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, on ajoute près de la moitié de la hauteur du saut en maintenant la touche de saut enfoncé. Cela donne un bon contrôle et fait que seulement la première moitié du saut est réellement importante pour faire un grand saut.

Afin de rendre le double saut 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 : si le joueur a une vitesse en hauteur positive, celle-ci est 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.