

Defend 4 Survival

GDD SoPra Gruppe 16 WS 23/24
13.01.2024

Gruppenmitglieder:

Vinzenz Griebel
Lasse Kurz
Paul Lauffer
Loïc Mabon
Angelina Miller
Lukas Seyfried

Tutor: Zacharias Häringer

Inhaltsverzeichnis

1. Änderungsliste	2
2. Spielkonzept	3
2.1. Zusammenfassung des Spiels.....	3
2.2. Zentrale Spielmechanik.....	3
3. Benutzeroberfläche	4
3.1. Spieler-Interface.....	4
3.2. Menü-Struktur.....	7
4. Technische Merkmale	10
4.1. Verwendete Technologien.....	10
4.2. Mindestvoraussetzungen.....	10
5. Spiellogik	11
5.1. Optionen und Aktionen.....	11
5.2. Spielobjekte.....	13
5.3. Sound.....	15
5.4. Spielstruktur.....	15
5.5. Statistiken.....	16
5.6. Achievements.....	16
6. Screenplay	17

1. Änderungsliste

- Gruppenmitglieder angepasst
- 2.2. Zentrale Spielmechanik ausgeführt
- Screenshots hinzugefügt:
 - 3.1. Spieler-Interface: Abbildungen 3.1.1-3.1.4
 - 3.2. Menü: Abbildungen 3.2.1-3.2.3
- 3.2. Menüstruktur:
 - Flowchart ausgetauscht mit Beschreibung des Menüs mit allen Submenüs;
Screenshots des Start- und Pausenmenüs eingefügt
- 5.1. Aktionstabelle angepasst:
 - A02, A03 (beta) zu einer Aktion (jetzt: A02) zusammengeführt
 - Aktionen A3, A11, A12, A13 hinzugefügt
- 5.1. Spielobjekttabelle angepasst:
 - P03 Mine: Mine nicht frei platzierbar, sondern fest auf der Karte vorhanden
 - Schatzkammer (P02) und Bogenschütze (P06) hinzugefügt
- 5.1. Tabelle 5.2.2: "Belagerungseinheit" durch "Geisteinheit" ersetzt
- 5.1. Tabelle 5.2.3: Übersicht weiterer Objekte hinzugefügt
- 5.1 Tabelle 5.2.2.1 Einheiten nach Einheitstyp hinzugefügt
- 5.3. Kapitel Sound hinzugefügt

2. Spielkonzept

Defend 4 Survival ist ein 2D Tower-Defense Spiel, bei dem der Spieler eine Burg mit Schatzkammer gegen gegnerische Angriffe aus allen Richtungen verteidigen muss.

2.1. Zusammenfassung des Spiels

Das Spiel spielt in der Ära des Mittelalters. Der Spieler hat die Aufgabe, seine Burg gegen Angriffe zu verteidigen. Dabei kann der Spieler sowohl selbst kämpfen, als auch Verteidigungsanlagen platzieren, um die Angreifer zu stoppen. Neben Verteidigungsanlagen kann der Spieler auch Goldminen freischalten, um schneller Gold für seine Verteidigung zu sammeln.

Der Spieler muss strategisch handeln, um seine Burg vor den immer stärker werdenden Angriffen zu schützen. Sollte ihm das nicht gelingen und die Angreifer zerstören die Schatzkammer in der Burg, so ist das Spiel verloren.

Das Spiel kann nicht gewonnen werden, es gibt zu jedem Zeitpunkt weitere Wellen. Es gilt, die Burg möglichst lang zu verteidigen.

2.2. Zentrale Spielmechanik

Die Angriffe laufen in Wellen ab, dabei besteht jede Welle aus zwei Phasen. In der ersten Phase (Bauphase) hat der Spieler Zeit, seine Verteidigung zu errichten oder zu verbessern. Er kann durch das Eintauschen von Gold Türme platzieren, reparieren oder verbessern. Nach der Bauphase beginnt die zweite Phase (Angriffsphase). Hier werden vom Gegner (Gegner-KI) Einheiten entsendet, dessen Ziel es ist, die Schatzkammer in der Mitte der zentral liegenden Burg zu zerstören. Um die Angreifer zu stoppen, kann der Spieler seine frei bewegbare Figur steuern, um zu kämpfen und die Angreifer abzuwehren. Da die Angreifer aus verschiedenen Richtungen kommen, braucht er die Verteidigungsanlagen, z.B. Türme und weitere Einheiten, wie z.B. Bogenschützen (welche in der Bauphase rekrutiert werden können) als Unterstützung. Hat der Spieler eine Welle abgewehrt, erhält er Gold als Belohnung und die erste Phase der nächsten Welle beginnt.

