41c - Serious-games en formation tout au long de la vie

Medical Clues

Laila Amrichat, Marie-Charlotte Aucagne,
Joy Duhoux, Coralie Guillermin

LISTE DES DOCUMENTS

SYNOPSIS 2

GAME DESIGN DOCUMENT 10

STORYBOARD 22

POC 37

SYNOPSIS

Le public-cible

Public-cible : Adultes venant pour travailler en France

Personas :



Jane, 40 ans

Pays d'origine	Royaume-Unis
Lieu de vie	Londres
Milieu socio-professionnel	Cadre et professions intellectuelles supérieures
Situation familiale	Mariée, 2 enfants

Profession	Enseignante
Raisons de l'expatriation	Suivi de conjoint
Passions	La couture et la musique
Attentes	Pouvoir trouver un emploi en France et scolariser ses enfants

Degré de connaissances et / ou de compétences

Langue - Français

Débutant — Bilingue

a appris le français à l'école mais n'a pas pratiqué depuis longtemps

Numérique

Débutant — Expert



Jeff, 25 ans

Pays d'origine	États-Unis
Lieu de vie	Paris
Milieu socio-professionnel	Cadre
Situation familiale	Célibataire

Profession	Travail dans l'import-export de produits français aux États-Unis
Raisons de l'expatriation	Envoyé en mission en France par son entreprise
Passions	Le sport et la nature
Attentes	Se faire des amis et profiter de la vie en France

Degré de connaissances et / ou de compétences

Langue - Français

Débutant — Bilingue

Numérique

Débutant — Expert

Les objectifs de Medical Clues

Objectif(s) / Grain pédagogique(s) :

- Savoir comment trouver un médecin, un spécialiste
- Choisir le médecin adapté à son problème de santé
- Connaître comment se procurer des médicaments
- Savoir déclarer son médecin traitant
- Savoir ouvrir ses droits à la sécurité sociale
- Connaître les frais de santé et les remboursements
- Préparer sa consultation, en ayant les bons documents

Déclinaison de chaque objectif en termes de connaissances et de compétences à acquérir :

- Savoir comment trouver un médecin, un spécialiste

→ Savoir où chercher : Il existe plusieurs sources pour trouver un médecin ou un spécialiste médical, notamment les annuaires de santé en ligne, Pages Jaune, annuaire professionnel ou les listes de professionnels de la santé de votre assurance maladie, les recommandations de vos amis et de votre famille, ainsi que les réseaux sociaux, mais aussi des applications comme Doctolib.

- Choisir le médecin adapté à son problème de santé

→ Savoir quel type de médecin peut répondre à quel besoin de santé spécifiques.

→ Comprendre les différentes spécialités médicales : cardiologie, oncologie, dermatologie, etc. Comprendre les critères de choix : la proximité, les frais, les références et les commentaires des patients...

- Connaître comment se procurer des médicaments

→ Savoir qu'on se procure des médicaments dans des pharmacies, que certains médicaments sont vendus sans ordonnance et que d'autres non, qu'on peut être remboursé pour certains médicaments grâce à notre carte vitale.

- Savoir déclarer son médecin traitant

→ Savoir ce qu'est un médecin traitant, savoir qu'on peut faire une demande en ligne auprès de son médecin avec sa carte vitale ou en remplissant un formulaire à envoyer à notre CPAM

- Savoir ouvrir ses droits à la sécurité sociale et complémentaire santé

→ Savoir ce qu'est un numéro de sécurité sociale, connaître des régimes d'assurance maladie : Il est important de connaître les différents régimes d'assurance maladie qui existent (régime général, des travailleurs indépendants, le régime agricole).

→ Connaître et savoir remplir les formulaires de demande concernant l'obtention des droits à la sécurité sociale, et savoir quels documents sont nécessaires (la carte d'identité, le justificatif de domicile, les relevés de salaire, etc.). Savoir où envoyer sa demande.

→ Savoir comment souscrire à une complémentaire santé et quels sont ses avantages.

- Connaître les frais de santé et les remboursements

→ Comprendre le fonctionnement de l'assurance maladie et des assurances complémentaires en termes de couverture des frais de santé : savoir ce qui est pris en charge par l'assurance maladie et l'assurance complémentaire, les limites de remboursement, les franchises.

→ Connaître les niveaux de remboursement pratiqué par les médecins : tiers payant, dépassement d'honoraire

- Préparer sa consultation, en ayant les bons documents

→ Identifier les documents nécessaires pour sa consultation : carte vitale, carte de mutuelle, ordonnances médicales, résultats d'examens médicaux antérieurs.

→ Savoir comment accéder à ces documents : ordonnance à demander au médecin traitant, résultats d'examens au laboratoire d'analyse ou dans sa boite mail.

Genre

Jeu de rôle - Aventure (Fiction interactive)

Style / registre

Registre réaliste principalement, registre dramatique (suspense)

Point de vue

A la première personne

Elevator pitch

Medical Clues vous plonge dans le rôle d'un enquêteur. Vous êtes tranquillement au poste lorsque vous entendez une femme qui vient reporter la disparition de son amie. Votre supérieur ne la prend pas au sérieux et vous interdit d'enquêter pour le moment. Mais pour vous, il se trame quelque chose et vous êtes déterminé à la retrouver... Dans ce jeu de résolution d'énigmes immersif, vous devrez utiliser votre esprit analytique pour trouver des indices cachés, interroger des suspects et reconstituer les événements qui ont conduit à la disparition. Mais attention, chaque minute compte ! À chaque indice découvert, vous en apprendrez davantage sur la santé en France et vous rapprocherez de la résolution de l'enquête. Alors, êtes-vous prêt à relever le défi et à sauver la vie de cette personne ? Jouez dès maintenant et découvrez si vous avez ce qu'il faut pour résoudre cette affaire !

Prémisse

Exposition	Obstacles	Résolution
Une personne arrive pour déclarer une disparition inquiétante au commissariat Le commissaire ne prend pas la plainte au sérieux Un policier (le joueur) décide de mener l'enquête hors procédure car il pense que c'est suspect. Il se rend au domicile de la victime	Des indices qui ne mènent nulle part. Un parcours à retracer. La pression de la hiérarchie qui ne doit pas découvrir ce que le joueur fait.	La victime a été enlevée par des scientifiques de son pays d'origine à la suite d'une expérience secrète qui a mal tourné et l'a rendue malade.

