

Tower Nightmare

Game Design Document

Anastasiya Malkova

Alexander Henkel

Michael Scherle

Adrian Grupp

Daniel Kemen

Tutor: Malte Höck



Gruppe 06

Softwarepraktikum 2015

Institut für Informatik - Albert-Ludwigs Universität Freiburg

Stand: 09. Mai 2015

Inhaltsverzeichnis

- 1.0 Spielkonzept
 - 1.1 Zusammenfassung des Spiels
 - 1.2 Alleinstellungsmerkmal
- 2.0 Benutzeroberfläche
 - 2.1 Spiel-Übersicht
 - 2.2 Spieler-Interface
 - 2.3 Menü-Struktur
- 3.0 Technische Merkmale
 - 3.1 Verwendete Technologien
 - 3.2 Mindestvoraussetzungen
- 4.0 Spiellogik
 - 4.1 Optionen und Aktionen
 - 4.2 Spielobjekte
 - 4.3 Spielstruktur
 - 4.4 Statistiken
 - 4.5 Achievements
- 5.0 Screenplay

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Tower Defense ist dir zu langweilig? "Tower Nightmare" wird dich begeistern! "Tower Nightmare" kombiniert Tower Defense mit der Möglichkeit selbst Minions zu anderen Spielern zu schicken. Jeder Spieler hat seine eigene Lane, die er mit Türmen verteidigen muss. Für Minions, die der Spieler dem Gegner rechts von sich schickt, steigt sein Income, welches er in regelmäßigen Abständen bekommt. Wenn einer der geschickten Minions es durch die Lane des Gegners schafft, verliert der betroffene Gegner ein Leben. Der Spieler, der als letztes noch am Leben ist, gewinnt. Um zu gewinnen muss man die Ideale Balance zwischen Defensive (so wenige Minions wie möglich dürfen durch die eigene Lane gelangen) und Offensive (den Gegner so gut wie möglich unter Druck setzen und so das eigene Income steigern) finden.

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Im Vergleich zu einer normalen Tower Defense sollte man nicht all sein Gold in die Verteidigung setzen, da man so nie das Spiel gewinnen kann, auch steigert man so nie sein Income, welches wichtig ist um mehr Türme, Builder und Minions zu kaufen. Um zu gewinnen muss man also genau so wenig Gold wie möglich in die Türme investieren, dass gerade keine Minions durch kommen und so viel wie möglich in eigene Minions investieren, um sein Income zu steigern. Auch die Wahl der Minions, die man dem Gegner schickt, ist spielendscheidend und abhängig vom Gegner. Schickt man viele schlechte Minions oder wenige gute? Dadurch, dass dieses Spiel ein Multiplayer Spiel ist, ist jede Partie anders.

2 Benutzeroberfläche

2.1 Spiel-Übersicht

Die Spielkarte ist in getrennte Abteile unterteilt, die so genannten "Lanes". Jeder Spieler besitzt seine eigene Lane. Auf dieser Lane hat ein Spieler eine Supporthütte und kann Türme bauen. Weitere Einheiten, wie Builder und Supporter können über die gesamte Karte bewegt werden. Am oberen Rand erscheinen die Gegnerischen Minions, welche sich zum Ende der Lane bewegen. Bild 2.1.1 zeigt eine Übersicht der Karte.

