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

Dialogi [

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

K: ”Jatketaanpas sitten tuntia…\nEnsimmäisen 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

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”

K: ”Miten vitussa sä jaksoit lukee tätä tänne asti? Nyt perkele jatka pelin pelaamista äläkä lue tällästä turhaa paskaa.”

]

}

Chapter 4 (\*TEMP\*) {

// Tähän alkuja jollekin suurelle mysteerille… Tätä kevennetään hauskilla 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…”

]

// Pelaaja kävelee vanhaan koulurakennukseen. 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, kuulee pelottavan ääniefektin 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 tinnitys ääntä, kun näyttö fade-innaa.

>>> Mission (Pakene koulusta)

// Jossain kohtaa tulee yks flicker trigger.

}

Chapter 5 (Avarn-ongelmia) {

Kenttä 5:

// 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 6: //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

Kenttä 7:

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

>>> Mission (Seuraa Koposta kouluun)

}

Chapter 6 (Rehtoripilailua) {

// 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 10 {

// Alueen olisi hyvä olla jäljennös Koivistontien väistötiloista sekä sisältää polun, 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 kulkea Hatanpään koulurakennukseen vievää tietä pitkin 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.

// 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 hieman 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