

2025

- [29.10.2025 - Belohnungen / Missionen / Änderungen](#)
- [17.10.2025 - Visuelles Update / Karten entfernt / Hinter den Kulissen](#)
- [20.09.2025 - Support / Drache / Türme verschieben](#)
- [13.09.2025 - Maze Mode / Rote Türme](#)
- [03.09.2025 - Items, Items, Items](#)
- [16.07.2025 - Hotfix #5 \(große Änderung\)](#)
- [11.07.2025 - Hotfix #4](#)
- [05.07.2025 - Hotfix #3](#)
- [04.07.2025 - Hotfix #2](#)
- [02.07.2025 - Hotfix](#)
- [01.07.2025 - Das Update ist da.](#)
- [21.05.2025 - Lagebericht zum kommenden Update](#)
- [12.03.2025 - Bomber/Nukes](#)
- [10.01.2025 - Anpassungen zum Hype-Train](#)
- [08.01.2025 - Einhörner / Hype-Train / Strenge](#)

29.10.2025 – Belohnungen / Missionen / Änderungen


☐ Überarbeitetes Belohnungssystem – Mehr Fairness, klare Berechnung

Das heutige Update dreht sich vollständig um die Belohnungen für gespielte Runden. Bisher erhielt jeder Boss einfach eine Truhe mit Gold- und Silbermünzen – abhängig vom Schwierigkeitsgrad.

Dieses System wurde nun komplett überarbeitet und durch eine individuelle Auswertung ersetzt, die auf klar nachvollziehbaren Werten und Multiplikatoren basiert.



Klicke in den Gold-Coin-Buchungen auf die Game-ID, um diese Übersicht zu öffnen:

Time	Subject	Amount
29.10.25 - 13:56:01	Game-ID: 1761739117528	204,00 

Am Ende jeder Runde erhält jeder Mitspieler eine eigene Auswertung, die mehrere Parameter berücksichtigt:

☐ Basiswert

Jede gespielte Welle erzeugt – je nach Karte – einen individuellen Basiswert. Dieser Basiswert bildet die Grundlage für alle weiteren Berechnungen. Alle Boni werden **multiplikativ** auf diesen Wert angewendet.

Beispiel:

Wenn dein Basiswert 5 beträgt und du ein Twitch-Abo der Stufe 1 hast (+10 %), erhältst du am Ende **5 + 10 % = 5,5**.

✂ Schwierigkeitsgrad

Je höher der gewählte Schwierigkeitsgrad, desto größer fällt auch der Multiplikator auf deine Belohnung aus. Anspruchsvollere Runden werden somit spürbar besser entlohnt.

☐ Twitch-Abo-Bonus

Spieler mit aktivem Twitch-Abo erhalten einen zusätzlichen Bonus:

- Stufe 1 = 10 % des Basiswerts
 - Stufe 2 = 30 % des Basiswerts
 - Stufe 3 = 50 % des Basiswerts
-

☐ Turmstufen

Die durchschnittliche Stufe deiner Boost-Karten spielt eine wichtige Rolle. Dieser Wert wird als zusätzlicher Multiplikator auf den Basiswert angewendet. Der Faktor fällt hier höher aus, da hohe Turmstufen entscheidend für den Teamerfolg sind.

Wichtig: Es zählt der Durchschnitt aller Karten, nicht dein höchster Turm – du kannst also auch mit niedrigeren Stufen spielen, ohne weniger Belohnung zu erhalten.

☐ Siegbonus

Wird eine Runde erfolgreich abgeschlossen, erhältst du einen weiteren kleinen Bonus.

☐ Zuschauer-Abzug

CTD lebt vom Zusammenspiel aus Stream und Spiel.

Wer **nicht als Twitch-Zuschauer registriert** ist, erhält einen deutlichen Abzug:

-50 % auf die addierte Gesamtsumme aller Belohnungen (Gold Coins, Silver Coins und Erfahrungspunkte).

Das bedeutet: Alle Boni (Schwierigkeit, Abo, Turmstufen usw.) werden zuerst addiert – **und erst danach** greift der Abzug.

☐ Missionen – Weniger Zwang, mehr Freiheit

Im Zuge des neuen Belohnungssystems wurden die meisten Missionen entfernt, damit Spieler nicht mehr zu einer bestimmten Spielweise gezwungen sind.

Wer neue Strategien ausprobieren möchte, kann das nun tun, ohne Nachteile bei den Belohnungen zu haben.

Ein später geplantes **Erfolge-System** wird die Belohnungsmechaniken in Zukunft erweitern und es ermöglichen, durch bestimmte Spielstile gezielt Missionen abzuschließen – rein **optional** und **ohne Druck**.

☐ Level-Cap erhöht – Mehr Raum für Fortschritt

Das maximale Spielerlevel wurde von **100 auf 120** angehoben.

Dadurch gibt es **20 zusätzliche Punkte** für deinen Fertigkeitenbaum!

☐ Drache – Jetzt auch beschwörbar

Der Drache erscheint weiterhin mit einer **30 % Chance** auf einer der drei Karten beim Map-Voting. Neu ist: Er kann nun auch über **25.000 Twitch-Kanalpunkte** manuell beschworen werden.

Wichtig:

Pro Runde kann nur **ein Drache** erscheinen – egal, ob er durch Kanalpunkte beschworen oder über das Map-Voting ausgewählt wurde.

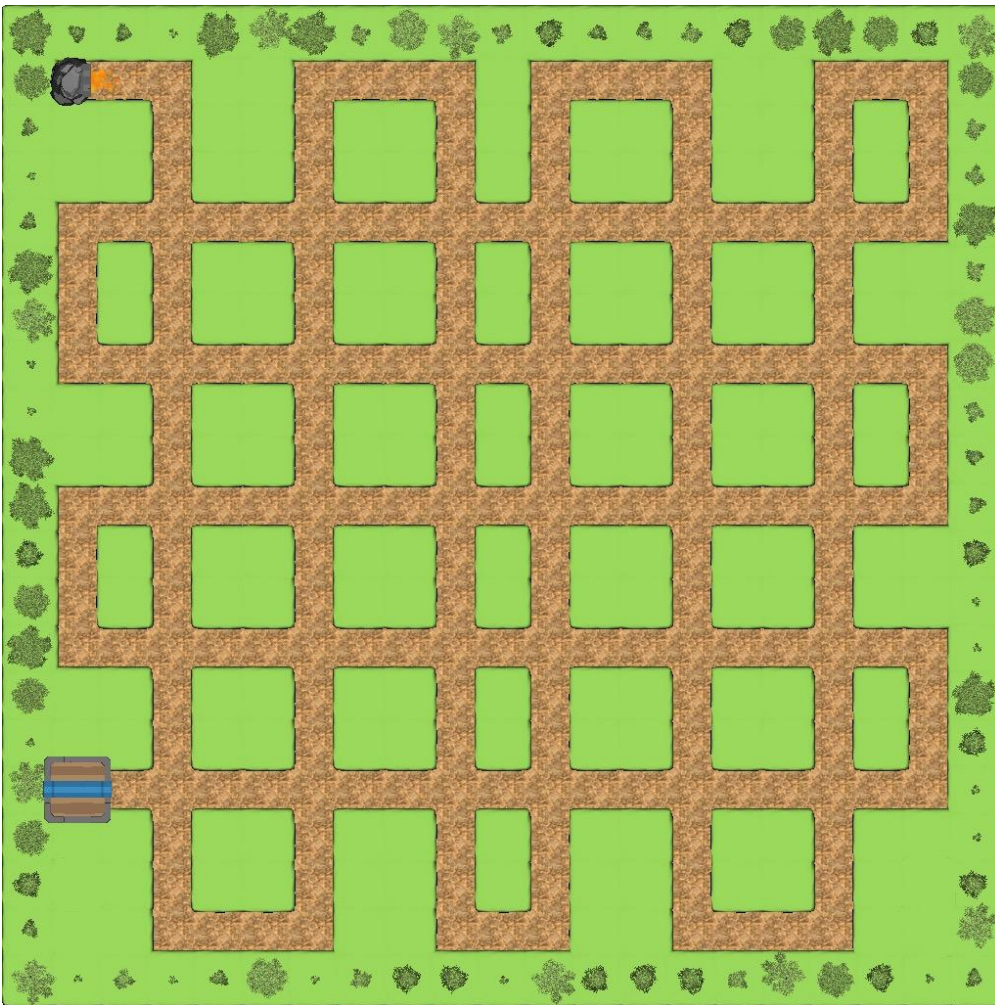
17.10.2025 - Visuelles

Update / Karten entfernt /

Hinter den Kulissen

☑️ Optisches Update - Erster Schritt zu einer neuen Spielwelt

Das heutige Update legt den Grundstein für ein deutlich schöneres CTD-Erlebnis!
Schon im Browser zeigt sich die erste sichtbare Veränderung:



Vorher



Nachher

Doch das war nur der Anfang.

