

# Capra Satana

Marco Schmidtke, Milana Alimova, Sinan Akdesir, Nikola Schuppan-Cruz,  
Jakob Petersen, Luis Drayer, Mehmet Kaan Isik

Game Design Document (final)

Tutor: Gerrit Kühnle

Gruppennummer: 02

Datum: 13.01.2024

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Änderungsliste</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Spielkonzept</b>	<b>5</b>
2.1	Zusammenfassung	5
2.2	Zentrale Mechanik	5
<b>3</b>	<b>Benutzeroberfläche</b>	<b>5</b>
3.1	Spieler-Interface	5
3.2	Spielsteuerung	6
3.3	Menü-Struktur	8
3.3.1	Hauptmenü (Main Menu)	9
3.3.2	Erfolge (Achievements)	9
3.3.3	Statistiken (Statistics)	9
3.3.4	Optionen (Options)	9
3.3.5	Visuelle Optionen (Visual Options)	10
3.3.6	Audio Optionen (Audio Options)	10
3.3.7	Tastenbelegungen (Key Bindings)	11
3.3.8	Speicherstand Wählen (Select Save File)	11
3.3.9	Spiel / TechDemo (Game / TechDemo)	12
3.3.10	Pausemenü (Pause Menu)	12
3.3.11	Game Over Menü (Game Over Menu)	12
<b>4</b>	<b>Technische Merkmale</b>	<b>13</b>
4.1	Technologien	13
4.2	Mindestvoraussetzungen	13
<b>5</b>	<b>Spiellogik</b>	<b>14</b>
5.1	Optionen und Aktionen	14
5.2	Spielobjekte	30
5.2.1	Dämonen (O09)	35
5.2.1.1	D01: Cambion (Changeling)	35
5.2.1.2	D02: Raser (Speed Demon)	35
5.2.1.3	D03: Mammonit (Mammonite)	36
5.2.1.4	D04: Instabiler Dämon (Unstable Demon)	36
5.2.1.5	D05: Matriphag (Matriphage)	36
5.2.1.6	D06: Titan (Titan)	37
5.2.1.7	D07: Nuckelavee (Nuckelavee)	37
5.2.2	Türme (O04)	38
5.2.2.1	T01: Windmühle (Windmill)	38
5.2.2.2	T02: Matschwerfer (Mudthrower)	38
5.2.2.3	T03: C4-Silo (C4-Silo)	39
5.2.2.4	T04: Kompost-Friedhof (Composting Graveyard)	39
5.2.2.5	T05: Hydrant (Hydrant)	39
5.2.2.6	T06: Baumstamm-Bowler (Log Launcher)	40
5.2.2.7	T07: Traktorschleuder (Haybale Hurler)	40
5.3	Sound	41

5.4	Spielstruktur . . . . .	41
5.4.1	Spielbeginn . . . . .	41
5.4.2	Mitte des Spiels . . . . .	42
5.4.3	Endspiel . . . . .	44
5.5	Statistiken . . . . .	45
5.6	Erfolge . . . . .	46
<b>6</b>	<b>Screenplay</b>	<b>46</b>

# 1 Änderungsliste

Folgende inhaltliche Änderungen wurden seit dem Beta-GDD vorgenommen:

- **Kapitel 3.2 Spielsteuerung:** Der Bauer wird nun mit dem Controller, statt auch (wie die Ziege) mit der Tastatur gesteuert, um ein besseres Spielerlebnis für zwei Spieler zu ermöglichen.
- **Kapitel 3.3 Menüstruktur:** Das Speichern und Laden von Spielständen wurde hinzugefügt.
- **Kapitel 3.3 Menüstruktur:** Ein überarbeitetes Diagramm der Menüstruktur wurde eingefügt, um die benötigten Menüs für das Laden und Speichern von Spielständen abzubilden.
- **Kapitel 5.1 Optionen und Aktionen:** Die Fähigkeit der Ziege, Dämonen zu Kontrollieren (A19) wurde hinzugefügt.
- **Kapitel 5.2 Spielobjekte:** Das Pentagramm (O14) wurde hinzugefügt, um A19 der Ziege zu ermöglichen.
- **Kapitel 5.2 Spielobjekte:** Verbrannter Boden (O18), auf dem der Altar platziert werden kann, wurde hinzugefügt, um der Ziege mehr strategischen Entscheidungsraum beim Platzieren des Altars zu ermöglichen.
- **Kapitel 5.3 Sound:** Das gesamte Kapitel wurde neu eingefügt.

Darüber hinaus wurden allgemeine Verbesserungen an Rechtschreibung und Grammatik vorgenommen, und einige Beschreibungen ausführlicher gemacht, um bessere Verständlichkeit zu erreichen. Es wurden im gesamten GDD mehr Querverweise auf Kapitel, Aktionen und Objekte eingefügt, um diese schneller zu finden. Außerdem wurden Aktionen und Objekte, die bereits im Beta-GDD genannt wurden, aber nicht in den Tabellen der Kapitel 5.1 Optionen und Aktionen und 5.2 Spielobjekte genannt wurden, in diese Tabellen aufgenommen. Dies sind A20, A21, A26, O15, O16, O17 und die Spezialeffekte der Dämonen und Türme A22, A23, A24, A25, A27, A28, A29, A30, A31, A32.

## 2 Spielkonzept

### 2.1 Zusammenfassung

Anpflanzen, abwarten, abernten. Das Leben von Bauer Harter könnte so einfach sein, gäbe es da nicht diese dämonische Ziege von nebenan. Andauernd beschwört sie sämtliche Geschöpfe der Unterwelt, gegen die sich der wehrlose Bauer mit notdürftig zusammengebauten Geschützen verteidigen muss. Obendrein frisst sie ihm auch noch die Ernte von den Feldern weg!

In Capra Satana ziehst du dir die Bauernstiefel an und versuchst, deine Farm vor den endlosen Horden der Hölle zu beschützen, indem du sie mit Verteidigungstürmen abwehrst und ihnen mit geschickt angebauten Feldern den Weg versperrst. Gleichzeitig schwingt einer deiner Freunde die Ziegenhufe und gibt alles in seiner Macht stehende, um deinen Hof mit seinen niederträchtigen Untertanen zu Fall zu bringen. In diesem Eins-gegen-eins Tower Defense Spiel kann jede strategische Fehlentscheidung die Niederlage bedeuten, denn in dieser teuflisch hitzigen Bauernschlacht wird es nur einen Sieger geben!

Wird es Bauer Harter schaffen, seinen unzerstörbaren Wall zu errichten, bevor sein Hof in Schutt und Asche liegt? Oder wird die Ziege aus der Totenwelt am Ende der Schlacht triumphierend ihre Hörner recken?

### 2.2 Zentrale Mechanik

Ein Spieler (Bauer) pflanzt und erntet Felder, um mit dem dadurch erwirtschafteten Geld Verteidigungstürme zu errichten. Der andere Spieler (Ziege) beschwört Dämonen, die den Bauernhof angreifen, und frisst dem Bauern seine Felder weg.

## 3 Benutzeroberfläche

### 3.1 Spieler-Interface

Die Anwendung startet im Vollbildmodus, kann aber über die Visuellen Optionen in einen Fenstermodus mit unterschiedlichen Größen geändert werden (siehe 3.3.5 Visuelle Optionen).

Das Spiel wird in Vogelperspektive und 2D gespielt und läuft in Echtzeit. Abbildung 1 zeigt eine skizzenhafte Darstellung des gesamten Spielfelds. Das Spielfeld besteht aus kleinen Quadraten (Tiles). Unbewegliche Objekte, wie Steine, Felder und Türme, nehmen jeweils immer genau ein Tile ein. Bewegliche Objekte, wie die Spieler und Dämonen, können sich frei über das Spielfeld bewegen, ohne an einzelne Tiles gebunden zu sein.

Der Hof des Bauern und die Höhle der Ziege befinden sich in gegenüberliegenden Ecken des Spielfeldes: In Hof und Höhle sind Kauffelder, die zum Kaufen der unterschiedlichen Türme bzw. Beschwören der Dämonen genutzt werden können. Am Anfang des Spiels erhalten beide Spieler eine feste Menge Geld bzw. Seelen, welche am Rand des Bildschirms angezeigt werden. Zudem befinden sich neben Hof und Höhle je eine Anzeige damit, wie viele Felder der Bauer momentan anpflanzen kann, bzw. wie viele Felder die Ziege momentan fressen kann. Der Großteil des Bildschirms wird von Gras eingenommen, auf dem sich beide Spieler frei bewegen können. Auf diesem Gras kann der Bauer im Laufe des Spiels seine Felder anpflanzen und Türme errichten. Auf diesem Gras werden im Laufe des Spiels Steine auftauchen, welche vom Bauern aufgehoben und platziert werden können.

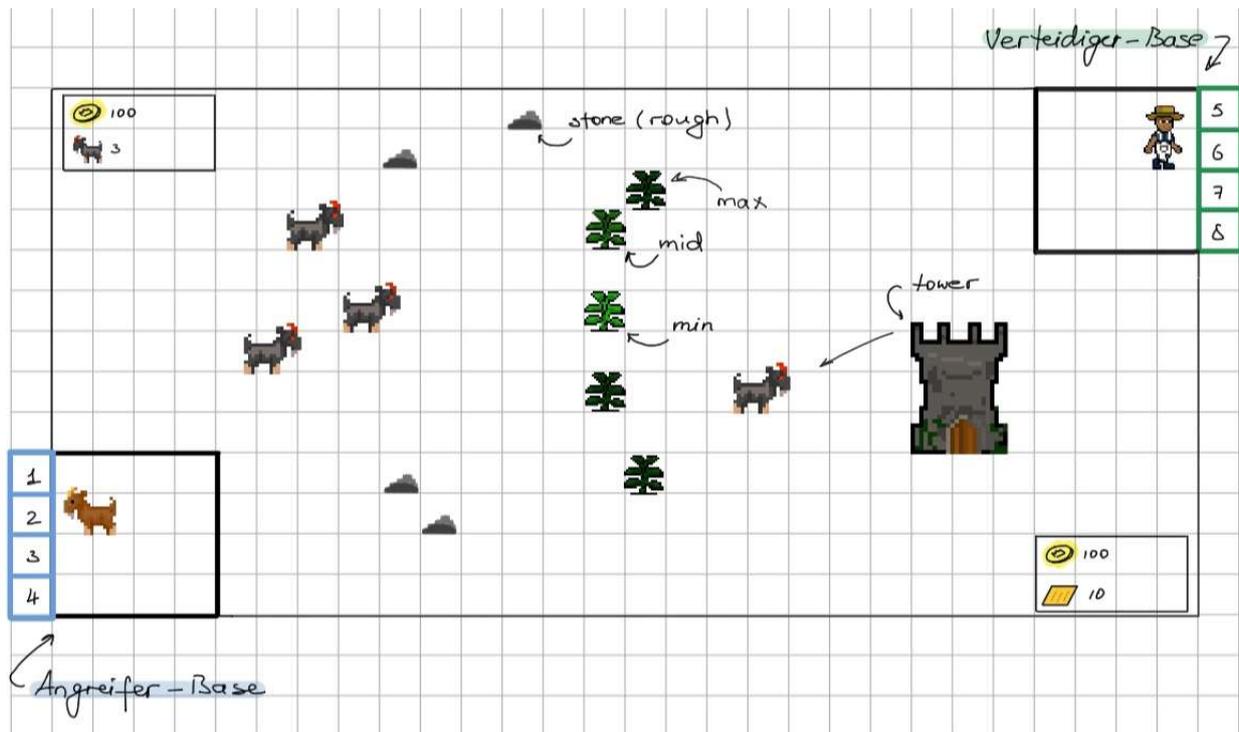


Abbildung 1: Skizze des Spielfeldes (Grafiken und Platzierungen der Spielelemente können abweichen)

Abbildung 1 zeigt eine Skizze des gesamten Spielfeldes. Im Spiel wird allerdings nicht immer das gesamte Spielfeld zu sehen sein. Stattdessen wird der Bildschirm in eine linke und eine rechte Hälfte geteilt sein. In der linken Hälfte ist immer die Ziege und der Ausschnitt des Spielfeldes, der sie umgibt, zu sehen. In der rechten Hälfte ist entsprechend der Bauer zu sehen. Die beiden Bildschirmhälften zeigen anders ausgedrückt immer das Bild einer Kamera, die dem jeweiligen Spieler über das Spielfeld folgt.

Um den Spielern trotzdem immer einen Überblick über das gesamte Spielfeld zu ermöglichen, wird sich in der oberen Mitte des Bildschirms eine verkleinerte Version des gesamten Spielfeldes befinden (eine sogenannte Minimap).

### 3.2 Spielsteuerung

In den Menüs gibt es eine Vielzahl an Knöpfen (siehe 3.3 Menü-Struktur). Diese Knöpfe können mit der Maus geklickt werden, um ihre jeweilige Aktion auszuführen.

