

LIFE IS STRANGE

EXERCICE - NARRATIVE DESIGN

CRÉATION D'UNE SIDE QUEST

CAMILLE REULOS-CARRÈRE

PITCH

Suite à la mort/tentative de suicide de **Kate**, l'établissement de BlackWell décide de mettre en place des **cercles de discussion & de prévention**, dirigés par l'infirmière de l'École.

Alors que Max se repose dans sa chambre, essayant de comprendre ce qu'il vient de se passer, **Dana** vient frapper à sa porte. Elle demande de l'accompagner à un cercle de discussion, car elle n'a pas le courage de s'y rendre seule.

Sur la route, Dana demande à Max de convaincre les autres filles du dortoir de venir avec elles, pensant que *"cela pourrait faire du bien à tout le monde."*



CONTEXTE & TIMELINE

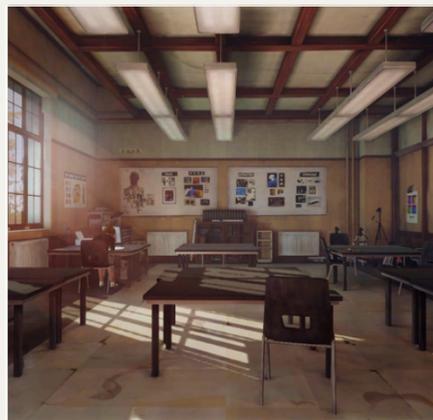
La quête se joue pour conclure **l'Épisode 2 : Out of Time**. Elle se déroule en début de soirée, quelques heures après l'incident *"Kate on the roof"*.



Kate on the roof



Principal Well's Office



A Guilty Way

Suivant si Kate met fin ou non à ses jours, les dialogues ne seront pas les mêmes dans la séquence ***"A guilty Way"***



DÉROULÉ 1/3

Point de Départ : *Chambre de Max Caufield*

Le joueur peut :

- **circuler** librement dans la chambre
- **interagir** avec les différents éléments de la chambre :
débloquent des dialogues décrivant l'état d'esprit de Max sur la situation

Déclenchement de la Quête : le joueur interagit avec la **guitare**

[une cinématique se lance, Dana rentre dans la chambre. Elle s'assoit sur le lit et écoute Max jouer]

Une phase de dialogue se lance, **Dana demande au joueur de l'accompagner au cercle de discussion** mis en place par l'Académie. La phase de dialogue se termine quand le joueur accepte.



Chambre de Max Caufield



Dana

DÉROULÉ 2/3

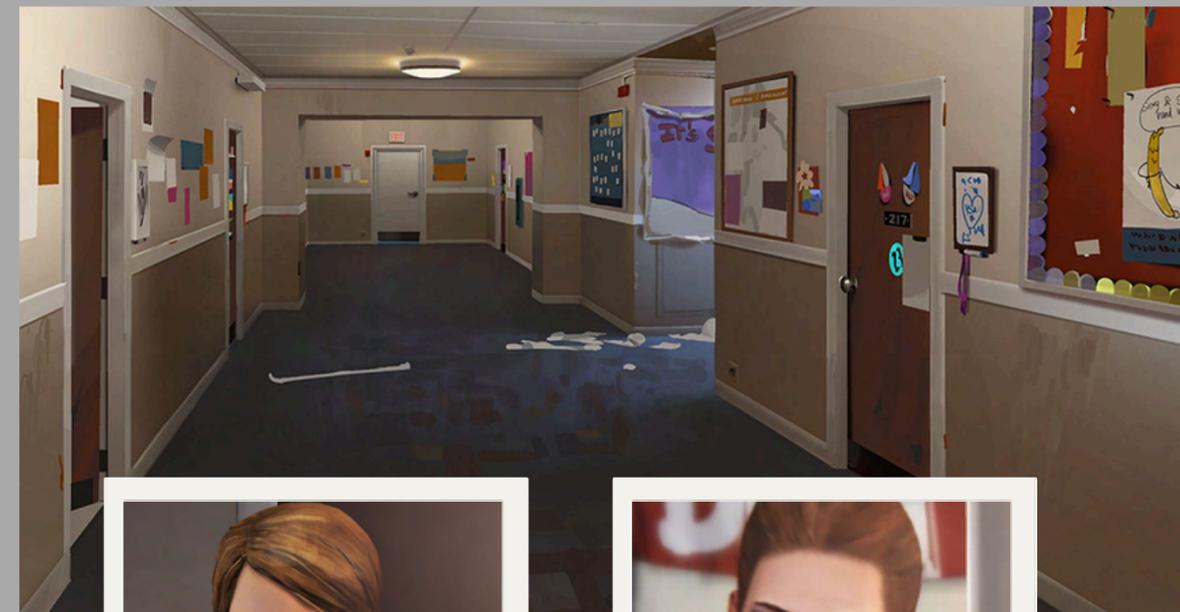
Lieu d'exploration : *Dortoir des Filles*

