

Personnes présentes à la réunion :

Date de la session de travail :

Points abordés :

Actions réalisées :

Actions à mener pour la prochaine session :

Répartition du travail entre chaque membre du groupe pour la prochaine session :

Date de la prochaine session :

Compte rendu – Réunion 1 développeurs et game designers

Date : Dimanche 2 novembre 2025

Heure : 11h00 – 12h00

Lieu : Salon Discord

Participants : Lucas Mortier, Thomas Menant, Mina Ineflas, Sam Zerbib, Rudy Luna

1. *Objet de la réunion*

Premier temps d'échange autour des idées proposées dans le document en ligne « **Boîte à idées** » et discussion sur les orientations du projet commun.

2. *Points abordés*

- **Clarification des fondamentaux avant les mécaniques :**

Avant de développer des mécaniques de jeu, il est nécessaire de répondre aux questions clés (« qui, quoi, comment, pourquoi ») pour définir la raison d'être du jeu. Les mécaniques doivent découler de cette logique et non être ajoutées sans cohérence.

- **Complexité technique et niveaux de compétence :**

Attention aux idées qui impliquent des assets trop complexes (ex. personnage vieillissant/rajeunissant avec plusieurs stades : vieux, jeune, enfant, bébé).

→ Préférer des solutions plus simples (ex. changement d'environnement par couleurs/sons plutôt que téléportation avec portails).

→ Les 3 niveaux doivent permettre à chaque développeur de réaliser son jeu selon ses compétences, mais **verrouiller le niveau 1** pour sécuriser le prototype de base.

- **Processus de validation et respect des délais :**

Nécessité d'un calendrier avec deadlines et validation par publication sur Discord + document de suivi en ligne.

Principe : absence de retour = validation, pour éviter les blocages.

- **Organisation du suivi :**

Un compte rendu est obligatoire pour chaque réunion. Mina rédige le premier, puis rotation pour éviter de solliciter toujours les mêmes.

- **Rythme des échanges :**

Proposition d'une réunion hebdomadaire le **dimanche à 11h**, sous réserve de validation par le groupe.

- **Partage des pratiques et outils :**

Échanges sur les formations respectives et partage d'outils (ex. Figma, GDD) pour enrichir les compétences.

3. Décisions / Actions

- Définir la raison d'être du jeu avant toute mécanique.
- Établir un calendrier avec deadlines et validations via Discord + document en ligne.
- Verrouiller le niveau 1 pour sécuriser le prototype.
- Organiser une réunion hebdomadaire (dimanche 11h) si accord collectif.
- Rédaction du compte rendu par Mina pour cette session, puis rotation.

Date de la prochaine session : 9 novembre 2025 à 11h

Compte rendu – Réunion 2 développeurs et game designers

Date : Dimanche 9 novembre 2025

Heure : 11h00 – 12h00

Lieu : Salon Discord

Participants : Alex Gonzalez, Mina Ineflas, Nathan Letessier, Samuel Zerbib, Thomas Menant, Vincent Distribué

1. Objet de la réunion

Valider un concept de base en répondant à 3 questions : Qui est notre personnage; Dans quel monde se trouve-t-il; Que fait-il dans ce monde ?

2. Points abordés

Une idée de base a émergée pour notre concept de jeu, la voici :

- Qui est notre personnage ?

Il s'agit d'un chercheur qui cherche à prouver l'existence des mondes parallèles, il a utilisé sa machine pour explorer, seulement, elle s'est retrouvée endommagée et est maintenant défectueuse.

- Dans quel monde se trouve t'il ?

Au début, il se trouve dans un monde en noir et blanc ou il n'y a plus de couleurs.

- Que fait-il dans ce monde ?

