

15.05.2024 - Drache / Korrekturen / Diamanten

Neuerungen

Drache als Event

Auf vielfachen Wunsch der Spieler wurde ein Drache als Event implementiert. Der Drache kann derzeit nur manuell durch den Streamer gerufen werden und bleibt bis zum Ende der Runde aktiv. Er verfügt über eine extrem große Menge an Lebenspunkten und erfordert die Mithilfe aller Mitspieler.

Zielmodus-Anpassung

Geschütztürme können den Drachen standardmäßig nicht anvisieren, da die beiden Ziel-Modi für die hinterlegte Laufstrecke ausschließlich Zombies auf den Pfaden anvisieren. Es ist daher ratsam, auf "Meiste Lebensenergie" umzustellen, damit der Drache priorisiert wird. Es ist wichtig, die Balance zu halten, um nicht nur den Zielmodus für den Drachen zu ändern und die Zombies unbeachtet zu lassen.

Belohnung bei Sieg

Sollte der Drache bis Welle 110 besiegt werden, erhalten alle Mitspieler eine Stufe 4 Truhe. Die üblichen Regeln für den Erhalt der Truhe gelten weiterhin.

Webseite

Menüanpassungen

Auf der Webseite c-td.de wurden einige Anpassungen und Korrekturen vorgenommen. Die Menüführung wurde geändert, und selten genutzte Elemente befinden sich nun im Menü oben rechts, wenn man auf den Nicknamen klickt.

Discord Widget entfernt

Das Discord Widget wurde vom Dashboard entfernt.

Neue Währung: Diamanten

Im Header gibt es nun Diamanten als zusätzliche Währung. Diese werden zukünftig für den Kauf von Skins für die Geschütztürme genutzt. Aktuell können Diamanten jedoch nur gesammelt werden, da der Kauf von Skins noch nicht verfügbar ist. Da Diamanten als Belohnung aus Stufe 4

Truhen kommen, wird der Kontostand nun eingeblendet.

Korrekturen

Zielerfassung Raketenwerfer

Die Zielerfassung des Raketenwerfers (alle Stufen) wurde korrigiert. Es kam in einigen Situationen vor, dass der Turm zwar ein Ziel erfasste, aber nicht anvisieren konnte. Dies betraf hauptsächlich fliegende Gegner.

Zielerfassung Gatling Stufe 1

Die Zielerfassung der Gatling Stufe 1 wurde ebenfalls korrigiert. Auch hier konnte es vorkommen, dass der Turm ein Ziel erfasste, aber nicht anvisieren konnte. Dies hatte keinen Einfluss auf normale Gegner, sondern wirkte sich nur auf fliegende Gegner aus.

Revision #1

Created 15 May 2024 14:44:22 by Admin

Updated 12 March 2025 07:15:47 by Admin