# Enigmes du chapitre

## Enigme 1 : you gotta drink it all

Le joueur sert carl, le stock restant de bibine diminue à chaque service, le nombre de bouteille de bibine dans la réserve diminue au fur et à mesure. Une fois à zéro bouteille visible, servir carl fait spawn des bouteilles glitché dans la reserve (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

# Script :