

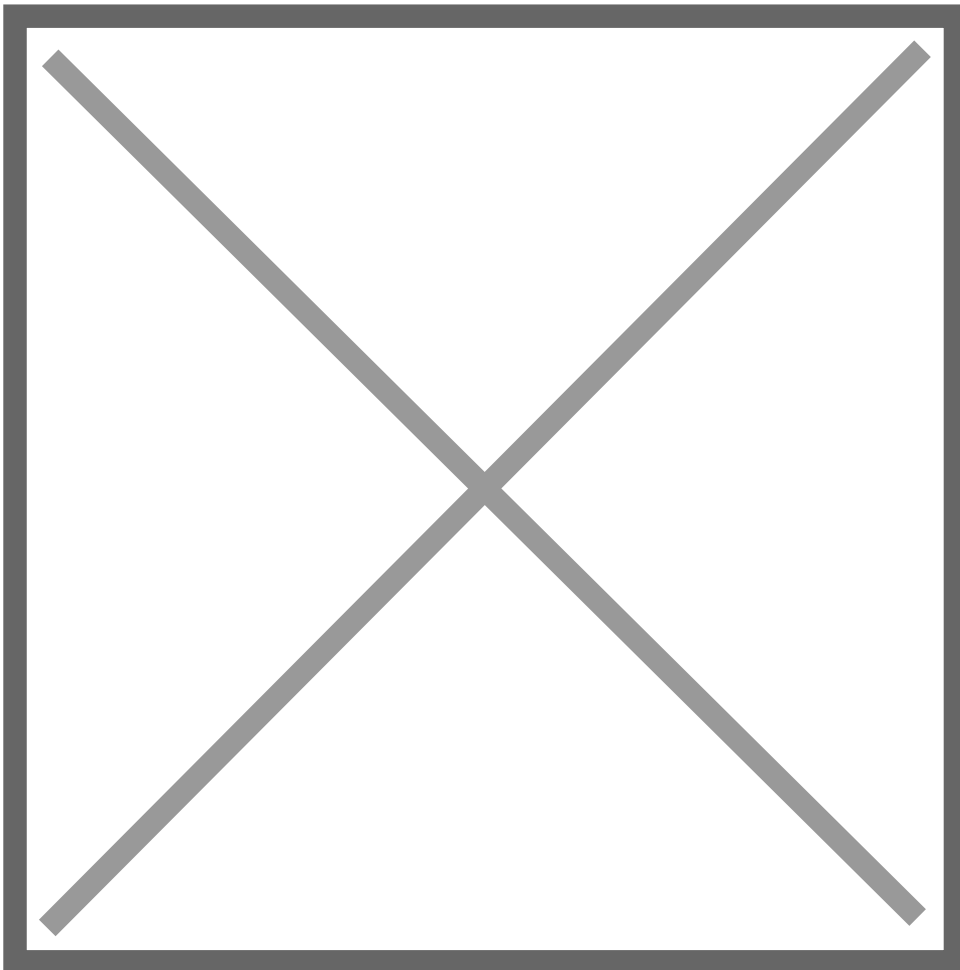
# 13.09.2025 – Maze Mode / Rote Türme

## **Neuer Spielmodus: Maze Mode**

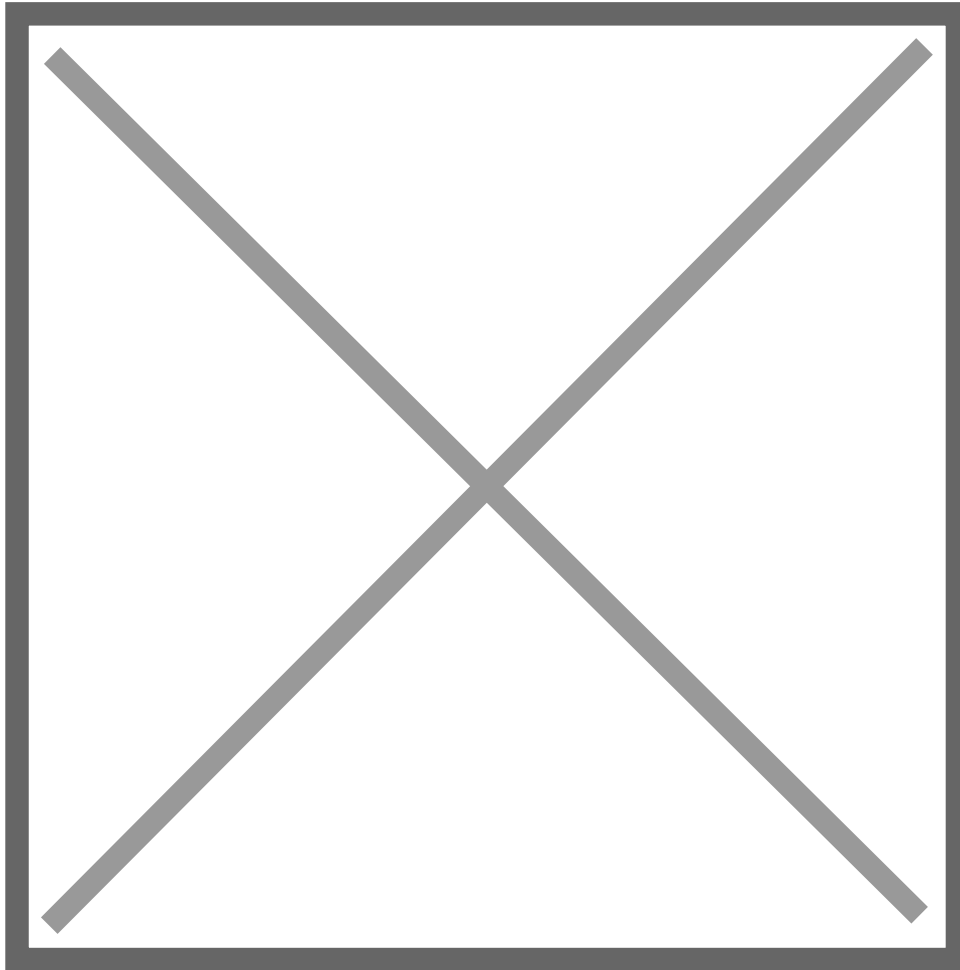
CTD war bisher ein klassisches Tower-Defense mit festen Zombie-Laufwegen – abgesehen von der Map *Random1*, die pro Welle zufällige Pfade generierte.

Mit dem neuen **Maze Mode** gehen wir nun einen Schritt weiter: Spieler können durch das geschickte Platzieren ihrer Geschütztürme den Laufweg der Zombies selbst formen.

- Zombies bewegen sich grundsätzlich vom Eingang zum Ausgang in gerader Linie:



- Durch das Aufstellen von Türmen blockiert ihr den direkten Weg und verlängert so die Route der Zombies:



- Alle Mitspieler gestalten gemeinsam das Labyrinth - mehr Teamwork war bei CTD noch nie gefragt.
- Da die mögliche Länge des Weges stark von der Spieleranzahl abhängt, wurde der Schwierigkeitsgrad für diesen Modus zunächst leicht reduziert.

☐ Die beiden Beispiele zeigen, wie sich der Weg dynamisch verändert.

Es liegt nun am Team, durch clevere Platzierungen einen möglichst langen und effektiven Pfad zu bauen.

Wir sind gespannt, wie die Community diesen neuen Modus annimmt!

### ☐ **Note Türme - Inaktive Spieler sichtbar**

Ein neues Markierungssystem zeigt ab sofort, welche Mitspieler nicht aktiv am Stream teilnehmen.

- Türme von inaktiven Spielern erscheinen **rot** auf dem Schlachtfeld.
- Grundlage ist eine regelmäßige Abfrage über die Twitch-Schnittstelle: Zuschauer, die auf c-td.de registriert und gerade im Stream aktiv sind, gelten als „aktiv“.
- Spieler ohne Verknüpfung oder ohne laufenden Stream werden als „inaktiv“ markiert.
- Zukünftig werden weitere Parameter einbezogen, um aktive Spieler noch eindeutiger sichtbar zu machen.

Updated 18 February 2026 17:30:39 by Admin