

# REPONSE D'APPEL D'OFFRE

Réalisation d'une interface ludique dans le cadre du  
réchauffement climatique

**ipcc**  
INTERGOVERNMENTAL PANEL ON  
climate change



# SOMMAIRE

<b>I. RECAPITULATIF DU CONTRAT .....</b>	<b>3</b>
<b>II. LE CONCEPT .....</b>	<b>4</b>
<b>A. Le nom .....</b>	<b>4</b>
<b>B. But du jeu .....</b>	<b>4</b>
<b>C. Matériel .....</b>	<b>5</b>
<b>D. Détails.....</b>	<b>6</b>
<b>E. Déroulement de la partie.....</b>	<b>7</b>
<b>III. INTENTIONS.....</b>	<b>10</b>
<b>IV. BUDGET .....</b>	<b>12</b>
<b>V. VULGARIS .....</b>	<b>13</b>
<b>Qui somme-nous ?.....</b>	<b>13</b>
<b>Pourquoi ? .....</b>	<b>14</b>
<b>Nos actions .....</b>	<b>14</b>
<b>VI. ANNEXES .....</b>	<b>15</b>
<b>3D.....</b>	<b>15</b>
<b>Croquis .....</b>	<b>16</b>
<b>Recherches graphiques .....</b>	<b>17</b>
<b>Prototypes de logos .....</b>	<b>19</b>

# I. RECAPITULATIF DU CONTRAT

À la suite de l'appel d'offre émise par le **GIEC**, nous nous sommes penchés sur les **attentes** évoquées dans le document fourni. Les travaux du **GIEC** étant fortement liés aux problèmes d'aujourd'hui et de demain nous avons donc décidé de répondre à l'appel d'offre et de produire un **concept de jeu de société** répondant du mieux possible aux attentes.

Le **concept** présenté dans ce document est un jeu de société, nommé **WarmUp**, conçu pour être transportable et déployable lors d'**événements** ou de **salons** et a pour objectif de **vulgariser** des données scientifiques et faire comprendre l'**urgence** du **réchauffement climatique**. Son côté **multijoueur** ainsi que sa **simplicité** de gameplay permet aux plus jeunes comme aux plus âgés de jouer **ensemble**, qu'il s'agisse d'une famille ou d'un groupe de parfaits inconnus.

## II. LE CONCEPT

### A. Le nom

Nous avons choisi **WarmUp** comme nom de **jeu** pour rester cohérent avec le thème du **dérèglement climatique**. « **WarmUp** » signifie « se réchauffer » en anglais.

Le nom évoque le sujet et permet à ceux qui le découvrent de facilement imaginer ce dont le **jeu** va traiter.



Visuel du logo

### B. But du jeu

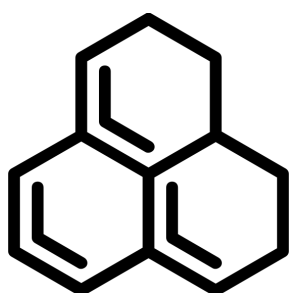
**WarmUp** est un jeu **collaboratif**, dans lequel les joueurs doivent **coopérer** pour résoudre les problèmes liés au **réchauffement climatique**. Ils sont représentés par des **tuiles** sur le plateau de jeu et se dévoilent au **fur et à mesure** de l'avancée de la partie. Pour répondre à ces problèmes les joueurs doivent se concerter pour trouver la meilleure **solution** en fonction des **ressources** dont ils disposent. Ces ressources prennent la forme de **jetons** qui sont fournis en **quantité limitée**.

## C. Matériel

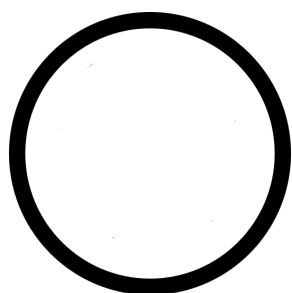
Estimation du contenu d'un kit pour le concept actuel :



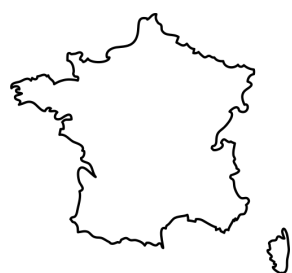
x120 jetons



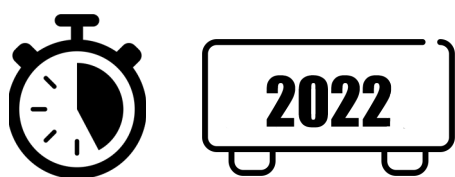
x48 tuiles



x48 pièces de bois



x1 plateau



x1 chronomètre  
x1 compteur de  
décennie

## D. Détails

Dans notre **concept**, la partie se joue sur un **plateau** de la forme de la **France**. Le plateau est composé de **tuiles hexagonales**. Il est important de noter que ces **règles** peuvent être amenées à **changer** et ne sont donc pas définitives.



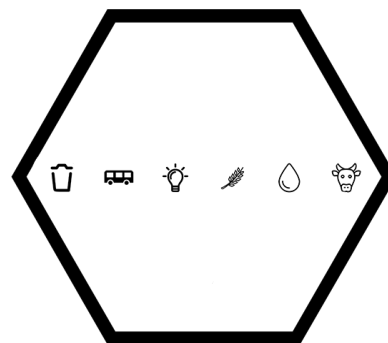
Plateau de la version France

Une partie de **WarmUp** est gérée et animée par un **maitre du jeu** formé au préalable.

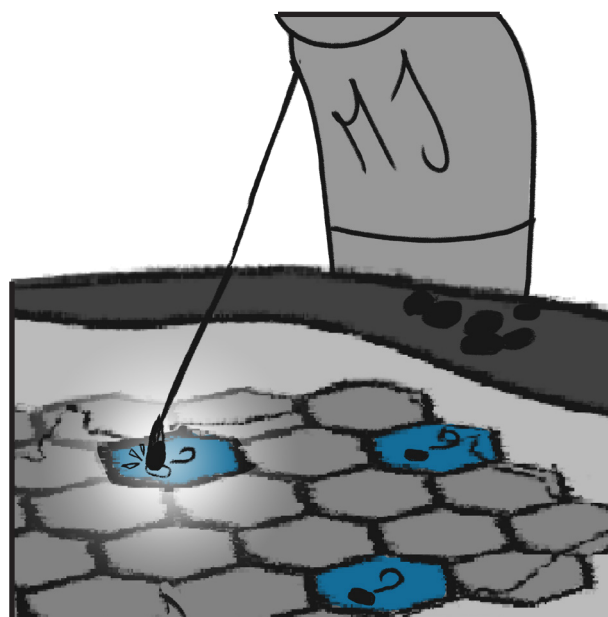
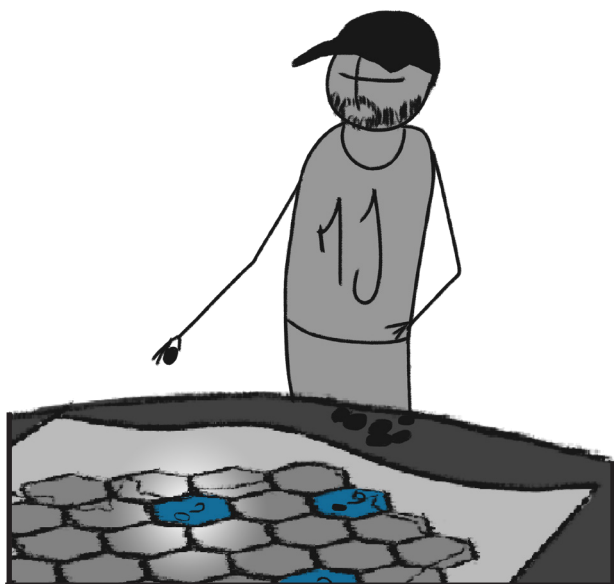
Les **tuiles** ont deux faces distinctes. Une **face** est composée de 1 à 6 **symboles** différents et d'une illustration accompagnée d'un propos nous expliquant un cas lié au **dérèglement climatique**. Au dos de cette face, un point d'interrogation est représenté.

