# Scénario

## Introduction

L’histoire se déroule en 2378, le monde a totalement changé.   
Kevin est un rebelle : il a dit « zut » à sa mère.

Elle le met à la porte mais avant de sortir il vole son argent (#Revolution) et va à la salle d’arcade.

En chemin il doit affronter de puissants ennemis de type pnj irl et de type char d’assaut démoniaques du futur (voitures).

Il enfile une pièce qui brille étonnamment dans la fente d’une borne, s’installe sur un siège et branche le jeu à son cerveau.

## Début du jeu

Le jeu se lance, il s’agit de : Fantasy upchuck city kingdom (FUCK)

Le premier niveau se déroule dans un château médiéval et on incarne un chevalier un peu rachitique.

A la fin du niveau, Kevin n’arrive pas à sortir du jeu et est téléporté dans le menu, qui est enfait une ville médiévale futuriste.

Sur conseil d’un pnj, Kevin ingurgite une marmite de liqueur d’urine de licorne unijambiste et se fait téléporter dans un second niveau.

Le second niveau se déroule dans une planète inhospitalière et on incarne un alien.

A la fin du niveau on trouve un sachet de ravioli au doritos et on revient dans le menu.

En ajoutant cet ingrédient magique à la citerne de liqueur, si on en boit une marmite on peut choisir de se rendre dans le 1er, 2ème ou 3ème niveau.

Le troisième niveau se déroule dans un bar à striptease et on incarne une stripteaseuse quelque peu vulgaire. A la fin du niveau on obtient des passeports de pays lointains. En ajoutant cet ingrédient magique à la citerne de liqueur, si on en boit une marmite on peut choisir de se rendre dans le 1er, 2ème , 3ème ou 4ème niveau.

Le 4ème niveau se déroule dans un terrain boueux et on incarne un militaire upra badass. A la fin du niveau on obtient une mèche teinte de Stormy Drump le président de notre nation. Le codeur du jeu (dans le menu) nous échange ce merveilleux objet avec la possibilité de changer d’apparence à tout moment (L/R). Le vieux taré nous apprend que pour pouvoir sortir du jeu, il nous faut rassembler les 4 barrettes de mémoire vive ddr72 (12t). Ensuite il nous indiquera où trouver le repaire du concierge de la borne qu’il faudra battre pour que la pièce magique soit éjectée de la borne.

Une fois la quête finale accomplie, Kevin ôte le casque, récupère sa pièce et la remet dans la borne.

Les transformations

Principe : la première capacité peut s’utiliser sans limite, la deuxième ne peut s’effectuer qu’après un certain temps

Kevin : Capacités spéciales : frappe les ennemis avec ses cheveux, peut faire du métal pour faire fuir les ennemis

Chevalier : Peut frapper à l’épée, peut pousser des objets lourds

Alien : Peut mettre des coups de bras (bras qui sort du ventre), peut se liquéfier à travers certaines matières

Stripteaseuse : Peut envoyer un baiser pour immobiliser un ennemi, peut faire une danse pour recevoir de l’argent

Militaire : Peut éliminer des ennemis distant (arme à feu), peut faire exploser certains types de blocs

# PNJ’s dans les zones du jeu

## Introduction

Mère, ennemis

## Le menu

Extérieur : 7-8 pnj : dialogues simples

Intérieur : Vieux fou, druide, codeur + 3 autres