

Notizen:

Folie 1:

Name: Covid Space commando

Story:

Dein Team erhält einen dringenden Notruf von der Forschungsbasis des Jupitermondes Covidus, auf dem ein tödlicher Krankheitserreger freigesetzt wurde und nun sein Unwesen treibt. Mit dem Ziel, die dortige Basis zu sprengen, um die Ausbreitung des Virus zu verhindern, reist ihr auf den entfernten Planeten. Doch nachdem ihr die Basis gesprengt habt, fängt euer Abenteuer erst richtig an. Die verärgerten überlebenden Söldner nutzen die brutalsten Mittel, um zu verhindern, dass ihr zu eurem Raumschiff zurückkehren und wieder nach Hause fliegen könnt. Und leider sind die Söldner nicht die einzige Gefahr, die auf eurem Weg zurück zum Raumschiff lauert. Monster, Sauerstoffmangel und betrügerische Verbündete machen euch die Rückkehr schwer. Doch ein Scheitern ist fatal: Sollten die Söldner das Raumschiff vor euch erreichen, könnten sie das Virus in der gesamten Galaxie verteilen. Ihr seid der letzte Funke Hoffnung! Schafft ihr es, Covidus von der Pandemie zu befreien und wieder sicher zurück zu eurem Raumschiff zu gelangen?

Folie Zwei:

es gibt ein Team mit verschiedenen Helden. Die Grafiken sind nur zu Demonstrationszwecken, das ändert sich wahrscheinlich noch.

Folie Drei

Die Helden haben Lebenspunkte und einen Vorrat an Sauerstoff. Wenn die Lebenspunkte auf 0 sinken stirbt der Held und ist verloren. Wenn der Sauerstoff am Ende ist, fängt der Held an, regelmäßig Lebenspunkte zu verlieren. Man sollte also aufpassen, dass man immer genug Sauerstoff hat und gut abschätzen, welche Risiken man mit dem Team eingehen möchte.

Natürlich ist das Team mit entsprechender Spezialtechnologie ausgestattet, um sich helfen zu können

Folie Vier:

Als erstes haben wir einen Covidarzt: leider sehr verletzlich kann aber dafür dein Team heilen.

Folie Fünf:

Dann haben wir den Brecher, einen Haudrauf. Er kann mäßig viel einstecken, und mäßig viel austeilen. Er kann aber mit seiner Fähigkeit einen starken angriff ausführen.

Folie Sechs:

Dann haben wir den Scharfschützen – sehr leicht verletzlich, aber kann dafür sehr viel schaden austeilen.

Folie Sieben:

Dann haben wir unsere Carry – er kann für das gesamte Team schilde wirken und macht mittleren schaden.

Folie Acht:

Am Ende haben wir noch unseren Tank. Er hält viel aus, macht kaum schaden, kann aber dafür das Team mobil mit Sauerstoff versorgen.

Folie Neun:

Man ist natürlich nicht alleine unterwegs:

Wir planen verschiedene neutrale Monster und ein Gegner team mit den selben Fähigkeiten.

Folie Zehn:

Das Spiel bietet natürlich ein paar hilfen: z.B Kräuter, die man auf der findet und

Folie 11

Heiltränke

Folie 12:

Sauerstofftränke brauen kann.

Folie 13:

Außerdem ist der Mond nicht unbewohnt und man findet noch die Einwohner des Mondes vor.

Folie 14

Die einem manchmal Geschenke machen.

Folie 15

Oder manchmal feindselig sind.

Folie 16

Man muss auch immer daran denken, seinen Sauerstoff voll zu halten, was für Spannung und Zugzwang sorgen soll.

Folie 17

Ein üblicher spielverlauf sieht dann so aus, dass sich das team auf der karte wiederfindet und sich einen Weg zu ihrem Raumschiff bahnen soll.

Folie 18

Unterwegs begegnet man dann verschiedenen Gefahren, wie Monstern

Folie 19

Und dem Gegner team, was einen davon abhalten möchte, das Raumschiff zu erreichen und es selbst zu nutzen.

Folie 20

Es gibt zwei Möglichkeiten das Spiel zu beenden: Entweder man erreicht das Raumschiff und gewinnt

Folie 21

Oder alle Helden sterben und man verliert.