

Equipe :

VOTRE JEU

Titre du jeu : _____

Genre du jeu : _____

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.*

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 [...].*

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 : _____

Condition de défaite : _____

Décrivez ici la liste des contrôles du jeu

Bouton	Action

Equipe :

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 ?

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

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

Equipe :

VOTRE EQUIPE

Nom de l'équipe : _____

Doctorant : _____

Sujet de thèse : _____

Crédits :

Personne	Rôle dans l'équipe

Merci pour votre participation !

