Odric Plamondon

Simon Papillon

Nicolas Cloutier

Ming Dutilly

# Rapport sur les ajustements

Afin de rendre notre mécanique de saut intéressante et fun, la modulation du saut est proportionnelle au temps d’appuis supplémentaire de la touche de saut. C’est-à-dire qu’avec un temps d’appui supplémentaire maximal de 0,5 secondes, le premier update ajoute 100% de la valeur de bonus à la hauteur du saut, l’update de la seconde 0,25 ajoute 50% du bonus et ainsi de suite. Avec les valeurs que nous avons sélectionnées, un saut long permet d’atteindre facilement n’importe quelle plateforme en vue. Cela donne un bon contrôle puisque seulement la première moitié du saut est réellement importante pour faire un grand saut, mais que la dernière partie donne une précision appréciée par le joueur.

Afin de rendre le saut multiple intéressant, nous avons fait que lorsque le joueur débute son Xième saut, sa vélocité en hauteur (axe Y) est toujours remise a 0. Le joueur obtient ainsi un autre saut de la même hauteur qu’il est habitué d’avoir. Le jetpack a un effet similaire : le joueur a une vitesse en hauteur qui est toujours remise à 0 avant d’appliquer la force du jetpack. Cette modification empêche le joueur de se propulser vers le haut, mais lui permet tout de même de ralentir sa chute. Ces deux modifications augmentent le fun du joueur puisque cela lui permet de plus facilement suivre son personnage en assurant que chaque saut soit identique. En effet, si la vitesse n’avait pas été remise à 0, les sauts auraient eu différentes hauteur dépendant de leur vitesse initiale, donc un mouvement totalement différent, ce qui aurait frustré le joueur.