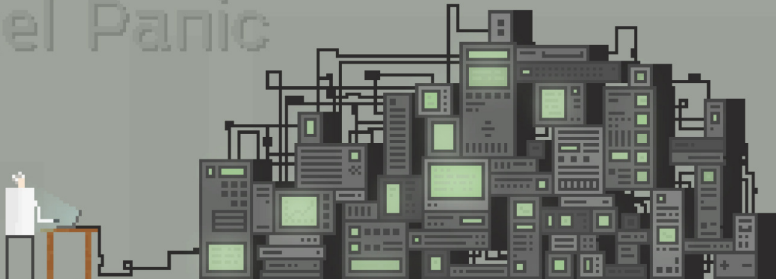


Kernel Panic



Spielkonzept

Spielende

Alleinstellungsmerkmal

Warum macht Kernel Panic Spaß?

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

Abwehr

- ▶ Kabel um den Weg zu versperren
- ▶ CD Werfer schießt auf den Gegner
- ▶ Lüftung verlangsamt Einheiten
- ▶ usw.

Angriff

- ▶ 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?