Les symboles représentent des **solutions** et des moyens pour **contrer** les problèmes liés au **dérèglement climatique**, il en existe 6 différents.

Les joueurs disposent de **jetons** possédant des **symboles** liés à ceux sur les tuiles.



Le **maitre de jeu** détient des **pièces de bois** qu'il insère dans le point du point d'interrogation pour **marquer les tuiles** qui sont actuellement jouées.

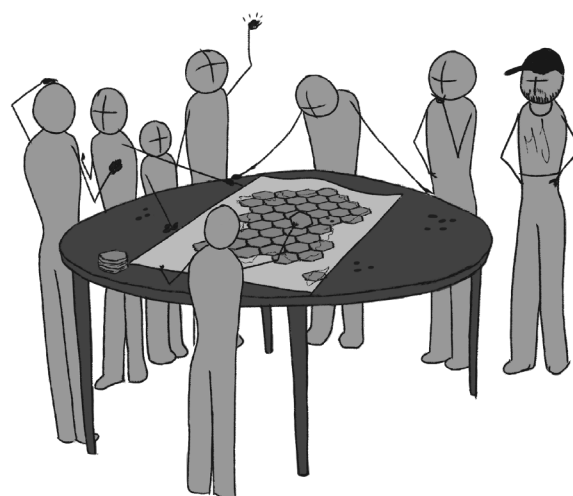


Maitre du jeu insérant une pièce de bois au dos d'une tuile active

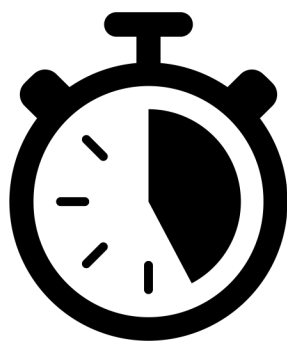
## E. Déroulement de la partie

Au **début** de la partie, toutes les **tuiles** sont face **cachée** et aucun jeton n'est encore distribué.

Le **maitre du jeu** est équipé d'un **chronomètre** et d'un compteur personnalisé qui commence en **2022** et qui s'incrémente d'une décennie à chaque clic. Le **Maitre du jeu** activera son compteur à chaque fin de **cycle**. La partie est terminée quand le compteur dépasse **2100**.



Partie en cours

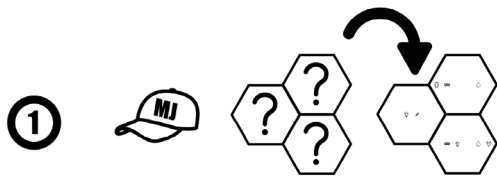


Chronomètre



Compteur de décennie

Une **partie** se déroule sous forme de **cycle** qui est composé de plusieurs étapes.



> Les joueurs ont **30 secondes** pour **s'organiser** et **mémoriser** le contenu des tuiles.

> **3 tuiles** sont choisies et retournés par le **maitre de jeu**.



> Le **maitre de jeu** retourne les tuiles et insère dans le point d'interrogation la pièce de bois sur toutes les tuiles actuellement jouées.



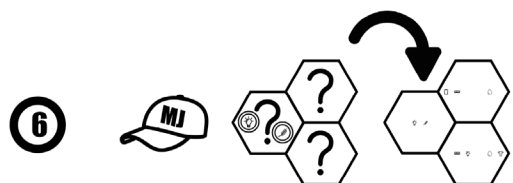
> Les joueurs **piochent** alors **12 jetons**.



> Le **maitre de jeu** déclenche à nouveau le **chronomètre**, les joueurs ont **1min30** pour se **concerter** et pour **déposer** sur les **tuiles** en jeu, les **jetons** correspondants au contenu des tuiles.



> A la **fin du temps**, le **maitre de jeu** **révèle** les tuiles jouées.



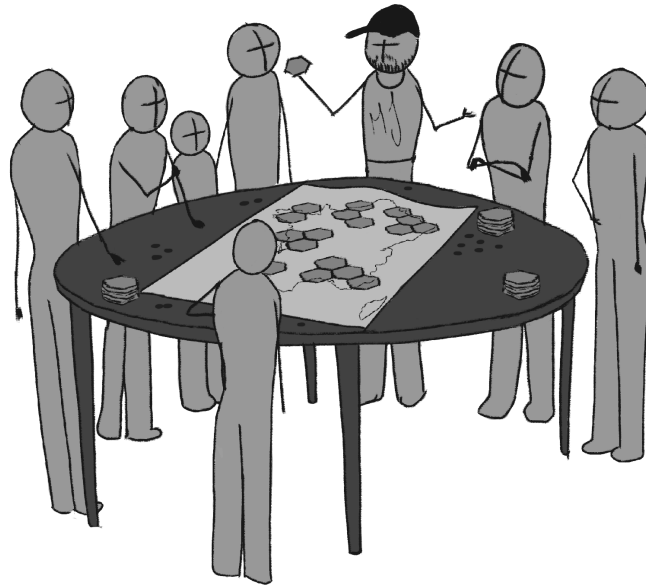
> Puis appuie sur le **compteur** pour augmenter d'une **décennie**.