Im Spiel können die beiden Spielcharaktere (Bauer und Ziege) unabhängig voneinander gesteuert werden. Der Bauer wird mit dem Controller gesteuert, die Ziege mit der Tastatur. Beide Spielcharaktere haben jeweils vier Tasten zum Bewegen (Lauftasten) beziehungsweise den Joystick vom Controller und eine Taste, um mit einem Tile zu interagieren (Aktionstaste). Für die Ziege gibt es zusätzlich eine Taste, mit der sie Dämonen kontrollieren kann (Kontrolltaste). Siehe Kapitel 5.1 Optionen und Aktionen für genauere Beschreibungen dieser Aktionen.

In der TechDemo haben beide Spieler zum einfachen Testen verschiedener Spielmechaniken zusätzlich jeweils eine Taste, mit der sie durch eine Auswahl an Objekten rotieren können, und eine Taste, mit

der sie ein gewähltes Objekt platzieren können.

Zu Beginn liegen für die Spieler die in Tabellen 1 und 2 genannten Standardsteuerungen vor. Zudem gibt es in der TechDemo zusätzliche Aktionen. Die Standardsteuerung dieser allgemeinen Aktionen sind in Tabelle 3 beschrieben. Die Tastenbelegungen aller in den drei Tabellen genannter Aktionen können geändert werden (Siehe 3.3.7 Tastenbelegungen).

Taste auf Controller	Aktion beim Drücken der Taste
LeftThumbStickUp	Bewegung nach oben
LeftThumbStickDown	Bewegung nach unten
LeftThumbStickLeft	Bewegung nach links
LeftThumbStickRight	Bewegung nach rechts
A	Aktionstaste zum Interagieren mit einem Tile
Start	Pausiert das Spiel und öffnet das Pausemenü
R1	(Nur in TechDemo) Wechsel zu einem anderen Objekt
X	(Nur in TechDemo) Platziere das gewählte Objekt

Tabelle 1: Standard Steuerung Bauer

Taste auf Tastatur	Aktion beim Drücken der Taste
W	Bewegung nach oben
S	Bewegung nach unten
A	Bewegung nach links
D	Bewegung nach rechts
E	Aktionstaste zum Interagieren mit einem Tile
Tab	Wechsel die Kontrolle zu einem anderen Dämon
Esc	Pausiert das Spiel und öffnet das Pausemenü
F	(Nur in TechDemo) Wechsel zu einem anderen Objekt
R	(Nur in TechDemo) Platziere das gewählte Objekt

Tabelle 2: Standard Steuerung Ziege

Taste auf Tastatur	Aktion beim Drücken der Taste
1	(Nur in TechDemo) Zeige alle Hitboxen an
2	(Nur in TechDemo) Zeige Ziele der Türme an
3	(Nur in TechDemo) Zeige Pfade der Dämonen an
4	(Nur in TechDemo) Beschwöre 50 Dämonen

Tabelle 3: Standard Steuerung Allgemein

### 3.3 Menü-Struktur

Die gesamte Menü-Struktur ist in Abbildung 2 zu sehen. Dort sind alle Menüs, sowie alle Knöpfe, die dem Navigieren zwischen den Menüs dienen, abgebildet. Alle weiteren Knöpfe (zum Beispiel zum Speichern eines Spielstandes oder Ändern der Lautstärke) sind in der Abbildung nicht abgebildet, sondern werden erst auf den nachfolgenden Seiten genannt. Die Anwendung beginnt im Hauptmenü (Main Menu).

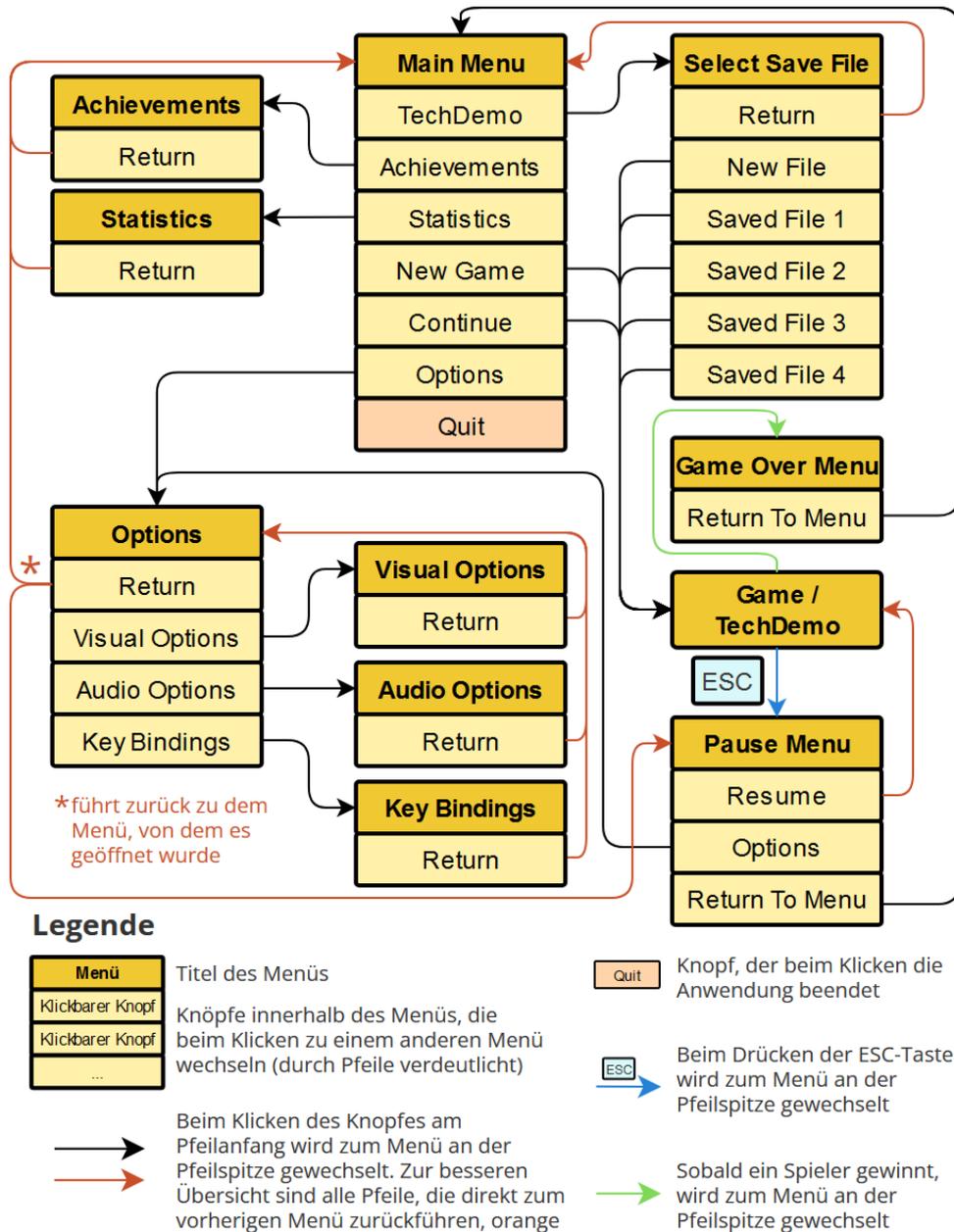


Abbildung 2: Menüstruktur mit Legende

Es folgen nun Beschreibungen der einzelnen Menüs. Dort werden jeweils Erläuterungen zu jedem einzelnen Menü und alle in diesem Menü befindlichen Knöpfe, sowie deren Effekt beim Anklicken, genannt.

### 3.3.1 Hauptmenü (Main Menu)

Die Anwendung beginnt in diesem Menü. Dieses Menü dient der Navigation zwischen allen weiteren Menüs, dem Spiel und der TechDemo. Folgende Knöpfe befinden sich in diesem Menü:

- i) **TechDemo:** Führt zum Speicherstand Wählen für die TechDemo.
- ii) **Achievements:** Führt zu den Erfolgen.
- iii) **Statistics:** Führt zu den Statistiken.
- iv) **New Game:** Startet das Spiel, wobei ein neuer Spielstand gestartet wird.
- v) **Continue:** Startet das Spiel, wobei ein abgespeicherter Spielstand geladen wird. Dieser Knopf kann nur geklickt werden, wenn dieser abgespeicherte Spielstand vorliegt.
- vi) **Options:** Führt zu den Optionen.
- vii) **Quit:** Schließt die gesamte Anwendung.

### 3.3.2 Erfolge (Achievements)

In diesem Menü sind alle erreichten Erfolge, sowie die Titel nicht erreichter Erfolge zu sehen (mehr dazu in Kapitel 5.6 Erfolge). Folgender Knopf befindet sich in diesem Menü:

- i) **Return:** Führt zum Hauptmenü.

### 3.3.3 Statistiken (Statistics)

In diesem Menü sind die Bestleistungen aller gesammelten Statistiken zu sehen (mehr dazu in Kapitel 5.5 Statistiken). Folgender Knopf befindet sich in diesem Menü:

- i) **Return:** Führt zum Hauptmenü.

### 3.3.4 Optionen (Options)

Dieses Menü dient der Navigation zwischen dem Haupt- bzw. Pausemenü und den Menüs, in denen sich verschiedene Einstellungen ändern lassen. Da sich dieses Menü sowohl vom Hauptmenü, als auch vom Pausemenü öffnen lässt, führt der „Return“ Knopf nicht immer zum selben Menü zurück, sondern immer zu dem Menü, von dem die Optionen geöffnet wurden. Folgende Knöpfe befinden sich in diesem Menü:

- i) **Return:** Führt entweder zum Hauptmenü oder zum Pausemenü (zu dem Menü, von dem es geöffnet wurde).
- ii) **Visual Options:** Führt zu den Visuellen Optionen.
- iii) **Audio Options:** Führt zu den Audio Optionen.
- iv) **Key Bindings:** Führt zu den Tastenbelegungen.

### 3.3.5 Visuelle Optionen (Visual Options)

In diesem Menü lässt sich die Fensterauflösung auswählen und in den Vollbildmodus wechseln. Diese Änderungen müssen jeweils innerhalb von fünf Sekunden durch einen Knopf mit der Aufschrift „Apply“ bestätigt werden. Dadurch wird verhindert, dass das Fenster auf einem Bildschirm mit niedriger Auflösung versehentlich so groß skaliert wird, dass es nicht mehr rückgängig gemacht werden kann. Folgende Knöpfe befinden sich in diesem Menü:

- i) **Return:** Führt zu den Optionen.
- ii) **1920 x 1080:** Setzt die Fensterauflösung temporär auf 1920 mal 1080 Pixel und skaliert das Fenster entsprechend.
- iii) **1280 x 720:** Setzt die Fensterauflösung temporär auf 1280 mal 720 Pixel und skaliert das Fenster entsprechend.
- iv) **854 x 480:** Setzt die Fensterauflösung temporär auf 854 mal 480 Pixel und skaliert das Fenster entsprechend.
- v) **Fullscreen:** Wechselt temporär in den Vollbildmodus, sodass die Anwendung den gesamten Bildschirm einnimmt.
- vi) **Apply:** Immer wenn einer der Knöpfe ii) bis v) gedrückt wird, erscheint sichtbar ein Countdown, der fünf Sekunden lang von 5 bis 0 zählt. Dieser Knopf ist nur sichtbar, während der Countdown läuft. Nur wenn innerhalb dieses Zeitraums dieser Knopf gedrückt wird, bleiben die temporären Änderungen permanent. Andernfalls wechselt das Fenster nach Ablauf des Countdowns zurück in den vorherigen Zustand.

### 3.3.6 Audio Optionen (Audio Options)

In diesem Menü ist jeweils die Gesamtlautstärke, Lautstärke von Hintergrundmusik und Lautstärke von Soundeffekten zu sehen (mehr zu Musik und Soundeffekten in 5.3 Sound). Diese Lautstärken lassen sich in diesem Menü unabhängig voneinander verändern. Folgende Knöpfe befinden sich in diesem Menü:

- i) **Return:** Führt zu den Optionen.
- ii) **Toggle Sound:** Schaltet die Soundausgabe an oder aus.
- iii) **Less Total Volume:** Verringert die Gesamtlautstärke.
- iv) **More Total Volume:** Erhöht die Gesamtlautstärke.
- v) **Less Sound Effect Volume:** Verringert die Lautstärke der Soundeffekte.
- vi) **More Sound Effect Volume:** Erhöht die Lautstärke der Soundeffekte.
- vii) **Less Music Volume:** Verringert die Lautstärke der Hintergrundmusik.
- viii) **More Music Volume:** Erhöht die Lautstärke der Hintergrundmusik.

### 3.3.7 Tastenbelegungen (Key Bindings)

In diesem Menü lässt sich die Steuerung einsehen, sowie die Tastenbelegung für alle in 3.2 Spielsteuerung genannten Aktionen verändern. Folgende Knöpfe befinden sich in diesem Menü:

- i) **Return:** Führt zu den Optionen.
- ii) **Farmer:** Zeigt die momentane Tastenbelegung für die Steuerung des Bauern.
- iii) **Goat:** Zeigt die momentane Tastenbelegung für die Steuerung der Ziege.
- iv) **General:** Zeigt die momentane Tastenbelegung für alle weiteren Aktionen.

