

# RISE of the REALM

Post-Mortem - 12/09/2024

Kevin Coutand



# SOMMAIRE

## INTRODUCTION

Pitch	p.4
Notre Objectif	
Objectif de jeu	
Trailer	p.5

## POINTS FORTS

Direction Artistique	p.7
Interface de jeu	p.8
Coordination des équipes	p.9
Résilience et Persévérance	p.10

## DÉFIS RENCONTRÉS

Onboarding Tardif	p.12
Problèmes de gestion de production	p.13
Sous-estimation du rythme de production	p.14
Manque de Confiance	p.15
Peu de Playtest	p.16

## CE QUE J'AI APPRIS

Gestion d'une équipe de 10 membres	p.18
Lead de l'équipe design	p.19
Maitrise d'Unreal Engine 5	p.20

## CONCLUSION

En général	p.22
Mon ressenti	
Leçons et perspectives	



# INTRODUCTION

Présentation du jeu, de sa vision et des objectifs que nous nous étions fixés.



# INTRODUCTION

## PITCH

**Rise of the Realm** est un jeu de **stratégie 4X** au **tour par tour** où les joueurs doivent gérer une **civilisation**, la faire **prosperer** et **survivre** face à une corruption destructrice.

## NOTRE OBJECTIF

- **Expérience stratégique**
- **Contrôle indirect** de la civilisation
- **Planification** et **l'anticipation**
- **Gestion des ressources** et **d'exploration**
- **Corruption** contre le joueur

## OBJECTIF DE JEU

L'objectif final du joueur est de se débarrasser du **nid de corruption**.



# INTRODUCTION

TRAILER

# RISE of the REALM

Trailer



# POINTS FORTS

Un aperçu des éléments qui ont bien fonctionné et qui ont renforcé le développement du projet.



# POINTS FORTS

## DIRECTION ARTISTIQUE

- Se distingue par sa **cohérence** et son **originalité**.
  - Reflète fidèlement la **vision initiale du projet**.
  - Renforce l'**immersion des joueurs** dans l'univers du jeu.
- Un aspect très pur et luxuriant pour la civilisation qui contraste avec la dévastation de la corruption.



# POINTS FORTS

## INTERFACE DE JEU

- **Intuitive** et **épurée** (afficher l'essentiel).  
→ Facilite la navigation des joueurs à travers les mécaniques complexes, évitant ainsi qu'ils ne se sentent dépassés.
- **Navigation fluide** (encyclopédie, menu principal, pause, etc...).  
→ Interconnexion entre les pages de l'encyclopédie qui permet aux joueurs d'accéder rapidement aux informations.
- Apport en **information** et en **feedback renforcé** (pop-up information des bâtiments, changements de tours, etc...).





# POINTS FORTS

## COORDINATION DES ÉQUIPES PROGRESSIVE

- Tirer parti des points forts de chaque membre.
  - Répartition des rôles en fonctions des spécialités de chacun.
  - Améliore la **production**.
- **Cohésion** et **communication efficace**.
  - Cette dynamique de travail collaborative reflète parfaitement l'esprit que l'on retrouve au sein d'un studio professionnel.



# POINTS FORTS

## RÉSILIENCE & PERSÉVÉRANCE

- Malgré les **réductions dans le scope**, l'équipe a su faire preuve de **persévérance**.
- Les features initiales qui ont formé cette équipe ont été modifiées voir complètement supprimées, affectant certains challenges (sphère 3D, corruption intelligente, etc...).



# DÉFIS RENCONTRÉS

Retour sur les principaux obstacles rencontrés et les solutions apportées.



# DÉFIS RENCONTRÉS

## MANQUE DE CONFIANCE

Problème identifié :

- **Manque de confiance** des designer en **pré-production**.  
→ Direction flou et ralenti avec un **manque d'objectif clair**.

Solution trouvée :

- **Prototypages** des features principales.
- Travail de recherche de **nouvelles références**.