Une fois avoir accepté, Dana se lève et attend devant la chambre. Une fois sorti, le joueur peut **circuler dans le couloir du dortoir** et suivre Dana vers la sortie.

En route, elle s'arrête devant la porte de chambre de **Juliet**. Elle frappe à la porte et lui parle au travers, essayant de la convaincre de venir avec eux. Elle refuse de lui ouvrir, voulant rester seule.

Amorce :

Dana demande alors au joueur d'aller voir les autres filles du dortoir pour les convaincre de venir à la discussion de groupe,
"le temps qu'elle convaint Juliet".



Juliet



Dana

Condition de fin :

- Aller parler aux 2 filles présentes
- Les convaincre de se joindre au groupe
- Revenir voir **Dana**.

1ÈRE PHASE D'INTERACTIONS

Deux personnages sont liés dans leur dialogue et résolution de la quête.



Victoria

- se trouve dans sa chambre, **enfermée**
- si le joueur cherche à lui parler, elle lui dit qu'elle n'ouvre la porte qu'à **Taylor**



Taylor

- *se rend une première fois voir Victoria, avant de se rendre dans sa chambre*
- Dit au joueur qu'elle ne vient pas si **Victoria** ne vient pas. Donne au joueur l'information qu'elles ont "**un mot de passe**" entre elles.



Dortoir des Filles

Résolution :

Le joueur doit retourner dans le temps, **se cacher**, pour observer Taylor frapper à la porte *(rythme particulier et nombre de coups particuliers)* afin **d'exécuter le même** sur la porte de Victoria. Elle ouvre la porte alors et laisse le joueur rentrer.