Zusätzlich dazu befinden sich zu jeder Aktion auf dem Bildschirm drei weitere Knöpfe:

- i) *Momentane Steuerung Tastatur:* Dieser Knopf ist beschriftet mit der momentanen Taste auf der Tastatur, mit der die Aktion ausgeführt wird. Nach dem Klicken dieses Knopfes kann eine beliebige Taste auf der Tastatur gedrückt werden. Dann wird diese neue Taste für die Aktion abgespeichert.
- ii) *Momentane Steuerung Controller:* Dieser Knopf ist beschriftet mit der momentanen Taste auf dem Controller, mit der die Aktion ausgeführt wird. Nach dem Klicken dieses Knopfes kann eine beliebige Taste auf dem Controller gedrückt werden. Dann wird diese neue Taste für die Aktion abgespeichert.
- iii) **Reset:** Setzt die Tastatur- und Controllertasten der Aktion zurück auf die Standardsteuerung (siehe 3.2 Spielsteuerung).

### 3.3.8 Speicherstand Wählen (Select Save File)

Um das Testen verschiedener Spielsituationen leichter zu machen, können bis zu vier Spielstände für die TechDemo abgespeichert und geladen werden. In diesem Menü kann zwischen diesen verschiedenen Spielständen ausgewählt werden.

- i) **Return:** Führt zum Hauptmenü.
- ii) **New File:** Startet die TechDemo, wobei ein neues Spiel gestartet wird.
- iii) **Saved File 1:** Startet die TechDemo, wobei der abgespeicherte Spielstand 1 geladen wird. Dieser Knopf kann nur geklickt werden, wenn dieser abgespeicherte Spielstand vorliegt.
- iv) **Saved File 2:** Startet die TechDemo, wobei der abgespeicherte Spielstand 2 geladen wird. Dieser Knopf kann nur geklickt werden, wenn dieser abgespeicherte Spielstand vorliegt.
- v) **Saved File 3:** Startet die TechDemo, wobei der abgespeicherte Spielstand 3 geladen wird. Dieser Knopf kann nur geklickt werden, wenn dieser abgespeicherte Spielstand vorliegt.
- vi) **Saved File 4:** Startet die TechDemo, wobei der abgespeicherte Spielstand 4 geladen wird. Dieser Knopf kann nur geklickt werden, wenn dieser abgespeicherte Spielstand vorliegt.

### 3.3.9 Spiel / TechDemo (Game / TechDemo)

Hier befindet sich das tatsächliche Spiel bzw. die TechDemo. Die TechDemo ist das Gleiche wie das Spiel selbst, nur mit einem größeren Spielfeld und einigen zusätzlichen Aktionen (siehe 3.2 Spielsteuerung). Bevor sich das Spiel bzw. die TechDemo öffnet, erscheint zunächst ein Ladebildschirm, auf welchem die Spielsteuerung sowie das jeweilige Ziel der beiden Spieler erklärt wird. Der Inhalt des Spiels wird in Kapitel 5 Spiellogik erklärt. Hier gibt es keine mit der Maus klickbaren Knöpfe, dennoch kann durch folgende Möglichkeiten in ein anderes Menü gewechselt werden:

- i) *ESC-Taste drücken*: Pausiert das Spiel und führt zum Pausemenü (kann auch mit der Start Taste auf dem Controller ausgeführt werden).
- ii) *Das Spiel endet*: Führt zum Game Over Menü.

### 3.3.10 Pausemenü (Pause Menu)

Dieses Menü liegt transparent über dem pausierten Spiel. Folgende Knöpfe befinden sich in diesem Menü:

- i) **Resume**: Führt zurück zum Spiel und setzt dieses fort.
- ii) **Options**: Führt zu den Optionen.
- iii) **Return To Menu**: Führt zum Hauptmenü.
- iv) **Save Game**: Speichert den momentanen Spielstand ab.

### 3.3.11 Game Over Menü (Game Over Menu)

Dieses Menü zeigt das Ende des Spiels an, zeigt an, welcher Spieler gewonnen hat und nennt verschiedene Statistiken (siehe 5.6 Statistiken). Folgender Knopf befindet sich in diesem Menü:

- i) **Return To Menu**: Führt zum Hauptmenü.

## 4 Technische Merkmale

### 4.1 Technologien

Folgende Programme werden bei der Entwicklung des Spiels verwendet:

- Microsoft C# Core 3.1
- Microsoft .NET Core 6.0
- MonoGame 3.8.1
- Visual Studio Community 2022
- Resharper
- Krita zum Erstellen und Bearbeiten von Grafiken
- Audacity zum Erstellen und Bearbeiten von Musik und Soundeffekten

### 4.2 Mindestvoraussetzungen

Folgende mindestvoraussetzungen der Maschine, auf der das Spiel läuft, ermöglichen einen flüssigen Verlauf:

- Linux oder Windows 10 (x64)
- Monitor mit einer Auflösung von mindestens 1920x1080 Bildpunkten
- .NET Core 6.0
- Dual-Core Prozessor mit mindestens 3.0 GHz
- 8 GB RAM
- Grafikkarte mit mindestens Shader Model 2.0
- Maus und Tastatur
- Controller

## 5 Spiellogik

### 5.1 Optionen und Aktionen

In Tabelle 4 werden alle Spielaktionen beschrieben und erklärt. Mit den IDs wird auf verschiedene Aktionen und Objekte verwiesen. Die Akteure sind jeweils die Spielobjekte, die eine Aktion ausführen oder hervorrufen. Die Anfangsbedingungen müssen gelten, damit die entsprechende Aktion ausgeführt werden kann. Die Abschlussbedingungen gelten nachdem eine Aktion erfolgreich ausgeführt wurde.

ID	Akteure	Ereignisfluss	Anf. Bed.	Absch. Bed.
<b>A01:</b> (Walk)	Laufen	<p>Bauer (O02), Ziege (O08):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lauftaste wird gedrückt</li> <li>2. Akteur bewegt sich in die Richtung der Lauftaste.</li> <li>3. Lauftaste wird losgelassen.</li> </ol> <p>Dämonen (O09):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diese Aktion wird durchgehend automatisch ausgeführt, solange sich ein Dämon (O09) im Spiel befindet.</li> <li>2. Dämon (O09) entscheidet sich für eine Richtung, in die er gehen möchte, um dem Hof (O05) näher zu kommen.</li> <li>3. Dämon (O09) bewegt sich in die gewählte Richtung.</li> </ol>	<p>Es befindet sich kein Hindernis vor dem Akteur. Ein Hindernis kann hierbei ein ausgewachsenes Feld (O03), Turm (O03), Stein (O07), Kauffeld (O11) oder Zaun (O16) sein.</p>	<p>Akteur befindet sich an einer anderen Stelle als zu Beginn der Aktion.</p>

<p><b>A02: Anpflanzen</b> (Plant)</p>	<p>Bauer (O02)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktionstaste wird gedrückt.</li> <li>2. Auf dem Tile vor dem Bauern (O02) erscheint ein leeres Feld (O03).</li> <li>3. Die Hacke (O12) verliert einen Haltbarkeitspunkt.</li> <li>4. Das Feld (O03) beginnt zu wachsen (A26).</li> </ol>	<p>Das Tile vor dem Bauer (O02) ist Gras (O17). Die Hacke (O12) hat noch mindestens einen Haltbarkeitspunkt. Der Bauer trägt (A33) momentan nichts.</p>	<p>Es existiert eine neues wachsendes Feld (O03) auf dem Tile vor dem Bauern (O02). Die Hacke (O12) hat einen Haltbarkeitspunkt verloren.</p>
<p><b>A03: Ernten</b> (Harvest)</p>	<p>Bauer (O02)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktionstaste wird gedrückt.</li> <li>2. Das Feld (O03) vor dem Bauern (O02) wird entfernt.</li> <li>3. Der Bauer (O02) erhält Geld (O01).</li> </ol>	<p>Das Tile vor dem Bauern enthält ein halb gewachsenes oder ausgewachsenes Feld (O03). Der Bauer (O02) trägt (A33) momentan nichts.</p>	<p>Das Tile vor dem Bauern (O02) ist Gras (O17) und der Bauer (O02) hat mehr Geld (O01) als vor der Aktion.</p>
<p><b>A04: Turm</b> (O04) Kaufen (Buy Tower)</p>	<p>Bauer (O02)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktionstaste wird gedrückt.</li> <li>2. Bauer verliert Geld (O01) in Höhe der Kosten des Turms (O04).</li> </ol>	<p>Der Bauer hat mehr Geld (O01) als der Turm (O04) kostet. Vor dem Bauern (O02) ist ein Kauffeld (O11) im Hof (O05). Der Bauer trägt (A33) momentan nichts.</p>	<p>Der Bauer (O02) hat weniger Geld (O01) als vor der Aktion und trägt (A33) einen Turm (A04). Welchen der 7 Türme (O04) der Bauer (O02) dabei erhält, hängt davon ab, welches Kauffeld (O11) benutzt wird.</p>

<p><b>A05:</b> Turm (O04)          Platzieren (Place Tower)</p>	<p>Bauer (O02)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Aktionstaste wird gedrückt.</li> <li>2. Ein Turm (O04) erscheint auf dem Tile vor dem Bauern (O02).</li> </ol>	<p>Der Bauer trägt (A33) einen Turm (O04). Das Tile vor dem Bauern (O02) ist Gras (O17).</p>	<p>Auf dem Tile vor dem Bauern (O02) befindet sich ein Turm (O04). Der Bauer trägt (A33) nichts mehr.</p>
<p><b>A06:</b> Turm (O04)          Verkaufen (Sell Tower)</p>	<p>Bauer (O02)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Aktionstaste wird gedrückt.</li> <li>2. Der Turm (O04) vor dem Bauern (O02) wird gelöscht.</li> <li>3. Der Bauer (O02) erhält Geld (O01). Die Menge dieses Geldes (O01) hängt vom ursprünglichen Preis und der übrigen Energie des Turms (O04) ab.</li> </ol>	<p>Im Tile vor dem Bauern (O02) befindet sich ein Turm (O04). Der Bauer (O02) trägt (A33) nichts.</p>	<p>Das Tile vor dem Bauern (O02) ist Gras (O17). Der Bauer (O02) hat mehr Geld (O01) als vor der Aktion.</p>
<p><b>A07:</b> Stein (O07)          Aufheben (Pick Up Rock)</p>	<p>Bauer (O02)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Aktionstaste wird gedrückt.</li> <li>2. Der Stein (O07) auf dem Tile vor dem Bauern (O02) wird gelöscht.</li> </ol>	<p>Das Tile vor dem Bauern (O02) enthält einen Stein (O07). Der Bauer (O02) trägt (A33) nichts.</p>	<p>Der Bauer (O02) trägt (A33) einen Stein (O07). Das Tile vor dem Bauern (O02) ist Gras (O17). Der Bauer (O02) läuft (A01) ab jetzt langsamer, bis er den Stein (O07) platziert (A08).</p>

<p><b>A08:</b> Stein (O07)          Platzieren (Place Rock)</p>	<p>Bauer (O02)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Aktionstaste wird gedrückt.</li> <li>2. Ein Stein (O07) erscheint auf dem Tile vor dem Bauern (O02).</li> </ol>	<p>Der Bauer (O02) trägt (A33) einen Stein (O07). Das Tile vor dem Bauern (O02) ist Gras (O17).</p>	<p>Der Bauer (O02) trägt (A33) nichts. Das Tile vor dem Bauern (O02) enthält einen Stein (O07). Der Bauer (O02) läuft (A01) von nun an wieder so schnell, wie er es vor dem Aufheben (A07) des Steins (O07) tat.</p>
<p><b>A09:</b> Hof (O05)/Höhle (O06) Aufwerten (Upgrade Farm/Cave)</p>	<p>Bauer (O02), Ziege (O08)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Aktionstaste wird gedrückt.</li> <li>2. Der Akteur verliert Geld bzw. Seelen (O01).</li> <li>3. Der Hof (O05) bzw. die Höhle (O06) steigt ein Level auf.</li> </ol>	<p>Vor dem Akteur ist das entsprechende Kauffeld (O11). Der Akteur hat ausreichend Geld bzw. Seelen (O01).</p>	<p>Der Akteur hat weniger Geld bzw. Seelen (O01) als vor der Aktion. Der Hof (O05) bzw. die Höhle (O06) ist ein Level aufgestiegen, wodurch der Akteur zukünftig mehr Geld bzw. Seelen (O01) generiert (A20). Wurde vom Bauern (O02) der Hof (O05) aufgewertet (A09), steigen dessen Trefferpunkte und der Bauer (O02) erhält zukünftig mehr Geld (O01) durchs Ernten (A03).</p>

