

Jeu sérieux sur le tri des déchets

Caractéristiques

Nom	<i>Trash 2012</i>
Nombre utilisateurs	1
Âge	7-77

Concept

Le jeu se compose en deux parties :

1. Une gestion d'une déchetterie, selon les ressources qu'elle utilise (argent, camions de collecte)
2. Une partie citoyen sous la forme de quizz et de mini-jeux.

Côté gestion

L'entreprise à la responsabilité de maintenir une ville propre, pour cela elle dispose de camions poubelles pour effectuer la collecte des déchets.

La ville accumule de plus en plus de déchets au cours du temps, de plus l'entreprise doit payer des charges d'entretiens chaque mois.

Afin de nettoyer la ville de ses déchets, l'entreprise choisira chaque semaine un trajet à assigner à ses camions afin de pouvoir collecter des déchets, le trajet choisi dépend de l'argent disponible : plus le trajet est long plus il sera coûteux.

Ville

La ville est représentée sous forme d'un quadrillage, chaque élément du quadrillage représente un bout de carte :

- Du terrain vague
- Un bout de route
- Une habitation (case route possédant une maison)

Camions

Il existe des camions de différents types, et chacun ne peuvent transporter qu'un nombre limité de déchets : papier, plastique, verre, etc.

De plus, la capacité d'un camion et sa consommation est dépendante du véhicule.

La capacité détermine la quantité maximale de déchets pouvant être ramassée.

La consommation détermine le coût par unité traversé sur la carte.

La gestion de l'entreprise consiste à faire les bons choix et trouver le bon équilibre afin de

pouvoir maintenir la ville à un niveau de propreté convenable tout en ne courant pas à la faillite.

Fonctionnalités livrées

Les fonctionnalités qui seront livrées dans la version finale sont :

- Le jeu de gestion de déchetterie
 - Divers
 - 5 types de déchets
 - Papier
 - Plastique
 - Verre
 - Métal
 - Organique (papier & plastique)
 - Durée d'un an
 - Ville
 - Quadrillage 15x15
 - Fragments de route simple (cf. maquette)
 - Entreprise
 - Gestion de différents types de camions (un par type de déchets)
 - Indice de performance
- La partie mini-jeu citoyen
 - Quizz

Fonctionnalités éventuellement livrées

- Le jeu de gestion
 - *"Achievements"*
 - 1 000 000€ atteint
 - Passer la barre des 50% de performance
 - Passer la barre des 70% de performance
 - Passer la barre des 90% de performance
- La partie mini-jeu citoyen
 - Jeu de tir
 - Jeu de tracé pour orienter les déchets vers les bonnes poubelles

