**Les 3C**

**Camera**

Nous nous sommes longuement posé la question sur la question : Vue à la 1ère ou à la 3ème personne ? (La godview étant déjà écartée au préalable)

Au tout début ce qui nous est venu naturellement à l’esprit était qu’en phase d’exploration à l’extérieur la camera se positionnerait de manière 3ème personne pour bénéficier d’un champ de vue plus conséquent. Et donc en l’occurrence pouvoir voir ce qu’il se derrière et pouvoir prendre en compte si un danger se présente derrière nous.

Et à côté de ça, passer en vue 1ère personne une fois que nous rentrons dans les bâtiments pour voir se mettre dans les yeux de l’avatar pour rendre les phases de visites dans les bâtiments plus immersif et personnel.

Après mûre réflexion, nous nous sommes imaginer plusieurs phases de notre jeu dans le prisme visuel des deux caméras. La conclusion était que pour véhiculer notre message et le rendre plus communicatif sur les messages à faire passer, la caméra première personne tout au long du jeu était plus adaptée.

Certes il n’y a aucune identification à l’avatar étant donné que nous ne pouvons le voir mais cela permet au joueur de se sentir directement impliqué et concerné.

**Controls**

Les touches utilisées sur le clavier sont celles qui sont considérées comme standards : Z, Q, S et D

Dans le gameplay, nous avons prévu que l’avatar ait une barre de bien-être et faire ressentir une fatigue au joueur quand la valeur de bien-être est inférieure à la moyenne.

Cette fatigue est présente dans la réalité pour les personnes qui rendent visite tout le temps au malade et ne prennent plus de temps pour elles.

Cette fatigue est caractérisée dans le jeu par une lourdeur des contrôles et une diminution de la vitesse maximale quand la valeur du bien-être est inférieure à la moyenne. Les valeurs reviennent à la normale quand le bien-être revient à la moyenne au minimum.

**Character**

Pour ce qui est du caractère, nous sommes vite tombés d’accord sur le fait que l’avatar doit posséder des capacités physiques humanoïde avec une altération de ses déplacements en fonction d’une jauge de bien être, cette jauge sera influencée par le temps passé, elle baissera au fil du temps, mais également des actions effectuées. Par exemple si l’avatar passe du bon temps en jouant avec son enfant, il pourra remonter un petit peu sa jauge. Inversement si il n’effectue que des actions épuisantes type aller au boulot sa jauge en prendra un coup.

Cela permet au joueur de se sentir plus impacté par ses décisions au sein du jeu ainsi et de se sentir directement puni (Ralentissement des déplacements) ou récompensé (Pas de ralentissements).

Il aura également à sa disposition un répertoire téléphonique : il pourra appeler ses proches, lui permettant de remonter sa jauge de bien être, cependant l’appel fait passer du temps ce qui empêchera au joueur d’abuser des appels pour booster sa jauge au maximum.

Il pourra appeler son travail si notamment il décide de ne pas travailler un jour.

Il peut ouvrir des portes pour rentrer dans les bâtiments.

Il peut interagir avec des personnes (par exemple docteur, malade), pour les dialogues, gestion des choix et de la répartie à avoir qui influenceront les différentes jauges.

Il peut interagir avec son lit, pour le sommeil et passer à la journée suivante.