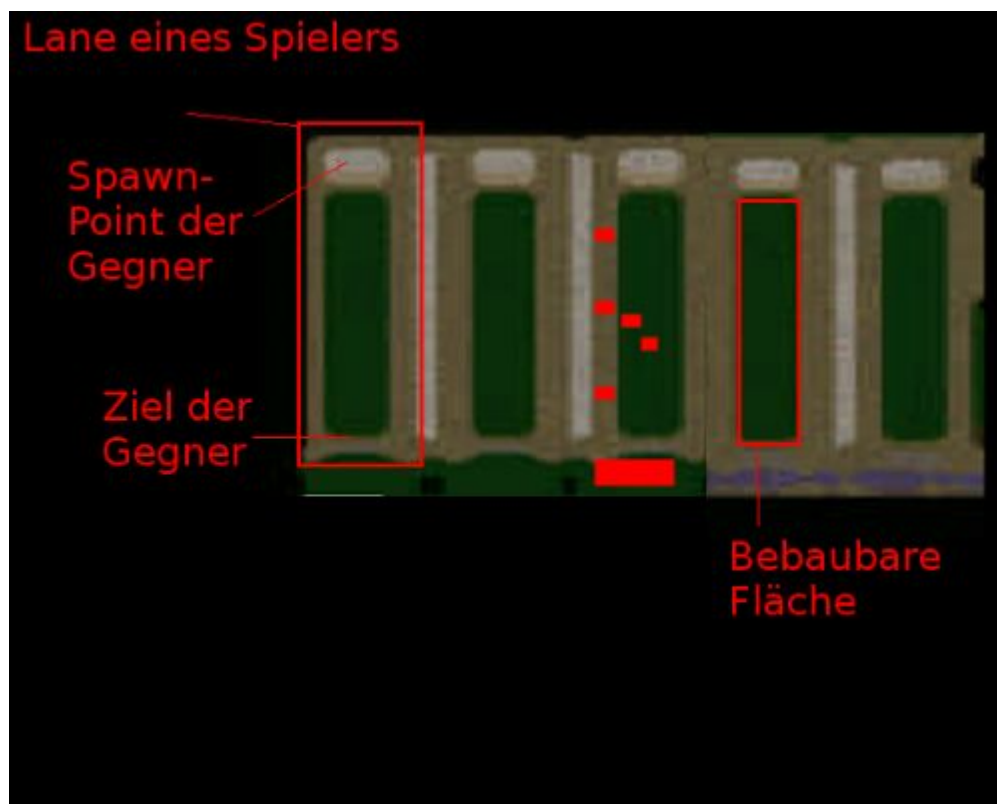


Bild 2.1.1 Übersicht der Karte

2.2.1 Spieler-Interface

Das Spieler-Interface ist in drei Bereiche geteilt. Bild 2.1.2 zeigt eine Übersicht:



Bild 2.1.2 Übersicht

Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Informationsleiste. Hier stehen wichtige Werte, das aktuelle Gold des Spielers, die noch verbleibenden Leben, die verbleibenden Sekunden bis zum nächsten Income und der Betrag des Incomes. Außerdem kann man ein Ingame Menü für Optionen aufrufen und das Spiel pausieren.

Im mittleren Bereich ist die Hauptansicht, in der der Spieler das Spielgeschehen verfolgen und steuern kann. Hier werden in einer 3D-Ansicht die Modelle der Einheiten angezeigt.

Am unteren Bildschirmrand befindet sich die Actionbar. Hier sieht der Spieler Informationen über die gerade ausgewählten Einheiten oder Gebäude, kann Minions erzeugen und kann weitere Aktionen ausführen. Diese Aktionen sind abhängig davon ob und welche Einheit gerade ausgewählt ist. Sobald der Spieler einen Builder auswählt, wird in der rechten Ecke ein Baumenü angezeigt, bei dem er unter den verschiedenen Arten von Türmen wählen kann. Ist ein Turm ausgewählt, kann man hierüber den Turm aufwerten oder ihn abreisen. Ist keine Einheit ausgewählt, wird nichts angezeigt. In der linken Ecke kann man über die Schaltflächen Minions erzeugen, die dann in der Lane des nächsten Gegners erscheinen. Hat man die Supporthütte ausgewählt sieht man die Schaltflächen um Supporter, Assassinen und weitere Builder zu produzieren. Befindet man sich mit der Maus über einer solchen Schaltfläche, wird eine kleine Infobox eingeblendet. Diese zeigt je nach Einheit folgende Informationen:

Einheit	Infotext
Builder	- Beschreibung - Leben - Kosten
Türme	- Beschreibung - Level - Schussrate - Schaden - Sondereigenschaft - Kosten
Minions	- Beschreibung - Leben - Resistenz - Kosten - Income
Turm Aufwertung	- Kosten - Folgelevel - Eigenschaften Folgelevel

Supporter	- Beschreibung - Leben - Kosten - Eigenschaft
Assassine	- Beschreibung - Leben - Kosten - Schaden

2.2.2 Steuerung

Der Spieler kann die Kamera in der 3D-Ansicht steuern. Dies geschieht indem man die Maus an die Bildschirmränder bewegt. Über das Mousrad kann hinein und heraus gezoomed werden. Einheiten können durch einfachen Linksklick oder durch ein Auswahlfeld ausgewählt und ausgewählte Builder, Supporter, Assassinen per Rechtsklick an eine gewünschte Position bewegt werden. Möchte man einen Turm bauen klickt man bei ausgewähltem Builder im Baumenü auf den gewünschten Turmtyp und dann auf die gewünschte Position innerhalb der Lane. Mit rechtsklick kann das platzieren wieder abgebrochen werden. Zum erzeugen von Minions klickt man auf das entsprechende Feld in der Actionbar.

Für jede dieser Aktionen gibt es auch Tastenbefehle, die der Spieler selbstständig einstellen kann.

2.3 Menü-Struktur

Direkt nach dem Spielstart, befindet man sich in der Hauptlobby, welche gleichzeitig das Hauptmenü ist. Hier befindet sich eine Liste der offenen Spiele, denen beigetreten werden kann. Außerdem ein Textfeld für seinen Spielernamen, der später im Spiel angezeigt wird. Zusätzlich gibt es noch die Buttons, um ein neues Spiel zu öffnen oder einem beizutreten, zum Öffnen des Optionsmenüs oder der Achievements und zum Beenden des Spiels. Bild 2.3.1 zeigt das Prinzip dieser Lobby.

