Principe de base

Jeu de combat en 2D style Smash bros brawl.

Jeu 2 joueur sur un même clavier(voir si on peut le mettre sur deux ordi en réseau)

Le décor

Plateformes créées aléatoirement au début de la partie? ou on fait plusieurs map?

Gestion des touches

4 touches pour les déplacements (flèche ou ZQSD pour les joueurs1 et 2 respectivement)

3 touches d’action (respectivement xcv et 123 du pav num)

2 action coup basique commune à tous (style coup de pied coup de poing)

1 action spéciale différente pour chaque perso

Action différentes selon le déplacement (ex: action1+up =/= action1+right)

Possibilité de faire des “super attaques” en utilisant plusieurs touches d’action?

Possibilité de charger un coup?

Voir la possibilité de jouer à la manette: dans ce cas on aurait bcp plus de touches et de facilité au niveau des commandes donc on peut faire des vrais combots

Gameplay

Déplacement plutôt rapides pour privilégier un jeu dynamique.

Certains perso peuvent voler(avec deux pression sur up d’affiler). Ce vol ne peut être trop long (2/3s de plus qu’un saut normal)

On met des événements pouvant blesser les joueurs, de plus en plus fréquents histoire que les parties ne durent pas éternellement sinon c’est chiant

Perso

Propositions:

-un militaire avec un fusil

-un mage

-un assassin avec/sans TP

-un boxer

-un chevalier

-un qui tire des rayon laser

-un qui a été génétiquement modifié

-plusieurs “monstres” plutôt humanoïde de préférence

-un perso super rapide et qui saute plus haut (moins de dégâts ou moins de vie pour compenser)