

Loop Tower

Patrick Pfau

May 2022

1 Game start

1.1 Einstellungen

1. Schwierigkeitsgrad

(a) Einfach

Flucht option.

Beim Flüchten oder Verlieren kehrt man zurück in die Basis, mit allen Karten und Ressourcen.

(b) Mittel

Keine Flucht option.

Beim verlieren kehrt man zurück in die Basis, mit allen Karten, aber gesammelten Ressourcen sind verloren,

(c) Schwer

Keine Flucht option.

Beim verlieren kehrt man zurück in die Basis, alle platzierten Karten und gesammelten Ressourcen sind verloren.

(d) Hardcode

Keine Flucht option.

Beim verlieren kehrt man zurück in den Startbildschirm

2.

2 Spielkonzept

Du lebst in deiner Basis, die du über die Zeit ausbaust, um dich gegen immer stärkere Gegner zu verteidigen. Wenn du dich organisiert hast, starte ein Level. In einem Level wechseln sich Bau- und Kampfsequenzen ab. Während einer Bausequenz kannst du die verschiedenen Karten bauen und organisieren. Während der Kampfsequenz kommt immer eine Welle von Gegnern, die über die von dir Gebauten Wege versucht zu deiner Basis zu gelangen, wenn es zu vielen gelingt, hast du verloren. Während der Zeit wirst du 3 verschiedene Welten kennenlernen, du startest in unserer heutigen Zeit, wirst dann Fantasy

Elementen wie Magie begegnen, bis du schließlich eine futuristischen Welt ankommst.

2.1 Story

Verteidige deine Basis...

3 Basis

In der Basis werden alle Karten, Ressourcen und Gebäude verwaltet.
Beispielbild des Basis Overlays

3.1 Ressourcen

Ressourcen werden für den Bau und das Verbessern von Gebäuden, das erforschen, herstellen und upgraden von Karten, so wie von platzierten Tovern gebraucht.

Ressourcen werden entweder durch das Beenden eines Levels gewonnen oder durch platzierte Ressourcen Karten während einer Welle generiert. Um Ressourcen zu hochwertigeren Objekten zu verarbeiten werden entsprechende Gebäude benötigt.

1. Holz
2. Stein
3. Kohle
4. Metall
5. Strom/Magie/Munition
wird von gebauten Tovern verbraucht.
6. Personen
können für verschiedene Zwecke ausgebildet werden, werden benötigt um Gebäude zu betreiben.

3.2 Gebäude

Gebäude bilden den Hauptbestandteil deiner Basis. Sie werden für das entwickeln neuer Karten, das verarbeiten von Ressourcen und das bereitstellen von speziellen Effekten benötigt. Mit der Zeit schaltest du neue Gebäude frei und kannst alte verbessern.

3.2.1 Ressourcen verarbeiten

Für jede Resource gibt es eigene Gebäude zum verarbeiten, die separat agieren und Personal benötigen. Gelernte Personen können zu effektiveren Arbeitern ausgebildet werden. Einige Gebäude benötigen womöglich mehrere Ressourcen oder bedingte Nachbarfelder.

1. Schmiede
verarbeitet Roharz zu Metallen.
2. Schreiner
verarbeitet Holz zu Brettern.
3. Kraftwerk
verwendet Kohle anliegendes Wasser um Strom bereitzustellen.

3.2.2 Karten entwickeln

Um Karten zu erforschen oder herzustellen werden ebenfalls Gebäude benötigt. Dabei gibt es je nach Kartentyp unterschiede.

1. Wegkarten
Für diese wird eine Baustelle benötigt, an der das Bauen von Wegen geübt wird, um neue Wegtypen zu meistern und Bauarbeiter auszubilden.
2. Nodekarten
Für diese benötigt man entsprechende Gebäude, die sich auch gegenseitig beeinflussen können.
 - (a) Gewächshaus
Kann Wiesen, Wälder und ähnliche Nodekarten erzeugen.
 - (b) Staudamm/Wasserwerk
Kann Seen, Flüsse und ähnliche Nodekarten erzeugen.
 - (c) Mana-altar
ermöglicht benachbarten Feldern Magische Nodekarten zu erzeugen.z.B.
Gewächshaus – > Magischer Wald
Staudamm – > Feensee
3. Towerkarten
Tower werden durch das Bauen sämtlicher Gebäude freigeschaltet, z.B. Kraftwerk – > Tesla-Tower, müssen jedoch in einer Werkstadt gebaut werden und können in einem Labor geupgradet werden. Hierbei gibt es für jede Welt, Normal, Fantasy, Science-Fiction, eine Werkstadt/Labor. Um eine Towerkarte zu bauen, können viele verschiedene Ressourcen benötigt werden.
Freischaltungen
 - (a) Wachposten – > Schützturm(simple)

- (b) Gärtner + Mana-altar – > Lianen-Tower(AOE)
- (c) Kraftwerk – > Tesla-Tower(AOE)
- (d) Schule + Mana-altar – > Magier-Tower(Single-Target)

3.2.3 Personen ausbilden

Personen werden benötigt um Gebäude zu betreiben, wenn du nicht genug Leute hast, kannst du einige Gebäude nicht verwenden. Weiter kannst du Personen aber auch Ausbilden um dir entweder im Kampf bei zu stehen oder den Ausbau deiner Basis beschleunigen.