<p><b>A10:</b> Fressen (Eat)</p>	<p>Ziege (O08)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Aktionstaste wird gedrückt.</li> <li>2. Das Feld (O03) vor der Ziege (O08) wird entfernt.</li> <li>3. Die Ziege (O08) erhält Seelen (O01). Dabei erhält sie mehr Seelen (O01) je höher das Feld (O03) gewachsen (A26) ist.</li> <li>4. Der Hunger (O13) sinkt um einen Hungerpunkt.</li> </ol>	<p>Das Tile vor der Ziege (O08) enthält ein Feld (O03). Der Hunger (O13) der Ziege (O08) hat mindestens einen Hungerpunkt. Die Ziege (O08) trägt (A33) nichts.</p>	<p>Das Tile vor der Ziege (O08) ist Gras (O17). Die Ziege (O08) hat mehr Seelen (O01) als vor der Aktion. Hunger (O13) hat sich um einen Hungerpunkt verringert.</p>
<p><b>A11:</b> Dämon (O09) Beschwören (Summon Demon)</p>	<p>Ziege (O08)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Aktionstaste wird gedrückt.</li> <li>2. Die Ziege (O08) verliert Seelen (O01) in Höhe der Kosten des Dämons (O09).</li> <li>3. Auf dem Altar (O10) erscheint ein Dämon (O09).</li> </ol>	<p>Vor der Ziege ist ein Kauffeld (O11) in der Höhle (O06). Die Ziege (O08) hat mehr Seelen (O01) als die Kosten des Dämons (O09). Die Ziege (O08) trägt (A33) nichts.</p>	<p>Die Ziege (O09) hat weniger Seelen als vor der Aktion. Es befindet sich ein Dämon (O09) auf dem Altar (O10). Welcher der 7 verschiedenen Dämonen (O09) dadurch erscheint, hängt davon ab, welches Kauffeld (O11) benutzt wird.</p>
<p><b>A12:</b> Altar (O10) aufheben (Pick Up Altar)</p>	<p>Ziege (O08)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Aktionstaste wird gedrückt.</li> <li>2. Der Altar (O10) auf dem Tile vor der Ziege (O08) wird gelöscht.</li> </ol>	<p>Die Ziege (O08) trägt (A33) nichts. Das Tile vor der Ziege (O08) enthält den Altar (O10).</p>	<p>Die Ziege (O08) trägt (A33) den Altar (O10). Auf dem Tile vor der Ziege (O08) befindet sich kein Altar (O10) mehr.</p>

<p><b>A13:</b> Altar (O10)          Platzieren (Place Altar)</p>	<p>Ziege (O08)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Aktionstaste wird gedrückt.</li> <li>2. Ein Altar (O10) erscheint auf dem Tile vor der Ziege (O08).</li> </ol>	<p>Die Ziege (O08) trägt (A33) den Altar (O10). Das Tile vor der Ziege (O08) ist in der Höhle (O06) oder ist verbrannter Boden (O18). Der Altar (O10) kann also nur innerhalb der Höhle (O06) oder auf verbranntem Boden (O18) platziert werden.</p>	<p>Die Ziege trägt (A33) nichts. Das Tile vor der Ziege (O08) enthält den Altar (O10).</p>
--	--------------------	--	--	--

<p><b>A14:</b> Dämon (O09) Angreifen (Attack Demon)</p>	<p>Türme (O04)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ein Dämon (O09) ist in Reichweite eines Turms (O04).</li> <li>2. Der Turm (O04) erzeugt ein Projektil (O15), das sich in Richtung des Dämons (O09) bewegt.</li> <li>3. Sobald das Projektil (O15) den Dämonen (O09) berührt, verringern sich die Hitpoints des Dämonen (O09) um den Schaden des Turms (O04) und das Projektil (O15) wird gelöscht, außer der angreifende Turm (O04) ist ein Baumstamm-Bowler (O04, T06). In diesem Fall fliegt das Projektil (O15) geradeaus weiter, bis es die Reichweite des Baumstamm-Bowlers (O04, T06) verlässt, und verringert dabei die Hitpoints von jedem Dämon (O09) den es berührt.</li> </ol>	<p>Ein Dämon (O09) befindet sich in die Reichweite eines Turmes (O04).</p>	<p>Die Hitpoints des Dämonen (O09) haben sich um den Schaden des Turms (O04) verringert.</p>
<p><b>A15:</b> Hof (O05) Beschädigen (Damage Farm)</p>	<p>Dämonen (O09)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dämon (O09) läuft (A01) in den Hof (O05).</li> <li>2. Hof (O05) verliert Trefferpunkte in Höhe des Schadens des Dämons (O09).</li> <li>3. Der Dämon (O09) wird gelöscht.</li> </ol>	<p>Im Tile vor dem Dämon (O09) befindet sich der Hof (O05).</p>	<p>Der Hof (O05) hat weniger Trefferpunkte, als vor der Aktion. Der Dämon (O09) wurde gelöscht.</p>

<p><b>A16:</b> Hof (O05)          Zerstören (Destroy Farm)</p>	<p>Dämonen (O09)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ein Dämon (O09) beschädigt (A15) den Hof (O05) und senkt dadurch dessen Trefferpunkte auf 0.</li> <li>2. Das Spiel endet mit der Ziege (O08) als Sieger.</li> <li>3. Der Game-Over-Screen wird aufgerufen.</li> </ol>	<p>Die Trefferpunkte des Hofes (O05) sind sehr niedrig und es befindet sich ein Dämon (O09) vor dem Hof (O05) dessen Schaden höher ist, als die übrigen Trefferpunkte des Hofes (O05).</p>	<p>Der Game-Over-Screen ist erschienen und zeigt an, dass die Ziege (O08) gewonnen hat.</p>
<p><b>A17:</b> Hof (O05)          Retten (Save Farm)</p>	<p>Bauer (O02)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bauer (O02) platziert (A08) einen Stein (O07), sodass es eine zusammenhängende Linie aus Steinen (O07) entsteht, die den Hof (O05) umgibt.</li> <li>2. Das Spiel endet mit dem Bauern (O02) als Sieger.</li> <li>3. Der Game-Over-Screen wird aufgerufen.</li> </ol>	<p>Es gibt eine fast vollständige Linie aus Steinen (O07), die den Hof (O05) umgibt. Der Bauer (O02) trägt (A33) einen Stein (O07)</p>	<p>Der Game-Over-Screen ist erschienen und zeigt an, dass der Bauer (O02) gewonnen hat.</p>
<p><b>A18:</b> Sterben (Die)</p>	<p>Dämonen (O09)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dämon (O09) wird von einem Turm (O04) angegriffen (A14).</li> <li>2. Die Trefferpunkte des Dämons (O09) sinken durch den Angriff (A14) auf 0.</li> <li>3. Der Dämon (O09) wird gelöscht.</li> </ol>	<p>Dämon (O09) befindet sich in der Reichweite eines Turms (O04). Dämon (O09) hat weniger Trefferpunkte als er durch den Angriff (A14) des Turms (O04) verlieren würde.</p>	<p>Dämon wurde gelöscht.</p>

<p><b>A19:</b> Dämon (O09) Kontrollieren (Control Demons)</p>	<p>Ziege (O08)</p>	<p>Möglichkeit 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Ziege (O08) befindet sich auf dem Pentagramm (O14) und drückt die Kontrolltaste.</li> </ol> <p>Möglichkeit 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Ziege (O08) kontrolliert (A19) bereits einen Dämon (O09).</li> <li>2. Dieser Dämon (O09) stirbt (A18) oder es wird die Kontrolltaste gedrückt, wodurch die Kontrolle (A19) auf einen anderen Dämon (O09) wechselt.</li> </ol>	<p>Möglichkeit 1: Die Ziege (O08) befindet sich auf dem Pentagramm (O14) und trägt (A33) nichts.</p> <p>Möglichkeit 2: Die Ziege (O08) kontrolliert (A19) bereits einen Dämon (O09).</p>	<p>Der kontrollierte (A19) Dämon (O09) läuft (A01) nun nicht mehr automatisch, sondern wird durch die Lauf Tasten der Ziege (O08) gesteuert, während die Ziege (O08) gar nicht mehr läuft. Sobald die Aktionstaste der Ziege (O08) gedrückt wird, endet die Kontrolle (A19).</p>
---	--------------------	---	--	--

<p><b>A20:</b> Geld/Seelen (O01) generieren (Generate Money/Souls)</p>	<p>Bauer (O02), Ziege (O08)</p>	<p>Diese Aktion wird auf zwei verschiedene Arten hervorgerufen.        Möglichkeit 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diese Aktion wird jede Sekunde automatisch ausgeführt.</li> <li>2. Bauer (O02) und Ziege (O08) erhalten jeweils eine kleine Menge Geld bzw. Seelen (O01). Falls sich die Ziege (O08) zu diesem Zeitpunkt in der Höhle (O06) befindet, erhält sie stattdessen eine größere Menge Seelen (O01).</li> </ol> <p>Möglichkeit 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ein Mammonit (O09, D03) beschädigt den Hof (A15).</li> <li>2. Die Ziege (O08) erhält eine große Menge Seelen (O01).</li> </ol>	<p>Möglichkeit 1:        Keine Anfangsbedingung. Die Aktion wird jede Sekunde automatisch ausgeführt.        Möglichkeit 2:        Ein Mammonit (O09, D03) läuft (A01) auf den Hof (O05) zu.</p>	<p>Der Bauer (O02) bzw. die Ziege (O08) besitzt mehr Geld bzw. Seelen (O01) als vor der Aktion.</p>
--	---------------------------------	---	--	---

<p><b>A21:</b> Kaputtgehen (Break)</p>	<p>Türme (O04)</p>	<p>Diese Aktion wird auf zwei verschiedene Arten hervorgerufen. Möglichkeit 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diese Aktion wird automatisch ausgeführt, wenn die Energie eines Turmes (O04) auf 0 sinkt.</li> <li>2. Der Turm (O04) wird gelöscht.</li> </ol> <p>Möglichkeit 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ein Instabiler Dämon (O09, D04) explodiert (A22) in der Nähe eines Turms (O04).</li> <li>2. Der Turm (O04) wird gelöscht.</li> </ol>	<p>Möglichkeit 1: Die Energie eines Turms (O04) beträgt 0. Möglichkeit 2: Ein Instabiler Dämon (O09, D04) stirbt (A18) in der Nähe eines Turms (O04).</p>	<p>Der Turm (O04) wurde gelöscht. Das Tile auf dem der Turm (O04) stand, ist leer.</p>
<p><b>A22:</b> Dämon (O09) explodiert (Demon Explodes)</p>	<p>Instabiler Dämon (O09, D04)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diese Aktion geschieht automatisch, wenn ein Instabiler Dämon (O09, D04) stirbt (A18).</li> <li>2. Alle Türme (O04) in der Nähe des Instabilen Dämons (O09, D04) gehen kaputt (A21)</li> </ol>	<p>Die Hitpoints eines Instabilen Dämons (O09, D04) sinken auf 0.</p>	<p>Alle Türme (O04) die in der Nähe des Instabilen Dämons (O09, D04) standen, wurden gelöscht.</p>
<p><b>A23:</b> Dämonen (O09) Beschleunigen (Speed Up Demons)</p>	<p>Matriphag (O09, D05)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diese Aktion wird automatisch ausgeführt, solange sich ein Matriphag (O09, D05) in der Nähe eines anderen Dämons (O09) befindet.</li> <li>2. Die Geschwindigkeit des anderen Dämons (O09) wird für eine kurze Zeit erhöht, wodurch er schneller läuft.</li> </ol>	<p>Ein Matriphag (O09, D05) befindet sich in der Nähe eines anderen Dämons (O09).</p>	<p>Der Dämon (O09) in der Nähe des Matriphags (O09, D05) läuft für eine kurze Zeit schneller.</p>

<p><b>A24:</b> Babys hinterlassen (Spawn Babies)</p>	<p>Matriphag (O09, D05)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diese Aktion geschieht automatisch, wenn ein Matriphag (O09, D05) stirbt (A18).</li> <li>2. An die Stelle, an der der Matriphag (O09, D05) zuletzt stand, werden drei Cambions (O09, D01) gesetzt.</li> </ol>	<p>Die Hitpoints eines Matriphags (O09, D05) sinken auf 0.</p>	<p>Drei Cambions (O09, D01) befinden sich an der Stelle, an der der Matriphag (O09, D05) gestorben (A18) ist.</p>
<p><b>A25:</b> Sich zum Ziel machen (Taunt)</p>	<p>Titan (O09, D06)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diese Aktion wird automatisch ausgeführt, solange sich ein Titan (O09, D06) in der Reichweite eines Turms (O04) befindet.</li> <li>2. Der Turm (O04) kann keinen anderen Dämonen (O09) außer den Titanen (O09, D06) angreifen (A14), solange sich dieser in seiner Reichweite befindet.</li> </ol>	<p>Ein Titan (O09, D06) befindet sich in der Reichweite eines Turms (O04).</p>	<p>Der Turm (O04) ist gezwungen, den Titanen (O09, D06) anzugreifen (A14) und kann keine anderen Dämonen (O09) angreifen (A14).</p>

<p><b>A26:</b> Wachsen (Grow)</p>	<p>Felder (O03)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diese Aktion wird jede Sekunde automatisch ausgeführt.</li> <li>2. Der Wert des Feldes (O03) steigt um einen kleinen Betrag.</li> <li>3. Falls der Wert des Feldes (O03) dadurch einen bestimmten Betrag überschreitet, wechselt das Feld von "leeres Feld" zu "mittelhohe Pflanze" oder von "mittelhohe Pflanze" zu "hohe Pflanze" (s. O03).</li> </ol>	<p>Die Aktion wird automatisch ausgeführt, solange sich ein Feld auf dem Spielfeld befindet.</p>	<p>Der Wert des Feldes ist gestiegen.</p>
<p><b>A27:</b> Felder (O03) vergiften (Poison)</p>	<p>Nuckelavee (O09, D07)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diese Fähigkeit wird automatisch ausgeführt, solange sich ein Feld (O03) in der Nähe eines Nuckelavee (O09, D07) befindet.</li> <li>2. Für eine kurze Zeit wächst (A26) das Feld (O03) langsamer. Das heißt, der Betrag um den der Wert des Feldes (O03) jede Sekunde steigt, ist für eine kurze Zeit verringert.</li> </ol>	<p>Ein Feld (O03) befindet sich in der Nähe eines Nuckelavee (O09, D07).</p>	<p>Das Feld wächst für eine kurze Zeit langsamer.</p>

