PRESSEMITTEILUNG (FACHPRESSE) — KISSING, 19. AUGUST 2026

Ghost Defense TD: asynchrones Mazing Tower Defense aus Kissing

Launch am 1. November 2026 — deterministische Spielsimulation, 40+ Sprachen, mobile-first

Kissing, 19. August 2026. Die avamboo GmbH kündigt mit *Ghost Defense TD* ihr erstes eigenes Mobile-Spiel an. Das Spiel kombiniert klassisches Mazing-Tower-Defense mit einem ungewöhnlichen Mehrspieler-Konzept: statt in Echtzeit treten Spielerinnen und Spieler gegen aufgezeichnete „Geister“ anderer Partien an. Der Launch der iOS- und Android-Apps ist für den **1. November 2026** terminiert; Informationen und Bildmaterial stehen unter ghost-td.com bereit.

POSITIONIERUNG

Ghost Defense TD ist explizit kein kompetitives PvP-Erlebnis und zielt nicht auf den E-Sports-Markt. Im Vordergrund steht ein casual ausgelegtes Mobile-TD, das alltagstauglich gestaltet ist (Pause nach jeder Welle, Fortsetzen Tage später) — also ein Spiel, das in fünf Minuten zwischen zwei Terminen ebenso funktioniert wie in einer ruhigen halben Stunde abends. Die asynchrone Multiplayer-Schicht ist additiv, nicht der Kern.

WOZU GEISTER?

Spielerinnen und Spieler bauen ein Offense-Loadout und nehmen ihre Defensiv-Partien auf — diese Aufzeichnungen werden zu „Geistern“, gegen die andere antreten. Dadurch entstehen drei spielmechanische Effekte:

- **Map-Recycling:** jede Begegnung mit einem bereits gemeisterten Level läuft anders ab, weil die Verteidigung eines anderen Menschen vorangegangen ist — was sich in klassischen Mobile-TDs als „Karte ausgespielt“ manifestiert, kommt hier deutlich später.
- **Optionale Bestenlisten** als Pull-Faktor für Spielende, die Rang-Mechaniken mögen — abschaltbar, nicht zwingend.

- **Replay-Lerneffekt:** gegnerische Geister sind komplett ansehbar. Spielende können konkrete Mazing- und Build-Order-Strategien aus dem Verhalten anderer Menschen lernen — der eigentliche Mehrwert, den klassische Mobile-TDs nicht bieten.

Die Spielsimulation arbeitet vollständig deterministisch und ganzzahlbasiert; jede Aufzeichnung lässt sich auf jedem Gerät identisch wiedergeben. Diskussionen über Verbindungslag oder Cheats werden damit strukturell ausgeschlossen.

ECKDATEN

- **Plattform:** iOS und Android — Launch im App Store und Google Play Store am **1. November 2026**. Eine Web-Version (PWA) ist zum Launch geplant.
- **Sprachen:** über 40 — alle EU-Amtssprachen plus die wichtigsten Weltsprachen
- **Engine:** eigenentwickelt (TypeScript, Canvas2D, deterministische Simulation)
- **Monetarisierung:** Grundspiel kostenlos; geplant sind kostenpflichtige Erweiterungen wie Map Packs — kein Pay-to-Win
- **Zielgruppe:** Strategie-Fans aller Altersgruppen, die ein casual Tower-Defense suchen, das in den Alltag passt — und die Replays anderer Spielender als Lerntool schätzen
- **Status:** in Entwicklung, Launch geplant für den 1. November 2026

ZITAT

> *„Wir wollten ein Spiel bauen, das wirklich in den Alltag passt — also eines, das man auch nach einer einzelnen Welle pausieren und Tage später fortsetzen kann. Die asynchronen Geister sorgen dabei für die zwei Dinge, die uns in klassischen Mobile-TDs immer gefehlt haben: Levels, die nicht nach drei Versuchen ausgespielt sind, und ansehbare Replays anderer Spielender, aus denen man konkrete Mazing-Strategien lernen kann.“*
>
> — Sascha Päppinghaus, Geschäftsführer der avamboo GmbH

ÜBER AVAMBOO GMBH

Die avamboo GmbH mit Sitz in Kissing bei Augsburg betreut als IT-Dienstleister und Managed Service Provider mittelständische Kunden in Bayerisch-Schwaben. Mit Ghost Defense TD veröffentlicht das Unternehmen erstmals ein eigenes Endkundenprodukt im Spielebereich. Geschäftsführer sind Christian Braumüller und Sascha Päppinghaus.

PRESSEKONTAKT

avamboo GmbH
Sascha Päppinghaus
Bahnhofsallee 13a
86438 Kissing
Telefon: +49 821 570 866 70
E-Mail: gl@avamboo.de
Web: ghost-td.com/de/presse/

BILDMATERIAL

Logo, Screenshots und weitere Materialien zur freien redaktionellen Verwendung stehen unter ghost-td.com/de/presse/ bereit. Hochauflösendes Material auf Anfrage über den Pressekontakt.