

Weiterentwicklung von CTD: Großes Update in Arbeit

CTD erhält meist wöchentlich neue Funktionen, Überarbeitungen oder Anpassungen. Doch in den kommenden Wochen (ggf. Monaten) wird es einen augenscheinlichen Stillstand geben. Dies liegt nicht an fehlender Motivation, sondern an der Vorbereitung des bisher umfangreichsten Updates für das Spiel seit Beginn der Entwicklung.

Was bringt das Update und warum dauert die Entwicklung so lang?

Das Update beinhaltet Überarbeitungen und Neuerungen in allen Systemen:

- **Game Server** (das Spiel selbst)
- **Socket Server** (das Bindeglied aller Systeme)
- **Webseite**
- **API**
- **Datenbank**

CTD spricht verschiedene Zielgruppen an: von Spielern, die nur ein paar Zombies umballern möchten, bis hin zu denen, die das Maximum aus ihrem Geschützturm herausholen wollen. Das Update wird tiefgreifende Mechaniken einführen, um die Individualisierung der Geschütztürme zu ermöglichen und den bevorzugten Spielstil weiter auszubauen.

Skillsystem

Das aktuelle, rudimentäre Skillsystem wurde von Anfang an als Platzhalter kommuniziert. Das neue Skillsystem wird erheblich komplexer und weniger dem Zufall überlassen sein. Spieler können sich in verschiedenen Bereichen spezialisieren. Neben allgemeinen Attributen wie "Erhöht den Schaden" wird es auch spezielle Fähigkeiten geben, die im Laufe der Zeit weiter ausgebaut werden. Ein Beispiel wäre ein Nova-Turm, der nicht mehr verlangsamt, dafür aber Giftschaten verteilt.

Itemsystem

CTD wird ein umfassendes Itemsystem einführen. Geschütztürme haben zwar keine Hände für Ringe oder Handschuhe, aber jeder Turm wird über einen Slot für das Item "Erweiterte Turmsteuerung" verfügen. Diese Steuerung bietet Fähigkeiten, die auch im Skillsystem zu finden sind – von Basisattributen wie mehr Schaden, Reichweite und Geschwindigkeit bis hin zur

Möglichkeit, den Nova-Turm zu manipulieren.

Diese Items werden verschiedene Qualitätsstufen haben und begrenzt aufgewertet werden können.

Langfristige Ziele

Nicht jede Neuerung wird alle Spieler interessieren, und manche werden sie vielleicht ignorieren. Aber CTD hat den Anspruch, mehr als nur ein kleines Casual-Spiel zu sein und möchte den Spielern langfristig die Möglichkeit geben, das Maximum aus ihrem Geschützturm herauszuholen und Spaß am Tüfteln zu haben.

Revision #1

Created 11 June 2024 19:41:33 by Admin

Updated 12 March 2025 07:15:47 by Admin