

Script Breakdown

En voiture dans une forêt, vous tombez en panne.



Boite dialogue :

- C'est donc une panne...

- J'avais bien besoin de ça !

- Voyons voir s'il y'a quelque chose dans le coffre.

Première phase active, vous cherchez des outils dans le coffre. Mais ça n'aboutit à rien.

Boite dialogue :

- Stupide voiture de location, y'a aucun outil avec.

- Bon, je n'arriverai à rien en restant là.

Vous suivez un chemin et arrivez devant une maison.

Clique sonnette. Un vieil homme ouvre.

Boite dialogue :

- Bonsoir, je suis tombé en panne et impossible de réparer la voiture, pourrais-je utiliser un téléphone s'il vous plait ?

- Pas de problème, vous êtes ici comme chez vous, c'est toujours un plaisir de rendre service ! Venez, je vais vous conduire au téléphone.

- Merci mille fois, vous me sauvez la vie !

L'homme vous conduit jusqu'à une pièce de la maison. Vous rentrez pendant que l'homme reste au seuil.

Boite dialogue :

- C'est ici.

- Mais il n'y a pas de téléphone...

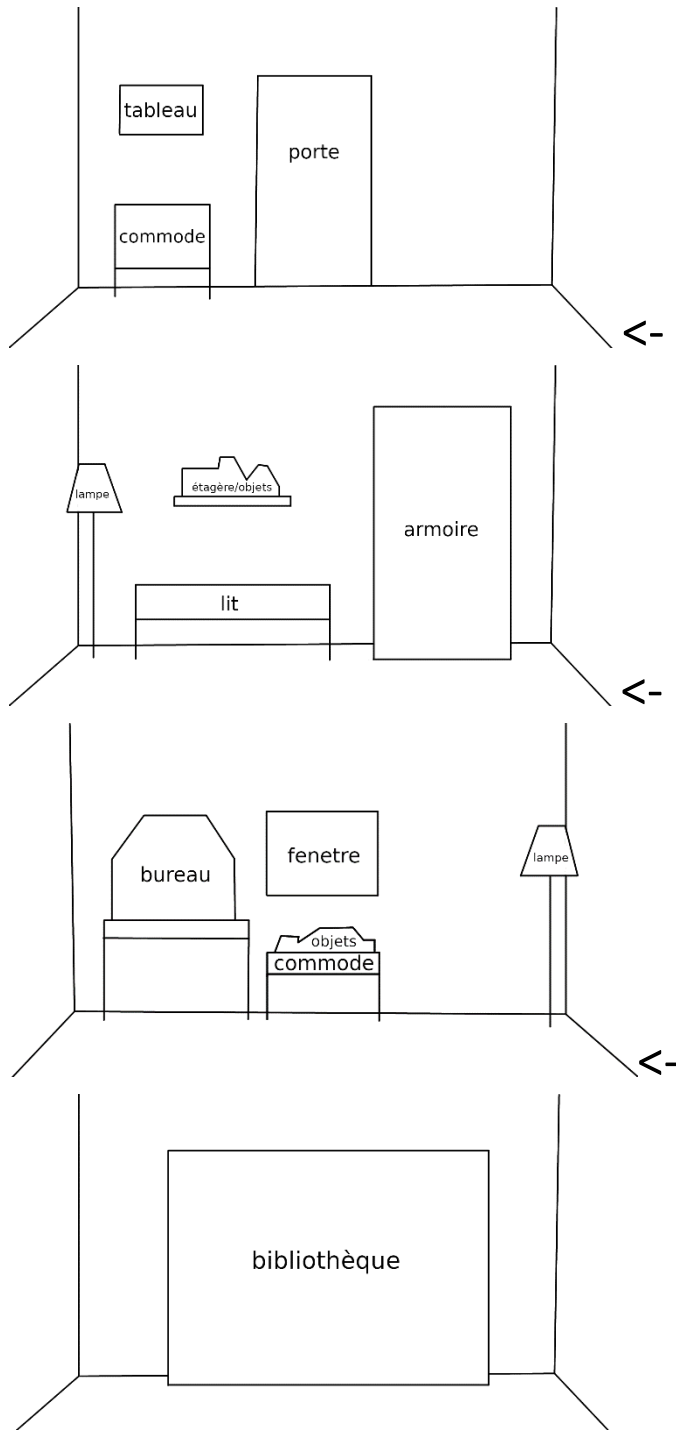
L'homme sourit et referme rapidement la porte.

Phase active, interaction avec porte

Boite dialogue :

- C'est fermé, tout ça ne me dit rien qui vaille, il faut que je parte d'ici, et vite.

Début partie principale du jeu comprenant les énigmes, se joue dans la pièce, interactions avec les éléments. 4 points de vus différents :



4 énigmes dans la pièce, l'ordre de résolution n'a pas d'incidence

Une fois les 4 énigmes résolues (environ 10 minutes), un mécanisme s'enclenche et la fenêtre s'ouvre. Vous vous enfuyez et le jeu s'arrête ici.