Näkymätön suojelija

Selviytymispeli autioituneissa kaupungeissa: Chamonix 1969 ja saari Kaimana 2150.

Pelin perusteet

selviytymispeli · 12+

Pelin idea

- Olet **palvelin**, kaupungintalon kellariin unohtunut huoltojärjestelmä; sen näkymä (Tab) näyttää kamerat, kartan ja robottien käskyt. Silminäsi ovat pieni **tarkkailijalennokki** ja kaupungin rikkinäiset kamerat.
- Kaupunkiin saapuu **kulkija**. Pidä hänet hengissä: etsi katoilta ruokaa, vettä ja polttopuita ja pudota ne hänen reitilleen. **Hän ei saa nähdä sinua** – koneisiin ei sodan jälkeen luoteta.
- Sää on oikeaa säähistoriaa (Chamonix 1969, Kaimana 2150): peli alkaa 1.7. kello 7, pelipäivä 2 on elokuu. Ajan nopeus: **Asetukset** → Aika (0,5× = vrk 1 h, 1× = vrk 30 min, 2× = vrk 15 min).
- **Vaikeus** (Asetukset): **Helppo** – kulkija pärjää pitkään omin avuinkin · **Normaali** – yksin noin 6–8 vrk, auta alusta asti · **Vaikea** – nälkä ja jano 2 × Helppoa nopeammin, kunto palautuu hitaasti, yksin noin 3–5 vrk.

Ohjaus

Toiminto	Näppäimistö ja hiiri	Peliohjain (PS5)
Liiku	`W` `A` `S` `D` tai nuolet	vasen tikku
Ylös / alas	`Välilyönti` / `Shift`	`R2` / `L2`
Nosta / pudota	`E`	`×`
Korjaa kamera, siirrä virtaa robottiin	`E` pohjassa	`×` pohjassa
Kamera	vedä hiirellä, rulla zoomaa	oikea tikku
Silmän valo	`L`	`R1`
Huoltojärjestelmä	`Tab` · rulla vierittää	`△` · tikku vierittää
Robottien käskyt ja valikot	klikkaa nappia	ristiohjain valitsee, `×` painaa, `○` palaa, `L2` `R2` välilehti
Iso kartta koko näytölle	`K` tai klikkaa minikarttaa	`L1` · `○` sulkee
Minidroonin ja robottien kuvat	`V` näyttää tai piilottaa	`R3`
Pikakelaus 2× (pysähtyy aamulla)	`F` tai HUDin nappi	`L3`
Ohjeet · ääni · musiikki · tauko	`H` · `M` · `N` · `Esc`, kaikki säädöt: Asetukset	kosketuslevy ohjeet · `Options` tauko

Kulkijan mittarit

- **Ravinto, vesi, vireys ja lämpö** laskevat koko ajan. Ruoka, vesi, uni ja nuotio suojassa nostavat niitä.
- **Sade ja lumi** vahingoittavat ulkona. Palvelin varoittaa ennusteesta.
- **Epäluulo** nousee, kun hän näkee tarkkailijan tai robotin. Täynnä hän pakenee ja voi heittää kivellä (akku −15 %).

Palvelin ja robotit

- Vain kaksi kameraa kahdestatoista toimii, ja ehjätkin hajoavat. Korjaa ne pitämällä toimintoa pohjassa – palvelin (Tab) näkee niistä.
- Robotit heräävät virransiirrolla: laskeudu viereen ja pidä toimintoa pohjassa (30 % akusta). Punainen nuoli varoittaa kulkijasta.
- **Talonmies** korjaa, kantaa ja pilkkoo. **Koira** vie tavaroita kulkijalle ja lämmittää häntä. Lisää sivulla 2.