Évolution versions

V1

Ville quadrillé 5x5

Fragment simple

Durée 3 semaines

Un type de déchet : papier

Un camion poubelle disponible : collecteur de papier

V2

Ville quadrillé 10x10

Fragment simple

Durée 2 mois

3 type de déchet : papier, plastique & verre

4 type de camion poubelle : collecteur papier, plastique, verre & organique

Quizz

V3

Ville quadrillé 15x15

Fragment simple

Durée 1 ans

4 type de déchet : papier, plastique, verre & métal

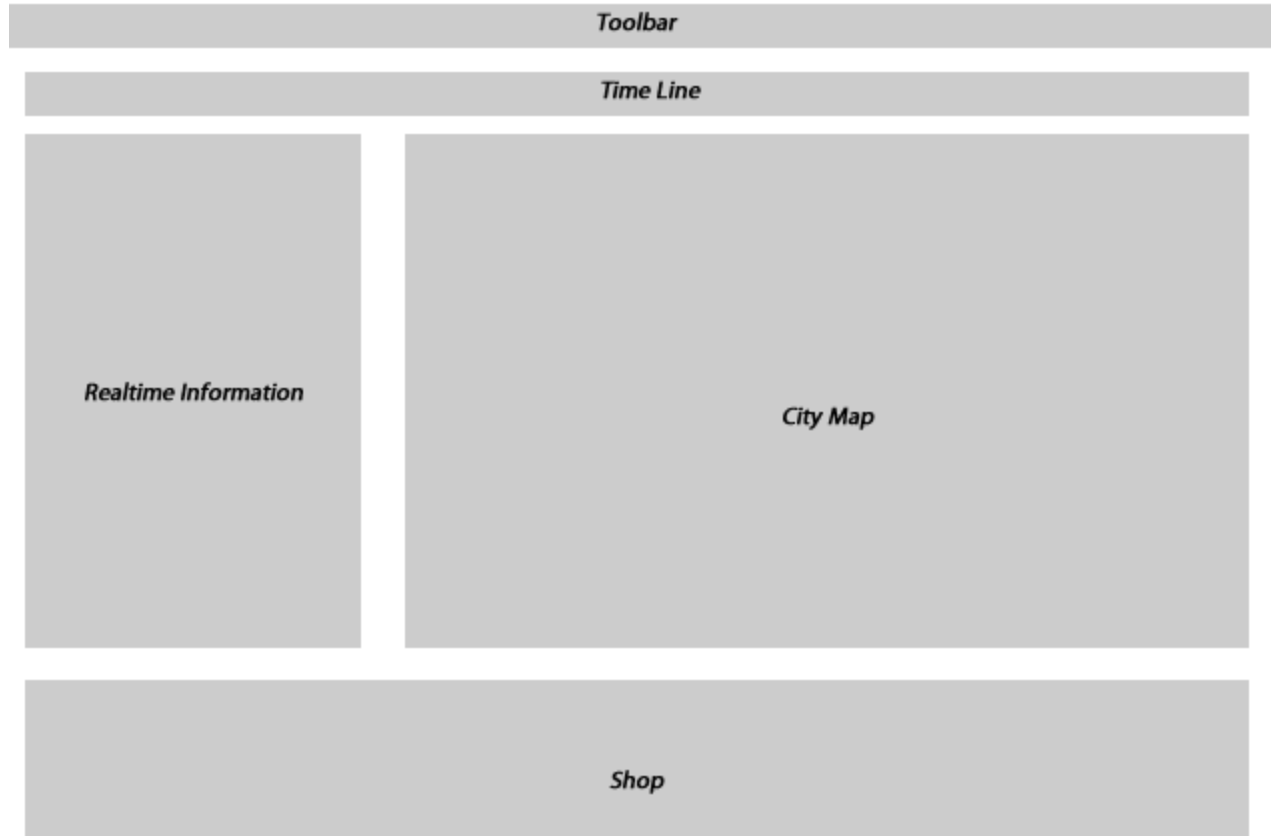
5 type de camion poubelle : collecteur papier, plastique, verre, organique & métal

