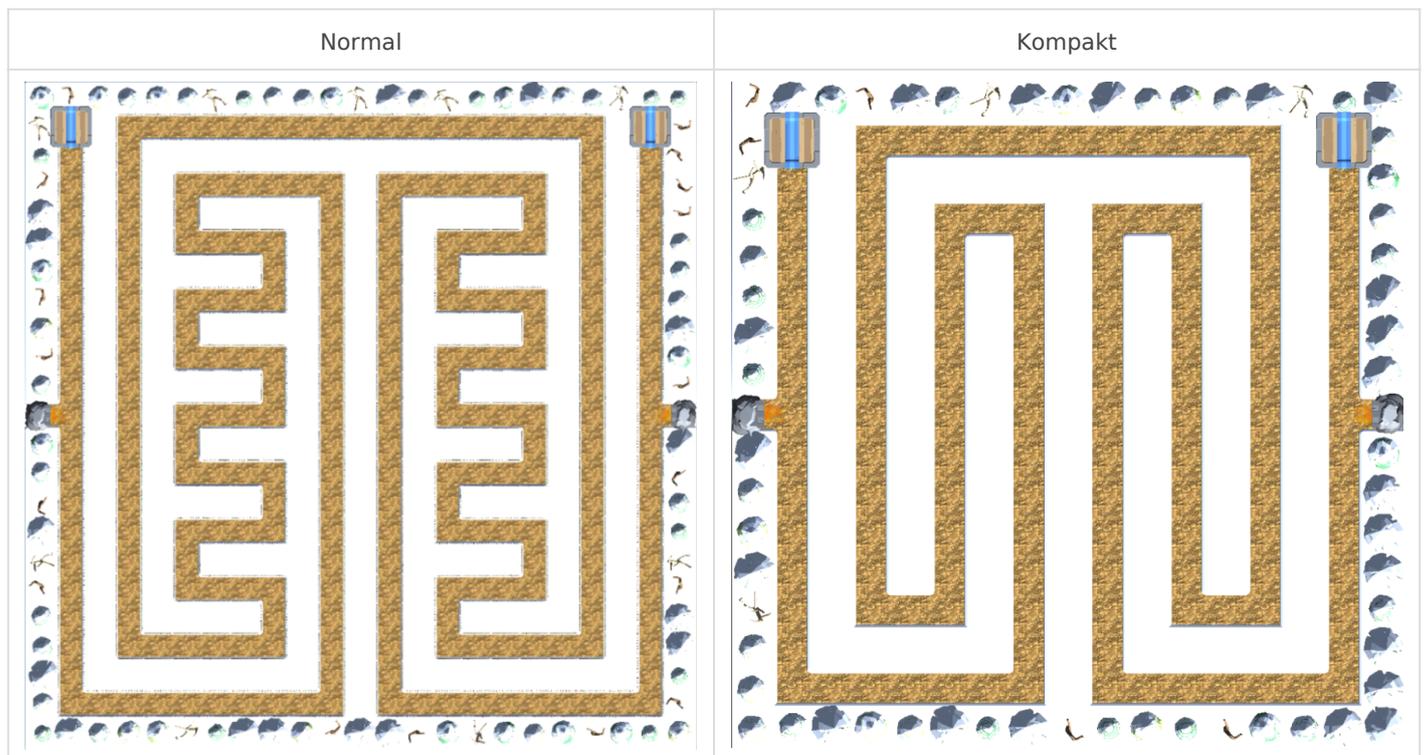
Der Buff-Wert ergibt sich aus der Skillung, der gebufften Zeit und die Anzahl der betroffenen Geschütztürme multipliziert diesen dann.

09.03.2024 - Neue Karte / Optimierungen

Neue Karte

Nachdem die neue Map gestern trotz ihrer gewaltigen Größe so gut ankam, wurde nun eine kompakte 17x17 Variante ins Spiel implementiert.

Die Karte ist nun somit genau so groß wie die Spirale und dürfte daher eine gute Alternative sein, damit nicht immer nur die die selben Karten gespielt werden.



Optimierungen

Intern ändert sich bei CTD permanent etwas, Dinge werden überarbeitet oder manchmal sogar komplett neu gebaut.

