

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

ANALYSE DU SYSTÈME NARRATIF



Camille REULOS-CARRÈRE

Présentation & Introduction du sujet :

Road 96 est un **jeu narratif** où on incarne un **jeune adolescent** qui cherche à **fuir son pays** sous pression dictatoriale. Pour rejoindre **la frontière**, le joueur devra emprunter différents moyens de **transport** (*en faisant du stop ou encore au volant d'une voiture volée*) pour atteindre la fameuse **Route 96**. Chaque lieu servant d'escale est associée à la rencontre avec **un des 7 personnages majeurs**. Ces endroits sont générés **procéduralement**, suivant le moyen de locomotion utilisé par le joueur en amont.

Dans Road 96 le joueur n'incarne pas un personnage distinct, à chaque course, le joueur est inséré dans l'histoire en interagissant avec les différents personnages. C'est au travers d'eux et des dialogues que le joueur peut exprimer une opinion politique parmi 3 : **révolutionnaire**, **apolitique** / **neutre**, **diplomatique**. **L'ensemble de ces décisions a un impact sur la fin du jeu.**

J'ai donc choisi d'implémenter dans le système de narration procédurale, **un personnage majeur**, que le joueur pourra rencontrer au cours de ses différentes courses et de ses différentes scènes.

Les paramètres d'un personnage :

Voir dans mon Drive : Excel

Un personnage dans Road 96 a un **nombre de scènes associées** définis, **sans ordre** de réalisation prédéfini. Seules les rencontres avec le personnage de **Zoé**, sont dans un ordre défini pour pouvoir se raccrocher à ce **fil rouge** et suivre sa **trame narrative**.

Il y a en moyenne **6 scènes par personnage**, avec en plus une scène finale, qui peut se produire ou non suivant les décisions prises par le joueur.

Il y a 3 types de fins différentes :

- Le joueur est au **coeur de la révolution**, mais il n'y a pas assez de soutien, Tyrak reste au pouvoir. Des personnages majeurs meurent. (*majorité de décision apolitique ou neutre*)
- Le joueur mène la révolution. Le pouvoir de Tyrak est renversé et Florres s'installe au pouvoir. Un ou plusieurs personnages majeurs peuvent perdre la vie (*majorité de décision révolutionnaire*)
- La fin diplomatique. Florres a pris le dessus sur les sondages aux élections. Tyrak est emprisonné pour ses crimes. Aucun personnage majeur ne meurt. (*majorité de décision diplomatique*)

Chaque **scène** prend place dans un **lieu spécifique** ou dans un **transport** emprunté par le joueur. Chaque scène laisse place à une **micro-situation de gameplay** et/ou laisse le joueur libre à **l'exploration** du lieu.

Chaque **personnage majeur** a des **paramètres**, plus ou moins visibles par le joueur, et plus ou moins importants pour la suite de sa course. Il s'agit de parfois jouer ou de prendre des décisions en fonction de ses paramètres pour **obtenir des informations supplémentaires**, ou qui sont parfois même nécessaires pour **survivre**. C'est au fur et à mesure des scènes rencontrées, que le joueur fait le lien entre **les connexions** entre les personnages et leur **histoire**. Le joueur va se retrouver confronter a des décisions importantes qui vont avoir un impact sur les relations entre les personnages et sur le contexte politique de Petria.

SCHÉMA D'UN MODÈLE DE PERSONNAGE :

