

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 Statureffekte 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 18 February 2026 17:30:39 by Admin