



“MAFIA 2052”

CONCEPTION BIBLE

NAND624 - Scénarisation pour des oeuvres interactives
TP (3) Final - Création d'une structure narrative

Eloise - Jean-Christophe - Paul - Sarah

SOMMAIRE

01

FANTASIE

Incarne un androïde
agent double...

02

PERSONNAGES

...au sein d'une mafia
confrontée à la
police...

03

MONDE

...dans une dystopie
futuriste...

04

GAMEPLAY

...où la discrétion est
de mise afin
d'enquêter et
décider de son futur.

INTRODUCTION

“MAFIA 2052” est une expérience narrative interactive basée sur les oeuvres cinématographique *Pinocchio* et *The God Father*.

C'est un jeu se concentrant sur l'infiltration et l'enquête dans un monde en 3D à la vue “Third Person. Dans cette expérience, le joueur devra faire des choix moraux, conscient : pilier principal de jeu inspiré de la philosophie de *Pinocchio* évoluant dans un décor futuriste dystopique contrôlé par la mafia.



01

LA FANTASIE

La fantasia et le contexte

Fantaisie du joueur - aperçu

Incarner un double agent androïde, chez la police et la mafia simultanément dans un TPS à monde ouvert futuriste.

Le but final (quest) : effectuer une mission pour le baron de la mafia afin de prouver sa loyauté: se rendre à un restaurant et sauver (ou non) votre créateur.

CONTEXTE & SYNOPSIS

En 2052, dans un futur proche, la criminalité a augmenté, les mafias contrôlent la majorité des métropoles du monde. Face à l'arrestation constante de criminels, la police et les agences de sécurité et d'ordre public ont développé des outils de terrain sophistiqués provenant de l'armée et l'aérospatial :

Parmi eux, des androïdes servant sur des missions aérospatiales et militaires depuis les années 2040 ont été reprogrammés pour servir dans le service civil. Ils ont remplacé les humains sur des fonctions pénibles et devenues trop dangereuses. Ils sont appelés les "Androïdes Gemini"

Sullivan, ingénieur et inventeur pour l'agence gouvernementale Geto Technologies ayant co-conçu la première génération d'androïde à partir des années 30 s'était vu donner l'ordre par le gouvernement d'innover sur ses androïdes afin de proposer une nouvelle génération qui servirait la police face à la criminalité grandissante dans les années 2040.

En 2050, ces androïdes capables de détecter les mensonges ou toutes autres formes de délits et infractions sont déployés sur le terrain. Ils jugent plus facilement en un temps record les criminels lors des phases d'interrogatoire.

Face à cette nouvelle technologie, les mafias essayent de détourner ces machines afin qu'elles travaillent pour elles.

La mafia perdant beaucoup d'effectifs la première année de la nouvelle ère d'androïdes Gemini mais contrôlant toujours les villes et luttant contre le gouvernement réussit à mettre de la pression sur Sullivan et son département de Recherche et Développement pour qu'ils (en secret) leur créent sur la base des premiers androïdes, un androïde Gemini travaillant pour eux.

Sullivan, contre son gré, n'a pas d'autres choix que d'accepter. Mais malgré la pression et le risque qu'il encourt pour sa vie, il ne va pas s'exécuter et va faire en sorte que cet androïde unique nommé P-NC possède un semblant de conscience et travaille à la fois pour la mafia mais aussi pour la police, Sullivan voulant que son nouveau fils puisse choisir un bel avenir. Pour s'en assurer il va faire en sorte que lorsque P-NC commet un délit, ses yeux s'illuminent.

En 2052, 1 an après avoir livré son androïde truqué à la mafia, cette dernière va s'en rendre compte et va capturer Sullivan en utilisant P-NC contre lui.

LA MISSION - AU SOMMET DU CLIMAX

2052 : P-NC est opérationnel en tant qu'androïde Gemini depuis un peu moins d'un an maintenant. Il travaille comme prévu pour la mafia afin de récupérer des informations pour la police selon le souhait de Sullivan.

Les actions de P-NC sont dictées par les envies du joueur. On vient briser le 4è mur et donner à l'avatar une conscience plus poussée.

Au sein de la mafia, P-NC doit encore faire ses preuves. A l'heure actuelle, il ne sait pas s'il souhaite devenir un baron de la mafia jouissant de la liberté que cette famille lui apporte ou devenir un commissaire de police marchant dans les valeurs de son créateur.

Jusqu'au jour où Sullivan, surnommé "le Père" se fait kidnapper par la mafia locale.

Il est trop tard, Sullivan s'y est risqué et cette dernière a découvert qu'il leur avait livré un androïde trafiqué pour les espionner. De part cette trahison de leur accord, Le Parrain ne faillit pas à ses engagements et décide, afin d'officialiser l'arrivée dans la famille de P-NC, de lui ordonner de tuer son créateur. Cela donne une bonne raison à la mafia d'éliminer Sullivan et d'anéantir par la même occasion tous ses projets à Geto Technologies qui mettent depuis quelques décennies des bâtons dans les roues à la prospérité des différentes organisations criminelles du Parrain.

En guise de loyauté envers la mafia, P-NC va devoir s'infiltrer dans un des restaurants, propriété de la mafia pour passer le test afin de retrouver son créateur et Père, et décider de son destin.