Im heutigen Testlauf werden Änderungen am Bomber, der Gatling und der Railgun getestet. Die Hoffnung ist nun da, die Performance erheblich zu verbessern und Frame-Drops (Ruckeln) zu reduzieren bzw. gänzlich zu eliminieren.

Bis zum Optimum ist zwar noch ein steiniger Weg, aber jede Verbesserung hilft dabei das Gesamterlebnis zu verbessern.

Wenn alles richtig funktioniert, wird für den Spieler kein Unterschied erkennbar sein, da die Optimierungen rein technischer Natur sind.

08.03.2024 - Karten (Maps), Korrekturen

Karten

Zuletzt war die Anzahl der spielbaren Karten, also der Maps, etwas mau, weil massiv umgebaut wurde und die Karten erst neu erstellt werden mussten. Aktuell gibt es zwar nur Eis- und Grünflächen-Karten, aber es werden nun auch in der nächsten Zeit wieder die Wüsten-Karten flott gemacht. Die notwendigen Anpassungen wurden etwas komplexer, da nun unter anderem die Nuke dynamisch auf die Bäume usw. einwirkt, aber diese Fleißarbeit ermöglicht zukünftig ein flexibleres Erstellen neuer Karten.

Neue (alte) Karten

5 alte Karten sind nun wieder zurück im Spiel, aber es handelt sich bei 3 Karten lediglich um Event-Karten, die nicht immer gespielt werden. Passend zur kommenden Osterzeit ist aber nun auch der Osterhasen-Kopf wieder enthalten.

