

# Gameplay

## Style de Jeu :

Action – RPG

## Graphisme :

2D – Cartoon

## Univers :

Univers type Zelda (Zone, Donjon). Espace et temps divers (différentes époques)

### *Item*

Portal Gun – Potion – Hallebarde – Katana – Patator – Bouclier

### *Personnages*

Personnage CAC (petit monstre avec une épée).

Personnage Range (petit monstre magicien, ou avec un arc).

## Histoire :

L'histoire se déroule au Moyen-Age en Irlande. La patate est devenu est un met en voie d'extinction. Grand amateur de frites, et autres raclettes, le Roi d'Irlande confie à son magicien personnel la mission de faire accroître le nombre de patate et lui donne sa dernière patate de lignée royale. Malheureusement, porté sur la boisson ainsi que tout autres substances magiques, le magicien rate totalement son sort et donne vie à la patate avant de l'envoyer dans le futur. Jaloux du favoritisme du roi, le magicien de la cour, décide de récupérer la patate royal pour s'attirer les faveurs du roi. Il décide alors d'envoyer sa carotte maléfique à la poursuite de la patate.

Objectif : Retrouver le Magicien à différentes époques afin de rentrer chez soi.

Fin : Patate et Magicien retourne a leur époque.

Boss final : Roi et cuisinier royal.

## Règles :

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

Case par case, %pop des monstres selon les zones et le lvl du personnage. Zones spéciales (donjon) avec des portes fermé à clé, des ennemies plus fort et des loot plus intéressants. On tombe sur le magicien à la fin des niveaux qui nous envoie dans un autre niveau.

On peut toujours se combattre.

## Nom + Slogan :

Retour vers la Patate : Ne déconner pas avec la patate !

## Caméra :

Vue du dessus, changement de zone.

## 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

## Briques

Équipement :

Armure : def X

Casque : def X

Shoes : vitesse X

Bouclier : capacité C, % Usure

Potions : 4 types de potions (petites, moyennes, grandes, suprême)

Vie : vie + X (40, 100, 400, rend tout les pv)

Mana :      mana + X (40, 80, 150, rend tout le mana)

Armes :

katana :    atq X, portée P

Hallebarde : atq X, portée P

PortalGun : effet crée un trou temporel

Patator : atq X, portée P

Pièges – Trous - Bloc déplaçable – Marchands

Stats :

Voir le second pdf, les stats y sont détaillés pour le personnage et l'ennemie (stats par niveau).

Calculs:

A = 20

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

dégâts = 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)

Dégâts subits:

A = 6

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

Ds = totalAtq - totalDef (degats subits)

totalDs = Ds + DS \* Aleat / 100

# Patate

lvl	vie		mana		ki	atk test	def test	xp test	frappe test			reduc test			moy fr	moy r
1		420		240	100	98	44	200	103,880	104,860	106,820	44,44	44,88	44,88	105	45
2	(+28)	448	(+0)	240	104	104	48	400	107,120	98,800	112,320	49,92	46,08	48,96	106	48
3	(+0)	448	(+24)	264	110	110	52	600	111,100	114,400	110,000	54,6	50,96	50,44	112	52
4	(+28)	476	(+0)	264	118	116	56	800	111,360	119,480	110,200	54,88	57,68	55,44	114	56
5	(+0)	476	(+0)	264	128	122	60	1000	126,880	124,440	134,200	58,2	60	57,6	129	59
6	(+28)	504	(+24)	288	140	128	64	1200	121,600	134,400	129,280	66,56	65,92	64	128	65
7	(+0)	504	(+0)	288	154	134	68	1400	127,300	136,680	146,060	70,72	71,4	70,04	137	71
8	(+28)	532	(+0)	288	170	140	72	1600	145,600	140,000	128,800	72	74,16	69,84	138	72
9	(+0)	532	(+24)	312	188	146	76	1800	159,140	159,140	151,840	75,24	78,28	75,24	157	76
10	(+28)	560	(+0)	312	208	152	80	2000	158,080	165,680	138,320	80,8	77,6	78,4	154	79

20  
Moyenne 127 130 127 63 63 61  
128 62

# Base ennemi

lvl	vie	mana	atk	def	po donr	frappe test			reduc test			moy fr	moy red
1	500	230	80	30	20	82	78	74	28	32	31	78	30
2	512	241	95	41	29	98	91	89	41	45	44	93	43
3	524	252	110	54	38	113	110	102	51	57	50	109	53
4	536	263	125	67	47	135	130	120	72	73	65	128	70
5	548	274	140	80	56	127	150	146	78	83	73	141	78
6	560	285	155	93	65	144	164	166	95	100	96	158	97
7	572	296	170	106	74	170	167	185	108	112	104	174	108
8	584	307	185	119	83	172	196	196	119	120	115	188	118
9	596	318	200	132	92	210	218	214	139	139	136	214	138
10	608	329	215	145	101	221	228	215	154	138	154	221	148

20  
Moyer 147 153 151 88 90 87 150 88  
150 88

**Joueur**

28 pv par niveau pair

24 mana par niveau impair

6 atk / niveau

4 def / niveau

200 xp / niveau

2\*lvl ki / niveau

Touche Recharge: 15 ki/sec

Coup Recharge: 3 ki/sec

Transfo Perte: 8 ki/sec

**Ennemi**

12 pv / niveau

11 mana/niveau

15 atk/niveau

11 def/niveau

9 xpDon/niveau