

# **WorldWide**

## **Introduction et Mise en contexte :**

Nous sommes KINZELIN Rémy et POMIN Samuel, deux étudiants âgés de 18 ans dans le nouveau cursus du BUT Informatique.

Pour vous faire une petite mise en contexte, nous ne nous connaissions pas avant de rejoindre en septembre l'**IUT Charlemagne à Nancy**.

Cependant très vite, dès le début de l'année, nous sommes devenus amis et nous avons partagé la même envie de réaliser des projets en dehors de l'université.

Il faut savoir que nous sommes tous les deux d'anciens grands amateurs de jeux vidéo et ce qui nous passionne le plus, c'est le fait de pouvoir créer son propre univers et ses propres règles juste à l'aide de notre imagination. Notre première idée était donc de créer un petit jeu ensemble.

Le problème c'est que nous n'avions vraiment aucune base concernant la conception d'un jeu, nous ne savions même pas sur quel moteur de jeu partir, et avec les cours en parallèle le projet avait vraiment du mal à se lancer.

Cependant, un jour nous avons reçu un mail transféré par le personnel de notre établissement, et c'était tout simplement celui de **BourseCoddity**. C'est à cet instant que l'aventure a commencé. Nous nous étions dit, peu importe le sujet (sauf cas exceptionnel) on fait un jeu et cette fois-ci aucune excuse.

Et c'est ainsi que nous sommes arrivés à la première version bêta du jeu **WorldWide**.

## **Problématique et Solution apportée :**

Il nous était demandé d'évoquer d'une façon plus abordable le contenu du 6ème rapport du **Giec**. Comme vous avez dû le constater, si on réunit les 3 parties, c'est un ouvrage plutôt conséquent.

Nous avons donc dû faire un choix concernant la/les problématique(s) et celles qui collerait le mieux avec un potentiel jeu vidéo étaient :

- Sensibilisation aux dangers du réchauffement climatique / Simulateur des effets du réchauffement

Face à cela, nous avons donc décidé de créer notre solution intitulée **WorldWide**.

Un jeu vidéo où vous incarnez la peau d'une personne qui à le malheur de faire face à diverses catastrophes naturelles liées au réchauffement climatique.

## **Présentation du projet :**

**WorldWide** est un jeu solo en 3D, réalisé avec le moteur de jeu **Unity(C#)**.

L'idée derrière ce projet est assez simple. Le joueur a le choix entre plusieurs niveaux, chacun d'entre eux vous amène à faire face à des catastrophes naturelles qui sont les conséquences du réchauffement climatique.

Chaque niveau à son décor et son ambiance mais chacun fait référence à une catastrophe naturelle.

### **Niveau 1 :**

Vous êtes plongé au cœur d'une forêt et votre mission est de cueillir des champignons afin de réaliser une pizza faite maison pour la soirée prévue avec vos amis. Cependant il fait vraiment très chaud, il faut penser à bien s'hydrater.

Mais par manque de chance le climat a décidé de vous compliquer la tâche.

### **Niveau 2 :**

Vous vous êtes engagé avec une association afin de ramasser les déchets ramenés par les courants sur une île. Mais vous n'êtes pas accueilli de la meilleure des façons. Puis comme si ce n'était pas assez, un orage se forme au-dessus de vous, la pluie ne va pas tarder.

## **Justification des Choix :**

### ***Pourquoi un feu de forêt ?***

Nous approchons à grand pas de l'Été, la chaleur commence déjà à se faire ressentir durant ce mois d'avril. Comme chaque année, nous risquons d'entendre parler des feux de forêt, c'était donc pour nous une évidence de consacrer un niveau à ce sujet.

### ***Que représente la barre d'eau ?***

Chaque année il fait de plus en plus chaud, comme on nous le dit souvent il faut nous hydrater. Dans chaque niveau il nous fallait la catastrophe naturelle qui pouvait être une cause de défaite. Mais nous voulions aussi rajouter un peu plus de difficulté, notamment avec cette barre de soif.

### ***Pourquoi la montée des eaux ?***

Nous voulions rester dans le thème de l'Été, car c'est durant cette saison qu'on se rend vraiment compte des conséquences du réchauffement climatique. Nous voulions donc être sur une plage et cette idée s'est transformée en une île. Cela nous a donc fait penser aux tsunami / montée des eaux.

