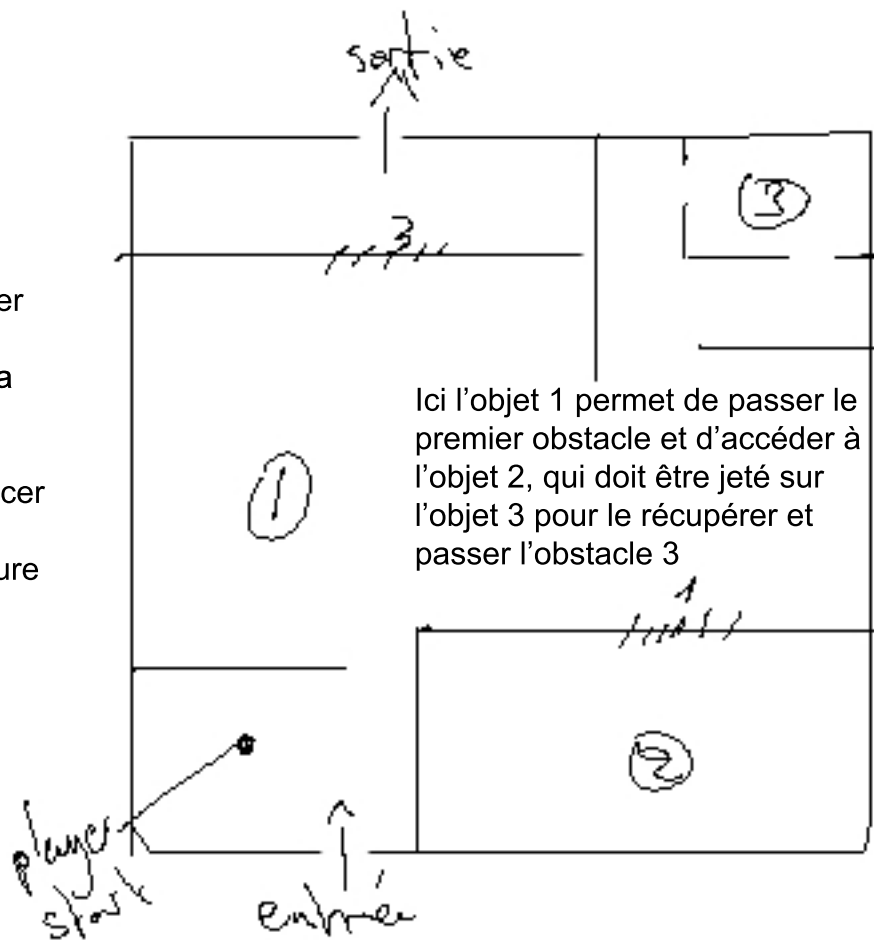


## Principes généraux:

- 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.

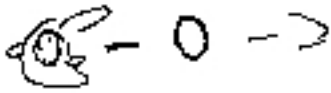


si le joueur passe sur un objet en en tenant un autre, celui qu'il tenait est éjecté, pouvant pousser d'autres objets ou activer des mécanismes

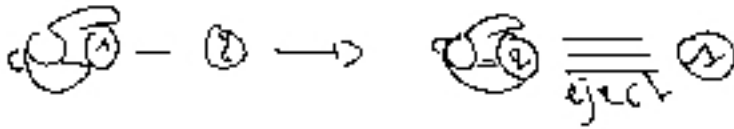
## Actions du joueur:

- 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.

Cargot

Le mécanisme de la porte-vapautomatique doit être resserré avec le retourne-vis pour permettre son ouverture

Deuxième objet à récupérer, le chalumeau plasmique qui permet de débloquer la sortie

En récupérant ces gyro-bottes isolantes, le chalumeau est propulsé de l'autre côté de la plaque d'acide, maintenant franchissable avec les bottes

Re-souder la tuyauterie du mur permet d'ouvrir ce panneau

Le retourne-vis à pistons permet de comprendre que passer sur un objet le «ramasse»

Le joueur spawn ici, avec de la place pour tester les déplacements du perso. Des éléments d'UI lui indiquent qu'il peut utiliser le stick gauche ou les touches ZSQD du clavier

