

# Projet PPII2- Compte rendu n°01

<b>Motif / type de réunion: réunion de lancement</b>	<b>Lieu: 1.18</b>
<b>Présent(s):</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aymeric (titulaire)</li><li>• Baptiste (titulaire)</li><li>• Victor (titulaire)</li></ul> <b>Excusé(s):</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Arthur (titulaire)</li><li>• Mathis (titulaire)</li></ul>	<b>Date / heure de début / durée:</b> 16/02/2024 13h00 50min

## Ordre du jour

1. Choix du style de jeu à réaliser

## Information échangées

- Aymeric propose de réaliser un jeu dans le style "3D isométrique"
  - avis favorables des participants
- Victor propose un jeu dans le style du jeu Hades
  - avis plutôt favorables
- Les participants se demandent s'il est judicieux de créer une histoire dans le jeu, et, s'il est préférable d'utiliser une map "handmade" ou une map générée procéduralement
  - Après discussions, l'idée est de faire une map comportant une histoire avec des donjons générés procéduralement
- Baptiste et Victor proposent un jeu orienté combat
- Aymeric propose un jeu avec des énigmes
- Aymeric propose un jeu avec un style graphique "low poly"
- Victor mentionne Tunic comme inspiration

## Décisions

- Jeu en 3D
- 1er choix orienté 3D isométrique "low poly"
- gameplay inspiré de jeux comme Hades, Tunic ou Death Must Die
- Le gameplay est encore susceptible de changer
- Il est convenu de déjà se concentrer sur le développement du moteur de jeu pour

ensuite voir ce qui est réalisable niveau gameplay

- Une réunion ultérieure sera effectuée afin de répartir les tâches
- Aymeric va créer un github le temps que le gitlab soit disponible pour commencer à développer et ne pas perdre de temps

Rédacteur: Victor Davillé