

# 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.

---

Revision #2

Created 11 July 2025 16:35:04 by Admin

Updated 16 July 2025 14:33:50 by Admin