Arène principale

Appartement de la personne disparue

Découpage modulaire

Situation	Lieux
Situation n°1 : Tutoriel Dans le poste de police, une personne déclare la disparition de son amie à l'accueil.	Poste de police
Tâches/missions	**Contenus pédagogiques**
- Écouter la personne venue déposer plainte et la réaction du commissaire - Interroger la personne en cachette - Consulter les notes du commissaire	Apprendre à connaître les mécanismes du jeu
Situation	**Lieux**
Situation n°2 : Premières recherches	Appartement de la personne disparue
Tâches/missions	**Contenus pédagogiques**
- Trouver des informations sur l'ordinateur, tiroirs... (agenda)	- Savoir comment trouver un médecin, un spécialiste - Choisir le médecin adapté à son problème de santé - Comprendre la notion de parcours de soin (spécialistes consultables ou non sans orientation du médecin traitant, médecins conventionnés ou non)
Situation	**Lieux**
Situation n°3 : Piste de la visite médicale, recherches chez le médecin	Au cabinet du médecin de la victime
Tâches/missions	**Contenus pédagogiques**
- Se rendre au cabinet suite à la découverte du rdv fixé entre la victime et le médecin - Poser des questions sur la visite et comprendre pourquoi la personne disparue en est arrivé à prendre ce rdv - Examiner les preuves (documents) présents que nous fournit le médecin	- Savoir déclarer son médecin traitant - Préparer sa consultation, en ayant les bons documents

Situation	Lieux
Situation n°4 : Suite de la piste, recherches à la pharmacie	A la pharmacie
Tâches/missions	**Contenus pédagogiques**
- Interroger le pharmacien sur les médicaments et le comportement de la personne disparue - Examiner les preuves (documents) présents que nous fournit le pharmacien ou présents dans la pharmacie	- Connaître comment se procurer des médicaments - Utiliser une ordonnance et comprendre la notion de médicaments remboursés ou non.
Situation	**Lieux**
Situation n°5 : dernières recherches	Appartement de la personne disparue
Tâches/missions	**Contenus pédagogiques**
- Retourner à l'appartement pour essayer de trouver d'autres indices suite aux éléments recueillis précédemment - Interpeller un suspect (un membre du laboratoire secret qui vient pour effacer d'éventuelles traces)	- Savoir ouvrir ses droits à la sécurité sociale - Comprendre le fonctionnement de la mutuelle (factures mutuelle, prise en charge hors soin comme psychologue)
Situation	**Lieux**
Situation n°6 : Résolution	Au laboratoire secret
Tâches/missions	**Contenus pédagogiques**
- Trouver la personne enlevée (se repérer dans le laboratoire) - La libérer (code correspondant au début de son numéro de sécurité sociale) - Arrêter les malfrats (scientifiques criminels)	- Savoir à quoi correspondent les premiers chiffres du numéro de sécurité sociale

GAME DESIGN DOCUMENT

Introduction

Elevator pitch

Medical Clues vous plonge dans le rôle d'un enquêteur. Vous êtes tranquillement au poste lorsque vous entendez une femme qui vient reporter la disparition de son amie. Votre supérieur ne la prend pas au sérieux et vous interdit d'enquêter pour le moment. Mais pour vous, il se trame quelque chose et vous êtes déterminé à la retrouver... Dans ce jeu de résolution d'énigmes immersif, vous devrez utiliser votre esprit analytique pour trouver des indices cachés, interroger des suspects et reconstituer les événements qui ont conduit à la disparition. Mais attention, chaque minute compte ! À chaque indice découvert, vous en apprendrez davantage sur la santé en France et vous rapprocherez de la résolution de l'enquête. Alors, êtes-vous prêt à relever le défi et à sauver la vie de cette personne ? Jouez dès maintenant et découvrez si vous avez ce qu'il faut pour résoudre cette affaire !

But du jeu

Les objectifs de ce jeu sont de préparer notre public cible (les personnes expatriées en France) à se familiariser avec la culture française, maîtriser les démarches administratives, en s'intégrant socialement et professionnellement de façon autonome. Ces objectifs généraux seront déclinés en objectifs plus précis (objectifs pédagogiques) dans un module nommé "savoir où et comment se soigner". Voici les objectifs pédagogiques abordés au sein de ce dernier :

- Savoir comment trouver un médecin, un spécialiste
- Choisir le médecin adapté à son problème de santé
- Connaître comment se procurer des médicaments
- Savoir déclarer son médecin traitant
- Savoir ouvrir ses droits à la sécurité sociale

- Connaître les frais de santé et les remboursements
- Préparer sa consultation, en ayant les bons documents

Bien sûr le but du jeu est d'arriver au bout des énigmes pour résoudre l'enquête et découvrir ce qui est arrivé à la victime.

Partie conception fonctionnelle

Univers

Ce jeu est basé sur un jeu d'aventure et plus précisément sur une enquête détective afin de retrouver une personne disparue. Ainsi, deux registres seront abordés. Tout d'abord, le registre dramatique qui est associé au suspense. Il se distingue par un enchaînement rapide d'actions, de péripéties, et des émotions. Puis le registre réaliste, où il s'agira de montrer des évènements, personnes ou objets réels et donc à créer un cadre ancré dans une réalité connue du joueur de manière à donner l'illusion du vrai. Ces deux registres permettront au joueur d'avoir cette sensation du réel et de susciter des émotions négatives ou positives grâce au suspens et aux dénouements.

Histoire

La narration globale au sein de notre jeu se veut plutôt linéaire sous forme de scénario imbriqué. Les dialogues évolueront en fonction des réponses données par le joueur ou choix de questions, mais également des actions.

Personnages

	Joueur	Adversaire
Identité	Le policier (première personne)	Le temps
Caractéristiques	Français 35 ans Brun Curieux et investi	Un temps limité par situation
Interactions avec l'environnement / compétences	Peut interagir avec les unités interactives (différents éléments déplaçables, cliquables), peut interroger des PNJ Déplacement par clic pour accéder aux différents lieux, vues, pièces	Le temps défile à l'écran
Ressources à disposition	Un inventaire avec les objets collectés Une carte interactive pour se déplacer d'un scène à l'autre Un pad pour se déplacer Des aides possibles	
Évolution possible	Stressé au départ à l'idée d'être découvert, puis plus il se rapproche de la vérité, plus il est confiant	Temps adapté aux différentes scènes

	PNJ 1 / Adjuvant	PNJ 2 / Adversaire
Identité	Amie de la victime	Commissaire
Caractéristiques	Française 30 ans Brune, taille moyenne Connaît la victime depuis 2 mois Est très inquiet (expressions du visage, comportement)	Français 52 ans Très rigide et autoritaire
Interactions avec l'environnement / compétences	Aide au joueur : donne des informations au fur et à mesure sur la victime, ses habitudes, sur son comportement les jours précédents	Refuse d'enquêter sur la disparition Pose des questions au joueur sur ce qu'il est en train de faire
Ressources à disposition	Téléphone permet d'être en contact avec le joueur	
Évolution possible		

	PNJ 3 / Adjuvant	PNJ 4 / Adjuvant
Identité	Médecin	Pharmacien
Caractéristiques	Français 43 ans	Femme 50 ans Blonde Peu aimable et pressée
Interactions avec l'environnement / compétences	Donne des informations sur la visite de la victime, sur le passage d'une personne suspecte au joueur quand il est interrogé Immobile	Donne des informations au joueur quand il est interrogé : les informations sur la visite de la victime à la pharmacie, sur les médicaments délivrés et sur son comportement Immobile
Ressources à disposition		
Évolution possible		

	PNJ 5 / Adversaire	PNJ 6 / Adjuvant	PNJ 7 / Adversaires
Identité	Suspect	Victime	Scientifiques
Caractéristiques	Listenbourgeois 38 ans	Listenbourgeoise 26 ans Rousse, taille moyenne Aventurière	Listenbourgeois
Interactions avec l'environnement / compétences	Donne des informations au joueur lorsque le joueur l'interroge et le fouille	Donne des informations au joueur lorsqu'ils échangent ensemble	Donne des informations au joueur lorsque le joueur l'interroge et le fouille
Ressources à disposition			
Évolution possible			

Déroulement du scénario

Pour notre travail, nous développerons la scène 2.

