

# 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.

---

Revision #1

Created 1 May 2024 14:09:42 by Admin

Updated 12 March 2025 07:15:47 by Admin