

Schnellstart- Anleitung

Was ist CTD und wie spielt man mit?

- [Einleitung](#)
- [Geschütztürme](#)
- [Karten \(Maps\)](#)
- [Währungen](#)
- [Truhen](#)
- [Power-Ups](#)
- [Sammelkarten](#)
- [Fähigkeiten](#)

Einleitung

CTD (Community-Tower-Defense) ist ein innovatives Tower-Defense-Spiel, das speziell für das Streaming entwickelt wurde und sich für eine unbegrenzte Anzahl von Mitspielern eignet.

CTD übernimmt klassische Elemente des Tower-Defense-Genres und bewahrt das traditionelle Spielprinzip: Gegner bewegen sich auf vorgegebenen Pfaden, und die Spieler errichten Verteidigungstürme, um die Gegner daran zu hindern, das Ziel zu erreichen. Jeder Spieler kann einen eigenen Turm platzieren und diesen mit Credits, die durch das Besiegen von Gegnern verdient werden, aufwerten.

Neben den temporären Upgrades, die während des Spiels verfügbar sind, bietet CTD eine Vielzahl an permanenten Verbesserungen. Diese können durch das Sammeln von Erfahrungspunkten und Gold-Coins verdient werden, die die Spieler für ihre Teilnahme im Spiel erhalten. Ein weiteres Highlight ist das Itemsystem, mit dem die Spieler ihre Türme durch spezialisierte Gegenstände noch weiter verstärken können.

Zur strategischen Tiefe trägt ein komplexer Skill-Tree bei, der derzeit über 400 Nodes umfasst. Diese können über einfache oder komplexe Pfade miteinander verknüpft werden, abhängig vom jeweiligen Level des Spielers. Dies ermöglicht eine flexible und individuelle Anpassung der Spielstrategie.

Im Gegensatz zu klassischen Tower-Defense-Spielen ist CTD ein Twitch-gebundenes Spiel und kann nur während eines Live-Streams gespielt werden. Diese direkte Interaktion zwischen Streamer und Zuschauern macht das Spielerlebnis besonders dynamisch und gemeinschaftsorientiert.

Den aktuellen Zeitplan für Spieltage und -zeiten findest du hier:

[Twitch-Zeitplan](#)

Geschütztürme

Die Geschütztürme bilden das Kernelement des Spiels, da diese ausschließlich von Spielern gewählt, platziert und kontrolliert werden.

Grundsätzlich gibt es 3 Kategorien:

Kurzdistanz, Langdistanz und Unterstützung

Kurzdistanz Geschütztürme sind beispielsweise der Flammenwerfer oder das Gatling-Geschütz. Auf kurzer Distanz hoher Schaden.

Zu den Geschützen mit langer Distanz gehören der Raketenwerfer und die Railgun. Hoher Schaden auf lange Distanz, aber mit niedriger Angriffsgeschwindigkeit.

Unterstützende Türme müssen nicht zwangsläufig auch angreifen können. So gibt es beispielsweise den "Support-Turm", dessen einzige Aufgabe es ist, umliegende Spielergeschütze in ihrer Effektivität zu verstärken, also sogenannte "Buffs" zu verteilen.

Karten (Maps)

CTD umfasst eine ganze Palette an Karten, auch Maps genannt, mit verschiedenen Laufwegen, Biomen und auch Schwierigkeitsgraden.

Die meisten Karten haben zwar nur einen vorgegebenen Laufweg, aber es gibt auch Varianten mit gespiegelten, kombinierten oder auch aufgabelnden Laufwegen.

Die Karten werden in der Regel von den Mitspielern über ein Votingsystem ausgewählt, bei dem jeder Mitspieler eine Stimme hat und diese mit !map1, !map2, !map3 oder !map4 über den Twitch-Chat abgeben kann.

Jede Karte verfügt aktuell über 6 Schwierigkeitsgrade, die entsprechend der Spielerstärke gespielt werden.