Verrous scénaristiques de la Scène 2

Description : *Intérieur ; jour ; appartement de la victime*

Personnages présents : *Le joueur*

Unités interactives nécessaires pour la scène : *ordinateur, téléphone, post-it du RDV, liste des médecins, code Pin du téléphone, mot de passe Doctolib*

Unités interactives à récupérer dans la scène : *Post-it du RDV, liste des médecins, code Pin du téléphone, mot de passe Doctolib*

Verrou Scénaristique 1 : Découvrir et écouter l'enregistrement audio envoyé par la victime

Digression 1 : Le joueur trouve un code à 4 chiffres caché dans le bureau

Digression 2 : Le joueur trouve le téléphone de la victime dans son sac à main

Climax : Le joueur débloque le téléphone grâce au code

Résolution : Le joueur y découvre un enregistrement audio de la victime envoyé à un mystérieux destinataire. Elle décrit des symptômes : fièvre, vomissements, vision trouble et une éruption cutanée.

Objets récupérés dans l'inventaire : téléphone de la victime

Verrou Scénaristique 2 : Chercher les potentiels médecins consultés par la victime

Digression 1 : Le joueur trouve l'ordinateur de la victime

Digression 2 : Le joueur trouve une liste avec des médecins (leurs noms, leurs spécialités, leurs coordonnées, le mode de prise de rendez-vous) dans l'ordinateur

Digression 3 : Le joueur peut réécouter l'enregistrement où la victime liste ses symptômes

Digression 4 : trouver le post-it avec une heure de rdv et des initiales

Digression 5 : trouver l'agenda papier avec heures et médecin (parcours de soins)

Climax : pas de climax

Résolution : le joueur en déduit que seuls deux médecins généralistes portent les initiales correspondantes et voit que la prise de rdv se fait par l'application Doctolib pour l'un et Maia pour l'autre. En cochant les deux noms correspondants, le mot de passe pour les applications est débloqué. (récompense)

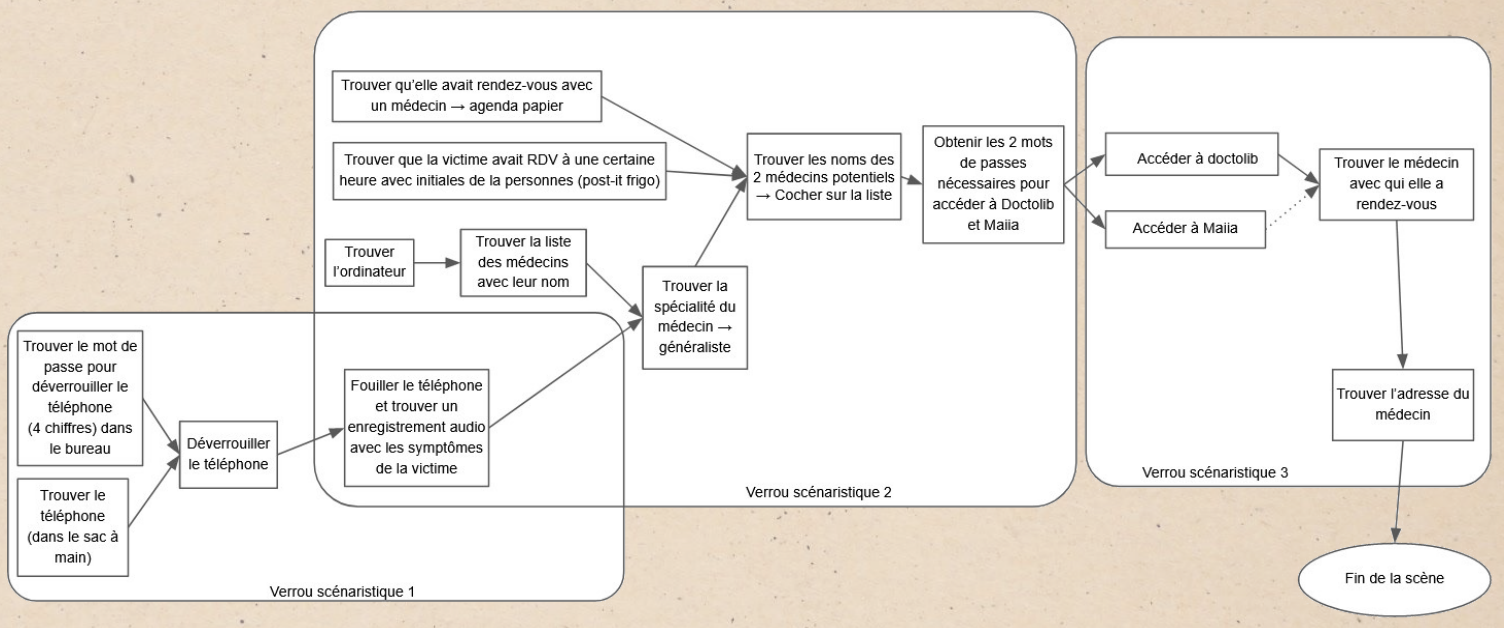
Objets récupérés dans l'inventaire : post-it, agenda, liste des médecins, ordinateur.

Verrou Scénaristique 3 : Trouver le nom du médecin consulté

Digression 1 : Le joueur clique sur l'application Doctolib
Digression 2 : Le joueur clique sur l'application Maiia
Climax : Le joueur rentre le mot de passe dans le compte Doctolib et dans Maiia
Résolution : Le joueur découvre les rdv pris par la victime dans Doctolib, avec l'adresse du médecin

Le joueur peut alors se rendre à la scène 3 grâce à l'adresse du médecin en se servant de la carte interactive récupérée en scène 1.