<p><b>A28:</b> Dämonen (O09) verlangsamen (Slow Down Demons)</p>	<p>Matschwerfer (O04, T02)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ein Matschwerfer (O04, T02) greift einen Dämonen (O09) an (A14).</li> <li>2. Die Geschwindigkeit des getroffenen Dämons (O09) ist für kurze Zeit verringert, wodurch er langsamer läuft.</li> </ol>	<p>Ein Dämon (O09) befindet sich in der Reichweite eines Matschwerfers (O04, T02)</p>	<p>Der Dämon (O09) läuft für eine kurze Zeit langsamer.</p>
<p><b>A29:</b> Turm (O04) explodiert (Tower Explodes)</p>	<p>C4-Silo (O04, T03)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ein C4-Silo (O04, T03) greift zum ertsen Mal einen Dämonen (O09) an (A14).</li> <li>2. Anstatt auf den Dämonen zu schießen verschwindet der Turm mit einer Explosion.</li> <li>3. Alle Dämonen (O09) in der Reichweite des C4-Silos (O04, T03) sterben (A18).</li> </ol>	<p>Es befindet sich ein Dämon (O09) in der Reichweite eines C4-Silos (O04, T03).</p>	<p>Das Tile auf dem das C4-Silo (O04, T03) stand, ist leer und alle Dämonen (O09), die in seiner Reichweite waren, sind gestorben (A18).</p>
<p><b>A30:</b> Felder (O03) Düngen (Fertilize)</p>	<p>Kompost-Friedhof (O04, T04)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ein Kompost-Friedhof (O04, T04) greift einen Dämonen (O09) an (A14).</li> <li>2. Das war der Angriff (A14), durch den der Dämon (O09) stirbt (A18).</li> <li>3. Der Wert aller Felder (O03) in der Nähe des Kompost-Friedhofs (O04, T04) erhöht sich um einen hohen Betrag.</li> </ol>	<p>Es befindet sich ein Dämon (O09) in der Reichweite eines Kompost-Friedhofs (O04, T04).</p>	<p>Der Wert aller Felder (O03) in der Nähe des Kompost-Friedhofs (O04, T04) ist gestiegen.</p>

<p><b>A31:</b> Rundum Schießen (Shoot all around)</p>	<p>Hydrant (O04, T05)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ein Hydrant (O04, T05) greift einen Dämonen (O09) an (A14).</li> <li>2. Anstatt direkt auf einen Dämonen (O09) zu schießen, schießt der Hydrant (O04, T05) dabei Projektile (O15) in alle acht Richtungen (horizontal, vertikal, diagonal) gleichzeitig.</li> </ol>	<p>Es befindet sich ein Dämon (O09) in der Reichweite eines Hydranten (O04, T05).</p>	<p>Es fliegen acht Projektile (O15) ausgehend von dem Hydranten (O04, T05) los.</p>
<p><b>A32:</b> Stärke durch freie Grasfläche gewinnen (Gain Power through empty Grass)</p>	<p>Traktorschleuder (O04, T07)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diese Fähigkeit wird von jeder Traktorschleuder (O04, T07) automatisch permanent ausgeführt.</li> <li>2. Je mehr freie Tiles (also Tiles ohne Felder (O03), Türme(O04) oder Steine (O07)) in der Nähe der Traktorschleuder (O04, T07) sind, desto höher ist der Schaden, den die Traktorschleuder (O04, T07) Dämonen (O09) beim Angreifen (A14) zufügt.</li> </ol>	<p>Die Fähigkeit wird von jeder Traktorschleuder (O04, T07) permanent ausgeführt.</p>	<p>Der Schaden der Traktorschleuder (O04, T07) ist der Anzahl freier Tiles um sie herum angepasst.</p>

<p><b>A33:</b> Tragen (Carry)</p>	<p>Bauer (O02), Ziege (O08)</p>	<p>Bauer (O02):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Bauer (O02) kauft (A04) einen Turm (O04) oder hebt einen Stein (O07) auf (A07).</li> </ol> <p>Ziege (O08):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Ziege (O08) hebt den Altar (O10) auf (A12).</li> </ol>	<p>Akteur trägt einen Stein (O07), Turm (O04) oder Altar (O10) und kann währenddessen nicht anpflanzen (A02), ernten (A03), Türme (O04) kaufen (A04) oder verkaufen (A06), Steine (O07) aufheben (A07), Hof (O05)/Höhle (O06) aufwerfen (A09), Fressen (A10), Dämonen (O09) beschwören (A11), den Altar (O10) aufheben (A12) oder Kontrolle über Dämonen (O09) übernehmen (A19). Während der Bauer (O02) einen Stein (O07) trägt (A33), läuft (A01) er langsamer.</p> <p>Akteur trägt (A33) noch nichts. (Es kann pro Spieler immer nur eine Sache gleichzeitig getragen werden)</p>
-----------------------------------	---------------------------------	---	--

Tabelle 4: Optionen und Aktionen

## 5.2 Spielobjekte

In Tabelle 5 werden alle Spielobjekte beschrieben und erklärt. Mit den IDs wird auf verschiedene Aktionen und Objekte verwiesen. Die Beschreibung fasst die wichtigsten Eigenschaften des jeweiligen Objekts zusammen. Die Interaktionen beschreiben welche Aktionen das jeweilige Objekt in Bezug auf andere Objekte ausführen kann.

ID	Beschreibung	Interaktionen
<b>O01:</b> Geld/Seelen (Money/Souls)	Das Geld des Bauern (O02) und die Seelen der Ziege (O08) werden separat angezeigt und werden genutzt, um Türme (O04) zu kaufen (A04) oder Dämonen (O09) zu beschwören (A11).	Bauer (O02) und Ziege (O08) generieren (A20) durchgehend automatisch Geld bzw. Seelen (O01), wobei die Ziege (O08) mehr Seelen (O01) generiert (A20), wenn sie sich in der Höhle (O06) befindet. Der Bauer (O02) erhält zudem Geld (O01) durch Felder (O03) Ernten (A03) und Türme (O04) Verkaufen (A06) und verliert Geld (O01) durch Türme (O04) Kaufen (A04). Die Ziege (O08) erhält zudem Seelen (O01) durch Felder (O04) Fressen (A10) und verliert Seelen durch Dämonen (O09) Beschwören (A11).
<b>O02:</b> Bauer (Farmer)	Der Spielcharakter eines Spielers. Ist im Spiel auf der rechten Bildschirmhälfte zu sehen. Versucht zu gewinnen, indem er den Hof (O05) vor den Dämonen (O09) rettet (A17).	Kann laufen (A01), Felder (O04) anpflanzen (A02) und ernten (A03), Türme (O04) kaufen (A04), platzieren (A05) und verkaufen (A06), den Hof (O05) aufwerten (A09) und Steine (O07) aufheben (A07) und platzieren (A08), um seinen Hof (O05) zu retten (A17), wodurch er das Spiel gewinnt.

<p><b>O03:</b> Feld (Field)</p>	<p>Beginnt als leeres Feld (O04) und wächst (A26) mit der Zeit automatisch durch 3 Stadien: leeres Feld (O04), halb gewachsenes Feld (O04), ausgewachsenes Feld (O04).</p>	<p>Kann vom Bauern (O02) angepflanzt (A02) werden. Bauer (O02), Ziege (O08) und Dämonen (O09) können über leere Felder (O04) normal laufen (A01), über halb gewachsene Felder (O04) laufen (A01) sie nur halb so schnell und auf ausgewachsenen Feldern (O04) können sie gar nicht laufen (A01). Der Bauer (O02) kann halb gewachsene oder ausgewachsene Felder (O04) ernten (A03), um Geld (O01) zu erhalten. Die Ziege (O08) kann halb gewachsene oder gewachsene Felder (O04) fressen (A10) um Seelen (O01) zu erhalten. Nuckelavee (O09, D07) kann Felder (O04) vergiften (A27). Kompost-Friedhof (O04, T04) kann Felder (O04) düngen (A30).</p>
<p><b>O04:</b> Turm (Tower)</p>	<p>Können vom Bauern (O02) genutzt werden, um Dämonen (O09) daran zu hindern, den Hof (O05) zu zerstören (A16). Es gibt 7 verschiedene Türme (O04): Windmühle (T01), Matschwerfer (T02), C4-Silo (T03), Kompost-Friedhof (T04), Hydrant (T05), Baumstamm-Bowler (T06), Traktorschleuder (T07). Die unterschiedlichen Türme (O04) haben unterschiedliche Stärken und Schwächen (siehe Kapitel „Türme“)</p>	<p>Können vom Bauern (O02) gekauft (A04), platziert (A05) und verkauft (A06) werden. Greifen Dämonen (O09) an (A14) und können sie dadurch zum Sterben (A18) bringen.</p>
<p><b>O05:</b> Hof (Farm)</p>	<p>Dort befinden sich alle Kauffelder (O11), die der Bauer (O02) zum Kaufen (A04) von Türmen (O04) und Aufwerten (A09) des Hofs (O05) benutzen kann. Hat ein Level, beginnend bei 1. Je höher dieses Level ist, desto mehr Geld (O01) generiert (A20) der Bauer (O02) und desto mehr Geld (O01) erhält der Bauer (O02) durch das Ernten (A03) von Feldern (O03). Beginnt mit einer festen Anzahl Trefferpunkten. Um zu gewinnen, muss die Ziege (O08) den Hof (O05) zerstören (A16) und der Bauer (O02) den Hof (O05) vor den Dämonen (O09) retten (A17).</p>	<p>Das Level des Hofs (O05) kann vom Bauern (O02) durch Aufwerten (A09) des Hofs (O05) erhöht werden. Dämonen (O09) können den Hof (O05) beschädigen (A15) und dadurch zerstören (A16).</p>

<p><b>O06:</b> Höhle (Cave)</p>	<p>Dort befinden sich alle Kauffelder (O11), die die Ziege (O08) zum Beschwören (A11) von Dämonen (O09) und Aufwerten (A09) der Höhle (O06) benutzen kann. Hat ein Level, beginnend bei 1. Je höher dieses Level ist, desto mehr Seelen (O01) generiert (A20) die Ziege (O08) und desto mehr Seelen (O01) erhält die Ziege (O08) durch das Fressen (A10) von Feldern (O03). Dort befindet sich auch zu Beginn des Spiels der Altar (O10) und ab Level 3 der Höhle (O06) auch das Pentagramm (O14).</p>	<p>Während sich die Ziege (O08) in der Höhle (O06) aufhält, generiert (A20) sie mehr Seelen (O01), als wenn sich die Ziege (O08) außerhalb der Höhle (O06) aufhält.</p>
<p><b>O07:</b> Stein (Rock)</p>	<p>Unzerstörbares Hindernis, womit der Bauer (O02) seinen Hof (O05) vor den Dämonen (O09) retten (A17) kann.</p>	<p>Zu Beginn des Spiels befinden sich keine Steine (O07) auf dem Spielfeld. Mit der Zeit erscheinen Steine (O07) automatisch an zufälligen Stellen auf dem Spielfeld. Kann vom Bauern (O02) aufgehoben (A07) und platziert (A08) werden um den Hof (O05) zu retten (A17) und das Spiel zu gewinnen.</p>
<p><b>O08:</b> Ziege (Goat)</p>	<p>Der Spielcharakter eines Spielers. Ist im Spiel auf der linken Bildschirmhälfte zu sehen. Versucht zu gewinnen, indem sie den Hof (O05) mit Dämonen (O09) zerstört (A16).</p>	<p>Kann laufen (A01), Felder (O04) fressen (A10), die Höhle (O06) aufwerten (A09), den Altar (O10) aufheben (A12) und platzieren (A13) und Dämonen (O09) beschwören (A11) und kontrollieren (A19), um den Hof (O05) zu zerstören (A16), wodurch sie das Spiel gewinnt.</p>
<p><b>O09:</b> Dämon (Demon)</p>	<p>Können von der Ziege (O08) genutzt werden, um den Hof (O05) des Bauern (O02) zu zerstören (A16). Es gibt 7 verschiedene Dämonen (O09): Cambion (D01), Raser (D02), Mammonit (D03), Instabiler Dämon (D04), Matriphag (D05), Titan (D06), Nuckelavee (D07). Die unterschiedlichen Dämonen (O09) haben unterschiedliche Stärken und Schwächen (siehe Kapitel „Dämonen“)</p>	<p>Werden von der Ziege (O08) beschworen (A11). Können von der Ziege (O08) kontrolliert (A19) werden, ansonsten laufen (A01) sie automatisch auf den Hof (O05) zu und können diesen beschädigen (A15) und zerstören (A16). Können von Türmen (O04) angegriffen (A14) werden und dadurch sterben (A18)</p>

