

Tietokoneeseen Rojahtaneet OngelmaNuoret

[Tarvikkeet: 1€ kolikko / pelaaja]

Skenaarion esikuva on elokuvaklassiko TRON, jossa päähenkilö joutuu seikkailemaan tietokoneen sisään.

Ohjeita pelinjohtajalle:

- Kuten elokuvassa, ei tällä pelilläkään ole juuri tekemistä **oikean tietotekniikan** kanssa.
- **Maailma** tietokoneen sisällä on harmaasävyinen, joskin voimakentät ja valonsäteet hehkuvat värejä. Maisemat ovat kulmikkaita ja sokkeloisia, vaihdellen betonilähiömäisestä surrealistiseen dystopiaan.
- **Hallintaohjelmat** määräävät tietokoneen toiminnasta. Niiden virtapiirit ovat punaisia. Ne ovat turhantärkeitä ja yleensä melko ynseitä hallinta- ja protokollafriikkejä.
- **Muut ohjelmat** ovat sinisiä, ja kiinnostuneita lähinnä omasta hyvinvoinnistaan ja tehtävänsä hoitamisesta. Ne ovat kateellisia Hallintaohjelmien vallasta, mutteivät riittävän voimakkaita vastustaakseen niitä.
- **Pelaajahahmojen** virtapiirit ovat keltaiset, mikä kyllä kiinnittää muiden ohjelmien huomion.
- Ohjelmat eivät pääasiassa usko **käyttäjiin**, ja suhtautuvat epäluuloisesti tarinoihin tietokoneen ulkopuolisesta maailmasta.
- **Aika** voi loppua. Jos peliaika loppuu ennen kuin hahmot pääsevät *Palvelimelle*, tietokone sammuu ja suuret punaiset mellakkapuskutraktorit työntävät hahmot muiden väliaikatiedostojen mukana suureen roskakuiluun.

Kolikonheitto: *Klassinen arvontamenetelmä.*

- Helpot toimet ja hyvin perustellut manööverit onnistuvat automaattisesti.
- Pelaajat joutuvat heittämään kolikkoa saavuttaakseen haluamansa (tai estääkseen vastustajiaan).
- Pelinjohtajan ei siis tarvitse heittää kolikkoa.
- Tulokset ovat teemaan sopivasti siis joko **1** tai **0**, onnistuminen tai epäonnistuminen.
- Epäonnistunutta tempua ei voi yrittää uudestaan.
- Jotkut haasteet ovat *vaikeita*, eli tarvitsevat kaksi peräkkäistä, onnistunutta toimintoa.
- Hahmot voivat taitojensa puitteissa onnistua *vaikeissa* haasteissa kerralla tai heittää kolikon uudestaan.

Hahmojen kuusi taitoa:

JOYSTICK – ampuma-aseiden, ajoneuvojen ym. laitteiden käyttäminen.

KETTERYYS – kaikki liikunta, urheilu, väistäminen, nopeus jne.

KOODI – ymmärrys tietokoneesta, suunnistaminen ja asioiden tunnistaminen.

Taitavat koodarit voivat myös hakkeroida ja uudelleenohjelmoida esineitä tai ohjelmia, joskin erikoisten funktioiden (Lasersäteet! Lentokyky!) luominen vaatii *Virran* käyttöä.

TEESKENTELY – hiipiminen, valehtelu, mielistely ynnä muu.

VEKTORIT – Jotkut hahmot voivat ”piirtää” esineitä silkalla tahdonvoimallaan.

Esineiden luominen vaatii aina *Virtaa* – suuret kaksi tai jopa enemmän – ja monimutkaisemmat vimpaimet useamman onnistumisen. Esineillä ei ole voimia, ellei niihin Koodaa sellaisia.

VOIMA – kamppailu, väkivalta ja jopa esineiden murskaaminen.

