

## Pitch

Dans **Stickman Brawl**, des **stickmen articulés** s'affrontent dans des arènes à plateformes. Chaque coup réduit la vie de l'adversaire ou le précipite dans le vide. Pensé pour le **multijoueur local en vue de côté**, le jeu propose des duels rapides et intenses, inspirés de la série **Super Smash Bros.**. 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** : affrontement dynamique 1v1 dans une arène à plateformes.
- **KO** : lorsqu'un joueur est vaincu, il perd une stock et réapparaît.
- **Fin de match** : le match se termine quand un joueur n'a plus de stocks.

## 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).
- **Saisie / lancer** : pour contrôler la position de l'adversaire.
- **Victoire** : quand l'adversaire n'a plus de stocks.

## Contrôles (Xbox)

**Stick gauche** Déplacements / Orientation

**A** Attaque lourde

**B** Attaque légère

**X/Y** Saut / Double saut

**RB/LB** Saisie

**RT/LT** Bouclier / Esquive

**Start** Menu pause (Reprendre / Relancer / Quitter)

## Contenu visé (réaliste)

Prototype minimal mais complet :

- **Joueurs** : 2 stickmen jouables.
- **Arène** : plateforme centrale avec bords ouverts (vide).

- **Mécaniques** : déplacements, attaques légères/lourdes, double saut, saisie, bouclier, esquive.
- **Feedback** : hitstop, knockback, sons percussifs simples.
- **HUD** : barre de vie, chrono, menu pause.
- **Défaite** : vie épuisée ou chute dans le vide = KO.

## Public cible & plateformes

- **Public** : jeunes adultes et amateurs de jeux de combat locaux.
- **Âge recommandé** : 10+ (violence cartoonnesque, 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, couleur au choix.
- **Indicateurs** : barre de vie claire et lisible dans l'interface.
- **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<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.

## Risques & parades

- **Équilibrage vie/dégâts** : ajustements constants pour que les matches restent courts mais intenses.
- **Lisibilité des collisions** : silhouettes contrastées, feedback visuel clair.
- **Scope creep** : se limiter à 2 joueurs, 1 arène et un set réduit de coups.

## USP

- **Stickmen accessibles** : style simple, lisible et immédiatement fun.
- **Double condition de KO** : chute dans le vide ou vie à zéro.
- **Combat pick-up-and-play** : prise en main rapide, relance instantanée.
- **Multijoueur local immédiat** : fun accessible à 2 joueurs dès le prototype.