**Analýza protagonistu**

1. **Základné informácie**
   1. Na začiatku si hráč **musí uvedomiť** (pomocou prvej cut scény), že je wanted kriminálnik.
   2. **Správanie dedinčanou k hl. Postave**
      1. Všetci dedinčania z okolia (okrem sheriffa, barmana, etc.) museli niekde v dedine vidieť wanted posters => protagonista je pre nich hrozba, **kým protagonista nesplní alespoň 3 hlavné questy, alebo je karma protagonistu < 30, dedinčania odmietnu baviť sa s protagonistuou**
         1. **„Let’s go away from him. It’s that man from wanted poster”** ( môže byť použité po interakcii dvoch villagers blízko seba? )
         2. **“Sorry, I don’t know anything”** the fast apology from villager and fast departure from protagonist
         3. **“Please, don’t hurt me. I haven’t done anything to you.”**
      2. Po 3. hlavnom queste dedinčania „pochopia“, že wanted kriminálnik ich začal ochraňovať, a zároveň žiadnemu dedinčanovi neublížil => **postoj dedinčanov po interakcii sa zmení, ak je karma > 30**
         1. **„Thank you for guarding our village. How can I help you?“**
         2. **„Oh, it’s you. I see you a few times ago helping some villagers. What do you want to know?”**
         3. **“What it is? I will answer you if I can.”**
      3. Medzi odpoveďami by sa mali nachádzať aj “random odpovede”, ktorý nemajú čas, a ich rýchly odchod od protagonistu:
         1. **“Sorry, I don’t have a time”**
         2. **“I have to work. I can’t help you”**
   3. Postupom času sa kriminálnik-protagonista musí zmeniť – je nútený ochraňovať dedinu. **Zmení sa aj vyjadrovanie protagonistu v dialógoch?** *Pravdepodobne nie, pretože prirodzene osoba nie je schopná zmeniť svoje vyjadrovanie v priebehu mesiaca – dvoch, zmena vyjadrovania je dlhodobejší proces.*
   4. Dialógy protagonistu budú vedené cez priame dialógy „something“. Vyjadrovanie by malo nejako definovať postavu samotnú =>
      1. Vulgárne vyjadrovanie
      2. Gramaticky nesprávne? ( je náš protagonista – wanted kriminálnik nejako extra vzdelaný alebo nie? Menšia slovná zásoba? )
      3. Skrátené slová
2. **Protagonista v dialógu**
   1. **Pri cut scéne**
      1. Bude rozhovor vedený z oboch strán (v dialógovom okne sa bude nachádzať aj dialóg samotného protagonistu)
   2. **Pri interakcii s dedinčanmi**
      1. Pri interakcii dostane hráč možnosť pre vybranie, a „vedenie“ dialógu, ale jeho výber sa nezobrazí v dialógovom okne
   3. **Pri interakcii s dedinčanmi –** ak protagonista splňuje akékoľvek podmienky vyššie spomenuté (karma > 30 & hotové 3 hlavné questy)
      1. **„Where is the sheriff office?“**
      2. **„Where is the saloon?“**
      3. **„Where is the gunsmith?“**
      4. **„Where I can stay overnight?“**
      5. **„How can I leave this place?“**
3. **Protagonista a diary**
   1. **Zobrazenie aktívneho hlavného questu**
   2. **Zobrazenie aktívnych side questov**
   3. **?? CHCEME ??** Postupné doplňovanie príbehu o hlavnej postave a zapisovanie menších poznámok do denníka ?? **-answer: POKIAĽ BUDE DOSTATOK ČASU**