DOSSIER CLASSES ET SORTS :

EXPLICATIONS COMBAT :

Chaque tour, les joueurs ont des PM et des PA prédéfinis. Ils peuvent donc avancer du nombre de cases que leurs PM l’acceptent mais aussi moins, puis attaquer ou l’inverse. Mais après s’être déplacé puis attaqué, ils peuvent réavancer avec le reste de PM. Chaque attaque fait baisser le nombre de PA. Donc Lorsque les PM et PA sont à 0. Le joueur ne peut plus rien faire mais tant qu’il ne clique pas sur « finir tout » ça reste à lui. Autrement s’il ne fait rien, le tour change au bout de 25sec (variable pour l’instant).

Idée de code : Faire une boucle « tour » qui cesse lorsque sois la souris clique sur « finir tour » ou que millis == 25sec. Dans cette boucle, on test tout le temps la position de la souris, il y a donc plusieurs cas de figure :

* Si elle passe au-dessus du plateau, les cases ou il peut se déplacer deviennent Verte ;
* Si elle passe au-dessus d’un sort (la barre des sorts sera affichée en bas) le cout du sort s’affiche ainsi que son nom
* Si elle passe au-dessus d’un adversaire, elle affiche le nom et le PV.
* Si elle clique sur une case Verte (là ou le joueur peut aller) les cases représentant le chemin qu’il doit prendre deviennent Bleues, un encadré apparait quelque part, une boucle se lance, si elle clique dedans, le jour effectue le déplacement et on décrémente ses PM, sinon l’encadré disparait ainsi que le chemin proposé
* Si elle clique sur un sort, les cases ou le sort peut tomber s’affiche en Viollet, le logo du sort choisit s’encadre. Si elle clique ensuite sur une de ces cases, le sort se lance. MAIS s’il y a un joueur sur une de ces cases, elle est rose et s’il y a un props, elle est rouge.

- Corps à corps : Attaque corps à corps (même pour tout le monde) : Ne peut être utilisé qu’une fois par tour, à une très courte portée et attaque que d’une case.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 1 |
| Modulo Echec | 20 |
| Dégât | 3 |

FRANKY :

Description : La classe Franky est l’équivalent de la classe TANK, peu de mobilité, des sorts défensif et lourd qui tape fort, beaucoup de vie.

|  |  |
| --- | --- |
| PV | 100 |
| PM | 2 |
| PA | 5 |

Caractéristique :

Sorts :

- Radical Beam : un faisceau laser surpuissant qui peut terrasser n’importe quel ennemi, mais celui-ci est gourment en ressource, Franky ne peut plus bouger durant ce tour s’il lance cette attaque. Car sinon, il perd en précision et rate sa cible. PM = 0.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 5 |
| Modulo Echec | 5 |
| Dégât | 18 |

Franky peut lancer cette attaque partout autour de lui dans un rayon de 10 seulement, pas plus pas moins.

- Rhino’s Rush : Franky fonce dans une direction (forme de croix), si un ennemi se trouve sur son chemin, il va avoir mal ! Franky avance donc de 3 cases dans la direction qu’il a choisis.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 3 |
| Modulo Echec | 12 |
| Dégât | 10 |

- Rocket de dispersion : Franky lance une rocket non loin de lui afin d’éviter tout contact, celle-ci explose et fait des dégâts autour d’elle comme un carré. Il peut la lancer partout autour de lui dans un rayon 5 cases.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 2 |
| Modulo Echec | 10 |
| Dégât | 5 |

- Rocket Punch : Franky envoie son poing sur un ennemi se trouvant maximum à 4 cases de lui. Cette une attaque puissante et peu gourmande en ressource mais peu précise.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 2 |
| Modulo Echec | 7 |
| Dégât | 8 |

LUFFY :

Description : Luffy est un combattant hors pair, il est fougueux et attaque sans réfléchir, sa force de frappe est immense et varié mais il est très imprévisible et rate souvent. On peut le comparer à la classe COMBATTANT. Assez mobile, avec une très bonne allonge mais très imprécis et assez fragile.

|  |  |
| --- | --- |
| PV | 70 |
| PM | 6 |
| PA | 7 |

Caractéristiques :

Sorts :

- Jet Pistol : Luffy envoie son poing dans n’importe quelle direction en croix, d’une distance de de minimum de 2 cases, mais plus il choisit loin, plus l’attaque est imprécise. Chaque case diminue de 1 le modulo d’échec.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 1 |
| Modulo Echec | 9 |
| Dégât | 8 |

- Elephant Gun : Luffy en Gear 4 BoundMan gonfle son poing de Haki et le projette sur un ennemi, il ne peut l’envoyer que dans un rayon de 4 cases et celui-ci fera des dégâts de zone comme un carré.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 3 |
| Modulo Echec | 5 |
| Dégât | 12 |