Virta:

Hahmoilla on kullakin *Virtaa*, joka toimii sekä hahmon eläminä että erikoiskykyjen voimanlähteenä.

Epäonnistuessaan fyysisissä haasteissa kuten taistelussa tai kiipeämisessä, hahmot menettävät 1 *Virran*.

Hahmo, jonka *Virta* on nollassa, on vaarassa *purkautua* eli kadota olemattomiin.

Useimmilla NPC-ohjelmilla on 2 *Virtaa*. Esineet ovat usein sidottu isäntäohjelmiinsa, joten esim.

vastustajilta kähvelletyt aseet on tarpeen uudelleenohjelmoida, etteivät ne *purkaudu* omistajansa mukana.

Koodi-kyvyllä voi koittaa myös imeä *Virtaa* energisistä esineistä, mikä tietysti tuhoaa esineet.

Hallintaohjelmia:

N-FOR 1.0 -vartijat: yksinkertaisia, mutta vahvoja vartijoita. Aseina lamauttavat sähkösauvat.

Q-SIS 1.0 -operaattorit: tarkkoja ja tunnollisia tietojenkäsittelijöitä.

F-SEC 1.0 -agentit: järeillä tainnutuspistooleilla aseistautuneita virustorjunnan etsiviä.

Ajoneuvoja:

CON-R: Pihtimäinen mellakka-alus. Lentää, valaisee alueita ja kaappaa pienempiä ajoneuvoja.

PAN-Z: Panssarivaunu. Varustettu järeällä tykillä, jolla pirstoo niin maiseman kuin ajoneuvotkin.

BUG-G: Tavallinen liitoajokki. Sisältää navigointilaitteen, joka ohjaa pyydettyyn paikkaan.

Perusohjelmia:

Siniset ohjelmat ovat erilaisia laskenta-, suoritin-, ajuri- yms. ohjelmia. Niille sopivia nimiä ovat esim.

TMI, FYI, IMO, FFS, BBQ, SOB, RNG, SMS, RTM, ASL jne.

Jos pelaajat eivät tiedä mihin edetä, tai tarvitsevat apua, tuo paikalle CL1P:

CL1p: Sinisestä vihreään välkähtelevä, mystinen ohjelma – joka muistuttaa hahmojen kaveria Chippyä.

”Vaikuttaa siltä, että olette eksyksissä. Haluatteko, että autan?” hän sanoo omahyväisesti.

Tietää paljon koneesta, ohjelmista, ja takaporteista. Ei sekaannu punaisiin ohjelmiin, häipyä niitä nähdessä.

(CL1p on Chippyn tekemä ohjelma, joka nuuskii ja kerää käyttäjien tietoliikennettä. Sillä on hallussaan

kuvia, joilla voisi kiristää rehtori Stuartia, muttei voi lähettää niitä Chippyille, koska ei pääse palvelimelle.)

CL1p on todennäköistä tavata C:\-asemalle saapuessa, Työpöydällä tai Oppilaiden tiedostoissa.

Jos pelaajat etenevät liian nopeasti tai helpon tuntuisesti, tuo paikalle Wwur_Mur:

Wwur_Mur: Virus! Muodoltaan valtava, panssaroitu tuhatjalkainen, joka rakastaa kaiken syömistä.

Karkaaminen tai hämääminen on hahmojen paras vaihtoehto. Viruksen voi ajaa pakoon, saada ansaan tai

jättämään hahmot rauhaan, mutta se on *Vaikeaa*. Sen tuhoaminen on mahdotonta ilman tosi järeitä keinoja.

