

# Tarinamysteeri



Tällä ohjeella luot oman interaktiivisen tarinasi. Hahmo liikkuu eri tarinan paikkojen välillä pelaajan kirjoittaman ohjeen perusteella, ja käytännössä paikka muuttuu taustakuvan muutoksen mukana. Mallipeli, tekijänä Aino/Linkki

## Tarinan luonti

- Tässä projektissa pelaaja ohjaa päähenkilöä erilaisiin paikkoihin ja ratkoo sillä tavalla jonkin mysteerin. Kukin paikka on yksi taustakuva. Kaikista paikoista pääsee ainakin johonkin muuhun paikkaan, esim. eteisestä pääsee keittiöön ja olohuoneeseen, olohuoneesta takaisin eteiseen tai sitten makuuhuoneeseen. Suunnittele monisteen loppuun, mitä paikkoja pelissäsi on, ja piirrä nuolet kuvaamaan, miten niiden välillä voi liikkua.

## Hahmojen luonti

- Luo pelaajan ohjaama hahmo, seikkailun päähenkilö.
- Luo yksi taustakuva (esiintymislavan asuste) kutakin paikkaa varten. Luo myös aloitusruutu selityksineen. **Nimeä kaikki taustat kuvaavasti.**

- Luo (omana hahmonaan) nappi, jota klikkaamalla peli alkaa.
- Mitä muita hahmoja pelissäsi on? Etsittäviä esineitä, muita hahmoja joille puhua jne? Luo ne.

## Pelin aloitus

- Pelin alussa: piilota muut hahmot, laita aloitusnappi näkyviin.
- Kun tätä (nappi)hahmoa klikataan, lähetä viesti 'peli alkaa'.
- Mitä pitää tapahtua, kun tämä viesti vastaanotetaan? Mallipelissä päähenkilö tulee näkyviin ja kertoo taustatarinan, sen jälkeen vaihtuu ensimmäisen paikan tausta.

## Ensimmäinen paikka

Päähenkilöllä on kutakin paikkaa varten yksi 'kun taustaksi vaihtuu'-palikka. Laitetaan ensin ensimmäinen paikka toimimaan.

- Aseta päähenkilölle alkusijainti tuossa paikassa ja laita se halutessasi liikkumaan. Mistä suunnasta hahmo tulee kyseiseen paikkaan? Puhuuko hahmo jotakin?
- Tee varsinainen kysymys, johon vastaamalla hahmo pääsee seuraavaan paikkaan, kuitenkin **taustalle** (esiintymislavalle)
- Tee lohko ja nimeä se kyseisen paikan mukaan (esim. "eteinen"). Kun taustaksi vaihtuu tuo paikka, kutsutaan lohkoa.
- Laita kysymys ("minne mennään seuraavaksi?") lohkon alkuun
- Kysymyksen jälkeen tarkista jos-niin-muuten -palikalla, mitä pelaaja on vastannut (eli: jos vastaus = 'metsään', niin vaihda taustaksi 'metsä'). Eri vaihtoehdot laitetaan sisäkkäin, seuraava aina muuten-osan sisälle (katso seuraavan sivun kuva).



- Laita viimeisen muuten-osan sisään saman lohkon kutsu: nyt jos pelaaja ei vastaa mitään annetuista vaihtoehdoista, kysymys tulee uudestaan.
- Kirjoita eri vastausvaihtoehdot tarkasti, myös isojen ja pienten kirjaimien pitää olla täsmätä pelaajan kirjoittamaan!
- Muut paikat
  - Testaa, että ensimmäinen paikka ja sieltä siirtyminen toimii.
  - Tee vastaavalla tavalla muut paikat.

### Lisäideoita tarinaasi

- paikka, jossa pelihahmolle käy huonosti ja peli loppuu?
- paikka, jossa pelin voittaa? Mitä sitä ennen tarvitsee tehdä?

- paikka, jonne pääsee vasta, kun on löytänyt avaimen tms?  
Katso seuraavan sivun ohje.
- Tee muuttuja 'onko avain' tai vastaavaa. Pelin alussa se laitetaan arvoon 'ei', koska avainta ei vielä ole löydetty.
- Kun pelaaja yrittää mennä lukon takana olevaan paikkaan, tarkistetaan onko muuttujan arvo oikea ('onko avain' = 'on'). Vain jos avain on löydetty, vaihdetaan kyseinen tausta näkyviin!
- Avain-hahmo pitää myös olla jossakin muualla löydettävissä. Laita se näkymään sopivaan paikkaan, ja piiloon pelin alussa.
- Kun taustaksi vaihtuu tuo avaimen piilopaikka, avain odottaa kunnes hiiren nappi on painettu **ja** ja hahmoa koskettaa hiiri.
- Nyt kun avain on löydetty, päivitetään muuttujan arvo 'on'.
- Vaihda vielä taustaksi se paikka, mihin seuraavaksi päädytään.