

INFOB318  
PROJET INDIVIDUEL  
VINCENT ENGLEBERT

UNIVERSITÉ DE NAMUR  
ANNÉE ACADEMIQUE 2019-2020

---

# Ca \_\_ py \_\_ taineDurable

## User's guide

Version 1.0.

---



Promoteur : VOISIN Adrien - Étudiant : POLET William

# Table des matières

<b>1 Capytaine Durable</b>	<b>2</b>
1.1 Introduction . . . . .	2
1.2 Objectif et public cible . . . . .	3
1.3 Principales fonctionnalités . . . . .	3
1.4 Licence d'utilisation . . . . .	4
1.5 Téléchargement et exécution . . . . .	4
<b>2 Guide d'utilisation</b>	<b>5</b>
2.1 Menu principale . . . . .	5
2.2 Nouvelle Partie . . . . .	6
2.3 Menu pause . . . . .	8
<b>3 Annexe</b>	<b>9</b>
3.1 Les 17 ODD . . . . .	9
3.2 Carte du monde . . . . .	10
3.3 Liste des commandes . . . . .	11

# 1 Capytaine Durable

## 1.1 Introduction

Dans **Capytaine Durable** vous incarnez un enfant qui décide, pendant ses vacances, d'aller rejoindre son oncle et sa tante médecins alors en mission dans un village où un virus rend les villageois malades.



Au fur et à mesure de votre aventure vous allez voyager dans différents villages et rencontrer des personnes que vous pourrez aider en remplissant les quêtes qu'ils vous donneront.

Toutes ces quêtes ont comme objectif global le développement durable. Le développement durable peut être défini comme un développement qui répond aux besoins du présent sans compromettre la capacité des générations futures de répondre aux leurs.

Chacune de ces quêtes est liée à un **Objectif de Développement Durable**. Les Nations Unies ont défini **17 ODD** dans son programme pour l'environnement que vous pourrez découvrir dans le jeu en ouvrant le livret des objectifs.



---

Rendez-vous sur le site [www.un.org/sustainabledevelopment/fr/](http://www.un.org/sustainabledevelopment/fr/) pour en savoir plus.

## 1.2 Objectif et public cible

Ce projet a été réalisé dans un cadre universitaire avec comme objectif de développer un jeu vidéo permettant de sensibiliser et de former les plus jeunes (10-14 ans) au développement durable. Plus concrètement, le jeu propose aux joueurs un système de quêtes permettant de faire le lien entre les actions dans le jeu et les objectifs de développement durable dans la vraie vie.

Ainsi, ce jeu vidéo ne doit pas être pris comme un jeu de pur divertissement, sa durée de vie étant d'ailleurs relativement courte. Son objectif est bien éducatif.

Le public visé par ce jeu vidéo sont les enfants et jeunes adolescents. Le but n'étant pas de prendre ce projet comme un simple jeu vidéo mais plus un outil de sensibilisation sur le développement durable, c'est pourquoi nous ciblons plus précisément les enfants autour de 12 ans. Un âge où l'enfant peut être amener à se poser beaucoup de questions, pour autant, le jeu n'a pas pour but d'apporter des réponses mais plutôt à soulever d'autres questions sur le sujet du développement durable. Si l'enfant est curieux, il trouvera plus d'informations sur le site internet de l'UNEP.

Des enfants plus jeunes seront tout à fait capables d'y jouer étant donné que son utilisation et ses mécanismes sont assez simples. Cependant, les plus jeunes enfants ne seront peut-être pas réceptifs aux tentatives de sensibilisation.

## 1.3 Principales fonctionnalités

### Déplacement :

Déplacement horizontale et verticale uniquement, une case à la fois mais possibilité de maintenir la touche pour continuer à avancer dans la même direction.

Touches de déplacement = flèches directionnelles ou ZQSD.

### Interaction :

Possibilité d'interagir avec les pnj pour discuter et/ou accepter/valider une quête, mais aussi avec des objets pour les récolter/détruire à l'aide d'outils.

### Utilisation d'outils :

Pour pouvoir interagir avec un objet il faut que le joueur possède et ait en main l'outil correspondant à cet objet.

- La hache : couper les arbres
- La pioche : détruire les rochers
- Le filet : ramasser les objets dans l'eau
- Le marteau : construire des choses

## 1.4 Licence d'utilisation

Ce projet est la propriété de l'université de Namur, faculté d'informatique.