Schéma des verrous scénaristiques de la scène 2 :



Détail du verrou scénaristique n°1 (étape par étape) :

Lieux	Étapes	Éléments de scénarisation	Ce que le joueur peut faire	Feedbacks et signes	Éléments d'évaluation et de récompense
BUREAU	Pousser la chaise du bureau	Chaise : permet de révéler le tiroir	Cliquer sur la chaise et maintenir pour la faire bouger Se déplacer	Chaise apparaît en surbrillance et le curseur change	
	Ouvrir le tiroir	Tiroir : permet de trouver le code du téléphone	Cliquer sur le tiroir pour l'ouvrir Se déplacer	Tiroir apparaît en surbrillance et le curseur change	
	Prendre le papier	Papier : permet de voir le code	Cliquer sur le papier Se déplacer	Papier apparaît en surbrillance et le curseur change au survol de la souris Papier déplié apparaît en gros plan au milieu de l'écran Panneau d'information indiquant que l'objet est ajouté à l'inventaire	Élément ajouté à l'inventaire.
ENTRÉE	Ouvrir le placard de l'entrée	Placard : permet de trouver le sac à main de la victime	Cliquer sur le placard Se déplacer	Le tiroir apparaît en surbrillance et indique qu'il peut être ouvert	
	Ouvrir le sac à main de la victime	Sac à main : permet de trouver le téléphone de la victime	Cliquer sur le sac à main Se déplacer	Sac à main en surbrillance	
	Prendre le téléphone	Téléphone : ouvre la possibilité de trouver d'autres indices	Cliquer sur le téléphone Se déplacer	Téléphone apparaît en surbrillance et le curseur change au survol de la souris Téléphone apparaît en gros plan au milieu de l'écran Panneau d'information indiquant que l'objet est ajouté à l'inventaire	Élément ajouté à l'inventaire.

INVENTAIRE - TÉLÉPHONE	Rentrer le code	Téléphone : permet de taper le code à 4 chiffres	Entrer un code numérique à 4 chiffres grâce au clavier ou au pavé Se déplacer	Sur l'écran du téléphone, message "Veuillez entrer le code PIN". 4 traits indiquant qu'il s'agit d'un code à 4 chiffres. Si erreur, message disant "Ce code est incorrect. Vous avez encore x tentatives". Si code bon : "Le téléphone est déverrouillé!"	Au bout de 3 mauvaises tentatives pénalité de temps : -2 minutes
	Ecouter l'enregistrement audio	Téléphone : le joueur écoute l'enregistrement et se concentre pour repérer les indices	Cliquer sur l'enregistrement Monter le son Se déplacer	Bouton play en surbrillance et curseur qui change au survol de la souris. Indication : "vous pouvez réécouter cet enregistrement à tout moment grâce au téléphone ajouté à votre inventaire".	

Partie conception technique

Technologies

Jeu à jouer sur ordinateurs et/tablettes et/ou smartphones.

Accessible sur internet ou application.

Jeu en 2D. Logiciel pour créer le jeu : Unity (en C# et C++).

Gameplay

Jeu d'aventure, escape game.

Jeu de type "Point and Click", à la souris ou au doigt (sur tablette et smartphone).

Mode de jeu solo, en autonomie.

Durée totale : environ 1 heure ; mais pourra être rejoué autant de fois que l'on souhaite.

Il pourra être proposé dans différentes langues afin d'être plus accessible aux personnes ne parlant pas encore très bien français.

Level Design

Trois niveaux de jeu : facile/normal/difficile.

La difficulté se jouera au niveau du temps imparti et du nombre d'indices que le joueur pourra demander.

IHM

Le menu principal affichant le tutoriel pour débuter afin de se familiariser avec l'interface et les boutons, et comprendre l'histoire du début de jeu.

L'inventaire du joueur se trouvera en bas à droite de la scène. (Il se présentera sous la forme d'image de dossier miniature contenant les objets collectés.)

L'outil utilisé (téléphone, tablette, portable) permettra au joueur d'interagir avec les objets (éléments en surbrillance, qui se déplacent ou qui se cliquent).

Les indices : icône (ampoule) qui permet d'afficher des indices présentés sous forme textuelles ou audio aidant le joueur dans sa recherche et l'oriente afin d'avancer dans le jeu.

Le chronomètre : il permettra d'ajouter une dimension temps et de défi.

La fonction aide : icône (point d'interrogation) permet d'avoir les informations permettant d'aider le joueur durant le jeu sur les fonctionnalités de celui-ci.

Graphisme

Palette de couleurs :

Dans les teintes de marron, beige, bleu, rouge

https://coolors.co/3368a1-2d3040-ded6cf-ad956b-5f4b2c-5a040a



Style artistique / artwork :

Style dessin réaliste comme pour le jeu vidéo "The vanishing of Ethan Carter".









Audio

Musique d'ambiance plutôt suspecte, propice à la recherche et la réflexion tout en permettant de faire ressentir le mystère et l'importance de l'enquête. Comme par exemple l'une de ces musiques-là :

https://www.youtube.com/watch?v=KE0UuNrZLhQ

https://www.youtube.com/watch?v=7wBzL62Va1k

Ou encore l'une des musiques de cette playlist :

https://www.youtube.com/watch?v=f5B6EQkg0F8&list=PLCiFIX6Y7RMmhGJMIIXGPId0cVI4z5toP

Marketing / communication

Il pourra être mis à disposition sur des sites gouvernementaux mais aussi par des associations d'expatriés ou sur les réseaux sociaux.

Donc notamment sur le site du gouvernement sur le sujet, ou sur le Fun Mooc avec les cours sur le sujet :

- Page du gouvernement sur la préparation à l'arrivée en France : https://www.immigration.interieur.gouv.fr/Integration-et-Acces-a-la-nationalite/La-preparation-de-l-arrivee-en-France
- Fun Mooc pour suivre les cours pour apprendre à "Vivre et accéder à l'emploi en France" : https://www.fun-mooc.fr/fr/cours/vivre-et-acceder-lemploi-en-france/

Business Model

Le jeu sera gratuit et accessible à tous, car financé par l'État pour accompagner les expatriés dans leur installation (dispositifs gouvernementaux ou associatifs).

STORYBOARD

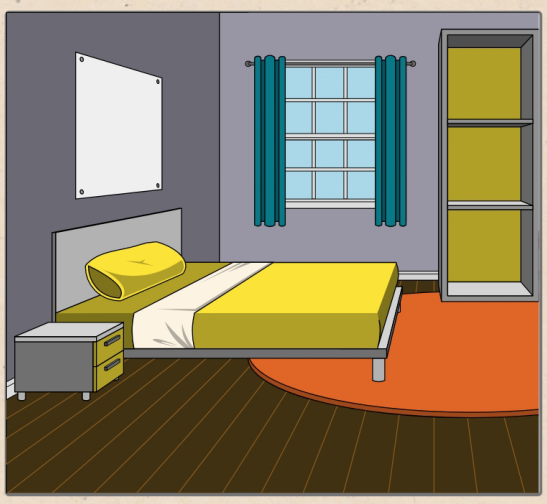
Storyboard de la scène 2

Vue globale

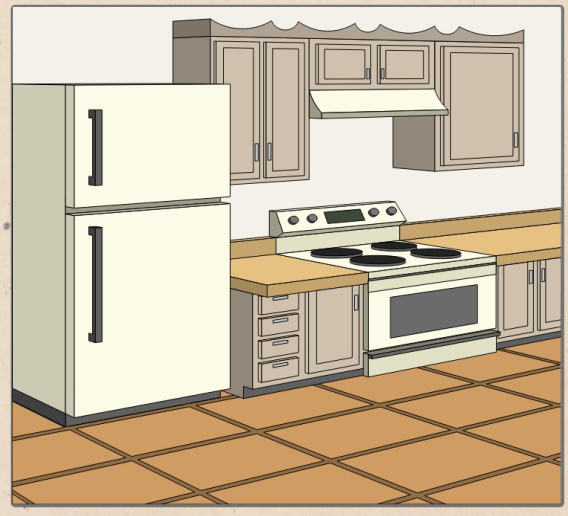
Le joueur arrive dans un appartement composé de 5 pièces (le bureau, l'entrée, la chambre, le salon et la cuisine). Il doit fouiller les pièces pour trouver les indices nécessaires à la résolution de l'enquête.