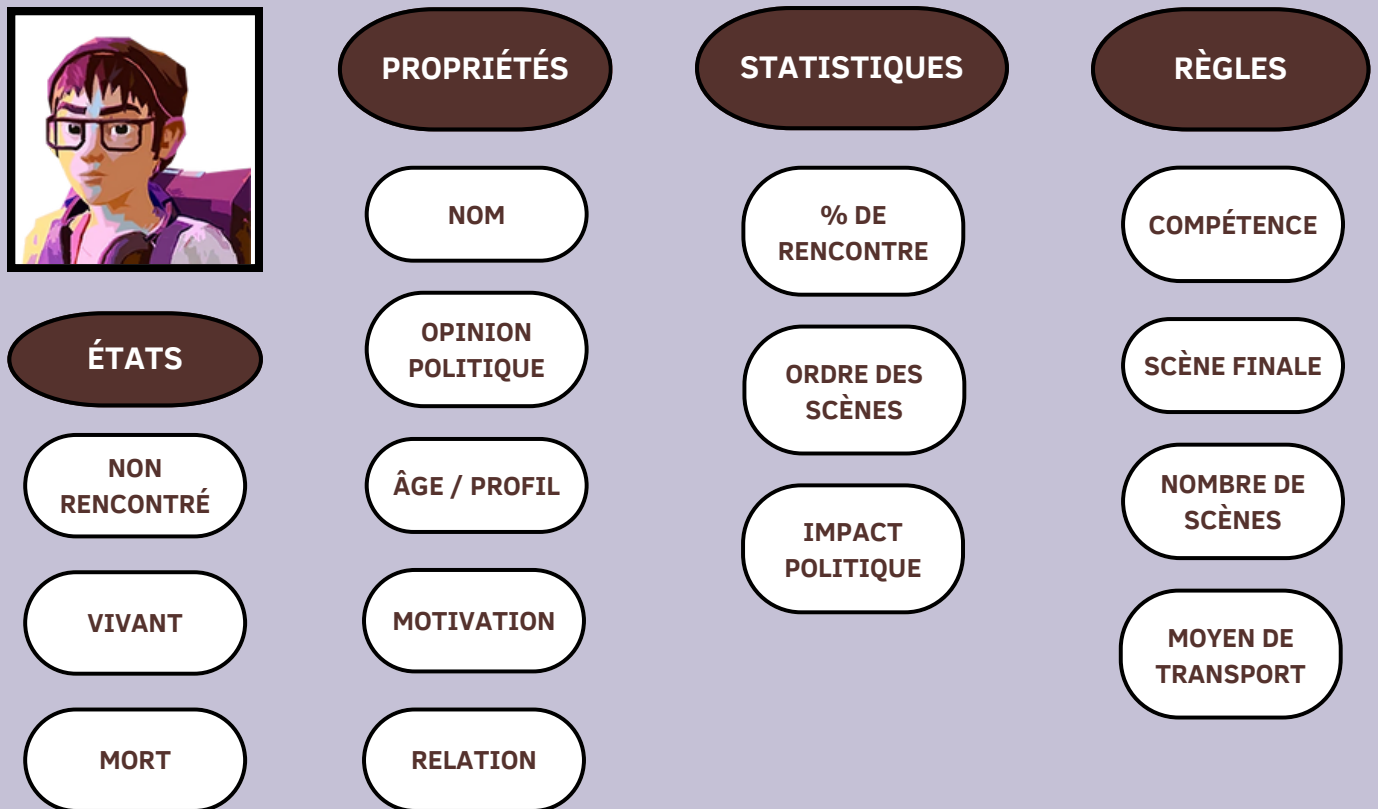
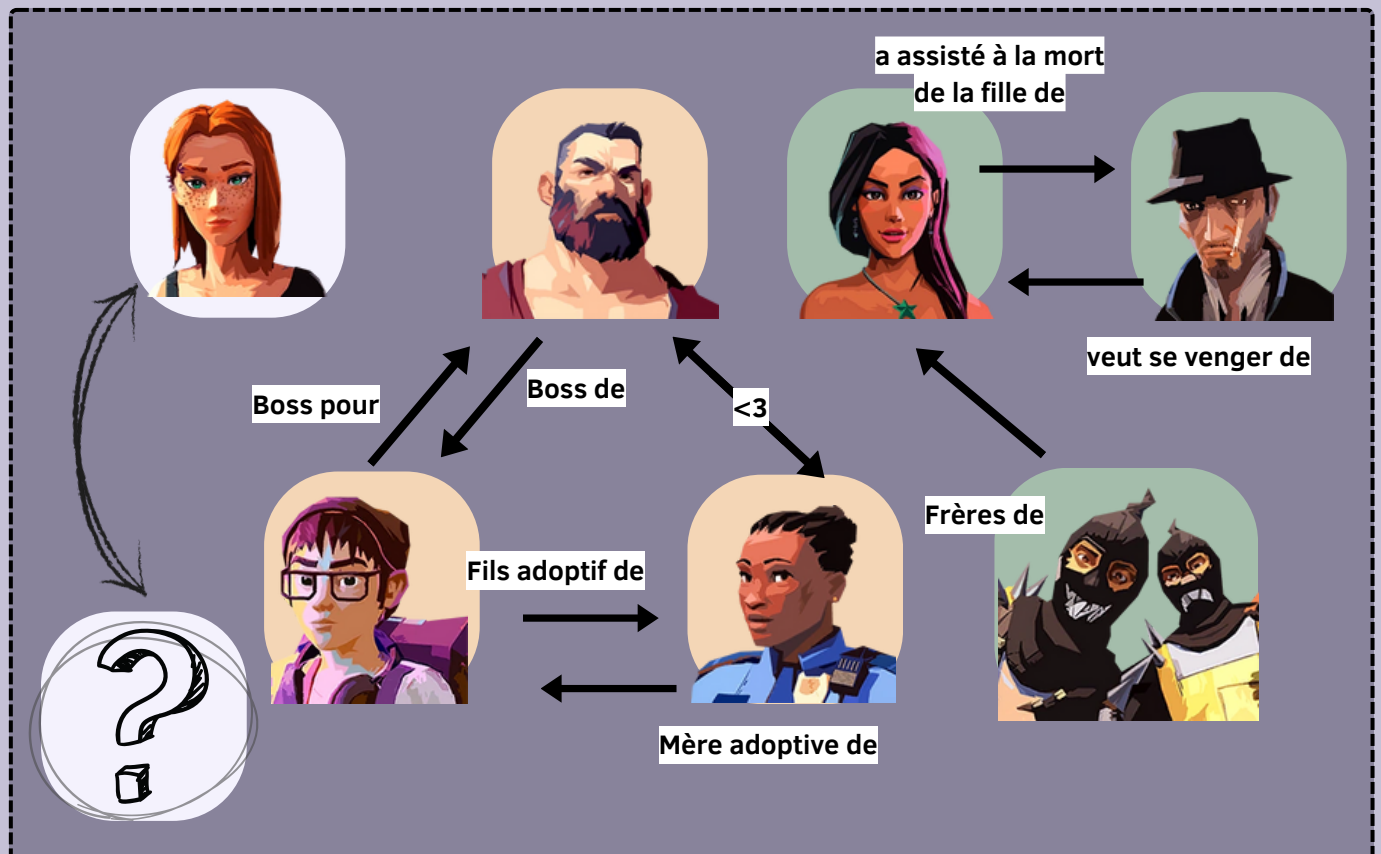


