

# EcoLogis

## Introduction

En Suisse, l'électricité représente un quart de la demande totale en énergie. Après le conflit russo-ukrainien, la question de l'approvisionnement énergétique est devenue un sujet majeur de la scène politique. Pour faire face à cette crise, le gouvernement suisse a appelé la population à réduire sa consommation d'énergie. Notre jeu a pour objectif d'informer les utilisateurs sur les actions qu'ils peuvent entreprendre à leur niveau pour réduire leur consommation d'énergie tout en maintenant leur niveau de vie actuel.

## Game concept

Notre jeu est une simulation où le joueur est chargé de gérer un personnage et son appartement. L'objectif principal est de réduire la consommation énergétique du personnage tout en maintenant son niveau de confort de vie. Le jeu comprendra plusieurs niveaux qui sensibiliseront le joueur à diverses thématiques liées aux économies d'énergie, telles que l'isolation thermique, la consommation d'eau, ou encore l'efficacité énergétique des appareils électroménagers.



Le joueur devra gérer le bonheur, les finances et le score écologique de son personnage.

## Game world

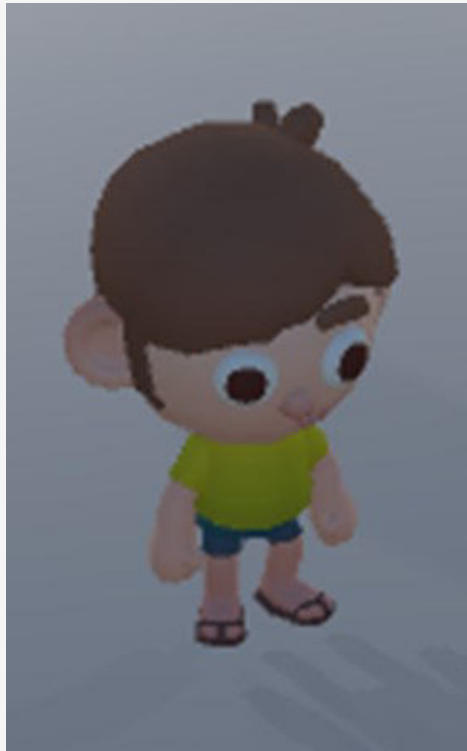
La représentation physique de notre jeu est en 3D comme imposée pour le projet. Le jeu se déroule à l'intérieur d'une maison classique composée des pièces communes que l'on retrouve habituellement dans une maison. Le but est de soumettre le joueur à une situation la plus proche de la réalité, ainsi tous les objets ont une échelle 1 :1. Le joueur pourra se balader librement à l'intérieur de la maison et les limites sont représentées par des murs. Nous avons décidé d'adopter une vue isométrique pour notre jeu et nous avons défini une scène par pièce.



Pièce principale de la maison où le personnage pourra se nourrir

## Agent IA

Notre jeu comporte un agent autonome représenté par l'enfant du personnage principal. Cet enfant se déplace de façon aléatoire dans la maison, et possède la capacité d'interagir avec certains éléments du décor avec lesquels le joueur peut aussi interagir. Cet enfant a donc pour but d'apporter une difficulté supplémentaire dans le jeu. Ses interactions avec les lumières, chauffage, ou autre élément de la maison vont venir entraver le joueur dans la gestion écologique de son foyer.



Modèle de l'agent IA