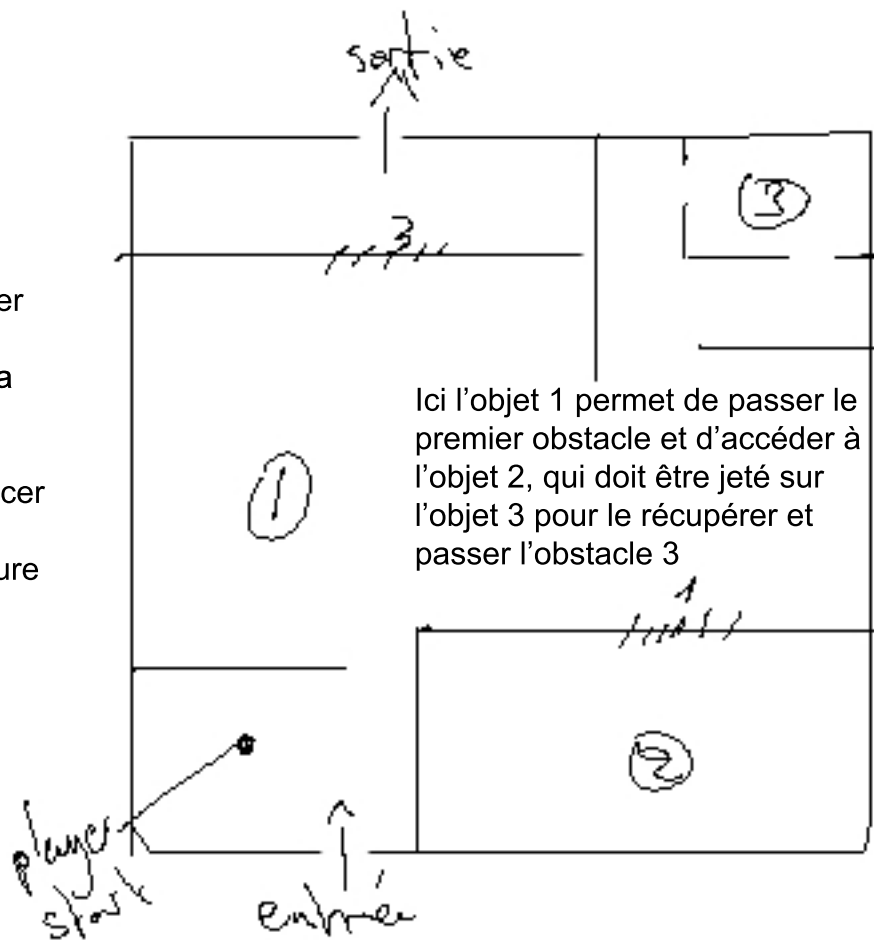


Principes généraux:

- Vue de dessus.
- 1 joueur.
- Ramasser des objets permettant de réparer des éléments du niveau de jeu pour progresser jusqu'à la sortie.
- Le joueur ne peut transporter qu'un objet à la fois.
- Certains éléments du niveau peuvent influencer les mouvements du perso ou déplacer les objets.
- Si possible, chaque niveau doit être en mesure d'être résolu en 20s
- Design bio-mécanique, on part d'une esthétique steampunk vers une esthétique organique au fil des niveaux.

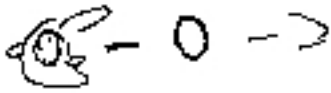


si le joueur passe sur un objet en en tenant un autre, celui qu'il tenait est éjecté, pouvant pousser d'autres objets ou activer des mécanismes

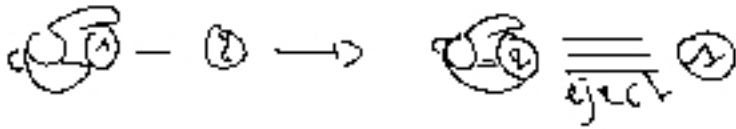
Actions du joueur:

- Déplacement 8 directions
- Jeter l'objet en main (input joueur)
- Ramasser 1 objet (automatique, remplace l'objet courant)
- Activer un mécanisme (automatique sur détection collision, avec ou sans pré-requis)

Programmation: Propositions



- Tester collision personnage > objet ; objet isHeld passe de false à true
- Objet isHeld == true { position = playerCharacter + (x pixels dans la direction à laquelle playerCharacter fait face) } tick event pour maj la position en tps réel.
- Quand appui sur touche ou passage sur un autre objet, objet en main «éjecté» (s'inspirer du BP des projectiles).
- Collision objet > trigger ; objet détruit, trigger désactivé (bool) avec destruction ou changement d'asset selon situation.