Je nachdem, wie der Spieler seine Verteidigung aufstellt, greift die Gegner-KI unterschiedlich an. Mit der Zeit werden die Wellen immer schwieriger, das heißt, die Anzahl und die Stärke der Angreifereinheiten erhöhen sich mit der Zeit.

3. Benutzeroberfläche

Das Spielgeschehen wird aus einer Top-Down-Vogelperspektive dargestellt.

3.1. Spieler-Interface

Die Perspektive ist so gelegt, dass der Charakter des Spielers stets in der Mitte des Bildes zu sehen ist. Das heißt, dass auch wenn der Spieler sich bewegt, wird er weiterhin im Bild zentriert und lediglich der Hintergrund ändert sich. Per Druck der Taste C kann die Kamera unabhängig von der Spielerfigur bewegt werden.

Die Möglichkeit, einen Turm an die Stelle der Maus zu bauen, wird durch eine grüne (Bau möglich) oder eine rote (Bau nicht möglich) Turmvorschau angezeigt. Der Turmbau kann per Mausklick bestätigt werden.

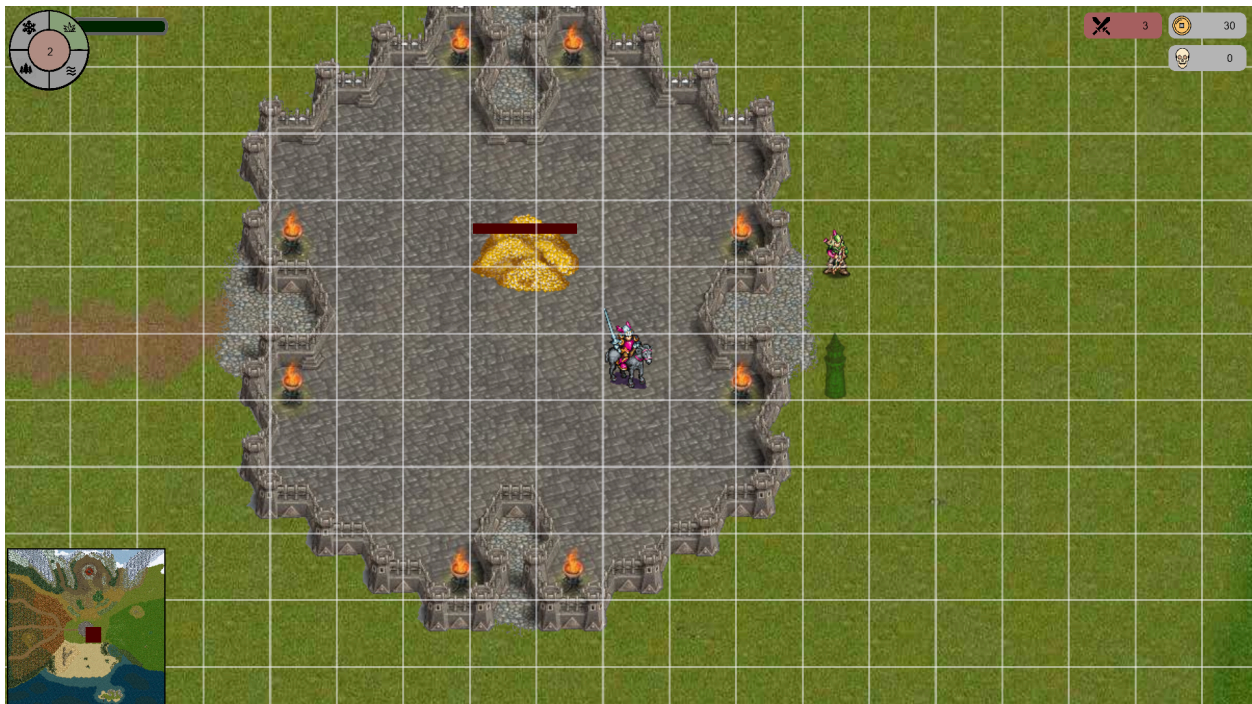


Abbildung 3.1.1: Spieler-Interface in der Bauphase, grüne Turmvorschau

Unabhängig von der Bewegung des Spielers wird an festen Positionen das HUD (Head Up Display) angezeigt. Das HUD besteht oben rechts aus einer Anzeige für die aktuelle Welle, die Anzahl gegnerischer Einheiten, das Gold und die Fähigkeiten des Spielers. Bei den Fähigkeiten wird im HUD visuell gekennzeichnet, welche Fähigkeiten bereits freigeschaltet worden sind und wann eine Fähigkeit wieder eingesetzt werden kann. Eine Fähigkeit ist z.B. A08 "Einheiten rekrutieren".

