Quart de page de justification des choix pour le fun de la mécanique de saut :

* Modulation de la hauteur du saut :

On décide de faire un ajout de force constant à la pression du bouton de saut, suivi d’ajout variables (force de plus en plus petite) si le bouton reste appuyé. Ainsi le personnage décolle toujours du sol, mais on peut sauter plus haut en restant appuyé, et on n’a pas d’effet jetpack ou autre étrangeté.

* Saut mural :

Lorsque le personnage saute alors qu’il est face à un mur, il est renvoyé dans la direction opposé d’une certaine force sans contrôle possible pendant un petit laps de temps. Effet de saut mural façon Mario. Il peut cependant utiliser ses sauts multiples pour retourner vers le mur.

* « Blink » :

La distance de la souris par rapport au joueur ainsi que le contact des pieds du « fantôme » avec du sol sont vérifiés afin d’empêcher le joueur de blink trop loin ou dans un mur. Lorsque le blink est encore sous délai, le personnage clignote (entre visible et moitié transparent) rapidement.