SCHÉMA DES RELATIONS :



Présentation du Personnage : Ava

Voir le Récapitulatif des données dans le fichier excel



PROPRIÉTÉS

Nom : Ava

Opinion Politique : Diplomatique, soutient Florres aux prochaines élections

Profil : Ava est une infirmière qui fait beaucoup de bénévolats dans le domaine social. Elle a environ la soixantaine. Elle a un tempérament doux et ne représente pas une menace directe pour le joueur.

Elle a fait dans son passé, parti du mouvement révolutionnaire des Brigades Noires. Elle a quitté le mouvement suite aux attentats du 9 Septembre, 10 ans avant la timeline du jeu.

Motivation :

- Aider les personnes dans le besoin, qui n'ont pas les capacités de quitter le pays
- Se faire pardonner et Venir en aide à sa petite-fille, Zoé, quitte à la suivre dans ses péripéties révolutionnaires. Celle-ci lui en veut toujours de lui avoir menti sur son passé

Relation : grand mère de Zoé

STATISTIQUES

% de rencontre :

100% de Complétion de rencontre = 4 scènes différentes finies avec Ava

Ordre des Scènes : générés procéduralement

Impact politique :

- 1 Décision importante rencontrée dans l'épisode "Oil of Joy"
(il s'agit ici des situations propres au personnage qui vont mettre le joueur dans une position où il va prendre une décision importante sur le contexte politique du pays)

RÈGLES

Compétence : Ravitaillement

- Scène d'obtention : "A last cup of tea, please"
- Permet au joueur de garder une ressource qui lui rapporte de l'énergie pour plus tard, au lieu de devoir la consommer immédiatement

Nombre de Scènes : 4 + FINAL

Moyen de transport : En stop et Voiture volée.

Description d'une scène : *A last cup of tea, please*

Paramètre de la Scène

- Lieu : Maison de retraite
- Moyen de déplacement utilisé pour y arriver : À pieds, En stop, En taxi
- Durée moyenne de la scène : ~15min
- Personnage Majeur rencontré : Ava
- Moyen de déplacement à disposition pour sortir de la scène : À pieds, En stop
- Scène pouvant mener à l'arrestation du joueur : oui
- Scène pouvant mener à la mort du joueur : non

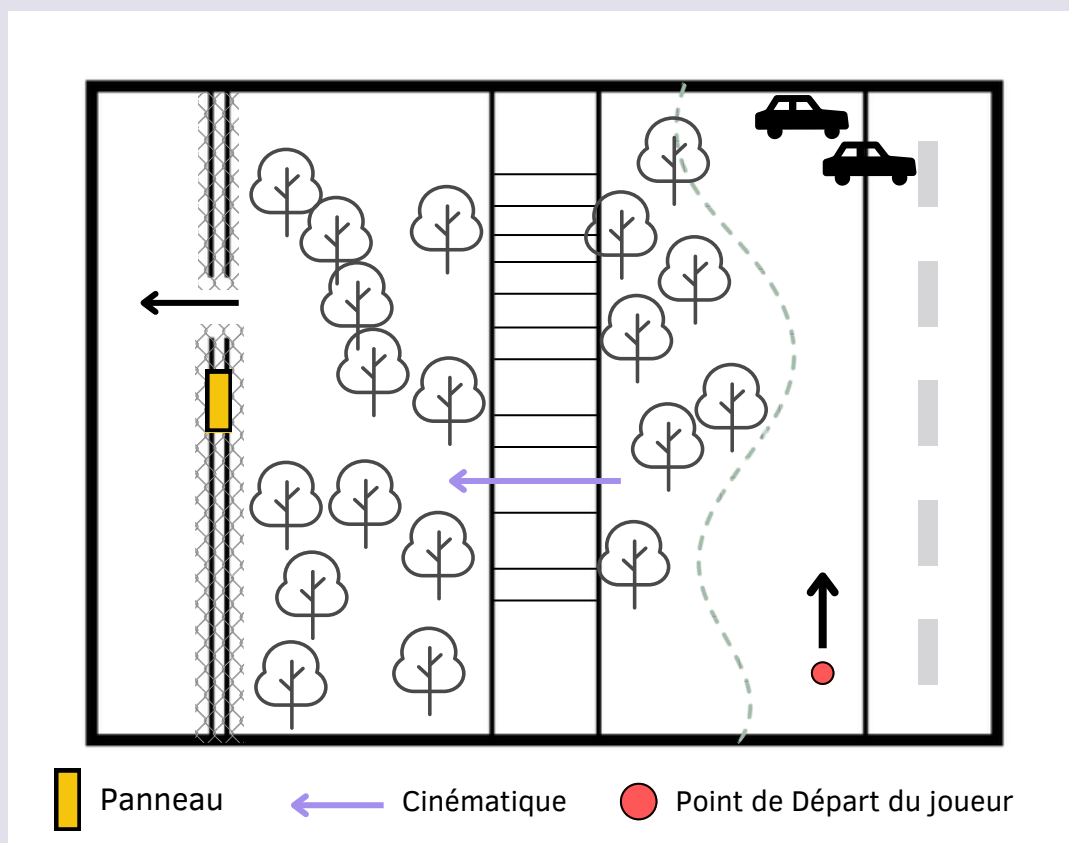


1. ARRIVÉ EN BORD DE ROUTE

Le joueur marche le long de la route. Dans sa direction, il voit qu'au loin il y a du mouvement. Il arrive à distinguer deux voitures de police à l'arrêt. Lorsqu'il avance suffisamment prêt une cinématique se lance.

