

# Zeitraum für das große Update ist geplant.

In den letzten Monaten wurde eifrig an einem großen Update mit vielen Neuerungen gearbeitet und nun steht der Zeitraum für den Release fest.

**\*Trommelwirbel\*** Ab dem 01.09. werden wir C-TD.de in den Wartungsmodus versetzen und alle notwendigen Änderungen vornehmen, damit das Update für den darauffolgenden Stream am 04.09. verfügbar ist. Da das Update sehr komplex ist und alle Systeme betrifft, wird die Seite unter Umständen ein paar Tage im Wartungsmodus bleiben.

Aber was umfasst dieses Update nun eigentlich alles?

## 1. Skill-Tree

Aus vielen Rollenspielen ist der sogenannte Skill-Tree bekannt. Für einen Levelaufstieg erhält man einen Fähigkeitenpunkt und kann diesen für Verbesserungen nutzen.

Aktuell gibt es zwar auch eine rudimentäre Möglichkeit die durch Levelaufstiege erhaltenen Fähigkeitenpunkte für kleine Verbesserungen zu nutzen, aber dieses System war von Anfang an nur ein simpler Platzhalter.



Der Skill-Tree umfasst aktuell um die 290 Knoten, die für je 1 Fähigkeitenpunkt in einer beliebigen Abfolge aktiviert und verkettet werden können.

Die möglichen Boni reichen von +1 Team-Leben über x% Angriffsgeschwindigkeit bis hin zu neuen Funktionen für Geschütztürme.

Ein Beispiel wäre der verfügbare Skill für den Nova-Turm, der alle 25 Angriffe einen Spezialangriff mit doppelter Reichweite und doppeltem Schaden auslöst.

Aber es wird auch andere Manipulationen geben - beispielsweise den Raketenfokus für den

Raketenwerfer, der bei jedem Schuss alle Raketen auf das anvisierte Ziel (Drache?) abfeuert, statt willkürliche Ziele anzuvisieren.



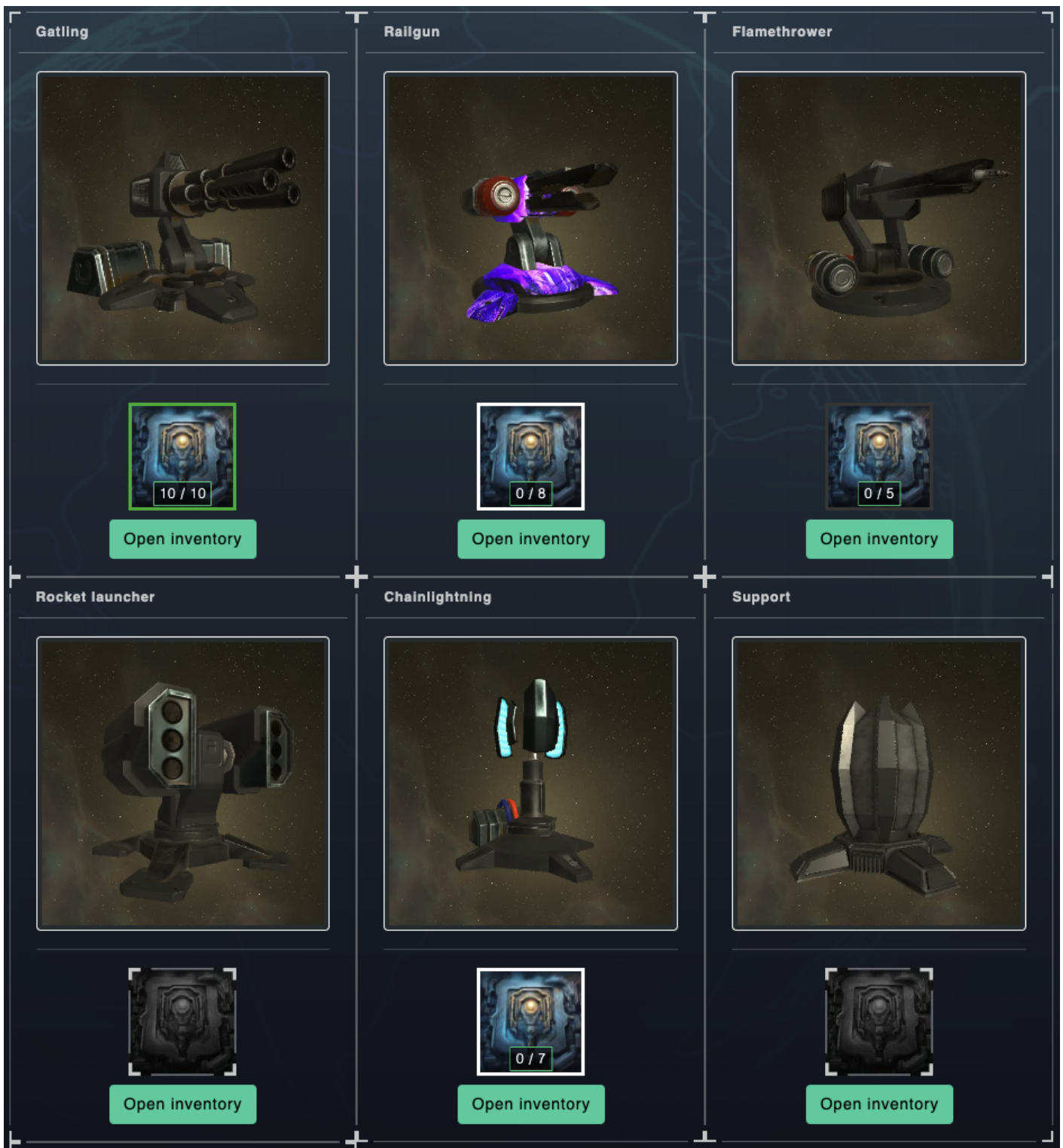
Zum Start wird es für jedes Geschütz einen solchen Skill geben.  
Der Support-Turm ist da eine Ausnahme, weil dieser gleich 2 Skills bekommt.  
Allerdings ist einer davon bereits bekannt und seit einer Weile testweise im Spiel: Gegner, die in der Nähe sterben, geben die doppelte Menge an Credits.