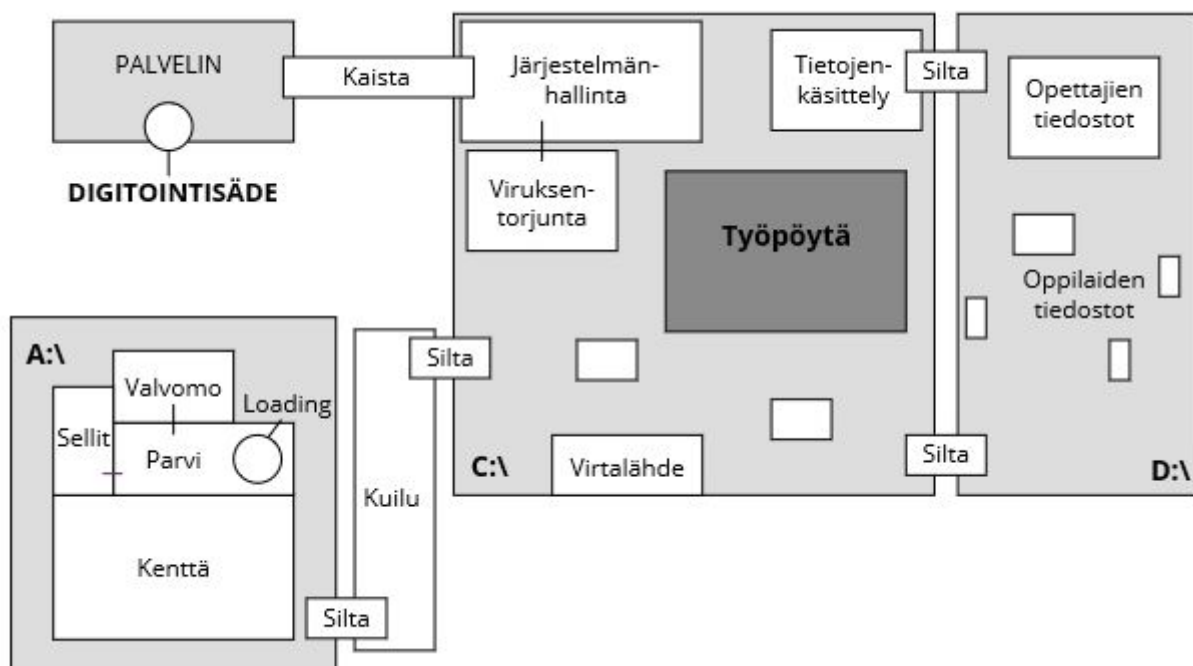
Virus on todennäköisintä kohdata Palvelimella, Oppilaiden tiedostoissa tai Väliaikatiedostoissa.

RC: Kalpea, melkein väritön ohjelma, joka muistuttaa hahmojen viime kuussa kadonnutta rinnakkais-

luokkalaista, Richard Christiansenia. RC on hieman sekava, avuttoman olinen eikä muista paljoa. Hän

sanoo, että historia täytyy pysäyttää. Jos hahmot mainitsevat opettaja Lewis Grahamin, RC menee shokkiin.

RC on todennäköisimmin vangittuna A:\-aseman tai Viruksentorjunnan selleissä, tai Opettajien tiedostoissa.



Hahmot ovat teini-ikäisiä yhdysvaltalaisia, ja oppilaina high schoolissa joskus ennen 2000-lukua. Kukin heistä on joutunut rehtori Stuartin silmätikuksi. Nyt heitä uhkaa kesäopintoihin jääminen, elleivät he suoriudu pahamaineisen historianopettaja Lewis Grahamin pirullisesta kokeesta.

Onneksi nuorilla on juoni: he ovat liivahtaneet tietokonealuokkaan aikeenaan löytää oikeat koevastaukset herra Grahamin koneelta etukäteen!

”Äh, kansio on salasanan takana... Ehkä jos annan käskyn siirtää tiedot serverille... Hei, mikä tämä on? Aktivoi digitaatiosäde? Sehän kuulostaa juuri-”

Halvaannuttavan kirkas välähdys, aistien katoaminen, BOOTING FROM DISK, pimeys.