Cinématique : *“les voitures de polices démarrent et se dirigent dans la direction du joueur, celui-ci s'engouffre dans un chemin à sa droite, il glisse dans un chemin en pente et se retrouve dans une zone de forêt”*

Le joueur avance entre les arbres jusqu'à arriver à un grillage. Il peut interagir avec un panneau accroché écrit : “Résidence privée sous haute surveillance”. Il trouve une brèche dans le grillage à proximité et s'y insère.



2. ARRIVÉ DANS LA MAISON DE RETRAITE

Le joueur continue d'avancer dans ce qui semble être toujours la zone forestière de bord de route jusqu'à se retrouver dans un splendide jardin. Il voit au bout de ce jardin un bâtiment. Le seul personnage présent est une vieille dame, assise sur un banc. Le joueur est libre d'explorer le jardin. L'entrée de la résidence semble verrouillée.

(PHASE DE DIALOGUE)

Le joueur peut interagir avec la vieille dame :

- "Bonjour..."
- ...
- "Hum Hum"
- ...
- Excusez-moi... pouvez-vous m'indiquer comment sortir de cet endroit"
- Ahhh... Pour sortir...

Cinématique : *"Un garde arrive et intercepte le joueur..."*

Le Garde : *"c'est une résidence privée ici ! Tu n'as absolument rien à faire là ! Tu dois être un de ces jeunes qui veulent nuire à notre pays, je vais appeler la police et on va bien voir"*

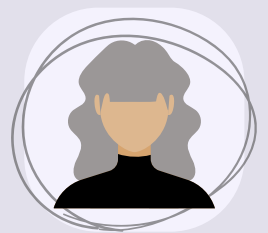
Le joueur est forcé de suivre le garde, il ouvre la porte de la résidence à l'aide d'un pass. Le joueur a la possibilité de dialoguer, pour lui exprimer le fait de le lâcher. Arrivés au milieu du hall, une aide soignante arrive.

(PHASE DE DIALOGUE) "You've just met Ava" : Rencontre avec le personnage Majeur

- Ava : mais enfin, qu'est ce que tu fais avec notre nouvelle bénévole du service de restauration...?
- ...

Le Garde finit par relâcher le joueur, cependant reste toujours suspicieux.

Le joueur suit Ava, et peut dialoguer avec elle. Elle semble comprendre la situation dans laquelle l'adolescent est, elle demande au joueur un service.



3. PHASE DE MINI-JEUX : Servir le repas

Le joueur se retrouve au milieu d'un couloir avec un chariot rempli de nourritures. Il y a 6 chambres à qui il doit servir le repas. **Le repas est constitué en trois parties**, l'entrée, le plat et le dessert. Ava lui donne une **fiche** de ce que **chaque résident** de chambre prend comme menu. A chaque fois qu'un plat est fini, le joueur doit apporter la suite et le bon condiment. C'est un moment où le joueur a la possibilité de dialoguer avec les différents résidents, que ce soit sur leur vie ou discuter même de leur opinion politique. Le joueur peut explorer librement les différentes chambres.

Une résidente a un comportement particulier, Mme Perez. Elle ne touchera à aucun des plats apportés par le joueur. Il s'agit de la dame rencontrée un peu plus tôt devant la résidence. Lorsque Ava envoie le joueur débarrasser le dernier dessert, elle lui demande ensuite de la rejoindre dans le jardin.

4. DANS LES LOCAUX DE LA MAISON DE RETRAITE

(PHASE D'EXPLORATION)

Le joueur a la liberté d'explorer les lieux de la résidence. Il peut se rendre dans les différentes salles pour trouver des ressources :

- **Dans la salle de surveillance :**

Si le joueur a la compétence de Crochetage il peut ouvrir un tiroir et dérober le **Pass du Garde**. Il peut observer les différents écrans des caméras de surveillance. Remarque que celle de la chambre de Mme Perez semble éteinte.

- **Dans la salle du personnel :** possibilité de manger un biscuit pour récupérer une barre d'énergie.

Fouiller le Casier de Ava : lire la lettre adressée de Mme Perez à Ava ("je suis prête...")

Cochon de dons : pour lever des fonds, possibilité de faire un don : 3\$, 10\$ ou 15\$ (ce qui augmente son karma)

Le joueur sort de la résidence, et rejoint Ava sur un banc dans le jardin.

5. DANS LE JARDIN

(PHASE DE DIALOGUE)

Ava vous remercie pour votre aide, et votre bon contact avec les résidents.

