

Reco Focus Zone

Actuellement, il y a deux possibilités
d'interactions avec les ennemis.

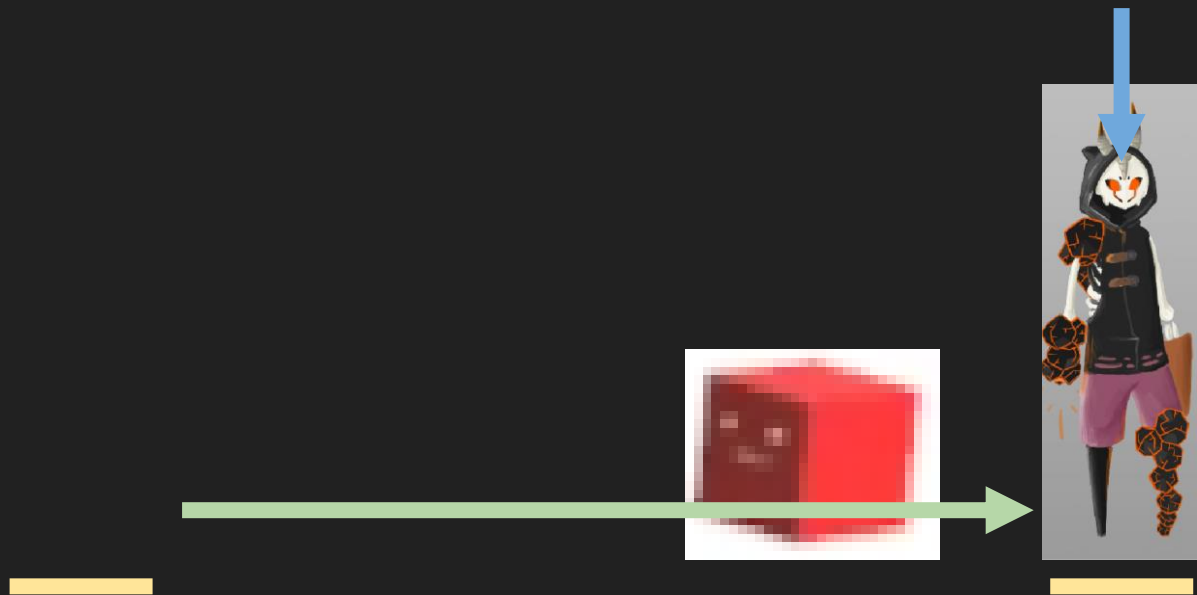
La première :

Sio est loin de son ennemi et son dash le fait atterrir juste derrière lui.



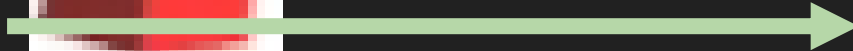
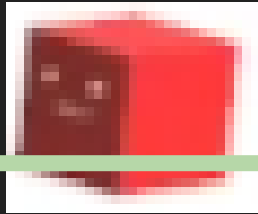
La première :

Sio est loin de son ennemi et son dash le fait atterrir juste derrière lui.