2ÈME PHASE : CONVAINCRE VICTORIA

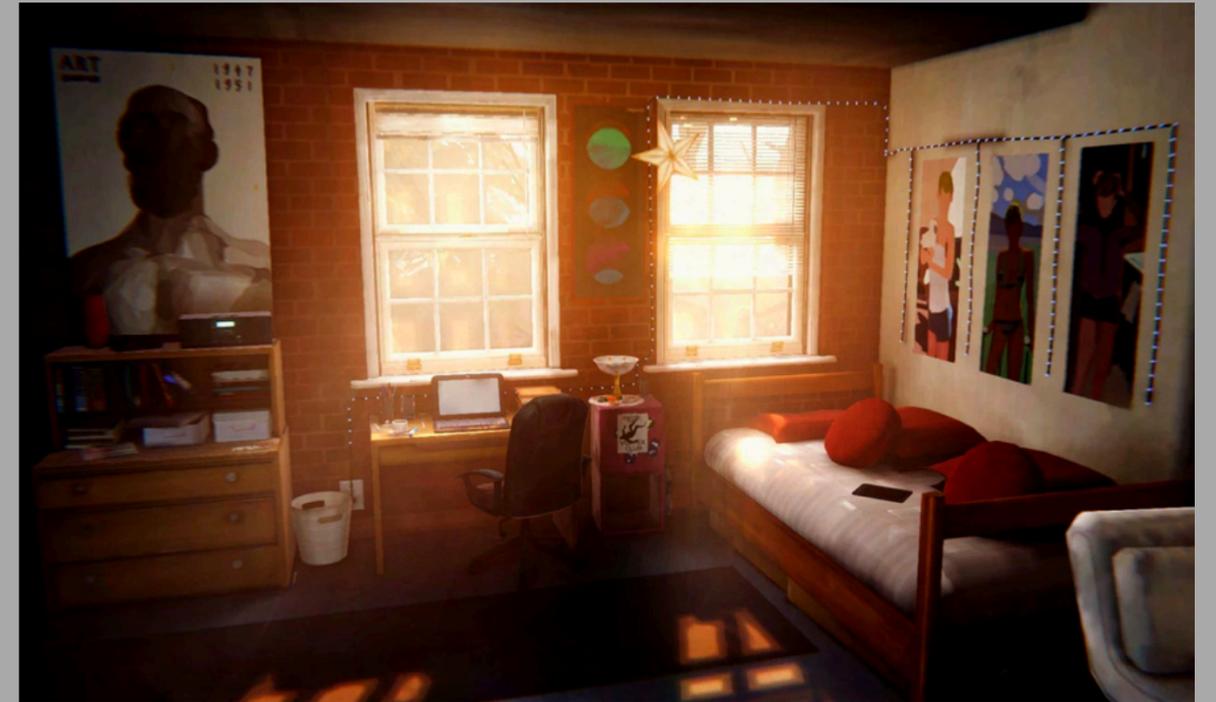
Dans cette phase, un **choix important** est posé au joueur, ce qui aura des conséquences sur la suite

[Victoria est en larme, méconnaissable]

Dans cette cinématique, Victoria n'admet pas qu'elle est en cause dans la tentative de suicide/mort de Kate. Elle a peur pour la suite de ses études et sa carrière professionnelle. Elle finit par dire que Kate aurait sauté, qu'elle soit là ou non. Max, folle de rage dénonce son attitude égoïste, lui exprime son dégoût. Victoria souhaite se joindre au groupe de discussion, elle a peur de rester seule.

Le joueur a alors 2 choix :