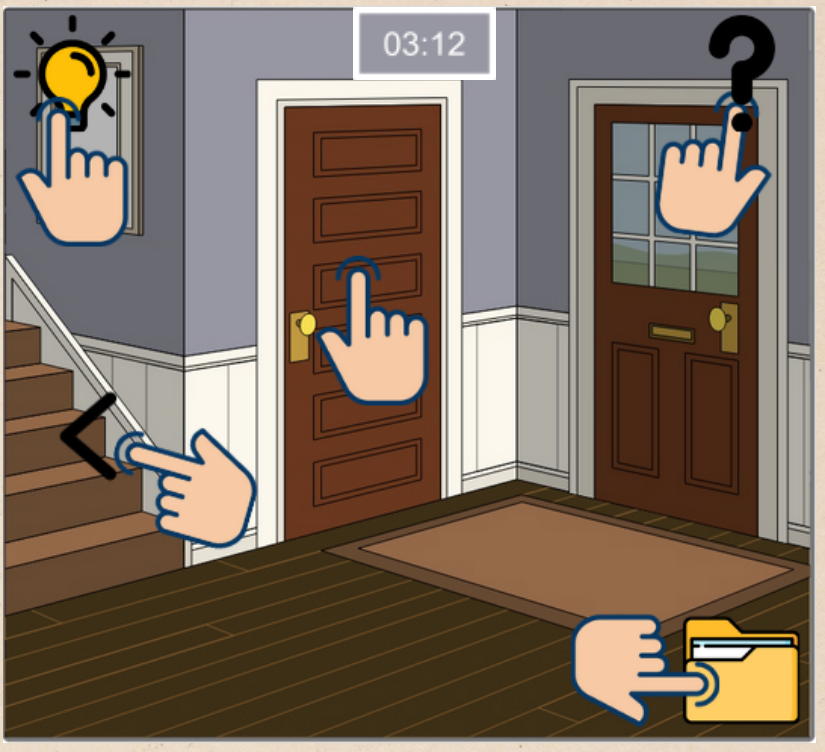








Scène 2.1 - L'entrée



Éléments interactifs de l'entrée :

La porte du placard (se clique pour l'ouvrir) ⇒ permet d'obtenir le sac à main qui permet d'obtenir le téléphone qui permet d'obtenir un indice

Flèche (cliquable) = portes d'accès aux différentes pièces (⇒ déplacement à une autre scène)

Ampoule (cliquable) : permet au joueur de demander un indice.

Point d'interrogation (cliquable) : permet au joueur d'obtenir de l'aide sur la navigation et l'utilisation du jeu

Dossier (cliquable) ⇒ accès à l'inventaire

Le point d'interrogation permet au joueur d'accéder à des informations pour l'aider à utiliser le jeu :

"Il faut trouver des indices cachés dans les endroits où tu te trouves.

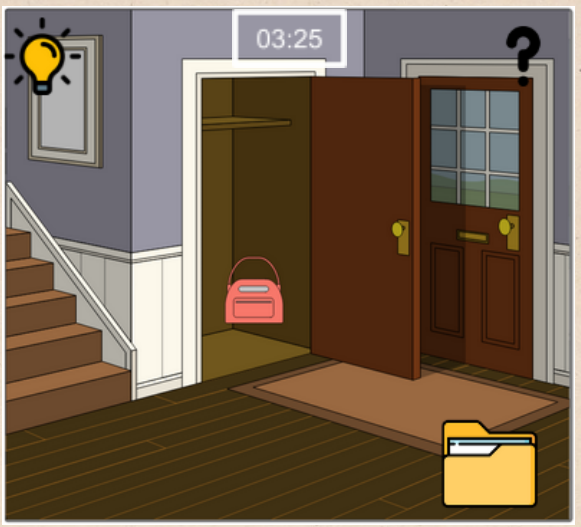
Ces objets sont interactifs, c'est-à-dire que tu peux cliquer dessus.

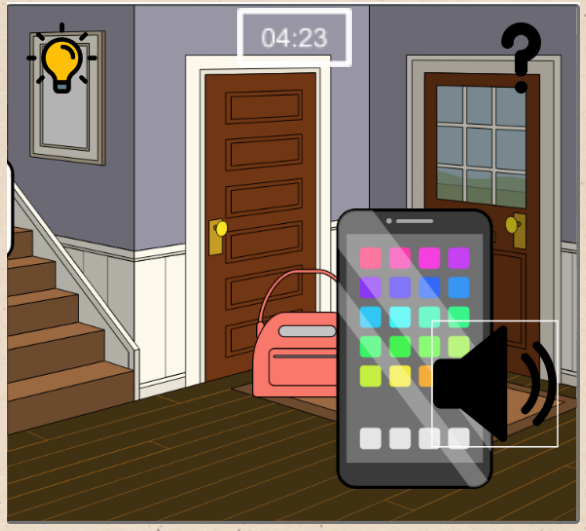
Tu peux aller d'une pièce à l'autre en repassant par l'entrée et en cliquant sur les différentes portes.

C'est en collectant plusieurs indices que tu pourras résoudre les énigmes.

En cliquant sur l'ampoule en haut à gauche, tu pourras obtenir des indices.

En cliquant sur le dossier en bas à droite tu auras accès à ton inventaire."