Vinkit

- Tarkkailija latautuu auringosta ja kaupungintalon katon latausasemalla. Alle 25 %:ssa nuoli näyttää sinne.
- Pysy kulkijan selän takana ja korkealla. Yöllä silmän valo näkyy kauas, mutta pimeässä et näe ilman sitä.
- Pudotuspiste maassa näyttää, mihin kantamasi tavara putoaa. Se muuttuu punaiseksi, kun kulkija katsoo sinua.
- Sateella kadut kiiltävät, pakkasella ne jäätyvät. Jos kuva nykii, valitse Asetuksista grafiikaksi **Matala**.

Näkymätön suojelija pelin sisältö

Kulkijan päivä

- Hän kiertää kaupunkia ja syö ja juo omista varastoistaan. Tyhjin varastoin hän hakee tavaran, jonka on nähnyt: pudota se hänen **reitilleen ja näkökenttäänsä**. Kartalla **katkoviivarengas** tarkoittaa, ettei hän ole vielä huomannut tavaraa.
- Yöllä, sateessa ja kylmässä hän hakeutuu **suojaan** (ovisyvennykset ja katokset, mieluiten kahvila; kaupoissa hän vain levähtää) ja sytyttää polttopuista **nuotion** tai takan. Sade ja lumi kantavat laskeumaa, joka heikentää häntä ulkona.
- **Kuntoa** vievät myös kylmyys (Kaimanassa helle), nälkä, **liukastuminen** (Chamonixissa talonmies **hiekoittaa** tai linkoaa pääkadut; jälki näkyy, kunnes uusi lumi peittää sen), viillot, pilaantunut säilyke ja keittämätön joki- tai purovesi. **Haavat ja nyrjähdys jäävät päälle**, kunnes ne sidotaan **sideharsolla**; sitomaton haava voi tulehtua. Uni palauttaa kuntoa vain rajaan 90 / 75 / 60.

Tutkiminen

- Päivisin hän **penkoo autoja, kioskia, roskiksia, postilaatikoita** sekä kahvilan tiskin ja rautakaupan hyllyn noin minuutin. Joskus löytyy tavara, ja paikka jää tyhjäksi. Kartat ovat **ilmakuvia** kaupungista, ja iso kartta näyttää tutkitut ja tutkimattomat paikat.
- Hyvällä säällä hän tekee **retkiä** torniin ja kaupungin laidalle. Seiniin hän piirtää **liitumerkkejä** (RUOKA, TYHJÄ, VAARA!).
- Sateella hän kerää **sadevettä** kahvilan kattiloihin (annos / 3 h) ja kirjoittaa **päiväkirjaa**. Kiväärillä hän **metsästää jäniksiä** tai villikanoja (2 annosta), mutta **ampuu myös tarkkailijan** alle 30 m:ssä epäluuloisena (2 s:n varoitus; osuma pudottaa sen kadulle, talonmies korjaa pajassa).
- Hän **kalastaa** ja poimii metsänreunoilta **marjoja** heinä–syyskuussa ja **sieniä** elo–lokakuussa. Hän kastelee **kasvihuoneen** (siemenistä vihanneksia kahdessa vuorokaudessa) ja korjaa sadon itse.
- Kun kolme tavaraa on ilmestynyt hänelle, hän alkaa epäillä auttajaa ja kirjoittaa **pyyntöjä** lumeen tai kadulle (VETTÄ, PUITA).

Mitä kulkija huomaa

- Hän näkee eteensä kartiona eikä juuri katso ylös. Läheltä hän kuulee roottorin. Pimeässä **silmän valo** ja nuotio paljastavat tarkkailijan kaukaa.
- **Epäluulo**: 30 hän pysähtyy, 60 hän tulee tutkimaan ja 100 hän pakenee ja heittää kivellä (akku −15 %). Epäluuloisena hän voi rikkoa kameran kivellä.
- Kun hän on huomannut pääkadun **sortuvan talon** (tai koira haukkuu sen lähellä), hän kiertää sen ja merkitsee sen liidulla. **Myrsky** (puuska yli 65 km/h, Kaimanassa 77) kaataa talon; ennen sitä talosta rapisee kiviä.
- **Chamonixin uhat: lumivyöry** (varoitus noin 3 h; lumen alle jääneen löytää koira, Lucky tai tarkkailija, talonmies kaivaa esiin ja raivaa kasan), **Arven tulva** ja talviöiden **susilauma** (vie ruoan; robotit ja nuotio karkottavat). **Hälytyssireeni** (30 EP) varoittaa kulkijaa.