Will der Spieler eine Fähigkeit nutzen, so kann er diese an der gewünschten Stelle per Mausklick einsetzen.

Oben links im HUD befindet sich die Lebensanzeige der Spielerfigur sowie eine Visualisierung, wie viele der vier Landschaften freigeschaltet sind.

Unten links im HUD befindet sich eine Minimap, in der die Position der Spielerfigur als rotes Quadrat gekennzeichnet ist.

Die Spielerfigur kann sich, mit Ausnahme kollidierbarer Objekte und einigen gesperrten Flächen in der Spielkarte frei bewegen. In der Mitte der Karte steht eine Burg, außerhalb der Burg befinden sich in den verschiedenen Himmelsrichtungen verschiedene Landschaften, wie in Abbildung 3.1.2 zu sehen ist.

Drückt der Spieler die Taste "B", gelangt er in den Baumodus, in dem er Türme platzieren kann. In der Bauphase hat der Spieler die Möglichkeit, mit dem Mauszeiger Türme auf dem vorgezeichneten Gitter, an beliebiger Stelle, zu platzieren. Es wird dann angezeigt, ob der Turm an der gewählten Stelle platziert werden kann (grün) oder nicht (rot).

Dabei kann er in der Angriffsphase nur in seiner unmittelbaren Umgebung bauen.

Bei Auswahl von einem bereits platzierten Turm werden für den jeweiligen Turm Optionen, wie "Verbessern", "Gegnerpriorisierung ändern" oder "Verkaufen" angezeigt (Abbildung 3.1.3).

Das Aussehen der Türme kann je nach Landschaft oder Stufe variieren. Ebenso variiert das Aussehen der Gegner abhängig vom Typ des Gegners (Abbildung 3.1.4).

Über allen aktiven Spielobjekten wird ein Balken angezeigt, der widerspiegelt, wie viele Lebenspunkte das jeweilige Objekt noch besitzt.



Abbildung 3.1.2: Spielkarte nach Start mit Landschaften. Minimap unten links.



Abbildung 3.1.3: Türme drei verschiedener Upgradestufen, per Mausklick ausgewählte Turmoptionen oben (zum Zeitpunkt der Aufnahme ist noch keine Option "Gegner priorisieren" vorhanden)



Abbildung 3.1.4: Auswahl einiger Gegnertypen (Alle zu sehenden Einheiten außer Spielerfigur sind gegnerische Einheiten)

3.2. Menü-Struktur

Beim Start der Anwendung wird das Startmenü (Abb. 3.2.1) aufgerufen.

