

Compte rendu de réunion – Escape From Lannion City

Réunion 02 – 20/11/2020 – Teams

Durée : 1h

Participants : Glenan Bolou, Juliette Declerck, Kilian Guennec, Rémi Haverland, Maelle Heyrendt, Clélia Le Van, Aurélien Moreau, Alexandre Picogna , Nicolas Sueur

Réalisé par : Void Entertainment

Animateur : Glenan Bolou

Sujets Abordés :

1. Les lieux
2. Ambiance de jeu
3. Pixel Art
4. Organisation de Void Entertainment
5. Rendus et priorités
6. La première itération
7. Portabilité sur Mac
8. Remarques finales HRP

Prochaine réunion

1. Les lieux

Revenons sur le vocabulaire utilisé pour décrire les lieux.

Les lieux de taille 1 correspondent à des lieux dans lesquels prennent place trois tableaux, ou scènes, au mieux.

Les lieux de taille 2 correspondent à des lieux dans lesquels prennent place de trois à cinq tableaux.

Le joueur aura la possibilité de passer d'un lieu à un autre dès lors qu'il termine les cinq énigmes présentes dans un lieu.

2. Ambiance de jeu

Le développement des lieux et de l'ambiance de jeu s'orientera autour du plaisir de jeu : il doit être ludique et amusant, mais l'atmosphère se doit d'être apaisante, et la réflexion ne doit pas amener le joueur à la frustration.

C'est dans cette optique que la Maîtrise d'Œuvre (MOE) proposera divers scénarios pour mettre en place la fuite du joueur de Lannion, qu'il reviendra à la Maîtrise d'Ouvrage (MOA) de choisir.

Il est noté que les thèmes de la peur, de l'horreur et policier ne se prêtent pas à la réalisation du jeu.

3. Pixel Art

Comme précisé lors de la réunion, les lieux seront réalisés en Pixel Art.

Void Entertainment s'organise autour de son équipe artistique, composée de Romain à la modélisation 3D, et Ruben qui s'occupe de la partie Pixel Art à proprement parler.

Les premiers essais laissent envisager l'ampleur du travail. Cependant le dessin en Pixel Art prend nettement moins de temps avec la modélisation 3D, réalisée rapidement grâce aux compétences de notre équipe. Nous sommes donc confiants quant à nos capacités sur la réalisation de de l'ambiance graphique en Pixel Art du jeu.

Bien sûr, cette organisation pourrait prendre beaucoup plus de temps que prévu. L'expérience de la première itération permettra d'en avoir le cœur net. Le cas échéant, la MOA sera prévenue en cas de problème avant la fin de la première itération, par exemple dès la première semaine.

4. Organisation de Void Entertainment

Void Entertainment s'organisera autour d'itérations de deux semaines. Des comptes-rendus seront, au besoin, réalisés chaque semaine pour confirmer l'avancement du projet, surtout au début. Ceci afin que la MOE ait un retour rapide de la part de la MOA.

Nous commencerons bien sûr par les lots jugés les plus prioritaires. Les premières itérations mettront par exemple en place l'environnement de travail et des premières ébauches, afin d'avoir le ressenti de la MOA. Avec le temps, la mise en place des lieux se fera de plus en plus rapide, car le code informatique sera alors mis en place.

L'équipe s'est déjà répartie en binômes : la première itération verra trois équipes chargées respectivement de réfléchir au scénario et d'élaborer les premières énigmes, de mettre en

place le code fondamental à l'avancée du projet, et de réaliser le premier lieu graphiquement parlant.

5. Rendus et priorités

À la fin du temps imparti seront fourni tous les lots figurant sur l'Appel d'Offre (AO) et expressément demandés par la MOA, soit plus précisément :

- Quatre lieux réalisés en Pixel Art, chaque lieu étant composé de tableaux dans lesquels prendront place des énigmes ;
- Un menu d'accueil et un menu en jeu ;
- Une ambiance générale, tous les lieux étant dotés d'une ambiance sonore et musicale ;
- Un inventaire dans lequel les objets sont entreposés en attendant d'être utilisés ;
- Un score, chacun étant personnel et stocké en ligne au besoin ;
- Un chronomètre, délimitant les limites temporelles de la partie et des énigmes.

