

Pitch

Stickman Brawl est un duel d'arène **sans gravité** en **vue de face**. Des stickmen *flottants* se propulsent par dashes et frappes directionnelles pour **faire écouler le sang de l'adversaire**. Les **murs entourent l'arène** et certains peuvent blesser. Prototype jouable **2 joueurs locaux** d'ici **19 oct. 2025**.

Piliers

Lisibilité / Impact / Contrôle aérien / Sessions rapides.

Boucle de jeu

- **Préparation** : lancement rapide, sélection couleur, entrée directe dans l'arène.
- **Combat** : affrontement flottant 1v1.
- **Fin de match** : stickman du perdant se disloque ; affichage rapide du vainqueur.
- **Relance** : possibilité de relancer immédiatement ou passer par le menu principal.

Mécaniques clés

- **Propulsion** : dash multi-directionnel avec inertie (*zero-G*).
- **Attaques** : léger (priorité) et lourd (maintenir pour charger).
- **Air dodge** : esquive courte qui annule la vitesse.
- **Arène** : murs tout autour (dommages/rebonds), obstacles contextuels.
- **Victoire** : quand assez de sang a été écoulé ; bras qui rougit comme *feedback*.

Contrôles (Xbox)

Stick gauche Direction

X/Y Dash

LT/RT Air dodge

B Attaque légère

A Attaque lourde (maintenir pour charger)

Start Menu pause (Reprendre / Relancer / Quitter)

Contenu visé (réaliste)

Prototype minimal mais complet :

- **Joueurs** : 2 stickmen flottants contrôlables.
- **Arène** : fermée, murs blessants qui amplifient la perte de sang.

- **Mécaniques** : dash multidirectionnel, air dodge, attaques légère/lourde.
- **Feedback** : bras rougissant, hitstop et son percussif simples.
- **HUD** : affichage chrono, menu pause avec relance.
- **Défaite** : stickman perdant se disloque.

Public cible & plateformes

- **Public** : jeunes adultes.
- **Âge recommandé** : 16+ (sang stylisé et dislocation).
- **Plateforme** : PC Windows, support natif manette Xbox.
- **Perf cible** : 60 FPS stables sur machine de milieu de gamme.

Style visuel & audio

- **Visuel** : stickmen flottants en 2D articulée, membres simples avec couleurs contrastées.
- **Indicateurs** : bras rougissant comme jauge de sang stylisée ; dislocation du perdant.
- **Arène** : environnement sombre, murs clairs et lisibles, éléments dangereux.
- **Audio** : sons percussifs courts et secs (impact, dash, esquive) ; musique d'arène rythmée en boucle.

Tech & prod

Unreal Engine 5.6 (Blueprint) • Dépôt Git • Documentation L^AT_EX.

Risques & parades

- **Feel des déplacements et impacts** : itérations rapides, ajustement constant des vitesses, inertie et timings.
- **Lisibilité en vue de face** : contraste fort des silhouettes, limitation des effets parasites.
- **Scope creep** : limiter le contenu à 2 joueurs, 1 arène, 2 attaques pour la démo.

USP

- **Zéro gravité lisible** : un gameplay flottant rare en combat local.
- **Dashes à inertie satisfaisants** : propulsion dynamique comme mécanique centrale.
- **Indicateur de sang visuel** : bras qui rougit au lieu d'une jauge classique.
- **Rounds éclairs pick-up-and-play** : parties rapides, faciles à relancer.