	Le joueur ouvre la porte du placard de l'entrée. Il y trouve le sac à main de la victime Indice possible : *Il n'y a pas que des squelettes dans les placards...*
	Il trouve le téléphone de la victime dans son sac. Celui-ci est verrouillé, il faut rentrer un code. Le joueur doit faire le lien avec les chiffres trouvés au sein du tiroir du bureau Indice possible : *Il y a sûrement un code à quatre chiffres quelque part dans la maison. As-tu fouillé partout?*
	Le joueur rentre les 4 chiffres et le téléphone est alors déverrouillé et il découvre un message vocal de la victime qui décrit des symptômes : fièvre, vomissements, vision trouble et une éruption cutanée. Indice possible : *Ce téléphone pourrait contenir des informations précieuses*

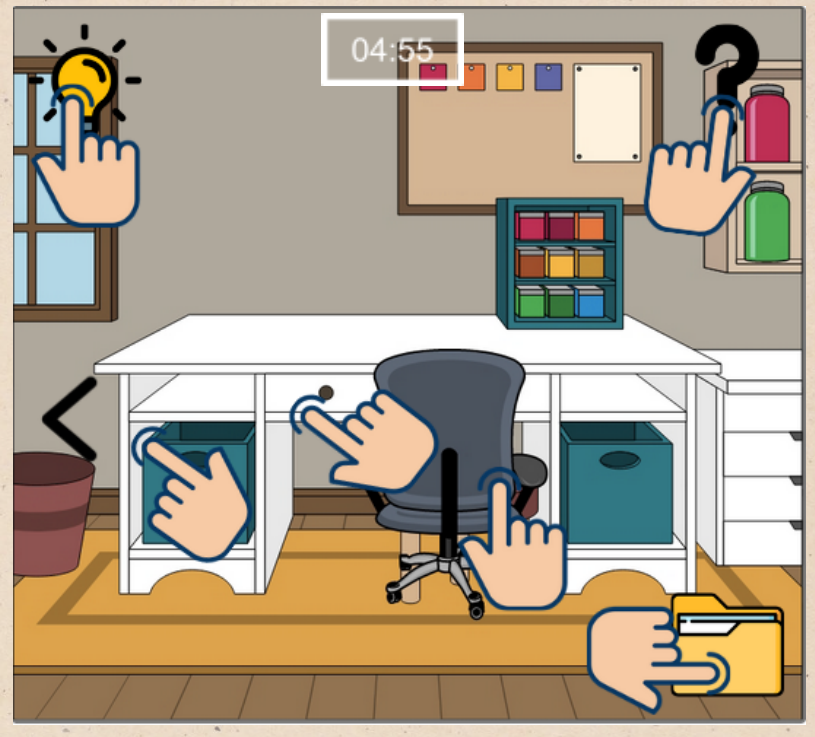


Le joueur entend le message suivant :

"Bonjour, vous m'aviez dit que je pouvais vous contacter en cas d'urgence et depuis quelques jours je ne me sens pas bien du tout. Je vomis beaucoup, je vois trouble et j'ai des plaques qui me grattent un peu partout. Pouvez-vous me rappeler pour me dire ce que je dois faire?"

Indice possible : *Ce message semble important. Qu'a-t-elle pu faire en étant malade comme ça?*

Scène 2.2 - Le bureau



Éléments interactifs du bureau :

La chaise (se tire) ⇒ permet d'accéder au tiroir

Le tiroir (cliquable pour l'ouvrir) ⇒ permet d'obtenir un indice

Flèche gauche (cliquable) ⇒ Accès à l'entrée et donc aux autres pièces

Ampoule (cliquable) : permet au joueur de demander un indice.

Point d'interrogation (cliquable) : permet au joueur d'obtenir de l'aide sur la navigation et l'utilisation du jeu

Dossier (cliquable) ⇒ accès à l'inventaire

? Le point d'interrogation permet au joueur d'accéder à des informations pour l'aider à utiliser le jeu :

"Il faut trouver des indices cachés dans les endroits où tu te trouves.

Ces objets sont interactifs, c'est-à-dire que tu peux cliquer dessus.

Tu peux aller d'une pièce à l'autre en repassant par l'entrée et en cliquant sur les différentes portes.

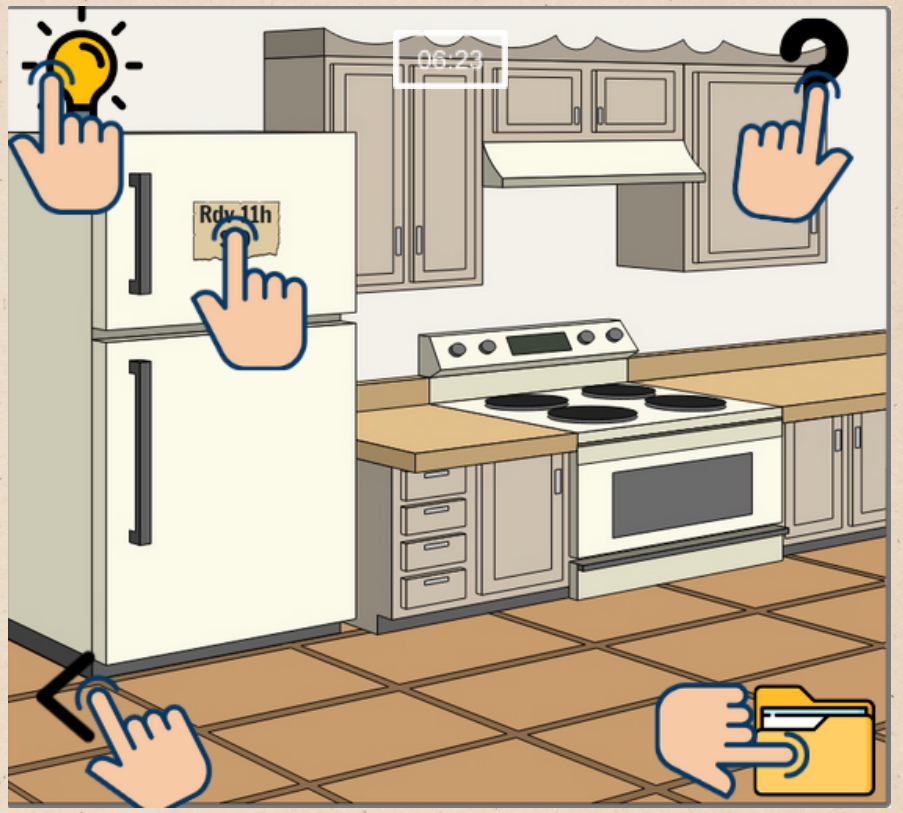
C'est en collectant plusieurs indices que tu pourras résoudre les énigmes.

En cliquant sur l'ampoule en haut à gauche, tu pourras obtenir des indices.

En cliquant sur le dossier en bas à droite tu auras accès à ton inventaire."

	Le joueur doit pousser la chaise pour accéder au tiroir du bureau. Indice possible : *As-tu essayé de déplacer des objets?*
	Le joueur ouvre le tiroir. Indice possible : *On peut mettre beaucoup de choses utiles dans bureau*
	Il y trouve un papier avec 4 chiffres écrits dessus. Le papier est ajouté à l'inventaire du joueur. Indice possible : *Ces quatre chiffres ne pourraient-ils pas être un code?*

Scène 2.3 - La cuisine



Éléments interactifs de la cuisine :

Post-it (cliquable pour l'agrandir et le mettre dans l'inventaire) : indice

Ampoule (cliquable) : permet au joueur de demander un indice.

