

## VOTRE JEU

**Titre du jeu** : Oxyde O : Redux Edition

**Genre du jeu** : Arcade / Shmup / Bullet hell

**Ecrivez ici une courte description attractive (ou pitch) de votre jeu**

Exemple (Witcher 3) : *Alors que la guerre fait rage à travers les royaumes du Nord, vous acceptez le contrat de votre vie et partez à la recherche de l'enfant de la prophétie, une arme vivante capable de changer le monde.*

Afin de tirer parti de toute la puissance du métal, mettez à profit le pouvoir de la force thermique. Mais prenez garde à la corrosion, car elle pourrait ruiner tous vos efforts.

**Ecrivez ici une courte description des caractéristiques de votre jeu (genre, thématique, gameplay)**

Exemple (Witcher 3) : *The Witcher 3: Wild Hunt est un jeu de rôles en monde ouvert, dévoilant un univers fantastique visuellement bluffant et plein de choix déterminants. Dans The Witcher, vous incarnez Geralt de Riv [...].*

Oxyde O : Redux Edition est un jeu typé arcade stimulant les réflexes du joueur tout en abordant les thématiques scientifiques traitant des verres métalliques et de l'oxydation.

**Décrivez ici la condition de victoire et de défaite de votre jeu d'un point de vue mécanique, si votre jeu en possède :**

Exemple : *Victoire : atteindre 100 points / Défaite : les points de santé tombent à 0*

Condition de victoire : Stabiliser la température du verre métallique pendant un temps T

Condition de défaite : Température du verre métallique trop forte ou trop faible

**Décrivez ici la liste des contrôles du jeu**

Bouton	Action
Joystick droit (ou Flèche Gauche / Flèche Droite)	Tourner bouclier 1
Joystick gauche (ou A et Z)	Tourner bouclier 2

## VOS CHOIX DE DESIGN

*L'originalité de la Scientific Game Jam est de mettre en liens une équipe de jammers et un doctorant apportant le sujet scientifique de sa thèse. Vos choix de design et votre appropriation du sujet de la thèse sont autant d'éléments importants qui mettent votre jeu en valeur et permettent au public de comprendre le processus de création d'un jeu vidéo.*

En quoi le genre de jeu que vous avez choisi est-il le intéressant pour le sujet de thèse de votre groupe ? Quel élément de gameplay retranscrit le mieux le sujet de thèse ?

L'action se passant à une échelle atomique, plusieurs choix étaient pertinents. Pour des raisons de temps, l'animation ou l'utilisation des fluides était à proscrire. L'idée d'un tower defense est venu rapidement mais celle-ci a évolué promptement au profit d'un shoot 'em up plus dynamique et amusant.

Quel concept central du sujet de thèse voulez-vous que le joueur comprenne à travers ses actions dans votre jeu ?

Deux thèses : deux objectifs de médiations simple

- Comprendre que le dioxygène oxyde les métaux
- Comprendre que le verre métallique doit être maintenu à une certaine température

D'autres connaissances sont aussi présentes dans le jeu, comme l'oxydation qui peut être poreuse ou non, mais sur lesquelles nous ne nous sommes pas focalisés par souci de synthèse.

Quelles difficultés avez-vous rencontré au moment de retranscrire le sujet de thèse en un concept jouable ?

Ne pas faire trop d'approximations scientifiques (matériaux / atomes, dioxygène / oxygène) afin de garder une transmission efficace tout en s'autorisant à survoler certaines parties des thèses afin d'avoir un jeu accessibles. Le défi est du point de vue du game design, de jongler entre médiation et accessibilité.

## VOTRE EQUIPE

**Nom de l'équipe** : Metal Team Solid

**Doctorant** : Loïcia et Mohammed

**Sujet de thèse** : "Thermoformage des verres métalliques" et "Oxydation à haute température"

**Crédits** :

Personne	Rôle dans l'équipe
Loïcia	Doctorante
Mohammed	Doctorant
Noé M.	Game developer
Thomas H.	Game developer
Maxime G.	Game artist
Léo T.	Game artist
Alexandre A.	Game designer
Samuel C.	Game designer
François-Xavier	Sound designer

**Merci pour votre participation !**