Il se téléporte dans des mondes au hasard dans le but de récupérer des cristaux pour réparer sa machine, quand il a récupéré suffisamment de cristaux d'un monde, il peut passer au monde suivant qui a une couleur différentes. On peut imaginer des éclairs de couleurs pour annoncer dans quel univers on se trouve. Également, au fur et à mesure que notre personnage avance dans les univers, les mondes se composent des couleurs déjà acquises. Son but est de retrouver son monde d'origine avec toutes les couleurs, tel une peinture qu'on recompose.

3. Décisions / Actions

- Avant la prochaine réunion, créer sous forme de document Word la base du GDD.
- Pendant la prochaine réunion, créer les piliers de notre jeu.
- Revenir avec des propositions de mécaniques cohérentes avec l'univers proposé.

Date de la prochaine session : Mardi 11 novembre 2025 (Sondage envoyé avec 3 propositions d'horaires) puis Dimanche 16 novembre 2025 à 11h.

Compte-rendu de Réunion — Game Design Runner Couleurs

Définition des mécaniques, piliers et systèmes pour la rédaction du Game Design Document (GDD)

Réunion du 11/11/2025

Heure : 11h00 – 12h00

Lieu : Salon Discord

Participants : Lucas Mortier, Mina Ineflas, Sébastien Frayssinet, Lucas Tesserou, Vincent Distribué, Nathan Letessier

La réunion s'est tenue dans le but de préparer la rédaction du Game Design Document (GDD) du projet de jeu runner basé sur la collecte et l'utilisation de couleurs. L'objectif principal était de clarifier et valider les mécaniques de base, les piliers du jeu, ainsi que les systèmes de progression, de pouvoirs et d'accessibilité, afin d'assurer une direction cohérente et partagée au sein de l'équipe de game design et développement.

Synthèse des échanges

Les discussions ont porté sur la cohérence artistique du jeu, l'intérêt ludique et sensoriel des traînées de couleur laissées par le joueur, ainsi que sur la dynamique globale visant à offrir une expérience immersive, rythmée et accessible. L'importance d'une identité visuelle forte et d'une dynamique de jeu engageante a été soulignée, tout en gardant à l'esprit la nécessité d'une accessibilité maximale.

Définition des mécaniques de base

- Déplacement automatique du personnage (runner)
- Évitement d'obstacles et d'ennemis via des actions telles que le saut, la glissade ou le changement de voie
- Collecte de traînées ou orbes de couleur sur le parcours
- Activation de pouvoirs spécifiques liés aux couleurs collectées
- Progression du joueur basée sur la collecte et l'utilisation judicieuse des couleurs
- Passage à un autre monde (téléportation)

Identification des piliers du jeu

- Exploration sensorielle et visuelle de l'environnement par la couleur
- Progression par la réparation ou la recoloration de l'environnement (impact visible de la collecte)
- Symbolique forte de la couleur et adaptation dynamique à l'environnement
- Accessibilité et inclusivité via des choix visuels et des mécaniques adaptées (daltonisme)

Gestion des pouvoirs et couleurs

- Nombre limité de pouvoirs accessibles simultanément (à définir en fonction du mapping des touches et de la lisibilité) : 3 par niveau par exemple.
- Association claire entre chaque couleur collectée et un pouvoir distinct (ex : bleu = accélération, rouge = bouclier)
- Activation des pouvoirs : directe (bouton) ou conditionnée à la collecte d'un certain nombre d'éléments
- Exemples de pouvoirs : de la glace permettant de glisser, traversée d'obstacles (voler par exemple), ralentissement du temps, destruction d'ennemis
- Gestion de la difficulté et de la lisibilité : limitation des couleurs en simultané, feedback

visuel fort lors de l'activation

Ennemis et obstacles

- Typologie d'ennemis à définir (mobiles, fixes, interactifs)
- Rôle des ennemis : accentuer la difficulté, offrir des opportunités d'utilisation des pouvoirs, renforcer la boucle de gameplay
- Équilibre entre évitement pur et possibilité d'interaction/attaque via les pouvoirs
- Intégration cohérente dans la progression du joueur

