Kentät {

Chapter 1 (Kaiken alku…) {

Kenttä 1: //Eräänlainen johdantokappale/tutoriaali story modeen

>>> Mission (Liikkuminen, yms.) suljetulla alueella

~~Alueen olisi hyvä muistuttaa esimerkiksi entisen Hatanpään koulun pihaa~~ Alue muistuttaa uuden koulurakennuksen pihaa… Tai siis sinne kävelyä

>>> Mission (Puhu Koposelle)

Dialogi [

Koponen: "Hei! Siinä sinä oletkin. Halusinkin kertoa sinulle uudesta tavasta nostaa num... Hetkinen, ethän sinä ole tyttö... tai edes oppilaani. No jaa, näytät kuitenkin ihan fiksulta kaverilta."

Koponen: "Voit nostaa numeroasi suorittamalla tehtäviä. Voisit aloittaa pyytämällä tehtävää."

// Matikan numero on pelin lopussa 10

* Kysy tehtävää Koposelta

Koponen: "Kahvikuppini taitaa olla hukassa… Olisitko kiltti, ja etsisit sen?"

]

>>> Tutoriaali (Koponen pyytää tuomaan kahvikupin)

=> Kahvikupin palautus

Dialogi [

Koponen: "Hienoa työtä ystäväiseni."

Koponen: "Voit nyt hetken rauhassa tutkia uutta kouluasi. Kokeile vaikka löytää saunavessa, sieltä pääset jatkamaan koulupolkuasi"

]

>>> Mission (Löydä saunavessa ja sieltä level exit)

=> Level Exit

Chapter 2 (Rutiininomainen yllätys) {

Kenttä 2:

>>> Mission (Mene biologian tunnille)

// Pelaaja odottaa luokan ulkona.

* Opettaja pitää pistokokeen

// Pelaaja siirretään biologian luokan oven eteen. (Varmaan helpointa, jos vaan vaihdetaan kenttää tässä vaiheessa…)

Kenttä 3:

>>> Mission (Mene ruokalaan)

>>> Mission (Puhu Koposelle)

* Kysy tehtävää Koposelta

Dialogi [

Pelaaja: ”Onko sinulla tehtävää minulle?”

K: ”Tulit juuri sopivaan aikaan. Halusin tehdä tutkimuksen siitä kuka olisi koulun paras opettaja… Siis minun lisäkseni tietenkin… Kävisitkö kyselemässä tätä muutamalta oppilaalta?”

]

>>> Mission (kysy oppilaiden mielipidettä painamalla e)

* Palauta tehtävä

Dialogi [

P: ”Tässä ovat tulokseni”

K: ”Ohhoh… Kiitoksia. Katsotaanpas…”

K: ”Hetkinen… Miksi olet merkinnyt tähän kaikille saman määrän ääniä?”

P: ”Koulumme opettajat olivat niin hyviä, ettei kukaan osannut päättää.”

K: ”Hmm… Kiinnostavaa. Hyvää työtä {pelaajan nimi}.”

P: ”En muuten nähnyt musiikin opettajaa listassa… Ehkä se saattaisi muuttaa tuloksia.”

]

}

Chapter 3 (Matikkaa idiooteille) {

Kenttä 4:

// Peli alkaa Koposen matikantunnilla.

* Kysy tehtävää Koposelta

Dialogi [

P: ”Sattuisiko sinulla olemaan mitään tehtävää minulle?”

Koponen: ”Olen kuullut, että fysiikan opettaja keittelee laittomuuksia kemiavarastossa. Voisitko tuoda minulle mahdollisesti todisteen siitä?”

]

>>> Laittomuuksia (Etsi jotain epäilyttävää kemiavarastosta ja palauta tämä Koposelle)

Dialogi [

K: ”Kiitos erittäin paljon. Otan tämän varmuuden vuoksi mukaan seuraavaan opettajien kokoukseen.”

K: ”Jatketaanpas sitten tuntia…\n

Ensimmäisen asteen yhtälössä esiintyy muuttujan ensimmäinen potenssi, mutta ei korkeampia potensseja. Ensimmäisen asteen yhtälöitä ovat esimerkiksi\n

2x − 1 = 3 ja \n

4x + 6 = -x – 11 \n

Toisen asteen yhtälössä taas esiintyy muuttujan toinen potenssi, mutta ei korkeampia potensseja. Toisen asteen yhtälöitä ovat esimerkiksi\n

x² = 7 ja \n

4x² + 3x – 1 = 0”

]

}

Chapter 4 (Epäilyttävä Viesti) {

Kenttä 5:

// Tähän alkuja jollekin suurelle mysteerille… Tätä kevennetään hauskoilla tehtävillä, jotka saavat pelaajan unohtamaan tämän mysteerin hetkeksi, kunnes se palaa taas myöhemmin.

