Misje fabuły głównej

# Sprzedarz miecza

Jest to pierwsza misja w grze, będzie dostępna w tech-demku.

## PRzebieg Misji

Bohater ma około 14 lat. Rano ojciec wysyła go do centrum miasta, aby dostarczył miecz pewnemu kupcowi. Przestrzega go przed chodzeniem drogą na skróty, jest niebezpieczna. Gracz może iść tą drogą lub nie.

1. Gracz idzie na skróty. Po drodze spotyka 4 osoby spod czarnej gwiazdy. Proponują graczowi włamanie się do kupca i kradzież jego kolekcji za pieniądze.

Gracz może:

* Zgłosić to Straży miejskiej. Wtedy strażnicy łapią grupkę, jedna osoba ucieka, potem będzie się mścić za wydanie grupy. Strażnik gratuluje graczowi i daje mu 20 sztuk złota. (Przejście do punktu B)
* Włamać się do kupca. Ktoś jednak zauważył włamanie. Strażnicy ścigają gracza, lecz po jakimś czasie ustają. Dowódca bandy mówi, że jak gracz dorośnie, będzie mógł do nich dołączyć i daje graczowi na początek 20 sztuk złota. (Przejście do końca)
* Gracz odwraca ich uwagę i mija ich. (Przejście do punktu B)

1. Gracz idzie do kupca nie napotykając problemów. Przychodzi do kupca.

Teraz może:

1. Sprzedać miecz po cenie, jaką ustalił ojciec (80 sztuk złota)
2. Targować się

Wyniki targowania się:

* Gracz wytargowuje 80 sztuk złota. Kupiec jest wściekły i wyrzuca go.
* Gracz wytargowuje 50 sztuk złota. Kupiec jest dumny z niego i daje mu książkę jego autorstwa pt. „Podstawy kupiectwa”.

Na końcu gracz wraca do domu.

### Szczegóły Implementacji

* Podczas, gdy gracz kradnie kolekcje kupca, ktoś zauważa włamanie i woła straż. Wołanie straży nie ma być w formie dialogu. Albo będzie cutscenka, albo nad postacią, która woła straż pojawi się napis „Straż, straż! Kradzież!”. Ten napis to taki jak te, które losowo się wyświetlają nad postaciami np. „Słońce świeci dziś wyjątkowo mocno!”
* Podczas rozmowy z kimś z grupy przestępców jeśli gracz postanawia uciec, krzyczy: „Ej! - Popatrz za siebie! Czy to nie strażnicy?” i wtedy wszyscy odwracają się tyłem do niego, a on może spokojnie obok nich przejść.

## Schemat Blokowy

Link do schematu (obrazek PNG): [Fabuła - 1.png](file:///F:\programowanie\Gry\cRPG\Dokumentacja\Fabuła%20-%201.png)

# Druga misja (bez nazwy)

Ta misja jest kontynuacją poprzedniej.

Jeśli poprzednio na przykład pomogliśmy straży i potem poszliśmy do kupca, dosępne będą 2 z 3 misyjek: Dla straży miejskiej i dla kupca.

## straż miejska

Jeśli poprzednio wydaliśmy grupę straży miejskiej, teraz możemy podejść do jednego ze strażników i poprosić o misję. Na początku kapitan nie chcę się zgodzić, ale w końcu ulega i daje nam małe zadanko: Mamy szpiegować jednego podejrzanego kolesia i dowiedzieć się, co on zamierza i powiedzieć o tym strażnikowi.

## Gang

Jeśli pomogliśmy grupie przestępców, możemy iść w miejsce, gdzie spotkaliśmy ich i zagadać ich. Mimo wieku proponują graczowi małe zadanko za pieniądze.

## Kupiec

Jeśli ostatnio sprzedaliśmy kupcowi miecz uczciwie, kupiec z chęcią wyznacza nam nowe zadanie. Mamy dostarczyć 5 sztuk mikstury uleczającej pewnemu bogaczowi, który sam z jakiegoś powodu nie może przyjść.

Jeśli gracz targował się i wytargował 50 sztuk złota, zagaduje kupca i mówi mu, że jego książka jest bardzo dobra, i że będzie chciał się uczyć. Wtedy kupiec daje mu to samo zadanie (to samo, co w przypadku sprzedaży bez targowania się.

Gdy gracz wytargował 80 sztuk złota, kupiec rozmawia z nim ze złością i żąda zwrotu 30 sztuk złota. Gracz może zgodzić się na to, wtedy dostanie to małe zadanko lub być oburzonym na kupca za jego chciwość i uciec od niego.