<b>O10:</b> Altar (Altar)	Befindet sich zu Beginn des Spiels in der Höhle (O06). Durch den Altar (O10) hat die Ziege (O08) Kontrolle darüber, an welchem Punkt auf dem Spielfeld neue Dämonen (O09) beschworen (A11) werden.	Kann von der Ziege (O08) aufgehoben (A12) und platziert (A13) werden, wobei er nur in der Höhle (O06) oder auf verbranntem Boden (O18) platziert (A13) werden kann. Immer wenn ein Dämon (O09) beschworen (A11) wird, erscheint dieser auf dem Altar (O10).
<b>O11:</b> Kauffeld (Shop button)	Befinden sich in Hof (O05) und Höhle (O06) und ermöglichen Bauer (O02) und Ziege (O08), ihr Geld bzw. ihre Seelen (O01) zu verwenden.	Bauer (O02) und Ziege (O08) können durch die Kauffelder (O11) Türme (O04) kaufen (A04) bzw. Dämonen (O09) beschwören (A11) und Hof (O05) bzw. Höhle (O06) aufwerten, wenn der jeweilige Spieler ausreichend Geld bzw. Seelen (O01) besitzt. Es gibt je ein Kauffeld (O11) für jeden der 7 Türme (O04) und jeden der 7 Dämonen (O09) und je eins für das Aufwerten (A09) von Hof (O05) bzw. Höhle (O06).
<b>O12:</b> Hacke (Hoe)	Gibt an, wie viele Felder (O03) der Bauer (O02) anpflanzen (A02) kann. Ist am Bildschirmrand zu sehen.	Beginnt das Spiel mit der maximalen Anzahl Haltbarkeitspunkten. Verringert sich jedes mal um einen Haltbarkeitspunkt, wenn der Bauer (O02) ein Feld (O03) anpflanzt (A02). Mit der Zeit steigen die Haltbarkeitspunkte automatisch, jedoch nie über das ursprüngliche Limit.
<b>O13:</b> Hunger (Hunger)	Gibt an, wie viele Felder (O03) die Ziege (O08) fressen (A10) kann. Ist am Bildschirmrand zu sehen.	Beginnt das Spiel der maximalen Anzahl Hungerpunkten. Verringert sich jedes mal um einen Hungerpunkt, wenn die Ziege (O08) ein Feld (O03) frisst (A10). Mit der Zeit steigen die Hungerpunkte automatisch, jedoch nie über das ursprüngliche Limit.
<b>O14:</b> Pentagramm (Pentagram)	Befindet sich in der Höhle (O06), sobald die Höhle (O06) Level 3 erreicht hat. Ermöglicht der Ziege (O08) das Kontrollieren (A19) von Dämonen (O09).	Wenn die Ziege (O08) auf dem Pentagramm (O14) steht und die Aktionstaste drückt, fängt sie an, einen Dämonen (O09) zu kontrollieren (A19).

<p><b>O15:</b> Projektil (Projectile)</p>	<p>Werden beim Angreifen (A14) von den Türmen (O04) erzeugt und bewegen sich geradeaus weiter bis sie einen Dämonen (O09) berühren, oder außerhalb der Reichweite ihres Turmes (O04) sind.</p>	<p>Wenn ein Projektil (O15) einen Dämonen (O09) berührt, werden einmalig die Hitpoints dieses Dämonen (O09) verringert und das Projektil (O15) wird gelöscht, mit Ausnahme der Projektile (O15) des Baumstamm-Bowlers (O04, T06). Diese Projektile (O15) fliegen immer geradeaus, bis sie außerhalb der Reichweite des Baumstamm-Bowlers (O04, T06) sind, und verringern die Hitpoints von jedem Dämonen (O09), die sie dabei berühren.</p>
<p><b>O16:</b> Zaun (Fence)</p>	<p>Umrandet und begrenzt das Spielfeld.</p>	<p>Bauer (O02), Ziege (O08) und Dämonen (O09) können nicht durch den Zaun (O16) laufen (A01) und können dadurch das Spielfeld nicht verlassen.</p>
<p><b>O17:</b> Gras (Grass)</p>	<p>Ein leeres Tile, aus dem zu Beginn des Spiels der größte Anteil des Spielfeldes besteht.</p>	<p>Auf Gras (O17) kann gelaufen (A01), ein Feld (O03) angepflanzt (A02), ein Turm (O04) platziert (A05) oder ein Stein (O07) platziert (A08) werden.</p>
<p><b>O18:</b> Verbrannter Boden (Burnt Soil)</p>	<p>Ein leeres Tile, aus dem zu Beginn des Spiels ein kleiner Anteil des Spielfeldes besteht. Befindet sich nur in der Nähe der Höhle (O06).</p>	<p>Auf Verbranntem Boden (O17) kann gelaufen (A01) oder der Altar (O10) platziert (A13) werden.</p>

Tabelle 5: Spielobjekte

### 5.2.1 Dämonen (O09)

Die Dämonen (O09) können von der Ziege (O08) gegen Seelen (O01) beschworen (A11) werden, und laufen (A01) dann automatisch auf den Hof (O05) zu, um diesen zu beschädigen (A15) und zu zerstören (A16). In Tabelle 6 sind die Eigenschaften aufgelistet, in denen sich die 7 verschiedenen Dämonen (O09) unterscheiden. Kosten, Trefferpunkte, Geschwindigkeit und Schaden sind jeweils Zahlenwerte. Sonderfähigkeiten sind bestimmte Aktionen, die jeweils nur von einer Art Dämon (O09) ausgeführt werden können.

Eigenschaft	Abkürzung	Beschreibung
Kosten (Cost)	C	Kosten um den Dämon (O09) zu beschwören (A11).
Trefferpunkte (Hitpoints)	HP	Sinken durch Angriffe (A14) von Türmen (O04). Stirbt (A18), wenn Trefferpunkte auf 0 sinken.
Geschwindigkeit (Speed)	S	Geschwindigkeit mit der der Dämon (O09) läuft (A01).
Schaden (Damage)	D	Menge an Trefferpunkten, die dem Hof (O05) beim Beschädigen (A15) abgezogen werden.
Sonderfähigkeit (Ability)	A	Zusätzliche Aktion des Dämons (O09).

Tabelle 6: Eigenschaften von Dämonen

Durch die unterschiedlichen Zusammenstellungen dieser Eigenschaften eignen sich unterschiedliche Dämonen (O09) für unterschiedliche Spielsituationen unterschiedlich gut. Das sorgt für viel Variation im Spiel und gibt der Ziege (O08) viele Möglichkeiten, Entscheidungen zu treffen. Es folgen nun Beschreibungen der 7 verschiedenen Dämonen (O09) mit Beschreibungen von möglichen Spielsituationen, in denen sie möglichst effizient sind.

**5.2.1.1 D01: Cambion (Changeling)** Der Cambion ist der billigste Dämon (O09) der Ziege (O08), sodass er schon sehr früh zu Beginn des Spiels beschworen werden kann. Das bietet der Ziege (O08) die Möglichkeit, schon früh ein wenig Druck auf den Bauern (O02) auszuüben, und zwingt diesen, früh Türme (O04) zu kaufen (A04) und zu platzieren (A05), um die Cambions anzugreifen (A14). Der Cambion ist klein, sehr schwach und hat wenig Trefferpunkte, wodurch er schnell stirbt (A18), sodass er alleine keine große Bedrohung darstellt. In Tabelle 7 sind die Eigenschaften des Cambions zu sehen.

Eigenschaft	Wert
C	sehr niedrig
HP	sehr niedrig
S	sehr niedrig
D	niedrig
A	keine

Tabelle 7: Eigenschaften Cambion

**5.2.1.2 D02: Raser (Speed Demon)** Der Raser ist der schnellste Dämon (O09) der Ziege (O08), ist aber ansonsten nicht besonders stark oder robust. Dadurch kommt er gegen eine große Menge Türme (O04) des Bauern (O02) kaum an, kann aber von der Ziege (O08) beschworen (A11) werden, um Momente auszunutzen, in denen der Bauer (O02) nur sehr wenige oder schwache Türme (O04) hat. In Tabelle 8 sind die Eigenschaften des Rasers zu sehen.

Eigenschaft	Wert
C	mittel
HP	niedrig
S	sehr hoch
D	mittel
A	keine

Tabelle 8: Eigenschaften Raser

**5.2.1.3 D03: Mammonit (Mammonite)** Der Mammonit bietet der Ziege (O08) eine strategische Entscheidung. Da dieser Dämon (O09) den Hof (O05) des Bauern (O02) kaum beschädigen kann, bringt er der Ziege (O08) nur wenig direkten Nutzen. Stattdessen erhält die Ziege (O08) bei erfolgreichem Beschädigen (A15) des Hofes (O05) eine große Menge Seelen (O01), die sie für zukünftige Beschwörungen (A11) strategisch einsetzen kann. In Tabelle 9 sind die Eigenschaften des Mammoniten zu sehen.

Eigenschaft	Wert
C	mittel
HP	mittel
S	hoch
D	sehr wenig
A	Wenn er den Hof beschädigt (A15), generiert (A20) die Ziege (O08) einmalig viele Seelen (O01).

Tabelle 9: Eigenschaften Mammonit

**5.2.1.4 D04: Instabiler Dämon (Unstable Demon)** Der Instabile Dämon ist der teuerste Dämon (O09) der Ziege (O08), verschafft der Ziege (O08) dafür fast sicher einen Vorteil, egal ob er den Hof (O05) erreicht und beschädigt (A15) oder davor stirbt (A18). Erreicht der Instabile Dämon den Hof (O05), fügt er ihm sehr hohen Schaden durchs Beschädigen (A15) zu. Stirbt (A18) der Instabile Dämon davor, explodiert (A22) er, wodurch alle Türme (O04) in seiner umliegenden Nähe kaputtgehen (A21). In Tabelle 10 sind die Eigenschaften des instabilen Dämons zu sehen.

Eigenschaft	Wert
C	sehr hoch
HP	hoch
S	mittel
D	hoch
A	Wenn er stirbt (A18), explodiert er (A22), wodurch umliegende Türme (O04) kaputtgehen (A21).

Tabelle 10: Eigenschaften Instabiler Dämon

**5.2.1.5 D05: Matriphag (Matriphage)** Der Matriphag bringt die Ziege (O08) dazu, ihre unterschiedlichen Dämonen (O09) strategisch zu kombinieren, da sie andere Dämonen (O09) in ihrer Umgebung beschleunigt (A23), und somit nur in Kombination mit anderen Dämonen (O09) ihre hohen Kosten Wert ist. Für den Bauern (O02) stellt sie eine weitere Herausforderung dar, da sie direkt nach dem Sterben

(A18) 3 Cambions (O09, D01) an ihrer Stelle hinterlässt (A24). In Tabelle 11 sind die Eigenschaften des Matriphags zu sehen.

Eigenschaft	Wert
C	hoch
HP	mittel
S	mittel
D	mittel
A	Beschleunigt (A23) Dämonen (O09) im Umkreis. Hinterlässt (A24) beim Sterben (A18) 3 Cambions (O09, D01).

Tabelle 11: Eigenschaften Matriphag

**5.2.1.6 D06: Titan (Titan)** Der Titan macht sich für alle umliegenden Türme (O04) zum Ziel (A25), wodurch er andere Dämonen (O09) schützt, und der Ziege (O08) mehr strategische Kombinationen von Dämonen (O09) erlaubt. Er fällt auf durch seine Größe und seine erhöhte Anzahl Köpfe. In Tabelle 12 sind die Eigenschaften des Titans zu sehen.

Eigenschaft	Wert
C	hoch
HP	mittel
S	niedrig
D	mittel
A	Macht sich zum Ziel (A25) für umliegende Türme (O04).

Tabelle 12: Eigenschaften Titan

**5.2.1.7 D07: Nuckelavee (Nuckelavee)** Der Nuckelavee vergiftet (A27) alle Felder (O03) in seiner Nähe, wodurch diese zeitweise langsamer wachsen (A26). Dies sorgt dafür, dass der Bauer (O02) beim Ernten (A03) der Felder (O03) weniger Geld (O01) erhält und ermöglicht anderen Dämonen (O09) länger über Felder (O03) zu laufen (A01), da diese länger brauchen, um zu einem ausgewachsenen Feld (O03) zu wachsen (A26). In Tabelle 13 sind die Eigenschaften des Nuckelavees zu sehen.

Eigenschaft	Wert
C	mittel
HP	mittel
S	mittel
D	niedrig
A	Vergiftet (A27) Felder (O03) in seiner Nähe.

Tabelle 13: Eigenschaften Nuckelavee

### 5.2.2 Türme (O04)

Die Türme (O04) können vom Bauern (O02) gegen Geld (O01) gekauft (A04) und platziert (A05) werden und greifen automatisch Dämonen (O09) innerhalb ihrer Reichweite an (A14). In Tabelle 14 sind die Eigenschaften aufgelistet, in denen sich die 7 verschiedenen Türme (O04) unterscheiden. Kosten, Reichweite, Frequenz, Schaden und Energie sind jeweils Zahlenwerte. Sonderfähigkeiten sind bestimmte Aktionen, die jeweils nur von einer Art Turm (O04) ausgeführt werden können.

