\* : variable à garder

Listage VARIABLES

\_ Santé mentale : assombrir les bords de l’écran : variation des choix par rapport à la fin (modification visuel cara, perte d’information, rajout d’une fin où Luke finit à l’asile.) pas de barre. Pour la régénérer, possibilité de dormir chez soi.\*

\_ Faire une fausse fin (choisir de s’en mêler ou pas)

\_ Indice dans les fichiers de jeu

\_ Barre de santé (au fur et à mesure du jeu, Luke recevra plusieurs blessures insoignables qui mèneront à une fin)

\_ Inciter le joueur à faire des recherches pour le guider vers le bon choix.

\_ Donner une arme avec un nombre de munitions limitées (possibilité de tuer des personnages, interaction décors ex : cadenas). Peu faire varier la santé mentale\*

\_ Phase good cop, bad cop avec un choix pour le joueur. Interrogatoire où le joueur a plusieurs choix pour faire parler le suspect. Varie avec la santé mentale.\*

\_ Donner plusieurs chemins de facilité au joueur qui influencera sa santé mentale. Exemple : Un personnage X à un objet, le joueur aura le choix entre lui voler l’objet ou lui ramener sa femme kidnappée se qui lui fait faire un détour dans l’histoire.\*