

VOTRE JEU

Titre du jeu : Penguin Corp.

Genre du jeu : Dating simulator / Jeu narratif

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.*

Dans le monde des pingouins, vous venez de racheter une entreprise de fabrication de poissons et dérivés. Votre rôle est de prendre les bonnes décisions pour remettre à flot ladite entreprise.

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 [...].*

Jeu narratif : vous avez une question et plusieurs réponses. Choisissez la bonne réponse pour obtenir un bon résultat.

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 : Répondre aux 12 questions en faisant moins de 3 erreurs

Condition de défaite : Avoir 3 réponses négatives

Décrivez ici la liste des contrôles du jeu

Bouton	Action
Clic gauche	Valider

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 ?

Un entrepreneur se doit de prendre des décisions pour le bien de son entreprise. Le jeu narratif permet de mettre le joueur à la place du repreneur et d'essayer de prendre les meilleures décisions pour baisser les tensions existantes.

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

Les types de tensions existantes et les réponses à apporter pour faire baisser ces tensions.

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

La thèse de Nihel portait sur le paradoxe, une notion difficile à illustrer et comprendre. Il fallait trouver un concept de jeu vidéo qui puisse convenir à cette problématique, en sensibilisant les joueurs aux paradoxes, aux tensions et aux solutions possibles. Il a également fallu trouver des scénarii et plusieurs solutions aux problèmes posés, tout en gardant un côté scientifique.

Equipe : Les pingouins

VOTRE EQUIPE

Nom de l'équipe : Les pingouins

Doctorant : Nihel

Sujet de thèse : Le comportement du repreneur face aux dilemmes, continuités et changements

Crédits :

Personne	Rôle dans l'équipe
Nihel	Doctorante
Louis	Game developer
Enzo	Game developer
Baptiste	Game developer
Théo M.	Game artist
Noé G.	Game artist
Azarias	Game designer
Lorenzo	Game designer
Laurent	Sound designer

Merci pour votre participation !

