# Scénář hry

## Intro

- ke konci vývoje

- série obrázků s malými kartami obsahující texty a ikonu vypravějícího, vše by bylo načasované v animaci, tak aby to bylo možné snadno přečíst a člověka to uvedlo do hry. Samozřejmě by bylo možné intro přeskočit stiskem nějaké klávesy.

- Úvodní zápletka (později více rozpracovaná):

Válečník bez božské přízně se zamiluje do pomocnice kněžek v místním chrámu bohyně Athény. Tráví spolu spoustu času a postupem času se chtějí vzít. V tom příjde válka a muži včetně hrdiny musejí vyrazit do války. Během války měl hrdina vize spáleného domovského města včetně chrámu a své milované na březích ostrova spravedlivých tzv. Elysia. Válka dopadla tak, že hrdinova armáda byla mezi poraženými a skutečně, když našli svůj domov v troskách a hrdina se dověděl, že jeho milá padla při obraně chrámu.

Lidé už od pradávna říkají, že jsou dvě cesty do Elysia, buď získat přízeň bohů a být bohy dovedeni až na ostrov spravedlivých, a nebo projít skrze celé Podsvětí, což se nikomu ještě nepodařilo.

Hrdina na nic nečekal chopil se svých zbraní a vyrazil do světa hledat jeden z vchodů do Podsvětí. Po měsících hledání našel jeden ze vstupů do Podsvětí...

## 1. úroveň

### 1. kolo

Hrdina se objeví na okraji jeskyně (zevnitř), která míří postupně stále dolů (sestup do Podsvětí).

- zde se hrdina musí naučit základní ovládání hrdiny, pohyb + skoky (objeví se karta s ikonou otazníku - tipu, kde bude popsáno ovládání, opět bude možné přeskočit klávesou), čili první kolo bude náročnější, co se týče terénu. Případně by mohl sbírat Drachmy (mince) jako počáteční bodovou motivaci. Na konci kola se bude nacházet průchod do jeskyně, což by mohl být trigger který by tě přenesl do 2. kola

### 2. kolo

Sestup se již zmírňuje, po několika překážkách potkává prvního nepřítele - zbloudilou duši (nemrtvého). Hlas řekne hrdinovi, že toto jsou duše, které nenalezli podsvětí ani živí a nejsou ani mrtví (ten hlas bude pomocí kartičky s ikonou kde bude pomocí nějakého spoštěče vyvolána a bude obsahovat text). Zde se hrdina učí ovládat souboj.(opět příjde tip, který vysvětlí ovládání pro souboje - útok, kryt, střelba). Nemrtví by se pohybovali tam a zpátky v nějakém úseku a jakmile by hrdina spustil spouštěč tak by šel nemrtvý po něm. Nemrtví útočí svými pařáty a v 2. kole by měli mít pouze jeden život. Celkem by se v kole mohlo nacházet cca 5 nemrtvých. Na konci kola by měl být další průchod jeskyní do 3. kola.

### 3. kolo

V tomto kole se kombinuje skákačka + zabíjení nemrtvých. Takže by hrdina měl sbírat drachmy + zabíjet nemrtvé a tím získávat body. Terén by už měl být rovný, protože se již nachází v blízkosti samotné Říše podsvětí. na konci kola se bude nacházet řeka a tam bude stát Cháron (postavu by měl jako přízrak, viz graphics/enemies v repozitáři na gitu). Následovat by měl dialog, zprostředkovaný pomocí karet s příslušnými ikonami... Samozřejmě, že dialogy můžeme později převést do AJ.

Cháron: "Smrtelníkům je vstup do podsvětí zapovězen!"

Hrdina: "Já tam musím a budeš-li mi překážet tak tě zničím!"

Cháron: "Tak tedy zemři tady a staň se jednou z těchto zbloudilých duší!"

Poté Cháron zaútočí, je to postava přízraku, mající 3 životy a útočící dvousečnou halapartnou. Po jeho poražení Charon začne:

Cháron: "Dobrá tedy, vyhrál jsi. Převezu tě přes řeku Styx, ale pamatuj, není již žádné cesty zpět."

Hrdina: "Také že žádná cesta zpět nebude!".

Hrdina s Cháronem nastoupí na loď a odplují do 4. kola

### 4. kolo

V tomto kole se hrdina vyskytne na okraji řeky Styx, okolí se již též změní budou tu různé ruiny staveb řeckého stylu - zbytky domů sloupů a těžší terén. Po prvních překážkách se ozve hlas bohyně Athény. (opět pomocí karty s ikonou této bohyně) Hrdinovi dává radu s tím, že již tito nemrtví jsou mnohem silnější než doposud (2 životy) a že chce-li uspět musí být od teď velmi opatrný. V tomto kole se bude nacházet cca 8 nemrtvých. Na konci kola se bude nacházet Velká brána do Podsvětí a tu bude střežit Kerberos. (viz repozitář a složka /graphics/enemies/) Tato stvůra útočí svými tlamami a má 6 životů. Po jejím překonání následuje animace, kdy Kerberos uteče pryč (je zahnán) a brána do 2. úrovně je volná.