- **Laisser Victoria venir**
- **Ne pas laisser Victoria venir**

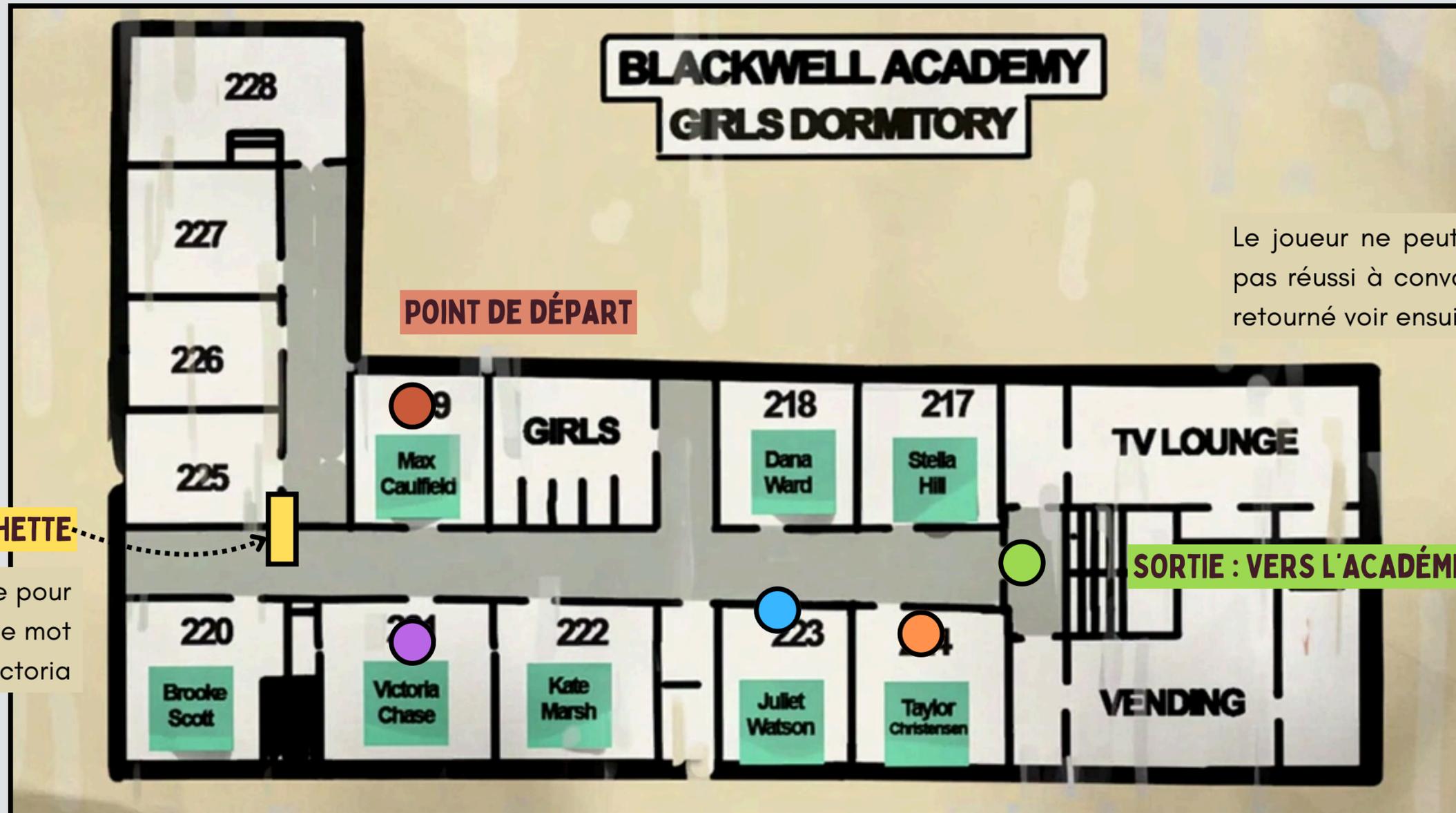


Chambre de Victoria

Si le joueur décide de **Laisser Victoria venir**, celle-ci se joint au groupe de discussion pour la scène finale.

Si le joueur décide de **Ne pas Laisser Victoria venir**, Max exprime son refus qu'elle se joigne au groupe afin qu'elle reste seule avec ses actes sur la conscience. Victoria exprime alors à Max qu'elle est elle aussi fautive de sa mort/tentative. Victoria restera seule et tourmentée.

PLACEMENT DES PERSONNAGES



Le joueur ne peut pas sortir tant qu'il n'a pas réussi à convaincre les autres filles et retourné voir ensuite Dana.

CACHETTE

Intéragir avec la cachette pour observer Taylor effectuer le mot de pass sur la porte de Victoria

SORTIE : VERS L'ACADÉMIE

VICTORIA

DANA & JULIET

TAYLOR

DÉROULÉ 3/3

Lieu : *Salle de Cours, Blackwell Academy*

Dans cette cinématique de conclusion, on voit les différents personnages s'exprimer à tour de rôles sur leur ressenti de la situation.

*Si le joueur a choisi de **laisser Victoria venir**, celle-ci va s'excuser et avouer ses causes dans l'incident de Kate.*



Salle de Cours

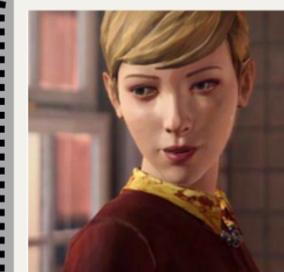
Personnages Présents



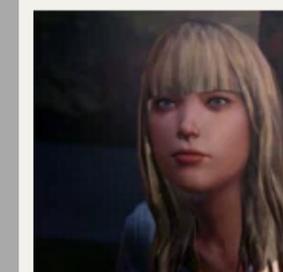
Juliet



Dana



Victoria



Taylor

*Si le joueur a choisi
Laisser Victoria venir*

ENJEUX DE LA SCÈNE

Conséquence Majeure :

- Si le joueur a décidé de **Ne pas laisser Victoria venir** se joindre au cercle de discussion, cela aura des conséquences dans ***l'Épisode 4 : Dark Room.***

Elle ne fera pas confiance à Max quand celle-ci essayera de la prévenir qu'elle est en danger.



