



Demo

Questions

God of Energy

Serious game développé par :
Danick Panchard
Florian Meyer
Mahmoud Assaf



Idée générale

Développer un serious game pour
inciter les habitants à mieux
consommer dans leurs habitations

***Serious
game***



Serious game

But : répondre au gaspillage d'énergie dans les habitations

domaine d'action de l'entrainement

changement de comportement

cible : personne qui acquière leur indépendance (15-30 ans)





Game World

Vue de dessus

Echelle respectée

Pas de dimension temporelle

Jeu de gestion

Ecran de
jeu



1200 \$ -2 192 -2 192 ☺ Timer : 1 16

Objectives

Global objectives :

Money > 0

Comfort > 0

Ecology > 0

Level objectives :

finish with more than 192 in comfort : OK

gain at least 200 money :





Personnages et scénarisation

Habitant de la maison piloté par le joueur

point and click

pas de scénario



UX et Interactions

Ressources

Objectifs

Shop

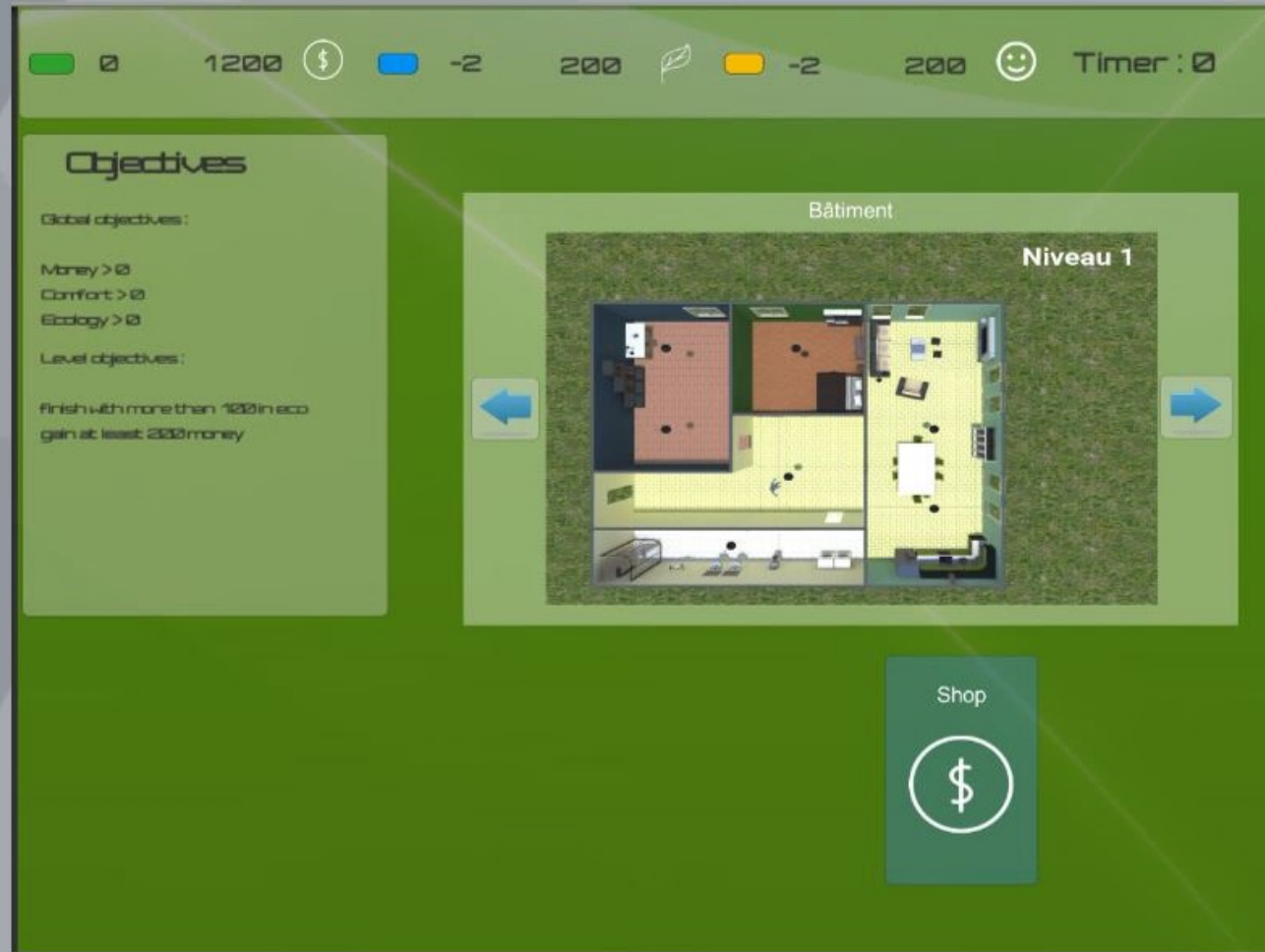
***Menu
principal***

***Menu
du shop***

***menu
du jeu***



Menu principal



Menu du shop

Back

1200

\$

-2

200

-2

200

Timer : 0

Isolation	<div>Interieur 500 \$ -1 2 0</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>	<div>Exterieur 1000 \$ 0 2 0</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>	<div>Double 1500 \$ 1 3 -1</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>
Four	<div>Microonde 500 \$ 0 0 1</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>	<div>Feu de bois 500 \$ 1 1 -1</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>	<div>Electrique 1000 \$ -2 1 3</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>
Chauffage	<div>Mazout 500 \$ 1 -2 1</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>	<div>P.A.C 1000 \$ 0 3 -1</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>	<div>Bois 500 \$ 0 1 0</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>
Chauffe eau	<div>Panneau 1500 \$ 0 3 0</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>	<div>Mazout 500 \$ 1 -1 1</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>	<div>Bois 500 \$ 2 0 -1</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>
Cuisiniere	<div>Feu de bois 500 \$ 1 0 0</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>	<div>Gaz 500 \$ 0 -1 2</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>	<div>Electrique 1000 \$ 0 -1 3</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>
Multimedia	<div>ordinateur 500 \$ 0 0 1</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>	<div>Ordi + Tele 1000 \$ 0 0 2</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>	<div>Cinema 1500 \$ 0 -1 3</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>