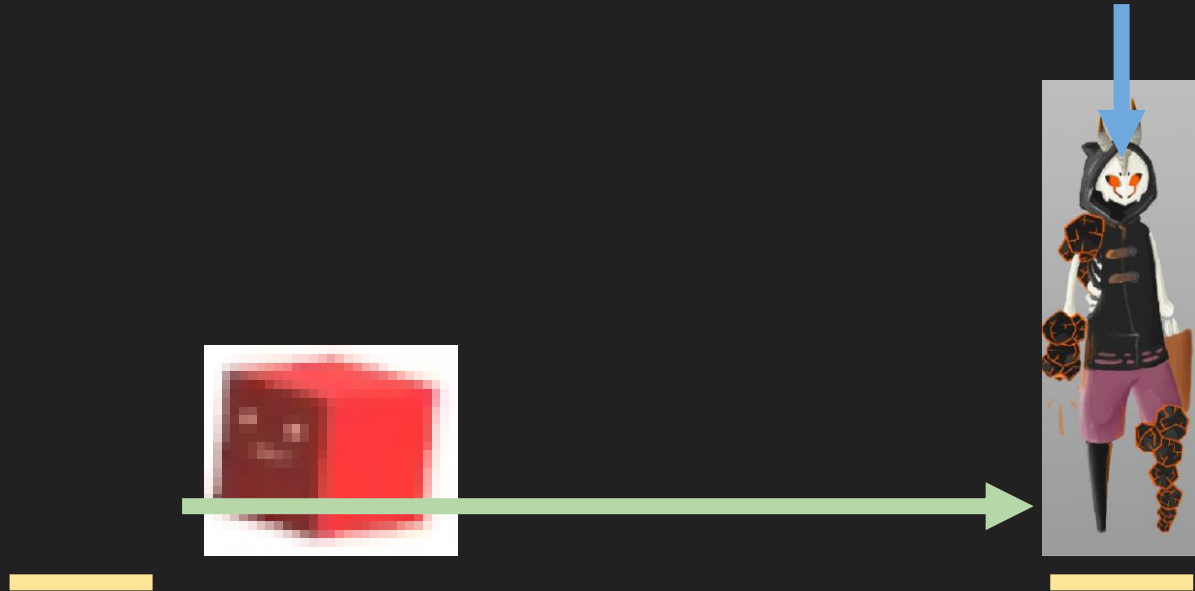
La deuxième :

Sio est près de son ennemi et son dash le fait atterrir loin derrière lui.



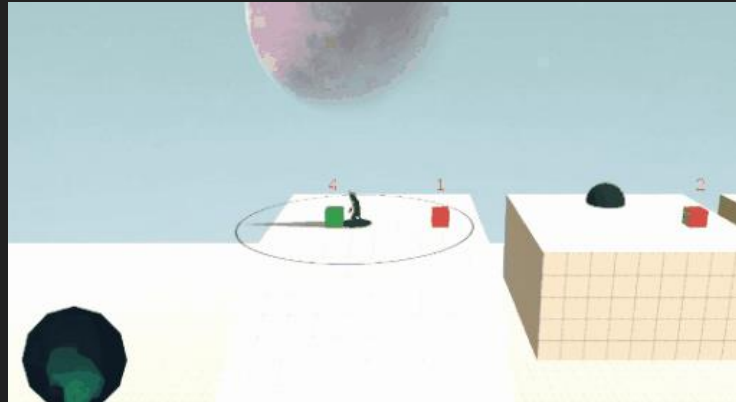
La deuxième :

Sio est **près** de son ennemi et son dash le fait atterrir loin **derrière** lui.



Je propose donc d'éliminer une des deux interactions pour rendre le comportement des déplacements moins aléatoires afin qu'ils soient plus prévisibles par l'utilisateur.

Et donc de garder la deuxième alternative car la première pose problème : lorsque Sio atterri derrière un ennemi, il le cible automatique ce qui est pénible et entraîne des "micros-dash" :



Exemple de mise en situation :