LIFE IS STRANGE



EXERCICE - NARRATIVE DESIGN

**DESCRIPTION DE ZONE
& DIALOGUE**

CONTEXTE DE LA ZONE

Nom de la Zone : Friendship's Lighthouse

- **Timeline :**

La Zone se situe dans **l'Épisode 5 : Polarized**, le dernier épisode du jeu. Elle est en lien avec la situation de jeu créée précédemment : "**A guilty way**" de **l'Épisode 2 : Out of Time**. Cette scène amenait Max et d'autres étudiants à participer à une **discussion de groupe et de prévention** dans une salle de classe, suite à la mort/tentative de suicide de **Kate**.

- **Mise en contexte de l'ambiance de l'Épisode 5**

Max à force de remonter dans le temps pour changer le cours des choses, a distordu sa réalité. Elle se retrouve prise dans un cauchemar sans en voir le bout, arpentant des lieux connus de sa vie à Arcadia Bay. Ses souvenirs avec ses proches refont surface. Leur propos sont déformés, accusateurs. Max est prise dans cette boucle de culpabilité cauchemardesque.



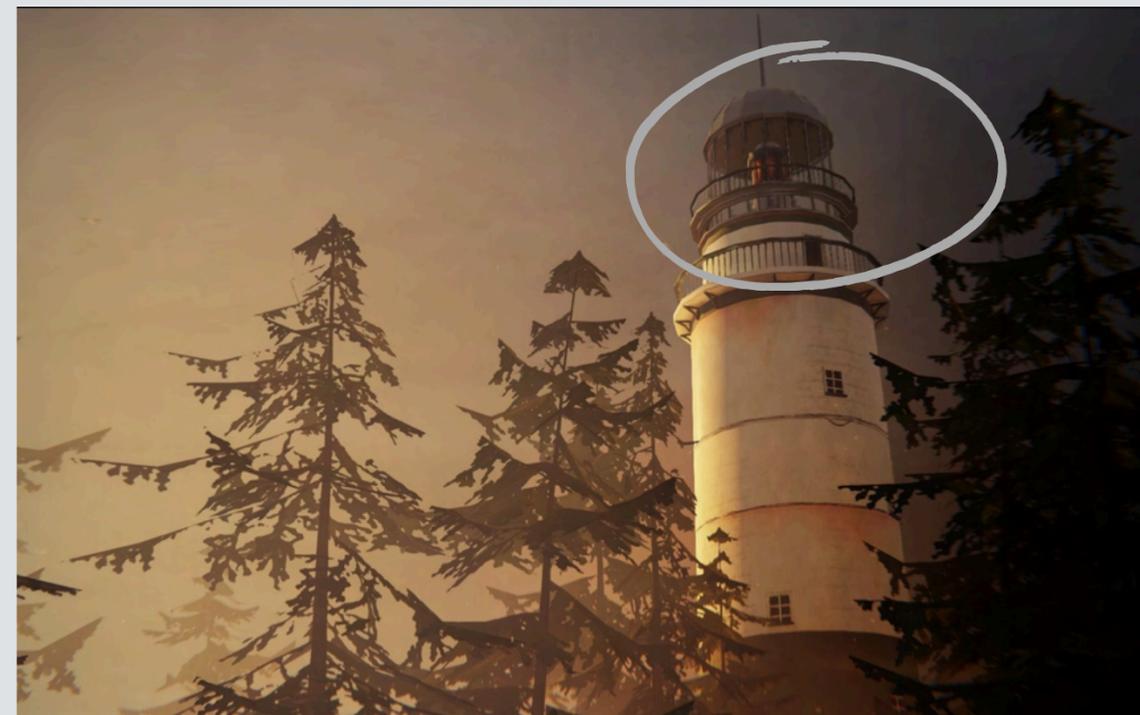
My powers might not last, Chloe.