Vous êtes autorisés à reproduire, modifier et diffuser ce projet à conditions que vous précisiez son objectif initial et le cadre dans lequel celui-ci a été réalisé et que toute autre version de ce projet soit utilisée à des fins non lucratives et partagée dans les mêmes conditions que celles précisées ici.



## 1.5 Téléchargement et exécution

Vous pouvez télécharger les fichiers du jeu à l'adresse suivante : [github.com/UNamurCSFaculty/1920\\\_INFOB318\\\_Ca--py--taineDurable/bin/CaptaineDurable](https://github.com/UNamurCSFaculty/1920\_INFOB318\_Ca--py--taineDurable/bin/CaptaineDurable)

Il n'est pas nécessaire d'installer quoi que ce soit pour lancer l'application.

Rendez-vous dans le dossier téléchargé pour trouver l'exécutable du jeu



et double-cliquez sur ce fichier pour lancer le jeu.

**Astuce :** Vous pouvez créer un raccourci de ce fichier sur le bureau pour lancer le jeu directement à partir de ce raccourci.

## 2 Guide d'utilisation

### 2.1 Menu principale

Écran du menu principale obtenu au démarrage du jeu.

Utilisez les flèches directionnelles ou la souris pour naviguer dans le menu.



1. Nouvelle partie : Sélectionnez cette option pour arriver à l'écran de sélection de l'avatar (figure a) et sélectionnez l'avatar que vous souhaitez pour pouvoir lancer la nouvelle partie.
2. Charger partie : Sélectionnez cette option pour arriver à l'écran de chargement (figure b) et sélectionnez une sauvegarde pour pouvoir lancer partie correspondante.
3. Affichage : L'option d'affichage permet de passer du mode fenêtré à plein écran et inversement. Le mode d'affichage est automatiquement sauvegardé quand vous fermez le jeu.
4. Quitter : Ferme le jeu.



(a) Sélection de l'avatar



(b) Écran de chargement

## 2.2 Nouvelle Partie

Une fois en jeu la souris est désactivée.



**Votre personnage** Vous trouverez le personnage de l'avatar sélectionné avant de lancer la partie au centre de l'écran. Pour déplacer le personnage utilisez les flèches directionnelles ou les touches ZQSD de votre clavier.

Chaque carte possède au moins une porte vers une autre carte (voir carte du monde en annexe), sortez via l'une d'elles pour entrer dans une nouvelle carte.

**Système de quêtes** Au fil du jeu vous aller voir certains pnj (personnage non joueur) avec un point d'exclamation noir dans une bulle au dessus de leur tête, cela veut dire qu'il a une quête à vous donner.

Les quêtes du jeu sont de 2 types :

1. "Aller parler à..."

Ces quêtes plus simples vous demandent juste d'aller interagir avec pnj (voir "Interaction avec pnj" ci-dessous) en particulier, généralement dans une autre carte. Pour valider la quête, interagissez avec le pnj ayant une bulle avec un point d'exclamation vert au dessus de sa tête.



**astuce :** si vous ne trouvez pas ce pnj, allez reparler au pnj qui vous a donné la quête.

2. "Ramasser X objets"

Ces quêtes vous demandent d'utiliser un outil pour interagir avec un objet (voir "Interaction avec objet" ci-dessous) en particulier. Tant que vous n'avez pas interagi avec les X objets demandés, la quête n'est pas validée et le point d'exclamation du pnj est grisé.



**Interaction avec PNJ** = Personnage Non Joueur

Utilisez la barre espace de votre clavier lorsque votre personnage est à coté d'un pnj pour interagir avec lui. Vous pouvez interagir avec n'importe quel pnj même en dehors des quêtes.

**Interaction avec objet** Interagir avec un objet lors des quêtes se fait de la même manière qu'avec un pnj sauf que vous devez utiliser l'outil correspondant. De plus, il vous faudra vous équiper de cet outil en appuyant sur la touche correspondante. A condition bien-sûr que vous possédiez l'outil en question.

- Touche C : la **hache**  pour couper du bois
- Touche V : la **pelle**  pour creuser la terre
- Touche B : la **pioche**  pour casser des rochers
- Touche N : le **filet**  pour ramasser des déchets dans l'eau

**astuce :** un message s'affiche lors de l'interaction avec un objet sans outil en main pour vous indiquer quel outil utiliser pour tel objet.

**Journal des quêtes** Une fois débloqué vous pourrez ouvrir votre journal de quêtes en appuyant sur la touche F de votre clavier. Ce journal reprend l'intitulé de la quête et l'avatar du pnj ou l'image de l'objet avec lequel vous devez interagir pour valider la quête. En bas à droite du journal est aussi noté l'objectif de développement durable lié à la quête quand il y en a un.



