

16.02.2024 - Änderungen / Korrekturen

CTD

- Interne Optimierungen an den Berechnungen der Statuseffekte
Die Effekte haben sich von den Werten her zwar nicht geändert, aber die Berechnungen sind nun komplett überarbeitet und optimiert.
- Lebensbalken der Zombies
Die Lebensbalken der Zombies waren bisher in einer quick and dirty Variante implementiert.
Da dies unnötig Leistung kostet, wurde auch hier alles überarbeitet, wodurch sich viele neue Möglichkeiten ergeben.
- Support-Türme haben testweise eine neue Funktion erhalten
Stirbt ein Zombie, Boss oder Einhorn im Radius, erhalten alle Mitspieler für die Tötung die doppelte Anzahl Credits (Spielwährung)

Korrekturen

- Lichtkegel der Türme repariert
- Reichweiten-Anzeige des Support-Turms zeigt nun nicht mehr die Textur des Turms, sondern den Reichweite-Indikator im Spiel an.
- Gatling Projektile optisch ein wenig verkleinert
- Korrekturen beim Gatling-Geschütz
- Standard-Skin aller Geschütze farblich angeglichen
- Einhörner geben nach ihrem Ableben weniger Credits - der Wert wurde an Bosse angepasst (50).

Skins

- Skins bleiben erstmal noch rein zufällig.

Revision #3

Created 16 February 2024 17:29:03 by Admin

Updated 12 March 2025 07:15:47 by Admin