Accessibilité

- Prise en compte du daltonisme : choix de couleurs différenciées et facilement discernables
- Diversification des indices visuels (formes, motifs) pour accompagner la couleur
- Options de palettes alternatives ou d'environnement pour s'adapter aux besoins des joueurs

Progression et scoring

- Système de points basé sur la collecte, l'efficacité d'utilisation des pouvoirs et la distance parcourue
- Évolution progressive de la difficulté (vitesse, densité d'obstacles, complexité des patterns de couleurs)
- Absence de fin fixe (infinite runner), mais possibilité de boucles d'objectifs secondaires pour maintenir l'intérêt
- Mécanismes de motivation à la rejouabilité : classements, défis quotidiens, déblocage d'éléments cosmétiques

Prochaines étapes

- Lancement de la rédaction structurée du GDD sur la base des éléments validés
- Validation finale des mécaniques et des piliers du jeu par l'ensemble de l'équipe
- Les points nécessitant approfondissement (équilibre des pouvoirs, typologie d'ennemis) doivent être traités pour le prochain point d'échanges
- Prochaine réunion : dimanche 16/11/2025

Réunion du 16/11/2025

Heure : 11h00 – 12h00

Lieu : Salon Discord

Participants : Lucas Mortier, Vincent Distribué, Samuel Zerbib

Synthèse des échanges

Création d'un Miro pour avancer dans le GDD de façon participative :

https://miro.com/app/board/uXjVJqdx86o=

Structuration du GDD :

Histoire/Gameplay ; Contrôles, Piliers du jeu; Mécaniques ; Équilibrages des pouvoirs / Typologie d'ennemis.

Proposition d'idées d'ennemis

Prochaines étapes

- Continuer la rédaction structurée du GDD sur la base des éléments validés
- Validation finale des mécaniques et des piliers du jeu par l'ensemble de l'équipe
- Les points nécessitant approfondissement (équilibre des pouvoirs, typologie

d'ennemis) doivent être traités pour le prochain point d'échanges

- Prochaine réunion : dimanche 23/11/2025

Compte rendu de réunion – Finalisation GDD
23/11/2025

Participants :

Ineflas Mina
Thomas Menant
Vincent Distribué
Nathan Letessier
? Aubin

Objet : Organisation de la finalisation du GDD et préparation des deux dernières réunions avant le rendu de décembre (pour les prototypes individuels des développeurs).

1. Constat : difficultés d'avancement sur le GDD

Les participants constatent que :

* L'avancée du GDD est plus lente que prévue.

* La finalisation du document est pourtant indispensable en vue du rendu de décembre, afin que les développeurs puissent ensuite réaliser leur prototype individuel dans de bonnes conditions.

La présence partielle ou irrégulière aux réunions précédentes a limité la capacité du groupe à trancher certains points structurants.

Conclusion : il est nécessaire d'être plus nombreux et plus assidus aux deux dernières réunions avant le rendu, afin de sécuriser la finalisation du GDD.

2. Organisation du travail d'ici au rendu de décembre

Afin d'optimiser les deux prochaines réunions, les décisions suivantes sont prises :

2.1. Travail préparatoire sur Miro

Le Miro dédié au GDD centralisera les différentes propositions déjà formulées.

Chaque participant s'engage à :

- prendre connaissance des différentes versions / propositions de GDD présentes sur le Miro,

- ajouter des commentaires directement sur les éléments concernés (questions, suggestions, points à clarifier, propositions d'arbitrage),

- repérer les points à décider collectivement lors de la prochaine réunion (mécaniques clés, structure des niveaux, périmètre du prototype, etc.).

2.2. Objectif de la prochaine réunion

La prochaine réunion aura pour objectif de :

- Valider les éléments principaux du GDD (vision, 3C, structure des missions / niveaux, systèmes majeurs...).

- Arbitrer les points encore en suspens sur la base des commentaires déposés sur Miro.

- Répartir la rédaction du GDD par grandes parties, à partir de la structure déjà représentée sur Miro.

