Gameplay

**Style de Jeu :**

Action – RPG

**Graphisme**

2D – Cartoon

**Univers**

(Patates – Dragons – (Obese en scooter) – Gandalf – Saiyen)

*Item*

Portal Gun – Popo – Katana – Patator –

(Pokéflute) – (Nourriture) – (Boisson) – (Munitions) – (Hallebarde) – (C4) – (Bouclier) – (Craft)

*Personnages*

Dragons – Obese en scooter – Dr. Who – Doloreane Volante

**Histoire**

Patate dans un laboratoire de Magicien : Moyen-Age – Tests sur la patate (pouvoirs héros) – Sort raté de voyage dans le temps dirigé sur la patate 🡺 Suite de l’histoire.

Pouvoir de patate :

* (Skin Raclette) : Ultimate Purée
* L’incroyable Chips
* Patate à Fragmentation(Suicide)
* Frites de l’infini

Objectif : Retrouver le Magicien   
(Fin de level – Drogue, Alcool toussa – Level suivant à n’importe quelle époque)

Fin : Patate et Magicien retourne a leur époque – Magicien crée une autre patate, et Patate1 et Patate2 sont happy dans le potager

**Nom + Slogan**

Retour vers la Patate – Back to the Potato

Une patate dans l’espace-temps

Attention à la Patate

**Caméra**

Vue du dessus, case par case

**Personnages + Contrôle**

Patate :

Nom ; Mana ; Ki ; Vie ; Vitesse ; Atq ; Def

Mouvements :

- Avancer : ↑  
- Droite : →  
- Gauche : ←  
- Reculer : ↓

Combat :   
- Attaque arme équipée : E  
- Bouclier : D  
- Pouvoirs (2 à la fois) : A - Z   
- Changements d’état (Sayen 1,2,3) : R  
- Menu arme rapide : 3 armes 1,2,3  
- Menu item rapide : 2 items 4,5  
- Charger son ki : F

Menu :  
- Menu : M  
- Sac : B  
- Inventaire : I  
- Caractéristiques : C

Générale :

- Utiliser : F ou entrée

**Sorts de la patate**

* Boule d’énergie
* Transformation en Sayien
* Purée des ténêbres
* Les frites tueuses

**Briques**

Seulement des coffres, contenant un nombre aléatoire d’items aléatoires de niveau aléatoires.

**Equipement :**

Armure : def X

Casque : def X

Shoes : vitesse X

**Potions :**

Vie : vie + X

Mana : mana + X

Vitesse : vitesse + X

Atq : atq + X

Def : def + X

**Armes :**

katana : atq X, portée P

PortalGun : effet crée un trou temporel

Patator : atq X, portée P

Pièges – Trous - Bloc déplaçable – Marchands

**Règles**

RPG (expérience, item, stuff, carac, mana, barre de vie) ;

But des niveaux : trouver le Magicien, niveau minimum requis ;

Apparition aléatoire des ennemis, gain d’expérience, loot

**Combat** :

* **Attaquer** : Si ennemi dans la range, subit dégats ;
* **Calcul** :

A = 20

Aleat = randomInt(0,A) – A/2 // (10%, sera modifié)

degats = atqPerso +atqArme

totalAtq = degats + degats \* Aleat / 100 // (+/– 10% max)

* **Défense** :

A = 10

Aleat = randomInt(0,A) – A/2 // (5%, sera modifié)

def = defPerso +defItems

totalDef = def + def \* Aleat / 100 // (+/– 5% max)

* **Dégats subis**:

A = 6

Aleat = randomInt(0,A) – A/2 // (3%, sera modifié)

Ds = totalAtq – totalDef

totalDs = Ds + DS \* Aleat / 100

**Ouverture de coffre**

**Gain d’éxpérience et de niveau**

**Gain de ki**

**IA**

Ennemis : essayent d’attaquer la patate ;

Boss de niveau : stratégies