Obtention de la compétence : **Ravitaillement**

Elle vous offre un repas qui rapporte au joueur 2 barres d'énergie, il a la possibilité de le garder pour plus tard grâce à sa nouvelle compétence.

Sujet de Discussion :

- Échange autour des résidents, de leur caractère : notamment le fait que une grande majorité des résidents ont exprimé leur soutien à Tyrak, sont des personnes riches et privilégiées
- Questionnement autour de la raison de pourquoi elle exerce ce métier ? : *“alors qu'elle ne soutient pas du tout les opinions politiques des résidents, exprime le fait que toutes ces personnes âgées ont besoin d'aide, que l'État ne soutient plus ce genre d'institut, que les instituts publics ont fermé. Quand un lit se libère, la tristesse n'est même plus présente, on se dit que cela permettra d'économiser de la nourriture.”*
- Questionnement autour de pourquoi elle a aidé le joueur à s'en sortir ?

Informations importantes glissées : elle a une petite fille, qui elle aussi a la même énergie et a décidé de prendre la route pour fuir ce pays

Possibilité d'exprimer son opinion politique : Ce choix a un impact sur le contexte politique

- Si Flores était au pouvoir ces instituts ne connaîtraient plus la misère (**diplomatique**)
- Si on fait tomber les têtes politiques privilégiées, on pourra inverser le cours des choses (**révolutionnaire**)
- L'avenir n'est plus florissant à Petria... (**apolitique / neutre**)

Réponse de Ava :

- *“C'est notre rôle à nous, les p'tit vieux d'empêcher les racines de notre pays de continuer de pourrir, pour les p'tites jeunes pousses comme vous”*

(Ce qui donne une idée de sa **motivation** et de son **penchant politique**)

Transition : Ava demande au joueur un dernier service, d'apporter son thé à Mme Perez. Elle lui indique que la soucoupe est prête sur le dernier étage du chariot.

Transition : “Later”

6. AVEC Mme PEREZ

Le joueur se retrouve dans le couloir des chambres, à côté du chariot.

Interaction :

- Soulever le tissu du chariot
- Prendre la soucoupe indiquée : il y a un mot et un médicament dessus
- Observer le mot : *"Merci pour tout"*
- Verser le thé dans la soucoupe,
- Venir devant la porte de sa chambre et toquer à la porte et rentrer

Le joueur rentre dans la chambre de Mme Perez. Elle vous remercie, vous demande de lui poser la tasse sur sa table de chevet. La chambre est remplie de toile, de peinture et de pots et pinceaux. Elle demande au joueur de lui apporter une toile vierge, des pinceaux et une palette de peinture.

Interaction :

- Toile vierge, Peinture, Pinceaux

(PHASE DE DIALOGUE)

Elle vous demande de choisir une couleur, une ambiance, et enfin un message qui vous tient à cœur :

Choix de couleur : *Bleu, Vert ou Rouge*

Choix de paysage : *L'océan, Les feuilles d'un arbre ou Une nuit étoilée*

Choix du message : Ce choix a un impact sur le contexte politique de l'histoire

- *Libre comme l'air* (apolitique / neutre)
- *Force et courage aux opprimés* (révolutionnaire)
- *Entendez ma voix* (diplomatique)

Cinématique : *Mme Perez peint et vous montre le résultat de sa peinture (Ces 3 décisions ont un impact sur le visuel de la peinture)*



Référence : *Detroit Become Human (Marcus & Carl)*

(PHASE DE DIALOGUE)

Mme Perez fait comprendre au joueur qu'elle est heureuse que ce soit sa dernière peinture. Elle souhaite remettre au joueur de l'argent, sous-entendant qu'elle n'en aura plus besoin

Choix du joueur :

- Accepter l'argent (80\$)
- Refuser l'argent (elle insistera jusqu'à ce que le joueur accepte)

Mme Perez demande au joueur de lui donner sa tasse de thé. Et si le joueur veut bien rester un peu avec elle.

Décision importante : Ce choix aura un impact important sur la suite de l'histoire

- Dissuader Mme Perez de mettre fin à ses jours
- Accepter sa décision et l'accompagner dans ses derniers instants

Cinématique : (en fonction de la décision prise)

- *Le joueur dissuade Mme Perez, en discutant avec elle jusqu'à ce que la nuit commence à tomber, et s'endort sur le lit (récupère une barre d'énergie)*
- *Mme Perez s'allonge et ferme les yeux, et s'endort. Le joueur reste jusqu'à ce que la nuit commence à tomber, et s'endort sur le lit (récupère une barre d'énergie)*

FIN DE LA CINÉMATIQUE (commune)

Le garde arrive et réveille le joueur, il attrape son bras. Il trouve cela louche que comme par hasard la caméra de cette chambre ne fonctionne pas et qu'il trouve l'adolescent en train de fouiner. Il remarque qu'il a beaucoup d'argent sur lui.

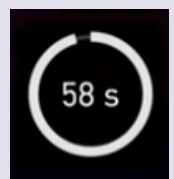
Il appelle la police et verrouille les lieux :

- Les Portes de Sorties sont verrouillées par un **code d'urgence** que seul le garde connaît
- Seul le **Pass du Garde** permet de sortir sans code

Ava arrive et assomme le garde.

