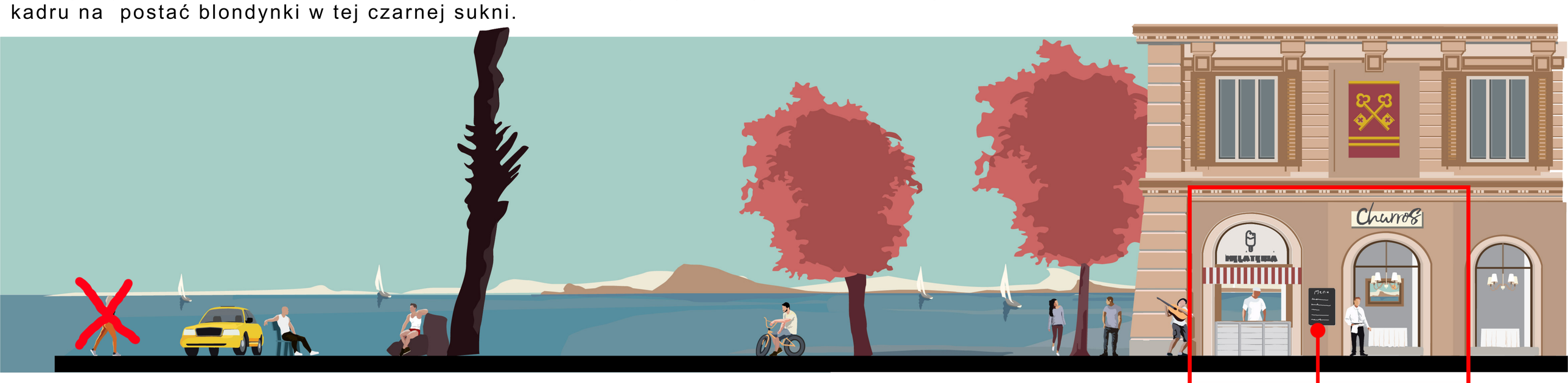
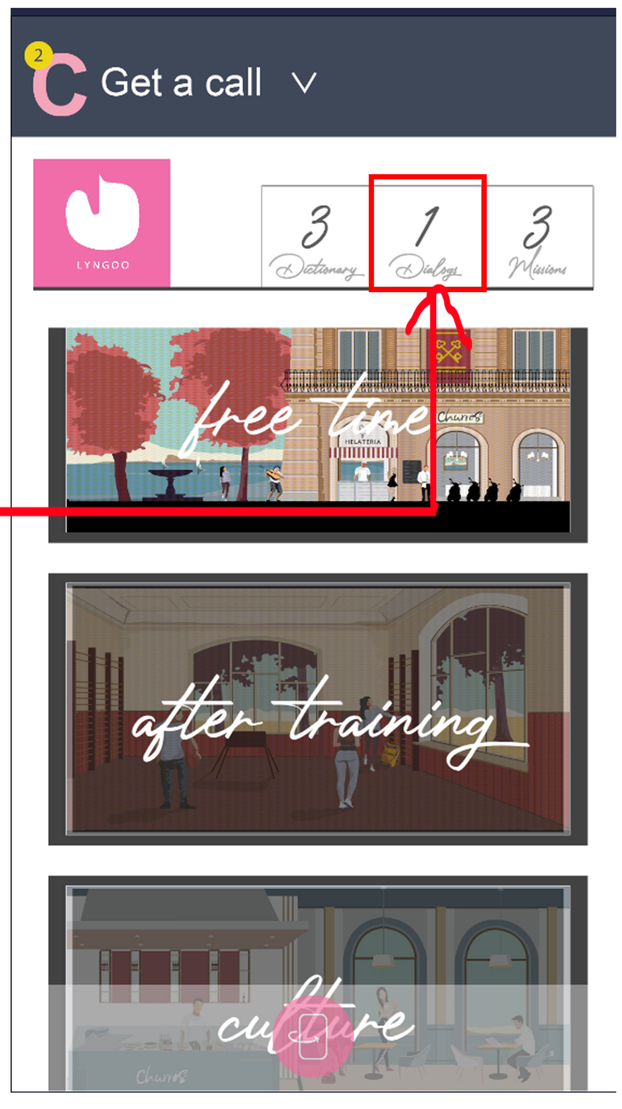
3. Pojawia się blondynka w momencie dialogu z lodziarzem gdy dochodzimy do [kadr na blondynkę]- ten napis wyrzuć z dialogu. nie jest potrzebny. Wystarczy samo przesunięcie kadru na postać blondynki w tej czarnej sukni.

KADR W TYM MIEJSCU



Gdy klikniesz na dziewczynę w czarnej sukni w jakiś sposób podświetli się na chwilę to pole i wyskoczy taki rysunek, może z jakimś lśniącym błyskiem, jesli potrafisz taki dodać :) po około 2 sekund cały obrazek zniknie



WIDGET

Spotkałeś znajomą, możecie razem porozmawiać, lub możesz poszukać transportu do innego miasta

Jeśli kliknięcie na parę ludzi, to już masz gotowe i dialog jest dobrze.

Przy wyskakiwaniu obrazka animacja otwieranej kłódki i jakiś napis „dialog unlocked”

Jeśli kliknięcie na blondynkę w czarnej sukni to załącza się ten dialog, który teraz jest przy tej drugiej blondynce w pomaranczowy ch spodniach (Tą pomarańczową możesz wyrzucić wogóle).

Dodatkowo gdy, na nią klikniesz wyskakuje, ta animacja z głową blondynki. Gdy nic nie mówi to neutralne ruchy mimiki twarzy, gdy mówi -losowo jakieś animacje mowy (najlepiej, żeby pasowały długością do tego co mówi. Generalnie tak jak na gifie.

Po zakończeniu dialogu wracamy normalnie do misji

4. Na koniec całej misji wyskoczy jakiś napis „mission passed”