Die bisherige, blockige „Klötzchen-Optik“ weicht nun einem echten **Terrain-System** mit natürlicheren Übergängen, besserer Beleuchtung und mehr Möglichkeiten für Details und Variation.

Der Unterschied ist deutlich:

1 13:08:41 3

TOP 10 - Damage

Hildrun	408.673
Guntram	202.650
Hildegunde	201.012
Leofwin	182.640
Ortrud	174.585
Godberta	168.670
Baldemar	161.486
Hertha	158.455
Dagobert	156.909
Dagmar	155.001

Team-Bonuses

Damage	+0.00%
Range	+0.00%
Cooldown	0.00%
Crit. Chance	+0.00%
Crit. Damage	+0.00%
Lives	+0
Bomber Damage	+1.800%
Nuke Damage	+1.800%

TOP 10 - Kills

Dagobert	1
Odala	1
Adolar	1
Slav	1
Arwed	1
Isberta	1
Lambertine	0
Emelle	0
Althild	0
Mirabelle	0

Event-Queue

Difficulty 6
 Players 100
 Enemy speed x1.00

Vorher

1 14:54:53 10

TOP 10 - Damage

Guntram	220.806
Elfrieda	152.889
Anemone	135.889
Adeltraud	134.185
Leofwin	133.559
Thelma	131.598
Magnhilda	123.618
Roderick	111.607
Amalberga	109.919
Knut	107.813

Team-Bonuses

Damage	+0.00%
Range	+0.00%
Cooldown	0.00%
Crit. Chance	+0.00%
Crit. Damage	+0.00%
Lives	+0
Bomber Damage	+1.400%
Nuke Damage	+1.400%

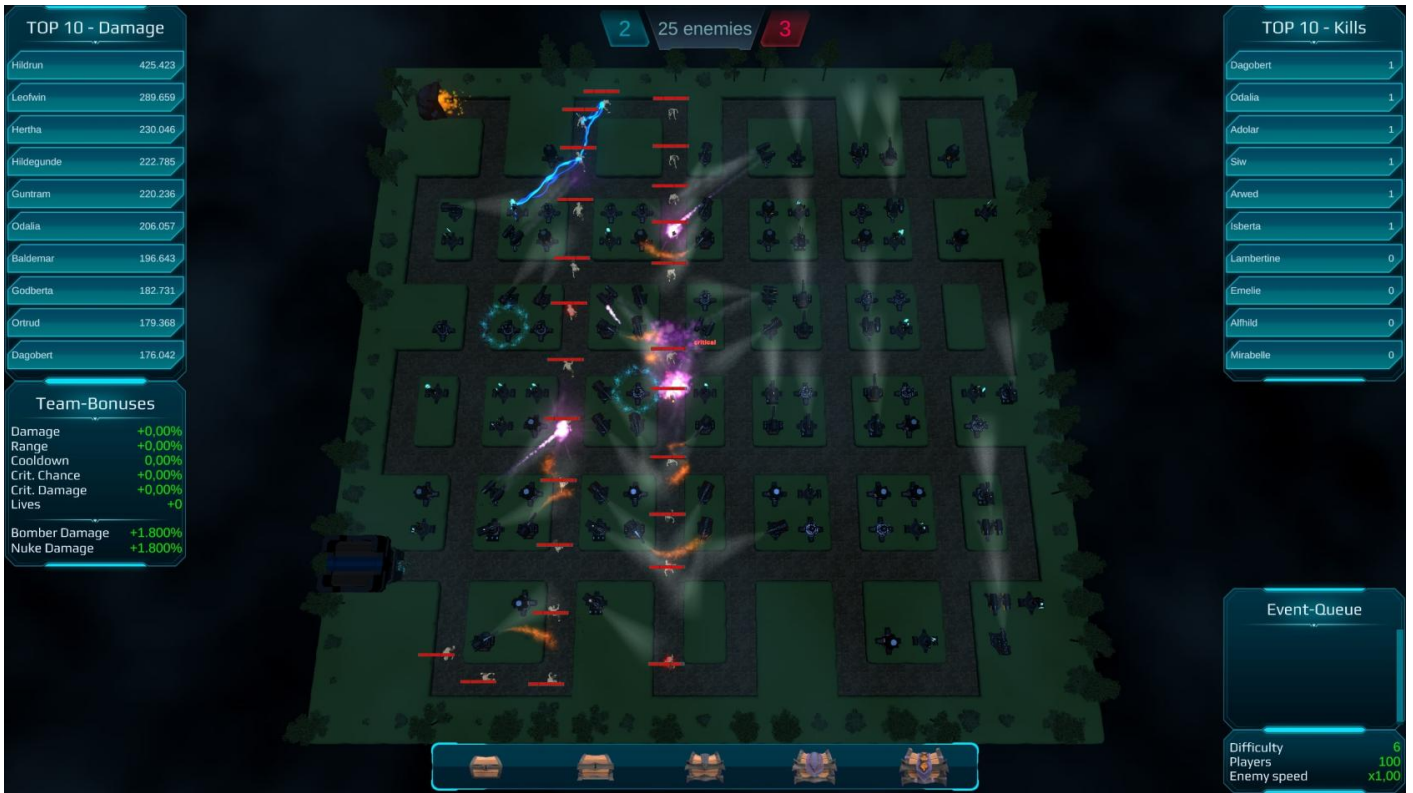
TOP 10 - Kills

Bertila	2
Adeltraud	2
Knut	1
Frigga	1
Olaf	1
Björn	1
Hildegunde	1
Heike	1
Marada	1
Dagmar	1

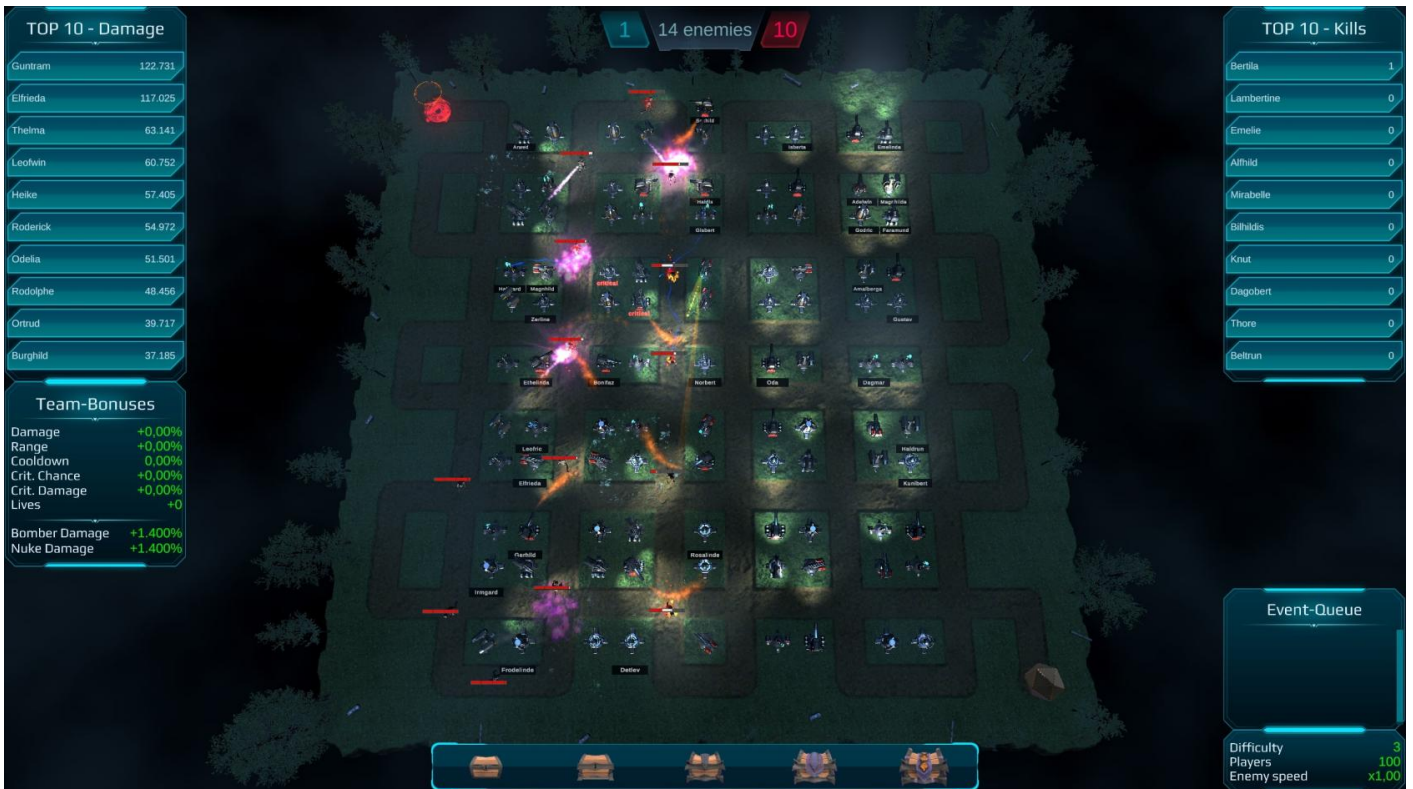
Event-Queue

Difficulty 3
 Players 100
 Enemy speed x1.00

Nachher



Vorher



Nachher

9 Karten entfernt

Mit dem Umstieg auf das neue System mussten einige alte Karten weichen.