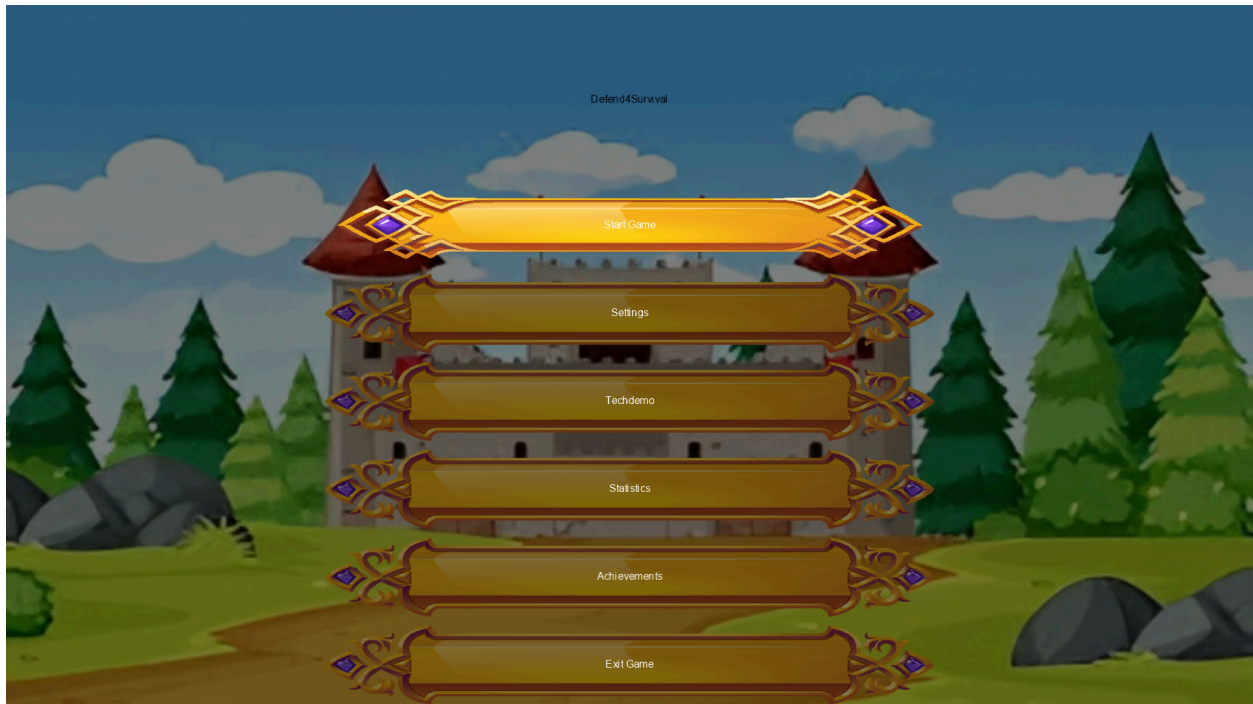


Abbildung 3.2.1: Startmenü. Hell unterlegt: aktuell mit der Maus hovered.

Im Startmenü stehen die folgenden Auswahloptionen zur Verfügung, die per Mausklick ausgewählt werden können:

Start Game: Submenü mit **New Game, Load Game, Back**

New Game: Submenü mit **Easy, Normal, Hard!, Back**

Easy, Normal, Hard!: Spiel startet mit angegebenem Schwierigkeitsgrad

Load Game: Submenü mit **Saved 1, Saved 2**

Saved 1, Saved 2: Spiel startet mit angegebenem Spielstand

Back: Startmenü wird angezeigt (gilt für alle **Back** Buttons)

Settings: Submenü mit **Resolution, Fullscreen, Keybindings, Sound, Back**

Resolution: Ändert per Buttonklick die Resolution

Fullscreen: Wechselt Fenster von Fullscreen zu Miniaturansicht oder umgekehrt

Keybindings: Öffnet Submenü mit allen Keybindings, diese können neu gesetzt werden

Sound: Knopf & Soundleiste, durch einen Mausklick wird der Sound aus- oder wieder eingestellt. Der Sound kann lauter oder leiser gestellt werden, indem der Knopf auf der Lautstärkeleiste bewegt wird (Abb 3.2.2.)