Lumiere	<div>Halogene 500 \$ 0 1 0</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>	<div>Led 1000 \$ 0 2 0</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>	<div>Incandescente 500 \$ 0 0 1</div> <div><div>\$</div><div><div></div></div><div><div></div></div></div>

menu du jeu



Gameplay

Jeu a haut niveau de stress

- le joueur a 2 min pour accomplir les objectifs
- Les barres de ressources se vident en continu
- Un objectif non accompli revient à une défaite

ne nécessite pas de compétences particulières

Challenges

Actions



Challenges

logique

Accumulation de ressources

Réalisation d'équilibre

Survie



Actions

Le joueur peut :

- acheter des objets ayant une influence globale sur la maison
- acheter des objets ayant une influence sur une pièce de la maison
- travailler dans son bureau (gain d'argent mais perte de confort)
- gagner un bonus temporaire de confort dans la salle de bain et la cuisine





Core mechanics

Ressources

- Or, confort, écologie
- Pièces de la maison
- Objets
- Personnage
- Objectifs

Mécaniques

Mécaniques

dans les menus :

- Achat d'objets en utilisant de l'argent
- Choix du niveau, lancement du niveau
- Un niveau terminé avec succès débloque le niveau suivant

In game :

- Les objets changent les modificateurs des ressources
- Le personnage active les objets en entrant dans la pièce correspondante
- Certaines pièces activent des bonus de ressources limités dans le temps
- Les objectifs sont vérifiés à la fin du temps imparti



Equilibrage

Temps d'un niveau : 2 min

déficit par défaut : -2 en confort et -2 en
écologie

Gain maximal d'argent par niveau : 750

prix des objets

valeur des objets

Shop

Shop

Isolation	Interieur 500 \$ -1 2 0	Exterieur 1000 \$ 0 2 0	Double 1500 \$ 1 3 -1
Four	Microonde 500 \$ 0 0 1	Feu de bois 500 \$ 1 1 -1	Electrique 1000 \$ -2 1 3
Chauffage	Mazout 500 \$ 1 -2 1	P.A.C 1000 \$ 0 3 -1	Bois 500 \$ 0 1 0
Chauffe eau	Panneau 1500 \$ 0 3 0	Mazout 500 \$ 1 -1 1	Bois 500 \$ 2 0 -1
Cuisiniere	Feu de bois 500 \$ 1 0 0	Gaz 500 \$ 0 -1 2	Electrique 1000 \$ 0 -1 3
Multimedia	ordinateur 500 \$ 0 0 1	Ordi + Tele 1000 \$ 0 0 2	Cinema 1500 \$ 0 -1 3
Lumiere	Halogene 500 \$ 0 1 0	Led 1000 \$ 0 2 0	Incandescente 500 \$ 0 0 1



Levels

3 niveaux

2 objectifs à remplir par niveau

Il faut réussir un niveau pour débloquent le suivant

Les niveaux peuvent être rejoués



Conclusion

Pas de bugs connu

Interface à revoir pour mobile

ajout d'un scénario

Utilisation d'objets au lieu des pièces





Demo

Questions

