ERS STORY

**Start:**

Pelaaja herää sellistä. Sellin kalteriovi liukuu auki ja vartija tulee sellin ovelle. Vartija käskee sinua ottamaan tavarasi mukaan, koska vapaudut tänään. Vartija johdattaa pelaajan vapautumisprosessin läpi (toimii samalla myös tutoriallevelinä).

Prosessin aikana vartija kertoo hieman hahmon taustaa pelaajalle (”No miltä nyt tuntuu päästä vapaaksi 10 vuode kakun jälkeen?”, ”Sulla on kuulemma välit palanu mafian kanssa… Johtuu varmaan siitä epäonnistuneesta keikasta mistä tän kakunkin sait…”, ”500 tuhatta euroa on kyllä aika paljon… miten meinasit saada fyrkat kasaan”). Vankilan porteilla vartija ojentaa pelaajalle kirjeen ja sanoo ”Terveisiä pomolta. Kirjeessä lukee ”Sulla on kaksi viikkoa aikaa maksaa velkas!”.

Vartija tönäisee sinut ulos vankilan porteista. Inventoryssa on avain varastoon, jonka hahmo oli hankkinut tavaroilleen juuri ennen tuomion astumista voimaan. Pelaaja saapuu varastoon (HQ, toimii pelin menuna), jossa on Hiace, liitutaulu ja muuta sälää. Hahmolla ei ole muuta vaihtoehtoa, kuin tehdä suunnitelma museon ryöstämiseen.

**Mid game story:**

Jotta museoryöstö onnistuisi on pelaajan hankittava ensin tarvittavat välineet keikkaa varten. Välineet/tarvikkeet: Pohjapiirustukset, timanttilaikka, rälläkkä, sorkkarauta yms. HQ:ssa liitutaulla on kartta, jossa ryöstettävät kohteet näkyvät ja mitä niistä pitää saada. Tarinan edetessä HQ päivittyy.

Pelaaja aloittaa kauppojen ja tavaratalojen ryöstelyn ja keräilee tarvittavia esineitä. Saatuaan kaupungintalossa museon pohjapiirustukset käsiinsä, kuuluu ulkopuolelta poliisien sireenit. Pelaaja joutuu ottamaan äkkilähdön kaupungintalolta ja joutuu takaa-ajoon (kuvattu sarjakuvilla). Tämän johdosta hahmo joutuu pakenemaan varastotilastansa ja siirtymään syrjäiseen hylättyyn puurakennukseen. Uusi HQ on tunnelmaltansa synkempi ja hämärämpi (käytännössä toimii täysin samalla tavalla kuin edellinen HQ. Saadaan vain vähän vaihtelua peliin).

HQ:n vaihduttua pelaajalla on vielä pari kohdetta ennen museon ryöstöä.

*Tähän niistä enemmän infoa…….*