**Kaiju Versus Kaiju**

**Concept**

Jeu en versus deux joueurs ou joueur VS IA ou des barres défiles. But : détruire l’adversaire

**Sélection de personnages**

Nous avons en tout quatre personnages que l’on peut choisir via un menu. (Bonus si possible : prendre le même personnage avec skin différents ?)

Les personnages ont tous les éléments feu, foudre, eau et roche.

**Les combats**

***Les lignes***

Il y aurait **trois lignes** qui défilent.

1e = petits combos coups pas très forts

2e : moyenne, intermédiaire

3e : forts, là ou on trouve le plus souvent les attaques spéciales

***Jauge de combo***

Réussir **10 coups à la suite** permettrait de faire une **attaque spéciale propre au monstre**. Le joueur peut donc envisager sa stratégie entre faire beaucoup de coups faibles ou quelques coups forts (qui en plus au niveau 3 ont des attaques spéciales)  
**Selon l’élément, cette attaque sera plus ou moins forte**. Voici un tableau des faiblesses de chaque personnage :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Feu | Foudre | Eau | Terre |
| Feu | X | = | Faible | Fort |
| Foudre | = | X | Fort | Faible |
| Eau | Fort | Faible | X | = |
| Terre | Faible | Fort | = | X |

***Les attaques spéciales***

Sur la 3e ligne principalement se trouvent des attaques spéciales qui permettent de **donner des effets secondaires à l’adversaire**.

***Stun :*** Bloque une barre au hasard (ou la plus utilisée ?) à l’adversaire pendant quelques secondes (Bonus Foudre : en bloque 2)

***Cloison :*** Réduit le champ d’attaque de l’adversaire sur toutes les barres pendant quelques secondes (Bonus si eau, réduit encore plus)

***Bouclier :*** Les coups de l’adversaire seront faibles pendant un certain temps (Bonus si terre : Bouclier dure plus longtemps)

***Incapacité :*** Bloque la barre de combo de l’adversaire pendant quelques secondes (Bonus si feu : blocage dure plus longtemps)