Kentät {

Chapter 1 {

Kenttä 1: //Eräänlainen johdantokappale/tutoriaali storymodeen

>>> Tutoriaali (Liikkuminen, piereminen yms.) suljetulla alueella

~~Alueen olisi hyvä muistuttaa esimerkiksi entisen Hatanpään koulun pihaa~~ Alue muistuttaa uuden koulurakennuksen pihaa.

>>> Tutoriaali (Kun ensimmäinen tutoriaali on suoritettu, avautuu mahdollisuus edetä seuraavaan) Koposelle puhuminen

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."

=> Ask mission

Koponen: "Kahvikuppini taitaa olla hukassa. Olisitko niin kiltti, ja etsisit sen"

]

>>> Tutoriaali (Koponen pyytää tuomaan kahvikupin)

=> Kahvikupin palautus

Dialogi [

Koponen: "Hienoa työtä ystäväiseni."

Koponen: "Voit nyt hetken rauhassa tutkia uutta kouluasi. Koita vaikka löytää saunavessa. Sieltä pääset jatkamaan koulupolkuasi"

]

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

=> Level Exit

Kenttä 2:

>>> Mission (Mene biologian tunnille)

* Opettaja pitää pistokokeen: //jos liikut, opettaja ampuu sinut

>>> Mission (Mene ruokalaan)

>>> Mission (Puhu Koposelle)

* Kysy tehtävää Koposelta

Dialogi [

Pelaaja: ”Onko sinulla tehtävää minulle?”

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

]

>>> Laittomuuksia (Löydä alakerta, Etsi jotain epäilyttävää ja palauta tämä Koposelle)

Dialogi [

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

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.”

]

}

Chapter 2 {

Kenttä 1: //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)

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

>>> Mission (Seuraa Koposta kouluun)

Kenttä 2:

}

Chapter 3 {

}

Kenttä 1:

Kenttä 2:

}

Ending (Kenttä 7) {

Alueen olisi hyvä olla jäljennös entisen Hatanpään koulun rakennuksesta ja takana olevasta K-Marketista (SS-Market), jonne kuljetaan käytävän pään rappusten kautta.

Dialogi [

(PLACEHOLDER = ”jotain kuinka Kuuma ois huono työkaveri ja tekee siitä BBQ:ta”)

]

>>> Kuumat Paikat (KuuMan Murhaaminen, siltä SS-Etukortin ottaminen ja Lappi Sytytyspalojen osto SS-Marketista)

Dialogi [

(PLACEHOLDER = ”jotain työn huonoudesta ja kaiken lopettamisesta”)

]

>>> Viimeinen Oljenkorsi (Koulun poltto)

Dialogi [

(PLACEHOLDER = ”Hienoa mahtavaa joojoo jeejee”)

]

[PELIN TARINA LOPPUU JA TULEE LOPPUTEKSTIT, HIENO ANIMAATIOJUTTUJOO JA TODISTUS]

}