



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Projet Tales & Legends**

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

Posté par: Redstar

Contribution le : 29/4/2018 18:27:13

Bonsoir tout le monde,

Je suis en train de faire quelques changements qui me prennent pas mal de temps.

En repassant mon code pour l'inventaire, je me suis posé une question de concept et j'aimerais avoir votre avis:

Bon, actuellement, l'inventaire peut contenir tout et n'importe quoi et est séparé en 3 catégories (armes, vêtements et objets divers).

J'aurais voulu faire quelque chose de plus... réaliste: au lieu de pouvoir trimbaler plein d'objets comme par magie, j'aurais pensé limiter le port d'armes et armures que l'on a sur soit uniquement.

Je veux dire par là que si l'on veut avoir une arme plus puissante sur soit, il faut d'abord lâcher celle que l'on a en main, comme dans la réalité, pour reprendre la nouvelle.

Pour tout ce qui est des petits objets, le joueur devra acheter un sac (versions de plus en plus grand, au choix) histoire de pouvoir stocker plus d'objets pour l'alchimie, ou des pierres précieuses/trésors mais avec une certaine limite. Sans ce sac, on peut pas porter beaucoup dans ses poches. Comme dans la réalité.

En fait, j'ai pensé à ça pour celui qui est de la classe mage: a-t-il besoin d'avoir des épées et des haches alors qu'il utilise la magie principalement ?

Par contre, je ne suis pas encore certains de mettre une durée de vie sur les objets: si je fais ça, pour une classe guerrier, c'est vrai qu'il pourra utiliser une dague en dernier recours (et ses poings si plus rien de coupant).

D'après vous, devrai-je faire cela ? Pouvez-vous me justifier pourquoi cela pourrait être intéressant ?