Insgesamt **9 Karten** wurden aus dem Spiel entfernt – darunter auch die bisherigen **Event-Karten für Ostern und Weihnachten**.

Diese werden zu den jeweiligen Anlässen komplett neu gebaut und kehren in frischer Optik zurück.

Da der Umbau jeder Karte viel Aufwand erfordert, werden die unbeliebten Karten voraussichtlich **nicht wiederkommen**.

⚙ **Hinter den Kulissen - Gegner modularer als je zuvor**

Auch technisch hat sich einiges getan.

Das **Gegner-System** wurde umfassend überarbeitet und ist jetzt **modular aufgebaut**. Damit lassen sich künftig problemlos neue Gegnertypen wie etwa *Dämonen* oder andere Spezialvarianten ins Spiel integrieren.

Der alte Ansatz war zwar ähnlich gedacht, aber durch fehlendes Know-how anfangs zu starr und unflexibel.

Diese technische Grundlage ist nun gelegt - und erleichtert viele zukünftige Erweiterungen.

20.09.2025 – Support / Drache / Türme verschieben

Support-Türme massiv abgeschwächt

Support-Türme hatten sich zu wahren *Multiplikatoren-Monstern* entwickelt – ein einzelner konnte die Effektivität von zehn und mehr Geschütztürmen übertreffen.

- Ursprünglich gewollt, um die Beliebtheit der Support-Türme zu steigern, führte dies mittlerweile zu völlig überzogenen Skalierungen.
- Ein Bonus von 10 % klingt klein, doch multipliziert mit bis zu 16 Türmen wurden daraus 160 %.
- Besonders problematisch: Kritischer Trefferschaden konnte bis auf 500 % und mehr geboostet werden – multipliziert mit allen Türmen in Reichweite völlig außer Kontrolle.

Die aktuelle Anpassung reduziert diese extreme Wirkung deutlich.

Sie ist vermutlich noch nicht final, aber ein erster Schritt in die richtige Richtung für ein ausgeglicheneres Spiel.

Drache – DoT-Effekte zurück

Der Drache Stufe 2 kann nun wieder Schaden-über-Zeit-Effekte (DoTs) wie *Brennen* oder *Vergiften* erleiden.

- Viele Spieler haben Spaß daran, mit Statuseffekten Schaden anzurichten.
- In Kombination mit den stark abgeschwächten Support-Türmen sollten keine absurden Schadenswerte mehr entstehen.
Das sorgt für mehr Fairness und Spielspaß.

Türme verschieben – neue Kontrollmöglichkeit

Einige ausgewählte Spieler können jetzt aktiv ins Spielgeschehen eingreifen, indem sie Türme anderer Mitspieler neu positionieren.

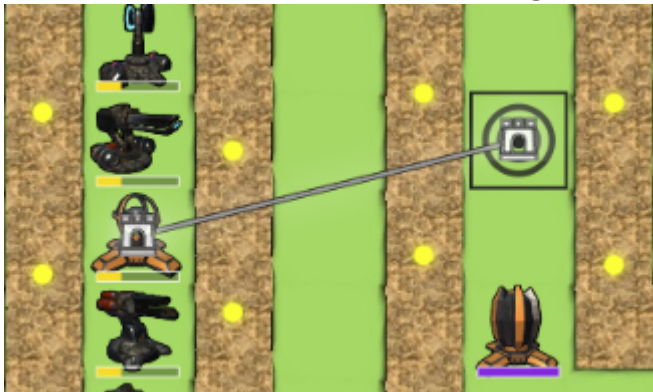
So funktioniert es:

1. Mit Rechtsklick den gewünschten Turm auswählen

2. Mit Linksklick auf „**Turm versetzen**“ klicken



3. Mit Linksklick die neue Position festlegen



Diese Funktion ermöglicht flexiblere Strategien und dynamische Anpassungen während des Spiels.