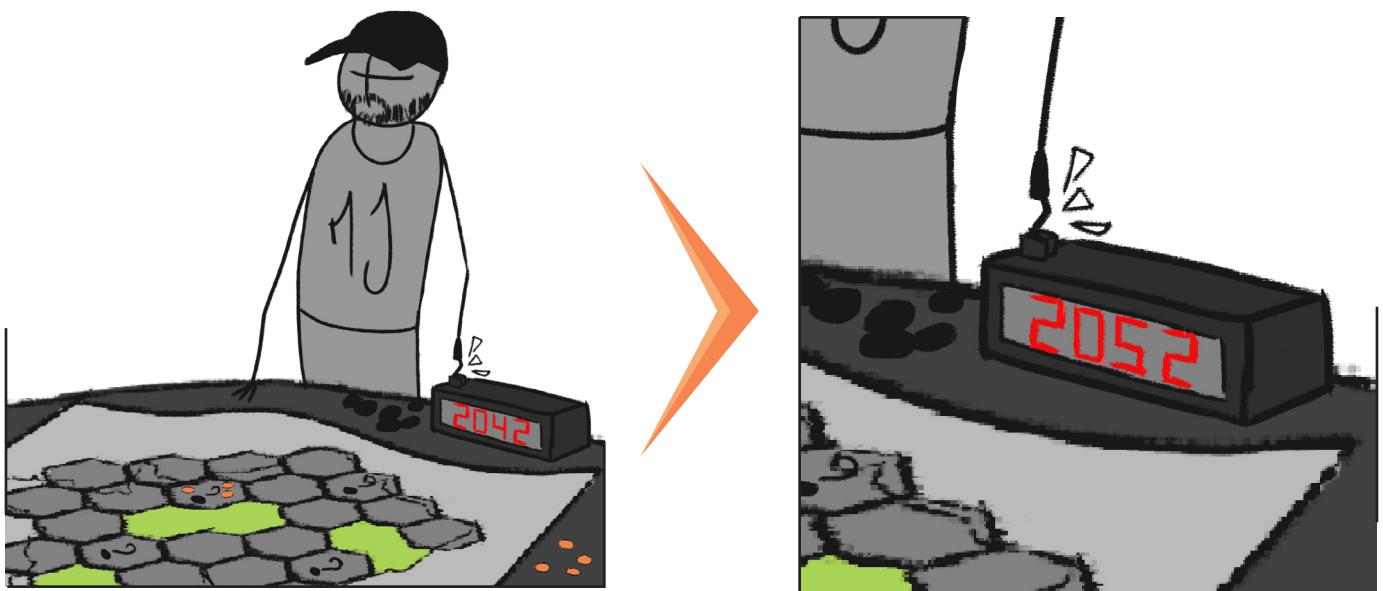


Si les **joueurs** ont bien placé leurs **jetons**, ils **récupèrent** la ou les tuiles. Tous les jetons joués au cours d'un **cycle** sont remis dans la **pioche**. Les jetons non utilisés sont **conservés** pour le prochain cycle.

A la fin de la partie, le **score** des joueurs correspond au nombre de **tuiles** accumulées.



Débrief lors de la fin d'un cycle par le maitre de jeu



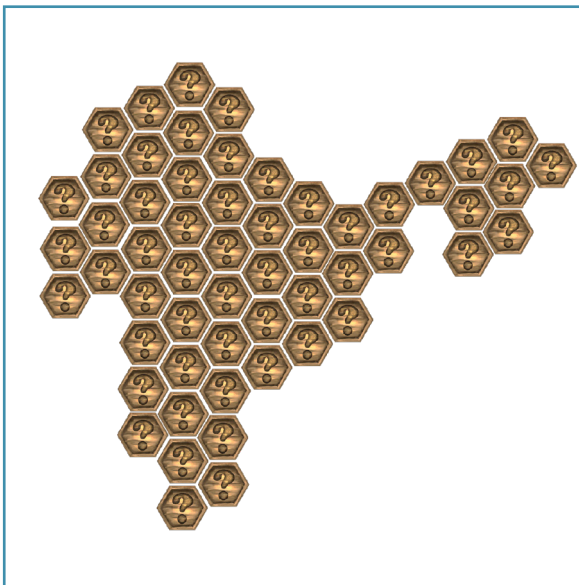
Le maitre de jeu ajoute une décennie à la fin du cycle

### III. INTENTIONS

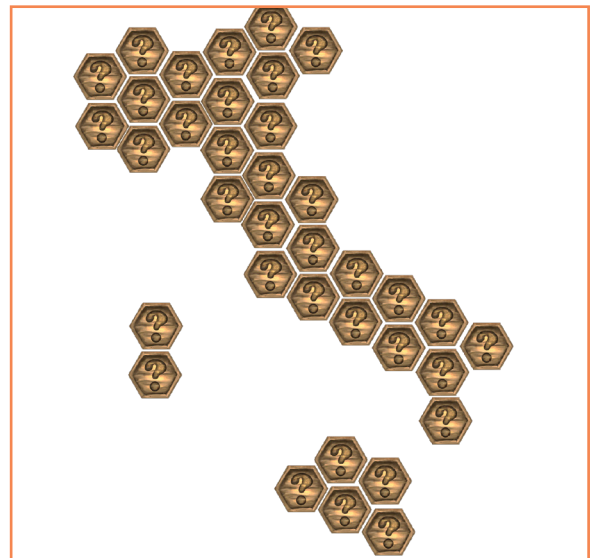
**WarmUp** est un jeu **coopératif**, prônant la **collaboration**.

Le nombre de joueur influe sur la **difficulté** de la partie, en effet plus les joueurs sont **nombreux**, plus ils peuvent se **spécialiser** sur une tâche, cependant il est plus compliqué de **communiquer** et de se mettre d'accord sur les **décisions** à prendre.

L'utilisation de **formes simples** à été choisie pour permettre de toucher un **public** plus large. Cela simplifie les **explications** et offre aux familles ayant de jeunes enfants la possibilité de jouer **ensemble**.



