# Game World

## Dimension temporelle

Le temps est important pour notre jeu et n’est pas simplement décoratif. Comme notre jeu est un jeu de gestion, les joueurs devront jouer 12 jours, chaque jour représentant un mois de l’année et 6 jours se passeront en mode été et 6 autres en mode hiver. La vitesse de la journée sera constante et défilera comme une journée normal comprenant matin, midi et soir avec les différentes actions qui vont avec. Par exemple le personnage aura besoin de manger matin, midi et soir et devra organiser ça journée comme n’importe quelle personne. Le but était de nouveau d’être au plus proche de la réalité et de ce que nous faisons au quotidient.

## Dimension Physique

La représentation physique de notre jeu devra être 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 soit par des murs(intérieur de la maison) soit par des barrières (extérieur de la maison). Nous avons décidé d’adopter une vue isométrique pour notre jeu et nous avons défini une scène par pièce. Ci-dessous, vous pouvez observer la map de notre jeu et un exemple d’une pièce :

Une image contenant texte, capture d’écran, diagramme, conception

Description générée automatiquement

Une image contenant Véhicule terrestre, véhicule, voiture, roue

Description générée automatiquement

## Dimension émotionnelle

Nous souhaitons jouer sur l’aspect contrôle des joueurs. Comment gérer correctement ses ressources, exécuter les bonnes actions, développer leur côté stratège. Mais il faut aussi introduire des situations non prédictibles (de l’aléatoire) afin de perturber le joueur et le forcer à réagir le plus vite possible. Cela peut être représenté par un accident : les plombs qui sautent, une machine en panne. L’IA, représenté par l’enfant, va être un élément important, car il forcera le joueur à rester dans certaines zones sous peine de malus. Il faudra donc réfléchir à comment optimiser ses déplacements.

## Dimension éthique

Pour la dimension éthique nous faisons appel à la moral des joueurs. Le but est de maintenir au maximum nos trois jauges (finance, bien-être, consommation énergétique). Le joueur pourra explorer, découvrir et analyser les différents effets qu’auront ses actions.