- Red Hawk : Luffy envoie une attaque dévastatrice, mais dans la colère, il devient très peu précis et se blesse même. Cette attaque ne peut être envoyé qu’à au moins 5 cases en croix de lui mais à une portée infinie et traverse même les objets. Chaque ennemi se trouvant sur sa route subira l’attaque. Elle lui fait perdre 5 PV.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 4 |
| Modulo Echec | 3 |
| Dégât | 18 |

- Tank Man : Luffy mange tout ce qui se trouve autour de lui, il devienne énorme et se recouvre de Haki. Cela le rend bien plus résistant mais bien mobile, il perd tout ces PM = 0 mais bloque 50% des attaques jusqu’à ce que ce soit de nouveau à son tour. Lors de sa transformation, il blesse tous les ennemis se trouvant entre 2 et 4 cases de lui.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 5 |
| Modulo Echec | 5 |
| Dégât | 5 |

SANJI :

Description : Sanji, à l’instar de Luffy, est un assassin discret et réfléchi, comparable à la classe ASSASSIN. Il est si rapide qu’on peut difficilement le voir approcher, heureusement pour lui car il ne peut pas attaquer de bien loin. Il reste en revanche très fragile…

|  |  |
| --- | --- |
| PV | 50 |
| PM | 8 |
| PA | 4 |

Caractéristiques :

Sorts :

- Grill Shot : Sanji lance un coup de pied dévastateur. Il peut toucher n’importe quel ennemi se trouvant à 2 cases de lui. Cette attaque est simple mais efficace, ne rate presque jamais sa cible et à 1 chance sur 3 de faire coup critique = dégâts X 2.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 2 |
| Modulo Echec | 15 |
| Dégât | 7 ou 14 |

- Bien Cuit : Sanji tourne sur lui-même ce qui enflamme son pied et touche tous les ennemis se trouvant à 2 ou 3 cases de lui. Cette attaque n’est pas ciblée donc pas très efficace, en revanche elle ne rate jamais et à même une chance d’enflammer son adversaire. 1 chance sur 3 précisément. Les flammes le blessent pendant 2 tours.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 2 |
| Modulo Echec | 10 |
| Dégât | 3 |
| Dégât par tour | 3 |

- Raid Suit : Sanji revête son costume du Germa66, le voile plus rapide et plus fort encore, mais cela détruit son esprit. Toutes les attaques gagnent 25% de dégât et il regagne 2 PM. Mais en contre partie il perd 5 PV, il ne peut utiliser cette qu’une seule fois par tour.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 4 |
| Modulo Echec | 6 |
| Dégât | 0 |

- Diable Jambe : Sanji se déchaine, il devient si rapide que son adversaire semble immobile à ses yeux, impossible pour lui de rater. Il lance un coup de pied surpuissant sur son ennemi. Il ne peut le lancer que à 3 cases de lui. Si ses PV sont à moins de 50% de sa santé maximale, cette attaque fait 2X plus de dégâts.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 4 |
| Modulo Echec | 25 |
| Dégât | 10 ou 20 |

ROBIN :

Description : Robin est sans doute la plus intelligente de l’équipe. Elle est comparable à la classe MAGE. Son style de combat et axé sur la distance et les sorts spéciaux. Elle est peu mobile mais possède de bonne attaque qui feront d’elle un adversaire redoutable.

|  |  |
| --- | --- |
| PV | 65 |
| PM | 3 |
| PA | 10 |

Caractéristiques :

Sorts :

- Rose Humaine : Robin se recouvre de ses membres et les projette dans toutes les directions autour d’elle. Toute personne se trouvant entre 2 et 5 cases d’elle subira l’attaque.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 2 |
| Modulo Echec | 5 |
| Dégât | 6 |

- Câlin WiFi : Robin saisit un adversaire et le sert le plus fort possible. Celui-ci ne pourra plus bouger lors que ce sera son tour ; PM = 0. De plus il subira les dégâts de cette attaque. En revanche, elle reste peu précise, elle a donc bcp de chance de rater.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 3 |
| Modulo Echec | 3 |
| Dégât | 8 |

- Fuite aérienne : Robin utilise ses membres afin de s’envoler, se qui lui permet de s’extirper d’une position délicate. Elle ne peut utiliser cette attaque qu’une seule fois pas par tour. Lors du décollage, toute personne se trouvant à 2 cases d’elle encaissera les dégâts de ses ailles. Elle peut atterrir ou elle veut sur la map or plus c’est de sa position initial, plus les chances de rater son élevé ; -1 modulo échec par case.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 5 |
| Modulo Echec | 10 |
| Dégât | 7 |

- Hypercut : Robin envoie un uppercut depuis le sol, presque impossible à esquiver. Elle ne peut l’envoyer en croix entre 2 et 6 cases d’elle.

|  |  |
| --- | --- |
| PA | 3 |
| Modulo Echec | 25 |
| Dégât | 5 |