Dialogi [

K: ”Jotkut ovat raportoineet, että vanhassa koulurakennuksessamme on havaittu kummituksia… Kävisitkö tutkimassa asiaa?”

P: ”Pelkään kummituksia…”

K: ”Niin minäkin… Sinähän halusit matikasta kympin, vai mitä?”

P: ”Kyllä Koponen…”

]

Kenttä 6:

// Pelaaja kulkee bussilla vanhaan koulurakennukseen. (kenttä vaihtuu) Ovi pääaulaan on lukittu, joten ainoa reitti on liikuntasalin kautta. Salissa on kaatuvia patjoja ja normaaleja patjoja. Salin käytävän päässähän oli ovi…?

// Pelaaja poistuu salista ja löytää radiopuhelimen. Radiopuhelimen nostettua sitä ei voi droppaa ennen kuin on kuunnellut äänen, jossa puhutaan seuraava lainaus:

”Kohde on poistunut salista. Hän on matkalla kohti ansaamme… Hän ei epäile mitään. Seuraan ja päivittelen tapahtumia. neliseiska kuittaa. \*kzzcchht\*”

// Äänen loputtua tulee pieni buildup ääniefekti, pelaajaa ammutaan ja näyttö menee mustaksi

// \*TULEE YÖ\* ~~(Kenttä varmaan vaihdetaan… Helpoin vaihtoehto.)~~

// Pelaaja herää myöhemmin ilman radiota. Taustalla on tinnitus ääntä, kun näyttö fade-innaa. (NOT IMPLEMENTED YET)

>>> Mission (Pakene koulusta)

// Jossain kohtaa tulee yks flicker trigger.

}

Chapter 5 (Avarn-ongelmia) {

Kenttä 7:

// Chapter alkaa koulun käytävällä

>>> Mission (pyydä tehtävää Koposelta)

Dialogi [

P: ”Minulla on tylsää… Olisiko sinulla jotain tehtävää minulle?”

K: ”Kyllähän näitä aina löytyy… Mietitäänpäs…”

K: ”Olen kuullut muutamalta oppilaalta, että tänne koulun pihalle tulisi yön aikana vartijoita kiusaamaan kilttejä oppilaita. Voisitko jäädä tänne yöksi selvittämään asiaa?”

P: ”Ehdottomasti. Ihan mitä vain omalle Koposelleni.”

]

}

Kenttä 8: //Koulun piha, jossa on teltta ja on yö etc.

\*Pelaaja herää\*

\*Vartija kävelee teltan suuntaan ja on aggressiivinen\* //Vartijalla on pistooli, jolla hän ampuu ja muuta ~~kivaa~~ kamalaa. Siitä pitäis tulla epic duel ja muuta joojoo.\*

>>> Mission (Nuku aamuun)

// ~~Pelaaja nukkuu aamuun ja kenttä vaihtuu, mutta pelaaja ei huomaa sitä.~~ Ei huomaakkaan, koska aamulla on silti pimeetä, koska talvi

>>> Mission (Odota Koposta, kunnes hän tulee avaamaan oven.)

>>> Mission (Seuraa Koposta kouluun)

}

Chapter 6 (Rehtoripilailua) {

Kenttä 9:

// Alkaa keskustelulla

// On Avarnin jälkeen, koska rehtori tuli sen jälkeen

Dialogi [

K: ”Heh, minulla on sinulle mahtavia uutisia.”

K: ”Koulumme sai juuri uuden rehtorin, jolle voimme keksiä pilanimen…”

K: ”Mitä ehdottaisit?”

(KDS Console) => rehtoriPilanimi

P: ”Kävisikö \”{rehtoriPilanimi}\””?

K: ”Hahaha, tuo on täydellinen.”

K: ”Pitää alkaa kutsumaan häntä tuolla nimellä.”

]

}

Chapter 7 (Kouluretki) {

Kenttä 10:

// Tää idea on ihan paska, mutta yläkoulun tärkeintä kohtausta pitää muistaa jotenkin

// Peli alkaa Clarion hotellin aulassa.