Indice de performance

Quizz

Zonage par écran

Fenêtre principale

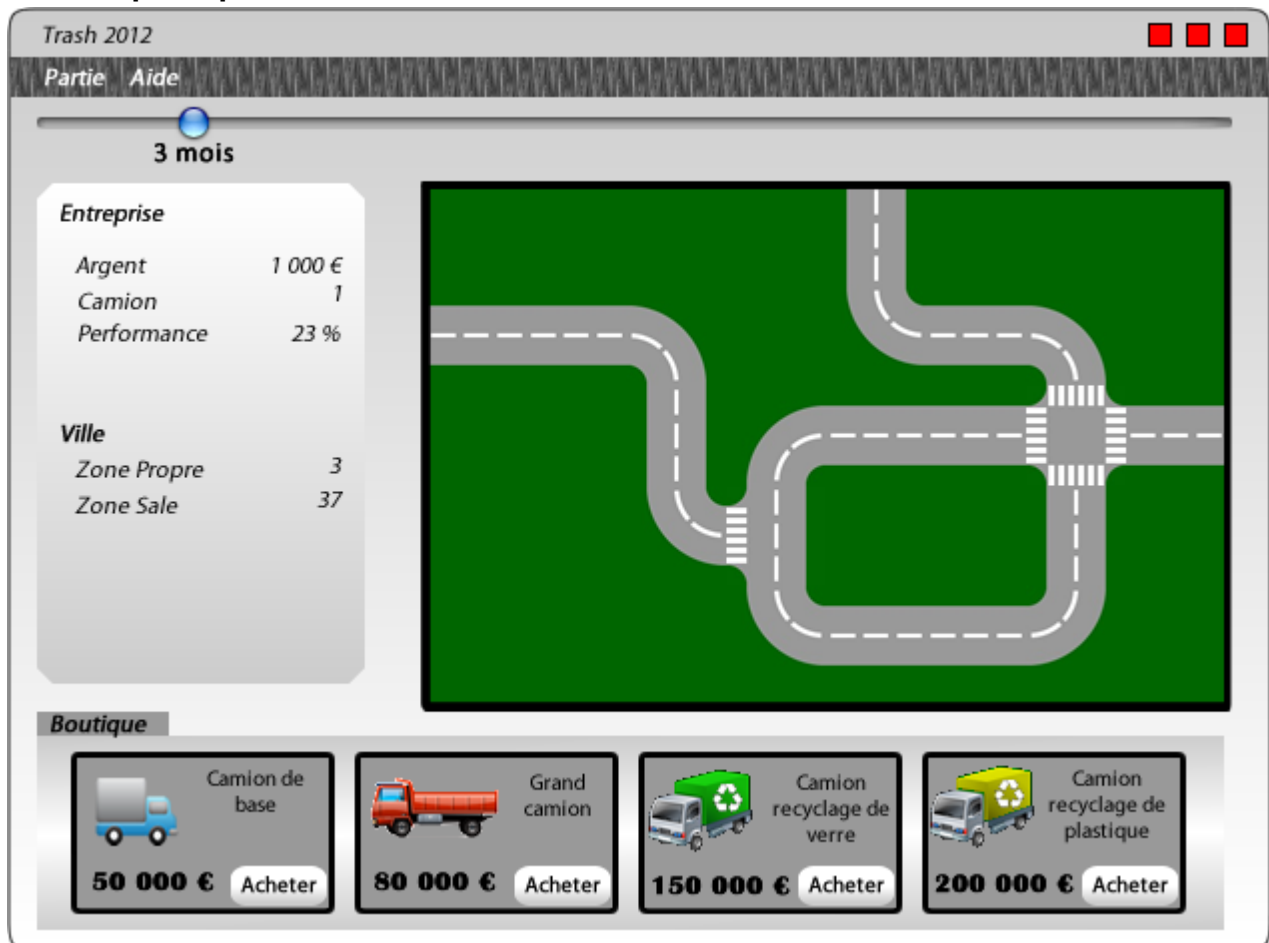


Quizz

Toolbar	
<div>Question Number</div> <div>Question</div>	
Possible Answers	

Maquette par écran

Fenêtre principale



Contraintes

- Jeu
 - Sauvegarde / Chargement
- Gestion de l'entreprise
 - Profit
 - Garder ville propre

Navigation

- Défilement du jeu
- Scénario de jeu (Gestion et Quizz)

Storyboard

1. Appel à l'aide du maire : début du jeu

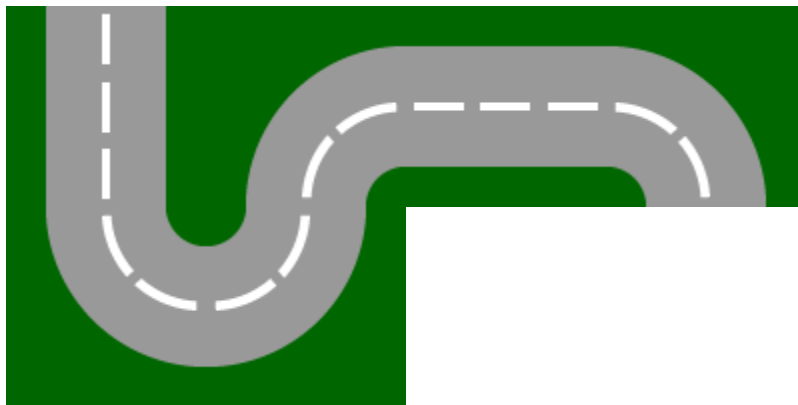
- a. il faut ramasser le maximum de déchets
 - b. équiper l'ensemble de citoyen de poubelles
- 2. Niveau 2
 - a. on peut acheter plusieurs camions
- 3. Niveau 3
 - a. poubelle jaune et camion spécifique
 - b. les citoyen tri + ou - bien
- 4. Entreprise doit trier elle-même les déchets mal déposés
- 5. Éducation du citoyen

Côté citoyen

- 1. Questionnaires
- 2. Mini-jeux
 - a. Jeu de tir sur des déchets
 - b. Jeu de tracé pour orienter les déchets vers les bonnes poubelles

Exemples d'images

Routes



Déchets

