**INDIÁN KARČI**

Autori- Hl. programátor- Matúš Semančík

Grafici- Jakub Soľus, Miroslav Plavec

Scenáristi- Miloslav Cisko, Jerguš Kolodzej

**Použitý programovací jazyk -** *Scratch 2.0*

**Ovládanie**

Pohyb Indiána, plávanie- šípkami

Vstup do inventára- kliknutím na nápis inventár

Výber nástroja – fakľa-1

 sekera-2

 luk-3

Používanie nástrojov - medzerovník

**O hre – popis pre hráčov**

V tejto hre sa ocitnete na území Ameriky pred 10000 rokmi na území starovekej ríše Aztékov kde sa dnes rozprestiera štát Mexiko. Cieľom hry je s vašim indiánom postaviť totem zakladateľov a zabiť zjazvenú tvár (boss – najväčší nepriateľ indiánov, bývalý šaman).

**Popis pre obhajobu**

K tejto súťaži sme sa dostali prostredníctvom internetovej stránky vašej univerzity, ktorú pravidelne sledujeme nakoľko niektorí členovia nášho tímu majú záujem tu študovať. Stretli sme sa na krúžku, vtedy nás bolo ešte 6, dali všetky hlavy dohromady a začali sme rozmýšľať o čom vôbec hra bude. Po niekoľkých stovkách nevydarených návrhov, keď sme si mysleli, že nám nič nenapadne niekto trepol, že spravíme hru o Indiánoch. Ihneď sa to chytilo a dali sme sa do tvorenia. Potom sme sa rozhodli, že hru budeme tvoriť v SCRATCHI. Prvú vec priamo do hry čo sme spravili bola, že sme si vytvorili mapu. Pri tomto sa objavili prvé problémy a jeden z členov vypadol a zostali sme piati. V tejto zostave sme našťastie vytrvali doteraz. Po vytvorení mapy sme začali kresliť všetky postavy a budovy, ktoré v hre budú a sú. Následne potom sme týmto postavám naprogramovali náhodný pohyb okrem hlavnej postavy Karčiho ktorý sa ovláda šípkami. Keď bolo toto všetko hotové, začal sme vytvárať hlavnú dejovú líniu a príbeh hry, jednotlivé úlohy, questy a minihry. Keď sme mali toto vytvorené, rozmýšľali sme ako to do tej hry zakomponovať aby to nejako vyzeralo a rozhodli sme sa vytvoriť totem, ktorý bol z piatich častí, z ktorých každá nejako charakterizovala jedného z nás a tento totem vás bude celú hru viesť a dávať úlohy. Úplne na záver sme vymysleli názov pre samotnú hru a napokon sme sa zhodli na mene „Indian Karči“. Pri vymýšľaní názvu sme sa inšpirovali známym TV seriálom „Profesionáli“.

**Poznámky**

Poznámky k hre – chyby programovacieho jazyka: je to jednoduchý, detský jazyk, kde sa nedajú riešiť zložitejšie veci ako napríklad trojrozmerné pole (ktoré by nám pomohlo pri mape). Hra tiež spočiatku (prvých pár sekúnd) „laguje“, pre vysvetlenie- chce to čas kým sa načíta mapa, všetky postavy, prvky, atď. potom už všetko funguje ako má. V hre budete mať inventár, ktorý má nekonečné možnosti (môžete mať aj 1000 dreva, 500 kože, atď.).

Poznámky k indiánovi (Karčimu) – keď je noc a zotmie sa, aby videl na mape potrebujete stisnutím tlačidla 1 aktivovať fakľu, ktorá vám umožní vidieť aspoň na pár metrov. V noci tiež nie je možné plávať, tiež ak sa do tej vody dostanete strácate život. Ak má váš indián hlad, potrebuje sa najesť. Váš indián je ak má v inventári mäso, ak však dlhšie mäso nezje (každých 30 sekúnd) stráca 1 kus z ukazovateľa. Ak na ukazovateli jedla svieti 0, tak sa mu začne odoberať život. Životy sa Karčimu regenerujú každých 45 sekúnd. Na ukazovateli jedla a života máte na začiatku po 7 čo je aj maximum čo môžete v hre mať. Karčimu, keďže žije v súlade s prírodou, nechcú zvieratá nijak ublížiť, keď aj Karči nejaké zvieratá uloví je to také, ktoré nemá svoje miesto v stáde a nijako nenaruší život v ňom.

**Pozícia časti totemov, špeciálnych miest a osôb....**

1. **totem zeleného listu**

1. **totem vysokého predka**

1. **totem fúzatého predka**

1. **totem sily**

1. **totem hudby**

**lesné jazierko**

**Ostrov zatratenia**

**Zjazvená tvár - boss**

**Šaman**