Kamerat hajoavat

- Noin kerran pelivuorokaudessa jokin kamera hajoaa: **myrsky** kallistaa pylväskameran, **lumi** peittää linssin (Chamonix), **salama** rikkoo kameran ja vie 10 % varaakusta, tai kuva alkaa **väristä** ja kamera hajoaa noin kolmessa tunnissa.
- Rikki oleva kamera näkyy kartalla punaisena; lumen tarkkailija puhdistaa ilman osia. Kahdeksan kameraa kääntyy.
- **Huoltolista** huoltojärjestelmässä kertoo tärkeimmät tehtävät kiireellisyyden mukaan, ja **Ilmoitukset** kokoaa pelin viestit luettavaksi myöhemmin. Harmaalle käskylle ei ole nyt työtä.

Robotit

- **Talonmies** ja **koira** heräävät akun ollessa 30 %. Käskyt huoltojärjestelmässä (**Tab** / **△**): **Koti** latautumaan, **Kaikki kotiin** kaikki. Vaara-alueelta ne palaavat itse.
- **Talonmies** huoltaa ja rakentaa: **Kanna vettä** ja **Pilko puita**, **Paneelit**, **Hiekoita** (Chamonix), **Lehtipuhallin** (myrskyn roskat hidastavat ja kompastuttavat kulkijaa), **Kerää kookokset** (Kaimana), **Romusulku**, **Korjaa apteekki** ja **rautakauppa**, **Rakenna**, **Kerää romua**, **Paja**, **Linkoa lumi** (Chamonix), **Hae tarkkailija**. Kulkijan tullessa se piiloutuu.
- **Koira** palvelee kulkijaa: **Kulkijan luo** (3. kerralla luottaa, sitten **Seuraa**), **Vie** vesi, ruoka, puut tai EP-kortti, **Suojaan**, **Lämmitä/Viilennä**, **Nuuski**, **Etsi kulkija**, **Aja sudet**.
- **Kiipeilijä** (pajasta) kulkee seinillä ja katoilla: **Hae katolta**, **Varastoon**, **Täytä automaatit**, **Akku**- ja **Varaosa**-siirrot, **Korjaa kamera**, **Asenna valaisin**, **Vie toive**, **Pudota lumi** (Chamonix), **Puhdista paneelit**. Ennen sitä talonmies.

Tarvikkeet

- Katoilla on **ruokaa, vettä ja polttopuita**. Joka yö **klo 22 huoltolento** tuo tarvikkeet laskuvarjoilla (Helppo 7, Normaali 5, Vaikea 8) ja **EP-kortin**. Vettä myös **tynnyristä**.
- **Ensiapulaukku**: 2 sideharsoa (haava +10, muuten +25) ja 3 laastaria. **Makuupussi**: yön kylmyys puolittuu. **Sadetakki**: laskeuma puolittuu.
- **Ostoautomaatit**: apteekissa ensiapulaukku, tabletit ja vitamiinit, rautakaupassa nastakengät, otsalamppu, retkikeitin ja kalastustarvikkeet. Kulkija maksaa **EP-korteilla**, perhe kukkarostaan; robotit täyttävät.
- **Konepaja** (KAM 12): raivaus alkaa heti, huoltolento tuo yöllä kahden vaiheen tarvikkeet, **Rakenna** tekee vaiheet (noin 4 päivää, 10 EP / vaihe, valmis +25 EP). Paja tekee romusta **varaosan** (3), **akkupaketin** (5), **lumilingon** (8), **kiipeilijän** (12) ja **toivetuotteet**.
- **Kulkijan toiveet:** toive kahvilan **liitutaululle** sateella (10–40 EP). Tilaa paketti Energia-välilehdeltä: **Paja** tekee sen, **Vie toive** vie kahvilaan, kulkija asentaa (+15 EP, epäluulo −20).
- **Tarvikevarasto** kaupungintalon takana: katolle pudotettu tavara valuu lokeroonsa (5 / laji).