Prototype du plateau Inde

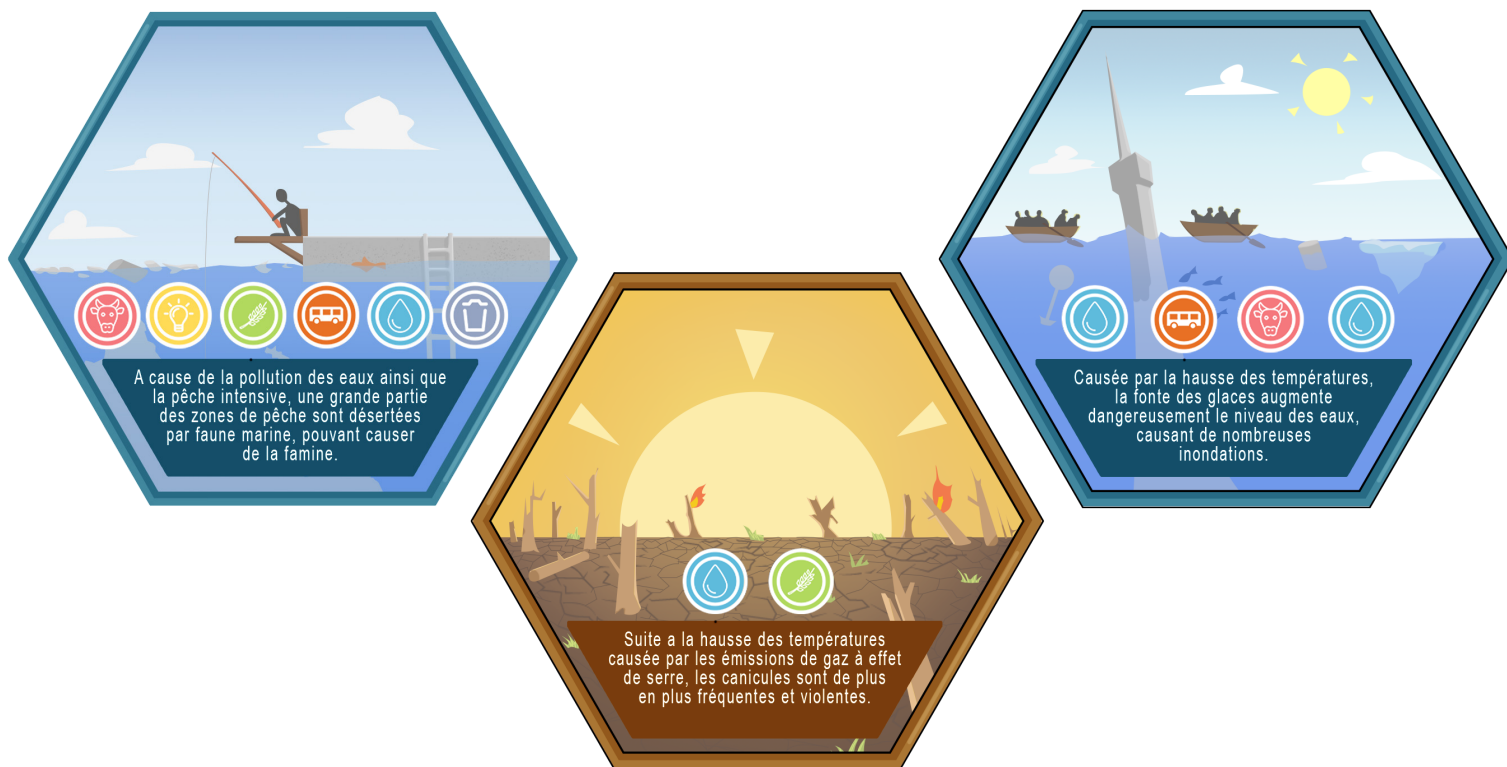


Prototype du plateau Italie

Le jeu a la possibilité de **s'adapter** à de nombreux **pays**, montrant que le **réchauffement climatique** impacte la totalité du globe. Cela permet aussi aux joueurs de **s'identifier** à leur pays ou même d'en **apprendre** plus sur les **catastrophes** d'autres pays. D'un autre point de vue, la **possibilité de mettre en relation** différents **pays** permettrait d'aborder les **impacts** qu'un pays peut avoir sur un autre, chose qui est moins évidente à mettre en place sur un pays seul.

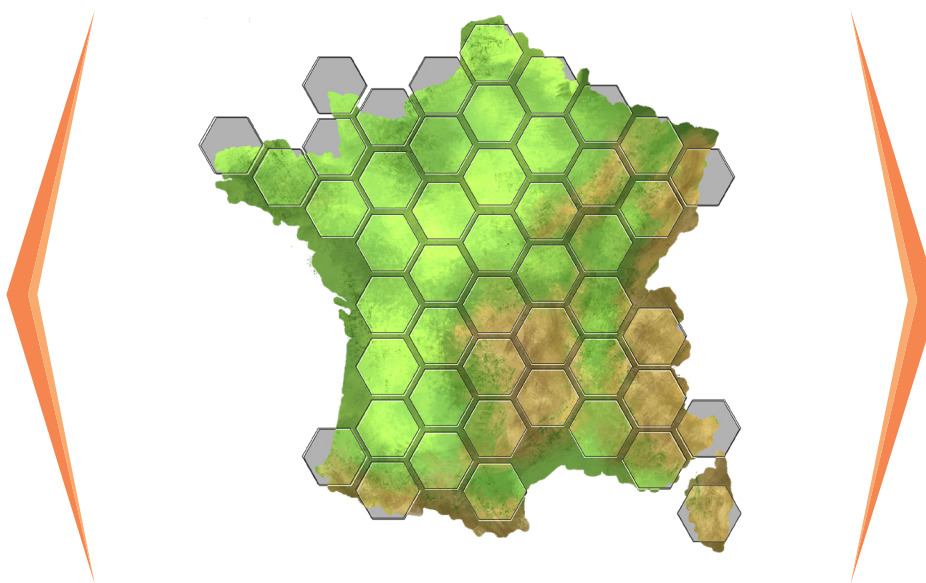
Une **table ronde** est un choix idéal pour une partie de **WarmUp**. Son **avantage**, c'est que tous les **joueurs** sont à **distance égale** du plateau et qu'il est beaucoup plus facile de s'y **intégrer**, ce qui rend l'arrivée de nouvelles personnes dans la partie encore plus simple.

La **vulgarisation** du travail du **GIEC** passe par des informations en lien avec le **dérèglement climatique** présente sur la **face** détaillée de chacune des **tuiles**. Ces informations, qui ont pour **objectif** d'énoncer des faits, sont là pour **sensibiliser** avant tout et faire **comprendre** l'ampleur et l'**impact** que le **réchauffement climatique** a et aura sur le **monde**.



Exemples de faces détaillées de tuiles

Bien que le **matériel** soit encombrant à transporter, son installation est **simple et rapide**. Développer des **solutions de transport** serait souhaitable dans un futur proche.



Plateau vide sur lequel repose les tuiles

## IV. BUDGET

Tâche	Equipe	Coût journalier	Durée planifiée	Coût estimé de la tâche
Phase de conception				7 576,20€
Etude des mécaniques de gameplay	Game Designer	329,40 €	5	1 647 €
Rédactions du contenu du jeu	Game Designer	329,40 €	5	1 647 €
Mise en place de l'identité graphique	Chef de projet (+Graphiste)	439,20 €	3	1 317,60 €
Design des tuiles	Graphiste	329,40 €	4	1 317,60 €
Design des jetons	Graphiste	329,40 €	1	329,40 €
Design des règles du jeu	Graphiste	329,40 €	2	658,80 €
Design du fond de plateau	Graphiste	109,80 €	2	219,60 €
Traductions	Chef de projet (+Traducteur)	219,60 €	2	439,20 €
Phase de production				1 647 €
Création des jetons	Extérieur	329,40 €	2	658,80 €
Création et gravure des tuiles	Extérieur	329,40 €	3	988,20 €
Logiciel et matériel tiers				443 €
Logiciel – Design Graphique	Graphiste	14,40 €	20	288 €
Logiciel – Design 3D	Graphiste	8,30 €	10	83 €
Logiciel – PAO	Game Designer	7,20 €	10	72 €
<b>Total</b>				<b>HT 9 666,20 €</b>

# V. VULGARIS

## Qui somme-nous ?

Nous sommes une **Start-Up** composée de trois **Game Designers** et trois **Game Artists** dont l'objectif est de **sensibiliser** et rendre accessible des **sujets importants** de notre société actuelle. Pour y arriver, nous employons nos **compétences** pour créer des **interfaces ludique** et **accessibles** sous des formats malléables.