02

LES PERSONNAGES

Les vecteurs principaux

LES DIFFERENTS TYPES DE PERSONNAGES



PROTAGONISTES

Personnages affiliés
ou alliés de P-NC :
Sullivan



ANTAGONISTES

Le Parrain - Pacomio
- Dante & Felipe -
Lucas - le cuisinier



SECONDAIRES

Le valet de parking -
des mafieux - un
inconnu

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

P-NC

Protagoniste

SULLIVAN

Gardien, Emotion
Et Raison

LUCAS

Sbire garde &
cerveau

LE CUISINIER

Naif

LE PARRAIN

Antagoniste

PACOMIO

Contagoniste

FELIPE

Sbire androïde
garde

DANTE

Sbire androïde
garde

P-NC

Année de mise en service : 2040

Occupation actuelle : Mafieux et Policier

Statut : Agent double



BACKSTORY

Années de service : 12 années (11 dans le militaire, 1 dans la mafia et police.)

Espèce : Androïde humanoïde

Famille : Son créateur Sullivan sinon aucune à part la mafia

Fonction première (métier) : Militaire puis Policier interrogateur et mafieux

Relations : Ses collègues de travail (amicales), les suspects interrogés (neutre), ses collègues mafieux (familiale)

Habiletés et caractéristiques :

- 2040 à 2051 : androïde de première génération (militaire)

- 2051 à 2052 : androïde *Gemini* de deuxième génération = détecte les infractions (mensonges) / servait lors des phases d'interrogatoire de suspects appréhendés.

- a les yeux qui s'illuminent lorsqu'il commet un délit / crime.

Élément marquant : Il a été créé 1 an après les autres androïdes Gemini policier. Ce qui crée un décalage avec ses compères des forces de l'ordre.

PERSONNALITÉ

Androïde neutre, ne développe pas de sentiments, s'adapte aux circonstances. Après son formatage en 2051, il a commencé à avoir un semblant de conscience.

Manie : Depuis il souhaite habiter dans une maison et non dans le hangar de recharge d'androïdes policier avec les autres androïdes.

EDUCATION

Créé par l'agence technologique Geto Technologies lors du projet *Android* dirigé par le professeur Sullivan dans les années 2030. P-NC est un dérivé des premiers androïdes. Il a été conçu pour soutenir l'armée en 2040 mais n'en garde aucun souvenir. Puis a été formaté en 2051 sous l'ordre de la mafia en tant que commande spéciale afin de travailler pour cette dernière. Son créateur lui laisse le choix de son avenir qu'il devra choisir en 2052.

MOTIVATION

Souhaite être différent des autres androïdes et être maître de son destin..

SULLIVAN

Age : 61 (né en 1991)

Occupation actuelle : Ingénieur et Inventeur

Statut : captif



BACKSTORY

Années de service : 41 dont 30 pour le gouvernement

Espèce : Humain

Famille : Non connue

Fonction première (métier) : Ingénieur aérospatial

Relations : Ses collègues de travail (amicales)

Habiletés et caractéristiques : dédié à son travail et à ses androïdes.

Élément marquant :

- 2030 : A rejoint l'agence Geto Technologies à 39 ans pour commencer à travailler sur la toute première génération d'androïde et co-dirigeant du projet *Android*.

- 2040 : Travailla sur le projet *Gemini* en vu de la montée de la criminalité.

- 2050 : Inauguration des Androïdes Gemini policier et prix nobel de la paix..

- 2051 : Capturé par la mafia et création de P-NC.

PERSONNALITÉ

Le Professeur Sullivan est quelqu'un de très pragmatique. Scientifique de renom, il mettra ses talents au service du gouvernement. Il est courageux et persévérant. Il s'installera à Geto Technologies pour consacrer la plupart de son temps aux projets d'androïdes.

EDUCATION

A grandi dans les années 90, a connu l'avènement d'internet, ce qui lui fit découvrir l'Espace et l'Univers. Se concentre dans les sciences mécaniques et l'astrologie.

MOTIVATION

Souhaite rendre le monde meilleur et participé à créer "l'Histoire".

LE PARRAIN

Age : 58 (né en 1994)

Occupation actuelle : Mafieux - baron

Statut : recherché par les forces de l'ordre



BACKSTORY

Années de service : 42 années dans la mafia

Espèce : Humain

Famille : La mafia

Fonction première (métier) : Baron de la mafia locale

Relations : Ses collègues de travail (amicales et familiale), la police (némesis)

Habilités et caractéristiques :

- 2024 : à seulement 30 ans il devient le nouveau baron de la mafia en succédant à son père.

- propriétaire de plusieurs clubs, bars et restaurant de la ville.

Élément marquant : Son fils aîné est décédé lors d'une fusillade en 2038.

PERSONNALITÉ

Peu de personne connaît son vrai nom, il est connu de tous grâce à sa réputation. Surnommé "le parrain", les gens savent à quoi s'attendre de lui, il ne faillit jamais à ses engagements ce qui le rend dangereux. Il est sanguinaire et n'hésite pas d'ordonner de tuer afin de parvenir à ses fins. La seule personne le rendant humain est sa femme.

Manie : Fume un cigare à chaque fois qu'il s'apprête à tuer de ses propres mains.

