

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 Statuseffekten 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

Revision #2

Created 4 September 2024 15:24:57 by Admin

Updated 12 March 2025 07:15:47 by Admin