Adam LEPRON - Game Designer



Antoine BUVRY - Game Designer



Florian LECAREUX - Game Designer

## L'EQUIPE



Mélissa EMERY - Game Artist



Arnaud VENDEMIN - Game Artist



Alicia PHILIPPE - Game Artist

## Pourquoi ?

Le nom de **Vulgaris** est assumé et est un choix défini. La terme « **Vulgarisation** » possède une connotation **négative** contre laquelle nous essayons de **lutter**. En effet, la **vulgarisation** est l'un des moyens actuels le plus efficace pour **transmettre** des informations scientifiques complexes à la **population**. En créant nos interfaces et nos jeux, nous voulons contribuer à cela.

La **sensibilisation** est un des mots clés qui définit ce qu'est **Vulgaris**. Nos interfaces ont pour **objectif** de présenter de manière **claire** et **interactive** les problèmes d'aujourd'hui et de demain.

**L'apprentissage** est un autre point qui nous définit. **Apprendre** et **s'amuser** sont souvent opposés et nous espérons que, grâce à nos jeux, ces deux **possibilités** fonctionnent **ensemble**.

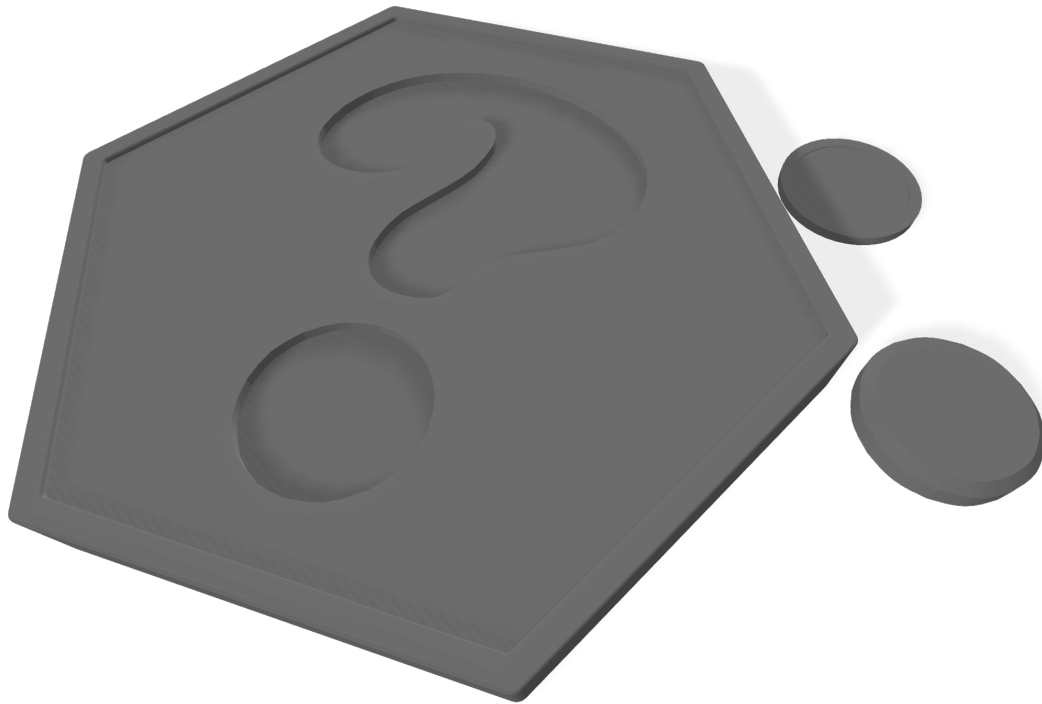
## Nos actions

**Vulgaris** a pour ambition de produire des **outils ludiques** pour tout type d'entreprise ou organisation **scientifique**. Nos **compétences** nous permettent de pouvoir **produire** des interfaces matériels ou logiciel selon les **besoins**. Nos intentions sont aussi de pouvoir rendre ces supports **abordables** et **accessibles** pour tous car nous considérons que la science doit être à la portée de n'importe qui.