In der Lobby kann man einem offenen Spiel durch Anklicken des "Join-Button" beitreten. Nun sieht man die Spiele-Lobby. Hier stehen die Namen aller Spieler, sowie der Status, ob sie bereit sind oder nicht. Zusätzlich ist ein Chat vorhanden. Nun kann man bei Bedarf einen

Spielstand laden und seinen Status auf "bereit" stellen. Der Spielleiter kann das Spiel starten, sobald alle bereit sind.

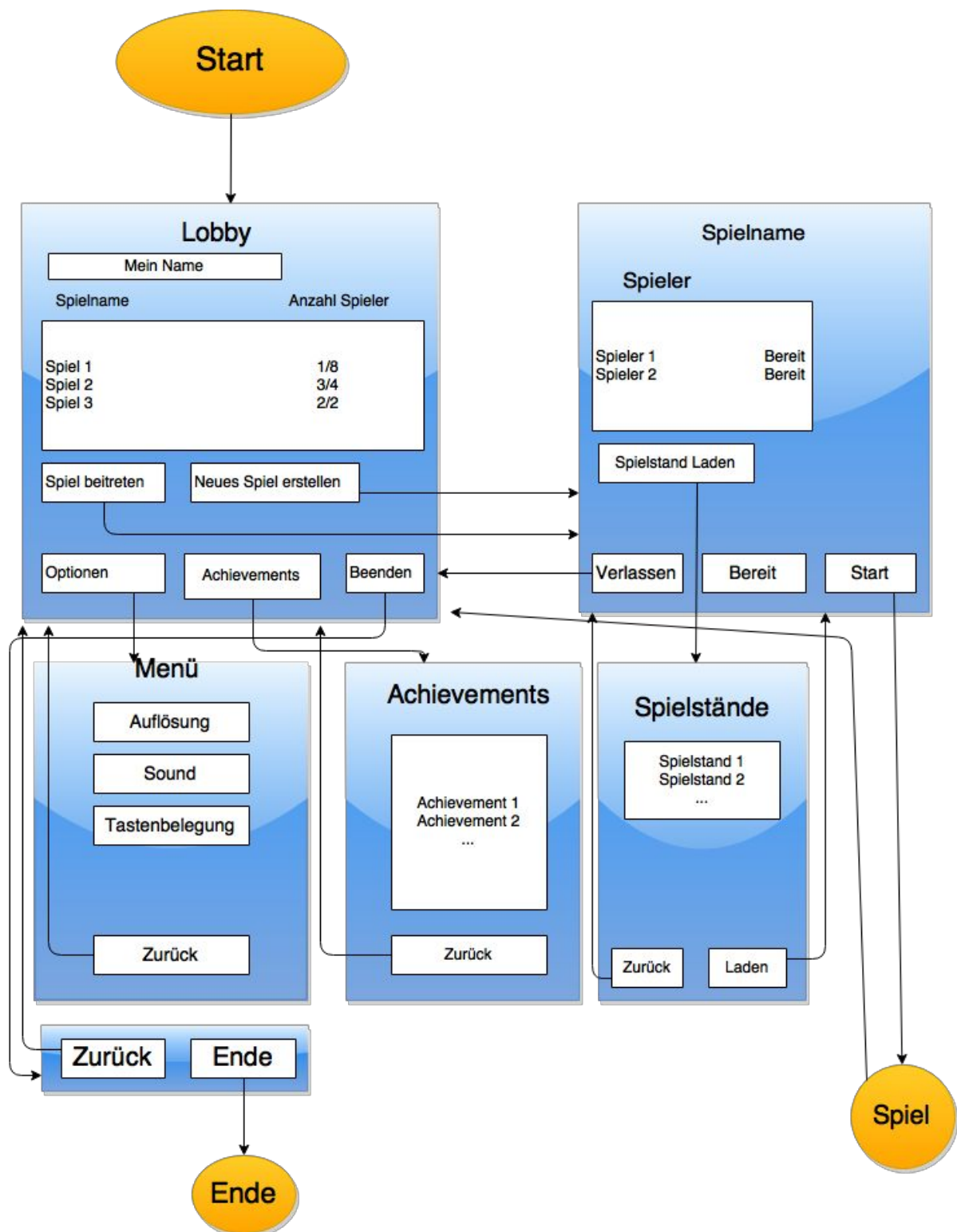
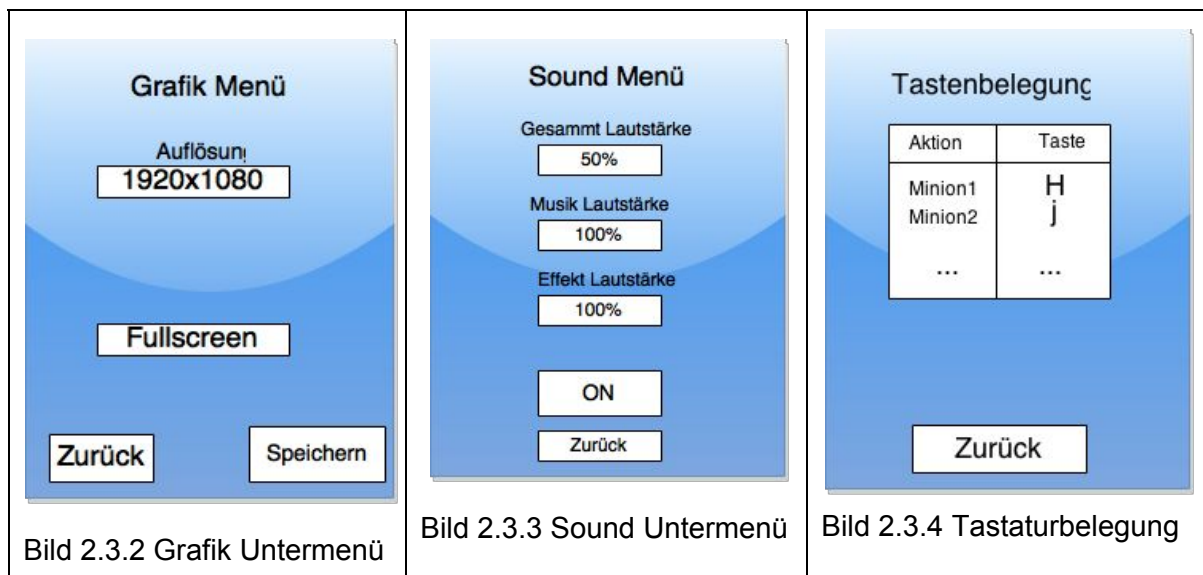


