

## VOTRE JEU

**Titre du jeu** : Bin saver

**Genre du jeu** : Jeu sérieux, jeu éducatif

**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.*

L'avenir est vague : il faut agir dès maintenant pour avoir un monde meilleur et beau. Le sort de la planète sera entre tes mains. Réfléchis, agis !

**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 [...].*

Bin Saver est un jeu éducatif utilisant la réalité virtuelle. Ce jeu a pour but de sensibiliser les enfants à avoir des comportements compatibles avec l'environnement, en faisant des gestes simples. Avec ce jeu, ils apprendront comment faire le tri et pourquoi il est important de le faire.

**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 : Survivre 3 minutes

Condition de défaite : La planète est détruite

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

Bouton	Action
Gachette	Attraper / lâcher objet
Y manette gauche	Recommencer le jeu

## 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 ?**

La réalité virtuelle permet aux enfants d'agir et de comprendre que leurs actions ont des impacts sur l'environnement. L'implication active des enfants est nécessaire pour qu'on obtienne un impact réel sur le comportement environnemental. Une partie de la thèse consiste à étudier les scénarios d'émissions et leurs impacts sur les attraits naturels. Dans ce jeu, nous utilisons un geste simple de tri des déchets qui favorise le recyclage. Le dernier va permettre de préserver les ressources naturelles et de limiter la pollution et le réchauffement climatique. Ces attraits sont la base d'activités écotouristiques. La qualité du climat et des attraits naturels d'un territoire sont des critères très importants pour le choix d'une destination.

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

Comme le sujet de thèse est de faire une étude sur la prospective de l'écotourisme, l'état des milieux naturels est très important. Ces milieux sont menacés et affectés par les conséquences du changement climatique. Afin d'assurer un avenir durable, il faut éduquer les enfants pour avoir les comportements éco-compatibles. Il faut donner aux enfants les moyens de comprendre ce qu'ils peuvent faire pour éviter de contribuer à ce changement, en les incitant à faire des gestes simples : le tri des déchets. Les déchets et leur traitement sont l'aboutissement d'un mode de production énergivore et émetteur de gaz à effet de serre.

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

Il était difficile d'utiliser le sujet exact pour faire un jeu, parce qu'il s'agit d'un sujet interdisciplinaire. Nous avons donc créé un jeu inspiré par une des variables de la thèse.

## VOTRE EQUIPE

**Nom de l'équipe** : Les Retard'à'terre

**Doctorant** : Sarasadat Makian

**Sujet de thèse** : Avenir de l'écotourisme en fonction du changement climatique et de la gouvernance du tourisme

**Crédits** :

Personne	Rôle dans l'équipe
Sara	Doctorante
Jori	Game developer
Julien	Game developer
Guyheme	Game artist
Jordan	Game artist
David	Game designer
Michel	Game designer
Théo	Sound designer
Anthony	Game developer

**Merci pour votre participation !**

