



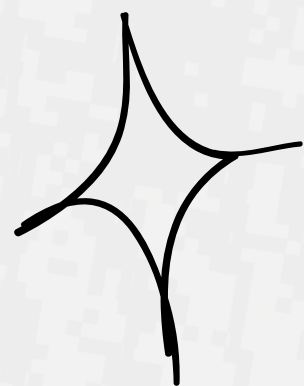
# BROTATO

## VR

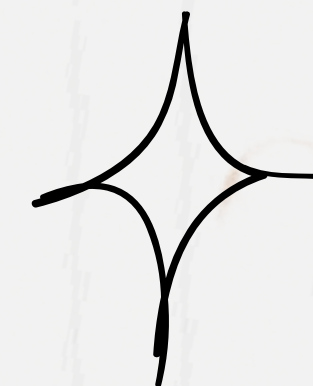


Dutertre-Thouan Lou ♂





# Sommaire



**1**

• CONCEPT

**2**

• MECANIKES DE JEU

**3**

• OBJECTIF ET GAMEPLAY

**4**

• CONCLUSION





# Introduction

---

Brotato est un roguelite de type shoot'em up.

En clair, des vagues de sbires attaquent notre personnage sans répit et nous cherchons à survivre.

Le jeu va nous amener à améliorer notre personnage, vague par vague afin d'obtenir de nouvelles armes, capacités, ressources... afin de progresser.

Entre la stratégie, la simplicité de prise en main mais tout de même du défi, il peut être fun et challengeant de le transformer en VR.



# Objectif

Le challenge du jeu VR viens désormais des mouvements et esquives afin de survivre le plus longtemps possible

Les mécaniques sont "classiques" pour un jeu, et pour un départ cela semble intéressant et réalisable.



Brotato



# Mécanique à travailler

2D --> 3D

La mécanique de gameplay ne change pas, au contraire.

Mais, nous pouvons rajouter des idées comme en enlever du jeu originel, on n'est pas obligé de faire une copie à 100%

Stratégie

La nouvelle dimension redéfinit le mouvement en supplément de la VR

On va donc se poser la question de comment se déplacer...



# Joystick

Assez mauvais

On perd tout l'aspect du VR, et cela risque de donner la nausée en plus d'être difficile à prendre en main.



# Téléportation

Correct

Mécanique qui peut avoir ses limites (distance max, cooldown),

ses atouts (simple à mettre en place, ludique, reste immersif)

et ses défauts (si les limites sont mal géré, il sera impossible de mourir ou de survivre).

# Mouvement réel

Très bon

Imaginons que nous sommes réellement acteur de notre gameplay, cela serait une super immersion.

Il y a un "mais", il est surement difficile de l'implémenter surtout mon niveau actuel, de plus ce moyen requiert de la place et/ou une gestion de l'espace environnant.



# Déplacement

Conclusion :

La téléportation reste la méthode qui permet tout de même de rester immersif dans le gameplay :)

