# Z1

## Rychlý popis

Rande s bankéřkou, aby to na 1. pohled vypadalo fakt romanticky, hodně lichotek, přetvářek, nejsou spolu poprvé

## Dialogy

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1YuYP7IRhxDI52WXD2ABPTiciT2znZ1M7aS2247Dfa24/edit#gid=0>

## Celý popis

Hráč se objeví jako postava zloděje ve hře.

Hned se mu ukáže bublinka s R1, kde se dozví, že má dnes rande.

Necháme ho posbírat květiny (item na cestě), až ho posbírá R2.

Necháme ho dojít k Daisy (NPC). Povídají si (R3).

Zloděj v průběhu rozhovoru upustí květiny (zahodit item?), (vezme si ho Daisy?)

Jdou dovnitř (asi restaurace?).

Sednou si (popud to je možné, nebo aspoň jsou u stolu / záběr na stůl).

R4 - Během rozhovoru by tam mohl chodit číšník od stolu ke stolu (cyklus)

Až zloděj zavolá, tak číšník přeruší akci a přijde k nim (vypadne z cyklu)

Až přijde, tak R5 - požádání o víno

# Z2

## Rychlý popis

Sebrání klíče bankéřce, sváže ju, směje se jí, pak pohled na to, jak otevírá dveře banky

## Dialogy

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1YuYP7IRhxDI52WXD2ABPTiciT2znZ1M7aS2247Dfa24/edit#gid=262465595>

## Celý popis

Stojí oba před restaurací. R1

Zloděj (hráč) jde do k hotelu (nějak označen, aby ho našel), Daisy ho followuje.

Před ním se zastaví - R2.

Během R2 zloděj upustí na zem prsten.

Po R2 hráč otevře dveře do hotelu.

Jde chodbou, až poslední dveře na konci chodby jdou otevřít.

Daisy ho celou dobu followuje.

R3, po tom, co otevře dveře.

Pak postava (bez hráč. vůle vstoupí dovnitř) + Daisy followuje

a dveře se zavřou.

R4

Po R4 zloděj upustí item lasa / roubíku… etc. a tím se (automaticky) sváže Daisy.

R5

Při R5 hráč upustí item roubíku

Po R5 je nachystaná hráčova volba

# Z3

## Rychlý popis

Zavolat kumpány (mechanika, follow postavu), vlezou jeho kumpáni dovnitř banky, postupně sbírají cihly do tašek (cyklus), po nějakém time limitu se strážný přestane procházet (taky cyklus), protože slyší hluk, jde je zkontrolovat; zloděj musí utéct (mechanika, kliknout na nějaké tlačítko, a utíkat), zavřít dveře za kumpánama, utéct záchodovou šachtou, mít 2 zlaté cihly v tašce

## Dialogy

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1YuYP7IRhxDI52WXD2ABPTiciT2znZ1M7aS2247Dfa24/edit#gid=1630553212>

## Celý popis

Uvnitř banky je cyklus strážných - chodí tam a zpátky.

Stojí se kousek od vchodu banky, ale ne hned u ní.

R1 - Hráč má za úkol zavolat kumpány - nějaká klávesa.

Po zavolání tam přijdou postavy kumpánů (zatím dummy postavy) - Nicholas, Joan, Harry.

R2

Stojí tam 3 strážci - fight (mezi strážci VS hráčem a jeho kumpány)

R3 - po úspěšném fightu.

Hráč má za úkol otevřít dveře do banky - klávesa

upustí item s klíčem (zmizí)

Pak volný pohyb hráče. Kumpáni jdou automaticky dovnitř.

Začnou brát cihly do tašek (cyklus).

Hráč (zřejmě pochopí), že má taky nabrat pár cihel (potřebujeme, aby měl 2)

až to udělá / doběhne nějakej time limit, tak se ukončí cyklus strážnýho, co chodí uvnitř banky - jakože ten strážný uslyší hluk - R4

A půjde se podívat směrem k hráči.

Jakmile vejde do místnosti - R5

Všichni v místnosti zpanikaří.

Harry a Joan popadnou tažky se zlatem a chtějí utéct (== jdou k druhému východu)

tam čekají další strážní (hodně, velmi silní, aby je hráč neměl šanci přemoct).

Nicholas chodí sem a tam kolem zdi -- jen kousek, cca 2 kroky.

Mezitím fight se strážnýma - hráč se může pohbovat volně - tedy se připojit nebo ne

(je possible ho killlnout ? nějakej game over / rozdvojení story linky?)

Po chvíli Nicholas promluví - R6

Měl by tím upoutat pozornost hráče. (zobrazit cestičku?)

Až hráč přijde k němu - R7

Hráčova volba - když A, bodne ho. Nicholas umře

když B, Nicholas vleze dovnitř

Pak hráč pomocí svých pohybů vleze dovnitř a jde šachtou





