

Numérique: Des univers vidéoludiques créés en deux jours à Fribourg

Publié aujourd'hui

Une huitantaine de passionnés ont pris part à un concours de création d'un jeu vidéo ce week-end à Fribourg. Une édition record pour la LvlUp Game Jam organisée à la Haute école d'ingénieurs.

Charles Grandjean

Des projections 3D de tunnel s'animent à l'écran. La vidéo est accompagnée du message «Contrainte numéro 2: géométrie non euclidienne». Une partie de l'auditorium de l'école d'ingénieurs de Fribourg (HEIA-Fr) est alors saisie d'une clameur: «Non!»

Vingt équipes réunissant étudiants, jeunes informaticiens et graphistes ont pris connaissance vendredi soir des contraintes du concours LvlUp Game Jam. Ce marathon de 48 heures pour créer un jeu vidéo s'est terminé dimanche.

Cette 10e édition a connu un record avec plus de 80 participants. Son thème: «Réduire, réutiliser, recycler.» «On voulait faire en sorte qu'un message soit transmis», explique aux participants Xénia, membre d'un comité d'organisation qui a choisi de proposer d'explorer l'écologie à travers le dixième art» (lire ci-dessous). Et le comité de montrer l'exemple en sustentant les participants de produits locaux servis dans de la vaisselle réutilisable.

Euclide écrasé

Le coup d'envoi donné, l'équipe «Grôti Chat», composée de trois développeurs et deux illustratrices, se rend dans un fast-food pour un échange d'idées autour d'un burger. Les idées fusent. Il est question de pollueur de l'espace à battre, de puzzle d'énigmes.

«On peut partir sur le glauque. Plus il y a de morts, plus il y a de verdure qui pousse sur les cadavres» Alexandra

«Au 1er niveau, on nettoie l'Atlantique avec un méchant requin», imagine Nicolas, un jeune ingénieur. La fantaisie se heurte toutefois aux contraintes proposées par les organisateurs. Faut-il faire évoluer son personnage dans un espace non euclidien, par exemple courbé, ou trouver une parade? «On peut écraser Euclide dans le jeu», s'amuse le groupe. Qui préfère se concentrer sur l'autre contrainte optionnelle: «Multijoueur asymétrique». En d'autres termes, des joueurs différents poursuivent des missions distinctes.

Assez rapidement, les coéquipiers s'accordent sur deux profils en compétition: un personnage industriel face à un écologiste. Reste à intégrer les déclinaisons du thème, tel le recyclage. «On peut partir sur le glauque. Plus il y a de morts, plus il y a de verdure qui pousse sur les cadavres», suggère Alexandra, l'une des illustratrices à l'imagination fertile. Adrien, un développeur, propose un personnage qui couperait des arbres pour construire des usines. Le tout dans un univers truffé de pièges.

Les créateurs aussi doivent éviter les écueils. Gagne-t-on une fois sa mission achevée ou une fois le concurrent éliminé? «Cela peut être intéressant un jeu où tu ne peux pas gagner», suggère Laurène, la seconde illustratrice. « Qui pourrait tourner au jeu collaboratif», complète Alexandra. Et Adrien d'évoquer un jeu dystopique, qui réécrirait l'histoire environnementale depuis le Moyen Age.

Mais les minutes s'égrènent, obligeant les créateurs à restreindre le champ des possibles. D'abord en se concentrant sur le décor. La représentation entre vue aérienne ou de coupe fait débat.

Une nuit blanche

Retour au réfectoire de la HEIA-FR transformé en open space, où les équipes cogitent autour de leurs tables. Les « Grôti Chat » opèrent comme une start-up pour définir les tâches à effectuer, inscrites sur des post-it, que se répartiront les participants. « On s'inspire de la méthode agile », explique Adrien, trahissant son approche d'ingénieur.

Après une nuit blanche, Adrien confesse avoir déjà mangé près de 2 kilos de carottes sur son stock de 5 kg. On carbure aussi au café ce samedi matin. Avec son stylet, Alexandra colore les plates-formes du jeu sur le logiciel Krita. A ses côtés, Laurène donne vie aux personnages sur sa tablette. En face, les développeurs privilégient les écrans doubles: l'un pour aligner les lignes de codes en langage GDScript, l'autre pour dénicher des solutions sur des forums ou pour la prévisualisation.

« Je prépare le menu et les enchaînements entre les rounds », explique Aurélie. Quant à Nicolas, il se concentre sur l'intégration des informations destinées au joueur, comme le temps écoulé. L'écran d'Adrien présente une grille avec des formes sommaires: on y perçoit l'esquisse d'un bonhomme rebondir sur un rectangle. Des formes qui seront remplacées, en temps voulu, par les dessins.

Plantes carnivores

C'est dimanche que les pièces s'assemblent. Les personnages s'animent, dans un décor de plantes carnivores, d'arbres ou d'usines. L'équipe renonce en fin de matinée à réaliser le niveau 2. Le temps presse.

« Il reste une heure », lance Anthony vers 14 h. « Il y a des bugs, c'est la crise », réagit Aurélie, non sans esquisser un sourire. Au final, si tout n'est pas résolu, l'équipe se dit satisfaite de l'expérience. Même Euclide a son mot à dire: lorsque son effigie apparaît à l'écran, le personnage doit l'éviter sous peine de mourir.

L'équipe « Grôti Chat » ne décrochera pas de prix cette année. Parmi divers prix attribués, relevons celui du thème qui revient à l'équipe Oxima, dont le jeu met en scène des combats de rats laveurs qui gagnent la possibilité de recycler, réutiliser ou réduire des ordures.

Jeu vidéo et désastre écologique

Pour le coorganisateur du LvlUp Game Jam, Anthony Alonso, « le monde du jeu vidéo a un rôle crucial à jouer dans la promotion de pratiques respectueuses de l'environnement ». Il en appelle à « dépasser la dimension de divertissement, en fournissant un cadre propice à la réflexion et à une remise en question de nos pratiques ». L'argumentaire fait réagir auprès de spécialistes du sujet. « C'est tout à leur honneur d'aborder cette question », salue Samuel Chenal, de la coopérative genevoise itopie, engagée dans une informatique plus soutenable et éthique. Cet informaticien ne se voile pourtant pas la face: « Le divertissement de type jeu vidéo est une fuite en avant. » Il pointe la durée de vie très courte des appareils informatiques, en moyenne de 3 ans pour les smartphones et 5 ans pour les ordinateurs. « Le taux de recyclage extrêmement faible baisse au fil des ans et se situe à moins de 10%, car ces appareils se miniaturisent et complexifient, avec plus de 60 éléments du tableau de Mendeleïev (répertoire des éléments chimiques, ndlr). Ils nécessitent des moyens considérables en usine de retraitement. Autant dire qu'il n'y a pas d'économie circulaire. » Autre indicateur alarmant: « Le volume d'appareils produits double en dix ans. » Or, la fabrication occasionne 80% de l'empreinte environnementale du numérique, souligne-t-il. Conjuguée à la raréfaction des métaux dont elle est gourmande, « notre hyperconsommation du numérique » n'a pas d'avenir, selon Samuel Chenal. « On est proches du mur. A l'avenir, il faudra garder le numérique pour les besoins essentiels, comme la météorologie ou le domaine médical. »

