# Dialogexempel och persona

**Stix**: Hjärtat kopplar till hans minnen, ett avancerat system konstruerat för att infiltrera, en soldat, men hans avancerade konstruktion skapar en viss konflikt (hjärtat och minnen) samt också en drivkraft (mänsklighet, till viss del). Han försöker skilja på rätt och fel?  
Skapad men har få minnen kvar eller förstår inte hans riktiga syfte eller process ur grunden.  
Handlingskraftig, triggas, erfaren och en hjälte (skicklig)

Dialogexempel Stix

1. ”Why can’t you just leave me alone! I’m done with this”  
   (blyg, orättvisa, frågasättande, antar utmaningar med tvekan, liten vilja, glömsk)
2. ”I am a soldier; there is nothing you can do to stop me!”  
   (driven, ‘mer robot’, syfte, antar utmaningar, fåordig och rättframt(se robot), hjälten)
3. “I will never join you; you are just the same as the others!”  
   (minnen är starka, erfarenhetsdriven, känslig, rättfärdig, eldig)
4. ”You asshole, i will show you! See how it´s done”  
   (driven, brutal, vill verkligen ogöra, ondhet måste bort, lätt kaxig, än mer hjälte)
5. ”Robothell, just you wait and see. What are you trying to accomplish anyways?”   
   (Nyfiken, smart, lätt kaxig, självsäker, mindre med känsla, arbetar, klurig)
6. ”This is my jet, this is my head. Is this your plan? It´s a joke, beep”  
   (kaxig, acttionhjälte light, soldat, catchphrases, väldigt ytlig(opersonlig)
7. “Your behavior sparks some kind of trigger in me, I do not like this, and what is it?”  
   (mycket robot, datorkommunikation, opersonlig, förstår inte sina minnen med mera)

**NOTE**: Samtliga dialoger och personligheter är lätt påverkade av helhetsbilden av Stix. Det finns inget som hindrar att kombinera flera personligheter av de olika dialogexemplen, men det finns gränser för hur komplex han bör vara.

**Meanix:** Är en jävel i grund och botten, han har mycket för sig runtomkring, döljer gärna detaljer och är en planerar i grunden. Han är självgod och enögd, han tvivlar aldrig på sina egna beslut eller hans handlingar. Han letar efter svagheter och försöker vara lite av en joker, han bryter gärna ned de han möter, hans styrka är att göra andra svaga. Han har ett slutmål att försöka få till ett maktskifte som är till hans fördel, han är starkt driven till idealet att bli ”supreme”(mäktigast och ha mest inflytande). Har otroliga resurser och börjar ha stark erfarenhet samt en okänd ålder. Stix är hans skapelse, han står och faller med några av hans idéer, Stix är hans bane men också hans slutmål.

Story-Dialogexempel Meanix

1. ”Well Stix, I am thrilled that you were able to make it here. So glad that you could join me today”  
   (gentleman, smart, ond superskurk, spelar på olycka, repeterar, falsk)
2. ”Welcome to hell Stix. You will never make it; never ever will you escape from here. Just give up!”  
   (semi-aggressive, situationsmässig, självgod, enkel, extremt enögd)
3. “Will you go this way Stix? Or maybe this way or… how about that way? Clink-Clonk-HA! Who knows?”  
   (skämtsam, skrattar, joker, dryg, irriterande, jävlig och tjatig)
4. “You are going to die Stix, surrender now and live! Be the slave that you are meant to be. Realize your purpose and join me."  
   (Aggressive, ond, mäktig, episk, motpolen till gud, tvist med joker(hans andra sida?)

Instruktionsdialog Meanix -> Spelaren

1. “Almost assembled are we? What are you waiting for, use your head!”
2. “Tsk tsk, always head first. How about it Stix?”
3. “I see you have found your head, give it a toss will you!”
4. “Some use their head to think, some for other…things. How about you Stix?”
5. “A head!? What a good head start. You know what I like?  
   I just love to use my head wherever I go, don’t you?”

**NOTE:** Dessa går också att kombinera, men är än känsligare för karaktärskonflikt. De olika dialogerna är kopplade till två olika moment i spelet som dialoger hanterar.