Techdemo: Start der Techdemo

Statistics: Statistiken werden angezeigt, zusätzlich Button **Back**

Achievements: Achievements werden angezeigt, zusätzlich Button **Back**

Credits: Entwickler werden angezeigt, zusätzlich Button **Back**

Exit Game: Beendet das Spiel

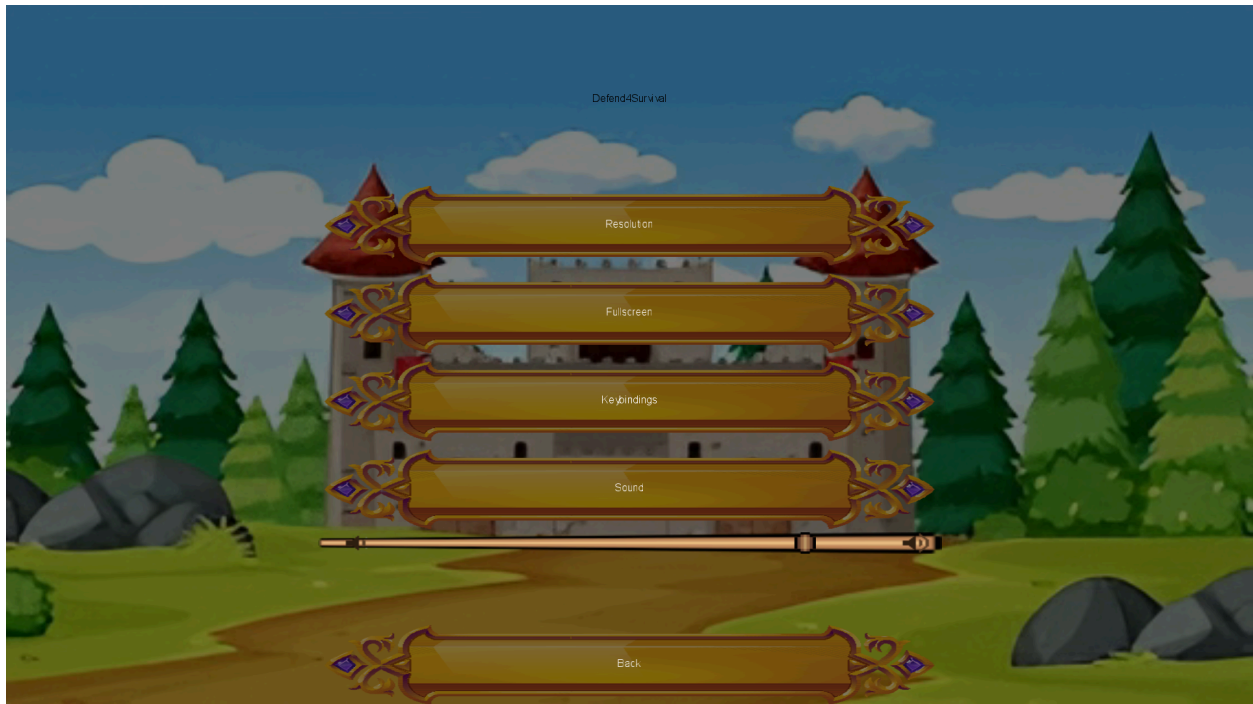


Abbildung 3.2.2: Das Settings-Submenü vom Hauptmenü mit Soundleiste zur Lautstärkeeinstellung.

Zusätzlich besteht im Spiel die Möglichkeit, per ESC-Taste ein Pausenmenü aufzurufen (Abb. 3.2.3). Hier kann der Spieler das Spiel wieder fortsetzen, den Spielfortschritt des aktuellen Spielstandes speichern, die Sound-Lautstärkeeinstellung ändern, zum Startmenü zurückkehren oder das Spiel beenden.



Abbildung 3.2.2: Pausenmenü (per ESC aus Spiel erreichbar)

4. Technische Merkmale

In diesem Abschnitt wird aufgezeigt, mit welchen verwendeten Technologien das Spiel realisiert wurde (4.1.) und welche Mindestvoraussetzungen das Gerät des Spielers haben sollte, damit das Spiel reibungslos läuft (4.2.).

4.1. Verwendete Technologien

- Microsoft C#
- MonoGame 3.8
- JetBrains Rider 2023.2.2
- JetBrains Resharper
- Visual Studio Community 2022
- Microsoft .NET 6.0
- Discord
- Git

4.2. Mindestvoraussetzungen

Wir haben uns hierbei an den schlechtesten Voraussetzungen unserer Gruppe orientiert:

- Windows 10
- Linux (Ubuntu 22.04.)
- Monitor Auflösung von 1920x1080 Bildpunkten
- Dual-Core Prozessor mit mindestens 1.80 GHz
- 8 GB RAM
- Maus und Tastatur

5. Spiellogik

In diesem Kapitel werden der genaue Spielablauf sowie die darin vorkommenden Objekte und Aktionen beschrieben.

5.1. Optionen und Aktionen

Der Spieler kann verschiedene Optionen bzw. Aktionen wählen. Diese sind in Tabelle 5.1.1 aufgelistet.

Tabelle 5.1.1: Übersicht der Aktionen, die der Spieler ausführen kann.

ID	Ereignisfluss	Anf. Bed	Absch. Bed
A01: Laufen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Taste W/A/S/D wird gedrückt 2. Spielfigur bewegt sich in die entsprechende Richtung 	<ul style="list-style-type: none"> - Das Feld in der entsprechenden Richtung ist frei und nicht durch ein kollidierbares Objekt verstellt 	Der Spieler hat sich in die gewünschte Richtung bewegt
A02: Bauen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler bewegt den Mauszeiger über ein freies Feld 2. Es wird angezeigt, ob der Turm gebaut werden kann (grün) oder nicht (rot) 3. Der Spieler bestätigt den Bau per Mausklick 	<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler besitzt ausreichend Gold - Das ausgewählte Feld ist un bebaut und nicht durch ein Hindernis blockiert - Der Spieler befindet sich in der Bauphase oder in Reichweite des Bauplatzes 	Der Turm steht auf dem gewählten Feld
A03: Mine freischalten	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler klickt nicht freigeschaltete Mine an 	<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler besitzt ausreichend Gold - Der Spieler befindet sich in der Bauphase oder in Reichweite des Bauplatzes 	Die Mine ist freigeschaltet und produziert in gewissen Abständen Gold
A04: Upgrade/Reparieren	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler wählt ein Gebäude (Mine, Turm) aus 2. Spieler wählt die Schaltfläche über Turm oder Mine: "Upgrade" oder "Reparieren" 	<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler besitzt ausreichend Gold und ein Gebäude - Der Spieler befindet sich in der Bauphase oder in Reichweite des Gebäudes 	Die Eigenschaften des Gebäudes verändern sich zugunsten des Spielers und das Gebäude sieht visuell anders aus
A05: Gebäude verkaufen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler wählt ein Gebäude aus 2. Spieler wählt die Schaltfläche "Gebäude" 	<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler besitzt bereits ein Gebäude - Der Spieler befindet sich in der Bauphase oder in 	Das Gebäude ist verschwunden, dafür erhält der Spieler einen Teil