EDUCATION

Il a grandi au sein de la mafia anciennement dirigé par son père. Il connaît tout le monde dans la ville. A commencé à travailler pour cet organisme à 16 ans. Il déteste les forces et les instances incarnant l'ordre..

MOTIVATION

Souhaite étendre ses territoires à l'échelle nationale..

PACOMIO

Age : 52 (né en 2000)

Occupation actuelle : Mafieux - bras droit

Statut : recherché par les forces de l'ordre



BACKSTORY

Années de service : 24 années dans la mafia dont 17 en tant que bras droit

Espèce : Humain

Famille : La mafia et sa fille unique

Fonction première (métier) : Tueur à gage

Relations : Ses collègues mafieux (famille, amicales et ennemis)

Habiletés et caractéristiques :

- 2035 : rentre dans la mafia du Parrain après avoir servi comme "nettoyeur". Après plusieurs missions qui ont servi à la croissance de la réputation du Parrain, il est promu "bras droit" de ce dernier.

Élément marquant : En 2038, alors qu'il est engagé dans le cercle restreint des dirigeants de la mafia, il obtient une fille, c'est son point faible, la police l'utilise contre lui. Ce qui est contraire aux valeurs éthique de la mafia.

PERSONNALITÉ

Calme, honnête et loyal, il a un sang froid hors du commun, contrairement au Parrain. C'est lui qui s'occupe des tâches ingrates et difficiles. Il est peut-être le successeur de la tête de la mafia après le Parrain. Aux yeux de la police, c'est une cible à abattre.

EDUCATION

A grandi au sein d'une famille noble et riche, a étudié la comptabilité avant de tout laisser tomber et s'engager dans l'armée. A repris quelques commerces laissés en héritage, c'est comme cela qu'il rencontre le frère du Parrain, ancien bras droit. Après sa mort il reprend son rôle et assiste le Parrain.

MOTIVATION

Souhaite faire perdurer l'héritage de la mafia et reprendre le flambeau si le Parrain serait amené à partir ou à disparaître.

DANTE

Année de mise en service : 2042
Occupation actuelle : Mafieux - garde
Statut : recherché par les forces de l'ordre



BACKSTORY

Années de service : 10 années dans la mafia
Espèce : Android humanoïde
Famille : La mafia, anciennement : son créateur Sullivan
Fonction première (métier) : Androïde aérospatial
Relations : Ses collègues de travail (amicales), ses collègues mafieux (familiale), la police (némésis).
Habiletés et caractéristiques :
- 2042 : a un rôle de garde, il interroge ou élimine les inconnus voulant nuire à la mafia locale pour laquelle il travaille.
Élément marquant : A vu son code être modifié par la mafia après s'être fait capturer par cette dernière en 2042.

PERSONNALITÉ

Androïde neutre, ne développe pas de sentiments, s'adapte aux circonstances. Après son formatage, il a commencé à avoir un semblant de conscience.
Manie : Il est affilié à son frère Felipe, avec qui il a effectué toutes ses missions pour la mafia et au nom de cette dernière.

EDUCATION

Dante provient de Geto Technologies, développé dans les années 30 pour servir lors de missions spatiales sur Mars en 2040, il fait parti des premières versions de robot du projet *Android*. En 2038, encore en développement subissant des tests d'assimilation de terrain, il est capturé par la mafia, mais retrouvé par la police puis formaté pour servir au développement de la nouvelle génération d'androïde Gemini. Il sera programmé en tant qu'androïde policier mais va se faire capturer à nouveau en 2042, alors encore en plein début de développement par Geto Technologies.

MOTIVATION

Souhaite évoluer au sein de la mafia avec son frère.

FELIPE

Année de mise en service : 2040 puis 2043

Occupation actuelle : Mafieux - garde

Statut : recherché par les forces de l'ordre



BACKSTORY

Années de service : 9 années dans la mafia

Espèce : Android humanoïde

Famille : La mafia, anciennement : son créateur Sullivan

Fonction première (métier) : Androïde militaire

Relations : Ses collègues de travail (amicales), ses collègues mafieux (familiale), la police (némésis).

Habiletés et caractéristiques :

- 2043 : a un rôle de garde, il interroge ou élimine les inconnus voulant nuire à la mafia locale pour laquelle il travaille.

Élément marquant : A vu son code être modifié par la mafia après s'être fait réparé par cette dernière en 2043 grâce à Dante.

PERSONNALITÉ

Déterminé et arrogant, il est souvent repris par son frère, les deux se complétant et s'aidant à gravir les échelons. Il a un faible pour les armes à feu lourdes, sans doute à cause de son ancien programme de militaire.

EDUCATION

Tout comme son frère Dante, Felipe provient de la première génération d'androïde développé au cours des années 2030. Il devait servir dans le militaire sur le terrain mais a subi pendant son développement des anomalies informatique qui le rendent inapte à servir. En 2043, il est retrouvé dans un container avec d'autres androïdes inanimés par Dante qui le récupéra et l'emmena au Headquarters de la mafia. Il était tellement endommagé que Geto Technologies n'ont pas envisager de le reprogrammer pour développer le projet Gemini.

MOTIVATION

Souhaite évoluer au sein de la mafia avec son frère.