Hahmot tulevat tajuihinsa harmaan levyn päällä. Ilmassa vilkkuu teksti ”LOADING”. Muuten ympärillä on pimeää. Heillä on päällään oudot urheiluvälineet, joiden virtapiirit hohtavat keltaisina.

Missä he ovat? Löytävätkö he palvelimen ja säteen takaisin tosimaailmaan?

A:

Loading-kiekko nostaa hahmot parvelle. Yllä kaartuu jonkinlainen valvontatorni, ja alla avautuvalla kentällä siniset ohjelmat taistelevat teräskuulasta – ja ilmeisesti hengestään. Yksi maahan lyödyistä ohjelmista särähtää ja katoaa näkyvistä. Kaksi punaista vartijaa lähestyy hahmoja.

”Mitä ihmeen ohjelmia te oikein olette? ...Sama se, pelissä on pian tilaa!”

* Hahmot voivat yrittää taistella tai huijata tiensä valvomoon. Muuten vartijat passittavat heidät pian Loading-kiekolle, joka vie heidät lattian läpi kentälle pelaamaan. Niskoittelevat hahmot saavat tainnuttavan iskun sähkösauvasta.

* Jos hahmot päätyvät valvomoon, heidän tarvitsee vakuuttaa yrmeä Q-Sis 2.0 (Vaikeaa) tai päihittää tämän vartija N-For 2.0 (Vaikeaa). Hahmot (tai Q-Sis) voivat hakkeroida valvontakonsolia mm. lopettaakseen pelit, vapauttaakseen vangit selleistä tai avaamaan rampin pihalle (tai ilmoittaakseen häiriöstä virustorjunnalle). Valvomossa on 1 valokivääri ja 1 suojakilpi, jotka hahmot saattavat ottaa.

* Loading-kiekko kulkee pimeän halki. Tarkkaavaiset hahmot saattavat nähdä mustat rakennuspalkit. Hahmot voivat rikkoa tai hakkeroida kiekon pysähdyksiin, ja karata ulos rakenteiden kautta. Liikkuvasta kiekosta hyppääminen vaatii Ketteryys-heittoa.

* Peli on väkivaltaista käsipalloa. Se päättyy, kun toinen joukkue saa kolme maalia – tai tuhoutuu. Pelaajien voittaessa heidät komennetaan takaisin Loading-kiekolle. (Tässä vaiheessa viimeistään kannattaa paljastaa mahdollisuus paeta rakenteiden kautta).

* Kentän toinen sivu on paksua lasia, josta näkee harmaan pihatasanteen. Lasiseinän murskaaminen on Vaikeaa, elleivät hahmot kehitä työkaluja (tai räjähteitä).

Ulkona on leveä silta, joka johtaa suureen hissikuiluun. Kuilu nousee rosoisena ja 60 asteen kulmassa jonnekin korkealle. Ylhäältä laskeutuu muutama vaijeri lattialla olevaan rikkinäiseen koneeseen.

* Koneen vieressä on lätkkänä 3 pisteen edestä Virtaa, jonka hahmot voivat imeä itseensä.

* Hissin voi korjata Piirto-kyvyllä ja uudelleenohjelmoimalla sen Koodi-kyvyllä.

* Muuten jokainen joutuu tekemään kaksi Ketteryys-heittoa kiivetäkseen ylös. Kummastakin menettää epäonnistuessaan yhden Virran. Fiona pääsee ylös asti jo ensimmäisellä onnistumisella.

C:\

Hahmot saapuvat lastausovesta tasanteelle, jonka varrella on useita tyhjiä lastausovia. Maailma avautuu kulmikkaana sokkelona, kaukaisuudessa näkyy korkea muuri, toisessa suunnassa jonkinlainen korkea linnake. Sen keskustorni näyttää aikaa... mistä hahmot muistavat, että koulun koneet sammuvat illalla automaattisesti ja tuhoavat kaiken tallentamattoman datan – mukaanlukien heidät!