Sio



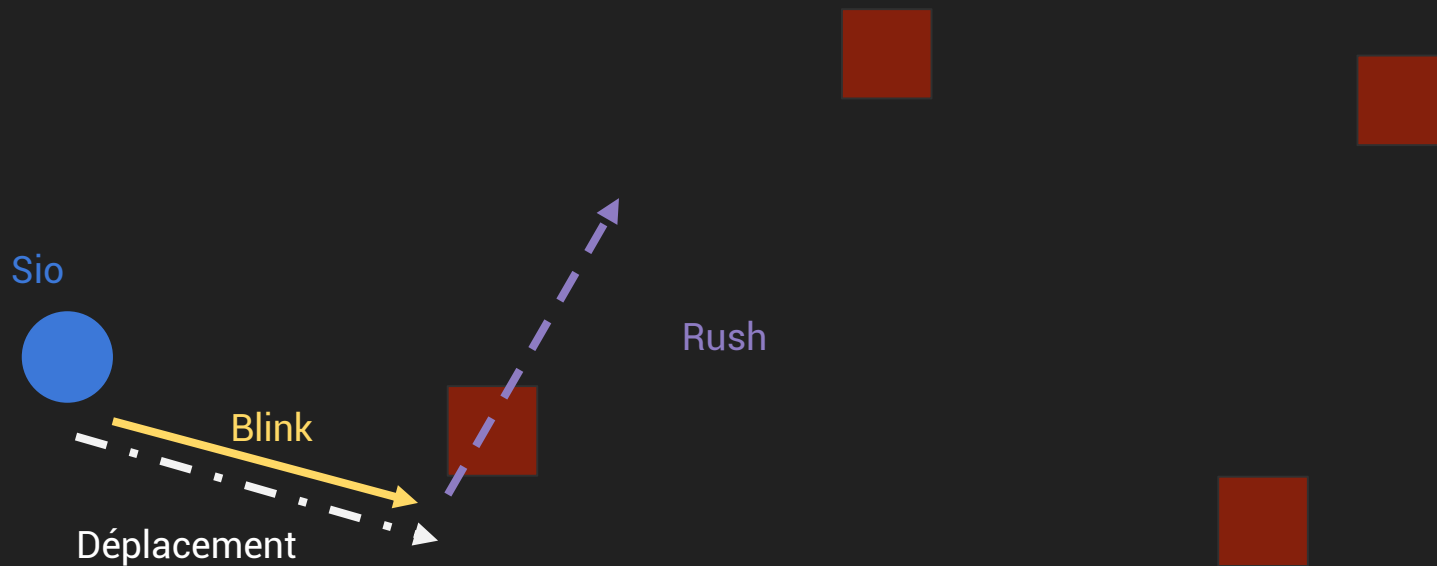
Blink



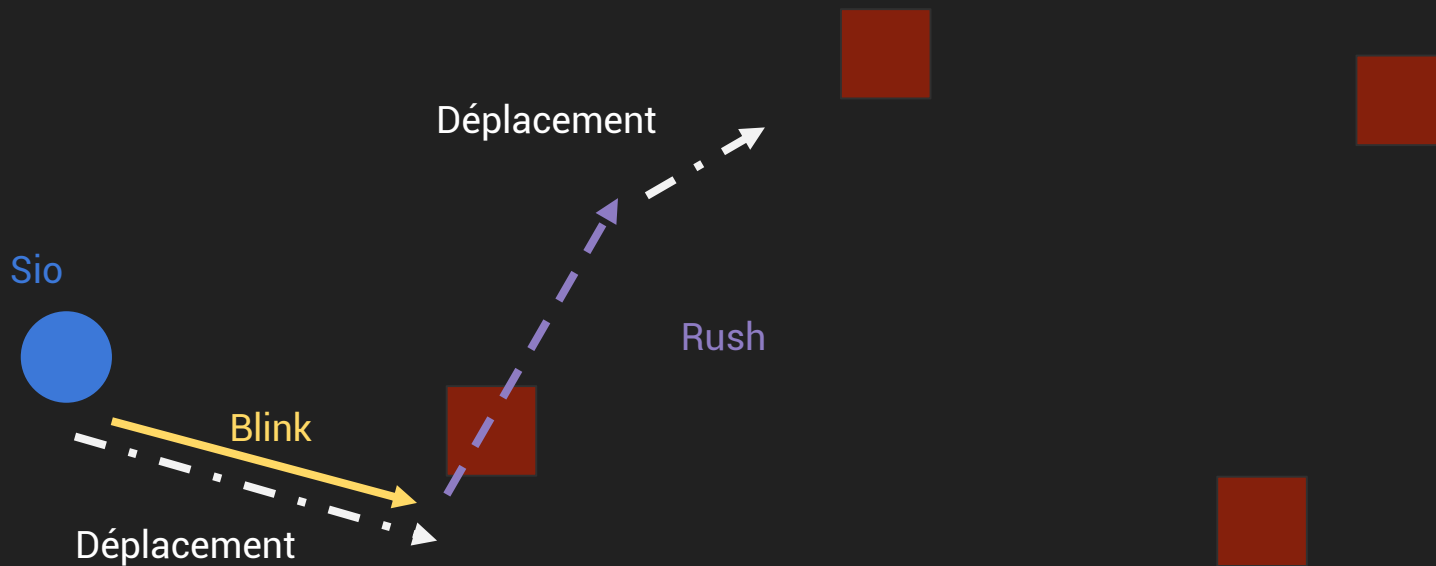
