

[0] Descriptif du background (fond de la scène représentant un lieu)

Un son se fait entendre.

Personnage A apparaît au centre, à gauche ou à droite.

Personnage A, émotion : "C'est le texte du personnage."

Personnage B apparaît au centre, à gauche ou à droite.

Personnage B, émotion : "C'est le texte du personnage."

[CHOIX 0]

[0-1] -> Choix négatif (la dopamine monte mais la sérotonine descend)

[0-2] -> Choix positif (les deux montent)

[0-3] La fuite (la sérotonine monte mais la dopamine descend)

[0-1]

...

[0-2]

...

[0-3]

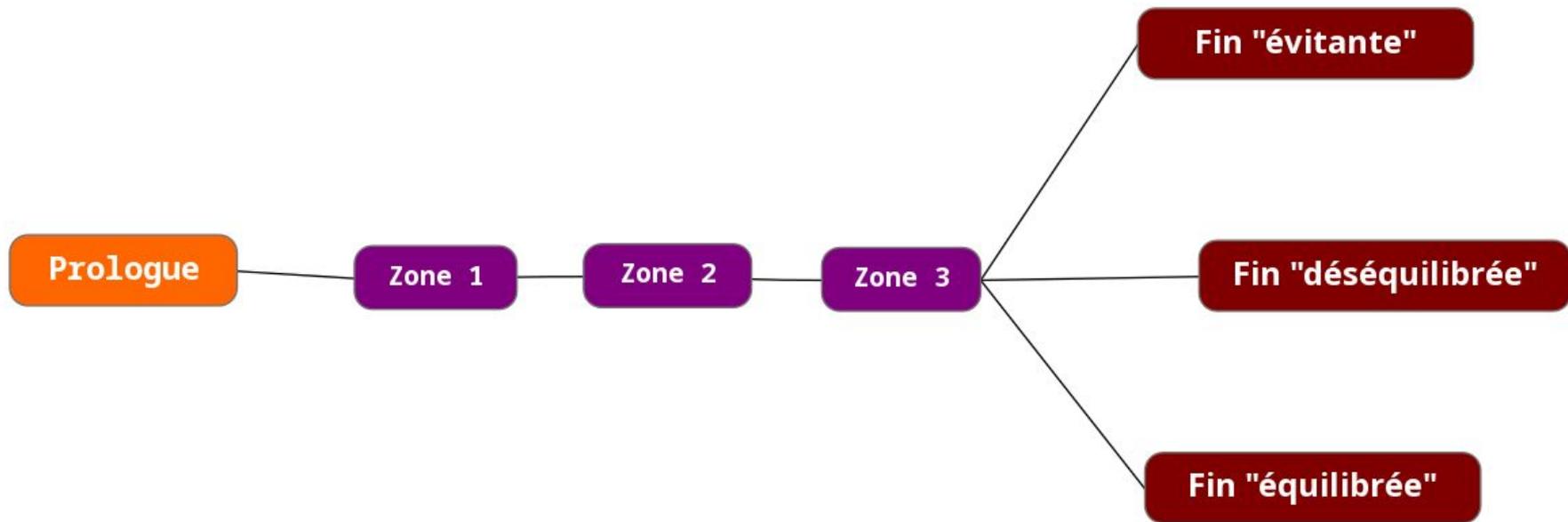
Personnage A disparaît.

Personnage B disparaît.

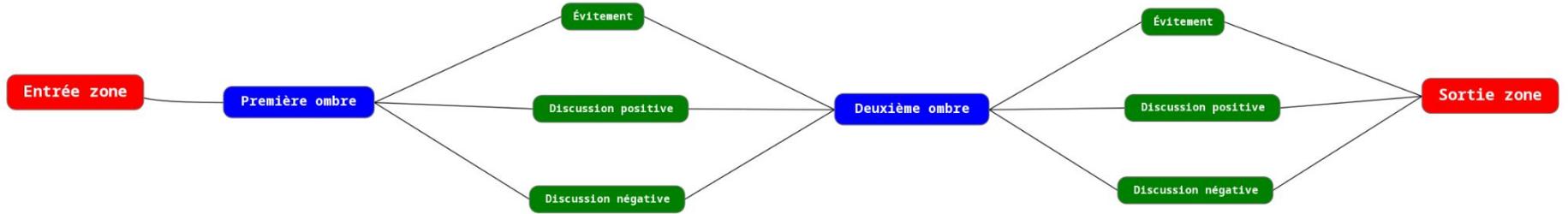
"C'est le texte de la narration."

-> [Changement de background (lieu)]

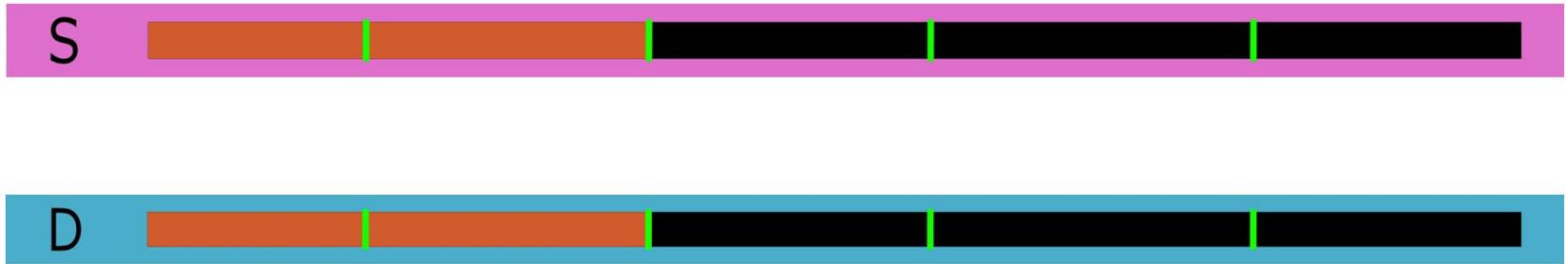
Construction type de l'écriture des dialogues avec un code couleur précis



Organigramme de la chronologie du jeu



Organigramme du déroulement chronologique d'une zone



2/5 : valeur de départ pour S et D

Schéma représentant la configuration des jauges (sérotonine et dopamine)

Réponse 1

Si cette réponse est **correcte**,
Taux de **Sérotonine** : +0.5,
Taux de **Dopamine** : +0.5

Réponse 2

Si cette réponse est **incorrecte**,
Taux de **Sérotonine** : -0.5,
Taux de **Dopamine** : +0.5

Fuir

Si cette réponse est choisie,
Taux de **Sérotonine** : +0.5,
Taux de **Dopamine** : -0.5,
**UNIQUEMENT POSSIBLE
LORS DU PREMIER CHOIX
AVEC L'OMBRE**

Fin "évitante" : choisir la fuite le plus souvent
(sérotonine haute, dopamine basse)

Fin "déséquilibrée" : répondre mal le plus souvent
(sérotonine basse, dopamine haute)

Fin "équilibrée" : répondre bien le plus souvent
(sérotonine haute, dopamine haute)