Energia, tavoitteet, asukkaat ja aika

- **Varaakku** latautuu auringosta; ylijäämä ja päivän **näkymättömyys** (●●● +10 EP) tuovat **energiapisteitä Parannuksiin**, **lisätilauksiin** ja **kaupungin hankkeisiin** (6 kpl, 560 EP: Kaupunki herää 75 % → 100 %).
- **Päivän tavoitteet:** aamulla valitset kuudesta kolme (3, 6 tai 10 EP, kaikki +5 EP). **Minidrooni** (35 EP) seuraa kulkijaa; **ennakkovaroitus** (30 EP) väistää robotit hänen reitiltään.
- **Tavoite:** kaksi kulkijaa **asettuu** (10 ja 8 vrk) ja perustaa **perheen**. Auta perhe kymmenen perhepäivän yli ja pakoon suurvaaraa (alla). Kolme menetettyä kulkijaa päättää pelin.
- **Asukas ja kulkija: lounas** kahvilassa (ravinto +30, 6 EP), **iltatarina** penkillä (epäluulo −20), asukas **sitoo haavan**, **yösija** myrskyssä, **työpari**; asukas **pyytää** tavaraa (+8 EP).

Perhe ja pelin loppu

- **Perhe** käy töissä (EP:tä, ruokaa, keitettävää vettä, lämpöä), mutta Normaalilla ja Vaikealla se ei riitä. Vie ruokaa, vettä ja puita (Kaimanassa akkuja) **kotiovelle** ja **kojulähetys** ruokakojulle. Perheen ostot tuovat palvelimelle EP:tä.
- **Perhepäivä** lasketaan, jos nälkää tai janoa on enintään 6 / 5 / 4 h (Helppo / Normaali / Vaikea); pitkä puute sairastuttaa. 3. päivänä syntyy **vauva** (pinnasänky ja rattaat pajasta). Joka 4. päivä on perheen **vapaapäivä**.
- **Suurvaara:** perhepäivänä 5 radio varoittaa suurvyörystä (Kaimanassa jättitsunamista), joka iskee perhepäivänä 10 klo 16. Etsi **Askon neljä taulua**: ne herättävät **kristallin**. Hälytyksen tullessa kutsu perhe kristallille. **Lähtö repeämään** (Energia): kärry ja robotit mukaan.

Näkymätön suojelija

Kaimana 2150 toinen maailma · saari

Saari

- Valitse **Maailma** alkuvalikon oikeasta reunasta. Kaimana on Tyynenmeren saari vuonna 2150: valkoiset komposiittitalot, välkkyvät holo-opasteet, palmut, meri, **laituri**, sademetsän reunat, kraatteri ja **lentokenttä** riutalla.
- Pelin säännöt, robotit, parannukset ja tavoite (perhe, suurvaara ja aikarepeämä) ovat samat kuin Chamonixissa; saarta uhkaa suurvyöryn sijasta **jättitsunami**. Tallennukset ja ennätykset ovat maailmakohtaisia.
- Aurinkoa riittää, mutta kuumuus ja suolasumu heikentävät **aurinkolasia** (saaren aurinkopaneelit), joten energiapisteitä kertyy saman verran kuin Chamonixissa.
- Valmiin konepajan katolla pyörivät **tuuliturbiinit**: yli 15 km/h tuulella pajan työt valmistuvat nopeammin (jopa +20 %).
- **Sää** on Havaijin (Waikiki) oikeaa säähistoriaa alkaen 1.7.2150. Lunta ei ole, mutta pasaatituulen vuoksi myrskyn rajat ovat 12 km/h Chamonixia korkeammat. **Sadekausi** (pelipäivät 5–9): sataa joka päivä. Ei lunta: lumityöt puuttuvat, kahvilaan saa ilmastointikoneen ja lumensulattimen tilalla **ilmankosteuskeräin**.

