

VOTRE JEU

Titre du jeu : Breaking Bot

Genre du jeu : Arcade

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.*

2047, le monde de la recherche se déchire afin d'expliquer l'origine des gisements métalliques des Alpes. Le laboratoire Démonazite propose de dater la formation de ces métaux en mettant en place une méthodologie innovante.

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 [...].*

Vous incarnez Stein, le 1er robot géologue de terrain qui doit dater les gisements métalliques en cherchant et analysant un minéral datable dans ses roches : la monazite. Votre objectif est de dater un maximum de rochers avant que Stein soit hors service.

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 : Battre son meilleur score

Condition de défaite : Faire moins de 2 analyses

Décrivez ici la liste des contrôles du jeu

Bouton	Action
Z-Q-S-D ou flèches directionnelles	Déplacer le robot
Barre espace	Casser le caillou et le couper
Clic gauche	Identifier le minéral

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 ?

Le jeu d'arcade permet par plusieurs étapes dans le gameplay de détailler la méthodologie mise en place pour dater les minéralisations polymétalliques des Alpes.

- 1 : recherche de 4 types de gîtes métalliques (Fe, Cu, Zn, Pb)
- 2 : Découpe de l'échantillon pour faire des lames
- 3 : Recherche des monazites, sur le principe BSE (Back-Scattered Election), mode élection rétro-diffusé du MEB (microscope électronique à balayage)
- 4 : Analyse (U, Th, Pb) des monazites

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

La démarche de prospection de la méthodologie de datation des gîtes métalliques, c'est à dire de la prospection d'échantillon sur le terrain à celles de monazites qui permettent la datation de la formation des sulfures. Tout en prenant en compte les différentes grandes étapes qui permettent de passer d'un échantillon à son âge, comme décrit ci-dessus.

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

La difficulté majeure a été de se baser sur des exemples d'échantillons, minéraux et gites qui sont d'une diversité et complexité impossible à coder et retranscrire en 40h. De plus le développement des 4 différentes étapes bien différentes en terme de code et de graphisme fut une tâche considérable dont beaucoup de compromis ont dû être faits afin de pouvoir faire tourner le jeu.

VOTRE EQUIPE

Nom de l'équipe : Démonazite

Doctorant : Maxime B.

Sujet de thèse : Chronologie et dynamique des circulations fluides associées aux gisements polymétalliques des Alpes du Nord en France

Crédits :

Personne	Rôle dans l'équipe
Hugo	Game developer
Adrien	Game developer
Bastien	Game artist
Gabriel	Game artist
Philippe	Game designer
Théo	Game designer
Calixe	Sound designer
Maxime	Doctorant

Merci pour votre participation !

