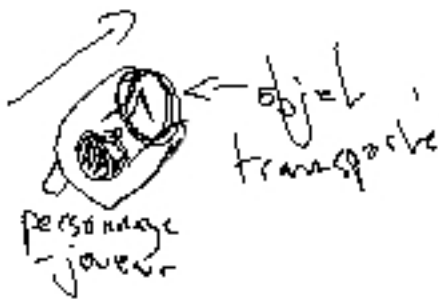
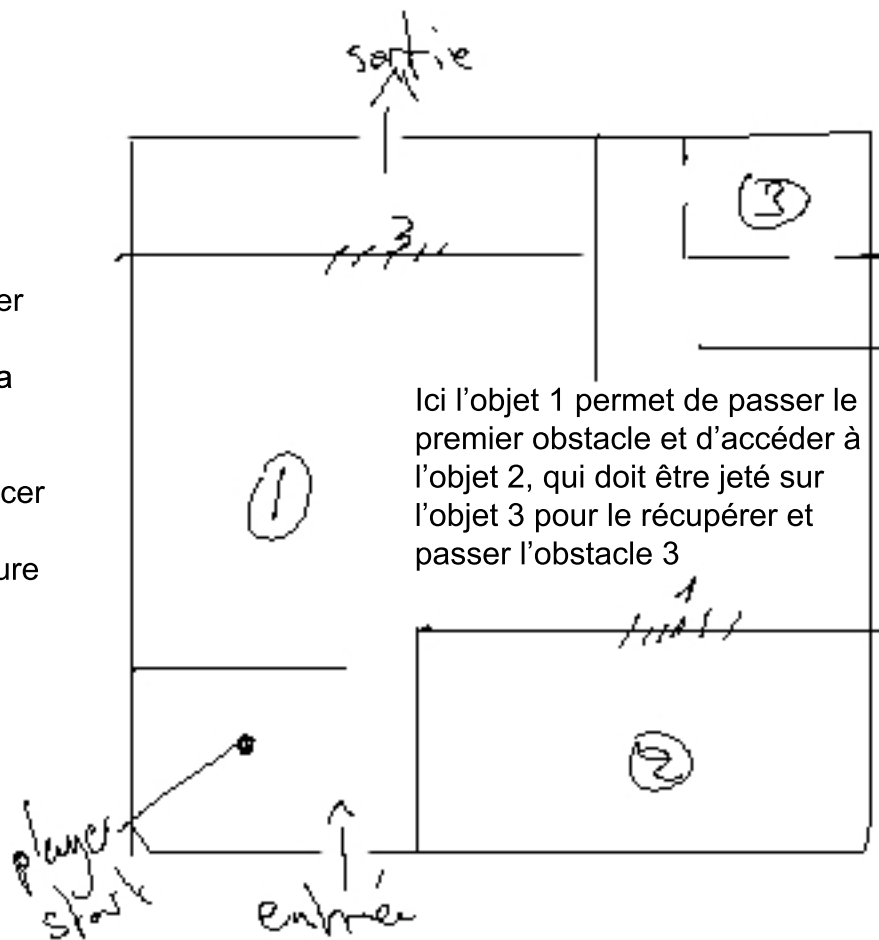


# Global Game Jam 2020 - REPAIR

## 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.

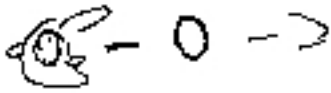


si le joueur passe sur un objet en en tenant un autre, celui qu'il tenait est éjecté, pouvant pousser d'autres objets ou activer des mécanismes

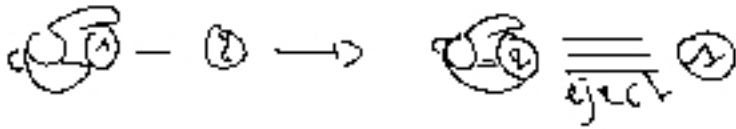
## Actions du joueur:

- 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...