Gameplay

**Style de Jeu :**

Action – RPG

**Graphisme**

2D – Cartoon

**Univers**

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

*Item*

Pokéflute – Portal Gun – Nourriture – Boisson – Popo – Munitions – Hallebarde – Katana – C4 – Patator – 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, dirigée sur la patate 🡺 Suite de l’histoire.

Pouvoir de patate : (Skin Raclette) : Ultimate Purée – L’incroyable Chips – Patate à Fragmentation(Suicide) -

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**

Equipement :

Armure : def X

Casque : def X

Shoes : vitesse X

Bouclier : capacité C, % Usure

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

Comb at

**IA**

Ennemis : essayent d’attaquer la patate ;

Boss de niveau : stratégies