



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Projet Tales & Legends**

**Subject: Re: Projet Tales & Legends - version 0.3.2 dispo !**

Posté par: pLeet

Contribution le : 20/9/2017 9:28:35

Tout dépend du style que tu veux pour ton jeu !

Je vais prendre deux exemple : World of Warcraft et The Witcher 3.

Ces deux jeux ont un système de monture similaire à ce que tu as avancé dans ton message (une direct, l'autre progressif). Dans World of Warcraft, dès qu'appuis sur la touche avancer, ta monture avance directement à la vitesse max. A l'inverse, dans The Witcher 3, la monture met un certain temps à réagir, puis a prendre de la vitesse.

Dans le premier cas, il s'agit d'un jeu assez "arcade", le joueur cherche principalement à aller d'un point A à un point B. Il aurait donc été contre productif d'avoir un système progressif dans ce cas là, vu que le joueur cherche avant tout le contrôle de la monture.

Dans le deuxième cas, les développeurs ont voulu un style très réaliste. Le cheval met du temps à : comprendre l'action demandé par le cavalier, l'exécuter, et atteindre sa vitesse de croisière ou de galop. Le cheval n'est pas très contrôlable, ce qui donne bien l'impression d'être sur un cheval, un être vivant, plutôt que sur une machine. Tu n'as pas la possibilité de contrôler ses mouvement, tu peux seulement lui ordonner de faire quelque chose.

Personnellement, j'ai été très frustré par le second cas (The Witcher 3 - réaliste) quand j'y ai joué. Le cheval met trop de temps à réagir, on ne ressens pas du tout le contrôle, le cheval a tendance à faire des actions incohérente avec ce que l'on souhaite BREF je n'ai pas du tout accroché, bien que ce soit très fidèle à la réalité.

Il ne faut pas oublier que dans un jeu il n'y a rien de plus frustrant que de ne pas avoir le plein contrôle de son personnage, surtout lors de (long) voyages (imaginez explorer Skyrim avec les contrôles de QWOP !)

Tout ça pour dire : je préfère quelque chose de carré, mais qui marche parfaitement ! Rajoute à la rigueur une (très) légère courbe pour adoucir la prise de vitesse, mais pas plus.