>>> Mission (Kuuntele Koposen ohjeet)

Dialogi [

K: ”Tervetuloa Clarioniin. Ennen huoneisiin lähtöä haluaisin kertoa teille hieman turvallisuussäännöistä. Seuraa tätä tarkkaan, sillä tulen esittämään teille hotellimme turvaominaisuudet.”

K: ”Älypuhelimia ja muita kannettavia elektronisia laitteita voidaan käyttää aulasta huoneisiin hotellitilassa ja normaalitilassa huoneisiin pääsyn jälkeen.”

K: ”Muut elektroniset laitteet, kuten kannettavat tietokoneet täytyy sammuttaa ja pakata huoneeseen menemisen ajaksi.”

K: ”Varmista, että jalkasi ovat kävelyasennossa ja silmäsi ovat auki. Nosta selkäsi pystyasentoon ja pakkaa reppusi.”

K: ”Reppusi suljetaan vetämällä vetoketjusi kiinni. Avataksesi repun, vedä vetoketju auki.”

K: ”Reppusi täytyy olla kiinni hotellihuoneeseen menon ja -paluun aikana ja -aina hotellihuoneessa, kun reppuvalo on päällä.”

K: ”Reissumme on päihteetön ja hotellilain mukaan, päihteiden käyttäminen on kielletty vessoissa. Tämä pätee myös kannabikseen.”

K: ”Hotellihenkilökuntasi on koulutettu takaamaan turvallisuutesi hotellissa. Sinun täytyy aina noudattaa heidän antamiaan ohjeita.”

K: ”Jos hotellin paine tippuu, happimaskit tippuvat automaattisesti katosta. Ota lähin maski ja pue se päällesi. Pussi ei välttämättä täyty, vaikka happea virtaa. Pistä aina oma maskisi ensimmäiseksi ja auta vasta sen jälkeen muita.”

K: ”Jos asut bisneshuoneessa, pelastusliivisi on sänkysi alla lokerossa. Turistihuoneessa pelastusliivisi on sänkysi alla pussissa.”

K: ”Pistä liivi kaulasi ympärille ja kiristä sopivasti. Täytä pelastusliivi ainoastaan, kun poistut hotellista.”

K: ”Tässä hotellissa on kahdeksan hätäpoistumistietä, jotka ovat kaikki merkattu vihervalkoisilla \”EXIT\” -kylteillä. Kaikki poistumistiet on varustettu liukumäillä. Lattiatason valot johtavat näihin uloskäynteihin.”

K: ”Sinun täytyy mennä välittömästi hätäasentoon, kun sinua ohjeistetaan tekemään näin. Siinä on tärkeää taipua eteenpäin ja mahdollisimman alas. Hätätilanteessa on myös äärimmäisen tärkeää jättää kaikki käsimatkatavarat hotelliin.”

K: ”Tämän hotellin turvallisuussäännöt löytyvät myös turvallisuuskortista, joka sijaitsee sängyn taskussa.”

K: ”Jos teillä on joitain huolia tai murheita, kuten esimerkiksi tiputte yöllä sängystä ja murratte jalkanne, niin minut löytää huoneesta 210.”

K: ”Jos teillä taas on suuri koti-ikävä, niin uima-allas on ylimmässä kerroksessa, jossa kyyneleenne eivät aiheuta vesivahinkoa.”

K: ”Ja muistakaa, että lisääntyminen on sitten kiellettyä”

K: ”Nyt saatte mennä huoneisiinne heti, kun olette hakeneet korttinne minulta.”

]

>>> Mission (Pyydä Koposelta korttia (varmaan vaihdetaan Request Mission teksti Request card tekstiks) ja mene huoneeseesi)

* Pyydä korttia Koposelta

Dialogi [

K: ”Tässä. Huoneesi on 311.”

P: ”Kiitos”

]

// Tehtävä on edelleenkin omaan huoneeseen meneminen.

// TODO: Yöllä on jotain jumputusmusaa ja muuta kakkaa ja pelaaja investigatee sitä ja sit löytää 309 kakan.

>> Mission (Selvitä musiikin lähtöperä)

// Hotellin ovi, johon koputtaessa tulee vartija, joka on siinä hetken ja lähtee meneen. Vartijan tappaessa pelaaja pääsee vasta sisälle.

// Sisälle mentyään NPC:t suuttuu ja pelaajan pitää paeta.

