GOE

Description générale :

* Jeu de gestion
* Serious game : gestion de l’énergie dans l’habitat

Histoire :

* Le dieu de l’énergie est fatigué de se faire pomper son énergie par les humains.
* Il envoie ses émissaires sur terre pour éduquer les humains.
* Les humains font leur petite vie dans la maison.

Personnages :

* Dieu de l’énergie
* Habitants de la maison
* Emissaires

Game World :

* Maison
* Curseurs (un pour la consommation électrique, un pour le confort)
* Dieu + humains, changeant avec les seuils des curseurs
* Chaque niveau a son propre scénario (hiver-été,jour-nuit …)

UX et Interactions :

* Toucher un personnage humain, toucher l’objet à influencer ou drag
* 2.5D, perspective isométrique

Gameplay :

* Système de niveaux
* Le but du jeu est de finir le niveau avec les 2 curseurs remplit au maximum
* On augmente la difficulté en ajoutant des personnages, des objets dans les lieux, et de la production (panneaux solaires, éoliennes…)
* Comparaison avec les autres joueurs (classement par niveau), possibilité de s’améliorer (étoiles)
* Stress > habileté

Ressources :

* Objets consommant de l’électricité (télé, lumière, cuisine, chauffage…
* Objets offrant une alternative (stores, cheminée, fenêtres)
* Objets produisant de l’électricité (panneau, éoliennes)
* Personnages
* (Stockage)
* Maison (background)

Mécaniques :

* Le personnage active ou désactive des objets
* Les objets influencent les curseurs
* Le joueur utilise le personnage pour activer et désactiver les objets
* Les objets produisant de l’électricité sont actifs a des moments prédéfinis
* Les objets produisant de l’électricité maintiennent les curseurs à leur position
* Le joueur doit veiller au confort des personnages