	verkaufen”	Reichweite des Gebäudes	des gezahlten Goldes zurück
A06: Gegner priorisieren	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler wählt einen Turm aus 2. Spieler wählt die Schaltfläche “Gegnerpriorisierung ändern” 	<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler besitzt bereits einen Turm - Der Spieler befindet sich in der Bauphase oder in Reichweite des Turms 	Der Turm greift priorisiert andere Gegnertypen an, wie ausgewählt
A07: Bauphase überspringen	Spieler wählt die Schaltfläche “Bauphase überspringen” oder drückt das entsprechende Tastenkürzel ¹	<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler befindet sich in der Bauphase 	Die nächste Welle startet und der Spieler bekommt Gold gutgeschrieben
A08: Einheiten rekrutieren	Spieler wählt die Schaltfläche “Einheit rekrutieren” oder drückt das entsprechende Tastenkürzel	<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler besitzt die Spezialfähigkeit “Einheiten rekrutieren” - Timer der Spezialfähigkeit zählt nicht mehr herunter 	Eine Einheit erscheint neben dem Spieler
A09: Einheiten bewegen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler klickt auf eigene Einheit, um diese auszuwählen 2. Über der ausgewählten Einheit erscheint ein Pfeil 3. Spieler klickt auf einen begehbaren Bereich des Spielfeldes 4. Figur bewegt sich dorthin 5. Spieler klickt auf Figur, damit diese nicht mehr ausgewählt ist 	<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler besitzt bewegliche Einheiten 	Die gewählte Einheit begibt sich auf den Weg zur markierten Stelle und greift eigenständig gegnerische Einheiten an
A10: Angreifen (Spielerfigur)	Spieler drückt die Leertaste	<ul style="list-style-type: none"> - Keine 	Der Spieler macht, falls Gegner in Reichweite vorhanden, Schaden
A11: Spezialangriff	Spieler drückt die Taste “Q”	<ul style="list-style-type: none"> - Der Cooldowntimer der Spezialfähigkeit steht bei 0 	Der Spieler bewegt sich um eine feste Länge in die Richtung des Mauszeigers und

¹ Zu den Tastenkürzeln lassen sich die Standardwerte in der README-Datei entnehmen. Diese können im Hauptmenü verändert werden.

			führt Angriff mit erhöhtem Schaden aus
A12: Blockade abbauen	Spieler klickt Blockade an und wählt "abbauen"	<ul style="list-style-type: none"> - Spieler ist in Angriffsphase - Spielerfigur ist in Reichweite 	Blockade ist entfernt, das Feld ist frei (zB für einen Turm)
A13: Schatztruhe einsammeln	Spieler begibt sich in Reichweite der Schatztruhe, diese wird automatisch eingesammelt	<ul style="list-style-type: none"> - Spieler ist in Angriffsphase - Spielerfigur ist in Reichweite - Schatztruhe wurde noch nicht eingesammelt 	Schatztruhe ist geöffnet, der Spieler hat mehr Gold.

5.2. Spielobjekte

In Tabelle 5.2.1 ist eine Übersicht der Spielobjekte, die zur Fraktion des Spielers gehören. Hierbei geben die Lebenspunkte an, wie viel Schaden dieses Objekt aushält, bis es kaputt ist oder stirbt.