1. Wachposten
Wachen erhöhen die Maximal Anzahl an Gegner, die während einer Welle deine Basis erreichen dürfen, bis du verloren hast.
2. Baustelle
Bauarbeiter erhöhen die Anzahl an baubaren Karten pro Bausequenz.
3. Schule
bringt Personen die Grundlagen bei, damit sie in verschiedenen Berufen effektiver arbeiten können.

3.3 Kartenverwaltung

Solange du in der Basis bist, kannst du deinen Kartenstapel frei anpassen und hast Zugriff auf alle deine Karten. Innerhalb eines Levels hast du nur noch Zugriff auf deinen zusammengestellten Stapel und ziehst daraus zufällig deine platzbaren Karten.

3.4 Aufträge annehmen

Einige Gebäude oder Storyfortschritt kann dir Aufträge anbieten, die dir beim Erfüllen einzigartige Karten oder Ressourcen geben.

3.5 Level starten

Wenn du dich bereit fühlst, deinen Stapel zusammengestellt hast, kannst du ein Level starten. Ein Level kann eins von drei Zielen haben, die sich auf die Belohnungen und Gegner auswirken. Außerdem wirkt sich deine Wahl auf zukünftige Level aus.

1. Gefangene Befreien
Ein solches Level könnte sich beim Wegbau schwieriger gestalten. Beim Abschluss schließen sich dir befreite Gefangene an, was deine in der Basis wohnende Personen erhöht.
Gewinnen – > weniger Gegner im nächsten Level
Ignorieren – > mehr Gegner im nächsten Level

2. Gegnerischen Ressourcenlager einnehmen(Ressource X)
 Ein solches Level hat widerstandsfähiger Gegner, ist dafür aber Ressourcenreich und bringt beim Abschluss zusätzliche Ressource X.
 Gewinnen – > Gegner sind schwächer, schlechter ausgerüstet,
 Ignorieren – > Gegner sind stärker, besser ausgerüstet.
3. Gegnerische Basis angreifen.
 Viele starke Gegner, dafür besondere Belohnungen/Freischaltungen und Storyfortschritt.
 Gewinnen – > Neue Gebäude/Aufträge und die Story geht weiter.
 Ignorieren – > langsamer Schwierigkeits Anstieg.

4 Level

Ein Level besteht immer aus einem Startfeld, deiner Basis, und einem Zielfeld, der gegnerischen Basis.

Beispielbild eines Levels.

4.1 Bausequenz

Das Level startet in einer Bausequenz, in der du zufällige Karten aus deinem Stapel ziehst und diese bauen oder, für die nächste Runde, anpflanzen kannst.

Regeln für das Bauen:

1. Wegkarten dürfen nur an deine Basis oder damit verbundene Wegkarten gebaut werden und auch nur, wenn die Ausrichtung des Wegs übereinstimmt.
2. Nodekarten dürfen nur neben deiner Basis, Wegkarten oder anderen Nodekarten platziert werden.
3. Towerkarten können nur auf Nodekarten platziert werden.
4. Umgebungskarten können nur auf Wegen platziert werden,
5. Resourcekarten können auf jedem freiem Feld platziert werden.

Einige Karten können fusioniert werden, oder sich gegenseitig beeinflussen.

4.2 Gagner Wellen

Wenn die Bausequenz abgeschlossen ist, kommt eine Welle an Gegner, die hoffentlich nicht bis zu deiner Basis vordringt. In dieser Zeit produzieren Ressourcenkarten Ressourcen die du sammeln kannst. Auch kannst du während dieser Zeit deine platzierten Tower upgraden.

4.3 Karten

Alle Karten die du besitzt kannst du in der Basis anschauen und deinem Stapel zuweisen oder entfernen.

4.3.1 Wege

Jede Wegkarte hat eine feste Ausrichtung und Form und kann nicht gedreht werden.

4.3.2 Umgebung

Umgebungskarten ermöglichen es dir deine Wege für Gegner schwieriger zu gestalten.

1. Barrikade
hält einmalig Gegner auf, bis die Haltbarkeit verbraucht ist.
2. Fluss
verlangsamt Gegner und macht sie nass

4.3.3 Node

Bieten die Grundlage jedes soliden Towers, manche haben sogar besondere Effekte.

1. Hügel, + Reichweite
2. Berg, + Reichweite
3. See, + Wasserschaden, - Feuerschaden
4. Schrottplatz, + Feuerrate, + Schaden

4.3.4 Tower

Tower bilden die Grundlage des Spiels, es gibt verschiedene Schadenarten, Angriffstypen, und Effekte. Je nach Welt unterscheiden sich die Effekte

1. Tesla(Science-fiction), AOE, Blitzschaden
2. Schützturm(normal), single-Target, normalschaden
3. Magierturm(Fantasy), Single-Target, Magischer Schaden

5 Skilltree

Der Skilltree für jeden freigeschalteten Tower ist im Labor einsehbar und erforschbar. Manche Upgrades können Ressourcen, Personal, Gebäude oder Missionen benötigen.