

BROTATO LIKE

Concept :

- On est un joueur, pas besoin de bouger + que ça en VR :
- Des mobs spawn aléatoirement :
 - (1) → On est immobile et les monstres viennent vers nous.
 - (2) → On peut bouger (il y aurait donc 2 types de mobs ceux qui nous tire dessus et ceux qui viennent vers nous)
- Une ou plusieurs armes → Pistolet ou épée par exemple

Pour la base du jeu :

A faire :

Modélisation 3d :

- Créer un modèle 3d d'un monstre (ce sera un blob vert pour le début on va dire)
- Créer un modèle 3d d'une arme.

A coder :

Concept :

- Faire spawn des monstres à un intervalle données (pour la difficulté et un concept de vague on verra si j'y arrive)
- Orienter le monstre et le faire avancer à une vitesse constante vers le joueur
- Gérer les collisions entre joueur et monstre
- Gérer les collisions entre arme et monstres

UID :

- Compteur de kill