7. FUIR LES LIEUX : Lancement d'un timer de 60sec

Si à la fin du timer, le joueur n'a pas quitté les lieux, **sa progression s'arrête et il est arrêté par la police.**



2 voies de sortie possible :

- Si le joueur a récupéré le **Pass du Garde** en amont, il peut sortir par la porte. Il peut toujours retourner fouiller les lieux pour voler le pass, s'il a la compétence de **crochetage**.
- Sinon il doit chercher le code d'urgence, en cherchant des indices sur le garde et dans la salle des caméras

Si le joueur arrive à sortir, le joueur se retrouve au bord de la route. A sa disposition il a comme choix de déplacements :

- **A pieds** (coût de 3 énergies)
- **En stop** (coût de 1 d'énergie)

~ Fin de la scène ~

Autre scène associée à Ava : *Oil of Joy*

Paramètre de la Scène

- Lieu : Usine de pétrole, de nuit
- Moyen de déplacement utilisé pour y arriver : À pieds, En stop, En taxi, En bus, Voiture volée
- Durée moyenne de la scène : ~15min
- Personnage Majeur rencontré : Ava
- Moyen de déplacement à disposition pour sortir de la scène : À pieds, En stop, Voiture volée
- Scène pouvant mener à l'arrestation du joueur : non
- Scène pouvant mener à la mort du joueur : non

PITCH

Le joueur se retrouve en bord de route devant une usine de nuit. Une femme l'aborde du nom de Ava, elle demande au joueur de l'aide pour infiltrer cette usine de pétrole. Le ministre viendra bientôt inaugurer son ouverture, "la fierté économique de Pétria", qu'on dit. Elle vous explique que c'est sa petite fille qui lui a donné rendez-vous ici, mais elle n'est pas là et n'a pas de nouvelles d'elle depuis un certain temps. Le joueur infiltre l'usine à pétrole avec Ava. L'objectif est d'atteindre le haut de la structure pour remplacer la banderole d'inauguration par un tout autre message

DÉCOUPAGE DE L'ÉPISODE

1) (PHASE DE DIALOGUE, tout en avançant) : Informations apprises

- On en apprend plus sur le passé de Ava : **ancienne révolutionnaire**, a arrêté depuis les événements du 9 Septembre, "Après les attentats du 9 Septembre je ne savais plus faire la part des choses, je ne trouvais plus vraiment ma place dans cette cause"
- On en apprend plus sur sa **petite fille** : de pourquoi elle a pris la route, qu'elle semble se rapprocher du mouvement auquel elle appartenait avant, qu'elle a été énervée en apprenant que Ava lui ait caché son passé, elle voulait la retrouver ici pour la pousser à quitter le pays mais pas de mener la révolution seule.

2) (PHASE DE MINI-JEU) : Tyrolienne

Pour avancer dans l'usine, Ava donne à la disposition du joueur un crochet lui permettant d'atteindre des zones inaccessibles. Afin que le joueur puisse ouvrir le passage à Ava en retour en interagissant avec des boutons, faisant bouger les passerelles. Jusqu'à arriver au passage extérieur à la façade, où la banderole est présente.

3) DÉCISION IMPORTANTE : Sabotage de la banderole

Ava vous laisse choisir le message laissé sur la banderole : Ce choix aura un impact important sur la suite de l'histoire

- Florres, l'espoir de notre pays (message diplomatique)
- La jeunesse se soulève (message révolutionnaire)
- La jeunesse se meurt (message neutre / apolitique)

5) ***SORTIE DE L'USINE***

Le joueur utilise la tyrolienne pour descendre le long de l'usine.



Detroit Become Human : The Startford Tower

Il rejoint le bord de route. Le joueur a sa disposition comme choix de déplacement :

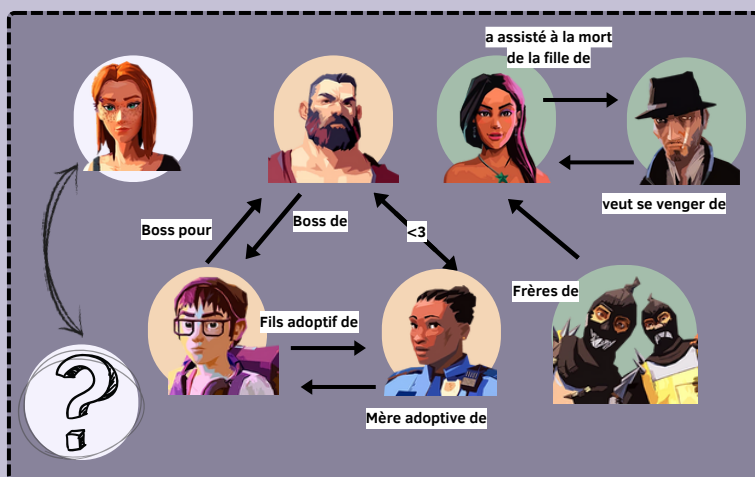
- ***A pieds*** (coût de 3 énergies)
- ***En stop*** (coût de 1 énergie)
- ***En bus*** (coût de 1 énergie)
- ***Voiture volée*** (coût de 1 énergie)

~ Fin de la scène ~

Intérêt du Personnage :

- **RELATION ENTRE LES PERSONNAGES**

Tout d'abord, si on reprend le **schéma de relation** entre les personnages, Zoé est le seul personnage qui **n'a pas de liens direct** avec un autre personnage majeur. Cela permettait d'insérer un personnage, sans revoir toute la **trame narrative** des autres personnages majeurs. L'intention aussi était de donner **plus d'intérêt à l'histoire de Zoé**, en dehors du fait qu'elle a une importance dans le **contexte politique** de l'histoire.