Tabelle 5.2.1 Übersicht der vom Spieler kontrollierten Objekte:

ID	Name	Beschreibung	Lebenspunkte
P01	Burgtor	Die Burgtore sind um die Burg herum. Die Burg enthält die Schatzkammer.	-
P02	Schatzkammer	Befindet sich in der Burg. Zerstörung führt zu Spielverlust.	hoch
P03	Mine	Generiert zusätzliches Goldeinkommen für den Spieler	mittel
P04	Turm	Greift automatisch Gegner innerhalb der Reichweite an	mittel
P05	Einheit	Kann vom Spieler befehligt werden und ist somit beweglich. Greift automatisch Gegner innerhalb der Reichweite an.	niedrig
P06	Bogenschütze	Kann vom Spieler befehligt werden und ist somit beweglich.	niedrig
P07	Spielerfigur	Repräsentiert den Spieler in der Kampfphase	mittel

In Tabelle 5.2.2 ist eine Übersicht an Spielobjekten, die zur Fraktion der KI gehören. Lebenspunkte analog wie für Tabelle 5.2.1; zudem eine Einordnung, ab wie vielen Wellen die Objekte auftreten können.

Tabelle 5.2.2: Übersicht der von der KI kontrollierten Einheitstypen.

ID	Name	Beschreibung	Frühestens nach X Wellen	Schaden	Lebenspunkte
E01	Nahkampfseinheit	Einfache Standardeinheit	1	niedrig	niedrig
E02	Boss	Starke aber langsame Einheit, die die Verteidigungsanlagen des Spielers prüft. Mehr Schaden gegen Gebäude.	3	hoch	mittel
E03	Flugeinheit	Ignoriert Terrain, kann nicht von allen Einheiten angegriffen werden	2	mittel	niedrig
E04	Berittene Einheit	Schnelle Einheit, kämpft nach Tod des Reiters weiter	2	mittel	mittel
E05	Geisteinheit	Langsame Einheit, ist im äußeren Bereich der Karte unsichtbar	3	hoch	niedrig

Tabelle 5.2.2.1 ist eine Übersicht von Einheiten nach Einheitstyp (aus Tabelle 5.2.2). Einheiten unterscheiden sich in Eigenschaften "Schaden" und "Lebenspunkte" innerhalb des Typs.

Tabelle 5.2.2.1 Einheiten nach Einheitstyp

Typ	Einheiten
Nahkampfseinheit	<ul style="list-style-type: none"> - Zombie - Skelett - Zombiepferd
Boss	<ul style="list-style-type: none"> - Bär - Skorpion - Drache
Flugeinheit	<ul style="list-style-type: none"> - Fledermaus
Berittene Einheit	<ul style="list-style-type: none"> - Berittener Zombie
Geisteinheit	<ul style="list-style-type: none"> - Geist

In Tabelle 5.2.3 ist eine Übersicht an weiteren Objekten

Tabelle 5.2.3: Übersicht weiterer Objekte

ID	Name	Beschreibung
S01	Stein	Stein ist kollidierbar auf dem Spielfeld, kann nicht bewegt oder abgebaut werden.
S02	Mauerwerk	Die Spielerfigur kann Mauerwerk abbauen, wenn sie in Reichweite ist. Es kann kein Turm auf Mauerwerk gebaut werden.
S03	Blockade (Gegner)	Blockaden sind auf der Map verteilt. Gegnerische Einheiten können Blockaden abbauen, wenn sie in Reichweite sind.
S04	Schatztruhe	Schatztruhe kann einmalig von der Spielerfigur eingesammelt werden, wenn dieser in Reichweite ist. Der Spieler bekommt dafür Gold.

5.3. Sound

Es gibt Hintergrundmusik, die sich nach der Intensität des Spiels aufbaut. Die Musik ist danach orientiert, was gerade gemacht wird. So sind die Feedback-Sounds im Hauptmenü anders als die Sounds im Spiel; hier gibt es zum Beispiel spezielle Sounds, wenn eine Einheit stirbt. Die Lautstärke des Sounds ist im Menü regelbar, sowie komplett ausstellbar.

5.4. Spielstruktur

Zu Beginn des Spiels ist der Spieler bei der Burg mit der Schatzkammer, die es zu verteidigen gilt. Der Spieler besitzt ein kleines Startbudget an Gold.

Mit diesem Gold kann der Spieler zwei Arten von Gebäuden bauen: Gebäude, die die Burg schützen (Türme, P04) oder Einheiten, die Gold erzeugen (Minen, P03). Die gold-erzeugenden Gebäuden sind Minen (P03), diese sind an festen Stellen auf der Karte und müssen mit Gold gekauft werden. Die Burg mit der Schatzkammer wird in Wellen von gegnerischen Einheiten der Gegner KI angegriffen.

