Kentät {

Chapter 1 (Beginnings…) {

Kenttä 1: //Eräänlainen johdantokappale/tutoriaali story modeen

>>> 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."

// Matikan numero on pelin lopussa 11

=> 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

Chapter 2 (Rutiininomainen yllätys) {

Kenttä 1:

>>> Mission (Mene biologian tunnille)

// Pelaaja odottaa luokan ulkona.

* Opettaja pitää pistokokeen

// Pelaaja siirretään biologian luokan oven eteen.

>>> Mission (Mene ruokalaan)

>>> Mission (Puhu Koposelle)

* Kysy tehtävää Koposelta

Dialogi [

Pelaaja: ”Onko sinulla tehtävää minulle?”

Koponen: ”Olen kuullut, että Tommi Laattala 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: ”Oho perkele… Tuntisi alkaa kohta. Hopi hopi!”

]

Chapter 2 {

Kenttä 1:

// Peli alkaa Koposen matikantunnilla.

* Kysy tehtävää Koposelta

Dialogi [

P: ”Sattuisiko sinulla olemaan mitään 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 {

// Alkaa keskustelulla

Dialogi [

K: ”Heh minulla on sinulle mahtavia uutisia.”

K: ”Koulumme sai juuri uuden rehtorin. Me voisimme keksiä hänelle pilanimen…”

K: ”Mitä ehdottaisit?”

(KDS Console) => rehtoriPilanimi

K: ”Hahaha, tuo on täydellinen.”

K: ”Pitää alkaa kutsumaan häntä tuolla nimellä.”

P: ”Miksi meille tuli uusi rehtori? Mielestäni Sari olisi ollut todella hyvä rehtori.”

K: ”Nyt sinä kyselet liikoja jopa suurelta mahtavalta Koposelta, koska minä en tiedä.”

]

}

Chapter 4 {

Kenttä 1:

// 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 2: //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.

Kenttä 3:

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

>>> Mission (Seuraa Koposta kouluun)

}

Ending (Kenttä 7) {

// 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, SS-Markettiin kävely ja Lappi Sytytyspalojen osto SS-Marketista)

* Palauta tehtävä

Dialogi [

K: ”Noniin… Tuikkaa vaan paikka tuleen.”

K: ”Koko paikka saa palaa pois!”

]

>>> Viimeinen Oljenkorsi (Koulun poltto)

Dialogi [

(PLACEHOLDER = ”Hienoa mahtavaa joojoo jeejee”)

K: ”Olet ollut todella ihana.”

K: ”Saatan olla hieman rakastunut sinuun…”

K: ”Tulisitko kanssani treffeille?”

]

\*PELIN TARINA LOPPUU JA TULEE LOPPUTEKSTIT, HIENO ANIMAATIOJUTTUJOO JA TODISTUS\*

}