# DÉFIS RENCONTRÉS

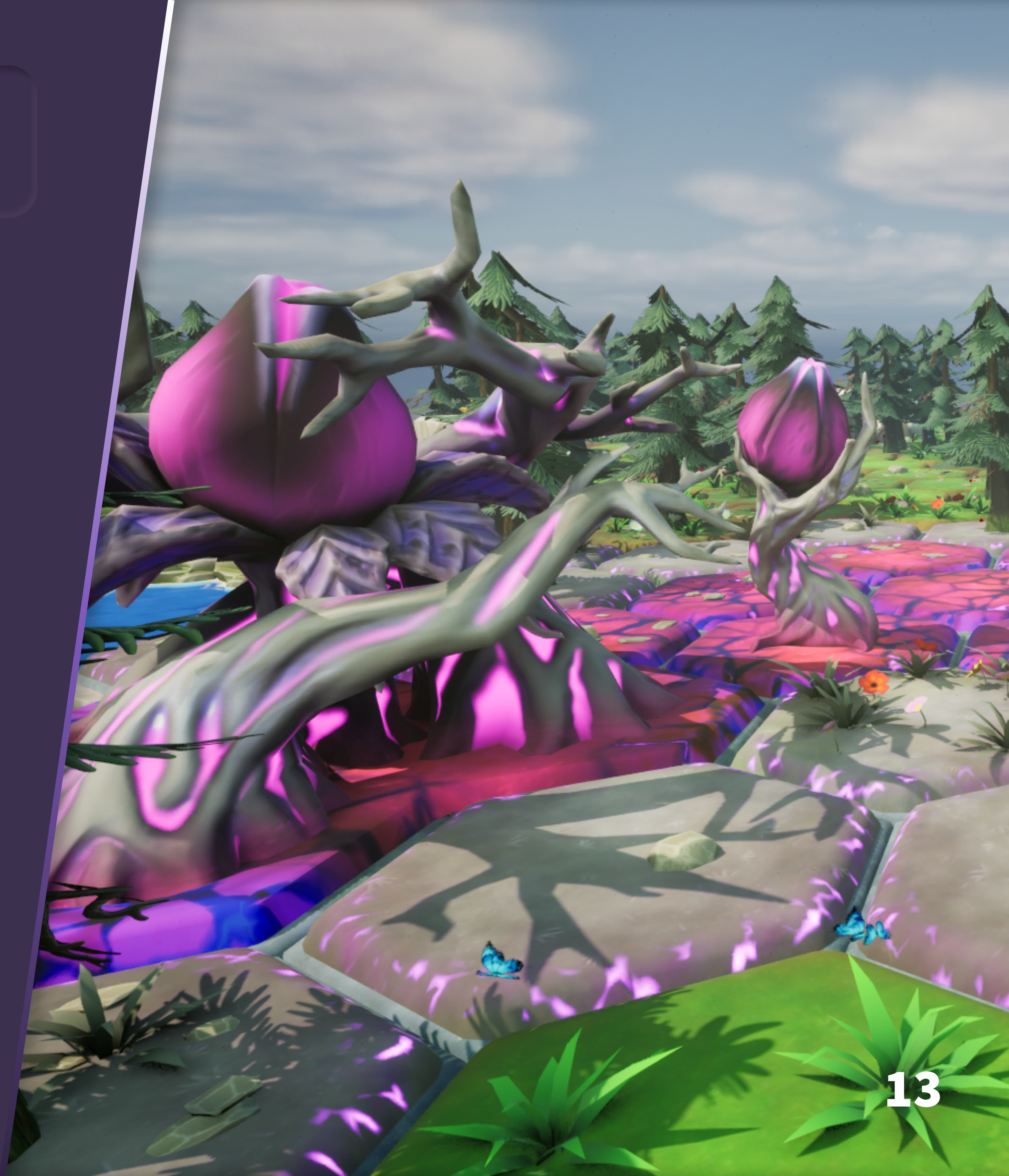
## PROBLÈMES DE GESTION DE PRODUCTION

### Problème identifié :

- Manque d'une **méthode agile**
  - Impacte sur la gestion de la production.
- Sans **daily ou weekly meetings** réguliers avec les membres de l'équipe, nous avons parfois **manqué d'anticipation**, ce qui a conduit à des **retards**.

### Leçon tirée :

- Mettre en place des rituels agiles plus structurés.
- Points sur l'**avancée**, les **tâches à faire** et **restantes**, les **difficultés** rencontrées.



# DÉFIS RENCONTRÉS

## SOUS-ESTIMATION DU RYTHME DE PRODUCTION

### Problème identifié :

- Retard sur le développement des features
- Fog of war, implémentation du système de zone.
- Mécaniques de gameplay moins riches (exploration, propagation de la corruption, etc...).

### Leçon tirée :

- Importance de la **communication**.
- **Anticiper** et **rectifier les délais**, voire repenser certaines mécaniques.



# DÉFIS RENCONTRÉS

## ONBOARDING TARDIF

### Problème identifié :

- Sous-estimation de l'**onboarding** pour nos joueurs.
- Pas suffisamment tôt dans le processus.

### Solution trouvée :

- Ajout d'une **encyclopédie** complète en jeu.
- facilite la **compréhension** des systèmes de jeu.
- Solution **peu coûteuse** en ressources.



# DÉFIS RENCONTRÉS

## PEU DE PLAYTEST

### Problème identifié :

- **Playtest tardifs**, voire peu existants.
- Nombreuses mécaniques interconnectées.

### Solution trouvée :

- Projections sous forme de **Game Session Document**, **document d'équilibrage**, mises en place de **bug list**.
- Optimiser les délais et **gagner du temps**.





# CE QUE J'AI APPRIS

Un retour sur les compétences et connaissances acquises au cours du développement du projet.



# CE QUE J'AI APPRIS

## MEILLEURE MAÎTRISE D'UNREAL ENGINE 5

Une collaboration étroite avec les programmeurs.

