étapes : réveil après glitch

réinteragit avec servante  
 entrée en scène virus

Trame de fond : contexte => qu’est ce qu’on veut exprimer, que le joueur ressente

référence taille dialogue :

dddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddd  
dddddddddddddddddddddddddddddddddd

Jour 3

Fenêtre centre / sombre

=>

Le même endroit. \.Encore.\.\.

Les mêmes clients. \.Encore.\.\.

---

Comment avais-je pu ignorer les similarités de mes

différentes journées ? Ne faisais-je pas attention ?

Ou déniais-je tout simplement les faits ?

---  
Mon assistante… Encore…

J’avais encore notre conversation d’hier au travers

de la gorge.

Ce que j’avais en face de moi n’avait rien d’un

humain.

Tout au plus une machine déréglée, ou une

musique qui se répète.

Et cette réplique… "Vous n’êtes rien "…

Je préférais mettre mes questions de côté et

réfléchir à un moyen de partir d’ici

Client bon buveur

"Allez patron, sers m'en un de \*hic\* plus !"

---

Carl veut à boire.\.  
Encore.

---

\*mouvement\*

dddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddddd

Je n’avais même pas vraiment le contrôle de

mes jambes. Mais j’étais déjà devant "Carl" pinte  
en main.

--  
…\|  
Est-ce que j’ai vraiment à le servir ? \.Ne vais-je pas tout

simplement répéter la journée d’hier ?

---  
\*Ouvrir fenêtre de choix avec Servir à boire et … comme choix\*  
 => Si …   
 Joueur est capable de bouger, déclenche bug si change de case  
 => Si servir à boire

Rebooter sur le même jour

---  
\*GARDER L’ANIMATION DU JEU QUI BUG AVEC LE TEXTE DE LA CONSOLE VISIBLE\*  
---

Je me réveillais, la tête embrumée.

Tout était devenu flou soudainement…  
Venais-je de perdre connaissance ?

Avais-je provoqué quelque chose ?

\*héros rentre en scène, arrive au comptoir\*  
  
Mes espoirs d’avoir changé ce jour se réduisaient en

miettes en voyant le même étrange client d’hier

s’approcher…

Je ressentais à nouveau le sentiment de gêne de la

veille. J’allais revivre la même conversation…

… Ou devrais-je ? Rien ne me force à lui servir à boire

après tout..

---  
\*Ouvrir fenêtre de choix avec Servir à boire et … comme choix\*  
 => Si …   
 Joueur est capable de bouger, déclenche bug si change de case  
 => Si servir à boire

Rebooter sur le même jour

---  
\*GARDER L’ANIMATION DU JEU QUI BUG AVEC LE TEXTE DE LA CONSOLE VISIBLE\*  
\*PASSER A LA SOIREE\*  
Encore cette sensation de flottement, ma vision

semblait avoir du mal à se réadapter aux alentours.

Malgré les difficultés à voir mes alentours,

j’étais enfin libre de mes mouvements.

Je n’avais plus qu’à sortir de là au plus vite.

---

\*JOUEUR PEUT ALLER JUSQU’A LA PORTE OU ETAGE\*  
Si porte

(sous le format de la console)  
 ERROR : Entity doesn’t have door\_exit permissions  
 Access rejected

(sous le format joueur)

Impossible d’ouvrir la porte. J’avais pourtant ma main

sur la poignée, mais malgré tous mes efforts, elle ne bougeait

pas d’un iota.

N’avais-je pas une autre option pour fuir ce rez-de-chaussée ?

Note : Déclencher un trigger porte\_a\_essayé

Si étage

\*PASSER A ECRAN NOIR\*

Ce qui m’attendait à l’étage…  
N’avait pas l’apparence d’une chambre.

--  
ça n’avait même pas l’apparence d’un étage.

Ou de quoi que ce soit que je pourrais nommer comme

"Normal".  
--  
C’était sûrement pour le mieux, étant donné que

je venais de passer mes trois derniers jours à

vivre la rébarbative des banalités qui soient…

Mais ce que j’avais sous les yeux outrepassait

toute notion de cohérence et de réalité.

\*WARP SUR LA ZONE DE LA CONSOLE\*

\*REINITIALISER LA TEINTE NORMALE\*

\*RETIRER L’ECRAN NOIR\*

Etais-je toujours dans l’auberge ?\.\. Dans mon monde ?

Je ne sentais même pas le sol sous mes pieds…

J’avais déjà du mal à comprendre ma situation, mais

ce qui m’intriguait plus encore était le texte qui planait

devant mes yeux, avec la mention "Awaiting Input "…

Est-ce qu’on attendait quelque chose de ma part ?

Seule une option me semblait clair dans mon esprit…

\*Ouvrir fenêtre de choix avec Servir à boire\*

\*Une fois l’option choisie, faire un bruit d’eau suivi d’un petit bruit d’électricité puis de pc qui s’éteint\*

\*Au même moment, virer la teinte du jeu vers les nuances de gris sombres\*  
\*Le joueur peut bouger sur la petite plateforme durant quelques secondes je dirais 5 à 8\*

\*Au bout de ce temps (tout en permettant au joueur de bouger) =>

Passer quasi instantanément la teinte du jeu au rouge fort  
Jouer une alarme stridente

Faire deux trois flashs rouges à l’écran\*

Le but étant bien sûr de jouer sur le contraste ‘pc qui s’éteint’ => ‘tout s’affole’

\*Trois quatres secondes après ça, tout s’éteint, plus de son, black screen. Penser à réinitialiser la teinte\*

SYSTEM FATAL ERROR

\.... \|... \....

\|Trying to recovery \....

\|Rebooting system \....

URGENT : UNACESSIBLE DATA  
Will now run the game in debug mode\.\..\.\..\.\..\.

Some functions might not work as expected.

\|\!

GRAVE : UNEXPECTED FILE d3thrfvc.bin FOUND\.\.

UNABLE TO ANALYSE FILE\.\.

UNABLE TO DELETE FILE.\.\.