Point d'interrogation (cliquable) : permet au joueur d'obtenir de l'aide sur la navigation et l'utilisation du jeu

Dossier (cliquable) ⇒ accès à l'inventaire

Le point d'interrogation permet au joueur d'accéder à des informations pour l'aider à utiliser le jeu :

"Il faut trouver des indices cachés dans les endroits où tu te trouves.

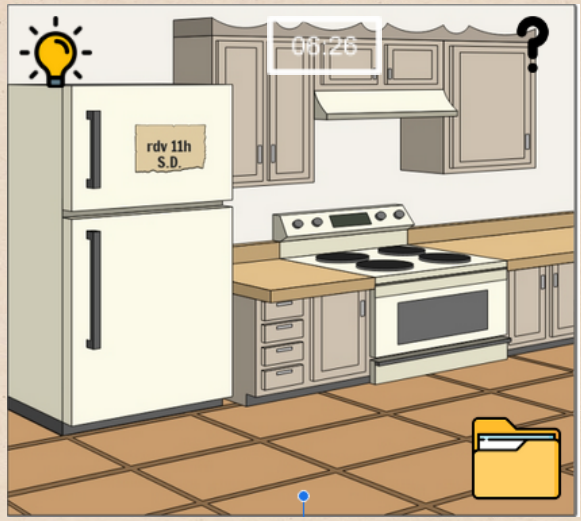
Ces objets sont interactifs, c'est-à-dire que tu peux cliquer dessus.

Tu peux aller d'une pièce à l'autre en repassant par l'entrée et en cliquant sur les différentes portes.

C'est en collectant plusieurs indices que tu pourras résoudre les énigmes.

En cliquant sur l'ampoule en haut à gauche, tu pourras obtenir des indices.

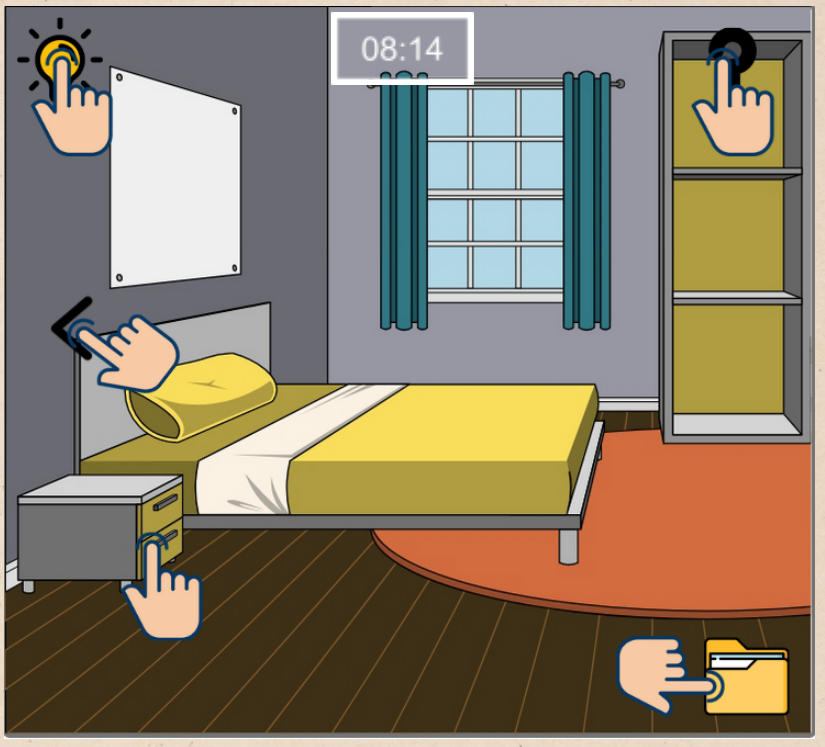
En cliquant sur le dossier en bas à droite tu auras accès à ton inventaire."



Le joueur trouve un post-it avec une heure de RDV et des initiales. Le post-it est ajouté à l'inventaire.

Indice possible : *Une heure de RDV avec des initiales…en trouvant d'autres indices tu découvriras peut-être avec qui elle avait rendez-vous?*

Scène 2.4 - La chambre



Éléments interactifs de la chambre :

Tiroir (cliquable pour l'ouvrir) ⇒ permet d'obtenir l'agenda papier qui permet d'obtenir un nouvel indice

Flèche gauche (cliquable) ⇒ accès à l'entrée et donc aux autres pièces

Ampoule (cliquable) : permet au joueur de demander un indice.

Point d'interrogation (cliquable) : permet au joueur d'obtenir de l'aide sur la navigation et l'utilisation du jeu

Dossier (cliquable) ⇒ accès à l'inventaire

? Le point d'interrogation permet au joueur d'accéder à des informations pour l'aider à utiliser le jeu :

"Il faut trouver des indices cachés dans les endroits où tu te trouves.

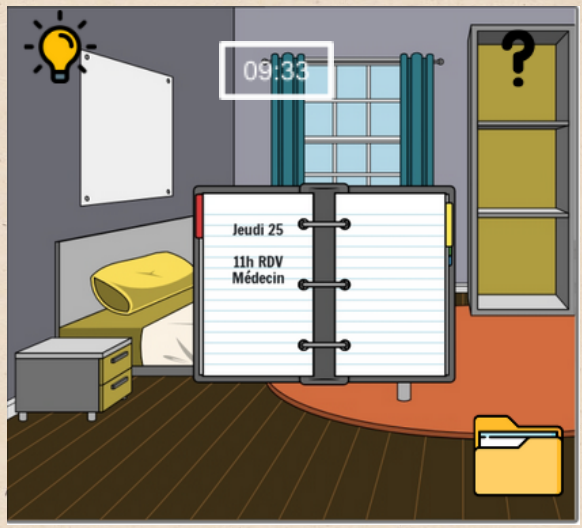
Ces objets sont interactifs, c'est-à-dire que tu peux cliquer dessus.

Tu peux aller d'une pièce à l'autre en repassant par l'entrée et en cliquant sur les différentes portes.