Zusätzlich zu den eigenen, schützenden Gebäuden kann die Spielerfigur sich selbst bewegen und die Burg verteidigen. Stirbt diese Spielerfigur, so respawnt sie nach einer kurzen Zeit wieder an der Burg.

Im Spiel gibt es zwei Arten von Phasen: Die Bauphasen und Angriffsphasen. In Bauphasen kann der Spieler ungestört von gegnerischen Angriffen Verteidigungsgebäude bauen. In den Angriffsphasen greifen gegnerische Einheiten an, mit dem Ziel, die Schatzkammer in der Burg zu erreichen und zu zerstören. Je länger das Spiel läuft, desto stärker werden die gegnerischen Angriffe in der Angriffsphase.

Während des Spiels können die gebauten Verteidigungsgebäude durch das Ausgeben von Gold verbessert werden und somit die gegnerischen Einheiten schneller zerstören. Zudem können die Türme über eine Schaltfläche angepasst werden, sodass deren Priorisierung der Gegner verändert wird. Der Turm greift dann priorisiert die ausgewählten Arten von Gegnern an.

Die Minen können ebenfalls verbessert werden und erzeugen dann schneller Gold. Das Spiel ist verloren, wenn die Schatzkammer zerstört wurde. Das Spiel ist nicht gewinnbar, es gilt die Burg möglichst lange zu verteidigen.

Im **Early-Game** greift der Gegner nur von einer Seite, der Wiese, an. Die Angriffe sind nicht besonders stark. Die gegnerischen Einheiten sind zudem recht schwach. Im Early-Game kann der Spieler sich vor allem ausrüsten und seine Burg durch Verteidigungsgebäude verbessern. Im **Mid-Game** werden dann zunächst der Strand und später auch das Waldgebiet freigeschaltet. Die Angriffe des Gegners werden stärker. Er greift mit mehr Einheiten an und die Einheiten werden stärker. Der Spieler kann sich darauf einstellen, die Burg gegen Angriffe von mehreren Seiten zu verteidigen. Außerdem hat er die Chance, sich noch besser auszurüsten (also z.B. mehr Türme zu bauen oder diese zu upgraden). Im **Late-Game** wird zusätzlich noch die Berglandschaft freigeschaltet. Der Spieler muss die Burg nun gegen Angriffe von 4 verschiedenen Seiten verteidigen. Außerdem werden die Einheiten des Gegners noch stärker. Die Anzahl und Stärke der Einheiten wird nun immer weiter zunehmen. Der Spieler kann das Spiel nicht gewinnen, er kann lediglich versuchen, so lange wie möglich zu überleben. Das Spiel ist verloren, sobald die gegnerischen Einheiten in die Burg eingedrungen und die Schatzkammer in der Mitte der Burg vollständig zerstört haben.

5.5. Statistiken

Defend 4 Survival sammelt einige Statistiken, um einen Überblick über das, was man in einer Runde erreicht hat, bereitzustellen, sodass man die eigene Taktik für die nächsten Runden verbessern kann. Die Statistiken werden nicht zurückgesetzt. Es werden die folgenden Statistiken gesammelt:

- Anzahl an zerstörten Einheiten
- Anzahl an gebauten Gebäuden
- Gesammeltes Gold
- Anzahl an bezwungenen Wellen
- Höchste bezwungene Welle
- Anzahl der Niederlagen

5.6. Achievements

In Defend 4 Survival kann man durch Spielen des Spiels die folgenden Achievements erreichen:

- Baue ein Gebäude
- Verdiene X (z.B.: 100) viel Gold (mehrstufig)
- Erreiche den Strand
- Erreiche das Waldgebiet
- Erreiche die Berglandschaft
- Verliere ein Spiel
- Sehe zum ersten Mal die Einheit x (je Einheit)

6. Screenplay

Das Herz deines Reichs, deine Burg ist in Gefahr. Die Uhr tickt - du stehst im Zentrum stürmischer und unablässiger Angriffe deiner Gegner.

Ob auf offenem Feld, auf den rauschenden Wellen des Meeres, im verborgenen Wald, oder versteckt in den steilen Gebirgen, von allen Seiten lauern deine Widersacher auf eine Schwachstelle in deiner Abwehr.

Du musst nun die richtigen Entscheidungen treffen, Ressourcen verwalten und jeden Angriff entschlossen verteidigen - das Schicksal deiner Burg steht auf dem Spiel!

Dein Reich erwartet dich - schaffst du es, deine Burg zu beschützen?