2.3. Répartition et complétion du GDD

À l'issue de la prochaine réunion :

- Chaque membre se verra confier une ou plusieurs sections du GDD (telles que visibles sur Miro : narration, systèmes, personnages, niveaux, tutoriel, etc.).

- Chacun complètera sa partie avant la dernière réunion, en s'appuyant sur :

- les décisions actées en réunion,
- les besoins des développeurs pour leur prototype individuel (clarté des mécaniques, périmètre réalisable).

3. Dernière réunion : validation finale du GDD

La dernière réunion avant rendu aura pour objectifs :

De relire et valider collectivement la version intégrale du GDD.
D'intégrer, autant que possible, les retours des développeurs sur la faisabilité des systèmes et du contenu prévus dans le cadre du prototype.

De vérifier que :

le GDD est cohérent,
les priorités pour le prototype sont **clairement identifiées,
aucun élément indispensable à la réalisation n'est manquant ou ambigu.

4. Points d'attention

Importance d'une présence maximale** de chacun aux deux prochaines réunions.
Nécessité de faire les commentaires sur Miro en amont, afin de consacrer le temps de réunion à la décision et non au simple rattrapage d'information.

Prochaine réunion : 30 novembre 2025

Compte rendu – Réunion Game Design / Game Development

Date : Dimanche 30 novembre 2025

Objet : Validation et complétion progressive du GDD – Avancement jusqu'à la section des 3C

Participants :

- Ineflas Mina
- Nathan Letessier
- Lucas Mortier
- Rudy Luna
- Sam Zerbib
- Thomas Menant
- Alex Gonzales

1. Objectif de la réunion

La session visait à avancer sur le Game Design Document (GDD) en collaboration directe avec les game developers afin d'assurer la cohérence et la faisabilité technique de chaque partie.

2. Avancement réalisé

- Validation et complétion du GDD partie par partie.
- Les sections travaillées aujourd'hui ont été finalisées jusqu'à la partie des 3C (Character, Camera, Controls).
- Les choix et spécifications effectués ont été validés conjointement par les équipes Game Design et Game Development.

3. Points clés décidés

- Les éléments des 3C ont été clarifiés et approuvés, permettant une vision commune pour les prochaines étapes de prototypage.
- Une coordination étroite entre GD et GDV sera maintenue pour garantir la faisabilité technique.

4. Prochaines étapes

- Poursuivre et finaliser les parties restantes du GDD : mécaniques avancées, features secondaires, boucles de gameplay, économie, interfaces, etc.
- Assurer une validation croisée avec les développeurs pour chaque bloc complété.

5. Prochaine réunion

Un second rendez-vous doit être positionné :

- Mardi 2 décembre 2025 ou
- Jeudi 4 décembre 2025

Objectif : terminer la rédaction du GDD et procéder aux derniers ajustements de faisabilité.

6. Deadline

L'ensemble du GDD doit être prêt en version finale (VF) pour le 11 décembre 2025, conformément à la demande initiale.

Compte rendu – Séance de travail GDD

Date : 4 décembre 2025

Horaire : 20h00 – 22h00

Participants : Thomas Menant, Ineflas Mina

Objet : Avancement du Game Design Document (GDD)

1. Parties complétées pendant la séance

Au cours de la séance, les sections suivantes du GDD ont été complétées ou substantiellement avancées :

- **Gameplay** : mécaniques, boucles de jeu, difficulté & progression, collectibles, tutoriel, économie du jeu, multijoueur.
- **Contenu narratif / scénario** : résumé des niveaux, personnage, bestiaire, musique et sound design.

2. Points restant à faire

- Relire et valider les éléments complétés.
- Finaliser les sections **bâtiments** et **ergonomie / interfaces**.

3. Remarque sur le format de travail

La séance s'est déroulée uniquement en binôme (**Thomas Menant** et **Ineflas Mina**) et montre que l'on arrive aux limites de cet exercice de travail collectif, au regard de la densité des sujets à traiter et du format actuel des séances.