



2008/43 dschungel

<https://jungle.world/artikel/2008/43/tuermchen-defensive>

Türmchen-Defensive

Von **Elke Wittich und Boris Mayer**

<none>

Bei den kleinen Flash Games sind sie schon fast ein eigenes Genre: die Tower-Defence-Spiele. Das Spielfeld besteht aus einem verschlungenen Weg auf einer Karte. Nun gilt es zu verhindern, dass die bösen Gegner auf diesem Weg den Ausgang erreichen. Dazu kauft man Verteidigungsanlagen und stellt sie am Wegesrand auf. Die Verteidigungsanlagen kosten Geld, das bekommt man, von einem kleinen Startbetrag abgesehen, indem man die Gegner abschießt.

Ein besonders kurzweiliger Vertreter des Genres ist Bloons Tower Defense 3 (www.ninjakiwi.com/Games/Tower-Defense/Bloons-Tower-Defense-3.html). Hier sind die Gegner verschiedene Ballons, die in Gruppen versuchen, durch die Sperren zu kommen, behindert einzig von unterschiedlichen Affen-Arten, die martialische Waffen bedienen. Sie werfen mit Darts oder Bomben auf die Ballons, rollen mit gemeinen Spitzen versehene Metallkugeln quer über die Karte, und es gibt sogar die Super Monkeys, die alle Ballons auf dem Spielfeld zerstören.

Das macht verdammt viel Spaß, ist aber auch so schwer, dass man regelrecht ins Schwitzen kommt.

Gemcraft (www.onemorelevel.com/game/gemcraft) bietet dagegen eine ganze Kampagne in einer Fantasywelt mit auf Edelsteinen basierender Magie. Zu bekämpfen ist hier allerlei Kriechzeug. Auf zu erbauenden Türmen montierte Edelsteine feuern magische Ladungen auf die Viecher, bis ihnen die Lebenspunkte ausgehen.

Die Edelsteine haben unterschiedliche Angriffseigenschaften, doch welche Steine einem zur Verfügung stehen, ist Zufall. Leider hat man beim Spielen dann nicht das Gefühl, die Taktik wirklich im Griff zu haben.