>> Mission (Hitto… Ja takas nukkumaan…)

}

Chapter 8 {

}

Chapter 9 {

}

Chapter 10 {

// Alueen olisi hyvä olla jäljennös Koivistontien väistötiloista sekä sisältää bussin, joka veisi entiseen Hatanpään koulurakennukseen. Hatanpään koulun rakennuksen takana olisi K-Market (SS-Market), jonne kuljetaan kävelemällä koulu taustalla. (K-Market olisi koulun takana suoraan ja oppilas kävelisi pihan kautta.)

Dialogi [

K: ”Mitä vittua oikeesti?”

K: ”Hei arvaas mitä?”

K: ”{rehtoriPilanimi} antoi minulle potkut!”

K: ”Mukamas \”oppilaiden viihdyttäminen tunneilla on ehdottomasti kielletty tässä koulussa\” sekä \”kiusaamistilanteeseen ei saa missään nimessä puuttua\”.”

K: ”Kostan tämän hänelle…”

K: ”Polttaisin tämän koulun, mutta minulla on vain neljä euroa ja halvimmat sytytyspalat maksavat viisi euroa.”

K: ”Hetkinen… Televisiossahan oli hetki sitten mainos tarjouksesta SS-Etukortin omistajalle… Olen varma, että biologian opettajalla on sellainen. Olen nähnyt hänet useasti käyttämässä sitä ostaessaan materiaaleja oppitunneillensa.”

P: ”Ostavatko opettajat materiaaleja oppitunneillensa? Tuohan on järjetöntä!”

K: ”Pakkohan sitä, kun koulu ei voi maksaa…”

K: ”Mutta kuitenkin… Koita keksiä joku tapa hankkia biologian opettajan SS-Etukortti. Jos joudut varautumaan voimakeinoihin, niin muista edes piilottaa ruumis… Tai noh… Totta puhuen minua ei kyllä kiinnosta onko se piilotettu.”

K: ”Kortin saatuasi voisit mennä bussilla SS-Markettiin.”

]

>>> Kuumat Paikat (KuuMan Murhaaminen, siltä SS-Etukortin ottaminen)

>>> Kaiken loppu? (SS-Markettiin kävely ja Lappi Sytytyspalojen osto SS-Marketista ja niiden antaminen Koposelle)

* Palauta tehtävä

Dialogi [

K: ”Ei sinun tarvitse noita minulle antaa… Sinä saat kunnian tehdä tämän.”

P: ”Oletko varma?”

K: ”Olen täysin varma.”

]

>>> Viimeinen Oljenkorsi (Koulun poltto)

>>> Kerro Koposelle tulesta (Puhu Koposelle)

Dialogi

[

P: ”Sytytin tulen. Poistutaan.”

K: ”Ei. Minä jään tänne.”

P: ”Miksi? Sinähän kuolet!”

K: ”Nimenomaan.”

P: ”Ei älä tee näin!”

K: ”Minun elämälläni ei ole enää merkitystä. Juokse nyt pois ennen kuin se on myöhäistä!”

]

// Pelaajan on pakko poistua tai hän kuolee tuleen. Jos hän kuolee tuleen, niin peli loppuu siihen (Ainoa poikkeus normaalista lopetuksesta on se, että todistuksen tilalla on kaksi hautakiveä.) ja jos hän päättää paeta, niin peli jatkuu tästä edelleen.

// Jos pelaaja taas sammuttaa tässä kohtaa tulen palosammuttimella, niin hän tulee löytämään Koposen hirttäytyneenä alkuperäisessä paikassaan ja tulee se sama surullinen loppu

// Koponen näkyykin koulun ulkopuolella

Dialogi [

P: ”Koponen! Sinunhan piti kuolla?”

K: ”Nähtyäni sinun surusi, tajusin jotain. Sinä olet minun elämäni tarkoitus. Sinä tuot merkitystä elämääni. Olet ollut ihana minulle enkä minä saa tuottaa sinulle pettymystä.”

K: ”Saatan olla rakastunut sinuun…”

K: ”Tulisitko kanssani treffeille?”

]

}

\*PELIN TARINA LOPPUU JA TULEE LOPPUTEKSTIT, HIENO ANIMAATIOJUTTUJOO JA TODISTUS (Todistus vaihtuu hautakiviin tietyssä tapauksessa (selitetty aiemmin))\*

// Lopputekstien biisi on joko sama kuin Story Mode ykköskentässä tai sitten ”huonossa lopussa” joku surullinen biisi