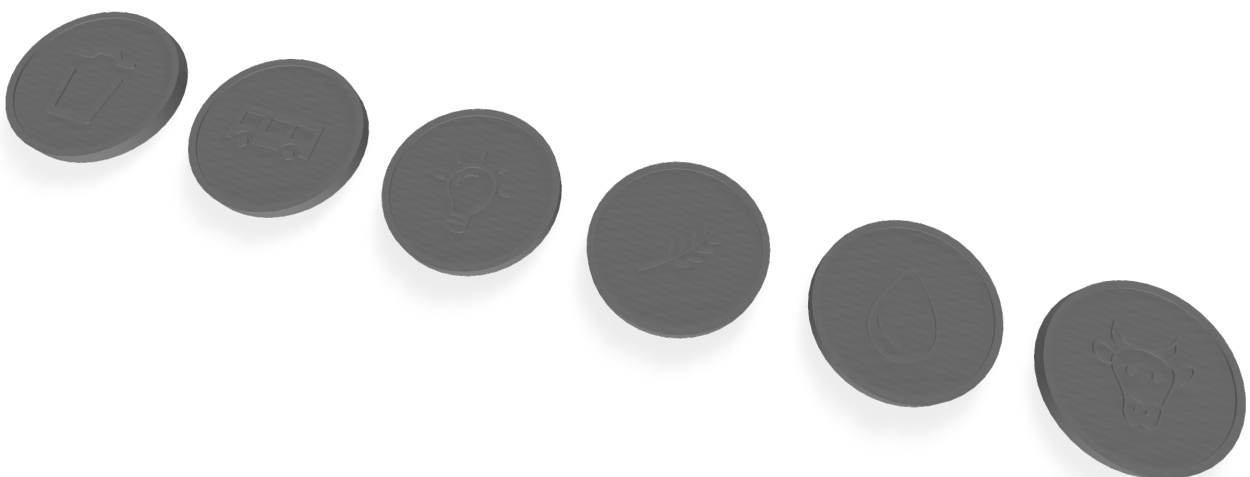


## VI. ANNEXES

### 3D

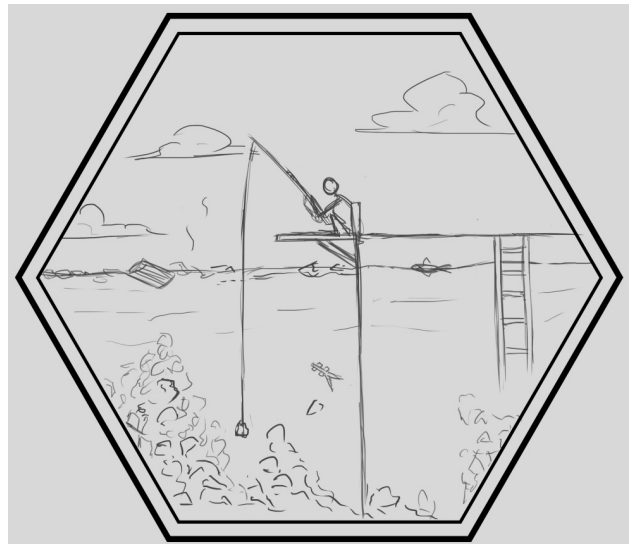
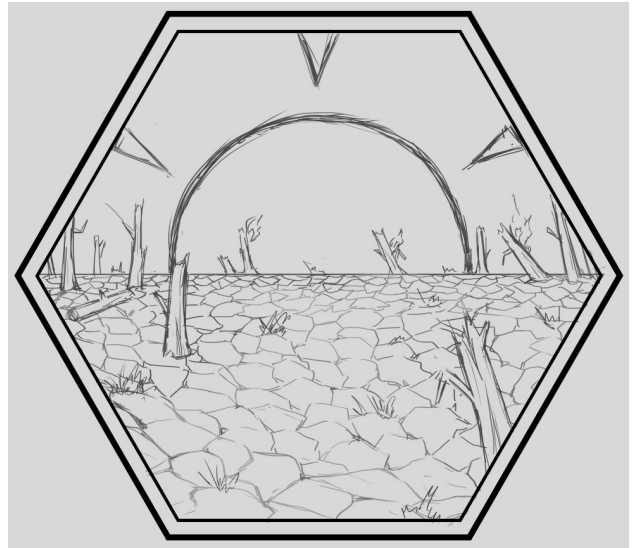
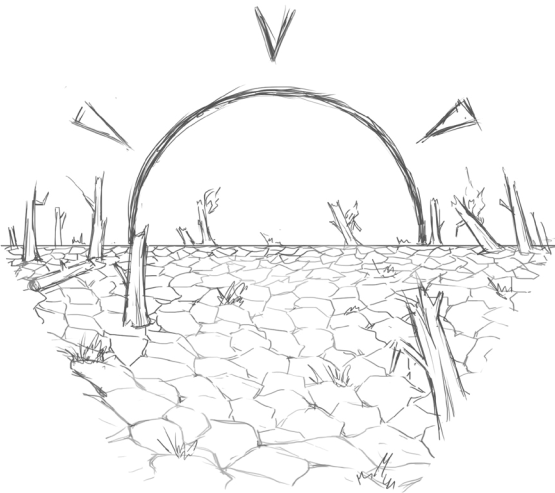
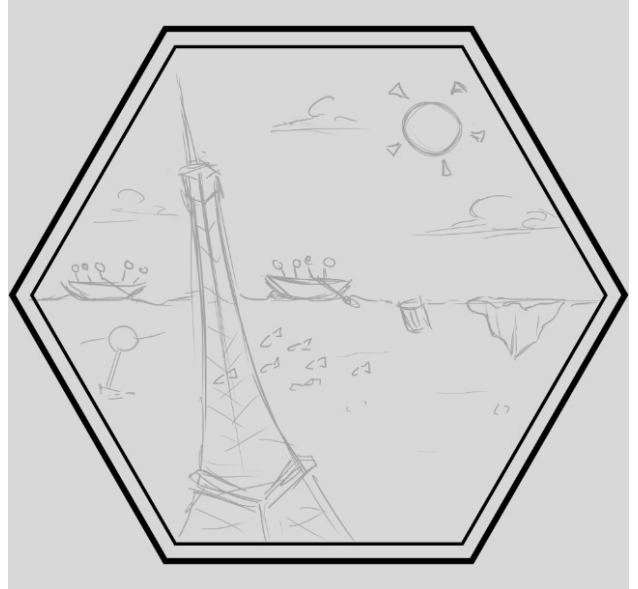
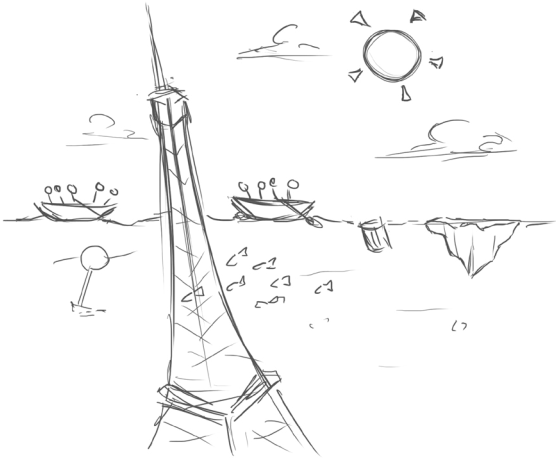


Modélisation 3D d'une tuile et de la pièce



Modélisation 3D des jetons

# Croquis

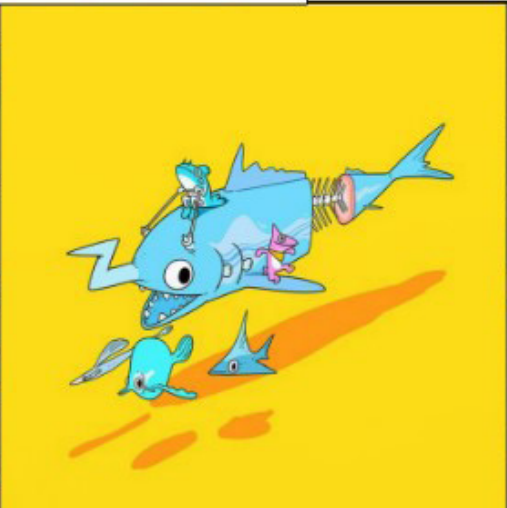
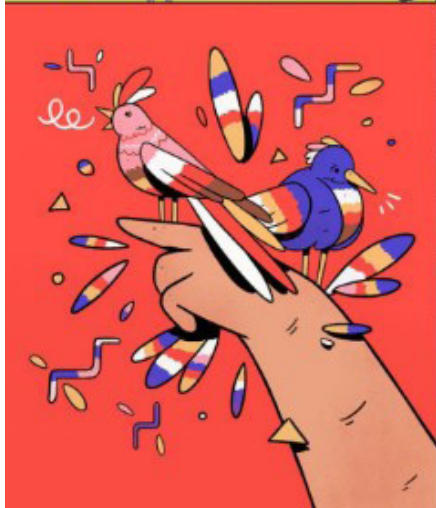
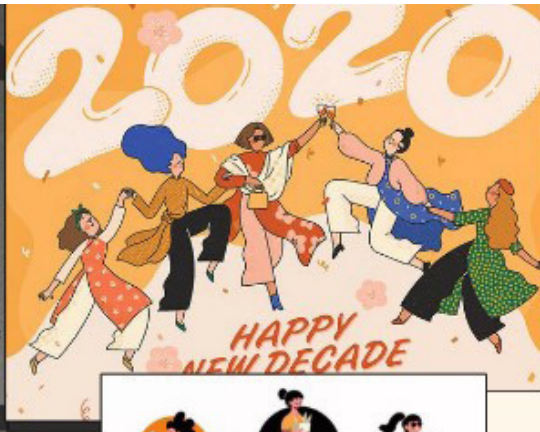
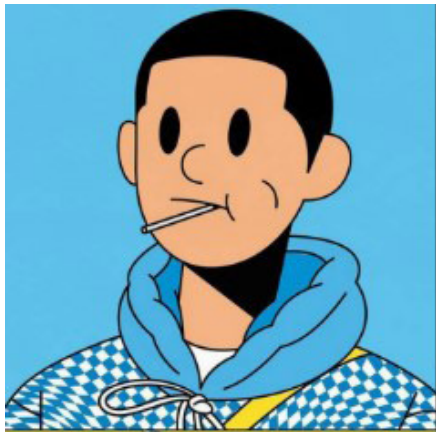




