# Idées de modernisation du jeu *La Traque*

## Déplacement en temps réel, gestion de troupes

Mon idée ici est de rejoindre des jeux de simulation tactique en exécutant les déplacements du MonkC indépendamment des actions du joueur, cassant ainsi le caractère tour par tour du jeu initial qui rend les parties relativement simples lorsque les patterns du monstre sont connus.

Les déplacements des pisteurs seraient également fluidifiés par un système « point & click » en sélectionnant un pisteur (ou plusieurs si la fonctionnalité de déplacement de groupes est ajoutée) et cliquant à l’endroit de sa/leur destination.

En revanche, le système de tir du jeu initial serait conservé, lorsqu’un pisteur détecte le MonkC, le temps se ralentit voire s’arrête et le joueur aurait alors le choix entre déplacer les pisteurs dans la zone ou tirer avec celui qui a repéré la bête.

## Modifier l’aspect de l’espace de jeu

La carte actuelle est très simple, un rectangle de 14 cases sur 29. Les modifications que j’imagine sont de l’ordre de l’ajout d’obstacles et de dénivelés. Cela rejoindrait ma première idée de déplacements en temps réels, ralentissant les troupes lors de montées et accélérant leurs déplacements dans les descentes.

Les obstacles auxquels je pense seraient principalement des cailloux et des arbres, qui forceraient des détours pour les pisteurs, mais que le MonkC serait capable de traverser sans souci grâce à sa connaissance du terrain et son agilité.

Ces obstacles obstrueraient également la vision des pisteurs, leur donnant des angles morts dont profiterait le MonkC pour se rapprocher plus facilement d’eux.