Ensuite, si on reprend les 7 personnages majeurs, **Fanny** était le seul personnage affirmant clairement une **position politique diplomatique**. Cependant sa profession fait qu'elle **exprime difficilement** son opinion et fera toujours passer la loi au dessus de ses **convictions**. Cela fait de Fanny sur certaines scènes un personnage auquel le jeu ne cherche pas à nous faire identifier, car elle même peut provoquer à la fin **la mort d'un autre personnage majeur**.

Personnage	Opinion Politique
Zoé	Révolutionnaire
Alex	Révolutionnaire
Fanny	Diplomatique
John	Révolutionnaire
Stan & Mitch	Apolitique
Jarod	Apolitique
Sonya	Pro Tyrak
Ava	Diplomatique

Le personnage de Ava permet d'apporter un **nouveau point de vue**, avec un personnage qui fait plus d'**actions en cohérence avec son opinion**, et ce sans retourner du côté révolutionnaire même si celle ci donne la possibilité au joueur lors de sa scène : *Oil of Joy*.

De plus, ce n'est pas un personnage qui a toujours été en accord avec son opinion actuel. Anciennement membre des Brigades Noires, elle vient questionner leur manière de revendiquer leur droit, ce qui permet d'apporter du **soutien à l'évolution de personnage de John.**

- **COMPÉTENCE : RAVITAILLEMENT**

Compétence donnée	Effet de la compétence
Hacking	Permet d'ouvrir certains mécanismes sans avoir besoin du code : coffre, ATL
Pass Gouvernemental	Permet de se sortir de certaines situations liées à la police
OMEN Vitality	Augmente la capacité d'énergie
Crochetage	Permet de crocheter certaines portes / tiroir...
Intelligence	Permet de débloquent des dialogues supplémentaires, permettant d'obtenir plus d'information auprès des perso majeures
Porte Bonheur	15% de chance au lancé de dé + permet de fouiller certaines poubelles
Ravitaillement	Permet de garder une ressource qui rapporte de l'énergie pour + tard



Parmi les 6 compétences obtenues grâce à 6 des personnages majeurs, certaines sont plus **passives** ou **actives** et certaines servent plus à l'**exploration** de lieux, à la **survie** ou pendant des phases de dialogue.



COMPÉTENCE : PHASES DE DIALOGUE (ACTIF)

- **Intelligence** : permet d'obtenir des dialogues supplémentaires
- **Pass Gouvernemental** : permet de se sortir de certaines situations liées à la police

COMPÉTENCE : PHASE D'EXPLORATION (ACTIF)

- **Crochetage** : permet de forcer l'ouverture de certains mécanismes, notamment des portes ou des tiroirs
- **Hacking** : permet de pirater certains mécanismes sans avoir besoin d'un code : coffre, carte bleu
- **Porte-Bonheur** : permet de fouiller les poubelles marquées d'une étoile

COMPÉTENCE : SURVIE (PASSIF)

- **OMEN** : Augmente la capacité d'énergie
- **Porte-Bonheur** : Augmente le pourcentage de change lors de phases de dialogues demandant un lancer de dé

COMPÉTENCE : RAVITAILLEMENT -> SURVIE (ACTIF)

L'intérêt de la compétence de Ravitaillement est de donner au joueur la possibilité de **gérer** son taux d'énergie, en **préservant** certaines ressources pour **se ravitailler plus tard**. Dans le jeu, on se retrouve souvent à se questionner quand au moyen de déplacement à emprunter pour la suite par rapport à l'**énergie qu'on a en stock**. Parfois, il peut arriver qu'on se retrouve dans une zone avec beaucoup de ressources à disposition pour récupérer de l'énergie, et que notre énergie se trouve déjà au maximum. Pouvoir garder un aliment (**et un seul**) pourrait rajouter une notion de **gestion de ressource**, notamment dû au fait qu'il a un seul emplacement disponible. Les compétences ont pour but d'apporter une certaine rejouabilité, notamment pour ne pas avoir la sensation de toujours **vivre les mêmes courses** et de **faciliter le passage** à la frontière qui nécessite généralement beaucoup d'**énergies** ou beaucoup d'**argent**.

Il y a aussi un effet **passif** à cette compétence. Quand on se retrouve à court d'énergie, le joueur tombe, et des personnes viennent dérober tout son argent. Il récupère 1 barre d'énergie. Cependant, s'il n'a plus d'argent ce sont des policiers qui arrivent pour **l'arrêter**, ce qui met **fin à sa course**. Avec la capacité de ravitaillement, si le joueur tombe à court d'énergie et qu'il a une ressource en stock, il la **consomme automatiquement**.