Bild 2.3.1 Menü-Struktur Lobby

Im Optionsmenü kann man Einstellungen an der Grafik, der Soundausgabe und der Tastenbelegung vornehmen. Hierzu klickt man das gewünschte Untermenü an. Bild 2.3.2 , 2.3.3 und 2.3.4 zeigen diese Untermenüs.



3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- Microsoft Visual Studio 2013
- Microsoft .NET Framework
- Microsoft C#
- Microsoft XNA
- Subversion
- Trac
- Reshaper
- GIMP 2.8
- Blender 2.74
- Json.NET

3.2 Mindestvoraussetzungen

Client-Anwendung (Spiel):

- Windows 7 (32- oder 64-Bit)
- AMD oder Intel Prozessor mit mindestens 1,8 GHz
- 2 GB RAM
- 3 GB Festplattenspeicher
- Soundkarte
- Grafikkarte mit mindestens 512MB Speicher
- Maus und Tastatur
- Internetverbindung mit min. 100 MBit/s (Downstream)
- Internetverbindung mit min. 10 MBit/s (Upstream)

Server-Anwendung:

- Windows Server 2012
- AMD oder Intel Prozessor mit mindestens 2,6 GHz mit min. 2 Kerne
- 2 GB RAM
- 1 GB Festplattenspeicher
- Internetverbindung mit min. 100 MBit/s (Upstream)

- Internetverbindung mit min. 100 MBit/s (Downstream)

4 Spiellogik

4.1 Optionen und Aktionen

ID/Name	Akteur	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A01: Builder auswählen	Spieler	1. Klick mit linker Maustaste auf den gewünschten Builder. Oder Tastendruck von entsprechender Taste <u>Möglichkeit 1</u> 2.1 Es ist kein Builder ausgewählt 2.1 Erster Builder wird ausgewählt <u>Möglichkeit 2</u> 2.2 Es ist bereits ein Builder ausgewählt 3.2 Nächster Builder wird ausgewählt	Builder ist verfügbar.	Der Builder ist ausgewählt.
A02: Sonstige Einheit auswählen	Spieler	<u>Möglichkeit1:</u> 1.1 Klick mit linker Maustaste auf die gewünschte Einheit <u>Möglichkeit 2:</u> 1.2 Gewünschte Einheit ist kein Minion und gehört einem selbst. <u>Möglichkeit 2.1</u> 2.1 Es ist keine Einheit ausgewählt 2.1 Erste Einheit wird ausgewählt <u>Möglichkeit 2.2</u> 2.2 Es ist bereits eine Einheit ausgewählt 3.2 Nächste Einheit wird ausgewählt	-	Die gewünschte Einheit wurde ausgewählt.
A03: Builder, Supporter, Assassine steuern	Spieler	Klick mit rechter Maustaste an Position, zu der sich die Einheit bewegen soll.	Einheit wurde ausgewählt (A01/A02)	Einheit bewegt sich an den ausgewählten Ort
A04: neue Einheit in der Supporthütte kaufen	Spieler	1. Klick mit linker Maustaste auf entsprechenden Bereich im Benutzerinterface 2. Gewählte Einheit wird erstellt	-Genug Gold ist verfügbar. - Supporthütte wurde ausgewählt (A02)	Neue Einheit wurde erstellt
A05: Turm bauen	Spieler	1. Auswahl des gewünschten Turms 2. Platzieren des Turms auf der	1. Builder ist ausgewählt (A01)	<u>Möglichkeit1:</u> 1.Turm wurde an

