**Dialogue lvl 1**

**Introduction du jeu (plan fixe en rapport avec narration en dessous)**

Le professeur Erwin était un homme seul.  
  
Non pas qu’il n’avait personne pour lui, au contraire, sa famille l’appréciait.  
  
Non, c’était lui qui n’appréciait personne, hormis son propre génie  
  
Malgré cela, il commençait à souffrir de sa solitude  
  
Sa famille disait toujours que depuis qu’il avait ouvert son propre laboratoire  
  
Il n’était plus que l’ombre de lui-même  
  
Cette phrase avait résonné dans sa tête et lui avait fourni une solution  
  
Si la seule personne qu’il supportait c’était lui-même, il n’avait qu’à faire de son ombre un compagnon  
  
Il inventa une machine capable d’arracher son ombre à son corps et lui donner vie  
  
L’expérience fut un succès  
  
Mais rapidement il comprit qu’il y avait un problème   
  
Il souffrait de perte de souvenir et son ombre était l’exact opposé de lui. Elle était bête, blagueuse et surtout extrêmement gentille.  
  
Lors d’une de leur nombreuses disputes, l’ombre prit de chagrin activa la machine au hasard et arracha l’ombre du corps de toute l’humanité  
  
La machine surchauffa et le professeur arriva trop tard pour arrêter l’ombre qui prit la fuite dans la panique.  
  
*\*Arrivé en jeu\**  
  
  
  
  
 #Erwin   
~ who("Erwin")  
~ mood("think")  
Putain ma tête. Quel imbécile, je vais pouvoir relancer la machine.  
  
*Message tuto* : « Cliquez sur la machine pour interagir avec »   
  
#Erwin   
~ who("Erwin")  
~ mood("think")  
Super, elle est cassée et je sais plus comment la réparer sans lui. Je dois le retrouver  
 *\*le joueur prend le contrôle des déplacements du personnage\**  
  
*Message tuto* : « Cliquez sur une zone pour vous y rendre, rendez-vous devant la porte »  
 *\*le personnage s’arrêter en route et bascule vers l’autre plan un instant\**  
  
#Erwin   
~ who("Erwin")  
Wow, qu’est-ce que c’est que ça ?  
  
*\*le personnage revient dans le plan matériel\**  
#Erwin   
~ who("Erwin")  
D’accord, bon je crois qu’il a ouvert un plan parallèle. Génial. Faut que je le retrouve rapidement.  
 *\*Le joueur doit interagir avec la porte pour l’ouvrir\**  
#Erwin   
~ who("Erwin")  
Bien sûr sans les clefs ça va être plus dur…  
  
Message tuto : \*Explication de l’inventaire et mise en évidence des clefs par terre\*  
  
\*le joueur ramasse les clefs et ouvre la porte en utilisant les clefs dessus\*   
  
#Erwin   
~ who("Erwin")  
~ mood("think")  
Bon sortons de cette baraque  
  
*Le joueur est alors libre de ses mouvements. Il peut aller chercher des objets dans les pièces ou descendre à la porte voir aller chez Richard directement.*

\*Si le joueur ramasse la ventouse\*  
#Erwin   
~ who("Erwin")  
~ mood("think")  
Je vais en avoir besoin avec tous ces chieurs  
  
\*si le joueur ramasse la photo de famille\*

#Erwin   
~ who("Erwin")  
~ mood("think")  
Une sacrée bande de cons  
  
\*si le joueur essaye de sortir de la maison\*  
#Erwin   
~ who("Erwin")  
Grmbl qui a encore fermé cette porte ? RICHARD !   
  
#Richard  
~ who("Richard")  
OUI MONSIEUR ?   
*(Richard se trouve dans le salon à coté)*  
  
\*le joueur doit se rendre à coté et débute ainsi les dialogues avec Richard en cliquant dessus et en validant « parler »\*  
  
#Richard  
~ who("Richard")  
Monsieur que se passe-t-il ? Il y a eu un tremblement et un personnage noir est parti avec vos clefs en fermant derrière lui.  
#Erwin   
~ who("Erwin")  
Mais il m’a enfermé en plus ce … ? Bon donnez-moi vos clefs alors.  
#Richard  
~ who("Richard")  
Je… Je ne sais pas où elles sont.  
#Erwin   
~ who("Erwin")  
Quoi ? Mais vous n’oubliez mais ne perdez jamais rien d’habitude.  
  
#Richard  
~ who("Richard")  
Je ne sais pas monsieur. Depuis le tremblement de terre je ne me sens pas bien et j’ai pleins de trou de mémoire monsieur.  
  
\*Transition vers le monde des ombres\*  
#Erwin   
~ who("Erwin")  
~ mood("think")  
Wow encore ? Mais ? C’est mon ombre ça ?  
  
#OmbreRichard  
~ who("OmbreRichard")  
T’es qui toi ? Qu’est-ce que tu fiches ici dans le manoir de cet abruti d’Erwin ?  
  
