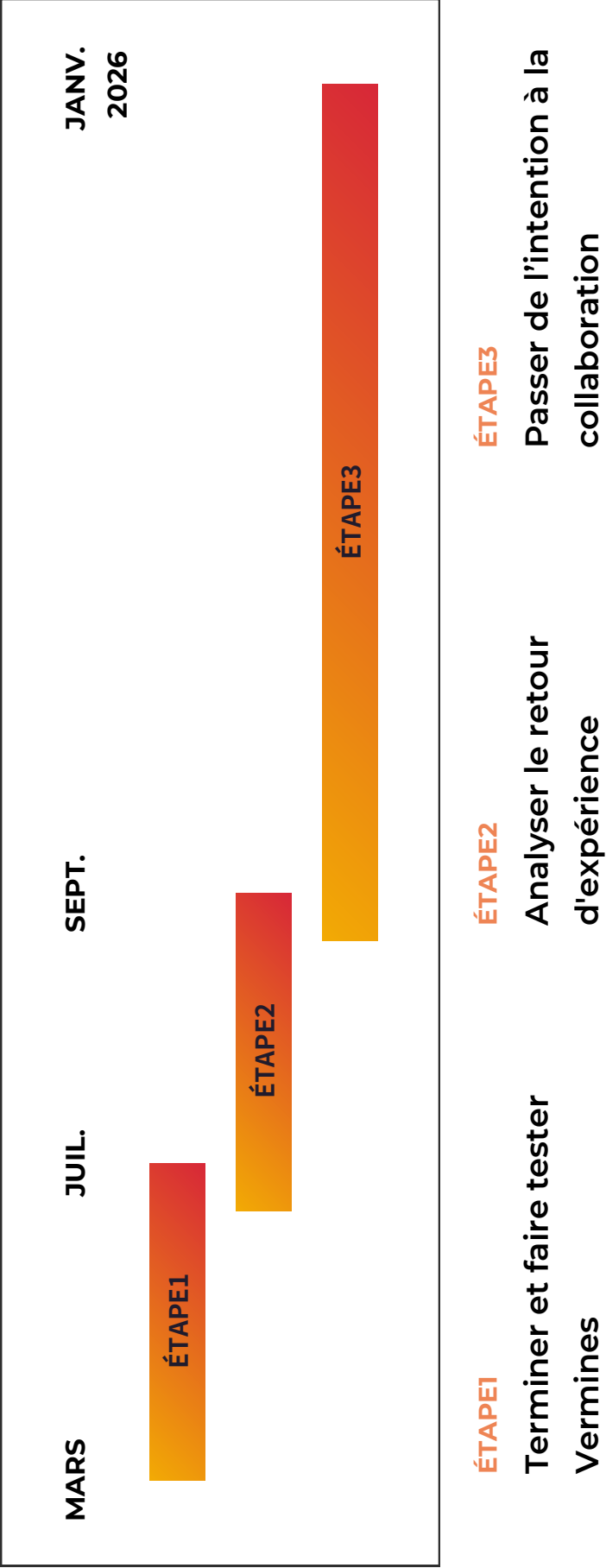


OMGG Timeline

Roadmap

19 Juin 2025

1. ROADMAP



2. DÉTAILS

ÉTAPE 1 – Terminer et faire tester Vermines

Cette première étape marque l'achèvement du cycle de production initial de Vermines, un projet à fort potentiel artistique et expérimental.

L'enjeu est de passer d'un prototype abouti à une version testable, stable et représentative de l'intention créative.

Objectifs principaux :

- Finaliser les derniers assets graphiques, narratifs et techniques.
- Résoudre les bugs critiques et affiner le "game feel".
- Assurer la cohérence globale du jeu (ton, rythme, narration, mécaniques).
- Préparer un environnement de test simple pour les joueurs et joueuses (build + formulaire de feedback).

Organisation :

- Déploiement d'une version alpha jouable.
- Mise en place d'un protocole de playtest, avec des sessions encadrées et/ou à distance.
- Constitution d'un panel de testeurs diversifiés (joueurs externes, amis, développeurs).

Cette phase permet aussi à l'équipe de se confronter aux premiers regards extérieurs, dans une logique d'itération et de remise en question constructive.

ÉTAPE 2 – Analyser le retour d'expérience (joueurs & équipe)

Après la phase de test de Vermines, cette étape est dédiée à une analyse en profondeur des retours — à la fois du côté des joueurs et de l'équipe de développement.

Côté joueurs :

- Collecte structurée des feedbacks : tests utilisateurs, observations de gameplay, questionnaires ciblés.
- Analyse des points forts (narration, mécaniques, immersion...) et des zones de friction (ergonomie, rythme, clarté des objectifs, etc.).
- Priorisation des modifications et équilibrages nécessaires.

Côté équipe :

- Retours internes sur les outils, les méthodes de travail, la gestion des sprints, et la communication.
- Identification des points de blocage rencontrés en production (bottlenecks, redondances, flou dans les responsabilités...).
- Discussion collective sur les bonnes pratiques à conserver, et les axes d'amélioration (documentation, gestion du temps, autonomie, QA...).

Objectif :

Faire de cette phase un moment d'apprentissage transversal, où l'on tire profit de l'expérience passée pour :

- Améliorer le jeu concrètement avant sa sortie publique ou sa mise en vitrine,
- Améliorer notre manière de travailler ensemble, en posant les bases d'une culture de production saine, lucide, et adaptable.

Étape 3 – Passer de l'intention à la collaboration

Cette étape vise à transformer les apprentissages issus de Vermines en un nouveau projet collaboratif, fondé sur des relations existantes avec des ayants droit de jeux de société physiques, orienté sur le support mobile.

Objectifs :

- Reprendre contact avec les éditeurs, auteurs et autrices ayant manifesté un intérêt par le passé pour une adaptation numérique de leurs jeux.
- Évaluer ensemble les jeux les plus adaptés à une transposition mobile intelligente, respectueuse de l'ADN original tout en proposant une expérience interactive enrichie.
- Définir un cadre de collaboration clair (droits, rôles, temporalité, moyens).
- Proposer un prototype ou une maquette rapide pour amorcer le dialogue éditorial et tester des idées d'interface et de gameplay.

Enjeux :

- S'appuyer sur des licences connues ou reconnues pour faciliter la diffusion et la visibilité.
- Apporter une vision d'auteur au service d'un univers déjà existant, sans le dénaturer.