		Karte (Mausbewegung) 3. Bestätigen des Baus (Linksklick) <u>Möglichkeit1:</u> 4.1 Gold wird abgezogen 5.1 Builder bewegt sich zur Position 6.1 Builder Zustand auf "beschäftigt" setzen <u>Möglichkeit2:</u> 4.2 Turm versperrt Durchgang für die Minions nach unten 5.2 Aktion wird abgebrochen	2. Genug Gold ist verfügbar 3. Position ist noch frei	gewünschter Position gebaut 2. Benötigtes Gold wurde abgezogen 3. Builder Zustand ist "bereit" <u>Möglichkeit 2:</u> 1. Die Aktion wurde abgebrochen
A06: Turm aufwerten	Spieler	1. Auswahl Turm (A02) 2. "Upgrade" auswählen - wenn verfügbar 3. Gold wird abgezogen 4. Builder bewegt sich zur Position 5. Builder Zustand auf "beschäftigt" setzen	1. Genug Gold ist verfügbar 2. Turm hat noch ein Upgrade offen (Turm nicht auf Lvl 5)	1. Turm hat neues Level 2. Gold wurde abgezogen 3. Builder ist wieder "bereit"
A07: Minion kaufen	Spieler	Verwenden eines Shortcuts (auf der Tastatur) oder mit der Maus auf das Minion-Symbol des gewünschten Minion.	Genug Gold für den Minion.	Der Minion erscheint auf der gegnerischen Lane (A08).
A08: Minion erscheint	Minion	<u>Möglichkeit 1</u> 1.1 Eine Lane rechts von mir ist mit einem lebenden Spieler versehen. 2.1 Minion erscheint bei dem nächsten lebenden Gegner rechts von mir am oberen Ende der Lane <u>Möglichkeit 2</u> 2.1 Ich bin der rechteste, am leben befindliche Spieler 2.2 Der Minion erscheint beim Spieler am weitesten links, der noch am Leben ist.	(A07)	(A09)
A09: Minion versucht einen Weg nach unten zu finden	Minion	1. Minion bewegt sich von oben nach unten durch die Lane. 2. Finden des zulässigen Pfades 3. Ermitteln von Kollisionen	(A08)	(A10) oder (A11)
A10: Minion stirbt	Minion	<u>Möglichkeit 1:</u> Ein Minion wird von einem Turm getötet. <u>Möglichkeit 2:</u> Ein Minon wird von einem Assassinen getötet	Die Leben des Minions sind auf 0 gesunken.	Der Minion despawnt und gibt dem Spieler, der ihn getötet hat eine Goldsumme, abhängig vom Typ.
A11: Minion erreicht das Ende der Lane	Minion	1. Minion verschwindet 2. Gegner verliert ein Leben	Ein Minion ist am unteren Ende der Lane angekommen und am Leben.	Der Minion ist verschwunden und der Gegner hat ein Leben verloren.
A12: Gold verdienen	Spieler	Goldguthaben des Spielers wird erhöht	Ein Minion wird getötet oder der	Das Gold des Spielers wurde erhöht.

			Spieler bekommt sein Income.	
A13: Income erhöhen	Spieler	Der Spieler kauft einen Minion. Das Guthaben erhöht sich abhängig von dem gekauften Minion.	Der Spieler hat einen Minion gekauft.	Das Income des Spielers erhöht sich.
A14: Supporter Aura aktivieren	Spieler	Supporter erzeugt Aura an aktueller Position und verstärkt die Türme, die sich in Reichweite befinden.	Supporter ist ausgewählt (A02)	1. Aura ist aktiv 2. Türme sind gestärkt
A15: Assassine sprengt sich	Spieler	Assassine zerstört sich selbst und fügt Minions in der Nähe Schaden zu	Assassine ist ausgewählt (A02)	1. Assassine ist tot 2. Minions haben Schaden genommen