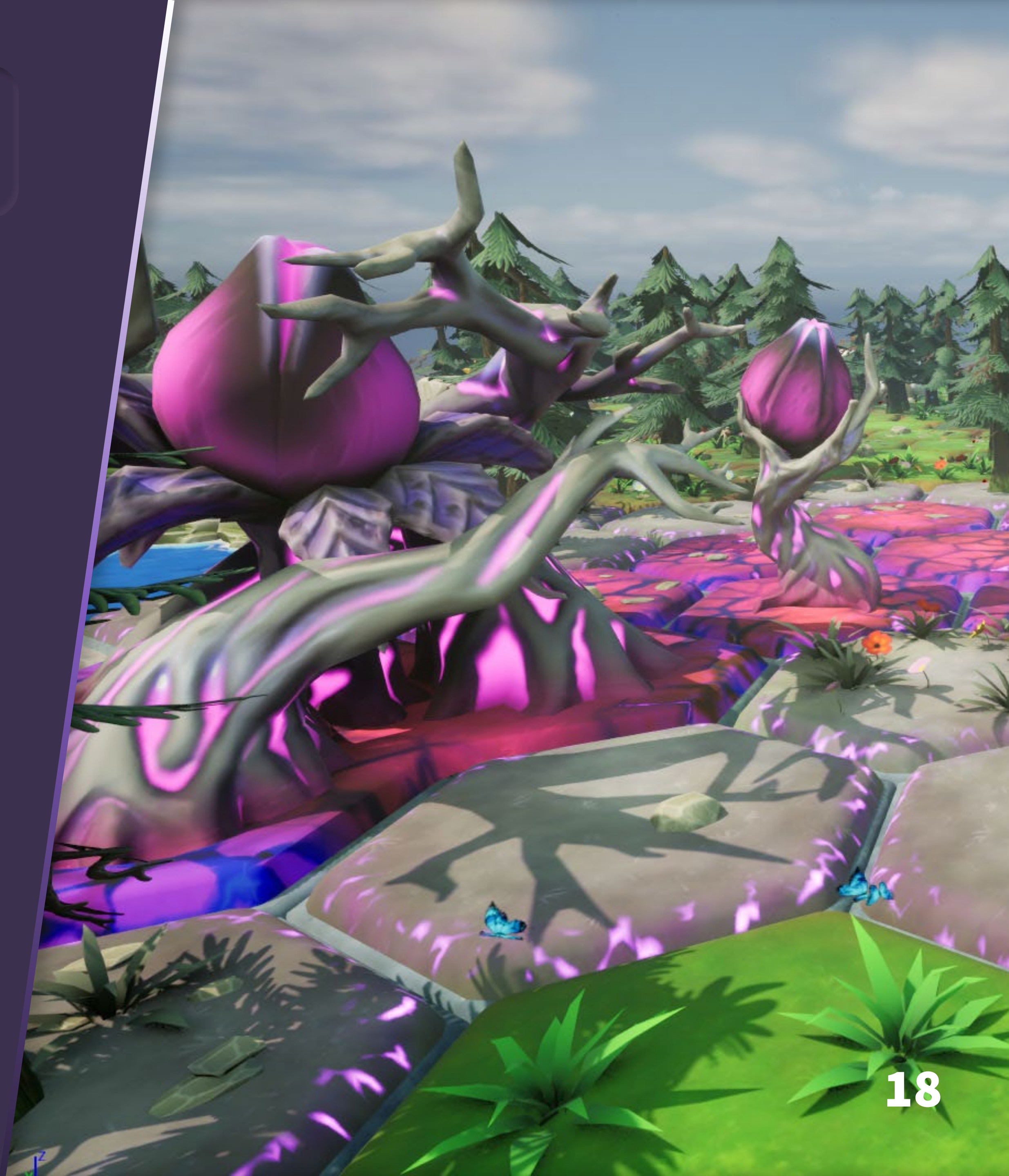
→ Optimisation du **visual scripting** (plus clair et efficace).

→ Une meilleure gestion des **bases de données**.

→ L'implémentation des **interfaces** et leur **interconnection**.

→ Passerelle entre le C++ et le visual scripting.

→ **Prototyper** les premières fonctionnalités d'un jeu 4X.



# CE QUE J'AI APPRIS

## GESTION D'UNE ÉQUIPE DE 10 MEMBRES

En tant que **chef de projet**, j'ai appris à coordonner une équipe de **10 personnes**.

- M'assurer que chacun est informé des **avancées du projet**.
- Faciliter la **communication** afin de **résoudre** efficacement les **problématiques**.
- Être un **moteur de motivation**.



# CE QUE J'AI APPRIS

## LEAD DE L'ÉQUIPE DESIGN

J'ai également été **Lead** de mon équipe de design.

- Prendre des **décisions rapides** (coupes lorsque nécessaire, prioriser des features à développer).
- **Déléguer les tâches** et optimiser le **workflow**.
- **Guider** mon équipe de manière **claire et proactive**.



# CONCLUSION

Ressenti sur le projet et perspectives pour l'avenir.



# CONCLUSION

## EN GÉNÉRAL

- Développement **enrichissant**
- **Compétences renforcées**
- Gestion des situations complexes

## MON RESSENTI

- Utilité ressentie
- **Organisation et décision**
- Soutien au pôle programmation - **Tech Design**

## LEÇONS ET PERSPECTIVES

- **Flexible et polyvalence**
- Importance du **travail d'équipe**
- Leçons pour l'avenir



**MERCI**