Laiturin alla olevalla kaistalla lentää neonvärisiä BUG-G -liitureita. Laiturin päähän on pysäköity hohtimia muistuttava, punainen CON-R. Lähettyvillä F-SEC 1.0 osoittaa hahmoja aseella.

”Tunnistamattomat ohjelmat! Luovuttakaa datalevynne ja asettukaa maahan!”

Totellussa hahmot vangitaan virustorjuntaan, muuten F-SEC pakenee alukselleen tekemään hälytyksen. (Jos F-SEC onnistuu siinä, ryhmä F-SECejä on etsimässä hahmoja, minne he ikinä menevätkin C:ssä. Jos hahmot kaappaavat CON-R:n tai muun ajoneuvon, he saavat peräänsä myös CON-R ja PAN-Z -ohjelmia.)

- Hahmot joutuvat suunnistamaan Koodi-kyvyllä (elleivät saa hankittua itselleen jotain opasta).
Epäonnistuessaan hahmot eksyvät seuraavaan kohteeseen. *Vaikealla* haasteella löytää takaportin kohteeseen.

JÄRJESTELMÄNHALLINTA on reräväulokkeinen linnake, josta tarkkaillaan ja hallitaan kaikkea koneessa.

- Hahmot joutuvat ohittamaan vartijat hiipimällä tai päihittämällä. **Kaista** palvelimelle voidaan saada auki suostuttelemalla Yhteyshuoneen operaattoreita tai hakkerioimalla laitteita Konehuoneessa.

- **Kaista** on leveä valokuova joka ylittää suuren tyhjiyden, joka alkaa Järjestelmänhallinnan takapihalta.

VIRUKSENTORJUNTA on sileäpintainen pyramidi, jonka huipulla on valokiila.

Vangitut hahmot joutuvat tänne kellariselliin. Sellistä karkaaminen on *Vaikeaa* millä vain kyvyllä.

Yläkerrassa on vastaanotto, toimistoja, data-arkistoja, asehuone sekä silta **Järjestelmänhallintaan**.

TIETOJENKÄSITTELY on suuri, mehiläiskennoa muistuttava rakennus.

Tietojenkäsittelystä kulkee vartioimaton silta **Järjestelmänhallintaan**, ja toinen **D:\ -asemalle**.

Siniset toimisto-ohjelmat täällä ovat tärkeileviä, mutta he kykenevät lähettämään pyyntöjä muualle koneeseen, luomaan virallisia tunnisteita ja haettamaan tietoja D:\-asemalta robottivaunun avulla.

RAHTITUNNELI D:\ -ASEMALLE on obeliskien reunustama asema muurin juurella.

Tunnelin läpi voi kulkea vain rahtivaunulla. Hahmojen pitää puhua, pummata tai kaapata kyyti.

Asemalla notkuu tylsistyneitä DLC 1.0 -tiedonsiirto-ohjelmia.

TYÖPÖYTÄ on laaja, madallettu aukio ja vilisee outoja ohjelmia, kojuja ja valonsäteitä eri suuntiin.

Kioskeissa kaapuihin pukeutuneet ohjelmat myyvät esineitä ja tietoa, ja ottavat maksuksi *Virtaa*.

Säteitä pitkin voi ratsastaa muualle tietokoneeseen – hintana 1 *Virta* per matkustaja.

VIRTALÄHDE on monikulmainen rakennus, josta lähtee akvedukteja, täynnä hohtavaa *Virtaa*.

Rakennus on panssaroitu ja vartioitu. Hahmot voivat rikkoa akveduktin saadakseen *Virtansa* täyteen, mutta se houkuttelee nopeasti virukstentorjunnan paikalle. Akveduktin muokkaaminen Piirto- tai Koodi-kyvyillä ei.

VÄLIAIKAISSET TIEDOSTOT sijaitsevat kapeilla, mutkittilevilla kujilla.