**Livret des objectifs** Une fois débloqué vous pourrez ouvrir le livret des objectifs en appuyant sur la touche G de votre clavier. Ce livret reprend les 17 objectifs de développement durable de l'ONU. Vous pouvez ouvrir chaque objectif en appuyant sur la barre espace pour en apprendre plus sur ceux-ci.



## 2.3 Menu pause

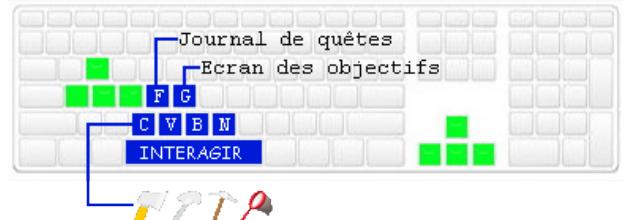
Utilisez les flèches directionnelles ou la souris pour naviguer dans le menu.



1. Reprendre : Ferme le menu de pause pour reprendre la partie actuelle.
2. Sauvegarder la partie : Sélectionnez cette option pour arriver à l'écran de sauvegarde (figure a) et sélectionnez un emplacement vide pour sauvegarder la partie actuelle.
3. Commandes : Sélectionnez cette option pour afficher les commandes du jeu (figure b).
4. Musique : L'option de musique permet de couper et d'allumer la musique. Ce paramètre est automatiquement sauvégarde quand vous fermez le jeu.
5. Retour vers menu : Retourne vers le menu principale sans sauvegarder.
6. Quitter : Ferme le jeu sans sauvegarder.



(a) Écran de sauvegarde



(b) commandes

### 3 Annexe

#### 3.1 Les 17 ODD



## LES 17 OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE



Les Objectifs de développement durable (ODD) ont été adoptés par l'Organisation des Nations unies.

Ils constituent l'Agenda 2030, qui associe à chaque objectif des cibles à atteindre à l'horizon 2030, en vue d'« éradiquer la pauvreté, protéger la planète et garantir la prospérité pour tous ».

Voici la liste de ces dix-sept ODD.



Réaliser l'égalité du genre et l'autonomisation des femmes et des filles.



Assurer des modes de consommation et de production durables.



Garantir l'accès de tous à l'eau et à l'assainissement et assurer une gestion durable des ressources en eau.



Prendre des mesures urgentes pour lutter contre le changement climatique et ses impacts.



Accélérer l'accès à une énergie abordable, fiable, durable et moderne pour tous.



Conserver et utiliser durablement les océans, les mers et les ressources marines pour le développement durable.



Éradiquer la pauvreté sous toutes ses formes et partout dans le monde.



Promouvoir une croissance économique soutenue, inclusive et durable, le plein emploi productif et un travail décent pour tous.



Protéger, restaurer et promouvoir l'utilisation durable des écosystèmes terrestres, la gestion durable des forêts, lutte contre la désertification et stopper et inverser la dégradation des terres et la perte de la biodiversité.



Fin de la faim, réaliser la sécurité alimentaire, améliorer la nutrition et promouvoir une agriculture durable.



Construire une infrastructure résiliente, promouvoir une industrialisation inclusive et durable et favoriser l'innovation.



Assurer une vie saine et promouvoir le bien-être pour tous à tous les âges.



Réduire les inégalités dans et entre les pays.



Promouvoir des sociétés pacifiques et inclusives pour le développement durable, permettre un accès à la justice pour tous et bâtir des institutions efficaces, redevables et inclusives à tous les niveaux.



Assurer une éducation de qualité inclusive et équitable et promouvoir des opportunités d'apprentissage pour tous tout au long de la vie.

