**Analýza kriminálnika 2**

Jedná sa o side postavu, ktorá bude mať špeciálny side quest (a bude sa vyskytovať len ako side-quest).

1. Bol chytený pár dní pred protagonistov, a teda už v cele sedel, keď bol protagonista chytený. Interakcia s ním bude povolená (bude ešte upresnené v dialógu):
   1. Protagonista (P): „Ako dlho tu si?“
      1. Kriminálnik (K): „I was caught few days before you“
   2. P: „Čo si spravil, keďže ťa sheriff chytil?“
      1. K: „You know, typical crimes just like you“
   3. P: „Je to nejaký čas, čo si tu zavretý. Nechceš, aby som ti doniesol nejakú whiskey?“
      1. K: „No, I’d rather to have a screwdriver.“
2. Kriminálnik nechce protagonistovi odpovedať, čo za crimes urobil a bol chytený, pretože sám protagonista si musí byť vedomý, všetky možnosti crimes, ktoré mohol urobiť. A zároveň nechce priznávať žiadne zo svojich zločinov
3. **Interakcia s kriminálnikom bude povolená len vtedy, keď nebude sheriff v miestnosti??? Keďže posledná otázka vedie k side questu, ktorý pomôže kriminálnikovi uniknúť, nemal by byť sheriff prítomný v miestnosti. A zároveň nebude môcť byť sheriff v miestnosti ani vtedy, keď bude side quest splnený.** 
   1. Ako vyriešiť situáciu, keď je sheriff v miestnosti? Napr. po stlačení možnosti interakcie sheriff povie: **„Don’t talk with prisoner. You aren’t with them anymore, right?”**

Pozn.: Chceme aby raz za čas, keď nebude chodiť hráč odovzdávať k sheroffovi hl. Questy, tak bude sedieť na terase. V momente, keď pôjde hráč do vnútra, pretože tam máme prijímanie side questov na wanted, tak mu môže napadnúť skúsi interagovať s kriminálnikom a on ho požiada o to, aby mu doniesol šroubovák. -- po nejakom ďalšom queste/och kriminálnik proste zmizne, pretože mu hráč šroubovák doniesol. Ale keď tam bude sheriff (vo vnútri), dáva zmysel že mu nedovolí interagovat s väzňom.

**Analýza kňaza**

Kňaz bude jednoduchý človek, ktorý bude riešiť len “miesto na spanie,” alebo “tvoje hriechy”, nič iné v interakcii nebude možné.