Siellä täällä maleksii rääsyisiä ohjelmia, jotka vilkuilevat hahmoja ahne kiilto silmissään. Hahmojen on parasta kääntyä takaisin ja etsiä joku toinen suunta, tai he saattavat joutua varkaiden väijyttämäksi.

D:\

Paikka muistuttaa karkeaa hiekkatasankoa. Laidalla näkyy pusku-traktoreita tasaamassa dyynejä. Rahtitunnelin lähellä on epämääräinen slummikylä, jonka takana siintää korkea, pylväin koristeltu rakennus.

OPPILAIKEN TIEDOSTOT ovat satunnaisista jämävektoreista koottuja hökkeliteitä. Osa on hylätty ja täysin romahtaneita, mutta joukossa on myös paremmin hoidettuja.

Jos hahmot tutkivat slummeja (tai **CL1p** opastaa), voi löytyä sinivihreänä kiiltävä talonhylky, jonka hiekkapohjan alla on salahuone, jossa on *Virtaa*, vakoilu- ja kiipeilyvarusteita ja aseita.

OPETTAJIEN TIEDOSTOT on talletettu marmoripintaiseen pankkirakennukseen.

Tietojenkäsittelystä tuleva silta saapuu suoraan pankin parvelle, mutta slummeilta päin saapuvat hahmot joutuvat murtautumaan holveihin takakautta tai asioimaan salasanoja kyselevän virasto-ohjelman kanssa. Holvista on mahdollista löytää "Historiankoe 27.5." -datakiekko, tai kysyttäessä kaikenlaisia muita hahmojen kaipaamia tietoja (kuten todisteita siitä, että Lewis Graham on napannut ja digitoinut oppilaita).

PALVELIN on lentokentänomainen, korkea halli, jossa on lukuisia liukuhihnoja ja liukuovia.

- Keskellä edessä on ketjun päässä oleva, aivan valtava, punainen kivihirviö nimeltä HP-750.

Jos pelaajat pyytävät kiltisti sitä tulostamaan tietoja, se murahtaa ja tunkee tarjotut datakiekot (ym.) takanaan olevaan rouskuttavaan koneeseen.

- Muiden ovien takana on tyhjää avaruutta, ja Q-Sis joka voi avata Kaistan muille koneille.

- Vasemmalla ylätasanteella on kirkas, keltainen valopylväs. Se on digitointisäde, jonka kääntämällä hahmot onnistuvat palaamaan turvallisesti tosimaailmaan. **Huraa!**

- Oikealla on suunnattoman suuri pariovi, joka hehkuu valkoista valoa. Jos pelaajat erehtyvät avaamaan sen, he imeytyvät kaottiseen virtaan, joka on täynnä kissagiffejä, chattiviestejä ja muita kauhuja. **Hyvästi!**

JIMMY

Kovis.

Olet tappelupukari, joka ei koskaan peräänny haasteen edessä – vaikka joskus ehkä kannattaisi.

VIRTA:

FIONA

Urheilija.

Harrastat rullaluistelua, suoraa puhetta ja oman pään mukaan toimimista. Aiheutat aina hankaluuksia, mutta muut ovat ansainneet sen aivan itse.

VIRTA:

”SQUEEZE”

Peliguru.

Kaiken minkä olet oppinut, olet oppinut notkumalla arcade-hallilla päivät pitkät. Koulunkäynti on vain oikeiden kykyjesi tuhlausta!

VIRTA:

VOIMA ■■■

Päihität kovankin vastuksen, ja pystyt murskaamaan asioita: Voitat vaikeat haasteet kerralla ja saat heittää kolikon uudestaan.

KETTERYYS ■■

Osaat liikkua nopeasti ja ylittää kaikenlaisia fyysisiä esteitä: Saat heittää kolikon uudestaan.

Muu toiminta yhdellä heitolla.

KETTERYYS ■■■

Liikut kuin salama! Esteet tai vastustajat eivät sinua hidasta. Voitat vaikeat haasteet kerralla ja saat heittää kolikon uudestaan.