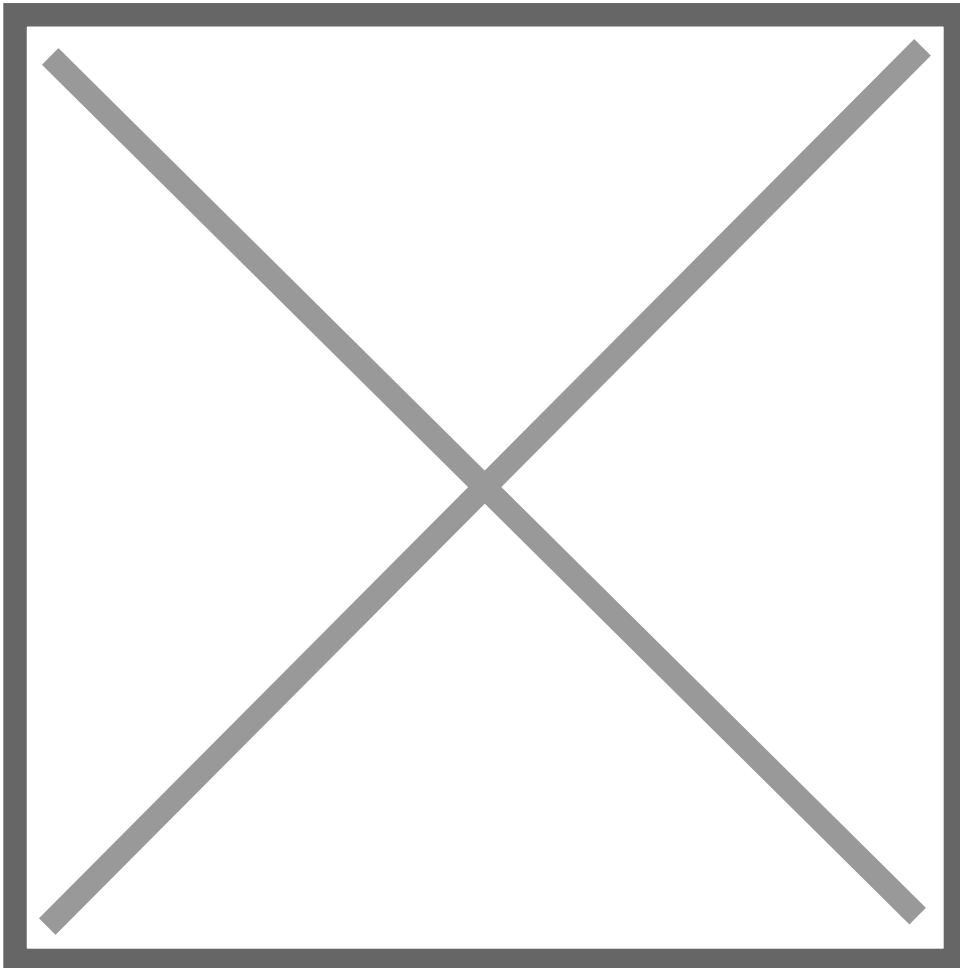
13.09.2025 – Maze Mode / Rote Türme

Neuer Spielmodus: Maze Mode

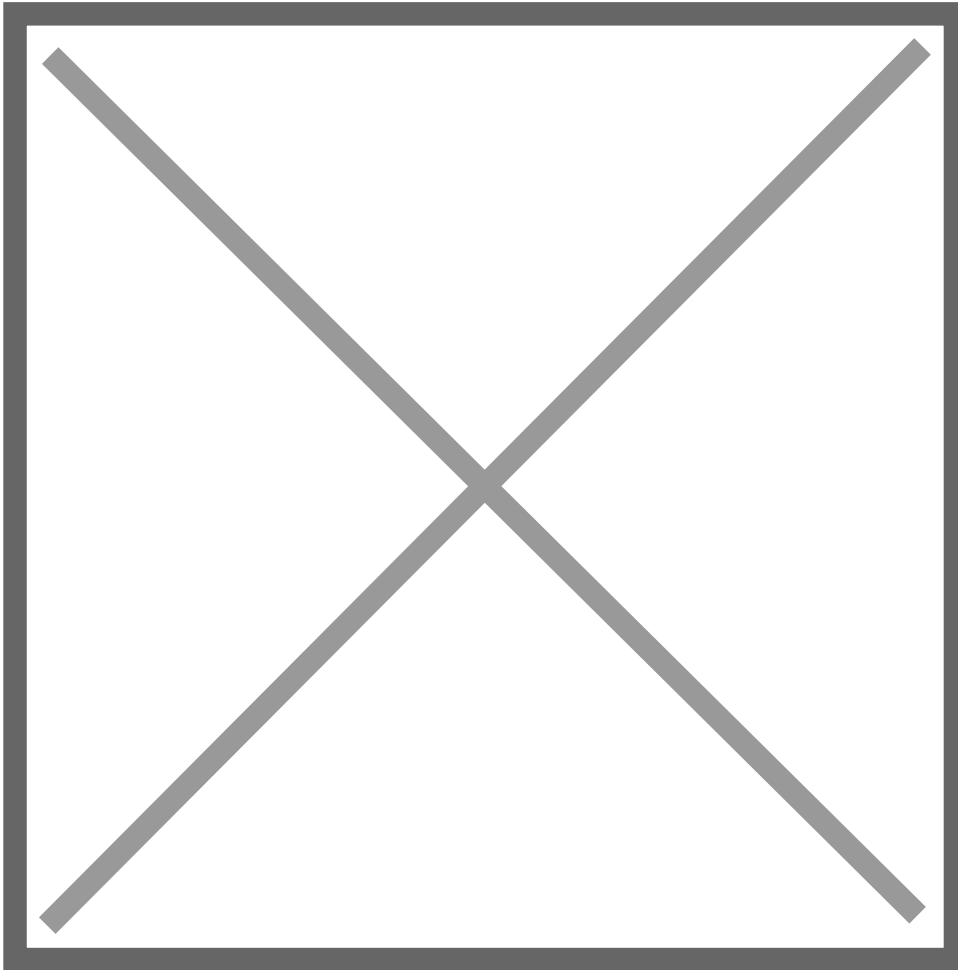
CTD war bisher ein klassisches Tower-Defense mit festen Zombie-Laufwegen – abgesehen von der Map *Random1*, die pro Welle zufällige Pfade generierte.

Mit dem neuen **Maze Mode** gehen wir nun einen Schritt weiter: Spieler können durch das geschickte Platzieren ihrer Geschütztürme den Laufweg der Zombies selbst formen.

- Zombies bewegen sich grundsätzlich vom Eingang zum Ausgang in gerader Linie:



- Durch das Aufstellen von Türmen blockiert ihr den direkten Weg und verlängert so die Route der Zombies:



- Alle Mitspieler gestalten gemeinsam das Labyrinth - mehr Teamwork war bei CTD noch nie gefragt.
- Da die mögliche Länge des Weges stark von der Spieleranzahl abhängt, wurde der Schwierigkeitsgrad für diesen Modus zunächst leicht reduziert.

☐ Die beiden Beispiele zeigen, wie sich der Weg dynamisch verändert.

Es liegt nun am Team, durch clevere Platzierungen einen möglichst langen und effektiven Pfad zu bauen.

Wir sind gespannt, wie die Community diesen neuen Modus annimmt!

☐ **Note Türme - Inaktive Spieler sichtbar**

Ein neues Markierungssystem zeigt ab sofort, welche Mitspieler nicht aktiv am Stream teilnehmen.

- Türme von inaktiven Spielern erscheinen **rot** auf dem Schlachtfeld.
- Grundlage ist eine regelmäßige Abfrage über die Twitch-Schnittstelle: Zuschauer, die auf c-td.de registriert und gerade im Stream aktiv sind, gelten als „aktiv“.
- Spieler ohne Verknüpfung oder ohne laufenden Stream werden als „inaktiv“ markiert.
- Zukünftig werden weitere Parameter einbezogen, um aktive Spieler noch eindeutiger sichtbar zu machen.

03.09.2025 – Items, Items, Items

Items überarbeitet – Schluss mit „Müll“-Drops

Bislang wirkten die meisten generierten Items eher willkürlich: Attribute wurden bunt gemischt und gute Kombinationen waren extrem selten.

Jetzt werden Attribute nur noch aus zueinander passenden Kategorien gewählt.

- Geschützturm-Items kombinieren *Geschütz*- und maximal *einen* Statuseffekt-Typ. Kein wildes Durcheinander mehr aus Blutung, Verlangsamung und Vergiftung in einem Item.
- Support-Turm-Items setzen dagegen immer auf eine Mischung aus Buffs und Team-Boni. Bestehende Items bleiben unverändert, neue Items im Shop oder als Drop sind aber sofort spürbar besser.

Buy

Advanced Controlsystem

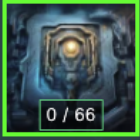
Upgrade your **Very rare** state-of-the-art technology by purchasing exclusive items for diamonds!
Every hour, the arsenal is replenished with new, unique items available only once for all players.
Don't hesitate to make an upgrade – your fellow players are also on the hunt, and the best items sell out quickly.
Please note: Items available in the shop exceed their actual value by a multiple. This applies especially to the special offer.