Ice 2

Ice 3

Halloween 1

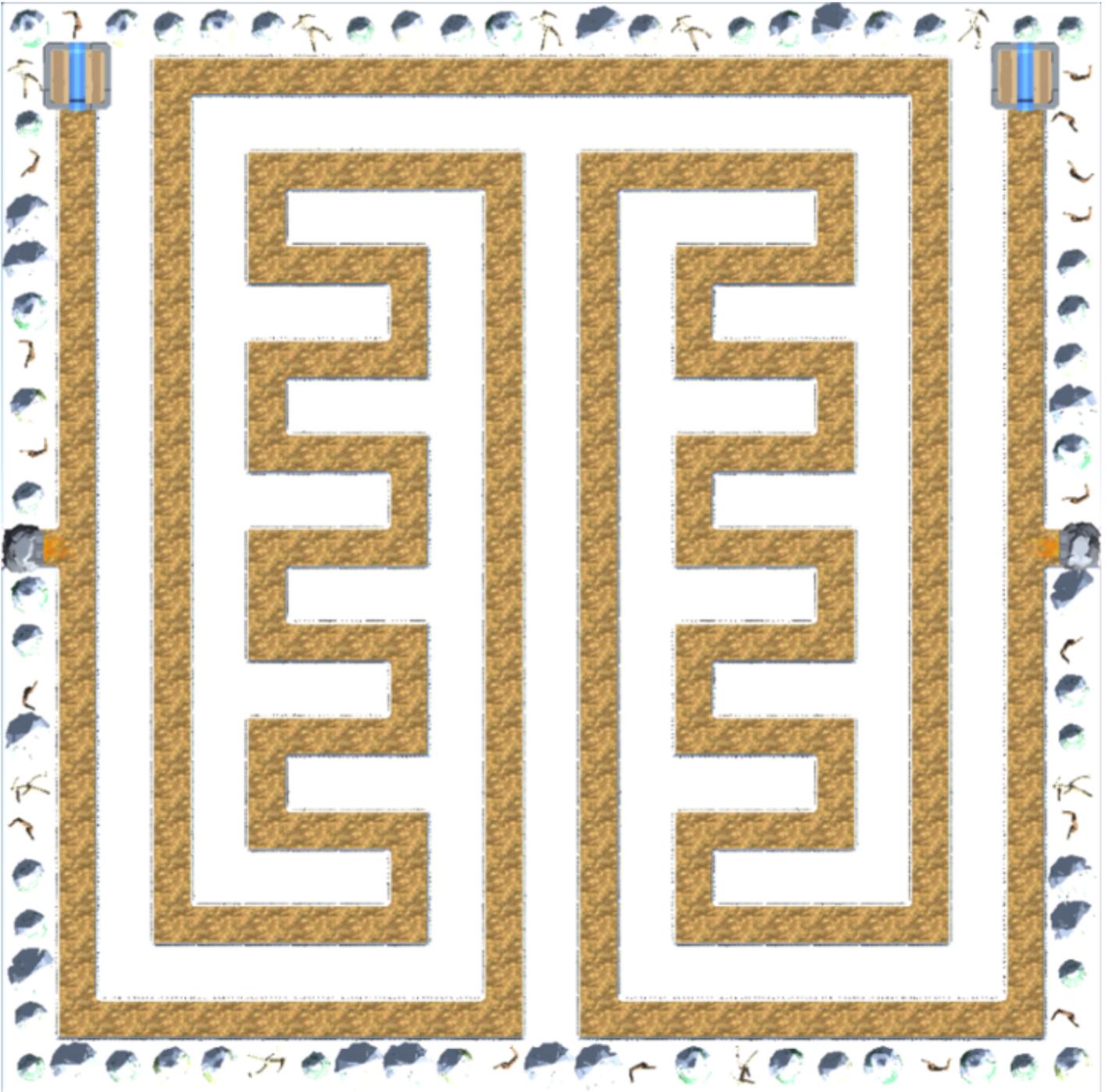
Easter 1

Xmas 1

Neue Karte

Spontan wurde noch eine neue Karte ins Spiel implementiert, die nun erstmal den Namen: "Ice 4" trägt.

Es handelt sich dabei um die bisher größte Karte, die es jemals ins Spiel geschafft hat und ist mit 23x23 Feldern wirklich groß. 200 Bauplätze, extrem lange Wege und viel Zeit-Verbrennung inklusive.



Korrekturen

Seit langer Zeit hatten die Geschütztürme auf dem Schlachtfeld in der Vorschau die selben Parameter (Balken) für Schaden, Reichweite und Angriffsgeschwindigkeit. Dies wurde nun mal korrigiert. Es ging irgendwie immer unter.

Im Spiel selbst gab es seit längerer Zeit ein Problem mit der Einordnung der Karten in die Reiter der Schwierigkeitsgrade (Kartenauswahl im Hauptmenü). Dieser Bug wurde nun endlich gefunden und behoben.

Die Karte Test1 wurde nun fest unter dem Namen "Random1" im Spiel verewigt und ein wenig am Schwierigkeitsgrad geschraubt. Insbesondere Bosse skalieren nun etwas weniger steil.

Zusätzlich gab es noch haufenweise Anpassungen und Korrekturen im Code des Spiels selbst. Es war beispielsweise möglich, dass die Raketen des Bombers ewig auf dem Spielfeld im Zielturm verweilten, wenn ein Zombie im Moment des Aufpralls ein Team-Leben abgezogen hat.

02.03.2024 - kleinere Korrekturen

Korrekturen

- Gravierenden Fehler beim Raketenwerfer ab Stufe 7 behoben. Durch einen Fehler im Spiel richtete dieser nur 40% des eigentlichen Schadens an.
- Schadensberechnung für kritische Statuseffekte (insbesondere Blutung) enthielt einen Rechenfehler, der zu einem explosionsartigen Anstieg des Schadens führen konnte.
- Bei einem GameOver konnte es passieren, dass die Lebensbalken der Zombies das Interface überlagerten

23.02.2024 - Weitere Effekte / Korrekturen

CTD

Im letzten Update wurden ein paar Effekte getestet und nachdem sie gut angekommen sind, wurden weitere hinzugefügt.

- Blutende Zombies haben nun für die Dauer des Effekts Blutspritzer um sich
- Verlangsamte Zombies haben einen kleinen Blitzeffekt um sich
- Für die Zukunft wurde auch bereits ein Effekt für Vergiftung eingebaut

Todesanimationen wurden ebenfalls erweitert.

- An Blutung gestorben
- Am Blitzturm gestorben

Korrekturen

- Das Einhorn hatte nach dem letzten Update eine falsche Textur und war fast vollständig transparent
- Der Wurm (Phase 2 des zweiten Bosses) hatte ein Problem mit den neuen Effekten - dies sollte nun hoffentlich behoben sein.