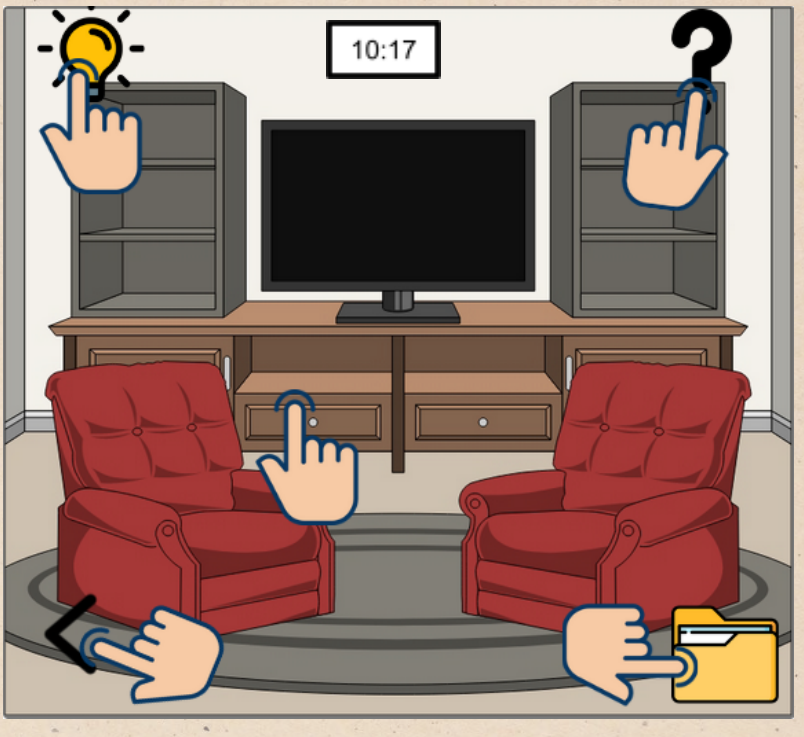
C'est en collectant plusieurs indices que tu pourras résoudre les énigmes.

En cliquant sur l'ampoule en haut à gauche, tu pourras obtenir des indices.

En cliquant sur le dossier en bas à droite tu auras accès à ton inventaire."

	Le joueur fouille la chambre de la victime. Il ouvre le tiroir de la table de nuit et y trouve un agenda qui est ajouté à l'inventaire.
	Dans l'agenda, le joueur trouve le même rendez-vous que sur le post-it mais avec écrit RDV médecin.
	Le joueur saisit alors que les initiales sont celles du médecin (lorsqu'il a trouvé aussi le post-it). Le joueur comprend que la victime est allée voir un médecin pour les symptômes qu'elle a décrit dans son message vocal, probablement un généraliste.

Scène 2.5 - Le salon



Éléments interactifs du salon :

Tiroir (cliquable pour l'ouvrir) ⇒ permet d'obtenir l'ordinateur qui permet d'avoir un indice

Flèche gauche (cliquable) ⇒ Accès à l'entrée et donc aux autres pièces

Ampoule (cliquable) : permet au joueur de demander un indice.

Point d'interrogation cliquable) : permet au joueur d'obtenir de l'aide sur la navigation et l'utilisation du jeu

Dossier (cliquable) ⇒ accès à l'inventaire

Le point d'interrogation permet au joueur d'accéder à des informations pour l'aider à utiliser le jeu :

"Il faut trouver des indices cachés dans les endroits où tu te trouves.

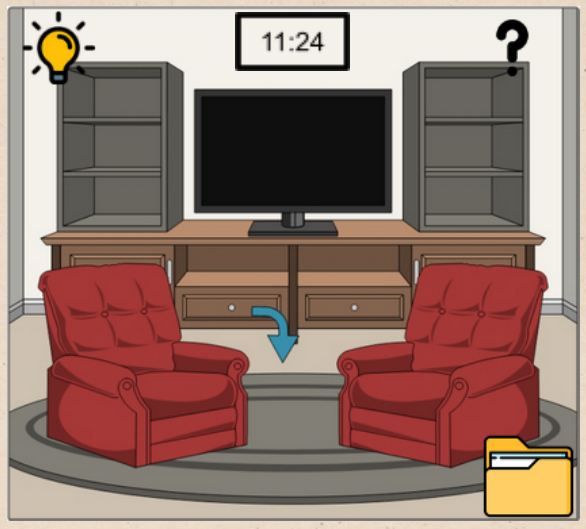
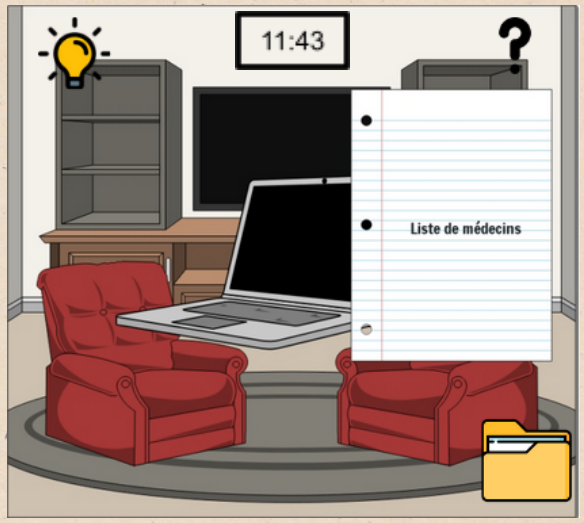
Ces objets sont interactifs, c'est-à-dire que tu peux cliquer dessus.

Tu peux aller d'une pièce à l'autre en repassant par l'entrée et en cliquant sur les différentes portes.

C'est en collectant plusieurs indices que tu pourras résoudre les énigmes.

En cliquant sur l'ampoule en haut à gauche, tu pourras obtenir des indices.

En cliquant sur le dossier en bas à droite tu auras accès à ton inventaire."

	Le joueur ouvre le tiroir du meuble du salon. Indice possible : *Ces tiroirs ne renferment peut-être pas que des DVD?*
	Il découvre l'ordinateur de la victime. Il l'allume et découvre une liste avec des noms de médecins et leurs spécialités ainsi que les moyens de prise de RDV (secrétariat, Doctolib ou Maiia). Les objets sont ajoutés à l'inventaire. Indice possible : *D'autres indices permettront peut-être de savoir quel médecin la victime a pu contacter*

Lorsque le papier avec le code, téléphone, le post-it, l'agenda et l'ordinateur ont été trouvés :

	Le joueur reprend la liste des médecins qu'il a trouvée sur l'ordinateur. Il se rend compte que seuls deux médecins généralistes ont ces initiales. Il coche ces deux noms. Le mot de passe pour Doctolib et pour Maiia s'affiche. Le mot de passe est ajouté à l'inventaire. Indice possible : *As-tu trouvé des indices te permettant de restreindre la liste possible des médecins consultés? Des lettres par exemple?*
	Le joueur reprend le téléphone de la victime dans son inventaire et se rend sur les applications Maiia et Doctolib. Sur Doctolib la victime a pris un RDV qui correspond aux informations collectées. Il y a l'adresse du médecin. Indice possible : *Trouver les deux médecins potentiels que la victime a pu voir te permettra d'accéder au lieu du rendez-vous.*
	Une nouvelle zone est débloquée sur la carte interactive : le joueur peut se rendre au cabinet du médecin pour l'interroger. Indice possible : *Il peut être intéressant de se rendre chez le médecin que la victime a consulté.*

Vue de l'inventaire

Voici la vue de l'inventaire à la fin de la scène lorsque tous les objets ont été collectés :



POC

Lien du POC

https://view.genial.ly/644a5ff655ee84001120a2b3/interactive-content-medical-clues

Choix de l'outil pour le POC

Nous avons fait le choix d'utiliser Genially car plus facile à prendre en main que Unity.