JOYSTICK ■■

Olet harjaantunut käyttämään ampuma-aseita ja ajoneuvoja: Saat heittää kolikon uudestaan.

Muu toiminta yhdellä heitolla.

JOYSTICK ■■■

Hallitset kaikki ajoneuvot ja ampuma-aseet leikiten: Voitat vaikeat haasteet kerralla ja saat heittää kolikon uudestaan.

PIIRTO ■■

Kykenet luomaan yksinkertaisia esineitä käyttämällä *Virtaa*: Saat heittää kolikon uudestaan.

Muu toiminta yhdellä heitolla.

VOIMASUOJAT

Kumoo ensimmäisen osuman yhdestä hyökkäyksestä. (Latautuu siirryttäessä uuteen alueeseen.)

TURBOLUISTIMET

Voit lentää hetken aikaa huimalla nopeudella. Käyttö kuluttaa 1 *Virran*.

RANNETYKKI

Tykillä voi ampua pieniä esineitä. Käyttämällä 1 *Virran* voit myös ampua sillä tainnuttavan valopallon.

DENVER

Nörtti. Kyyminen.

Jälleen kerran sinä olet ainoa toivonne selvittä tästä sekasotkusta. Rasittavat kaverisi vain käyttävät sinua – mutta valitettavasti he ovat ainoat kaverit jotka sinulla on.

VIRTA:

PINFIELD

Taideoppilas. Ylimielinen.

Et voi käsittää, miten sinut on sotkettu tähän luolamiesporukkaan. Vaikka he ovatkin omalla tavallaan herttaisia, et kyllä aio viettää kesääsi näitä naamoja katsellen.

VIRTA:

”MORDRED”

Punkkari. Vandaali.

Olet yhteiskunnan vihollinen numero yksi. Viimeistään, kun pääset pois täältä - sillä joku saa kyllä maksaa tästä mojavasta hedarista, minkä se älytön säde sai aikaan!

VIRTA:

TIETOKONEET ■ ■ ■

Osaat suunnistaa tietokoneessa ja voit hakkeroida esineitä ja ohjelmia: Voitat vaikeat haasteet kerralla ja saat heittää kolikon uudestaan.

HÄMÄYS ■ ■

Olet tottunut sulautumaan taustaan ja puhumaan itsesi pulasta: Saat heittää kolikon uudestaan.

PIIRTO ■

Kykenet luomaan yksinkertaisia esineitä käyttämällä *Virtaa*.

Muu toiminta yhdellä heitolla.

PIIRTO ■ ■ ■

Kykenet luomaan monimutkaisiakin laitteita käyttämällä *Virtaa*: Voitat vaikeat haasteet kerralla ja saat heittää kolikon uudestaan.

TIETOKONEET ■ ■

Osaat suunnistaa tietokoneessa ja voit hakkeroida esineitä ja ohjelmia: Saat heittää kolikon uudestaan.

Muu toiminta yhdellä heitolla.

HÄMÄYS ■ ■ ■

Olet harjaantunut valehtelija ja halutessasi täysin huomaamaton. Voitat vaikeat haasteet kerralla ja saat heittää kolikon uudestaan.

VOIMA ■ ■

Päihität kovankin vastuksen, ja pystyt murskaamaan asioita: Voitat vaikeat haasteet kerralla.

Muu toiminta yhdellä heitolla.

TÄHTÄINLINSSI

Tunnistaa ohjelmat ja näkee niiden ominaisuudet.

BITTI

Yksinkertainen seuralainen. Leijuu mukana ja noudattaa ohjeita. Osaa sanat ”Kyllä” ja ”Ei”. (Jos bitti tuhoutuu, voit luoda uuden käyttämällä 1 *Virran*.)

KYBERHUPPU

Voit muuttaa virtapiiriesi väriä käyttämällä 1 *Virran*.