

16.07.2025 - Hotfix #5

(große Änderung)

☒ **Abklingzeiten drastisch reduziert**

Alle Abklingzeiten durch **Items, Fertigkeiten und Boost-Karten** wurden um bis zu **90 %** abgeschwächt.

Der Grund: Das Ziel des Spiels ist **nicht**, dass sich jeder Turm am Ende wie ein Gatling-Geschütz anfühlt.

- **Schwere Geschütze** sollen langsam feuern, aber mit massiver Schlagkraft.
- **Schnelle Geschütze** sollen ihren Schaden durch viele kleine Treffer verursachen.

Alle existierenden Items wurden **rückwirkend proportional angepasst**, um die neuen Werte korrekt abzubilden.

☒ **Grenzwerte für Abklingzeiten aktualisiert**

Die mit dem letzten Update eingeführte Regelung wurde leicht ausgeweitet:

- **Normale Türme** können nun eine Abklingzeit von bis zu **0,2 Sekunden** erreichen.
 - **Schwere Türme** (Railgun, Nova, Kettenblitz) **1,0 Sekunden**.
-

☒ **Items verkaufen / zerlegen = 100 % Rückerstattung**

Wegen der massiven Änderung erhaltet ihr beim Zerlegen von Items nun **den vollen Silber-Coin-Wert zurück** - sowohl für bestehende als auch für neu gekaufte Items.

- Zuvor gab es nur 50 % Rückerstattung.
 - Diese Regelung gilt **vorerst dauerhaft**, wir beobachten die Entwicklung.
 - Durch diese Änderung wird das **Aufwerten von Items deutlich erleichtert**.
-

☒ **Korrekturen & Verbesserungen**

- Die **Buff-Abklingzeit vom Support-Turm** wird nun korrekt in der Turmübersicht angezeigt.

- Das **Inventar zeigt Grenzwerte übersichtlich** an:
Wird z. B. die Mindestabklingzeit beim Flammenwerfer unterschritten, wird „**0,2 Sekunden**“ in grün dargestellt – damit ist sofort erkennbar, dass ein Limit erreicht ist.
-

📌 Hinweis vom Entwicklerteam

Uns ist klar: Diese Änderungen werden nicht bei allen beliebt sein.

Aber bitte denkt daran: **Das Spiel befindet sich in aktiver Entwicklung**, und Änderungen wie diese sind manchmal notwendig.

“ Ein Beispiel zur Einordnung:

Als die **Cooldown-Boost-Karte** eingeführt wurde, gab es weder ein Skill-System noch Items.

Die Karte allein brachte schon **20 % Abklingzeitreduktion** – ohne Aufwand.

Die Team-Karte steuert zusätzlich **1 % pro Spieler** bei – bei 40 Spielern also nochmal **40 % für alle**.

Mit weiteren Boni durch Skills, Items usw. kam man schnell auf eine **theoretische Reduktion von fast 200 %** – das war einfach zu viel.

Weitere gravierende Änderungen sind aktuell **nicht geplant**.

Stattdessen arbeiten wir daran, die Türme **balancing-technisch näher zusammenzubringen**, sodass sich alle Türme unterschiedlich anfühlen und für verschiedene Zwecke lohnen – aber **in etwa vergleichbare Schadenswerte** erzielen.

Revision #1

Created 16 July 2025 14:28:56 by Admin

Updated 18 February 2026 17:30:39 by Admin