Story für Die Elite

Ein Role-Play-Game am Ammersee-Gymnasium

Personenübersicht

|  |  |
| --- | --- |
| Der Schüler Kevin Oberdennis | 8. Klasse, Omega-Typ, Gemobbt, Opfer, Rettet die Schule |
| Kainer | Zufällig auftauchender und verschwindender Geist |
| Herr Leopard | Mathe/ Physik/ Informatiklehrer |
| Herr Kehrmain | Hausmeister |
| Herr Manu | Ethik/Englisch/ Sozialkundelehrer legt großen Wert auf moralisches Verhalten |
| Herr Butter | Deutsch/ Sportlehrer 2. Direktor |
| Frau Bernweich | Mathe/ Psychologie |
|  |  |

Kapitel 1:

Der Schüler Kevin wird Kreide holen geschickt, und bringt sie zurück in sein Klassenzimmer. (Tutorial)

Kapitel 2:

Es ist Matheunterricht und du wirst gefragt. Ein Matherätsel wird von Frau Bernweich gestellt

Kapitel 3:

Pause: Kevin wird von Der Peiniger verschleppt und mit Kabelbindern gefesselt. Herr Leopard schreit ihn an, er solle keine Kabelbinder verwenden, weil sonst die Melonen kaputtgingen. Keiner befreit Kevin.

Kapitel 4:

Nachmittags wird Kevin von Kehrmain gefunden und muss aufgrund seines Fehlverhaltens einen Sozialdienst leisten (Müll Sammeln).

Kapitel 5:

Während seines Sozialdienstes findet Kevin eine Leere Eisteepackung und wirft ihn in seinen Müllsack. Herr Manu kommt, bemerkt, dass der Eistee im Müll liegt, und es entsteht eine hitzige, einseitige Debatte: Kind in Afrika, Schweinefleisch – Bacon, though

Kapitel 666:

Es läuft ein schwarzer Hund über den Bildschirm. Aufgrund der falschen Bestrafungen möchte er dem Hund folgen, da er der einzige ist, der ihn nicht hasst.

Kapitel 7:

Der Hund führt ihn ins Bootshaus

Kapitel 8:

Im Bootshaus trifft er Herrn Butter. Er rudert mit dir. (Ruder Minigame)

Herr Butter bestellt Kevin Freitag nach Schulende in sein Büro

Kapitel 9:

Zeitsprung

Kapitel 10: Story gutes Ergebnis – Rudern

Herr Butter hält in seinem Büro ein Ritual und opfert Kevin, um seine Ruderkräfte zu absorbieren

Game Over, du stirbst

Kapitel 11: Story schlechtes Ergebnis – Rudern

Herr Butter stellt dir Deutschaufgaben in einer Endlosschleife