Background : Une porte inquiétante ouverte qui donne accès à une salle toute noire (et ce n’est pas raciste)

Salut ! [🡪]

On vous souhaite la bienvenue et on vous remercie de jouer à “Sword and Sorcery: The adventure of the great warrior that can be killed so easily that we don’t know why he is called a great warrior” (tous droits réservés) [🡪]

Avant de commencer cette magnifique et très complète aventure, certains détails vous concernant nous sont nécessaires… [🡪]

Rassurez-vous, rien de privé ou d’intime, seulement des éléments indispensables au bon déroulement du jeu [🡪]

Commençons : Êtes-vous …

[Un homme] [Une femme]

1. 2. Ah …

Bon nous allons faire avec … rien d’intimes on vous l’avez bien dit … [🡪]

Votre nom maintenant : [saisie] [🡪]

… Non mais votre vrai nom : [saisie] [🡪]

… Bon on va faire avec. [🡪]

Le pseudo que vous utilisez dans les jeux en ligne : [saisie] [🡪]

… Ce pseudo est déjà utilisé par un autre joueur, veuillez saisir un pseudo différent [saisie] [enregistrement premier pseudo pour méchant] [🡪]

Eh bien voilà, ce n’était pas si compliqué. [🡪]

Pouvez-vous nous faire un bref descriptif de votre apparence physique en 300 mots minimum ?

[Boite de saisie gigantesque avec compteur de mots] [Bouton « remplir pour moi » avec des descriptifs dégueulasse]. [Si au bout de 15 secondes] [SI JAMAIS, l’utilisateur choisit le mec qui zozotte, le faire zozotter et parler] [🡪]

Et pour finir votre numéro complet, pictogramme et date d’expiration de votre carte de crédit :

[Différents champs] [lien tout petit en bas de l’écran pour passer] [🡪]

Let the massacr… euh… game begin !

[fondu au noir]

[Environnement de dark souls]

Vous marchez depuis une bonne dizaine de minutes dans ce dédale de couloirs et ce n’est pas vraiment l’endroit le plus rassurant que vous ayez découvert… [🡪]

Vous voyez une grande entrée apparaitre, apparaissant petit à petit de ces ténèbres qui vous empeche de voir quoi que ce soit à plus de 10 mètres. Que faites-vous ?

[Entrer par la porte] [faire demi-tour] [sortir votre arme de son fourreau]

1. Vous avancez d’un pas fier et sûr quand soudain … [bruit de guillotine qui tombe] [🡪]

YOU DIE

[Recommencer]

1. Vous décidez de fuir courageusement, vous vous retournez, vous contemplez l’obscurité la plus totale et… [bruit d’une épée qui poignarde] vous étiez manifestement suivi par une quelconque atrocité qui ne voulait que vous nuire.

YOU DIE

[Recommencer]

1. Vous sortez votre arme [bruit d’une épée qui sort de son fourreau], quelle discrétion ! [🡪]

Vous entendez de faibles grognements émanant de l’ombre, autant devant que derrière vous … que faites-vous ?

[Se suicider] [hurler le plus fort possible en attaquant] [s’uriner dessus]

1. … c’est inattendu mais vous préférez en finir avec la vie… vous vous tranchez donc la carotide avec votre arme de la manière la plus courageuse possible évidemment !

YOU DIE

[Recommencer]

1. C’est une technique assez brouillon mais après tout vous êtes un guerrier sans peur et sans reproches, vous êtes courageux ! intrépide et … [🡪]

[Hurlement de personne qui meurt]

YOU DIE

[Recommencer]

1. Vous êtes paralysé par la peur, vous sentez que vous pouvez vous faire croquer a tout instant, plutôt que de tenter de fuir, vous décidez de vous uriner dessus de la plus courageuse des manières.

[bruit de monstre surpris] \*ça va etre chaud a trouver ça X)\*

Les grognements se sont tus.

Les créatures se sont enfuis, probablement effrayé par l’odeur puissante qui s’émane désormais de vos magnifiques cuissardes.

Vous avez vaincu les bêtes… pas vraiment en fait mais … vous avez vaincus leur envie de vous tuer ! ce n’est déjà pas si mal voyons ! Que souhaitez-vous faire ?