You've left a trail of death and suffering behind you.

DESCRIPTION DE LA ZONE 1/2

La Zone se situe dans la temporalité de l'Épisode entre le passage dans le **dortoir des filles** et celui du **campus** (*lien pour visualiser la transition*) : [Life Is Strange - EP5](#)

Alors que Max rentre dans sa **chambre du dortoir**, elle se retrouve face à quelques marches d'escaliers. Lorsqu'elle les monte, elle se retrouve en haut du **phare** surplombant **Arcadia Bay**. C'est le crépuscule, sauf que le soleil est rouge et les teintes du ciel ne rappellent en rien l'ambiance chaleureuse d'un coucher de soleil. Il n'y a plus de **barrières sécuritaires** entourant la plateforme. Des **chaises** vides sont positionnées au **bord du vide**, en cercle. La disposition des chaises rappelle celle de la séance de discussion de groupe dans **"A guilty way"**. **Kate** se tient au centre de la plateforme, les mains sur la lumière du phare.



Phare de Arcadia Bay

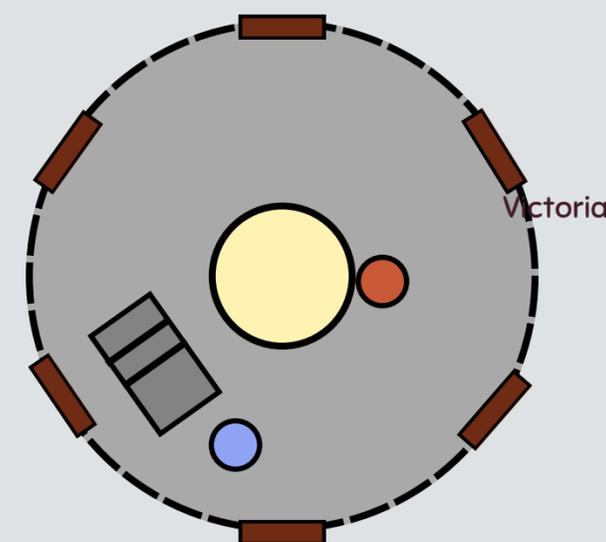


Schéma de la Zone

DESCRIPTION DE LA ZONE 2/2

Kate demande au joueur de **s'asseoir sur une chaise**. Lorsque le joueur interagit avec une des chaises, il se retrouve **figé** dessus. Ses **camarades de classes** apparaissent sur les chaises restantes.

Une succession de dialogues se lancent entre Kate et le joueur. Elle lui demande de lui **désigner une personne**. Kate fait alors tourner la **lumière du phare** entre ses mains, avant de la **stabiliser** sur la personne **désignée**. Elle s'approche alors de celle-ci et **la pousse** dans le vide. Elle demande ensuite de fermer les yeux. Le joueur n'a plus de visibilité sur l'environnement et doit choisir le moment pour dire **stop** afin de **stabiliser la lumière** sur une personne.

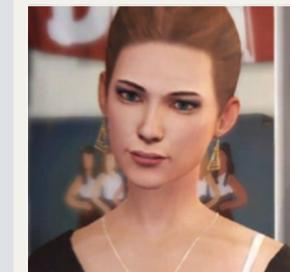
La scène se finit quand tous ses camarades sont remplacés subitement par **Chloe**. La lumière s'arrête alors sur Max, et Kate **s'avance vers elle**.



Chloe



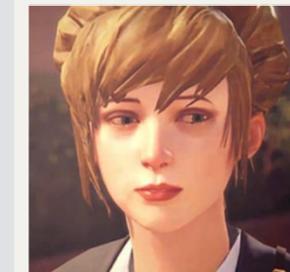
Juliet



Dana



Taylor



Kate



MAX (Joueur)



Warren



Victoria

Personnages Présents autour du joueur