

Thibault BALMETTE - Arnaud BUSO - Martin JACQUET

Ajustements (3 points)

En dehors de l'ajustement de la caméra (qui permet de distinguer le suivi horizontal et vertical en fonction du comportement du joueur), nous avons également ajusté les valeurs limites des différents paramètres (notamment airControl) pour rendre le jeu jouable même quand ces valeurs limites sont utilisées.

Nous avons également travaillé sur le jetpack pour que son utilisation soit la plus ressemblante à un jetpack classique qu'on retrouve dans plusieurs jeux vidéo 2D.

Nous avons essayé de travailler sur le saut mural pour le faire ressembler au saut que l'on retrouve dans Super Meat Boy (un saut assez flexible qui permet au joueur de se maintenir au mur tout en montant / glissant le long). Le résultat est plutôt mitigé sur ce plan-là !