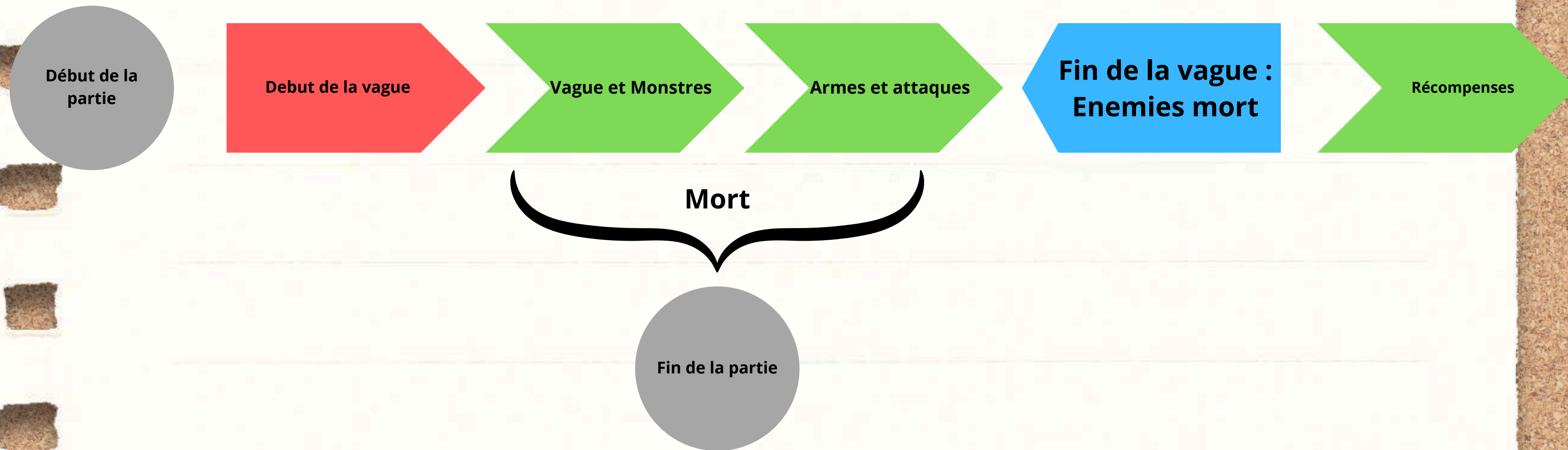


Zac



# Explication du jeu

## Boucle de Gameplay







# Explication complète du jeu

| Etapes du gameplay | Concept clés   | Explication / à faire  |
|--------------------|--|--|
| Debut de la vague  | Remise en place au centre<br>Modification de la difficulté   | La début de la vague s'annonce avec une nouvelle difficulté.<br>Début de la phase d'apparition des monstres  |
| Loot               | Loot : Argent et soin  | Question : Les loots se récolte automatiquement ou dans une zone ?   |
| Armes et attaques  | Armes qui tirent automatiquement<br>Différentes rareté d'armes<br>6 armes au maximum                     | Les armes s'orientent et tirent en direction de l'ennemi .<br>Visuellement, elles seront transparente et situées à un endroit peu contraignant : au dessus de notre tête.<br>Les tirs seront des petites balles (armes) et des coups (corps-a-corps)   |
| Fin de la vague    | Tous les loots non récupérés sont détruit<br>La fin de la vague est marqué par l'élimination des enemies | On réinitialise le plateau<br>On passe à la phase d'achat  |
| Récompenses        | Ajout d'une statistique du personnage<br>Achat/revente des armes et bonus<br>Menu propre                 | A la fin de la vague, nous auront la possibilité de dépenser notre argent durement gagné dans de nouvelles armes/bonus.<br>Les armes s'améliorent en fusionnant 2 armes de même type et de même rareté (peu commun, commun, rare, épique, légendaire, mythique)<br>Tout est un système de probabilité, avec un prix associé variant.<br>Les objects sont variables : modification de stat, ou de gameplay. |
| Début de la partie | Choix du type du personnage<br>Choix de la difficulté<br>Choix vague sans fin ou non                     | Un menu s'ouvrira pour sélectionner les différentes variable du jeu :<br>Personnage --> Plus fort avec certaines armes, stat de base variant...<br>Difficulté --> Pv des monstres, nombres de nombres, type de monstre...  |
| Fin de la partie   | Affichage su score et des données de la partie<br>Réinitialise la partie                                 | Nous sommes mort, la partie se termine.<br>Notre score se basera sur le nombre de vague survécu et on prépare la prochaine partie  |


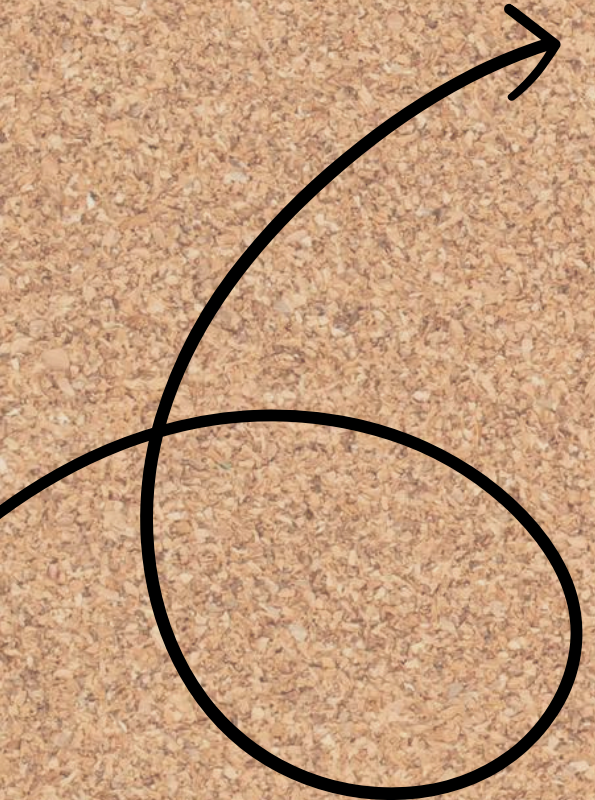




# Conclusion

Voici les différentes étapes du projet que  
je vais tenter de réaliser.

Si vous avez des idées, des concepts,  
envie de donner un coup de main  
n'hésitez pas ;)





**MERCI :)**