LUCAS

Age : 40 (né en 2012)

Occupation actuelle : Mafieux - stratège

Statut : passif, en attente



BACKSTORY

Années de service : 20 années dans la mafia dont 15 pour le Parrain

Espèce : Humain

Famille : Aucune

Fonction première (métier) : Superviseur

Relations : Ses collègues de travail (amicales et famille), la police (possède des contacts)

Habiletés et caractéristiques :

- 2032 à 2037 : fais partie d'une mafia adverse, travaille comme chef d'opérations. Le Parrain lors d'une confrontation va la décimer presque entièrement mais va lui laisser la vie sauve s'il accepte de travailler pour lui afin de bénéficier de ses contacts dans la police.

- 2037 à 2047 : il va organiser des missions à succès connaissant les agissements de la police pour Le Parrain et va ensuite rentrer dans le cercle restreint ayant fait ses preuves.

Élément marquant : A été promu dans le cercle fermé et est un excellent futur bras droit, si Pacomio se retrouverait à la tête du réseau.

PERSONNALITÉ

Très calme, perspicace et intelligent mais facilement soupçonneux. Depuis sa promotion, il ne travaille plus sur le terrain mais sera toujours redevable envers le Parrain.

EDUCATION

A 20 ans, il est enrôlé dans une mafia de force qui ont tué sa famille. Voulant échapper à son destin il sympathise avec les forces de l'ordre dans le cas où sa situation s'aggravait.

MOTIVATION

Souhaite continuer son ascension en tant que cerveau de la mafia..

LE CUISINIER

Age : 44 (né en 2008)

Occupation actuelle : Chef cuisinier dans son établissement

Statut : propriétaire



BACKSTORY

Années de service : 5 années pour la mafia

Espèce : Humain

Famille : A 2 enfants et une femme.

Fonction première (métier) : Cuisinier

Relations : Ses collègues de travail (amicales), la mafia (connaissances)

Habiletés et caractéristiques :

Ne possède pas d'habiletés particulières si ce n'est qu'il met à disposition son établissement à la mafia contre une somme d'argent mais ne veut être affilié ou connaître ce que cette dernière y fait.

Élément marquant : En 2047, il passe au bord de la faillite, d'où le commencement de sa collaboration avec la mafia qui lui permette d'arrondir ses fins de mois.

PERSONNALITÉ

Contrairement aux membres de la mafia, le cuisinier n'est pas agressif et veut à tout prix que les choses restent calmes dans son restaurant pour ne pas attirer l'attention. Il est ouvert à la discussion mais peut facilement s'interposer s'il remarque quelque chose de suspect.

Manie : Chante (fredonne) quand il cuisine.

EDUCATION

Avec toute la criminalité grandissante dans la ville depuis les dernières décennies, la population a de plus en plus peur, il est difficile d'avoir de nombreux clients dorénavant. La chance du cuisinier est qu'il a pu reprendre l'établissement de ses parents mais en vu des conditions de vie difficile il n'a pas d'autre choix que d'accepter la mafia comme client pour survivre..

MOTIVATION

Souhaite mettre sa famille à l'abri en la protégeant..



03

LE MONDE

Les vecteurs d'environnement

A detailed concept art illustration of a futuristic city street. In the foreground, a red double-decker bus is driving on a multi-lane road, surrounded by numerous sleek, silver autonomous cars. The street is flanked by classical-style buildings with columns and arches, but with futuristic architectural details and elevated walkways. In the background, a complex network of elevated roads, bridges, and structures extends into the distance under a hazy sky. The overall aesthetic is a blend of classic urban architecture and advanced, futuristic technology.

