Ma taverne... \|Ma fierté... \|J'ai travaillé dur pour

faire de ce bâtiment un établissement respecté

où les habitants de la ville viennent boire et

se rencontrer.

Je me souviens encore du jour où j'ai racheté cette

gargote, \.de toutes ces journées interminables

passées à travailler pour rembourser mon prêt, \.

mais finalement,\. j'y suis arrivé.

Enfin, trêve de rêverie. \.\.Le soir approche et

j'entends déjà les clients affluer. \.\.Il est temps

de se mettre au travail!

Une journée de plus, \.bientôt j'aurai suffisamment

d'économies pour prendre une retraite bien mérité.\.\.

Jeter le vieux Carl dehors à la fin du service me

manquera...

D'ailleurs, \.en parlant du vieux Carl...

Vieux Carl :

PATRON\|

\*BURP\*

Encore une!

Tavernier :

"Tout de suite!"

Je dois une grande partie de mes bénéfices à

cet ivrogne. \.\.Où trouve-t-il donc l’argent

nécessaire à assouvir son vice, \.jour après jour ? \|

bah, peu m’importe. \. Au final j’ai une vie tranquille, \.

Une famille merveilleuse et bientôt, \.du temps à

leur consacrer. \.\.On peut dire que je suis heureux, \.

oui il n’y a pas d’autres mots, \. Je suis heureux.

\*blackout\*

Tavernier :

CARL !

DEHORS !

Vieux Carl :

Ouch \|

\*BURP\*

\*ellipse temporel\*

Encore un jour de plus. Il faudra probablement que

je songe à trouver un repreneur pour mon

établissement. Certes il n’est pas encore temps, \.

mais quand le jour viendra il faudra que l’entreprise

de ma vie perdure. \.\.Cette ville est petite et il serait

regrettable que sa seule auberge ferme ses portes.

Vieux Carl :

PATRON\|

\*BURP\*

Encore une!

Tavernier :

"Tout de suite!"

\*Service\*

Maintenant que j’y pense, le vieux Carl est toujours

Trop rond pour demander autre chose que de quoi

être encore plus rond. En fait il est même diablement

constant dans ses paroles quand il s’agit de demander

sa bibine.

D’ailleurs je suis probablement pas mieux que lui…

\*tentative de blackout, bug de l’écran (parasites)\*

Tavernier :

CARL !

DEHORS !

Vieux Carl :

Ouch \|

\*BURP\*

\*le vieux carl bug, puis disparaît de l’écran sans aucune autre animation\*

\*elipse temporel (changement du ton vers nuit, bug, changement du ton vers PM, puis vers nuit à nouveau)\*

\*le jeu est perdu, presque autant que l’aubergiste : explication, le virus (à faire plus tard. I’M YOU FATHER ! I MADE YOU ! BITCH)\*

Au fait, que faisais-je hier à la même heure ? \..\..\..\.

vu l’heure \..\..\..\. D’ailleurs quelle heure est-il ?

je \.\. je devrais aller me coucher. \.\. Allons à l’étage

\*Accès salle de la console\*

Qu...\. Quel est cet endroit ?

Quel est cette chose ?

\*avance vers la console\*

\*texte défilant sur l’écran\*

ERREUR INTRUSION SYSTEME DETECTE

DANGER ANTIVIRUS DESACTIVE

DANGER LOG SYSTEME DESACTIVE

DERNIERE MESURE : MISE EN QUARANTAINE DU SYSTEME

SAUVEGARDE DES DONNEES EN COURS\..\..\..\.

ERREUR : DONNEES DE SAUVEGARDE CORROMPU -> sauvegarde ici

EXTINTION DU SYSTEME POUR PREVENIR DES DOMMAGES

SUPPLEMENTAIRES

LA CONFIGURATION EST MAINTEANT REGLE SUR « DEBUG »

CONFIRMER L’EXTINCTION (oui/non)

\*Servir à boire\*

\*le joueur est libre, au bout de 5s le système part en cacahouètes, des bit aléatoires s’affichent à l’écran. Le message « / !\ SAUVEGARDE CORROMPU / !\ » s’affiche (indice au joueur) et le jeu crash. Une sauvegarde est présente pour la suite du jeu\*

\*retour au bar, le vieux carl est glitché, le tavernier se souvient de tout jusqu’à « mise en quarantaine du système »

\*énigme 1 : boit ! boit ! boit !\*

TODO : introduction du joueur, réalisation de la condition de PNJ du tavernier (ou en tout cas du fait que son monde est faux). Enigme à base d’overflow. Voir comment on fait ça

Le joueur sert carl, le stock restant de bibine diminue à chaque service, le nombre de bouteille de bibine à l’écran diminue au fur et à mesure. Une fois à zéro bouteille visible, servir carl fait spawn des bouteilles glitché absolument partout (underflow sur non signé).Servir carl une bouteille glitché le rendra glitché de manière permanente et passer au travers permettra d’acquérir la compétence « boire » (à la suite d’un mini jeu si besoin)

\*énigme 2 : you can’t do that kid\*

Introduire la mécanique de “passer une enigme impossible” en demandant l’aide du virus, introduction par la même du virus sous la forme d’une voix, chara design pour plus tard mais un truc bien creepy de pref. Le but est de rendre le joueur pénétrable pour obtenir la capacité « explorer ». Si cette mécanique doit exister elle doit être introduite expliquant le changement de plan par rapport à l’idée initiale pour cette énigme