# Recherches graphiques

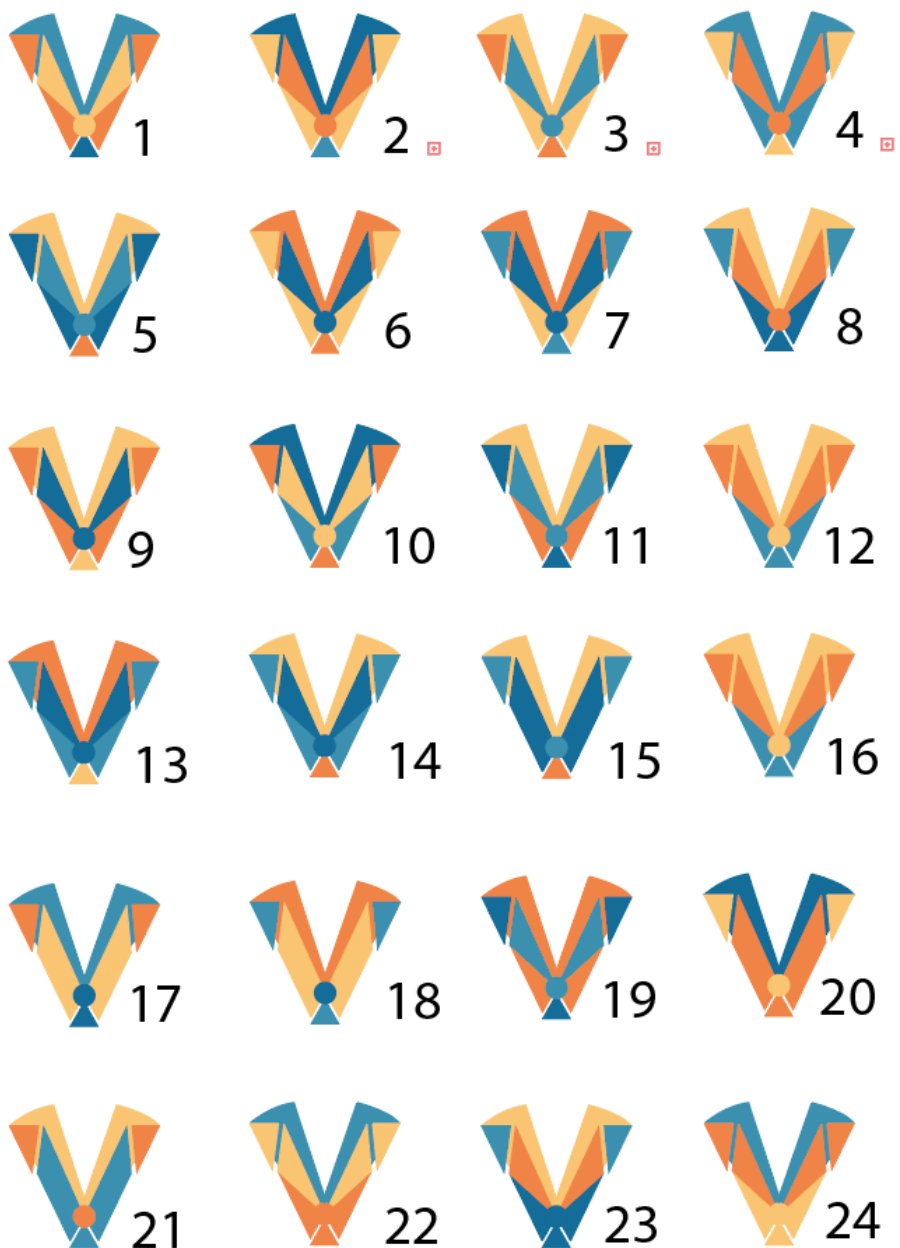


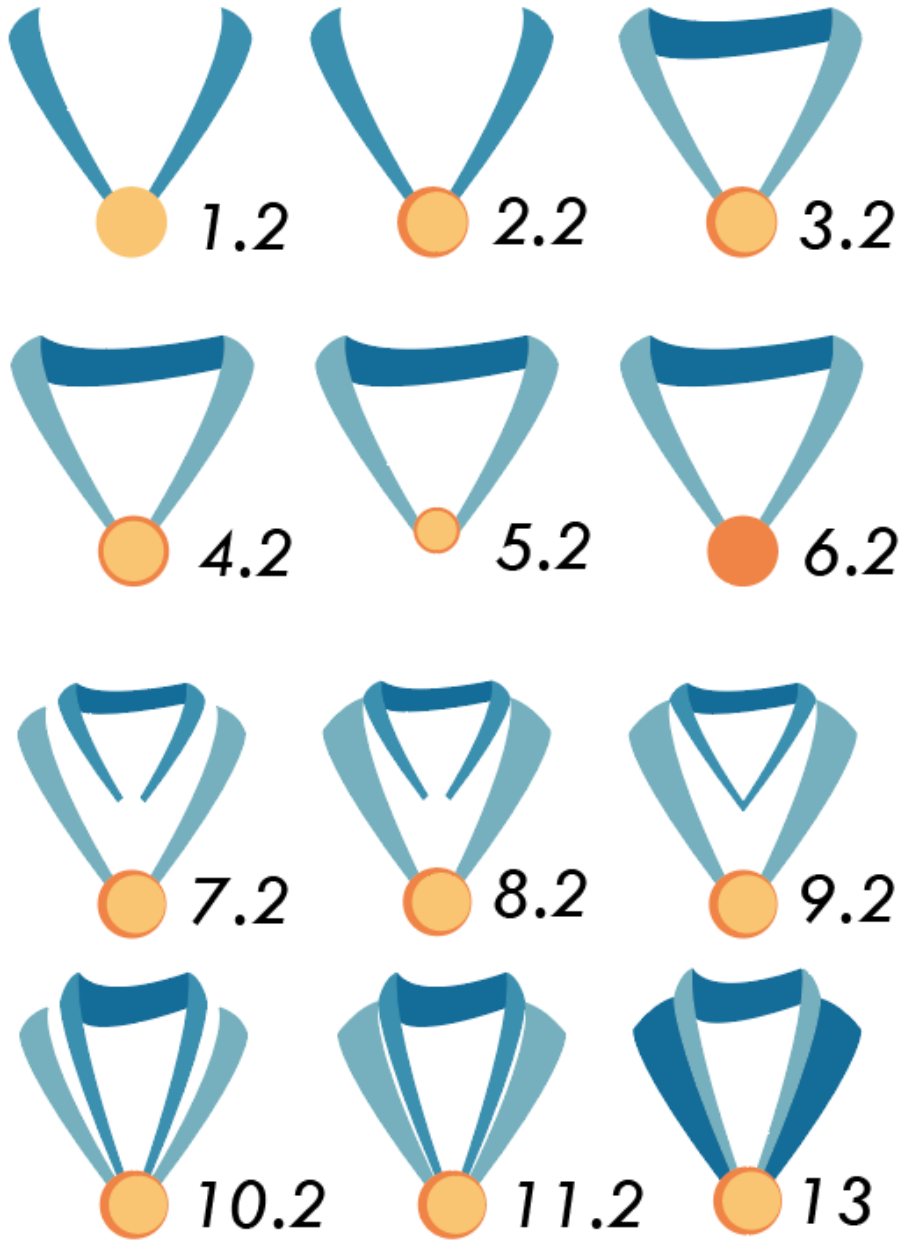




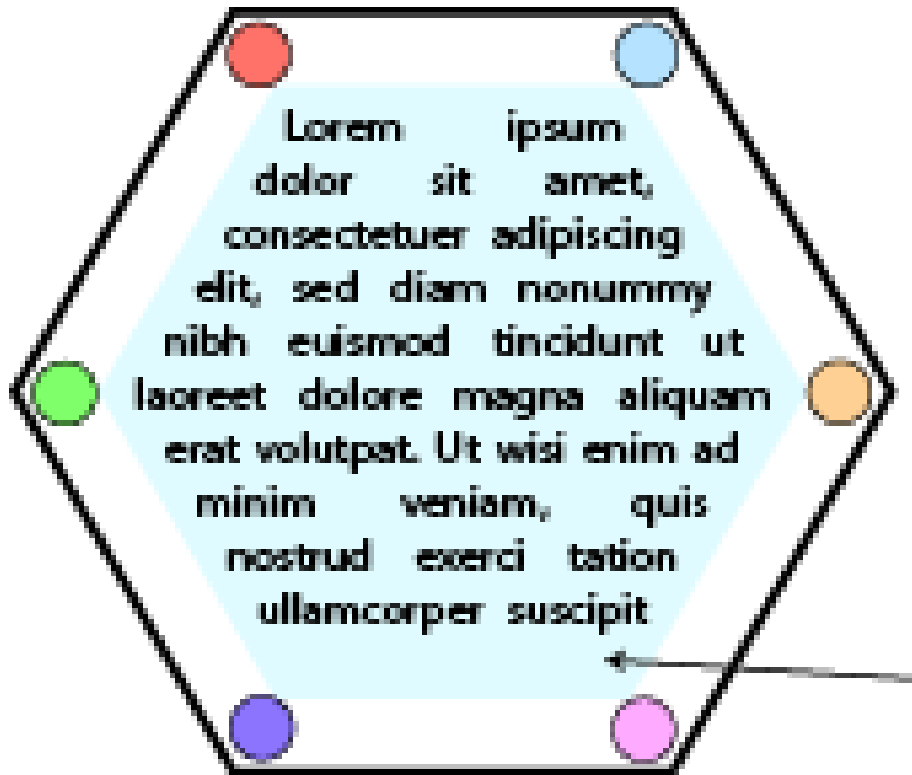
