基本说明：

* 指一类通过在地图上构造炮塔（或类似建筑物），以阻止游戏中敌人抵达堡垒的即时战略游戏。
* 一般来说，敌人并不会主动攻击炮塔当敌人被消灭时，玩家可以获得奖金或者积分，用于购买炮塔或者升级炮塔敌人以一波波进攻，大部分塔防会在一波后暂停以让玩家以积分升级或者增加炮塔。
* 约有50波或者更多玩家一般有若干生命，如果炮塔不能消灭敌人，敌人到达指定地方后，就会减少生命。
* 随着玩家提升炮塔能力，敌人的数量和能力也会提升。一般而言，怪物的提升速度比炮塔快。
* 此类游戏的目标是生成若干时间或者尽可能生存下去。
* 基本功能：
* 多类型敌人和多类型的攻击手段。
* 不同类型的防御塔及其不同属性。
* 游戏难度随游戏进度不断增加。
* 背景音效和事件音效(可选）。

已经具备的功能：

界面的转换，以及难度的选择