

# 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](#)

---

Revision #2

Created 17 January 2024 14:12:50 by Admin

Updated 1 October 2024 19:56:47 by Admin