Eigenschaft	Abkürzung	Beschreibung
Kosten (Cost)	C	Kosten um einen Turm (O04) zu kaufen (A04).
Reichweite (Range)	R	Reichweite eines Turms (O04), in der Dämonen (O09) angegriffen (A14) werden können.
Frequenz (Frequency)	F	Legt fest, wie viele Projektile (O15) pro Sekunde beim Angreifen (A14) erzeugt werden.
Schaden (Damage)	D	Menge an Trefferpunkten, die einem Dämon (O09) beim Angreifen (A14) abgezogen werden.
Energie (Energy)	E	Sinkt durch jeden Angriff (A14) um 1. Wenn Energie auf 0 sinkt, geht der Turm (O04) kaputt (A21).
Sonderfähigkeit (Ability)	A	Zusätzliche Aktion des Turms (O04).

Tabelle 14: Eigenschaften von Türmen

Durch die unterschiedlichen Zusammenstellungen dieser Eigenschaften eignen sich unterschiedliche Türme (O04) für unterschiedliche Spielsituationen unterschiedlich gut. Das sorgt für viel Variation im Spiel und gibt dem Bauern (O02) viele Möglichkeiten, Entscheidungen zu treffen. Es folgen nun Beschreibungen der 7 verschiedenen Türme (O04) mit Beschreibungen von möglichen Spielsituationen, in denen sie möglichst effizient sind.

**5.2.2.1 T01: Windmühle (Windmill)** Die Windmühle ist der billigste Turm (O04) und kann dadurch schon zu Beginn des Spiels gekauft werden, richtet dafür aber nur wenig Schaden an. In Tabelle 15 sind die Eigenschaften der Windmühle zu sehen.

Eigenschaft	Wert
C	sehr niedrig
R	niedrig
F	mittel
D	mittel
E	niedrig
A	keine

Tabelle 15: Eigenschaften Windmühle

**5.2.2.2 T02: Matschwerfer (Mudthrower)** Der Matschwerfer fügt Dämonen (O09) beim Angreifen (A14) kaum Schaden zu, verlangsamt (A28) sie aber, sodass es anderen Türmen (O04) leichter wird, die Dämonen (O09) anzugreifen (A14). In Tabelle 16 sind die Eigenschaften des Matschwerfers zu sehen.

Eigenschaft	Wert
C	mittel
R	hoch
F	niedrig
D	sehr niedrig
E	hoch
A	Verlangsamt (A28) angegriffene (A14) Dämonen (O09).

Tabelle 16: Eigenschaften Matschwerfer

**5.2.2.3 T03: C4-Silo (C4-Silo)** Das C4-Silo explodiert (A29) nur ein einziges Mal, wodurch alle Dämonen (O09) in seiner Reichweite sterben (A18). In Tabelle 17 sind die Eigenschaften des C4-Silos zu sehen.

Eigenschaft	Wert
C	niedrig
R	mittel
F	einmalige Explosion
D	sehr hoch
E	niedrig
A	Explodiert (A29) wodurch Dämonen (O09) in seiner Reichweite sterben (A18).

Tabelle 17: Eigenschaften C4-Silo

**5.2.2.4 T04: Kompost-Friedhof (Composting Graveyard)** Der Kompost-Friedhof fügt Dämonen (O09) beim Angreifen (A14) nicht viel Schaden zu, düngt (A30) allerdings alle Felder (O03) in seiner Nähe, jedes mal, wenn ein Dämon (O09) durch seinen Angriff (A14) stirbt (A18). Dadurch muss er vom Bauern (O02) clever mit Feldern (O03) kombiniert werden, um seine hohen Kosten Wert zu sein. In Tabelle 18 sind die Eigenschaften des Kompost-Friedhofs zu sehen.

Eigenschaft	Wert
C	hoch
R	hoch
F	sehr hoch
D	niedrig
E	hoch
A	Düngt (A30) umliegende Felder (O03) jedes mal, wenn ein Dämon (O09) durch seinen Angriff (A14) stirbt (A18).

Tabelle 18: Eigenschaften Kompost-Friedhof

**5.2.2.5 T05: Hydrant (Hydrant)** Der Hydrant greift nicht gezielt einen einzelnen Dämon (O09) an (A14), sondern schießt beim Angreifen (A14) rundum (A31). Dadurch bringt er den Bauern dazu, die Platzierungen der Türme (O04) und Felder (O03) besser zu planen. In Tabelle 19 sind die Eigenschaften des Hydranten zu sehen.

Eigenschaft	Wert
C	mittel
R	mittel
F	mittel
D	mittel
E	mittel
A	Schießt beim Angreifen (A14) rundum (A31).

Tabelle 19: Eigenschaften Hydrant

**5.2.2.6 T06: Baumstamm-Bowler (Log Launcher)** Die Projektile (O15) des Baumstamm-Bowlers fügt als einzige mehreren Dämonen (O09) Schaden zu. Dadurch eignet er sich gut gegen große Mengen kleiner Dämonen (O09), aber nicht gegen einzelne starke Dämonen (O09). In Tabelle 20 sind die Eigenschaften des Baumstamm-Bowlers zu sehen.

Eigenschaft	Wert
C	mittel bis hoch
R	niedrig
F	mittel
D	pro Dämon niedrig, aber schadet mehreren gleichzeitig
E	mittel
A	Seine Projektile (O15) schaden mehreren Dämonen (O09).

Tabelle 20: Eigenschaften Baumstamm-Bowler

**5.2.2.7 T07: Traktorschleuder (Haybale Hurler)** Die Traktor-Schleuder ist stärker, je mehr Gras (O17) um sie herum ist, wodurch der Bauer (O02) sie nur an bestimmten Stellen ohne viele andere Türme (O04) oder Felder (O03) gewinnbringend einsetzen kann. In Tabelle 21 sind die Eigenschaften der Traktorschleuder zu sehen.

Eigenschaft	Wert
C	mittel bis hoch
R	mittel
F	mittel bis hoch
D	abhängig von freier Grasfläche
E	hoch
A	Gewinnt Stärke aus freier Grasfläche (A32).

Tabelle 21: Eigenschaften Traktorschleuder

### 5.3 Sound

Die Anwendung gibt Hintergrundmusik und Soundeffekte aus, deren Lautstärke unabhängig voneinander geändert werden können (siehe 3.3.6 Audio Optionen).

Während sich die Anwendung im tatsächlichen Spiel oder der TechDemo befindet, wird dieselbe Hintergrundmusik abgespielt. Eine zweite, andere Hintergrundmusik wird abgespielt, während sich die Anwendung in einem der anderen Menüs befindet. In den Menüs wird beim Klicken der Knöpfe ein Soundeffekt abgespielt. Im Spiel und der TechDemo werden bei verschiedenen Spielaktionen Soundeffekte abgespielt.

### 5.4 Spielstruktur

Im Verlauf dieses Abschnitts beschreibt „Spieler B“ den Spieler, der den Bauern (O02) steuert, und „Spieler Z“ den Spieler, der die Ziege (O08) steuert.

#### 5.4.1 Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels befindet sich der Bauer (O02) im Hof (O05), welcher oben rechts auf dem Spielfeld ist. Dort befinden sich auch alle Kauffelder (O11), die Spieler B das Kaufen von Türmen (A04) und Aufwerten des Hofes (A09) ermöglichen. Analog befindet sich die Ziege (O08) in der Höhle (O06), welche unten links auf dem Spielfeld ist. Dort befinden sich auch alle Kauffelder (O11), die Spieler Z das Beschwören von Dämonen (A11) und Aufwerten der Höhle (A09) ermöglichen. Auch der Altar (O10) befindet sich von Anfang an in der Höhle (O06). Es befinden sich zu Beginn keine Türme (O04), Steine (O07) oder Dämonen (O09) auf dem Spielfeld. Nur eine große Menge verschieden hoch gewachsener Felder (O03) sind überall auf dem Spielfeld verteilt. Die Anordnung dieser Felder (O03) ist von Spiel zu Spiel unterschiedlich, sodass beide Spieler von Anfang an ihre Strategien dem momentanen Spielfeld anpassen und entsprechende Entscheidungen treffen müssen. Beide Spieler haben zu Beginn eine geringe Menge Geld bzw. Seelen (O01), was ausreicht, um einige wenige billige Türme (O04) zu kaufen (A04) bzw. Dämonen (O09) zu beschwören (A11). Die Hacke (O12) beginnt mit vollen 10 Haltbarkeitspunkten, sodass Spieler B direkt zu Beginn einige Felder pflanzen (A02) kann. Der Hunger (O13) der Ziege (O08) beginnt bei vollen 3 Hungerpunkten, sodass Spieler Z direkt zu Beginn einige Felder fressen (A10) kann. Somit können beide Spieler von Anfang an strategische Entscheidungen umsetzen.

Zum Beispiel könnten die Felder (O03) anfangs so angeordnet sein, dass sie eine zusammenhängende Wand bilden, bis auf eine kleine freie Stelle. Für Spieler B ergeben sich dann verschiedene mögliche Strategien:

1. Er könnte sich dazu entscheiden, an entsprechende Stellen Felder (O03) zu pflanzen (A02), um die Wand vollständig zu machen, und somit vorerst vor Dämonen (O09) geschützt zu sein, sobald die Felder (O03) hoch genug gewachsen (A26) sind.
2. Er könnte neue Felder (O03) nah an den Hof (O05) pflanzen (A02), um sie später schneller abzurnten (A03), wenn sie hoch genug gewachsen (A26) sind. Das bietet dem Hof (O05) im Moment nicht mehr Schutz, aber schafft Spieler B für die Zukunft einen Vorteil, da er später schnell an mehr Geld (O01) kommt, um bessere Türme (O04) zu kaufen (A04).
3. Er könnte die bestehenden Felder (O03) abernten (A03), um mehr Geld (O01) zur Verfügung zu haben. Das bietet Dämonen (O09) einen leichteren, schnelleren Weg zum Hof (O05), gibt dafür

Spieler B viel Geld (O01) sodass er viele Türme (O04) nahe um den Hof (O05) bauen (A05) kann, um sich dadurch gegen Dämonen (O09) zu schützen.

Genauso kann Spieler Z verschiedene Strategien angehen und Entscheidungen als Reaktion auf die Strategie von Spieler B treffen:

1. Er könnte sich dazu entscheiden, einige der zusammenhängenden Felder (O03) zu fressen (A10). Dadurch kann er seinen Dämonen (O09) einen Weg freischaffen, falls Spieler B versucht, den Weg mit Feldern (O03) zu versperren. Falls Spieler B Türme (O04) nur an einer Stelle platziert hat (A05), kann Spieler Z durch das Felder (O03) Fressen (A10) seinen Dämonen (O09) einen Weg um diese Türme herum freischaffen, wodurch sie ungeschadet den Hof (O05) erreichen können.
2. Er könnte sich dazu entscheiden, nur die am höchsten gewachsenen (A26) Felder (O03) zu fressen (A10). Dadurch erhält er keinen direkten strategischen Vorteil, da er seinen Dämonen (O09) keinen neuen oder besseren Weg zum Hof (O05) ermöglicht. Stattdessen hindert er Spieler B, da dieser dann weniger wertvolle Felder (O03) zum Abernten (A03), und dadurch weniger Geld (O01) zur Verfügung hat.
3. Er könnte sich dazu entscheiden, zu Beginn gar keine Felder (O03) zu fressen (A10) und stattdessen in der Höhle (O06) zu bleiben, um schneller mehr Seelen zu generieren (A20). Das kann besonders gut sein, wenn Spieler B viele Felder (O03) aberntet (A03), da Spieler Z mit den zusätzlichen Seelen (O01) schon sehr früh viele Dämonen (O09) beschwören (A11) kann. Durch die nur wenigen Felder (O03), die den Dämonen (O09) den Weg blockieren könnten, können dadurch schon sehr früh viele Dämonen (O09) den Hof (O05) erreichen und beschädigen (A15), wenn Spieler B nicht schnell genug reagiert.

Insgesamt können sich beide Spieler zu Beginn des Spiels für eine Strategie entscheiden, die sie verfolgen möchten, wobei sie diese Strategie in der Mitte des Spiels ständig den Entscheidungen des Gegners anpassen müssen, um zu gewinnen.