4.2 Fähigkeiten

ID /Name	Akteur	Eigenschaften	Bedingung
F01: Turmupgrade	Turm	Passive Fähigkeit, bei der Benutzung wird ein Turm auf das nächste Level upgegradet. Es gibt 5 Upgradestufen.	Das Item muss gekauft werden
F02: Schuss	Turm	Aktive Fähigkeit, bei der Benutzung wird ein Minion abgeschossen.	Das Item hängt von der aktuellen Upgradestufe ab.
F03: Stun	Turm	Passive Fähigkeit. Getroffener Minion wird für X Sec gestunned und kann nicht weiter laufen. (Abhängig vom Turmlevel)	Der schießende Turm besitzt die Fähigkeit "Stun".
F04: Verlangsamen	Turm	Passive Fähigkeit. Bewegungsgeschwindigkeit des getroffenen Minions wird für X sec um 30 % verlangsamt (Abhängig vom Turmlevel)	Der schießende Turm besitzt die Fähigkeit "Verlangsamen"
F05: Buff	Supporter	Aktive Fähigkeit, bei der Aktivierung wird für 15 sec eine Aura aktiviert und alle Türme in der Reichweite erhöhen	Die Fähigkeit ist nicht im Cooldown

		ihren Schaden um 50%	
F06: Selbstzerstörung	Assassine	Aktive Fähigkeit, bei deren Aktivierung der Assassine zerstört wird und den gegnerischen Einheiten in einem Radius von 500 Leben abzieht	-

4.2 Spielobjekte

Kollidierbare Einheiten:

Builder, Supporter, Assassine <-> Builder, Supporter, Assassine

Minions <-> Minions, Minions <-> Türme

Kontrollierbare Einheiten: Türme, Builder, Supporter und Assassinen

Name	Beschreibung	Eigenschaften
Fire Tower 	Fire Tower repräsentiert ein Gebäude, das automatisch schießt. Der Turm hat passive Fähigkeiten und lässt sich upgraden. Der Turm hat relativ geringe Reichweite, aber einen relativ hohen Schaden.	Upgradestufe 1 Kosten: 10 Schaden: 200 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250 Upgradestufe 2 Kosten: 50 Schaden: 400 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250 Upgradestufe 3 Kosten: 200 Schaden: 600 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250 Upgradestufe 4 Kosten: 750 Schaden: 800 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250 Upgradestufe 5 Kosten: 6000

		Schaden: 1000 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250
Nature Tower 	Turm 2 repräsentiert ein Gebäude, das automatisch schießt. Der Turm hat passive Fähigkeiten und lässt sich upgraden. Der Turm stunned die Gegner-Minions.	Upgradestufe 1 Kosten: 10 Schaden: 300 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 200 Stundauer: 0.4s Upgradestufe 2 Kosten: 50 Schaden: 300 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250 Stundauer: 0.6s Upgradestufe 3 Kosten: 200 Schaden: 400 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250 Stundauer: 0.8s Upgradestufe 4 Kosten: 750 Schaden: 600 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250 Stundauer: 1s Upgradestufe 5 Kosten: 6000 Schaden: 800 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250 Stundauer: 1.5s

Ice Tower 	Ice Tower ist ein Gebäude, das automatisch schießt. Der Turm hat passive Fähigkeiten und lässt sich upgraden. Der Turm verursacht größeren Schaden und kann die gegnerischen Minions um 30% verlangsamen.	Upgradestufe 1 Kosten: 10 Schaden: 300 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 200 Upgradestufe 2 Kosten: 50 Schaden: 300 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250 Upgradestufe 3 Kosten: 200 Schaden: 400 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250 Upgradestufe 4 Kosten: 750 Schaden: 600 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250 Upgradestufe 5 Kosten: 6000 Schaden: 800 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250
Physical Tower 	Turm 4 repräsentiert ein Gebäude, das automatisch schießt. Der Turm hat passive Fähigkeiten und lässt sich upgraden. Der Turm schießt schneller und verursacht Flächenschaden.	Upgradestufe 1 Kosten: 10 Schaden: 100 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 200 Upgradestufe 2 Kosten: 50 Schaden: 200 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250 Upgradestufe 3 Kosten: 200 Schaden: 300 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250 Upgradestufe 4 Kosten: 750 Schaden: 400 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250 Upgradestufe 5 Kosten: 6000 Schaden: 500

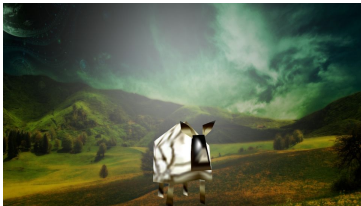
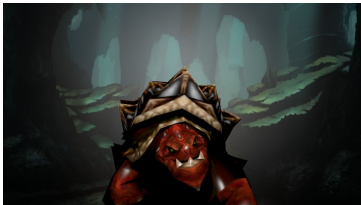
		Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250
Shadow Tower 	Turm 5 repräsentiert ein Gebäude, das automatisch schießt. Der Turm hat passive Fähigkeiten und lässt sich upgraden. Der Turm verursacht enormen AoE-Schaden.	Upgradestufe 1 Kosten: 10 Schaden: 2000 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 200 Upgradestufe 2 Kosten: 50 Schaden: 2000 Schussgeschwindigkeit: 2000 Reichweite: 250 Upgradestufe 3 Kosten: 200 Schaden: 2500 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250 Upgradestufe 4 Kosten: 750 Schaden: 3000 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250 Upgradestufe 5 Kosten: 6000 Schaden: 4000 Schussgeschwindigkeit: 1000 Reichweite: 250
Supporthütte 	Gebäude um weiter Builder, den Supporter und Assassinen zu erzeugen.	Builder produzieren Assassine produzieren Supporter produzieren