# Prototypes de logos

## LOGOS VULGARIS

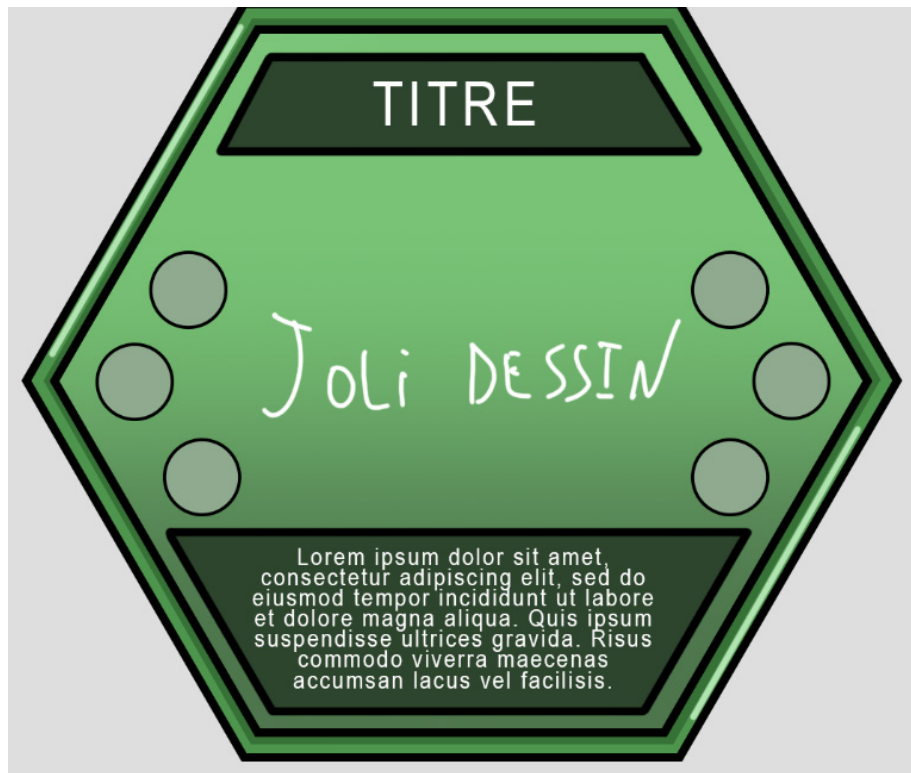




## Progression du design des tuiles









**DES JEUX AU SERVICE DE LA CONNAISSANCE**