# Mandat

Une preuve de concept fonctionnelle pour un jeu de combat multijoueur en ligne sur PC de style "Smash Bros".

Le jeu s’appellera « Last Stand ». Nous voulons que le nom du jeu soit également une fonctionnalité dans le jeu. Par exemple, lorsqu’un joueur atteint 10% de sa vie, il a accès à un combo spécial ou un coup puissant. Comme mentionné, le jeu doit être en ligne et doit être en mesure de supporté jusqu’à quatre joueurs en même temps.

La connexion et la création d’utilisateur doit pouvoir se faire grâce aux réseaux sociaux populaires tout en gardant l’option de se créer un compte à l’ancienne.

Il serait intéressant d’avoir un système de « match making », pour ne pas que de nouveaux joueurs se fassent annihiler par des joueurs plus expérimentés.

Après la page de connexion, on doit arriver sur une page de « lobby » dans laquelle il y a un chat global pouvant joindre toutes les personnes connectées. Cette page doit contenir une option pour créer un salon privé, qui mènera vers une autre page dans laquelle un joueur en inviter d’autres pour créer une partie privée. Le créateur de la partie est le maître du jeu et décide de la carte dans laquelle la partie se déroulera.

Dans la page de lobby, un lien doit pouvoir se rendre vers une liste des personnages jouables avec leurs statistiques. Un autre lien doit se rendre vers une page où le joueur verra ses propres statistiques tels que : nombre de victoires, pourcentage de victoires, héros favoris, etc.

Il serait intéressant d’avoir un système de progression dans lequel un joueur peut débloquer les personnages au fil du temps et des parties jouées.

En ce qui à trait à la jouabilité, nous voulons un jeu divertissant et attractif pour les joueurs de tous les niveaux.

Nous voulons que les dégâts soient ascendants plutôt que descendant et soient utilisés comme multiplicateur de facteur de dégâts, c’est-à-dire que plus une personne a reçu des dégâts, plus les prochains dégâts sont importants. Lorsqu’un joueur reçoit des dégâts fatals, il doit être projeté à l’autre bout de la carte à la manière de « SmashBros ».

La preuve de concept peut contenir une seule carte, mais il doit être facile de rajouter des cartes facilement, il en va de même pour les personnages.

La carte et les personnages doivent être attrayants et colorés. Le thème du jeu doit être pixelisé et de style cyberpunk. La carte doit comprendre au minimum une plate-forme entourée de vide dans lequel le joueur peut tomber.

Les joueurs doivent pouvoir jouer contre une intelligence artificielle. Celle-ci peut avoir un seul niveau de difficulté, mais il doit être facile d’ajouter des niveaux de difficulté au besoin.