[Avancer] [Rester sur place] [Faire une danse de la victoire]

1. Cette salle désormais vaincue, vous pouvez vous aventurer un peu plus loin.
2. Vous ne bougez pas, vous ne voulez pas avancer malgré le sentiment qu’il n’y ait plus de monstres dans la salle suivante. Vous vous tenez là et attendez les prochaines instructions du jeu … Le 4ème mur vient d’être souillé, afin de corriger cette injustice … [bruit de pierre qui se fracasse au sol]

Une énorme pierre vient s’abattre sur le haut du crane de votre personnage, brisant ainsi tous les muscles et souvenirs de votre personnage.

YOU DIE

[Recommencer]

[Quitter le jeu]

1. Vous décidez de vous déhancher courageusement en plein milieu d’une salle vide, noire et obscure. Malheureusement vous aviez peut-être oublié vous être oublié précédemment. Ainsi c’est en glissant subtilement sur votre flaque d’urine que votre tempe droite finit enfoncer dans votre arme que vous n’aviez pas rengainée.

YOU DIE

[Recommencer]

[Quitter le jeu]

Vous apercevez au loin un joli gâteau bien enrobé, bien crémeux, bien décoré et à l’odeur alléchante. Une petite bougie trône sur son dessus et il repose lui-même dans une simple assiette blanche. Il y a également une porte sur votre droite de laquelle s’émane des fumées noires faisant penser à des résidus ténébreux que décidez-vous ?

[Se précipiter comme un goinfre sur le gâteau] [se diriger vers la porte de droite …]

1. Ce déclicieux gateau est pour vous ! Vous vous mettez à courir vous tendez les bras et [GLONK] vous heurtez une porte en verre … elle vous sépare de votre appétissante récompense ! Vous êtes sonné mais reprenez rapidement vos esprits, comment ouvrir cette porte ? [🡪]
2. Vous … êtes sur ? cette porte est vraiment inquiétante … d’autant plus que du sang s’en écoule désormais à travers la serrure, du sang ou une drole de matière noire visqueuse et surement potentiellement mortelle … alors ?

[Ouvrir la porte] [se laisser guider par la douce odeur du gâteau crémeux]

1. Non mais attendez-vous ne semblez pas comprendre, ne pensez pas qu’il y’a quelque chose de caché ou quoi derrière cette porte, une pancarte avec marqué dessus « YOU DIE » ne serait pas vraiment différent … que faites-vous ?

[« OUVRE CETTE FICHUE PORTE »]  [ « bon eh bien… allons manger ce délicieux gâteau »]

* 1. Bon ce n’est VRAIMENT pas faute de vous avoir prévenue…

YOU DIE

* 1. Retour au 1.

1. Retour au 1.

Vous examinez les lieux afin de comprendre comment accéder au gâteau sans passer par cette effroyable porte … Un digicode est, fort heureusement et par le plus heureux des hasards, accroché sur le mur à droite de la porte en verre. [🡪]

Un digicode, oui. [🡪]

Dans une environnement fantastique moyenâgeux, oui. [🡪]

Par le plus grand des hasards, oui. [🡪]

Saisissez le code pour accéder au gâteau :

[Saisir le code] [retourner à l’embranchement]

3 tentatives disponibles 🡪 + de 3 = YOU DIE

Le code est : « The cake is a lie »

CHECKPOINT

VICTOIRE ! la porte s’ouvre et laisse apparaitre un vent parfumé délicieusement chocolaté le gâteau est là devant vous ! que faites-vous ?

[Se précipiter sur le gâteau] [s’avancer doucement vers le gâteau] [Regarder aux alentours]

1. Vous vous ruez sur ce délicieux gâteau qui est là sous vos yeux ! il est pour vous, vous sentez déjà son délicieux goût chocolaté parcourir vos papilles ! Vous accélérez vous n’êtes plus qu’as deux mètres du gâteau ! [Bruit de glissement] et vous tombez sur ce dernier. Votre légende s’éteint ainsi : la tête recouverte de crème et une bougie plantée dans l’œil. [🡪]

YOU DIE

[Recommencer]

[Quitter le jeu]

1. Vous avancez tout doucement vers ce délicieux gâteau, il vous fait terriblement envie après ces quelques aventures vous salivez et avancez droit vers lui en ne regardant que ce dernier. Vous manquez de glisser sur une flaque de crème qui s’étend par terre, heureusement que vous n’avez pas couru, un accident est si vite arrivé… [🡪]
2. Vous décidez de regarder les alentours pour voir s’il n’y a pas de pièges ou créatures susceptibles de mettre fin à vos jours. Vous apercevez donc rien de bien intéressant si ce n’est une porte sur la gauche du gâteau ainsi qu’une sorte d’amas blanchâtre devant le gâteau. Que faîtes-vous ?

