

BIG BRAIN WOLF

Un pont entre le jeu et l'entraînement du cerveau

Yves Therrien
ytherrien@lesoleil.com

En lançant ce matin son jeu téléchargeable *Big Brain Wolf*, le studio Frima de Québec, avec son partenaire Brain Center, mettait en marché non seulement un jeu, mais aussi une façon d'entraîner sérieusement son cerveau dans un univers ludique.

Le pdg de Frima, Steve Couture, précise que le jeu s'adresse aux joueurs occasionnels malgré le look enfantin de l'univers 2D loup asthmatique végétarien qui n'a rien de bien méchant.

Le concept du jeu a été élaboré en 2005, mais pour un jeu en 3D, toutefois la clientèle des joueurs occasionnels préfère le 2D. Le jeu a été adapté et l'arrivée de l'équipe du Dr Stéphane Bergeron, président de Brain Center International, qui a développé le programme d'entraînement du cerveau *NeuroActive*, permettait d'ajouter un aspect cérébral à un ensemble divertissant.

Ainsi, dans une histoire de meurtre où se retrouvent des personnages de contes pour enfants, de mini-jeux servent à percer l'énigme tout en stimulant certaines zones du cerveau pour améliorer les habiletés mentales.

Pour le Dr Bergeron, le mariage du jeu vidéo et de la neuropsychologie amène le boni de l'entraînement. Cet ingrédient bon pour le cerveau se passe dans six types d'exercices qui ont pour effet d'entraîner la mémoire à court et à long terme, qui développe l'imagerie mentale en trois dimensions et permet d'améliorer la prise de décision.

Dans le jeu, il y a en tout 60 puzzles. Le joueur peut utiliser l'un des trois indices par problème pour les résoudre. Pour cela, il aura besoin de clés qu'il obtiendra par les exercices d'entraînement du cerveau.



Big Brain Wolf est un jeu qui permet d'améliorer ses habiletés mentales.
— PHOTO FRIMA

Brain Center continuera son chemin dans l'univers du jeu en lançant le 17 juin un jeu sur le téléphone intelligent (*smart phone* en anglais) iPhone. Le jeu *iBrain FIT* est une adaptation du programme *NeuroActive*. «Ce sera le premier jeu intelligent pour le téléphone intelligent qui rendra son utilisateur plus intelligent», raconte le Dr Bergeron.

Pour revenir à l'histoire de *Big Brain Wolf*, il faut savoir que ce loup dans son enquête a «pour mentor un génie bipolaire et pour amis une foule de personnages tous aussi farfelus les uns que les autres : trois petits cochons spéculateurs immobiliers véreux, un avocat au long nez et de nombreux princes charmants au cerveau de la taille d'un pois chiche», souligne l'équipe de Frima. C'est donc dans un contexte d'ironie que se côtoient les personnages de conte de fées.

Le jeu s'adresse à une clientèle de plus de 13 ans. Il sera disponible en anglais dès le 28 mai en version téléchargeable pour PC sur www.bigbrainwolf.com et sur de nombreux portails de jeu en Amérique du Nord, comme Oberon, Big Fish, ShockWave. La version française sera disponible quelques jours plus tard et Frima évalue la possibilité de le traduire en italien, en allemand, en espagnol et même en japonais. Il y a même des possibilités d'adapter le jeu pour d'autres plateformes.