MONDE **[FICTIF]** **FUTURISTE** **ET** **AUTONOME**

**Inspirations : Total Recall / iRobot / Chappie
/ Blade Runner / Detroit: Become Human**

Total Recall Concept Art *



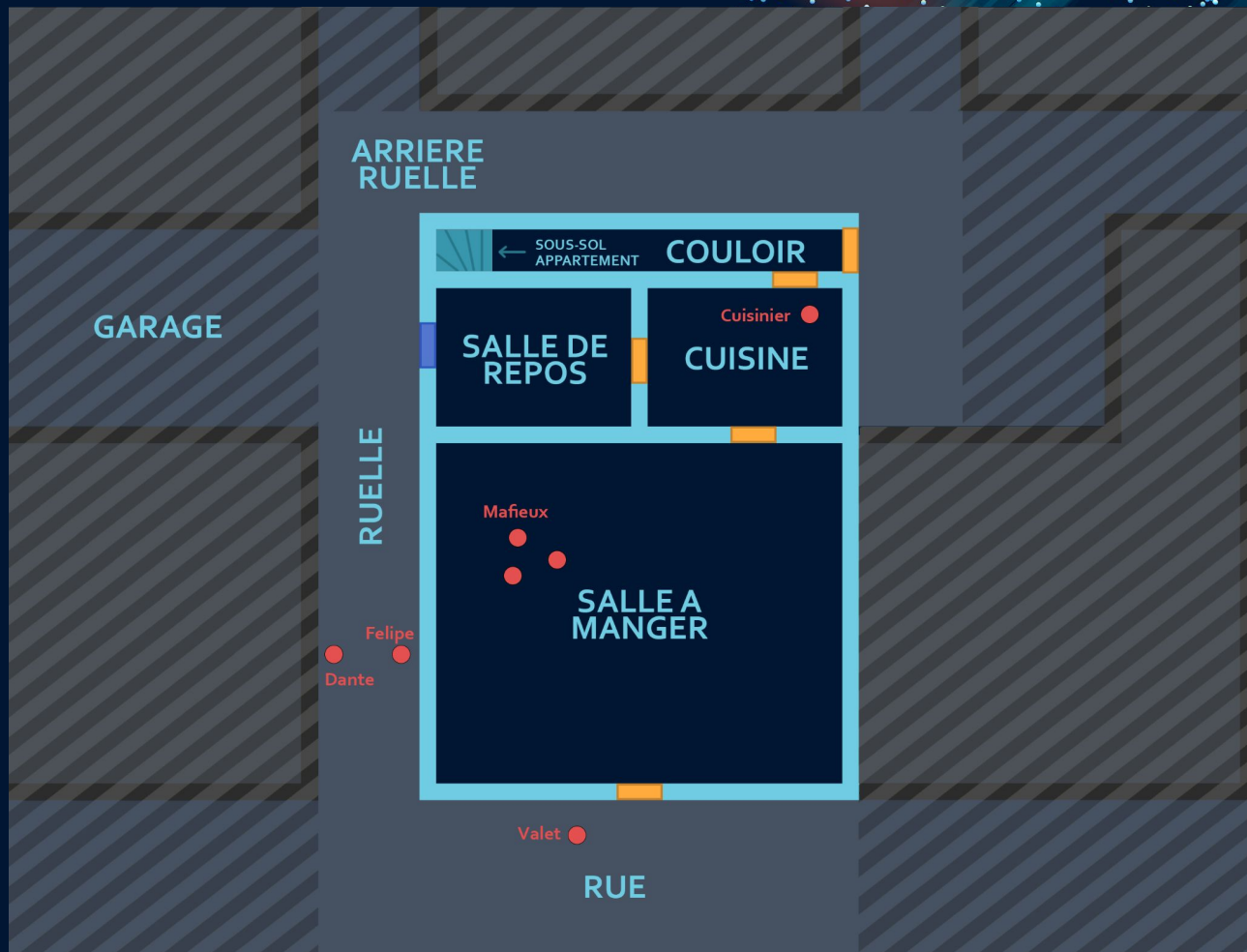
MR: The Death Cure Concept Art *

DESCRIPTION DU MONDE

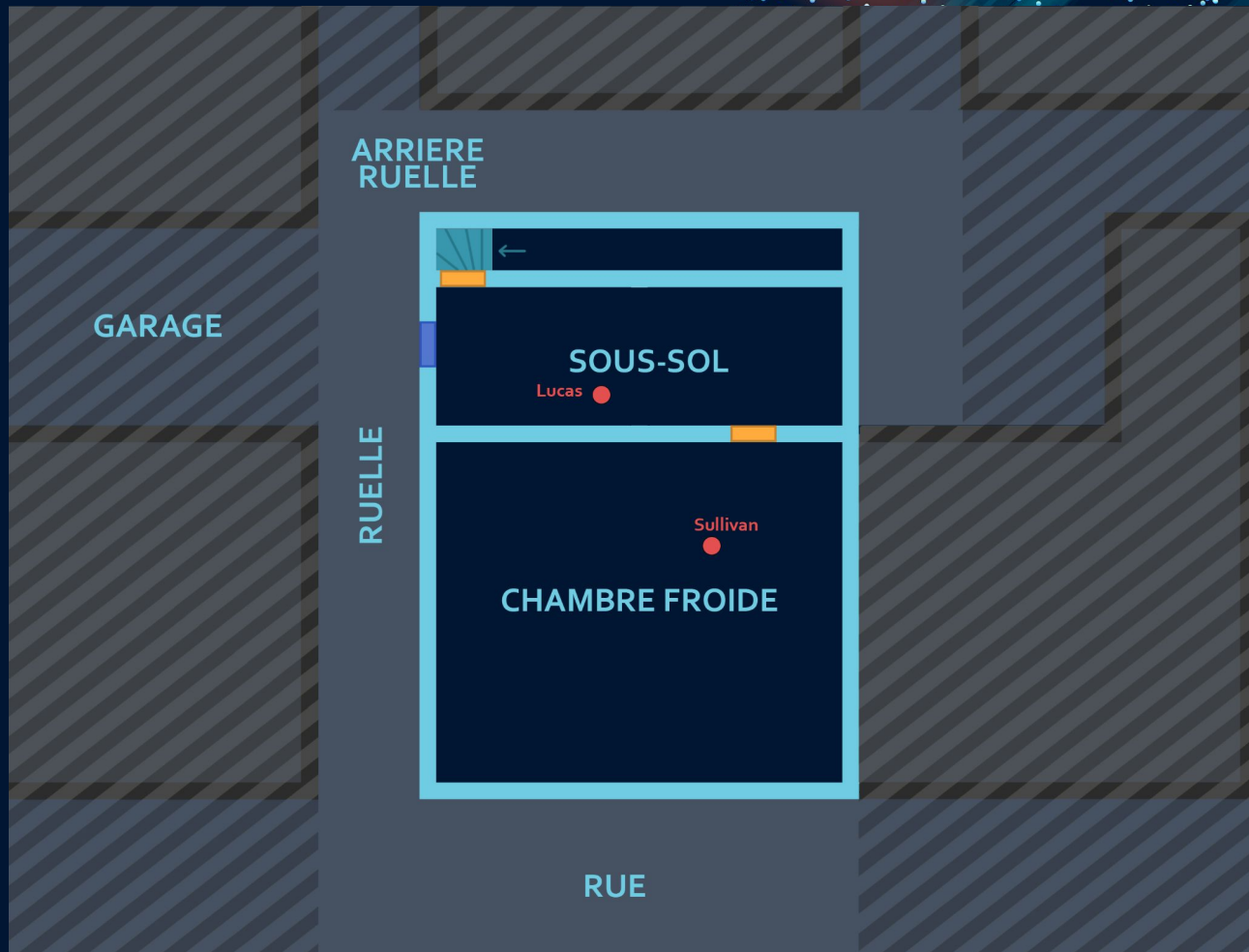
Après le pic démographique de la population terrestre atteignant les 10 Milliards d'habitants en 2035, les villes commencent de plus en plus à se développer sur la verticalité, les GAFAs, les sociétés technologiques, les services militaires et aérospatiaux n'ont cessé de croître en même temps que la criminalité, la pauvreté et les inégalités sociales.

