Document de Game design

PMAC : Concept semaine

# Intention

Faire un jeu à destination des proches d’un malade atteint du cancer.

Mettre en jeu les problèmes organisationnels, relationnels, institutionnels et émotionnels que rencontre la cible. Lui donner des clés sur la position qu’il doit avoir et ce qu’il peut dire au malade.

Lui faire jouer le bouleversement de l’emploi du temps suite à la maladie.

La composante des enfants est importante car il y a des notions à aborder les concernant (ne pas minimiser les choses, être le plus franc possible, etc).

Le joueur incarnera donc un père ou une mère de famille dont le partenaire est tombé malade.

Il y a beaucoup de phases concernant la maladie à aborder, celles qui sont retenues sont : le traitement, les soins palliatifs et le décès.

Il aurait été difficile de garder une histoire neutre car on n’aurait pas su quand faire arrêter le jeu.

L’idée de se baser sur une histoire réelle a été rapidement abordée et il a été décidé de parler de la dégradation de l’état du malade pour se rapprocher du vécu des développeurs.

# Conception

## Pitch

Les challenges de la cible seront gérés de la façon suivante :

### Challenge organisationnel

Gestion d’un emploi du temps à chaque début de semaine. Pour concerner le travail comme pour la vie de tous les jours. La notion de burn-out sera également présente avec la barre de bien-être.

### Challenge relationnel

Représenté par un choix d’une réponse lors d’un dialogue.

Il y aura aussi des passages sans dialogues mais où des pensées apparaitront autour du joueur. Le joueur pourra cliquer sur les bulles de pensée ou non. Celles qui seront cliquées seront dites à l’oral par l’avatar.

Les pensées disparaissent au bout d’un certain temps si elles ne sont pas choisies, il est donc possible de rester silencieux durant la phase de pensée.

Chaque dialogue ou phase de pensée sera lié à une notion à faire passer au joueur.

Les relations concernent l’équipe soignante, le malade, le reste de la famille et les enfants.

Les réponses données ou paroles prononcées ont une influence sur le bien-être. Une « mauvaise réponse » fait baisser cette barre.

Le joueur aura la notion qui expliquera un mauvais choix s’il communique avec un acteur susceptible de lui apporter la réponse. Exemple : si le joueur minimise l’état du malade, un message est débloqué pour parler à l’équipe médicale. S’il fait le choix d’exprimer son doute, il saura qu’il vaut mieux éviter de dire de telles choses.

### Challenge institutionnel

Il existe un bâtiment des aidants dans le jeu dont l’emplacement et le but ne sont pas révélés au joueur.

Ce dernier doit parler à l’équipe médicale ou trouver cette information avant que l’emplacement du bâtiment soit révélé.

En allant dans le bâtiment des aidants, le joueur peut choisir un sujet de son choix et avoir des informations durant la durée d’une tâche.

### Challenge émotionnel

Un bien-être octroie un effet doute au joueur qu’il peut ôter en discutant avec l’équipe médicale ou la famille.

En cas de bien-être trop bas, des informations propres au burn-out apparaitront chaque jour jusqu’à ce que le bien-être remonte jusqu’à un certain seuil.

### Résumé

Le joueur jouera une phase de préparation où il organisera son emploi du temps de la semaine.

Puis une deuxième phase qui fera jouer la semaine. Le contenu jouable sera en fonction de l’emploi du temps. A divers moments de la journée apparaîtront des choix de réponse lors de dialogue avec les différents acteurs rencontrés (médecins, malade, enfants, directeur de l’entreprise, autres membres de la famille).

Chaque tâche choisie fera l’objet d’un mini-jeu pour dynamiser le gameplay.

