

Pitch

Stickman Brawl est un jeu de combat d'arène **multi-joueur local en vue de côté**, inspiré de la série Super Smash Bros. Les stickmen se battent avec attaques et combos directionnels pour **éjecter leurs adversaires hors de l'arène**. Prototype jouable **2 joueurs locaux** d'ici **19 oct. 2025**.

Piliers

Lisibilité / Intensité / Maîtrise des contrôles / Rounds rapides.

Boucle de jeu

- **Préparation** : lancement rapide, choix couleur/personnage.
- **Combat** :
- **Combat** : affrontement dynamique 1v1 dans une arène ouverte, où l'objectif est d'éjecter l'adversaire.
- **Fin de match** : l'adversaire est éjecté hors de l'écran.
- **Relance** : possibilité de relancer immédiatement ou revenir au menu principal.

Mécaniques clés

- **Déplacements** : marche, course, saut et double saut.
- **Dashes** : au sol et en l'air pour mobilité et esquive.
- **Attaques directionnelles** : légères (rapides) et lourdes (chargeables).
- **Lancer** : saisir et projeter un adversaire.
- **Victoire** : éjecter l'adversaire hors de l'arène (KO).

Contrôles (Xbox)

Stick gauche Déplacements / Orientation

A Attaque lourde (maintenir pour charger)

B Attaque légère (directionnelle selon le stick)

RB/LB Saisie

RB/LB Bouclier / Esquive

X/Y Saut

Start Menu pause (Reprendre / Relancer / Quitter)

Contenu visé (réaliste)

Prototype minimal mais complet :

- **Joueurs** : 2 stickmen jouables.
- **Arène** : plateforme centrale et bords ouverts.
- **Mécaniques** : déplacements, esquive, bouclier, double saut, attaques légères/lourdes, saisie.

- **Feedback** : hitstop, knockback progressif, sons percussifs simples.
- **HUD** : compteur de dégâts (pourcentage), chrono, menu pause.
- **Défaite** : éjection hors de l'écran = KO.

Public cible & plateformes

- **Public** : jeunes adultes et amateurs de jeux de combat locaux.
- **Âge recommandé** : 10+ (violence cartoonesque, sans sang).
- **Plateforme** : PC Windows, support natif manette Xbox.
- **Perf cible** : 60 FPS stables sur machine de milieu de gamme.

Style visuel & audio

- **Visuel** : stickmen, couleurs au choix.
- **Indicateurs** : pourcentage de dégâts visible sous forme stylisée.
- **Arène** : plateformes simples, arrière-plan neutre, lisibilité prioritaire.
- **Audio** : sons d'impact clairs et secs ; musique rythmée et courte en boucle.

Tech & prod

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

Risques & parades

- **Précision du knockback** : itérations régulières pour équilibrer vitesse et force.
- **Lisibilité des collisions** : silhouettes contrastées, feedback visuel clair.
- **Scope creep** : se limiter à 2 joueurs, 1 arène et un set réduit de coups.

USP

- **Simplicité stickman** : lisible et stylisé, facile à suivre.
- **Knockback progressif** : tension croissante à chaque coup.
- **Combat pick-up-and-play** : prise en main rapide, relance instantanée.
- **Multijoueur local immédiat** : fun accessible à 2 joueurs dès le prototype.