Dans un monde où la technologie commence à prendre le dessus, certains l'utilisent à des fins d'amélioration de la société et du confort tandis que d'autres s'en servent pour multiplier leur commerce et activités au détriment des lois de plus en plus strictes mises en place par le gouvernement.

RESTAURANT REZ-DE-CHAUSSEE



RESTAURANT SOUS-SOL (-1)



RESTAURANT APPARTEMENT (+1)





04

LE GAMEPLAY

Les interactions et systèmes

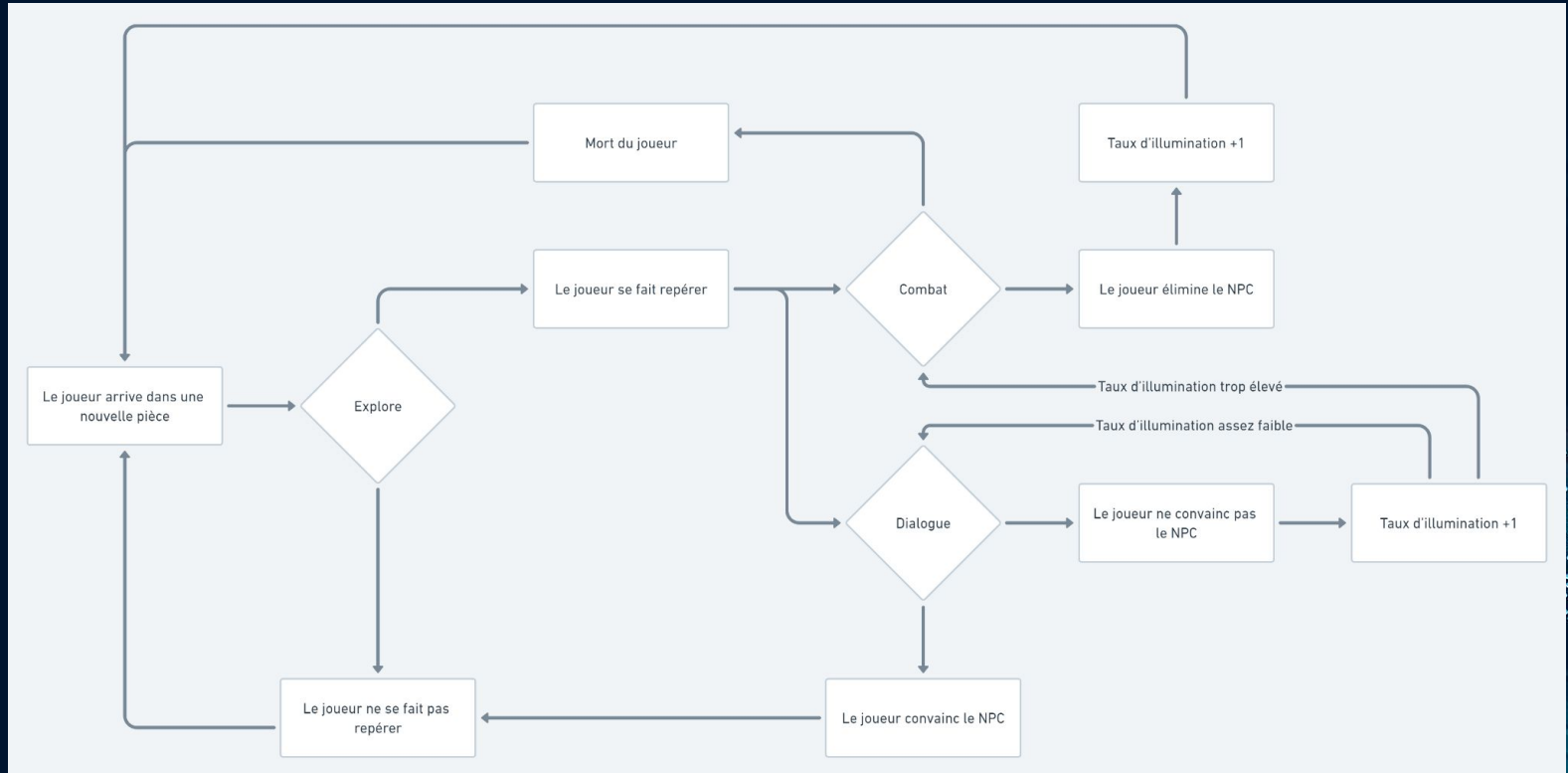
PITCH DU JEU

MAFIA 2052 est destiné à être un jeu narratif d'infiltration à la 3ème personne. Il est constitué de phases d'infiltration plus "classique" qui s'entremêlent avec des phases de dialogues à choix. Dans les 2 phases de gameplay la mécanique importante est l'éclairement en rouge des yeux de notre personnage plus il ment ou commet des actes immoraux.

Cette mécanique permet d'être détecté par les npc comme étant en train de mentir ou de commettre un acte immoral, ce qui peut amener les NCP à attaquer le joueur ou à ne pas valider/croire ces choix de dialogues. il est donc question pour le joueur de limiter ou d'utiliser ces deux options avec précaution pour arriver à ces fins sans que cette mécanique n'arrive à lui nuire.