+11% (Buff) Range

+11% (Buff) Crit.-Damage

Angebot +0.43% (Team) Range

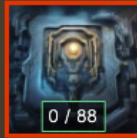


43.000

Buy

17:40

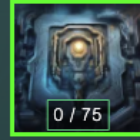
★ Special Offer ★



1.080.000

Buy

Angebot 2



47.500

Buy

Angebot 3



37.500

Buy

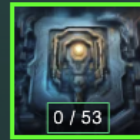
Angebot 4



37.500

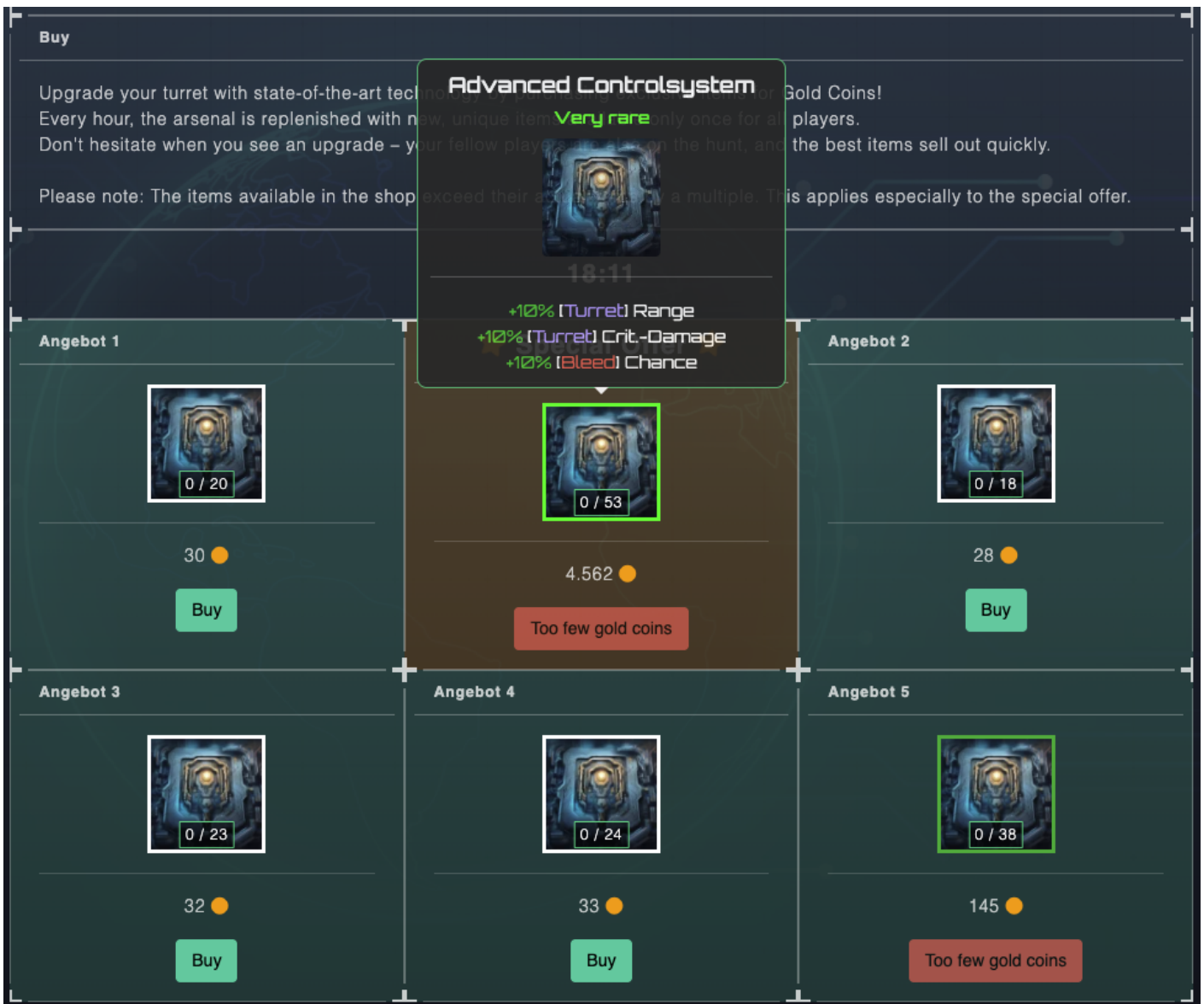
Buy

Angebot 5



36.500

Buy



✂ Komfort-Upgrade für Power-Ups

Schluss mit hunderten Klicks: Power-Ups lassen sich jetzt über einen Schieberegler in beliebiger Anzahl auf einmal einsetzen.

- Maximal 100 Power-Ups pro Spieler und Aktion sind aktuell möglich.
- In Zukunft wird die Zahl dynamisch je Schwierigkeitsgrad angepasst (z. B. Diff1: 100, Diff2: 80, ...).

Das sorgt für weniger Serverlast und deutlich mehr Komfort.



☑ Drache - stärker und logischer

Der Drache Stufe 2 ist nun immun gegen Statuseffekte.

Ein vergiftetes oder brennendes fliegendes Skelett passte ohnehin nicht ins Bild - nun wirkt der Drache wieder mächtiger.

☑ Korrekturen und Verbesserungen

- Statuswerte im Inventar des Support-Turms wurden nicht korrekt angezeigt - gefixt.
- Probleme mit Fertigkeiten aus Skilltree und legendären Items im Inventar behoben.
- Fehler in der Schadensberechnung korrigiert: Bonus-Schaden bei Durchdringung > Resistenz wurde unterschlagen.
- Diverse kleinere Anpassungen und Bugfixes für ein stabileres Spielerlebnis.

16.07.2025 - Hotfix #5

(große Änderung)

☑ **Abklingzeiten drastisch reduziert**

Alle Abklingzeiten durch **Items, Fertigkeiten und Boost-Karten** wurden um bis zu **90 %** abgeschwächt.

Der Grund: Das Ziel des Spiels ist **nicht**, dass sich jeder Turm am Ende wie ein Gatling-Geschütz anfühlt.

- **Schwere Geschütze** sollen langsam feuern, aber mit massiver Schlagkraft.
- **Schnelle Geschütze** sollen ihren Schaden durch viele kleine Treffer verursachen.

Alle existierenden Items wurden **rückwirkend proportional angepasst**, um die neuen Werte korrekt abzubilden.

☑ **Grenzwerte für Abklingzeiten aktualisiert**

Die mit dem letzten Update eingeführte Regelung wurde leicht ausgeweitet:

- **Normale Türme** können nun eine Abklingzeit von bis zu **0,2 Sekunden** erreichen.
 - **Schwere Türme** (Railgun, Nova, Kettenblitz) **1,0 Sekunden**.
-

☑ **Items verkaufen / zerlegen = 100 % Rückerstattung**

Wegen der massiven Änderung erhaltet ihr beim Zerlegen von Items nun **den vollen Silber-Coin-Wert zurück** - sowohl für bestehende als auch für neu gekaufte Items.

- Zuvor gab es nur 50 % Rückerstattung.
 - Diese Regelung gilt **vorerst dauerhaft**, wir beobachten die Entwicklung.
 - Durch diese Änderung wird das **Aufwerten von Items deutlich erleichtert**.
-

☑ **Korrekturen & Verbesserungen**

- Die **Buff-Abklingzeit vom Support-Turm** wird nun korrekt in der Turmübersicht angezeigt.

- Das **Inventar zeigt Grenzwerte übersichtlich** an:
Wird z. B. die Mindestabklingzeit beim Flammenwerfer unterschritten, wird „**0,2 Sekunden**“ in grün dargestellt – damit ist sofort erkennbar, dass ein Limit erreicht ist.

☐ Hinweis vom Entwicklerteam

Uns ist klar: Diese Änderungen werden nicht bei allen beliebt sein.

Aber bitte denkt daran: **Das Spiel befindet sich in aktiver Entwicklung**, und Änderungen wie diese sind manchmal notwendig.

“ Ein Beispiel zur Einordnung:

Als die **Cooldown-Boost-Karte** eingeführt wurde, gab es weder ein Skill-System noch Items.

Die Karte allein brachte schon **20 % Abklingzeitreduktion** – ohne Aufwand.

Die Team-Karte steuert zusätzlich **1 % pro Spieler** bei – bei 40 Spielern also nochmal **40 % für alle**.

Mit weiteren Boni durch Skills, Items usw. kam man schnell auf eine **theoretische Reduktion von fast 200 %** – das war einfach zu viel.

Weitere gravierende Änderungen sind aktuell **nicht geplant**.

Stattdessen arbeiten wir daran, die Türme **balancing-technisch näher zusammenzubringen**, sodass sich alle Türme unterschiedlich anfühlen und für verschiedene Zwecke lohnen – aber **in etwa vergleichbare Schadenswerte** erzielen.

11.07.2025 - Hotfix #4

Effekte weiter reduziert - für bessere Übersicht

Die Sichtbarkeit weiterer Effekte wurde abgeschwächt, um das Kampfgeschehen klarer erfassbar zu machen - besonders bei hohem Gegneraufkommen oder vielen Geschütztürmen gleichzeitig.

Raketen mit besserer Zielgenauigkeit auf kurze Distanz

Raketen verfügen nun über eine verbesserte Zielverfolgung bei nahen, schnellen Gegnern. Zuvor kam es vor, dass sie an solchen Zielen vorbeiflogen und erst nach einer wilden Flugbahn trafen - zwar optisch unterhaltsam, aber spielerisch nachteilig. Diese Ungenauigkeit wurde nun korrigiert.

Status-Effekt-System optimiert (Performance)

Seit dem letzten Update treten deutlich mehr Statuseffekte gleichzeitig auf, da sie individuell Spielern und deren Skills zugeordnet werden. Diese komplexen Prozesse wurden nun überarbeitet, was spürbare Performance-Verbesserungen mit sich bringt - insbesondere bei vielen gleichzeitig aktiven Effekten.

Mehr Credits - weniger Frust

Diese Änderung wurde bereits am Mittwoch getestet, aber bisher nicht im Changelog erwähnt: In bestimmten Situationen wurden keine Credits vergeben, obwohl Zombies getötet wurden. Gerade in höheren Wellen konnte das schnell zum Problem werden - der Fehler wurde jetzt behoben.

Weitere Fehlerbehebungen

Diverse kleinere Korrekturen und Verbesserungen wurden ebenfalls vorgenommen, um das Spielerlebnis weiter zu verbessern.

05.07.2025 - Hotfix #3

Mit diesem Hotfix nehmen wir weitere Anpassungen vor – sowohl zur Verbesserung der Übersicht als auch zum Balancing im Spiel.

Weniger grelle Effekte - mehr Durchblick

Um eure Augen zu schonen, wurden die visuellen Effekte erneut reduziert – eine Sonnenbrille sollte nun nicht mehr notwendig sein, um das Kampfgeschehen zu verfolgen.

Betroffen sind:

- **Nova-Geschütz:** Die Effekte wurden weiter abgeschwächt.
- **Flammenwerfer:** Auch hier wurden die Partikeleffekte reduziert.

Leuchtende und satte Effekte sind zwar cool – in einem Tower-Defense-Spiel mit 40+ Türmen können sie aber schnell die Übersicht stören.

Mehr Reichweite für Raketen und Railgun

- **Raketenwerfer** und **Railgun** haben ab sofort eine höhere **Basisreichweite**.
 - Auch der **Reichweitzuwachs durch Upgrades** wurde deutlich erhöht (mehr als verdoppelt), um der Rolle dieser Türme als Long-Range-Waffen besser gerecht zu werden.
-

⚠️ Cooldown-Power-Ups & Support-Turm abgeschwächt

- **Abklingzeit-Power-Ups** wurden deutlich abgeschwächt und auf **maximal 50 pro Runde** begrenzt.
- Der **Support-Turm** kann nun maximal **10 % Abklingzeit** gewähren (ohne Items).

