

# 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