SYNAPSE : RAPPORT DE PROJET

Groupe Synapse  
Mehdi Alaoui  
Timaël Andrié  
Mathéo Ernesto Chacon  
André William Cadet  
Jeremias Kuehne

# Introduction

* Présenter le jeu
  + Brève description
* Présenter la matière scientifique
  + Importance des portes logiques (reprendre gdd)
* Parcours académique et compétences
  + Mehdi, Timaël, Mathéo, André -> études d’info. Grande compétences en prog. Légères compétences en game dev.
  + Jeremias -> ish. Compétences en game design et game dev.
* Élément fort du travail :
  + En tant que produit : un « turing complete » pour enfant ou prophanes
  + En tant que projet : Première expérience de game dev collectif, problèmes de production. On pourrait penser que absence d’un rôle dédié de producteur mais témoigne probablement plus d’une différence de culture.

# Concept de game design

* Jeu à deux facettes : Un jeu de puzzle entrecoupé de moments de jeu incrémental qui se présente comme un jeu incrémental entrecoupé de moments de jeu de puzzle :
  + Incrémental
    - Très inspiré de satisfactory, factorio
    - Principal « Moteur » du jeu
    - Minimaliste aussi : une seule ressource, une seule méthode de récolte, pas de transformation de la ressource
  + Puzzle
    - très inspiré de turing complete.
    - Très simple.
    - S’appuie principalement sur le feedback. Le plaisir vient de la satisfaction de voir le tout fonctionner à la fin.
* Idée de base
  + Incrémental :
    - Personnage déplaçable
    - Hub : production de robots, dépôt des ressources, achat d’upgrades
    - Robots lvl 0 : ramassés et déposés, collectent puis vidés dans hub
    - Robots lvl 1 : naviguent tout seul
    - Robot lvl + : bougent plus vite, récoltent plus vite, plus grand réservoir
  + Puzzle
    - 1 par porte logique
    - Arbre pour ordre
    - Input avec 1/0, output
    - Possibilité de poser des éléments
    - Possibilité de connecter des éléments
    - « test » final
    - Globalement +/- identique à Turing Complete dans l’interaction
* Dans les faits
  + Pas de partie incrémentale
  + Partie puzzle correspond à ce qui était attendu, avec un manque de polish.
* MOBILISER UNE SOURCE GAME STUDIES/DESIGN

# Gestion de projet et répartition des tâches

La répartition des tâches s’est principalement faite selon les compétences des membres de l’équipe. Les intérêts propre des membre de l’équipe ont également joué un rôle.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NOM | COMPÉTENCES & INTÉRÊTS | TÂCHES |
| Mehdi Alaoui | * Idée de pitch préexistante * Maîtrise de la programmation | * Pitch initial (terminé) * Développement - Hub central  (En cours, pas implémenté) * Développement – Environnement  (Pas commencé) * Graphismes - Hub central (Pas commencé) * Graphismes – Environnement (Pas commencé) * Sons - Hub central   (Pas commencé)   * Sons – Environnement (Pas commencé) * UI – Hub central (Tâche effectuée en plus des tâches de base) |
| Timaël Andrié | * Intérêt pour le game design * Maîtrise de la programmation | * Game Design  (Terminé) * Développement - Personnage joueur (En cours, pas implémenté) * Graphismes – Personnage joueur (En cours, pas implémenté) * Sons - Personnage joueur (Pas commencé) |
| Mathéo E. Chacon | * Maîtrise de la programmation | * Développement – Robots (En cours, pas implémenté) * Graphismes – Robots   (En cours, pas implémenté)   * Sons – Robots   (Pas commencé) |
| André W. Cadet | * Intérêt pour le game design * Maîtrise de la programmation | * Game Design (Terminé) * Développement – Puzzles (Terminé) * Graphismes – Puzzles (Terminé) * Sons – Puzzles (Pas commencé) * UI – Puzzles (Tâche effectuée en plus des tâches de base) |
| Jeremias Kuehne | * Compétences en game design * Compétences en programmation * Compétences en rédaction * Connaissance de Godot | * Game Design (Terminé) * Développement – UI (En cours, partiellement implémenté) * Graphismes – UI (En cours, partiellement implémenté) * Sons – UI (En cours, partiellement implémenté) * Rédaction - Game design document (Terminé) * Rédaction - Rapport final (Terminé) |

Problèmes :

* Pas de producteur
* Mais même avec prod., différence de culture ?
* Pas de timeline claire
* Tâches trop vastes, pas assez granuleuses
* Absence de communication

# Concept de gamification

* Reprendre GDD : pas de matériau scientifique, mais des compétences techniques
* Le jeu s’adresse aux enfants
  + Donc design minimaliste / simple
  + Motivation principale : « numbers go up »
  + Vecteur de transmission de savoir : les puzzles
* Mobiliser Nicholson
* Recherche d’une récompense extrinsèque (incrémental) qui amène les joueureusexs à s’engager dans une activité (les puzzles) qui comprènent une récompense intrinsèque (la validation visuelle des puzzle)
  + La récompense extrinsèque ne concerne le puzzle qu’indirectement. Résoudre un puzzle ne fait pas monter le score. On a malgré tout une forme de récompense extrinsèque via les amélioration des robots. Comme il s’agit d’un moyen plutôt que d’une fin, nous espérons que cela n’entraîne pas une frustration face aux puzzles (nbp : surtout que le score est lui-même un moyen d’acheter plus de robots etc. Il n’y a dans le fond que des moyens dans un jeu incrémental, et aucune fin). Mais des playtests seraient nécessaires pour nous en assurer.
  + Notre prototype ne contient que le jeu de puzzle. Donc seulement la motivation intrinsèque. Et ça marche bien.
  + Playtests : révèlent l’efficacité du Gameplay mis en place par André
* Typologie des modes de visualisation vidéoludiques (cf bouquin Selim)
  + Caméra aérienne à translation bidimentionnelle avec activation synchrone avec cartoonisme (incrémental)
    - Sensé permettre une identification au personnage
    - On explore le monde par son avatar
    - Participe au côté hyperbolique et absurde du « numbers go up »
  + Caméra donnant sur un plan fixe avec abstraction symbolique (puzzle)
    - Focus sur lae joueur.euse.x, c’est elui qui fait et non un personnage
* Limites du projet : on pourrait le voir comme un sous Turing Complete. Aussi sa force : un Turing Complete pour enfant plutôt qu’un sous Turing Complete.

# Conclusion

* Un projet qui aurait dû rater mais dont l’aspect compartimenté a permis de contrebalancer les problèmes de production

# Bibliographie