#Erwin   
~ who("Erwin")  
 \*Bah peut-être car Erwin c’est moi ? Et puis un peu de politesse merde !   
#OmbreRichard   
~ who("OmbreRichard")  
-ça m’étonnerait beaucoup, vous lui ressemblez un peu mais vous ne semblez pas être un aussi gros nul que lui.  
 \*C’est toi Richard ?   
#OmbreRichard  
~ who("OmbreRichard")  
-Comment tu sais comment je m’appelle ? Tu as l’air moins abruti que celui pour qui je travaille.  
  
  
#Erwin   
~ who("Erwin")  
~ mood("think")  
D’accord, ça doit être l’ombre de Richard mais il semble avoir le caractère opposé, comme ma propre ombre. Ça explique pourquoi il est exécrable.  
 *Tuto message : Dans le monde des ombres, les personnages ont un comportement opposé à leur alter ego humain, servez-vous en pour identifier à l’ombre de qui vous parlez via le menu de personnalités*  
#Erwin   
~ who("Erwin")  
Oubliez tout ça. Vous ne savez pas où sont les clefs de l’entrée ?  
  
#OmbreRichard   
~ who("OmbreRichard")  
Non je les trouve plus, de toute façon je perds toujours tout. Puis je vois pas pourquoi je vous les donnerais en fait.  
  
#Erwin   
~ who("Erwin")  
~ mood("think")  
Peut-être qu’ils perdent des morceaux de souvenir dans la séparation. Je devrais essayer de les réunir. Peut-être qu’en superposant les plans ?...  
  
*\*Message tuto : Pour réunir un individu et son ombre vous devez faire en sorte que les deux fassent exactement la même chose au même moment sur les deux plans\**

*\*retour brutal au plan matériel\**  
  
#Erwin   
~ who("Erwin")  
Je vais gerber si ça continue, mais je crois que j’ai compris le principe.  
 *Message tuto : Appuyez sur \*input\* pour basculer d’un plan à l’autre*

#Richard   
~ who("Richard")  
Oh monsieur c’est incroyable ! Vous avez disparu pendant un instant !  
#Erwin  
~ who("Erwin")  
Oui oui je sais je suis incroyable.   
#Erwin  
~ who("Erwin")  
~ mood("think")  
Bon comment faire en sorte qu’il se mette quelque part et ne bouge plus ?..  
Je vais devoir m’intéresser ce benêt.  
#Erwin  
~ who("Erwin")  
 +Qu’est-ce qui vous insupporte Richard ?   
#Richard  
~ who("Richard")  
-Eh bien, sans vous manquez de respect, vous savez bien que je déteste le désordre et les cafards non ?  
#Erwin  
~ who("Erwin")  
  
-Non j’en avais aucune idée car j’en avais pas grand-chose à faire en fait.  
 +Qu’est-ce que vous ferait plaisir Richard ?  
#Richard  
~ who("Richard")  
-Oh c’est gentil de demander, eh bien j’adore le chocolat.   
 *\*Message tuto : Vous en avez appris davantage sur Richard et donc sur son ombre, regardez son onglet personnalité\*  
  
\*Le joueur doit aller dans la cuisine trouver le chocolat dans le frigo et le donner au majordome\**#Richard  
~ who("Richard")  
Oh merci monsieur ! C’est bien gentil !   
  
\*Richard va s’asseoir sur le canapé\*

*\*Le joueur doit aller dans le monde des ombres et inspecter le canapé pour savoir qu’il y a des cafards dedans ou utiliser la ventouse pour assommer Richard quand il se trouve devant\*  
  
\*dialogue avec Richard 2eme fois\**#OmbreRichard  
~ who("OmbreRichard")  
Vous allez bientôt arrêter de faire des aller-retours magique dans le salon ? Vous n’êtes pas chez vous hein.  
  
#Erwin  
~ who("Erwin")  
 +Si tu te mets sur ce canapé j’augmente ton salaire  
#OmbreRichard  
~ who("OmbreRichard")  
-Mon salaire ? Mais vous êtes qui pour me dire ça ? Décampez d’ici.  
 +Crois-moi si tu fais ce que je te dis, tu feras chier ton patron  
#OmbreRichard  
~ who("OmbreRichard")  
-Oh croyez-moi rien ne me ferait plus plaisir mais en fait il se trouve que je ne vous connais pas et que je vais appeler la police si vous disparaissez pas tout de suite.  
 + (choix possible que si le joueur a inspecté le canapé) J’ai cru remarqué une grande présence de cafard dans le canapé, tu devrais regarder.  
#OmbreRichard  
~ who("OmbreRichard")  
-Oh vraiment ? Je vais voir ça tout de suite ! Et cassez-vous d’ici !   
  
*\*l’ombre va sur le canapé et fusionne avec son double, retour au plan matériel\**  
  
#Richard  
~ who("Richard")  
  
Woaw ! Je ne sais pas ce qui s’est passé monsieur mais je me sens à nouveau complet. Les clefs de secours sont sous l’escalier en fait. D’ailleurs je crois me souvenir que la forme noire qui est passé à marmonné quelque chose comme « J’arrive ma nouvelle famille ! »   
  
#Erwin  
~ who("Erwin")  
Oh me dis pas qu’il est retourné à la maison familial celui-là …   
  
*\*Le joueur peut prendre les clefs et sortir\**