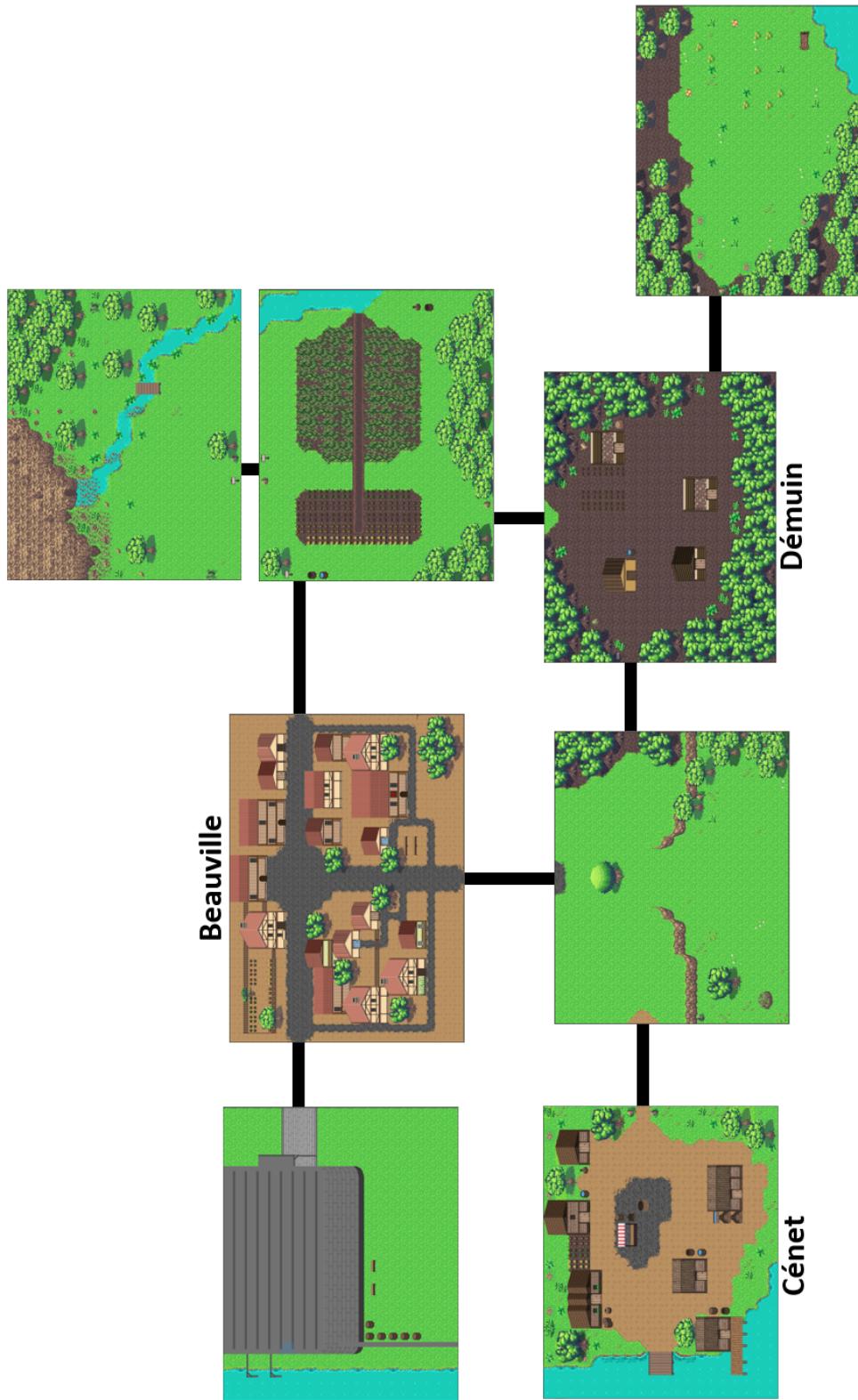


Rendre les villes et les établissements humains inclusifs, sûrs, résilients et durables.



Renforcer les moyens de mise en œuvre et revitaliser le partenariat mondial pour le développement durable.

### 3.2 Carte du monde



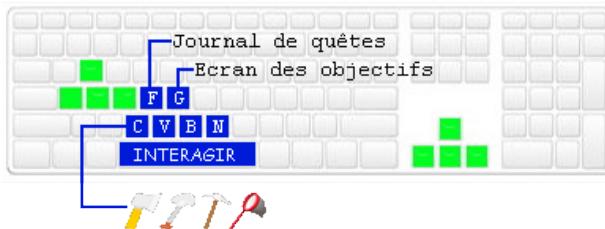
### 3.3 Liste des commandes

#### Dans les menus :

Dans les menus vous pouvez utiliser les flèches directionnelles ou la souris pour sélectionner la section que vous souhaitez.

#### En jeu :

Flèches/ZQSD	Se déplacer
Barre espace	Interagir avec pnj ou objet
F	Journal de quêtes
G	Livret des objectifs
C, V, B ou N	S'équiper d'un outil
	C = Hache
	V = Pelle
	B = Pioche
	N = Filet



**Attention :** Au début du jeu le journal de quêtes et le livret des objectifs ne sont pas encore débloqués.

Pour en savoir plus sur les commandes en jeu, rendez-vous à la section 2.2.

CapytaineDurable version 1.0.