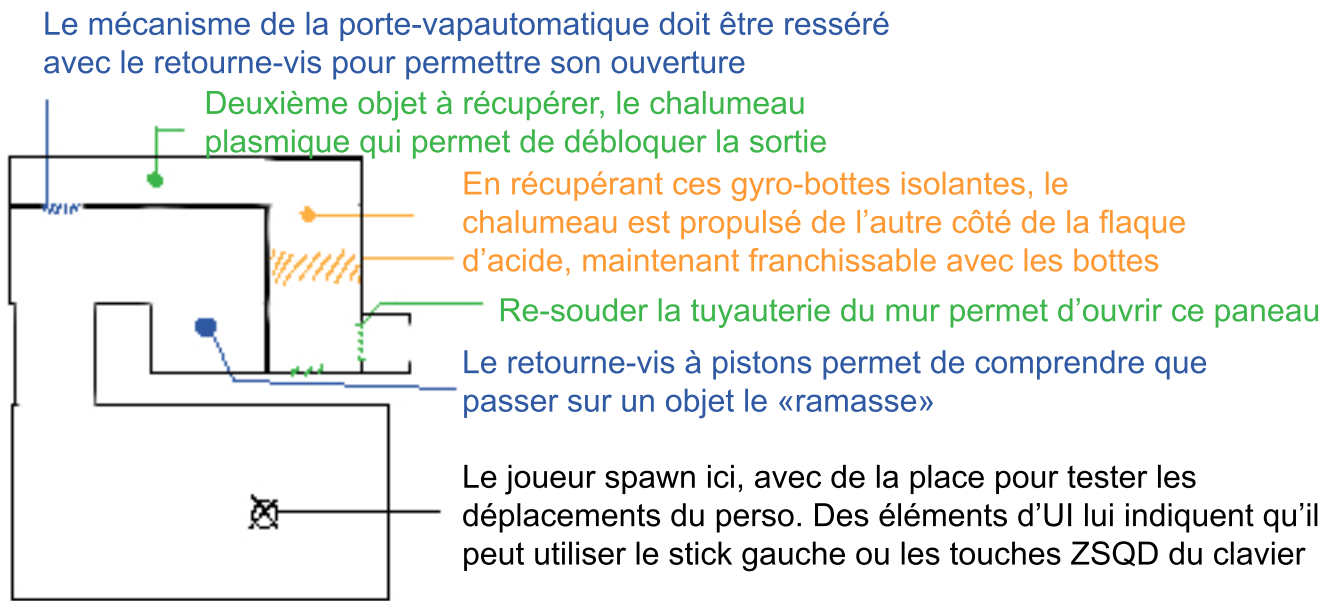


à effacer...

Niveau 1: D(isr)EPAIR MECHANICA

Le premier niveau, qui doit servir de tuto. Aspect mécanique steampunk, les traces organiques restent anecdotiques.

Layout



Assets graphiques:

- Personnage
- Material sol bâtiment steampunk
- Material murs bât. steampunk
- Material flaque d'acide
- Material mur porte steampunk
- Objet tournevis
- Objet chalumeau
- Objet bottes
- Tuyauterie cassée/réparée

Le petit + :

- Tuyauterie/câbles avant-plan
- UI tuto déplacements (stick+clavier)
- UI indicateur sortie

Assets sonores:

- Déplacement perso (bruits de pas sur surface métallique)
- Ambiance/musique mécanismes à vapeur
- Feedback objet ramassé
- Feedback obstacle débloqué
- Jingle niveau terminé
- Jingle mort/temps écoulé
- Jet et rebond objets

Le petit + : Squeek de tournevis à pistons, clac de porte à vapeur, swoosh de porte à vapeur, tchhh de chalumeau, splishhh-splishhh de marche dans une flaque d'acide, aaargh! de marche dans une flaque d'acide sans bottes appropriées