

## VOTRE JEU

**Titre du jeu :** Jantivirus

**Genre du jeu :** Puzzle

**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.*

Un muscle est malade : un tuyau à l'intérieur du muscle est mal formé. Cela empêche le calcium de sortir de sa réserve, ce qui est nécessaire pour avoir une bonne contraction !  
Utilise des virus pour réparer le tuyau et guérir le muscle.

**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 [...].*

Pour libérer le calcium de la réserve et guérir le muscle, il faut construire un canal entier?.  
Sa fabrication se faire pièce par pièce sous forme de puzzle. Les pièces se succèdent pour relier les deux extrémités du tuyau. Les virus sont des outils pour modifier l'orientation des pièces pour qu'elles concordent et forment un tuyau fonctionnel. Le calcium est alors libéré et la contraction améliorée.

**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 : Construire un tuyau complet

Condition de défaite : Les pièces de tuyau ne sont pas ajoutées dans le bon sens = tuyau bloqué + nombre d'essais limité pour former le tuyau

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

Bouton	Action
Bouton [+] sur l'écran	Ajouter un morceau de tuyau
Bouton [>] sur l'écran	Ajouter la séquence de pièces au tuyau en construction
Bouton [<-] sur l'écran	Annuler la dernière action
Clic gauche maintenu	Glisser les virus : attribuer un virus à une pièce pour la modifier

## 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 ?**

Il faut comprendre quel élément dans le muscle est cassé puis créer et utiliser des outils pour essayer de réparer ces éléments. Des virus sont utilisés comme des outils pour réparer les muscles.

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

Des maladies altèrent les muscles et leur contraction. Le travail des chercheurs est de trouver des solutions pour réparer les éléments altérés dans ces muscles. Les virus ne sont pas nécessairement nocifs, ils peuvent être utilisés comme outils pour des thérapies.

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

Créer un jeu compréhensible pour les enfants. Il faut simplifier les notions comme les mutations de l'ADN et le système Crisp-R, ainsi que la composition d'une cellule.

Transmettre les notions de pathologie et de création de thérapie pour ces pathologies.

## VOTRE EQUIPE

**Nom de l'équipe** : Jantivirus

**Doctorant** : Mathilde

**Sujet de thèse** : Stratégie de thérapie génique par Crisp-R Cas-9 appliquée à des myopathies à RyR1

**Crédits** :

Personne	Rôle dans l'équipe
Elie	Game developer
Grégoire	Game developer
Nicolas	Game developer
Elisabeth	Game artist
Romain	Game artist
Camille	Game designer
Adeline	Sound designer
Maxime	Sound designer
Mathilde	Doctorante

**Merci pour votre participation !**