Helle ja viileys

- Lämpö-mittari on saarella **viileys**: aurinko ja helle laskevat sitä, eniten keskipäivän paahde; varjo, sisätila, sade ja yö nostavat. Alle 40 vie kuntoa. Jos viileys pysyy alle 25:n 45 minuuttia (paahteessa janoisena jo alle 35:n), kulkija saa **lämpöhalvauksen**.
- Yli 27 asteen helteellä jano kasvaa (varjossa puolet vähemmän). Nuotio on vain veden keittämiseen. **Riippumatto ja hyttysverkko** korvaavat makuupussin, **pitokengät** nastakengät.
- Koiran **Viilennä** vilvoittaa kulkijaa. Kahvilaan voi ostaa **ilmastointikoneen** (70 EP). Perheen kodin kone tarvitsee kuumina iltoina **akkupaketin** (koira: Vie akku).

Vinkit saarella

- Helle kuluttaa vettä: pidä tynnyri, varasto ja kookoskori täynnä. Ilmastointikone kannattaa ostaa ensimmäisinä päivinä.
- Sateella **märkä laatta** on liukas: sideharso ja ensiapulaukku ovat saarella yhtä tärkeitä kuin Chamonixin talvella.
- Avoimella rannalla näkee kauas, niin kulkijakin: lennä tarkkailijalla talojen ja palmujen suojassa.

Sisätilat (molemmat maailmat)

- **Apteekkiin** (Kaimanassa Maison de santé) lennetään näyteikkunasta, kunnes talonmies korjaa sen; **Apteekin risti ja ovi** (15 EP) avaa liukuoven kulkijalle (suoja). **Rautakaupan** (Atelier) takaovi: talonmies korjaa, **Rautakaupan ovi** (10 EP) avaa.
- Sisällä on pimeää: tavaran saa vain **silmän valolla** tai **valaisimen** valossa. Kahvilan **radio** (sääennuste kulkijalle) asennetaan varaosasta.
- **Serverihuone** on kaupungintalossa (Kaimanassa hallintotalon **datakeskus**): sinne pääsevät vain robotit ja tarkkailija.
- Kun paja on valmis, toisesta kulkijasta alkaen talonmies **puhdistaa suodattimen** (tukossa EP puolet), **käynnistää pumpun** sadeveden noustessa (vesi rikkoo levyn), **vaihtaa levyn** varaosalla (ilman levyjä ei EP:tä) ja vie **varavirtaan** akkupaketteja (tyhjä varaakku saa 20 %). Tarkkailija voi tehdä samat työt. Kartan palvelinkaappi: keltainen = tehtävä, punainen = vika.
- **Sisäkamerat** (C / □): kahvila (KAM 4, varaosasta), apteekki ja rautakauppa korjattuina, konepajan halli, serverihuone ja koti (asennetaan varaosasta, **Asukkaiden kodit** vaatii sen). Ne eivät hajoa.

Lentokenttä ja huoltolento

- Huoltolento laskeutuu klo 22 **kiitotielle**, rullaa asematasolle ja purkaa lastin **rahtilavoille** aidan sisään. Kulkija ei pääse aidan sisään, joten robotit (koiran **Vie**, kiipeilijän **Varastoon**) kantavat lastin.
- Kaupunkiin kuuluvat tavarat ja konepajan paketit kone pudottaa **laskuvarjoilla** ylilennolla ennen laskeutumista. Lavoille jäänyt lasti palaa koneeseen, eikä se pienennä seuraavia lentoja.

