



Bâtô & Ver2Ter

Compte rendu PP2I2

19 avril 2024



Ordre du jour

Brainstorm
Gameplay

Présents

Lancelot Vanrullen
Ewan Decima
Sacha Banak
Baptiste Sibellas



Sommaire

1. État du jeu	2
2. Gameplay	2
2.1. Difficulté	2
2.2. Mob	2
2.3. IA	2
2.4. Mort	2
2.5. Level design	2
2.6. Environnement de jeu	2
2.7. Level Editor	3
2.8. Sound design	3

1. État du jeu

Dans l'état actuel nous avons des points de vie, des armes, des ennemies. Sur la branche master du git on a quelque chose qui *peut être rendu*, quelque chose de jouable.

Il manque le level design et le gameplay du point de vue progression dans le jeu pour avoir un *vrai jeu*

2. Gameplay

L'inspiration est toujours un metroidvania du type Hollow Knight :

2.1. Difficulté

la difficulté des salles (et donc des ennemies dedans) est fixé ad vitam æternam, même s'il sera possible de revenir dans les salles précédentes pas besoin de modifier la difficulté des ennemies. Cela fera parti du gameplay.

2.2. Mob

Chaque type d'ennemie a une valeur de point de vie, de dégâts... fixe. tout au long du jeu. Quand on veut augmenter la difficulté d'une salle il suffit donc de mettre plus de mob ou bien des mobs avec des mécaniques plus complexes

Pour les différents canards : une couleur en fonction des mécaniques et différentes statistiques est une bonne idée.

2.3. IA

Pour l'instant, l'ia est turbo débile. L'idée est de faire des koopa rouge (qui tombe pas dans le vide). Ce n'est pas trop complexe.

2.4. Mort

La gestion des morts est la suivante : On revient vers le hub (« début du jeu »). On réapparaît avec une arme aléatoire parmi toute celle déjà trouvée par le joueur.

2.5. Level design

On se sépare le travail. Sacha veut la première zone pour faire le tutoriel

2.6. Environnement de jeu

Le joueur évolue dans TN : on part de la terre, lombric oblige, et on remonte à la surface. La douche est le dernier niveau du jeu.



2.7. Level Editor

Il est fini, mais ne fonctionne que sur Mac. Ewan fini de le coder bien, on essaiera de le faire fonctionner sur Linux par la suite.

2.8. Sound design

floXewan