Steuerbare Einheiten

Name	Beschreibung	Eigenschaften
Builder 	Builder ist eine Spielfigur, die der Spieler steuert. Builder ist aktiv und hat die Zustände "moving", "waiting", und "building"	Kosten: 50 Baut Türme.
Supporter 	Supporter ist eine Spielfigur, die befreundeten Türmen in einer gewissen Reichweite den Schaden erhöht, den sie Verursachen	Kosten: 1000 Schadenserhöhung: 25% Reichweite: 500 Cooldown: 60s

Assassine 	Assassine ist eine Spielfigur, die sich selbst zerstören kann, um gegnerischen Minions in einer gewissen Reichweite Schaden zuzufügen	Kosten: 500 Schaden: 1000
--	---	------------------------------

Nicht-kontrollierbare Einheiten: Minions

Minions		
Name	Beschreibung	Eigenschaften
Minion 1 	Ein Minion, der vorwärts in eine Richtung läuft, bis er mit einem anderen Minion kollidiert. Wenn ein Turm einen Minion trifft, wird diesem Schaden zugefügt.	Kosten: 5 Laufgeschwindigkeit: 1 Kampfstärke: 1 Baukosten: 1 Income: 1
Minion 2 	Ein stärkerer Minion, der vorwärts in eine Richtung läuft, bis er mit einem anderen Minion kollidiert.	Kosten: 20 Laufgeschwindigkeit: 2 Kampfstärke: 2 Baukosten: 2 Income: 5

Minion 3 	Ein Minion, der resistent gegenüber die Verlangsamung ist.	Kosten: 80 Laufgeschwindigkeit: 1 Kampfstärke: 3 Baukosten: 3 Income: 10
Minion 4 	Stärkerer Minion ist resistent gegenüber physical.	Kosten: 200 Laufgeschwindigkeit: 1 Kampfstärke: 4 Baukosten: 4 Income: 15
Minion 5 	Ein stärkerer Minion, der vorwärts in eine Richtung läuft, bis er mit einem anderen Minion kollidiert, wird nicht gestunned.	Kosten: 500 Laufgeschwindigkeit: 1 Kampfstärke: 5 Baukosten: 5 Income: 20
Minion 6 	Ein Minion, der resistent gegenüber Phycal und Verlangsamung.	Kosten: 750 Laufgeschwindigkeit: 1 Kampfstärke: 6 Baukosten: 6 Income: 25
Minion 7	Ein stärkerer Minion, der vorwärts in eine Richtung läuft, bis er mit einem anderen Minion kollidiert, ist resistent gegenüber Verlangsamung.	Kosten: 1200 Laufgeschwindigkeit: 1 Kampfstärke: 7 Baukosten: 7 Income: 30



Minion 8



Ein Minion, der vorwärts in eine Richtung läuft, bis er mit einem anderen Minion kollidiert, ist resistent gegenüber Verlangsamung und Ice.

Kosten: 2000
Laufgeschwindigkeit: 1
Kampfstärke: 8
Baukosten: 8
Income: 35

Minion 9



Ein stärkerer Minion, der vorwärts in eine Richtung läuft, bis er mit einem anderen Minion kollidiert, ist resistent gegenüber Verlangsamung und Feuer.

Kosten: 3500
Laufgeschwindigkeit: 1
Kampfstärke: 9
Baukosten: 9
Income: 40

Minion 10



Der stärkste Minion ist resistent gegenüber den meisten Schaden.

Kosten: 5000
Laufgeschwindigkeit: 1
Kampfstärke: 10
Baukosten: 10
Income: 45

4.3 Spielstruktur

Startet der Spieler das Spiel, sieht er zunächst das Hauptmenü. Im Hauptmenü kann der Spieler ein neues Spiel starten oder einem Spiel beitreten und kommt dann in eine Lobby. Sobald der Lobby Eigentümer das Spiel startet kommen alle Spieler in einen Ladescreen und das Spiel beginnt.

Zum Spielbeginn sieht der Spieler die gesamte Karte mit den einzelnen Lanes für jeden Spieler. Die eigene Lane ist gekennzeichnet. Auf ihr befindet sich ein erster Builder, mit dem der Spieler beginnen kann Türme zu errichten. und eine Suppothütte.

Der Spieler hat zu jedem Zeitpunkt die Möglichkeit über die Actionbar Einheiten auszubilden. Dem Spieler steht dazu etwas Startgeld zur Verfügung. Der Spieler muss entscheiden, ob er das Geld in den Bau von Türmen, die Ausbildung eines weiteren Builders oder in Minions investiert.