- Auch die **Türme selbst** wurden angepasst: Ihre Cooldown-Reduktion durch Upgrades ist nun limitiert.

Warum das Ganze?

Cooldown ist einer der stärksten Parameter im Spiel. Statt ihn „gratis“ zu bekommen, soll er nun gezielter über **Skilltree, Items, Boost-Karten** usw. erarbeitet werden.

Nebenbei reduziert das auch die Effektüberflutung, wenn nicht mehr jeder Turm permanent im Maximaltempo feuert.

☐ Bosse jetzt immun gegen CC

- **Verlangsamung und Betäubung** wirken **nicht mehr** auf Bosse.
Das war eigentlich schon immer so gedacht – durch das letzte Update wurde diese Regel jedoch versehentlich umgangen. Der Fehler wurde nun behoben.
-

☐ Lebensenergie-Skalierung zurückgesetzt

- Die ursprünglich geplante **Skalierung der Gegner-Lebenspunkte** wurde wieder **auf Normalwert** zurückgesetzt.
Da sich viele Spieler inzwischen mit den neuen Mechaniken besser auskennen, ist eine Verringerung aktuell nicht notwendig.
-

☐ Serververbindung nach Disconnect wiederhergestellt

- Die automatische **Wiederverbindung zum Server nach einem Verbindungsabbruch** funktioniert nun wieder.
Diese Funktion war früher schon einmal vorhanden, ist aber durch technische Änderungen kaputtgegangen – wir haben sie überarbeitet und wieder aktiviert.

04.07.2025 - Hotfix #2

In diesem Hotfix wurden zahlreiche Probleme behoben und kleinere Verbesserungen vorgenommen.

CTD Spiel

- Der Flammenwerfer hatte schon immer Schwierigkeiten, den Drachen zu treffen – die eigentliche Ursache konnte nun endlich gefunden und behoben werden.
 - Seit dem letzten Update funktionierten Verlangsamung und Betäubung nicht korrekt.
 - Status-Effekte wie Blutung, Verbrennung usw. wirkten beim Drachen nicht wie vorgesehen – das wurde korrigiert.
 - Der Schaden durch Status-Effekte wird jetzt korrekt in den Statistiken angezeigt.
 - Die Angriffseffekte des Nova-Geschützes wurden optisch reduziert, um die Übersichtlichkeit im Spiel zu verbessern.
 - Gegner laufen nun nicht mehr rückwärts, wenn Verlangsamung über 100 % steigt. Der maximale Verlangsamungswert wurde auf 70 % begrenzt.
 - Das Nova-Geschütz hatte Probleme bei der Zielerfassung – Gegner wurden dadurch zum Teil deutlich zu spät angegriffen. Dieses Verhalten wurde behoben.
 - Allgemeine Optimierungen: Die Performance ist aktuell noch nicht optimal, aber wir arbeiten kontinuierlich an Verbesserungen.
-

Webinterface (C-TD.de)

- Gatlinggeschütze mit der *HyperBeschleuniger*-Fähigkeit können jetzt bis zu einer minimalen Abklingzeit von **0,1 Sekunden** aufgewertet werden.
 - Sobald dieses Limit erreicht ist, kann die Abklingzeit nicht weiter gesenkt werden.
-

Twitch

- Die Chatbefehle für Power-Ups wurden aktualisiert. Der alte Befehl `#ts` wurde durch `#tc` ersetzt.
Mit `#tc 10` können z. B. 10 Team-Abklingzeit-Power-Ups gleichzeitig eingesetzt werden.
(Tipp: `#info` liefert alle aktuellen Befehle direkt im Chat.)
-

☐ Skilltree / Fähigkeiten

- Es ist nun möglich, den aktuellen Stand der verteilten Skillpunkte mit anderen Mitspielern zu teilen – z. B., um sie beim Aufbau ihres eigenen Skilltrees zu unterstützen.

☐ Hinweis zur Skilltree-Vorlagenübernahme

Auf das **Clipboard-Symbol** klicken.



Im Anschluss kann der angezeigte Code mit anderen Mitspielern ausgetauscht werden.

Share Skilltree

Copy

Paste

```
2j1h181d1h181f1l181i1i181i1j181i1k181i1l181k1c181d1e1j181d1i1e181
d1i1k181e1d1i181e1e1i181e1f1h181e1h1f181e1h1i181e1h1k181e1h1l1
81e1i1c181e1i1d181e1i1h181f1e1e181f1e1f181f1f1e181g1c1g181g1c1
h181g1g1e181g1g1f181g1g1g181g1g1h181g1j1d181g1j1e181g1j1f181
g1l1e181g1l1f181g1l1g181g1l1h181g1l1i181g1l1j181h1g1j181h1g1l181
h1h1d2l16clvc
```

02.07.2025 - Hotfix

Der gestrige Testlauf war für uns zwar ein kleiner Erfolg, für euch jedoch eher eine Katastrophe.

Neben zahlreichen Korrekturen gibt es auch ein paar Maßnahmen, um die Spielerschaft wieder zu beruhigen:

1. Power-Up-Käufe wurden zurückerstattet.
2. Die Anzahl der Power-Ups wurde auf den Stand vor dem Update zurückgesetzt.
3. Die Preise der Power-Ups entsprechen wieder dem Niveau vor dem Update.

01.07.2025 - Das Update ist da.

Das heutige Update bringt eine ganze Reihe spannender Neuerungen und tiefgreifender Anpassungen mit sich. Vieles wurde unter der Haube überarbeitet, anderes direkt sichtbar verändert – höchste Zeit also für einen Überblick:

☐☐ CTD – Das Spiel

☐☐ Skill-basierte Angriffe

Die Funktionsweise der Geschütztürme wurde grundlegend überarbeitet.

Bisher waren viele Turmparameter fest im Spielcode verankert und nur eingeschränkt durch Upgrades oder Power-Ups beeinflussbar – Änderungen waren mit großem Aufwand verbunden.

Mit dem neuen System liegt nun beinahe jeder Parameter – von der Ziellanzahl des Kettenblitzes über Schadenswerte bis hin zur Wirkung von Upgrades – in einer zentralen Datenbank.

Das Spiel selbst reagiert nur noch auf die gebündelten, extern berechneten Werte.

Türme sind im Spiel „dumm“ geworden und komplett abhängig vom externen Datenfluss – was uns maximale Flexibilität für künftige Erweiterungen gibt.



Schadensarten

Jeder Geschützturm verfügt nun über eine von sechs Schadensarten:

Kinetisch, Feuer, Eis, Blitz, Gift, Plasma

- Bis auf **Plasma** ist jede Schadensart mit einem individuellen **Statuseffekt** verbunden.
- Türme können über den Skilltree (und später über Items) alternative Schadensarten erlernen, z. B. ein *Feuer-Kettenblitz* oder *Blitz-Raketenwerfer*.
- Einige Effekte sind noch Platzhalter, dennoch ergibt sich bereits jetzt ein spannendes und abwechslungsreiches Schlachtfeld.

- **Plasma** bleibt aktuell ohne Statuseffekt, besitzt dafür eigene Nodes im Skilltree und eignet sich besonders für **direkten Schaden**.
-

Widerstandsdurchdringung (Penetration)

Resistenzen ab Welle 10 machten höhere Schwierigkeitsgrade bislang zu echten Materialschlachten.

Um dem entgegenzuwirken, wurde **Penetration** eingeführt:

- Ab **Turm-Stufe 2** erhalten Türme automatisch einen kleinen Penetrationswert.
- Dieser lässt sich über Skilltree oder Items weiter erhöhen.

Beispiel:

“Gegner hat 50 % Feuerresistenz, Turm 10 % Penetration → effektive Resistenz: 40 %.
Ist die Penetration höher als die Resistenz, wird sogar Bonusschaden verursacht.

Pathfinding

Zusätzlich zum klassischen Pfadfindungs-System (Gegner suchen selbst ihr Ziel) gibt es nun auch **Wegpunkte**, die eine Route vorgeben.

Das ermöglicht:

- Kreuzungen, Schleifen oder mehrfache Durchläufe desselben Abschnitts
 - Dynamischer Wechsel zwischen beiden Systemen (z. B. bei Spezialkarten)
-

Balancing & Schwierigkeitsgrad

Durch die Umstellung auf skill-basierte Türme mussten viele Balancing-Werte neu gedacht werden. Das Spiel ist daher derzeit **bewusst nicht perfekt austariert** - was es unvorhersehbarer und spannender macht.

