

## VOTRE JEU

**Titre du jeu** : Hydroméo et Gouttelette

**Genre du jeu** : Plateforme, Puzzle, Coopératif

**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 un univers adverse, Hydroméo et Gouttelette se démènent pour s'aimer pour toujours. La pression sera-t-elle assez forte pour les réunir malgré les conditions extérieures ?

**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 [...].*

Hydroméo et Gouttelette est un jeu de plateforme coopératif dans lequel vous incarnez les personnages de Roméo et Juliette revisités dans un univers d'énigmes symbolisant leur romance agitée.

**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 : Réunir et fusionner les deux joueurs

Condition de défaite : N/A

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

Bouton	Action
Z	Sauter (joueur 1)
Q/D	Gauche/Droite (joueur 1)
Flèche haute	Sauter (joueur 2)
Flèche gauche / flèche droite	Gauche/Droite (joueur 1)

## 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 mode coopératif, avec d'un côté le joueur "eau" et de l'autre le "solide poreux" représente fidèlement la situation scientifique dans laquelle l'étude de ces systèmes liquides non mouillants / matériaux poreux repose sur la compréhension du rôle d'un liquide particulier vis à vis d'un matériau choisi. D'autre part, les différents niveaux de jeu de plateforme rendent compte de l'aspect exploratoire du sujet dans le choix du liquide et du poreux.

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

Deux choses :

- Le principe de base de fonctionnement des systèmes hétérogènes lyophobes (SHL) qui est l'absorption forcée de liquide seulement lors d'une pression seuil et non continuellement
- L'influence des paramètres de base (que sont la taille des pores ou la nature du liquide) sur le niveau de pression d'absorption forcée

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

- Les visions différentes de chacun sur la philosophie du concept
- Etape de brainstorming trop terre à terre sans vouloir laisser de côté les premières idées
- Trop d'infos données sur le sujet et volonté de trop rester sur le domaine physique
- Manque de compréhension entre game designers et doctorant : respect de la thèse vs. fun et gameplay.
- Ne pas comprendre l'utilité de l'avis des autres

## VOTRE EQUIPE

**Nom de l'équipe** : Les éponges à l'envers

**Doctorant** : Valentin Gérard

**Sujet de thèse** : Poudres nanoporeuses hydrophobes pour la conversion d'énergie

**Crédits** :

Personne	Rôle dans l'équipe
Maxence	Game designer
Raphaël	Game designer
Ariane	Game artist
Alexandre	Game artist
Clara	Game artist
Gregory	Sound designer
Michael	Developer
Benoît	Developer
Zakaria	Developer
Valentin	Doctorant

**Merci pour votre participation !**