Türme, Builder, Supporter und Assassinen können nur in der eigenen Lane erzeugt werden. Die Minions werden in den Lanes der Gegner gespawnt und müssen das untere Ende erreichen, um dem Gegner einen Lebenspunkt abzuziehen.

Der Spieler muss versuchen mit den Türmen zu verhindern, dass die Minions der Gegner bis zum unteren Ende der Lane vordringen. Die Türme selbst versperren einerseits den Weg, andererseits schießen sie aktiv auf die Minions die an Ihnen vorbei laufen.

Im Verlauf des Spiels hat der Spieler die Möglichkeit Türme zu upgraden. Das Upgrade eines Turms verbessert seine Eigenschaften.

Sobald ein Spieler keine Leben mehr hat verliert er das Spiel. Der Spieler der am längsten überlebt gewinnt das ganze Spiel. Das Ziel des Spiels ist es also, seine eigene Lane gut genug aufzubauen, sodass keine Minions bis zum Ende der Lane durchlaufen können. Gleichzeitig muss man, durch das Ausbilden von eigenen Minions, den gegnerischen Spielern Leben abziehen.

Nachdem man geonnen bzw. verloren hat wird einem ein entsprechender Bildschirm angezeigt. Danach steht es einem frei weiter die Karte und das etwaige Spielgeschehen zu betrachten oder das Spiel zu verlassen.

Verlässt man das Spiel so kommt man zunächst in einen Endbildschirm, in dem einem die Statistiken des Spieles angezeigt werden.

Verlässt man diesen kommt man wieder zurück in die Mainlobby.

4.4 Statistiken

Statistik	Beschreibung
Gold gesammelt	Summe an gesammeltem Gold (Gesamtes Spiel / pro Spieler)
Minions geschickt	Summe geschickter Minions (Gesamtes Spiel / pro Spieler)
Türme gebaut	Summe gebauter Türme (Gesamtes Spiel / pro Spieler)
Türme verbessert	Summe aller Verbesserungen (Gesamter Spiel / pro Spieler)
Türme abgerissen	Summe abgerissener Türme (Gesamtes Spiel / pro Spieler)
Gold gesammelt (global)	Summe an gesammeltem Gold im Spiel (Alle Spieler)
Minions geschickt (global)	Summe geschickter Minions im Spiel (Alle Spieler)
Türme gebaut (global)	Summe gebauter Türme im Spiel (Alle Spieler)
Income (am Ende)	Income am Ende des Spiels (Gesamter Spiel / pro Spieler)
Spieldauer	Dauer des gesamten Spiels

4.5 Achievements

Titel	Level	Bedienung
Der Gewinner-Typ	I	Gewinne dein erstes Spiel
Der Gewinner-Typ	II	Gewinne fünf Spiele
Der Gewinner-Typ	III	Gewinne zehn Spiele
Goldtausch	I	Verdiene über 10.000 Gold in einer einzigen Runde
Goldtausch	II	Verdiene über 100.000 Gold in einer einzigen Runde
Goldtausch	III	Verdiene über 500.000 Gold in einer einzigen Runde
Goldtausch	IV	Verdiene über 1.000.000 Gold in einer einzigen Runde
Lange Runde	I	Spiele über 40 Minuten in einem einzigen Spiel
Zu viel Freizeit	I	Verbringe insgesamt über 12 Stunden im Spiel
Starke Armee	I	Über 5000 Minions geschickt (Gesamt)
Starke Armee	II	Über 1000 Minions geschickt (Ein Spiel)

Starke Armee	III	Über 10000 Minions geschickt (Gesamt)
Starke Armee	IV	Über 3000 Minions geschickt (Ein Spiel)

Im Hauptmenü kann man über einen Menüpunkt auf die Achievements zugreifen und die bereits erspielten Achievements einsehen. Die Liste enthält - sofern möglich und sinnvoll - den Fortschritt für die Langzeit-Achievements. Achievements können grundsätzlich nur einmal erspielt werden und werden über die Laufzeit hinweg gespeichert.

5 Screenplay

Die Welt von Tower Defense erhält durch diesen Spielmodus ein völlig neues Gesicht. Handelte es sich bisher um eine Singleplayer Spielart in der man allein gegen vorprogrammierte Gegnerwellen spielen musste so ist durch die Multiplayer Komponente ein völliges Umdenken gefordert. Im Kampf gegen bis zu X Spieler sieht man sich nicht nur der Herausforderung gegenüber, die anstürmenden Gegner aufzuhalten, sondern nimmt selbst die Rolle des Bösen ein indem man durch das erschaffen eigener Minions seine Kontrahenten in dieselbe Situation versetzt. So erfordert dieses Spiel nicht nur eine kluge Bau-Strategie, sondern auch ein gewisses Gefühl für das richtige Wirtschaften mit den Ressourcen, die einem zur Verfügung stehen, um am Ende als einziger auf dem Spielfeld übrig zu bleiben.