Währungen

Insgesamt gibt es für CTD 3 Währungen, die auf unterschiedliche Art und Weise verdient werden können.

Dies klingt nun zunächst kompliziert, aber es ist eigentlich ganz einfach:

1. Gold-Coins

Mit dieser Währung können Sammelkarten gekauft werden, um beispielsweise die Geschütztürme freizuschalten und dauerhaft zu verstärken. Mehr dazu im Menüpunkt "Sammelkarten".

Gold-Coins erhält man aus den Truhen und für den Abschluss von Erfolgen.

2. Silber-Coins

Im Twitch-Chat können diese genutzt werden, um beispielsweise den Bomber zu rufen, der einen Flächenangriff auf die Gegner entfesselt. Im Stream sind am rechten Bildschirmrand die notwendigen Chatbefehle ersichtlich. !Bomber oder !Nuke beispielsweise.

Silber-Coins erhält man für das Zuschauen im Stream und für die Teilnahme an Chatspielen.

3. Kanal-Shimlys

Auf Twitch können für das aktive Zuschauen außerdem Kanalshimlys gesammelt werden, die ebenfalls, wie die Silber-Coins, für verschiedene Interaktionen genutzt werden können.

Kanal-Shimlys erhält man ausschließlich für das Zuschauen im Stream.

Truhen

Im Spiel lassen Bosse in den Runden 20,30,40,... Truhen in verschiedenen Stufen fallen, sobald diese besiegt wurden.

Mitspieler können diese Truhen dann über den Chatbefehl !collect einsammeln.

Diese Truhen werden dann allen Mitspielern am Ende einer Runde auf dem Account hinzugefügt und können zu einem beliebigen Zeitpunkt geöffnet werden.

Dazu dann einfach oben rechts auf der CTD Webseite auf das Truhensymbol klicken.

In der sich anschließend öffnenden Übersicht können die Truhen dann geöffnet werden. Entweder einzeln oder aber auch (gruppiert nach Wertigkeit) in einem Rutsch.

Die Truhen beinhalten verschiedenste Belohnungen.

Darunter Gold-Coins, Power-Ups und später noch mehr.

Power-Ups

Spieler erhalten aus Truhen zufällig sogenannte Power-Ups aus verschiedenen Kategorien.

Bei Power-Ups handelt es sich um einmalig nutzbare Boni oder Funktionen, die sich direkt auf das Spiel auswirke.

Power-Ups werden auf dem Schlachtfeld über den Power-Ups Reiter oben genutzt.

Sammelkarten

Spieler können ihre Schlagkraft mit [Sammelkarten](#), auch [Boost-Karten](#) genannt, dauerhaft steigern.

Einerseits können [Geschütztürme](#) freigeschaltet und von Stufe 1 bis 10 aufgestuft werden, wodurch diese effektiver werden und zukünftig erhalten diese dann auch aktiv nutzbare Fähigkeiten.

Neben den Turm-Karten gibt es allerdings auch noch "Solo-Karten", die sich auf die eigenen Geschütze auswirken. Beispielsweise kann damit der Schaden des eigenen, auf dem Schlachtfeld platzierten, Geschützturms um bis zu 10% steigern.

Da es sich bei CTD allerdings um ein Community-Spiel handelt, können auch "Team-Karten" freigeschaltet und aufgestuft werden, die sich auf alle Geschütztürme auf dem Schlachtfeld auswirken.

Die Freischaltung und das Aufstufen ermöglichen Gold-Coins, die aus den Truhen nach besiegten Bossen erlangt werden können.

Fähigkeiten

Für das Mitspielen erhältst du Erfahrungspunkte und steigst damit im Level auf.

Für jeden Levelaufstieg erhältst du einen Fähigkeitspunkt, den du in passive Boni für dich oder das Team eintauschen kannst.

Bei diesem System handelt es sich allerdings um eine temporäre Lösung, die langfristig ersetzt werden wird.