

Compte-rendu de Réunion – Escape From Lannion City

Réunion 05 – 28/01/2021 – ENSSAT, Teams

Durée : 1h10min

Participants : Romain Bardinet, Glenan Bolou, Juliette Declerck, Ruben Galindo, Kilian Guennec, Rémi Haverland, Maelle Heyrendt, Clélia Le Van, Nicolas Sueur

Rédaction CR : Void Entertainment

Animateur : Rémi Haverland

Sujets Abordés :

- Fin du 3eme Sprint.
- Aperçu final du jeu, collaboration future.

1 - Fin du troisième Sprint

La présentation apporte d'abord un aperçu des nouveaux lieux créés (apparence, jouabilité), puis une présentation globale des fonctionnalités du jeu :

- Le menu principal
- Le menu en jeu
- La gestion du score par le joueur, en ligne ou hors ligne

La distribution du jeu via itch.io est abordée.

Les résultats du questionnaire fourni aux testeurs sont présentés, quelques bugs nuisant au déroulement du jeu ressortent.

Glenan fait une démonstration complète du jeu (Parcours de tous les lieux, utilisation des menus et options, inscription d'un score personnel au tableau de score global, tutoriel).

Écoute de la boucle du Warp, écoute de la boucle du menu principal.

Questions et remarques de la MOA sur ce sprint :

- Afficher le score pendant la partie, utilisation du bouton score dans le menu de la partie en cours.
- L'utilisation des objets se fait automatiquement, mais il serait mieux de cliquer sur le badge pour sortir de l'amphi par exemple.
- Difficulté des énigmes, possibilité de créer différents niveaux de difficulté?
- Sécurité des mots de passe, de la base de données?
- Serait-il possible d'implémenter des animations dans le jeu?

Les améliorations proposées sont toutes possibles, les mots de passe ne font pas l'objet d'une sécurité accrue dans la base de données.

2 - Aperçu final du jeu en fin de cycle, collaboration future.

La MOA fait part de sa satisfaction vis à vis du travail accompli sur les 2 mois.

Questions portant sur une collaboration future :

Quels bugs ont été corrigés? Restent-ils à corriger?

Que rajouteriez-vous au projet?

Le jeu pourrait-il être traduit dans d'autres langues.

Les lieux sont-ils de taille 1 ou 2?

Ce qui manque à l'appel d'offre : Un 4eme lieu, l'aspect aléatoire inter-lieux, les tests unitaires.

Si nous continuons à faire appel à vous, combien de temps vous faudrait-il pour créer un jeu complet avec ce qui manque à la RAO.

Les bugs les plus importants (crash du jeu) ont été corrigés en priorité, à l'exception d'un crash pouvant être provoqué en cliquant frénétiquement et aléatoirement dans le jeu. Ensuite des problèmes mineurs comme certaines erreurs typographiques ont à leur tour été corrigées. Il reste un bug de bouclage de musique non lisse à l'oreille.

Un 4eme lieu permettrait d'implémenter l'aspect aléatoire de l'appel d'offre. Corriger le jeu pour satisfaire pleinement aux besoins de la MOA, ainsi que corriger les bugs détectés via le questionnaire et ajouter quelques améliorations (Ajouter un moyen de récupérer son mot de passe. Inclure de l'aléatoire au sein des énigmes pour éviter aux joueurs de retenir les codes et ainsi de sauter une partie des énigmes pour réaliser un bon chrono.) prendrait à l'équipe 1 mois en conservant son rythme de travail actuel.

Fin de Compte Rendu