[Se précipiter sur le gâteau] [s’avancer doucement vers le gâteau]

Vous êtes à présent devant votre précieux. Que faites-vous ?

[Sortir votre célèbre duo fourchette/cuillère de héros pour bouter ce gâteau et le repousser jusqu’à votre estomac]

[Plonger la tête d’une puissance phénoménale droit dans le gâteau, la bouche ouverte pour espérer en attraper le plus possible]

[Vous en aller]

1. Vous dégainez votre assortiment d’argenterie et vous préparez à les planter dans le gâteau.

Mais le crissement réalisé par la sortie de vos deux « armes » réveil une ignoble créature semblable à un crabe géant qui mesure facilement deux fois votre taille ! le gâteau était un leurre ! un mensonge ! qui l’eut cru ? Le monstre s’en sert désormais de chapeau… Le temps presse ! vite il faut réagir !

[Rengainer votre attirail pour sortir votre arme]

[Attaquer là maintenant, courageusement avec votre fourchette et votre couteau]

[Vous retournez et fuir]

1. Devant la surprise d’un tel monstre, vous décidez de rengainer, ainsi vous sortez la boite dans laquelle se trouvait votre argenterie, vous nettoyez vos couverts, vous les essuyez un peu avec un petit morceau de tissu, vous les rangez délicatement dans leur emplacement pour être sûr de les retrouver la prochaine fois. Vous vous doutez bien que l’immonde créature affamée n’a pas attendu que vous terminiez votre ménagerie…

YOU DIE

[Recommencer]

[Quitter le jeu]

1. Ce gâteau est votre ! Crabe ou pas il faut le récupérer ! Vous avancez donc tel un bourrin allant à la baston vers votre ennemi ! [🡪]

Il ne s’attendait pas à un tel comportement de la part d’une proie … Il esquive habilement votre coup de fourchette et passe derrière vous. Que faites-vous ?

[Continuer de l’attaquer]

[Vous précipitez vers la porte de sortie]

[L’intimider]

1. Vous recommencez votre manœuvre, et continuez de l’attaquer. [🡪]

L’immense créature ne sait pas comment réagir par réflexe elle cherche à esquiver encore une fois. [🡪]

Alors qu’elle entame son geste, vous voyez la créature qui titube, comme déstabilisé par quelque chose. Vous regardez à ces pieds et … sa pate la plus avancé glisse sur la flaque de crème qui avait failli vous faire tomber il n’y a pas 2 minutes.

La créature ainsi tombe en avant et son œil vient s’empaler sur votre fourchette. Que faites-vous ?

[Enfoncer la fourchette pour achever la bête] [retirer la fourchette et proposer une paix temporaire afin de tenter de devenir son ami]

* 1. Vous appuyez de toutes vos forces sur l’animal

1. « Cette porte est mon unique chance ! » pensez-vous… vous réussissez bravement à vous extirper du combat et arrivez dans cette pièce [Bruit de porte qui se ferme violemment] vous entendez la porte se fermer violemment, vous êtes seul dans le noir, enfermé dans une salle vide et sans rien à manger … même pas ce succulent gâteau dont on sent encore le parfum à travers quelques brises qui réussissent à passer la porte.

YOU DIE

1. Vous hurlez d’une manière assez grotesque mais néanmoins virile ! malgré tout le crabe ne semble pas intimidé par un adversaire mesurant la moitié de sa taille armé d’une fourchette et d’une cuillère… \*retour au 2\*
2. Vous vous retournez et fuyez ! vous courrez de toutes vos forces quand soudain … [bruit de glissement] … cette fichue plaque de crème au sol vous fait tomber ! Vous faites une légère chute qui malgré tout vous casse les deux chevilles, vous fracture la hanche droite, vous arrache les ligaments de votre épaule droite et vous rend borgne grâce à l’intervention de vos couverts qui sont désormais délicatement enfoncés dans vos globes oculaires. Vous croyez entendre le crabe pouffer de rire avant de vous faire avaler.

YOU DIE

[Recommencer]

[Quitter le jeu]