

VOTRE JEU

Titre du jeu : Sharp Mind

Genre du jeu : Simulation d'opération en bloc opératoire

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.*

Vous rentrez dans la peau de Xavier Ray, jeune neurochirurgien. Votre objectif est d'être un bon chirurgien en optimisant un concept clef : la balance résection versus fonction. Soyez vif, votre temps est limité et les cas de difficulté croissante !

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 [...].*

Sharp Mind est un serious game de simulation à visée pédagogique dans l'univers d'un bloc opératoire. Vous opérez en temps réel muni de votre meilleur scalpel. Vous devez délimiter au mieux la lésion qui génère les crises, mais le patient doit rester fonctionnel, pas de troubles de langage ou de mémoire par exemple.

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 : Balance équilibrée (+/- 10%)

Condition de défaite : Balance déséquilibrée (mauvaise précision, atteinte de la fonction, manque de temps)

Décrivez ici la liste des contrôles du jeu

Bouton	Action
Clic gauche	Ouvrir le menu, sélectionner une zone, sélectionner une question
Clic gauche maintenu	Couper la zone lésion
Echap	Menu pause

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 serious game (simulation) est particulièrement intéressante parce qu'il permet d'introduire des connaissances de façon pédagogiques, d'explicitier certains concepts implicites importants dans le travail de thèse, comme la notion de balance, la notion de singularité des cerveaux, des épilepsies. En terme de gameplay, la découpe (précision de découpe) à la souris en fonction des réponses à des questions (investigation) pour affiner la zone de découpe est l'élément le plus intéressant. La pression temporel et la difficulté croissante permettent de rendre le jeu challenging.

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

Balance résection versus fonction > faire des compromis pour un fonctionnement optimal du patient

Singularité des cas > Chaque cas/patient a sa particularité propre pour les épilepsies et le chirurgien dans la vraie vie doit adapter sa chirurgie en fonction avec une médecine personnalisée

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

- Expliciter le concept imagé de la balance
- Rendre le vocabulaire accessible (déjargoniser le milieu médical)
- Simplifier sans rendre simpliste

VOTRE EQUIPE

Nom de l'équipe : Brainstorm

Doctorant : Elise

Sujet de thèse : Résection versus fonction : Réorganisations cérébrales et cognitives des patients atteints d'épilepsie pharmaco-résistante et candidats à la neurochirurgie

Crédits :

Personne	Rôle dans l'équipe
Elise	Doctorante
Jimmy	Game developer
Axel	Game developer
Charlène	Game artist
Anastasia	Game artist
Marc	Game designer
Julie	Game designer
Baptiste	Game designer
Valentin	Sound designer

Merci pour votre participation !

