

Vous réaliserez en binôme un moteur de jeu de combat en 2D sans IA.

Il y aura plusieurs modes de jeu : Combat rapide, Aventure, Tournoi.

Chaque personnage pourra sauter, avancer, reculer, se baisser et garder. Mais chaque personnage aura également un ensemble de coups. Les coups pourront faire partie d'un enchaînement. Chaque coup a un temps de lancement, un temps d'activation et un temps de récupération. Si le coup touche l'adversaire, il sera alors soumis à un temps de stun. La fin d'un round peut être la fin du temps allouer au combat ou la barre de vie d'un personnage qui arrive à zéro.

Vous devrez avant de développer le moteur réaliser le digramme des classes de votre moteur.

Une fois celui-ci validé, vous pourrez vous lancer dans le développement.