## Objectifs

* Ne pas tomber en burn-out
* Trouver une solution pour son emploi

## Challenges

* Répondre la bonne réponse lors des questions : TACTICAL (notion liée acteur = obstacle)
* Gérer son énergie : MANAGEMENT, STRATEGY (emploi du temps)
* Détecter tout signe de burn-out et l’empêcher : CUNNING
* Trouver une solution pour son emploi : CUNNING

## Conditions de victoire

* Objectifs atteints pendant 2 mois

## Conditions de défaite

* Au moins un objectif n’est pas atteint lors des 2 mois

## Partie idéale

Préparation de la semaine --> déroulé de la semaine --> fin du jeu

#### Phase de préparation

##### Le planning et les tâches

Le joueur doit choisir 2 tâches pour chaque jour en les inscrivant dans le planning. Soit 14 actions à choisir par semaine. Une tâche prend une demi-journée à réaliser. Les actions sont les suivantes :

- Visiter le malade (sachant que cela sera impossible certains jours)

- Aller au travail

- Aller au parc (avec les enfants)

- Rester à la maison (se reposer/s’occuper autrement)

- Aller au bâtiment des aidants (quand débloqué)

Il existe également une école dans la carte où l’on doit déposer ses enfants en début de journée et les récupérer à la fin. Ces actions sont obligatoires.

Le déroulé d’un jour est : emmener les enfants à l’école – réaliser les 2 actions choisies - ramener les enfants à la maison – se coucher

##### La famille

Le joueur peut appeler les membres de sa famille en préparant son planning pour leur demander de prendre le relais pour voir le malade ou s’occuper des enfants. Cette option est indispensable ; dans les faits, il faut absolument que le proche ne s’isole pas, qu’il ne soit pas tout le temps à l’hôpital sous peine de s’épuiser et qu’il trouve un nouvel équilibre de vie.

##### Objectif pour le travail

Sans disposition particulière, il devra aussi avoir 8 actions travail dans la semaine. Cette option est faite pour mettre en jeu le bouleversement professionnel auquel est confronté un proche dans la vie réelle. En discutant avec le directeur de la boîte, il pourra trouver des solutions pour réaménager son emploi du temps.

#### Phase de déroulement

##### Dialogues

Le joueur doit se déplacer physiquement aux endroits choisis.

Au cours de sa journée, des dialogues peuvent se lancer entre le joueur et l’acteur présent à l’endroit où le joueur se trouve.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Acteur** | **Phases où le dialogue peut se produire** | **Emplacement physique** |
| Membre de la famille | Préparation | Maison |
| Enfant | Déroulement | Maison (début de journée -fin de journée)  Parc |
| Directeur d’entreprise | Déroulement | Entreprise |
| Equipe médicale | Déroulement | Hôpital |
| Patient | Déroulement | Hôpital |
| Membre du bâtiment des aidants | Déroulement | Bâtiment des aidants |

La jauge de bien-être du joueur changera en fonction des paroles prononcées.

Si le joueur dit quelque chose qu’il ne devrait pas, il peut avoir un message expliquant la notion s’il communique avec un acteur susceptible de lui donner l’information. (parti pris : pousser à la communication pour obtenir l’info, pas donner l’info spontanément =/= donner l’info tout le temps)

##### Pensées

A certains moments, le joueur aura des bulles représentant ses pensées disparaîtront au bout d’un certain temps. Il pourra choisir de les dire ou non.

##### Evènements inattendus

Il est possible qu’au cours d’une tâche, un évènement inattendu survienne. Cet évènement peut influencer le bien-être du personnage et veut faire rapprocher le joueur et la réalité.

Exemple : A la maison après avoir ramené les enfants, un membre de la famille appelle et propose de se voir au parc.

Dans la vraie vie, le proche pris dans la bulle liée à la maladie s’attend à recevoir un appel concernant le malade or il ne s’agit qu’un appel banal. Le but est de mettre en scène le décalage avec la réalité et le fait que le proche soit pris dans sa bulle.

##### Le bien-être

Plus le bien-être est bas, plus le joueur est susceptible de subir un burn-out. Des messages sur les effets propres du burn-out apparaissent au cours de la journée tant que le bien-être est bas.

Si le bien-être est bas, le joueur peut avoir moins de choix ou dire automatiquement quelque chose pour symboliser la fatigue.

##### Fin du jeu

Au bout de 2 mois, le joueur reçoit un appel téléphonique sur la dégradation de l’état du malade. Les jours d’après mettent en scène les soins palliatifs et le décès du malade.

Cette phase est importante pour parler des enfants : que leur dire, quelle place leur donner lors du décès, etc.