



Bâtô & Ver2Ter

Compte rendu PP2I2

16 février 2024

19:30 - 21:20



Ordre du jour

Explication du thème

Histoire du jeu

Gameplay

Git

Répartition des rôles

Présents

Lancelot Vanrullen
Sacha Banak
Baptiste Sibellas
Florian Tourraine
Ewan Decima

Absents

Ø



Sommaire

1. Explication du thème	2
1.1. Inspiration	2
1.2. Génèse	2
2. Histoire du jeu	2
2.1. Le Protagoniste	2
2.2. L'antagoniste et ses partisans	2
3. Gameplay	3
4. Le git	3
5. Responsabilités	3
6. ToDoList	3

1. Explication du thème

1.1. Inspiration

L'inspiration pour le type de jeu vient des jeux vidéos suivants :

- Binding of Isaac
- Hollow Night
- Dead Cells
- Castlevania
- Metroid
- Mega Man X

1.2. Génèse

Dans la douche de TN commence un culte : le **Ducky Cult**. Ce culte prend le contrôle du monde. Un groupe de rebelles se forme. Il se nomme : **Paquebots et Lombrics**. Son objectif : affronter le leader du culte afin de rétablir la paix dans le monde des Paquebots.

2. Histoire du jeu

2.1. Le Protagoniste

Le protagoniste est un humanoïde qui se nomme *Lom Bric*. Il obtiendra la capacité de se transformer en lombric au cours du jeu afin de braver différents obstacles et vaincre des ennemis.

2.2. L'antagoniste et ses partisans

L'antagoniste principal est un **canard**. Je (Ewan Decima) propose de l'appeler **Canard Laqué**.

Voici une liste probablement exhaustive des différents *mob* du jeu :

- Canard Laqué
- Canard Confit
- Magret de Canard



3. Gameplay

Le gameplay reste encore à fixer. Le jeu sera du type **MetroidVania**. Le système de combat, d'armes (corps à corps, projectiles...) reste à déterminer.

Plusieurs biomes (pour l'instant **deux** semblent être un nombre raisonnable). De manière générale, le jeu se décomposera en quelques salles permettant de développer l'aspect aventure, découverte et exploration puis un *Boss* pour conclure le biome.

Une feature intéressante, qui reste en réflexion, est la dualité temporelle des capacités du protagoniste. Lors de chaque "vie" le joueur débloquent des capacités et habiletés éphémères : disponibles uniquement dans la partie en cours — une partie étant définie de son début : le *spawn*, à sa fin : la mort du joueur. Ces capacités seront bien sûr débloquables de manière permanente en affrontant des *mobs* ou en découvrant de nouvelles zones. Cela permet une progression assez rapide dans le gameplay.

4. Le git

- une branche **master** : toujours fonctionnelle.
- une branche **development** : moins stable que master mais le plus fonctionnel possible avec les dernières features.
- une branche par feature : chacun peut travailler sur la feature.

5. Responsabilités

- Responsable **Gestion De Projet** : Baptiste Sibellas, Ewan Decima
- Responsable **Visuels** : Sacha Banak
- Responsable **Git** : Lancelot Vanrullen
- Responsable **A.P.E.R.O** (Application Puissante Et Riche (*en*) Omega3) : Florian Tourraine
- Responsable **Se coucher à 21h30** : Ewan Decima

6. ToDoList

- **Être validés**
- Construction des structures de données
 - Liste chaînée : Florian Tourraine
 - Hashmap : Lancelot Vanrullen
 - Graphe : Ewan Decima
- Début des visuels
- Mise en place du Trello