Zukünftig wird der Skill-Tree immer mehr erweitert und um weitere Skills aller Art ergänzt.

## 2. Items

Was wäre ein Skill-Tree ohne Items?

Jeder Geschützturm verfügt über einen Item-Slot, in den ein beliebiges Item abgelegt und der Geschützturm verstärkt werden kann.




Items können in einem speziellen Shop gekauft, aber auch durch das Mitspielen in euren Besitz gelangen.

Es gibt dabei verschiedene Qualitätsstufen, zufällige Boni in zufälliger Höhe und auch die Möglichkeit die Items aufzuwerten.

Nicht benötigte Items können darüber hinaus auch "zerlegt" werden, damit ihr andere Items aufwerten könnt.



### Rocket launcher




### Turret parameters

[Turret] Damage	1.232,00
[Turret] Range	8,11m
[Turret] Speed	0,20/s
[Turret] Crit.-Chance	5,50%
[Turret] Crit.-Damage	55,00%

[Team] Damage	6,75%
[Team] Range	2,75%
[Team] Speed	9,75%
[Team] Crit.-Chance	0,75%
[Team] Crit.-Damage	0,75%
[Team] Leben	3,00

[Skill] Rocket Focus  
The rocket launcher now fires all rockets at the targeted enemy

Inventory Slots: 2 / 90

Salvage items



3 / 3



0 / 23

### 3. Resistenzen



Ab Welle 20 wird das Spiel nun schwieriger, denn die Gegner erhalten nun mit jeder Welle ansteigende Resistenzen gegen die Schadensarten der Geschütztürme.

Die Resistenzen steigen mit jeder Welle um 1 % an und diese wechseln auch von Welle zu Welle. Je höher die gespielte Welle, desto mehr Resistenzen gibt es zeitgleich.



Es wird langfristig allerdings auf Items und im Skill-Tree die Möglichkeit geben, die Resistenzen zu brechen.

## 4. Optimierungen

Neben den offensichtlichen Neuerungen wurden natürlich auch unter der Haube haufenweise Verbesserungen, Optimierungen und Korrekturen vorgenommen.

Dies ist quasi ein niemals endender, aber natürlich ein stets erforderlicher Prozess.

## 5. Zukunft

Dieses Update fügt neue Elemente hinzu, aber es werden auch bestehende Elemente (Fähigkeiten beispielsweise) vollständig ersetzt, um ein runderes Gesamterlebnis mit mehr Möglichkeiten zu schaffen. Zukünftig halten wir an dieser Update-Politik fest und bringen nach längerer Zeit größere Updates mit gewissem Funktionsumfang heraus, statt der lange praktizierten regelmäßigen Updates mit geringem Funktionsumfang. Dies bietet einfach die Möglichkeit eine Funktion viel besser auszuarbeiten, weil es keinen so extremen Zeitdruck gibt.

Nun, dann lassen wir uns mal überraschen, ob das zeitlich alles so klappt.

---

Revision #1

Created 21 August 2024 08:04:01 by Admin

Updated 12 March 2025 07:15:47 by Admin