#### 5.4.2 Mitte des Spiels

In dieser Hauptphase des Spiels versuchen beide Spieler, ihren Gegner lange genug vom Sieg abzuhalten und währenddessen sich selbst genug Geld bzw. Seelen (O01) zu erarbeiten, um im Endspiel gewinnen zu können. Auch in dieser Phase gibt es verschiedene strategische Entscheidungsmöglichkeiten für Spieler B:

1. Er könnte sein momentan verfügbares Geld (O01) hauptsächlich dazu verwenden, seinen Hof (O05) aufzuwerten (A09). Dadurch bleibt ihm nur wenig Geld (O01) dafür übrig, seinen Hof (O05) im Moment durch das Bauen (A05) von Türmen (O04) zu schützen. Allerdings wird er dadurch im späteren Verlauf des Spiels mehr Geld (O01) generieren (A20) und durch das Abernten (A03) von Feldern (O03) erhalten. Kurzgesagt könnte Spieler B die Momentane Sicherheit des Hofes (O05) riskieren, um zukünftig mehr Geld (O01) zum Schützen des Hofes (O05) zur Verfügung zu haben, was eine besonders gute Strategie ist, wenn Spieler Z im Moment nur wenige bis keine Dämonen (O09) beschwört (A11).
2. Er könnte sein momentan verfügbares Geld (O01) hauptsächlich dazu verwenden, Türme (O04) zu bauen (A05). Dadurch wird sein Hof (O05) im Moment besser vor Dämonen (O09) geschützt, wodurch er im Endspiel noch viele Trefferpunkte hat. Das kann Spieler B im Endspiel einen entscheidenden Zeitvorteil geben, da es länger dauern wird, bis Spieler Z die Trefferpunkte des Hofes (O05) mit genügend Dämonen (O09) auf 0 gesenkt hat. Andererseits hat Spieler B dadurch

im Endspiel weniger Geld (O01) zur Verfügung und kann dadurch später auch nur weniger oder schwächere Türme (O04) errichten. Falls Spieler Z im Endspiel viele Seelen (O01) angesammelt hat, und dementsprechend viele starke Dämonen (O09) beschwören (A11) kann, werden die Türme (O04) von Spieler B diese Dämonen (O09) nicht alle töten können (A18), wodurch der Hof (O05) sehr schnell zerstört werden (A16) könnte.

3. Genau wie zu Beginn des Spiels kann er sich entscheiden, ob er Felder (O03) hauptsächlich zum Schutz vor Dämonen (O09) anpflanzt (A02), indem er zusammenhängende Reihen an Feldern (O03) pflanzt (A02), oder sie labyrinthartig anordnet, wodurch Dämonen (O09) länger brauchen werden, bis sie den Hof (O05) erreichen, oder ob er Felder hauptsächlich nahe am Hof (O05) anpflanzt (A02), um sie schnell abzuernten (A03), wenn sie hoch genug gewachsen (A26) sind, was dem Hof (O05) weniger direkten Schutz, aber dafür Spieler B mehr Geld (O01) bietet.

Spieler Z könnte in der Mitte des Spiels folgende Entscheidungen treffen:

1. Er könnte, ähnlich wie Spieler B, seine momentan verfügbaren Seelen (O01) hauptsächlich dafür verwenden, die Höhle (O06) aufzuwerten (A09). Dadurch wird er im Endspiel mehr Seelen (O01) generieren (A20), übt aber weniger Druck auf Spieler B aus, da er nur wenige bis keine Dämonen (O09) mit seinen übrigen Seelen (O01) beschwören kann. Die zusätzlichen Seelen (O01) im Endspiel können allerdings gewinnentscheidend sein, falls Spieler B bis dahin nur wenige Türme (O04) gebaut hat (A05), da Spieler Z genug Dämonen (O09) auf einmal beschwören (A11) können wird, um den Hof (O05) zu zerstören (A16).
2. Er könnte seine momentan verfügbaren Seelen (O01) hauptsächlich dazu verwenden, Dämonen (O09) zu beschwören (A11). Dadurch wird er im späteren Verlauf des Spiels weniger Seelen (O01) haben, zwingt dafür aber Spieler B, sein Geld (O01) jetzt für Türme (O04) zur Verteidigung zu nutzen, anstatt sich auf das Endspiel vorzubereiten.
3. Genau wie zu Beginn des Spiels kann er sich entscheiden, ob er die meiste Zeit in der Höhle (O06) verbringt, und so mehr Seelen (O01) für das Endspiel generiert (A20) oder seine Höhle (O06) oft verlässt, um Felder (O04) zu fressen (A10), und so bessere Wege für seine Dämonen (O09) freischafft und das Einkommen des Bauern (O02) verringert, da dieser so weniger Felder (O04) zum Abernten (A03) hat. Dadurch, dass der Hunger (O13) begrenzt ist, kann Spieler Z nicht abwarten, bis der Hunger (O13) hoch genug ist, um alle Felder (O03) zu fressen (A10), sondern ist gezwungen immer wieder zu entscheiden, ob er den verfügbaren Hunger (O13) nutzt oder nicht.

Bei jedem Kauf (A04) eines Turms (O04) und Beschwören (A11) eines Dämonen (O09) muss der jeweilige Spieler eine Entscheidung treffen, da die verschiedenen Türme (O04) und Dämonen (O09) unterschiedlich gut gegeneinander ankommen. Wenn Spieler B zum Beispiel viele Kompost-Friedhöfe (O04, T04) baut (A05), und entsprechend viele Felder (O04) pflanzt (A02), kann Spieler Z darauf reagieren, indem er viele Nuckelavees (O09, D07) beschwört (A11), da deren Spezialfähigkeit die vielen Felder (O03) vergiftet (A27). Wenn Spieler Z sehr viele schwache Dämonen (O09), wie z.B. Cambions (O09, D01), beschwört (A11), kann Spieler B darauf reagieren, indem er Baumstamm-Bowler (O04, T06) baut (A05), da dessen Spezialfähigkeit sehr effizient viele schwache Dämonen (O09) umbringt (A18). Auf ähnliche Arten können beide Spieler durchgehend auf die Aktionen des jeweils anderen reagieren und versuchen, durch ihre Strategie, der Strategie des Gegners entgegenzuwirken (Siehe Kapitel 5.2.1 Dämonen und 5.2.2 Türme für mehr Informationen).

Spieler B muss sich außerdem entscheiden, wie er die Steine (O07) nutzen möchte. Da die Steine

weder von Ziege (O08), noch von Dämonen (O09) entfernt werden können, bilden sie ein permanentes Hindernis für Dämonen (O09), wogegen Spieler Z nichts direkt unternehmen kann. Somit kann Spieler B die Steine (O07) ähnlich wie Felder (O03) nutzen, um den Dämonen (O09) den Weg zum Hof (O05) zu erschweren und zu verlängern. Das verschafft Spieler B mehr Zeit, um Geld (O01) zu generieren (A20) und Türme (O04) zu platzieren (A05), bringt ihn aber seinem Endziel nicht direkt näher. Er könnte die Steine (O07) stattdessen direkt nur dafür nutzen, den Wall zu vollenden (A17), indem er die Steine (O07) in einer zusammenhängenden Linie platziert (A08). Dies schützt zwar den Hof (O05) nicht direkt, bringt Spieler B dafür schneller dazu, den Wall zu vollenden (A17) und das Spiel zu gewinnen.

### 5.4.3 Endspiel

Das Endspiel ist die Phase des Spiels, in der ein Spieler seinem Sieg schon sehr nahe ist, und dem anderen Spieler nur noch wenig Zeit bleibt, um den Sieg des Gegners zu verhindern. Dadurch können sich in dieser Phase die Strategien beider Spieler stark ändern. Spieler B versucht in dieser Phase möglichst schnell den Wall zu vollenden (A17), um zu gewinnen, während Spieler Z versucht, den Hof (O05) zu zerstören (A16), um das Spiel zu gewinnen. Für Spieler B könnte diese Phase beispielsweise auf eine dieser Möglichkeiten ablaufen:

1. Wenn er bisher viel Geld (O01) angesammelt hat, könnte er viele Starke Türme (O04) bauen (A05), sodass Spieler Z selbst mit den stärksten Dämonen (O09) eine weile braucht, bis er den Hof zerstört hat (A16). Spieler B könnte nun seine gesamte Zeit darauf verwenden, Steine (O07) aufzuheben (A07) und so zu platzieren (A08), dass er einen zusammenhängenden Wall baut, und das Spiel gewinnt (A17). Hierbei kommt es auf das Geschick und die Geschwindigkeit von Spieler B an, möglichst schnell den Wall zu vollenden (A17).
2. Wenn er im bisherigen Verlauf des Spiels schon einige Steine (O07) in einer Reihe platziert hat (A08), sodass ihm nur noch wenige Steine (O07) zur Vollendung des Walls (A17) fehlen, kann er versuchen, möglichst schnell die fehlenden Steine (O07) zu platzieren (A08), ohne zuvor neue Türme (O04) zu platzieren (A05). Vor allem, wenn er den Hof (O05) bisher gut geschützt hat, sodass dieser noch viele Trefferpunkte hat, kann Spieler B durch genug Geschick und Geschwindigkeit den Wall vollenden (A17), bevor Spieler Z den Hof (O05) zerstören kann (A16).
3. Falls Spieler Z dem Sieg nahe ist, könnte Spieler B die Verteidigung aufgeben, also keine weiteren Türme (O04) platzieren (A05) und versuchen, möglichst schnell den Wall zu vollenden (A17).

Für Spieler Z könnte das Endspiel wie folgt aussehen:

1. Wenn er bis jetzt eine sehr große Menge Seelen (O01) angesammelt hat, kann er eine große Menge starker Dämonen (O09) beschwören (A11), welche es selbst zum Hof (O05) schaffen, wenn Spieler B viele Türme (O04) platziert hat (A05). Dabei muss Spieler Z die Dämonen (O09) so wählen, dass sie möglichst effizient gegen die Türme (O04) des Gegners ankommen. Durch genug passend gewählte Dämonen (O09) kann Spieler Z somit den Hof (O05) zerstören (A16).
2. Wenn der Hof (O05) bisher schon sehr stark beschädigt wurde (A15), kann Spieler Z versuchen, einen letzten starken Dämon (O09) bis zum Hof (O05) zu führen, um diesen zu zerstören (A16). Dabei könnte es genügen, einen passenden Dämon (O09) zu beschwören, falls Spieler B nur Türme (O04) platziert hat (A05), gegen die dieser Dämon (O09) sehr effektiv ist. Spieler Z könnte auch versuchen Felder (O03) zu fressen (A10) und somit einen Weg um die Türme (O04) herum zu schaffen. Wenn er dann einen Dämonen (O09) besetzt (A19), kann er mit diesem um die Türme (O04) herum laufen (A01) und den Hof (O05) zu beschädigen (A15) und damit zu zerstören (A16).

3. Falls Spieler B den Wall schon fast vollendet hat (A17), kann Spieler Z versuchen entweder mit all seine Seelen (O01) genug Dämonen (O09) zu beschwören (A11), oder eine Schwachstelle der Türme (O04) mit einem passenden Dämon (O09) auszunutzen, um den Hof (O05) zu zerstören (A16).

Insgesamt müssen beide Spieler besonders im Endspiel auf die Entscheidungen ihres Gegners reagieren und möglichst schnell und effizient ihre Ansammlung an Geld bzw. Seelen (O01) einsetzen und die Schwachstellen des Gegners auszunutzen, um das Spiel zu gewinnen.

## 5.5 Statistiken

Im Verlauf einer Spielrunde werden verschiedene Statistiken gesammelt. Diese Statistiken werden am Ende einer Runde im Game Over Menü (siehe 3.3.11 Game Over Menü) angezeigt. Außerdem werden die Bestleistungen der Statistiken abgespeichert und können im Menü (siehe 3.3.3 Statistiken) eingesehen werden.

Es werden Folgende Statistiken gesammelt:

Statistiken, die den Bauern betreffen:

- Falls er den Hof (O05) rettet (A17) und dadurch gewinnt: Zeit bis zum Sieg
- Anzahl angepflanzter (A02) Felder (O03)
- Anzahl geernteter (A03) Felder (O03)
- Anzahl platzierter (A05) Türme (O04)
- Insgesamt erhaltenes Geld (O01), wobei generiertes (A20) und durch Ernten (A03) oder Verkaufen (A06) erhaltenes Geld (O01) zählt

Statistiken, die die Ziege betreffen:

- Falls sie den Hof (O05) zerstört (A16) und dadurch gewinnt: Zeit bis zum Sieg
- Anzahl gefressener (A10) Felder (O03)
- Anzahl beschworener (A11) Dämonen (O09)
- Insgesamt erhaltene Seelen (O01), wobei generierte (A20) und durch Fressen (A10) erhaltene Seelen (O01) zählen.

## 5.6 Erfolge

Die Erfolge sind ebenfalls im Menü unter Erfolge einzusehen (siehe 3.3.2 Erfolge). Wenn man einen Erfolg noch nicht freigeschaltet hat, wird dort zwar der Name des Erfolges angezeigt, jedoch nicht die Abschlussbedingung. Sobald man den Erfolg freischaltet, wird auch diese angezeigt. Der Name des Erfolges ist dabei immer gleichzeitig ein Hinweis auf die Abschlussbedingung. Die Erfolge lauten wie folgt:

Erfolge, die die Ziege (O08) betreffen:

- They Just Don't Stop Coming - Habe mehr als X Dämonen (O09) gleichzeitig auf dem Spielfeld.

Erfolge, die den Bauern (O02) betreffen:

- Exceptional Year - Erhalte über X Geld (O01) durch eine einzelne Ernten-Aktion (A03).
- Impenetrable - Rette (A17) den Hof (O05) ohne dass dieser jemals beschädigt (A15) wird.
- It's Free Real Estate - Habe gleichzeitig auf mehr als X Tiles Türme (O04) platziert (A05) oder Felder (O04) angepflanzt (A02).

Erfolge für beide Spieler:

- Financially Responsible - Habe mehr als X Geld bzw. Seelen (O01) zu einem Zeitpunkt.

## 6 Screenplay

Eine tiefere Hintergrundgeschichte als die, die in Kapitel 2.1 Zusammenfassung genannt wird, ist nicht vorgesehen.