Ces lots sont jugés prioritaires : toutes les autres propositions de la MOE se grefferont plus tard si le jeu apparaît satisfaisant et qu'il reste du temps.

6. La première itération

La première itération se concentrera sur le ressenti de la MOA : il s'agit de mettre en place les bases du projet via un premier tableau jouable. Les commentaires de la MOA permettront alors d'orienter le développement pour la suite.

En particulier, bien qu'il soit entendu qu'elle est fondamentale, l'ambiance sonore ne sera pas incluse à la fin de la première itération.

Le menu principal n'apparaîtra pas non plus.

7. Portabilité sur Mac

La question de la portabilité sur Mac a été prise en compte, et sera soumise à la réflexion de la MOE, qui n'avait pas la réponse au moment de la réunion.

8. Remarques finales HRP

8.1 Commentaires du professeur

Le professeur note qu'il ne faut pas essayer de donner la parole à un collègue, en particulier s'il ne s'y attend pas ou ne le souhaite pas.

Une piste d'amélioration soulevée est de tâcher de conclure sérieusement la réunion, sans quoi les questions ne s'arrêtent que difficilement.

Le professeur émet des craintes quant au temps que prend la modélisation 3D.

Pour les réunions des prochaines semaines, il s'agit de recueillir le ressenti de la MOA : ce qui a été fait, ce qui sera fait, un dialogue en tout cas.

C'est à la MOE de demander une réunion à la MOA. C'est aussi à elle de mener la réunion, ainsi que de préparer l'ordre du jour et le support de présentation : les ajouts apportés au projet, une démonstration si c'est possible, en tout cas parler de ce qui doit encore être fait, un partage d'écran sur Trello si nécessaire.

8.2 Commentaires de la MOA

La fin de la RAO concernant les lotissements n'était pas claire du tout. De plus, aucun jalon temporel n'avait été avancé, pas plus que les rendus avant la fin de projet. Il n'était pas suffisamment clair non plus au niveau de ce qui est rendu au bout de chaque itération. Une conclusion finale à la RAO aurait été appréciée.

Attention à l'utilisation du pronom personnel "je" : la MOE agit en équipe.

Au début de la réunion, il est préférable de préciser qui prend les notes, afin de ne pas être surpris de son manque de prise de parole.

Le rédacteur de compte-rendu n'a pas le temps de parler, sauf lorsqu'il s'agit de la partie sur laquelle il est peut-être le seul à maîtriser le sujet. Il peut alors demander à quelqu'un d'autre de prendre les notes temporairement afin de pouvoir parler.

Il a été abordé notre degré d'aisance avec la plateforme Git, aisance que nous avons approuvée.

Pour prendre la parole lors de la réunion, il ne faut pas hésiter à couper un collègue. Pour se mettre d'accord sur la répartition de la parole, ne pas hésiter non plus à se mettre d'accord via un autre outil de communication, tel que Discord. Cette situation apparaît dans le monde de l'entreprise.

Une conclusion à la réunion est souhaitable afin de rappeler les sujets abordés et de mentionner la prochaine réunion.

8.3 Commentaires sur le dernier CR

Points à améliorer :

- Fichier en PDF ;
- "seconde" n'intervient que s'il n'y a pas de "troisième" ;
- Attention au vocabulaire employé : tous les membres de la MOA ne partagent pas le vocabulaire du jeu-vidéo ;
- Peu importe le rédacteur des CR ;
- Un glossaire peut être intéressant ;

- Nom du fichier : CR de qui ? réu de quand ?
- Un CR de 2 pages max : CR c'est juste de la restitution ;
- Séparer les participants en équipe fait très confrontation : la MOE face à la MOA ;
- Prévoir les prochaines réunions.

Prochaine réunion

La prochaine réunion devrait avoir lieu le 04 décembre, soit précisément deux semaines après le lancement de la première itération.

Y seront abordés : les ajouts apportés au projet, une démonstration si c'est possible, en tout cas ce qui doit encore être fait.