16.02.2024 - Änderungen / Korrekturen

CTD

- Interne Optimierungen an den Berechnungen der Statuseffekte
Die Effekte haben sich von den Werten her zwar nicht geändert, aber die Berechnungen sind nun komplett überarbeitet und optimiert.
- Lebensbalken der Zombies
Die Lebensbalken der Zombies waren bisher in einer quick and dirty Variante implementiert.
Da dies unnötig Leistung kostet, wurde auch hier alles überarbeitet, wodurch sich viele neue Möglichkeiten ergeben.
- Support-Türme haben testweise eine neue Funktion erhalten
Stirbt ein Zombie, Boss oder Einhorn im Radius, erhalten alle Mitspieler für die Tötung die doppelte Anzahl Credits (Spielwährung)

Korrekturen

- Lichtkegel der Türme repariert
- Reichweiten-Anzeige des Support-Turms zeigt nun nicht mehr die Textur des Turms, sondern den Reichweite-Indikator im Spiel an.
- Gatling Projektile optisch ein wenig verkleinert
- Korrekturen beim Gatling-Geschütz
- Standard-Skin aller Geschütze farblich angeglichen
- Einhörner geben nach ihrem Ableben weniger Credits - der Wert wurde an Bosse angepasst (50).

Skins

- Skins bleiben erstmal noch rein zufällig.

14.02.2024 - Skins / Änderungen

Skins

Geschütztürme enthalten aktuell jeweils 15 verschiedene Skins, die langfristig zur Individualisierung der Geschütztürme beitragen.

Aktuell ist es nicht möglich Skins freizuschalten.

Zunächst geht es sehr viel mehr darum, die Auswirkungen im Spiel zu testen und daher wird jeder im Spiel platzierte Geschützturm derzeit mit einem zufälligen Skin versehen.

CTD

Das Spiel verfügt schon seit langer Zeit über die Möglichkeit die Spielgeschwindigkeit durch Power-Ups zu erhöhen, aber der Ansatz war nie sinnvoll, da einfach nur die allgemeine Geschwindigkeit des gesamten Spiels und aller Abläufe erhöht wurde.

In der aktuellen Version wurde daher ein anderer Ansatz gewählt, denn die Geschütztürme, Zombies, Projektile usw. nutzen nun einen gemeinsamen Multiplikator, um die Berechnungen entsprechend der gewünschten Spielgeschwindigkeit zu simulieren.

Konkret beeinflusst werden dadurch aktuell:

- Geschütztürme (Feuerrate / maximale Drehgeschwindigkeit)
- Statuseffekte (wie oft beispielsweise brennen tickt)
- Power-Ups (wie schnell der Bomber fliegt)
- Gegner Laufgeschwindigkeit
- Projektil-Geschwindigkeit

CTD HQ

Einfach mal reinschauen :-)

24.01.2024 - Truhen / Shop

C-TD.de

Truhen

- Truhen enthalten nun grundsätzlich keine Power-Ups mehr. Silber-Coins wurden stattdessen hinzugefügt

Shop

- Es können nun Power-Ups nach Belieben für Silber-Coins im Shop erworben werden.

Missionen

- Power-Up-Missionen werden nun ausschließlich den Einsatz von Team-Power-Ups, damit Bomber und Nukes nicht nur für die Missionen zu strategisch ungünstigen Zeitpunkten verschwendet werden.

Sonstiges

Kleinere Korrekturen und Anpassungen wurden vorgenommen. Beispielsweise wird die Buchungssumme in den Transaktionen nun rot oder grün dargestellt, damit die Buchungsart leichter zu erkennen ist.

17.01.2024 - Wiki / Changelog

CTD bekommt nun endlich einen Ort für Informationen aller Art.

Das hierfür genutzte System ist ziemlich leistungsstark und bietet interessante Funktionen.

Möchtest du bei der Pflege der Informationen helfen? Auf Deutsch, Englisch oder sogar einer anderen Sprache?

Melde dich einfach bei support@c-td.de oder im Discord und wir schauen dann mal weiter.