

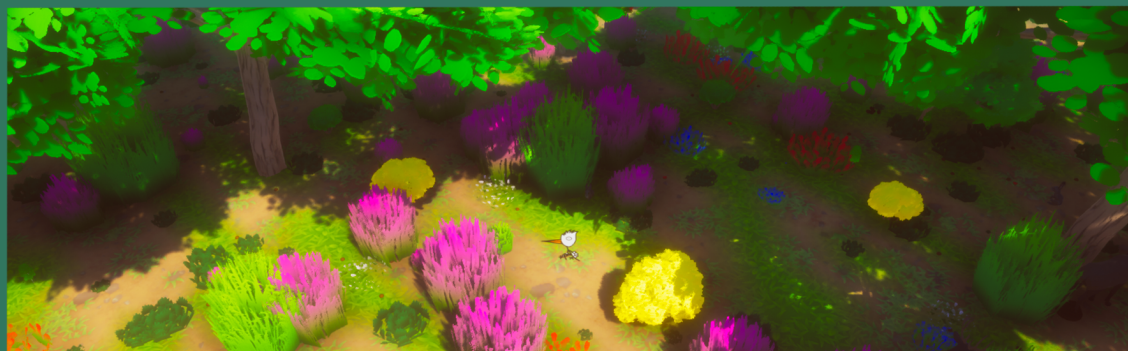
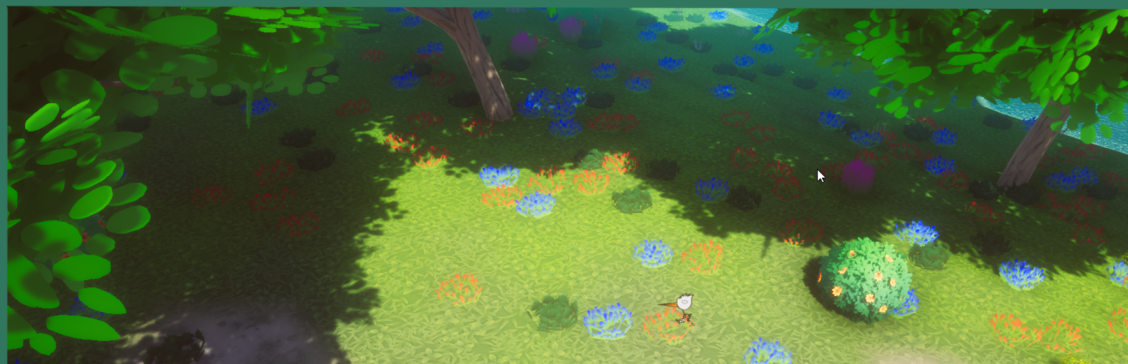
BIO01

SIMULATION SIMPLIFIEE DE RESTAURATION DE BIOMES EN MILIEU HOSTILE À FIN VIDEOLUDIQUE

De nombreux jeux vidéo invitent le joueur à récolter, piocher et exploiter sans limite les ressources de l'environnement qui l'entoure. Pourtant ce comportement est loin d'être en adéquation avec les enjeux environnementaux actuels. Ainsi, pour répondre à cette tendance, l'association *Des jeux pour un monde meilleur* a proposé le projet de créer un prototype de jeu mettant en oeuvre le processus inverse : restaurer et revégétaliser un milieu appauvri par l'action de l'Homme.

Ce projet fut l'objet de notre PSC. Nous avons choisi et modélisé un milieu à restaurer (une ancienne déchetterie) et étudié de nombreuses espèces végétales et animales afin de les introduire dans le jeu. Nous nous sommes également penchés sur les mécanismes biologiques à l'oeuvre dans un écosystème pour les adapter au monde vidéoludique. Enfin, à partir de ces recherches, nous avons imaginé et réalisé un prototype qui illustre de façon divertissante le processus de restauration d'un biome appauvri.

Finalement, le jeu obtenu constitue un modèle simplifié mais représentatif de l'évolution d'un écosystème.



ELEVES

- *Adrien Ramanana Rahary* • *David Ripayre* • *Anouk Perreau* •
- *Raphaël Gardies* • *Hangyu Lyu* • *Perrine Mathieu* •