BOUCLE DE GAMEPLAY

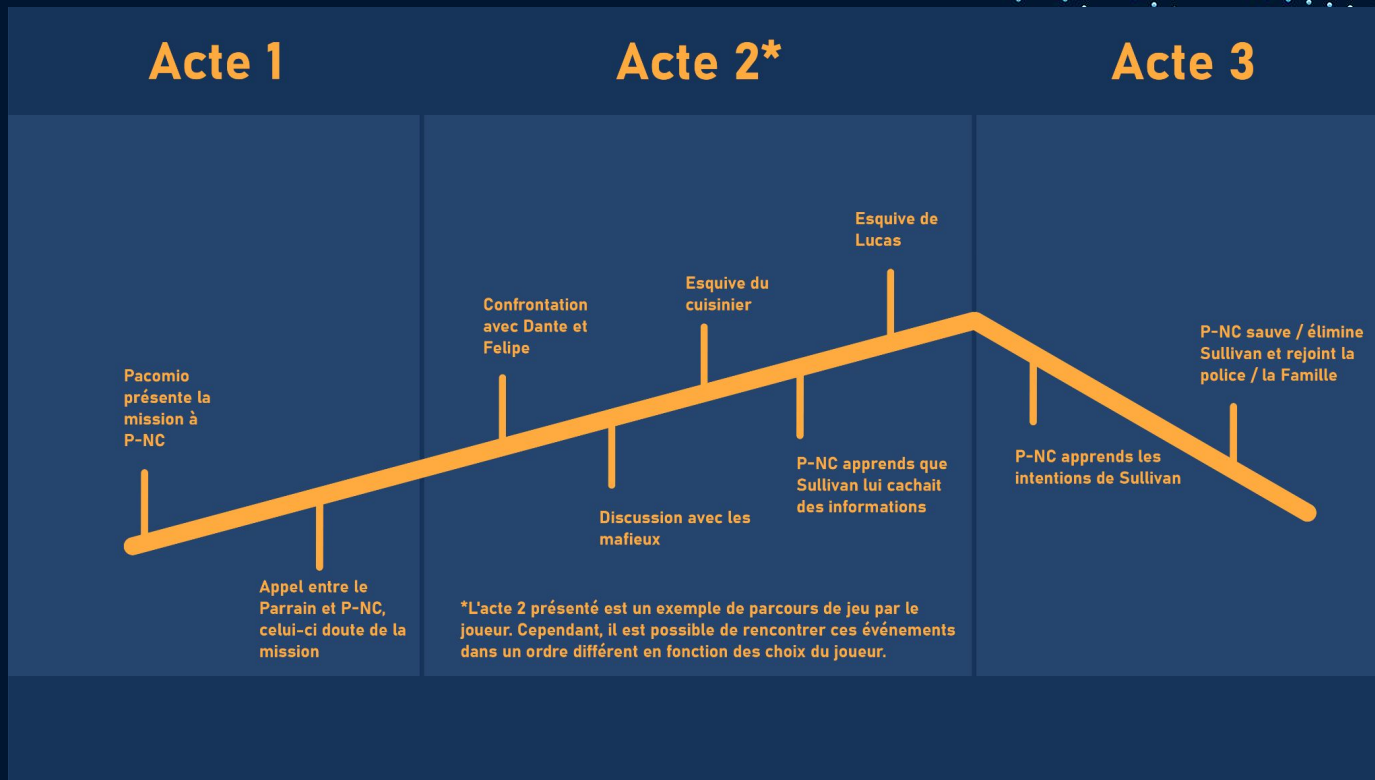


MECANIQUES

- Se déplacer + courir
- Se cacher/ s'accroupir
- Tuer un NPC (augmente l'illumination)
- récupérer/inspecter un objet ou un NPC (augmente les choix de dialogue)
- Parler à un NPC/déclencher un dialogue (peut augmenter les choix de dialogue pour un autre dialogue)
- Faire un choix de dialogue parmi plusieurs proposés
- Choisir un choix de dialogue qui est un mensonge (augmente l'illumination)



ARC NARRATIF



ARC NARRATIF 1

Après avoir accompli des tâches pour la mafia depuis plusieurs mois déjà, P-NC, agent double de la police, gagne peu à peu la confiance de la Famille. Un jour, Pacomio, le bras droit du Parrain, vient à sa rencontre pour lui apporter une bonne nouvelle. Après quelques verres, il lui annonce que le Parrain a une dernière mission à lui faire accomplir, après quoi, il va officiellement faire partie de la famille. P-NC est immédiatement intéressé, car s'il est accepté dans la mafia, il pourra...