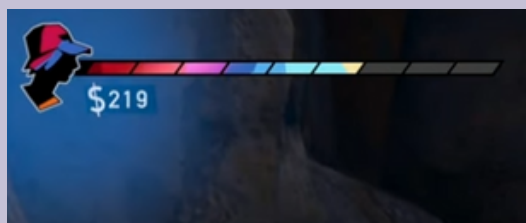


- INTERÊT DES SCÈNES

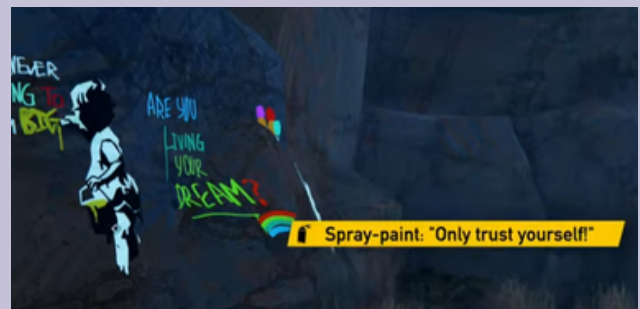
L'intérêt d'avoir un personnage comme Ava est de mettre en avant au travers de ses scènes, ce que le **contexte politique a comme conséquence sur le pays**. Les autres personnages majeurs racontent plus au travers de leur scène ce qu'ils souhaitent accomplir, leur passé ou encore comment ils veulent participer à un mouvement protestataire. L'intention de ce personnage est de rajouter de la **crédibilité** et une **visualisation de l'univers de Petria**, en mettant en avant certains **personnages secondaires** rencontrés dans des scènes (*Mme Perez : A last cup of tea, please*) pour impliquer le joueur dans leur **manière à eux de vivre** la situation politique instable. Cela permet aussi de cotoyer une population de personnes qu'on ne cotoie pas dans le jeu, **Ava qui est une sexagénaire et des personnes âgées**.

C'est aussi une manière de mettre en avant le système de **Karma**, système **invisible** dans **Road 96**. Le karma est le fait que les **pourcentages au dialogue à lancer de dé** augmente quand celui-ci accomplit une **"bonne action"** : *faire un don, jeter un papier à la poubelle...*

Dans l'épisode : **A last cup of tea**, dans la salle du personnel, le joueur peut tomber sur des papiers montrant que l'Etat verse de **moins en moins d'aide social**. Si le joueur **fait un don**, son karma augmente. Ensuite, lors de sa discussion avec Ava, celle-ci le sensibilise à ses causes là, ce qui pourrait inciter les joueurs à jouer avec ce système de karma ou encore de **soutenir Flores par téléphone**.



La UI se teint de bleu quand sa chance augmente



Tout au long des courses, le joueur va accumuler les **petites actions revendicatrices**, lors de phases d'exploration de lieu par exemple, sans réellement **voir l'impact** de ses choix au **moment présent**.

Il n'y a que lors du Show de Sonya, qui commence au début de chaque course, que l'on voit l'impact de nos actions sur le **sondage** et les **estimations du gagnant des élections**.

Cependant, si on regarde bien le nombre de **décisions importantes** rencontrées et parmi ce nombre, celles qui ont un impact sur la situation politique et donc le final, il n'y en a que **5** (*sans compter les micro interactions tout au long des courses*).

Décisions Importantes rencontrées (impact sur le FINAL)	Décisions Importantes ayant aussi un impact sur la situation politique
"Sauver Zoé - S'enfuir"	Oui
"Sauver Fanny - Sauver l'adolescent" "Vous dites la vérité à Fanny - Vous mentez à Fanny"	Oui
"Mouvement Violent / Mouvement Pacifique / Ne prend pas part à la décision" "Alex fabrique la bombe / Alex ne fabrique pas la bombe"	Oui
"Stan and Mitch connaissent la date de la tentative d'assassinat / Ils l'ignorent" "Ils connaissent le lieu de la tentative d'assassinat / Ils l'ignorent"	Non

Cela permettrait d'implémenter une scène supplémentaire ayant un impact important sur le final du jeu.

"Saboter l'inoguration de l'usine de pétrole : Message Diplomatique / Neutre / Révolutionnaire" "Dissuader Mme Perez / Accepter sa décision"	Oui (uniquement pour le sabotage)
---	--------------------------------------

- COHÉRENCE DES SCÈNES DANS LA STRUCTURE NARRATIVE

Dans une Scène de **Sonya**, le joueur se retrouve à être son cameraman alors qu'elle introduit à la télévision l'inauguration d'une **usine de pétrole**.



Le joueur se retrouve à filmer le ministre qui inaugure celle-ci, il a le choix de provoquer l'indignation de la foule (**révolutionnaire**) ou de faire que la foule soutient l'évènement (**apolitique**).



La scène dans l'usine de Pétrole avec Ava, s'intégrerait bien avec cette scène-ci. Si le joueur est tombée sur la scène qui se produit dans l'usine de pétrole avant son inauguration, alors il pourra filmer la banderole et le message politique affiché, ce qui pourrait donner lieu à un effet boule de neige satisfaisant.

Moodboard et Référence :



Life is Strange : Chloe



*En thérapie : personnage principal
du psychologue*



*Série fictive sur l'effondrement de la société, Episode 4
: La maison de Retraite*



Detroit Become Human : Marcus