☐☐ Bomber & Nuke

Diese Power-Ups sind jetzt wieder jederzeit **während einer laufenden Welle** einsetzbar. Vor allem auf kleinen Karten mit kurzen Laufwegen spürbar effektiver.

☐☐ Neue Karte: Green1

Zur Einführung des neuen Wegpunkt-Systems gibt es eine neue Karte: **Green1** - mit mehrfachen Richtungswechseln und Durchläufen. Ideal für kreative neue Strategien!

☐☐ Skilltree – größer, komplexer, gezielter

- Von ca. **500 auf über 1150 Nodes** erweitert
 - Neue Schadensarten, viele spezifische Effekt-Nodes
 - Überarbeitete bestehende Werte
 - Neu: **Suchfeld** unten rechts im Skilltree (z. B. nach "Abklingzeit", "Team Abklingzeit" etc.)
-

⚡ Power-Ups – überarbeitet & neu bepreist

Änderungen:

- *GameSpeed* heißt jetzt **Gegner-Geschwindigkeit** – beeinflusst nur noch deren Laufgeschwindigkeit
- **Team-Power-Ups** sind jetzt gestaffelt und neu bepreist
 - Umrechnung 5:1 (aufgerundet)
- **Effektstärke** variiert:

- Team-Schaden z. B. +5 %
 - Abklingzeit, Reichweite etc. starten bei +1 %
-

☐☐ Team-Boni – fairer und kontrollierter

Team-Schaden verdoppelt nicht mehr den gesamten Turmschaden, sondern nur noch den **Grundschaden**.

Das reduziert exponentielles Skalieren und ermöglicht besseres Balancing.

☐☐ CTD WebUI – neue Features & Verbesserungen

Neu:

- **Diamant-Shop** mit hochstufigen Items
- Im **Turm-Inventar** kann nun die Schadensart ausgewählt werden
- Die aktuelle Schadensart wird oben rechts angezeigt
- Im Schlachtfeld-Menü drei neue Optionen:
 - *Zeige animierte Pfade*
 - *Zeige Level-Balken*
 - *Zeige Namen dauerhaft* (STRG schaltet temporär um)

Änderungen:

- „Geschwindigkeit“ wurde durch „**Abklingzeit**“ ersetzt (klarer)
- **Item-Upgrades** teils um bis zu **90 % günstiger**
- Turmübersicht zeigt jetzt **alle Parameter aller Schadensarten inkl. Statureffekte**
- **Boost-Karten** aktualisiert, inkl. korrekter englischer Bezeichnungen

Temporär:

- **Status-Effekt-Missionen** deaktiviert – derzeit inkompatibel
 - **Statistik-Anzeige** im Schlachtfeld ist noch in Arbeit
-

Hinweis zum Update

Auch wenn das Update noch nicht in allen Bereichen fertiggestellt ist,
mussten wir es in einem engen Zeitfenster veröffentlichen.

Grund dafür ist die **Urlaubsplanung im Team** – um im Falle **schwerwiegender Probleme** schnell und gemeinsam reagieren zu können, war dieser Zeitpunkt alternativlos.

Vielen Dank an alle Mitspieler und Unterstützer!

Dieses Update war ein gewaltiger Schritt – technisch wie spielerisch.

Viel Spaß beim Entdecken der neuen Möglichkeiten!

21.05.2025 – Lagebericht zum kommenden Update

Der letzte Changelog ist schon eine ganze Weile her – Zeit, euch mal wieder einen Überblick zu geben.

Im Twitch-Chat und Discord wurde zwar schon darüber gesprochen, aber hier fassen wir die wichtigsten Punkte nochmal für alle zusammen.

Was kommt – und was ist bereits fertig?

Aktuell arbeiten wir schwerpunktmäßig an drei großen Bereichen:

1. Pathfinding & Wegpunkte

Seit Beginn des Projekts hat sich die Gegnerbewegung mehrfach verändert.

Anfangs nutzten wir ein einfaches Wegpunkt-System: Gegner liefen von Punkt A nach B.

Später wurde das auf Pathfinding umgestellt. Das erlaubte flexible Spielfelder, brachte aber auch neue Herausforderungen – besonders bei komplexen Karten mit mehreren Abzweigungen.

Im kommenden Update gibt es beides: das klassische Wegpunkt-System **und** Pathfinding – je nach Anforderung.

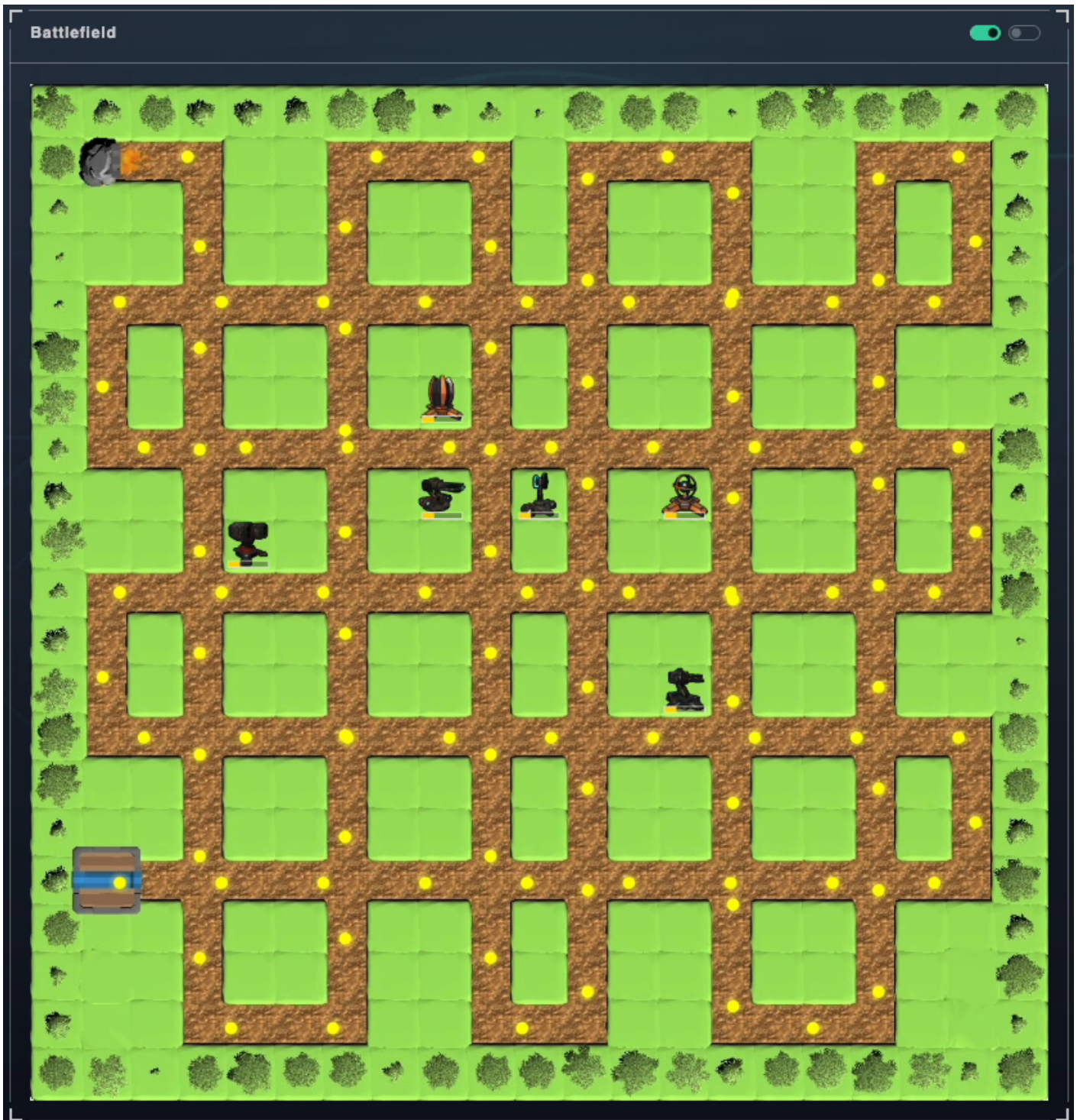
Ein Wechsel zwischen den Modi ist sogar während einer laufenden Runde möglich.

Die technische Umsetzung war schnell erledigt, aber viele Systeme mussten angepasst werden:

- Integration in den Karteneditor
- Unterstützung durch den Verwaltungsserver
- Anzeige im Webinterface
- Anbindung an die zentrale Schnittstelle

Ziel ist, dass man künftig auf der Webseite die Gegnerwege nachvollziehen kann – besonders hilfreich für neue Spieler.