(Si le joueur à choisit des options généralement plus chaotique au cours du jeu)...laisser derrière lui sa vie de policier et vivre enfin une vie libre sans être contraint par des lois autre que le respect de la Famille.

(Si le joueur à fait des choix respectant ses consignes en tant que détective au cours de jeu)... accomplir son devoir de policier et ammasser beaucoup plus d'informations importantes sur la mafia afin de les transmettre à police dans le but d'éliminer le crime dans la ville.

Pacomio donne à P-NC une adresse de restaurant et celui-ci part aussi tôt. Dans la voiture, le Parrain débute un appelle vidéo. À la grande surprise de P-NC, le Parrain lui annonce que sa dernière mission sera d'interroger un ancien membre de la Famille et de l'éliminer par la suite. Le nom du client est Sullivan. À cause de son défaut, P-NC trahit son appréhension envers la requête du Parrain, avouant que l'homme en question est l'ingénieur qui l'a conçu. Étrangement, le Parrain ne semble pas être plus concerné quant au succès de P-NC et mentionne que tant que celui-ci finit le travail, la relation entre les deux ne l'intéresse pas.

ARC NARRATIF 2

Une fois devant le restaurant, P-NC se demande encore s'il doit sauver Sullivan ou l'exécuter. Il commence à se demander pourquoi le Parrain veut sa mort, mais surtout, comment le Parrain est au courant. Il décide de mener sa propre enquête pour mieux comprendre ce qui se passe.

P-NC s'infiltré par une ruelle à gauche du restaurant, mais est surpris par Dante et Felipe qui pointent leurs armes dans sa direction. Ils lui disent de faire demi-tour. Après avoir discuté et mentionné qu'il travaille avec la Famille, P-NC apprend qu'ils gardent un homme capturé dans la chambre froide au sous-sol du restaurant. De retour au restaurant, P-NC se dirige vers une table de la mafia qui lui indique que Pacomio est dans l'appartement du haut. Il se dirige vers les escaliers, en passant par la cuisine et en évitant furtivement le cuisinier. Une fois dans l'appartement supérieur, il surprend une discussion entre Pacomio et un étranger, ils mentionnent que Sullivan a caché des informations à son fils et que P-NC a caché des informations à la Famille. Demandant à Pacomio de ne pas faire confiance à P-NC, Pacomio dit qu'il préfère voir ce que P-NC fera. P-NC descend au sous-sol et se faufile entre les boîtes pour éviter Lucas, un membre de la Famille avec qui il a effectué des missions passées, et se rend à la porte de la chambre froide.

ARC NARRATIF 3

Après s'être infiltré dans la chambre froide du restaurant, P-NC découvre que son père, Sullivan, est attaché à une chaise avec un sac en tissu sur la tête. En lui parlant, il apprend que Sullivan faisait autrefois partie de la Famille et qu'il avait été chargé de créer un androïde qui pourrait être utilisé par la Famille pour éliminer des adversaires sans se salir les mains. En terminant son travail, Sullivan s'est rendu compte qu'il ne voulait pas faire subir de telles horreurs à son fils. Il a donc ajouté au prototype un dispositif qui révèle ses actions inhumaines. Le but était de le protéger en l'empêchant de rejoindre la mafia. Après cette révélation, P-NC décide de...

Sauver son père et s'échapper. Celui-ci a voulu du bien à son fils et mérite d'être pardonné. Les deux membres de la famille retournent à la police et P-NC profite de sa couverture d'agent double pour pouvoir éradiquer la mafia de la ville. P-NC est reconnu comme un héros local et le gouvernement autorise la production d'autres androïdes pour renforcer les forces de police.

Exécuter Sullivan et aller présenter le tout au Parrain. Sullivan avait la possibilité de donner le libre arbitre à P-NC, mais il a délibérément décidé de ne pas le faire. P-NC devient un membre à part entière de la famille et devient rapidement le bras droit du Parrain à la place de Pacomio. Il apporte le succès à la Famille et est même déclaré Parrain lorsque le précédent Parrain meurt de vieillesse. La ville est désormais sous son contrôle et personne ne peut lui dire ce qu'il doit faire ou penser. La Famille prospère et P-NC devient une légende.

D'exécuter Sullivan et les autres membres de la Famille dans le restaurant. P-NC refuse de devenir la marionnette de quiconque. Il se forge une nouvelle identité et quitte le pays pour ne plus être utilisé comme un outil.



MERCI

Eloise - Jean-Christophe - Paul - Sarah