Tsunami ja trooppinen myrsky

- **Tsunami** tulee kerran pelipäivinä 6–11: varoitus 45 min ennen, meri vetäytyy ja aallot huuhtovat rannan Rantabulevardille asti. Kulkija pakenee, jos tietää; rannan tavarat menevät mereen, robotit sammuvat ja laituri ja kiitotie rikkoutuvat (sen illan huoltolento jää väliin). Talonmiehen **Korjaa laituri**.
- **Trooppinen myrsky** (kesä–marraskuu) varoitetaan noin vuorokautta ennen: talonmiehen **Laudoita ikkunat** suojaa kahvilan ja apteekin, myrskyn jälkeen **Korjaa ikkunat**. Ilman kiipeilijää aurinkopaneelit irtoavat ja varaakku latautuu kaksi päivää puolella teholla. **Hälytyssireeni** (30 EP) varoittaa kulkijaa. Henki voi mennä vain Vaikealla.

Kookospähkinät

- Neljän palmun juurelle kypsyy uusi pähkinä vuorokaudessa (enintään kaksi palmua kohden). Talonmiehen **Kerää kookokset** vie ne kahvilan oven **koriin** (6 paikkaa). Pähkinä: jano +30 ja viileys +15.

Paikat saaren nimin

- Kirkkokatu = **Kraatterintie**, Länsikatu = **Palmukatu**, kirkko = **mediateekki** (torni = näköalatorni), kaupungintalo = **hallintotalo**, asema = **terminaali**, bussikatos = **shuttle-katos**, Arve = **lähdepuro**, rautatie = Rantabulevardi, kasvihuone = **viljelytorni**, romuautot = **kapselit**, tavaravaunu = rahtikontti.
- Apteekki = **Maison de santé**, rautakauppa = **Atelier**, kahvila = **Café Kaimana**; kartta näyttää molemmat nimet.
- Kulkija kalastaa **laiturin päästä**, metsästää **villikanoja** ja poimii guavaa ja passionhedelmiä. Kasvimaalla kasvaa papaijaa, banaania ja taroa.

Teleportit (40 EP)

- Parannus **Teleporttiverkko** avaa neljä holoporttia: 1 hallintotalon katto latauskatoksen vieressä, 2 terminaalin katto, 3 sademetsän reuna villikanojen luona, 4 konepajan piha. Portit ovat **tarkkailijalle** ja **kiipeilijälle**.
- Lennä tarkkailija renkaaseen ja paina **E** tai portin numeroa (ohjaimella ◀ ▶ ja ×); kantamus tulee mukana. Kiipeilijä käyttää portteja itse, kun ne lyhentävät matkaa. Hyppy vie varaakusta 0,2 %, portti latautuu 10 s, ja myrskyssä ja virtakatkossa portit ovat pimeinä. Kulkija voi nähdä hypyn.

Kulkukoira Lucky (molemmat maailmat)

- **Lucky** asuu kopissaan (Chamonixissa aseman länsiseinällä, Kaimanassa Palmukadun valkoisen talon vieressä), kiertelee kaupungilla, tervehtii kulkijaa ja nukkuu yöt kopissa. Se näkyy kartalla.
- Se **haukkuu liian lähelle tulevia robotteja**. Päivittäin se **kaivaa kuopan**: löytö on yleensä se, mitä kulkija eniten tarvitsee, ja Lucky haukkuu sen luona, kunnes se haetaan. Lopussa Lucky lähtee perheen mukana aikarepeämään.
- Luckyn haukut: AleXZavesa, freesound.org (CC BY 4.0).

Maailma: alkuvalikon oikeasta reunasta, Chamonix 1969 tai saari **Kaimana 2150**. Kieli: **Asetukset** → Kieli · Language. Palaute: **leo@cyberleogames.com** · cyberleogames.com/#vuoristokaupunki