

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

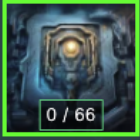
Upgrade your **Very rare** state-of-the-art technology by purchasing exclusive items for diamonds!
Every hour, the arsenal is replenished with new, unique items available only once for all players.
Don't hesitate to buy an upgrade – your fellow players are also on the hunt, and the best items sell out 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

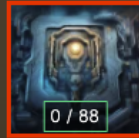


43.000

Buy

17:40

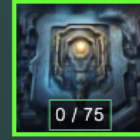
★ Special Offer ★



1.080.000

Buy

Angebot 2



47.500

Buy

Angebot 3



37.500

Buy

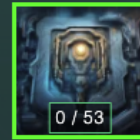
Angebot 4



37.500

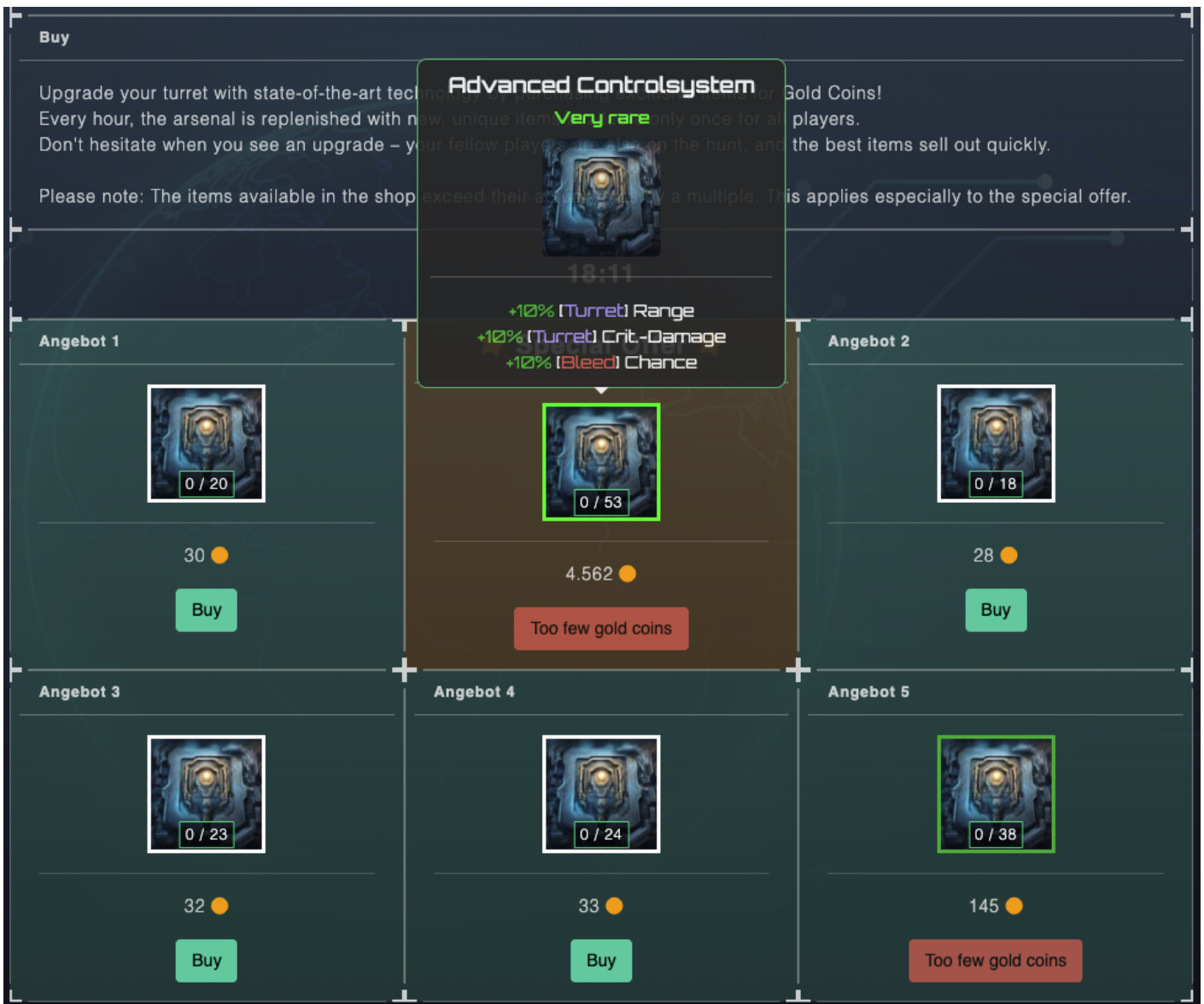
Buy

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.

Team-Power-Ups

Distribute Power-Ups:

Damage	<input type="range" value="24"/>	24	(max 100)
Cooldown	<input type="range" value="24"/>	24	(max 100)
Range	<input type="range" value="20"/>	20	(max 100)
CritChance	<input type="range" value="13"/>	13	(max 100)
CritDamage	<input type="range" value="19"/>	19	(max 100)

Distributed: **100 / 100**

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.

Revision #1

Created 2 September 2025 21:16:27 by Admin

Updated 18 February 2026 17:30:39 by Admin