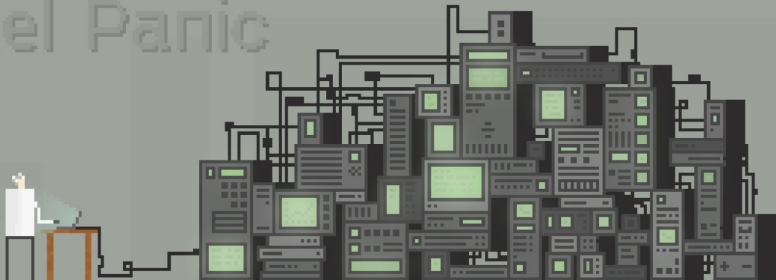


# Kernel Panic





# Spielkonzept

- ▶ Mischung aus Tower Defense und MOBA
- ▶ Man spielt gegen eine KI
- ▶ 2 Lanes, je eine für Angriff und Abwehr
- ▶ Ziel ist es möglichst oft an die gegnerische Basis zu gelangen

# Angriff und Abwehr

- ▶ Abwehrmöglichkeiten: verschiedene Verteidigungsgebäude
  - ▶ Kabel um den Weg zu versperren
  - ▶ CD Werfer schießt auf den Gegner
  - ▶ Lüftung verlangsamt Einheiten
  - ▶ usw.
- ▶ Angriffsmöglichkeiten:
  - ▶ Angriffswellen: nicht steuerbare Einheiten, z.B. Virus oder Trojaner
  - ▶ Helden: sind nicht von Wellen abhängig, können gezielt gesteuert werden, z.B. Firefox, der Gebäude überspringen kann

# Upgrades

- ▶ geteilter Fähigkeitenbaum in der Mitte
- ▶ verbessert z.B Effizienz der Türme und Angriffseinheiten oder Anzahl der gleichzeitig verfügbaren Helden
- ▶ kostet Erfahrungspunkte, welche durch Besiegen gegnerischer Wellen erspielt werden können

# Spielende

- ▶ Wenn die Ladung einer Basis auf 0% gesunken ist
- ▶ Gewonnen hat der Spieler dessen Basis noch Ladung hat

# Alleinstellungsmerkmal

- ▶ zwei Lanes
- ▶ gezielt kontrollierbare Helden
- ▶ geteiltes Fähigkeitenkontingent

# Warum macht Kernel Panic Spaß?