

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 **Status Effekt** 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. Statuseffekte**
- **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!

Revision #2

Created 1 July 2025 14:38:50 by Admin

Updated 16 July 2025 14:33:50 by Admin