Nach dem Update wird eine Animation im Spiel sichtbar sein, die diesen Pfad darstellt. Sie kann in den Optionen deaktiviert werden.



(Visualisierung des Laufwegs auf einer komplizierten Karte. WIP)

2. Geschützturm-System – neu strukturiert

Die bisherigen Turm-Systeme waren über die Zeit gewachsen und stark veraltet. Was als kleines Testprojekt begann, entwickelte sich zu einer komplexen Anwendung mit vielen Einschränkungen.

Mit dem aktuellen Update erfolgt daher ein nahezu vollständiger Umbau der Kernsysteme:

- Schussverhalten
- Schadensarten und -berechnung
- Statuseffekte
- Aufwertungen und Boni
- Statistik-Handling
- Visuelle Effekte

Bisher war z. B. definiert:

„100 Schaden alle 2 Sekunden, mit 30 % Crit-Chance“ – fest verdrahtet im Code, kaum flexibel erweiterbar.

Jetzt läuft alles über ein modular aufgebautes Skill-System.

Der Server gibt nur vor, was ein Turm tun soll – z. B. "Feuerschaden mit Brenneffekt" – und der Turm führt das eigenständig aus.

Da es mittlerweile sechs Schadensarten gibt (Kinetisch, Feuer, Eis, Blitz, Energie, Plasma), braucht es viele Parameter.

Pro Turm und Schadensart können es bis zu **208 Parameter** sein.

Ein Großteil der Zeit ging daher in Tabellenkalkulation.

3. Neue Berechnungslogik

Künftig basieren alle Berechnungen auf dem Grundwert des jeweiligen Turms.

Das ist nicht nur übersichtlicher für euch, sondern auch technisch effizienter.

Beispiel: Gatling-Geschützturm

- Grundschaden: 200
- Upgrades: +50 % (10 × 5 %)
- Team-Boni: +30 %
- Skilltree: +20 %
- Boost-Karten: +20 %
- Items: +10 %
- Support-Buff: +20 %

Ergebnis: 200 + 150 % = **500 Schaden pro Schuss**

Neu ist, dass auch Upgrades künftig prozentual funktionieren.

Alle Boni werden addiert und auf den Grundwert angewendet. Wir unterscheiden intern zwischen *additiven* und *multiplikativen* Werten.

Beispiel: Kritische Trefferchance

- Grundwert: 5 %
- Upgrades: +50 %
- Team-Boni: +30 %
- Skilltree: +20 %
- Boost-Karten: +20 %
- Items: +10 %
- Support-Buff: +20 %

Würde man das prozentual berechnen, käme man auf ca. 12,5 %.

Wir addieren daher alle Werte direkt: **5 % + 150 % = 155 %**

Diese einfache Additionsregel gilt für alle Prozentwerte bei Geschütztürmen:

- Kritische Trefferchance
- Kritischer Schaden
- Chance auf Bluten, Brennen, Verlangsamten usw.

So ist jederzeit nachvollziehbar, wie sich Werte zusammensetzen.

Und wann kommt das Update?

Diese Frage lässt sich leider nicht ganz einfach beantworten.

Da sehr viele Systeme gleichzeitig betroffen sind, muss das Update als Ganzes veröffentlicht werden.

Der aktuelle Fortschritt ist sehr gut:

Turmdaten, Berechnungen und Schnittstellen sind weitgehend fertig und bereits auf den Servern integriert.

Einige Aufgaben stehen noch aus – aber die größten Hürden sind genommen.

Wir haben **Ende Juni / Anfang Juli** ein zweiwöchiges Zeitfenster eingeplant, das sich ideal für die Veröffentlichung eignet.

Ob wir diesen Termin schaffen, ist noch offen – aber wir arbeiten mit Hochdruck daran.

Vielen Dank für eure Unterstützung

Abschließend möchten wir uns bei euch bedanken – für euer Feedback, eure Geduld und euren Support.

Ob durch Spenden oder einfach durch freundliche Worte – ohne euch wäre CTD nicht das, was es heute ist.

Vielen Dank!

12.03.2025 - Bomber/Nukes

Die Team-Limits für die Bomber- und Nuke-Power-Ups wurden entfernt. Stattdessen gibt es nun ein Limit pro Mitspieler, um die Zusammenarbeit zu fördern und gleichzeitig zu verhindern, dass ein einzelner Spieler das gesamte Spielerlebnis negativ beeinflusst.

Ab sofort kann jeder Mitspieler pro Spielrunde maximal 1 Nuke und 3 Bomber einsetzen.

10.01.2025 - Anpassungen zum Hype-Train

Mit der jüngsten Anpassung des Hype-Train-Systems wurde die Mechanik zur Belohnung von Stufenaufstiegen überarbeitet. Bisher wurde bei jeder neu erreichten Stufe ein einziges Einhorn im Spiel freigeschaltet, was im Verhältnis zur gesteigerten Stufenanzahl als nicht angemessen empfunden wurde.

Ab sofort erscheint mit jeder neuen Hype-Train-Stufe eine der Stufe entsprechende Anzahl an Einhörnern:

- **Stufe 1:** 1 Einhorn
- **Stufe 2:** 2 Einhörner
- **Stufe 3:** 3 Einhörner
- usw.

Mit jedem Aufstieg summieren sich die Einhörner im Spiel. Beispiel: Wird die Stufe 3 erreicht, erscheinen insgesamt 6 Einhörner (1 + 2 + 3).

Diese Anpassung sorgt für ein ausgewogeneres Belohnungssystem, das sowohl überschaubar bleibt als auch die Community dazu motiviert, gemeinsam höhere Stufen zu erreichen. Mehr Einhörner bedeuten auch mehr Truhen für alle.

08.01.2025 - Einhörner / Hype-Train / Strenge

Änderungen an der Twitch-Anbindung

- **Einhorn-Spawns durch Bits-Spenden entfernt:** Bis zum letzten Stream wurde bei einer 100 Bits Spende (Cheer) ein Einhorn im Spiel gespawnt, das durch Tötung eine Truhe hinterließ. Diese Mechanik wurde entfernt, um unkontrollierte Truherverteilungen zu vermeiden. Einhörner gibt es jetzt für 5000 Kanalpunkte oder bei jedem Stufenaufstieg des Hype-Trains auf Twitch.
- **Neue Missionen für Bits-Spenden:** Anstelle von Einhörnern für Bits-Spenden erhält jeder Mitspieler individuelle Missionen, die durch eigene Bits-Spenden abgeschlossen werden können. Diese Missionen liegen zwischen 1-100€ pro Runde. Ursprünglich war eine Obergrenze von 10€ geplant, jedoch wurde diese angepasst, um der Hype-Train-Mechanik gerecht zu werden.
- **Missionen für Twitch-Abos:** Neue Missionen wurden eingeführt, die das Abschließen oder Verschenken eines Twitch-Abos belohnen. Diese Missionen sind optional und sollen keinen Druck auf die Spieler ausüben.
- **Änderungen bei Power-Ups:** Bomber und Nukes zählen nicht mehr zu den Missionen, die die Benutzung von Power-Ups erlauben.

Einführung von "Strenge" bei inaktiven Spielern

- **Maßnahmen gegen inaktive oder störende Mitspieler:** Spieler, die sich nicht aktiv ins Spiel einbringen oder den Spielfluss vorsätzlich stören, werden von nun an dauerhaft vom Mitspielen ausgeschlossen. Diese Regel betrifft insbesondere Mitspieler, die strategisch ungünstige Türme platzieren oder in den ersten Wellen alle Power-Ups verschwenden.
- **Ausnahmen für neue oder unaufmerksame Spieler:** Spieler, die neu sind oder gelegentlich Fehler machen, sind von dieser Regelung ausgenommen. Die Maßnahmen zielen auf wiederholte und absichtliche Störungen ab.

Hype-Train-Mechanik auf Twitch

- **Aktivierung und Ablauf des Hype-Trains:** Der Hype-Train wird gestartet, wenn mindestens zwei Zuschauer innerhalb kurzer Zeit Bits cheeren oder Abos abschließen. Während des Hype-Trains können alle Zuschauer durch weitere Bits und Abos den Level steigern, was zu Belohnungen im Spiel und auf Twitch führt.
- **Strategie zur Nutzung des Hype-Trains:** Zuschauer sollten sich absprechen, um den Hype-Train auszulösen und so die Missionsziele effizient zu erreichen. Nach Abschluss des Hype-Trains gibt es einen Cooldown von 60 Minuten, bevor ein neuer Hype-Train gestartet

werden kann.

- **Hinweis auf Freiwilligkeit:** Die Teilnahme an diesen Mechaniken ist freiwillig und von keinem Zuschauer oder Mitspieler verpflichtend.