### ***Pourquoi une barre de vie avec des tornades ?***

Nous voulions garder le système de barre d'eau du premier niveau, mais on trouvait cela répétitif. On a donc voulu la modifier en une barre de vie. Cependant il fallait trouver ce qui pouvait faire perdre de la vie, tout en restant en dans le thème. Il faut savoir que si nous avions eu plus de temps, nous avions prévu de faire un niveau 3 dédié aux tornades. Nous avons donc repris cette idée dans le niveau 2. Alors effectivement ça fait bizarre d'arriver sur une île et d'avoir plusieurs tornades déjà présentes, on se dit que notre petit joueur est vraiment engagé pour la planète au point d'y consacrer sa vie.

### ***Pourquoi Unity ?***

En fait, le choix s'est fait un peu de façon aléatoire. Nous connaissions déjà de nom "**Unity**" et "**Unreal Engine**". Il fallait donc faire un choix entre les deux, et après quelques recherches sur internet nous avons découvert le **Unity Assets Store**.

Un endroit où des créateurs de contenus postent des "**Assets**". Nous sommes donc partis sur Unity pour nous simplifier la tâche et ne pas avoir à se charger du côté "graphisme" du projet. On a donc pu se concentrer au maximum sur la partie algorithmique et la recherche d'idées.

### ***Pourquoi le jeu est dans une ambiance triste ?***

Dans un premier temps, le rapport du **Giec** n'est pas très joyeux du fait qu'il évoque toutes les problématiques liées au réchauffement climatique. De plus, les estimations pour le futur de notre planète sont réellement catastrophiques.

Et puis dans un deuxième temps, nous avons pensé que le meilleur moyen pour intéresser les utilisateurs et pour les faire réagir était de jouer avec leur sentiment. Nous avons jugé que nous toucherions davantage les utilisateurs et leur engagement si on leur faisait ressentir de la tristesse plutôt que de simplement leur expliquer des faits avec des nombres, des courbes etc...

### ***D'où viennent les vidéos et les audios et avez-vous les droits sur celles-ci ?***

Concernant la majorité des audios et des vidéos présentent dans le jeu, nous n'en sommes malheureusement pas les auteurs. Comme dit précédemment nous avons préféré nous concentrer sur les autres aspects de la conception du jeu. Cependant beaucoup de travail a été fait là-dessus par rapport aux choix de celle-ci et aux modifications que nous avons pu y apporter.

Concernant les droits, nous avons au maximum privilégier les **Free-Access**, mais nous avons dû faire quelques exceptions. De toute manière ce jeu est plus un apprentissage pour nous, il ne sera donc pas publier en dehors de **BourseCoddity**.

### **Conclusion :**

Avant toute chose nous sommes vraiment contents de cette aventure. Au-delà du concours, peu importe les résultats, nous avons trouvé la motivation de nous initier à la conception d'un jeu.

Nous avons donc au commencement aucune base et c'est un peu comme ça que nous avons compris le sens de "la prise de risque". On aurait pu se faciliter la tâche et réaliser un autre projet à l'aide de langages et d'outils que nous connaissons mieux. Mais à travers **BourseCoddity** nous avons plutôt trouvé la motivation de nous initier à d'autres domaines.

Alors même si nous restons des débutants dans le domaine, nous sommes vraiment fiers de notre progression durant ces deux mois, cela nous a permis d'augmenter nos connaissances en dehors du programme scolaire et tout ça en s'amusant ensemble !

Et puis au-delà des connaissances nous ferons peut-être des rencontres avec d'autres passionnés, que ce soit les membres du jury ou bien d'autres participants.

Concernant l'auto-critique, nous avons une petite déception concernant le nombre de niveaux et la qualité de ceux-ci.

Cependant on se reconforte dans l'idée que **WorldWide** était notre premier jeu, à plusieurs reprises nous avons butés durant des heures pour des choses toutes bêtes, mais au moins maintenant nous connaissons la solution à ces divers problèmes.

A l'avenir, si nous sommes amenés à refaire un jeu que ce soit pour une prochaine édition de **BourseCoddity** ou autre, nous serons forcément beaucoup plus efficaces. De ce fait, nous considérons notre objectif final atteint.

*Nous vous remercions d'avance pour avoir pris le temps de lire ce rapport.*

**Cordialement.**

Rémy Kinzelin et Pomin Samuel - Développeurs Juniors :)