Déplacement



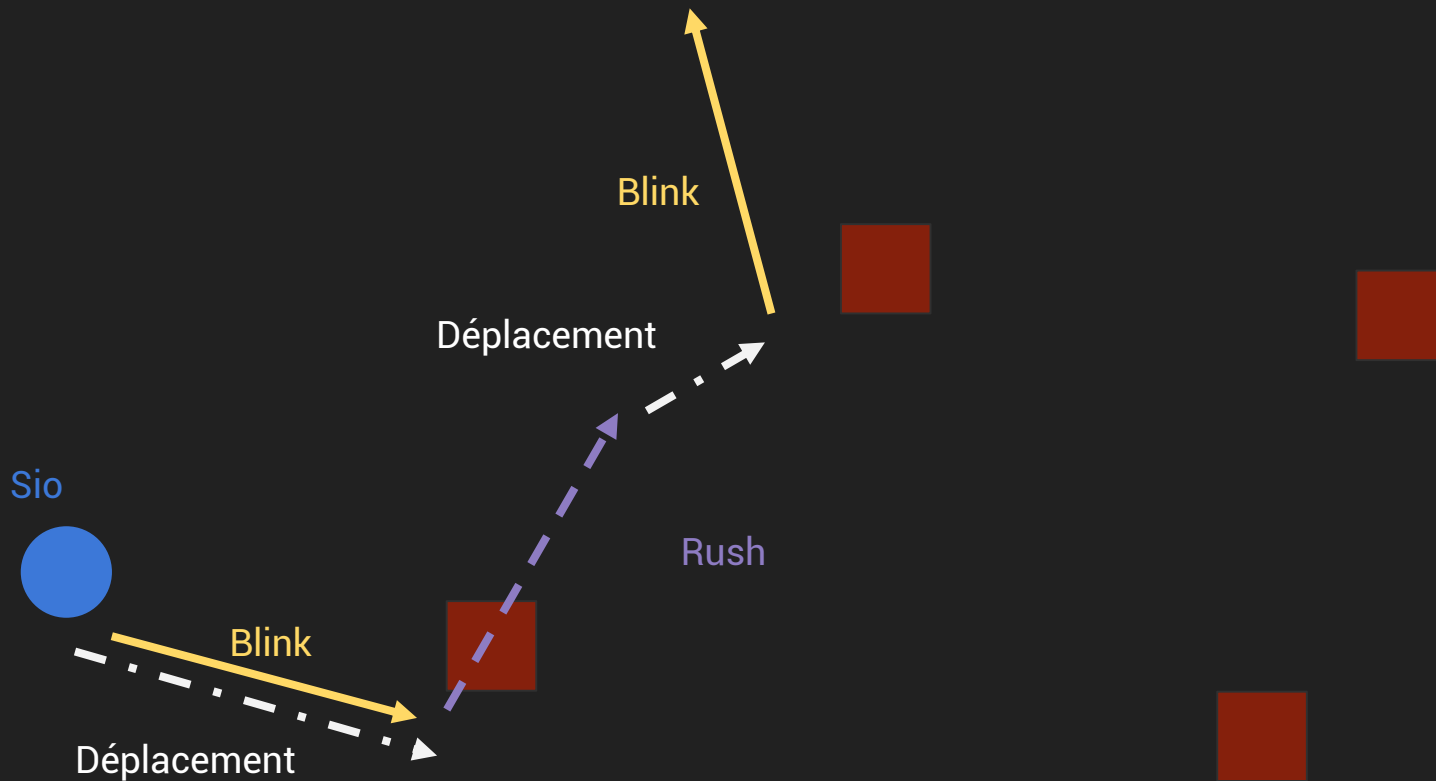
Exemple de mise en situation :



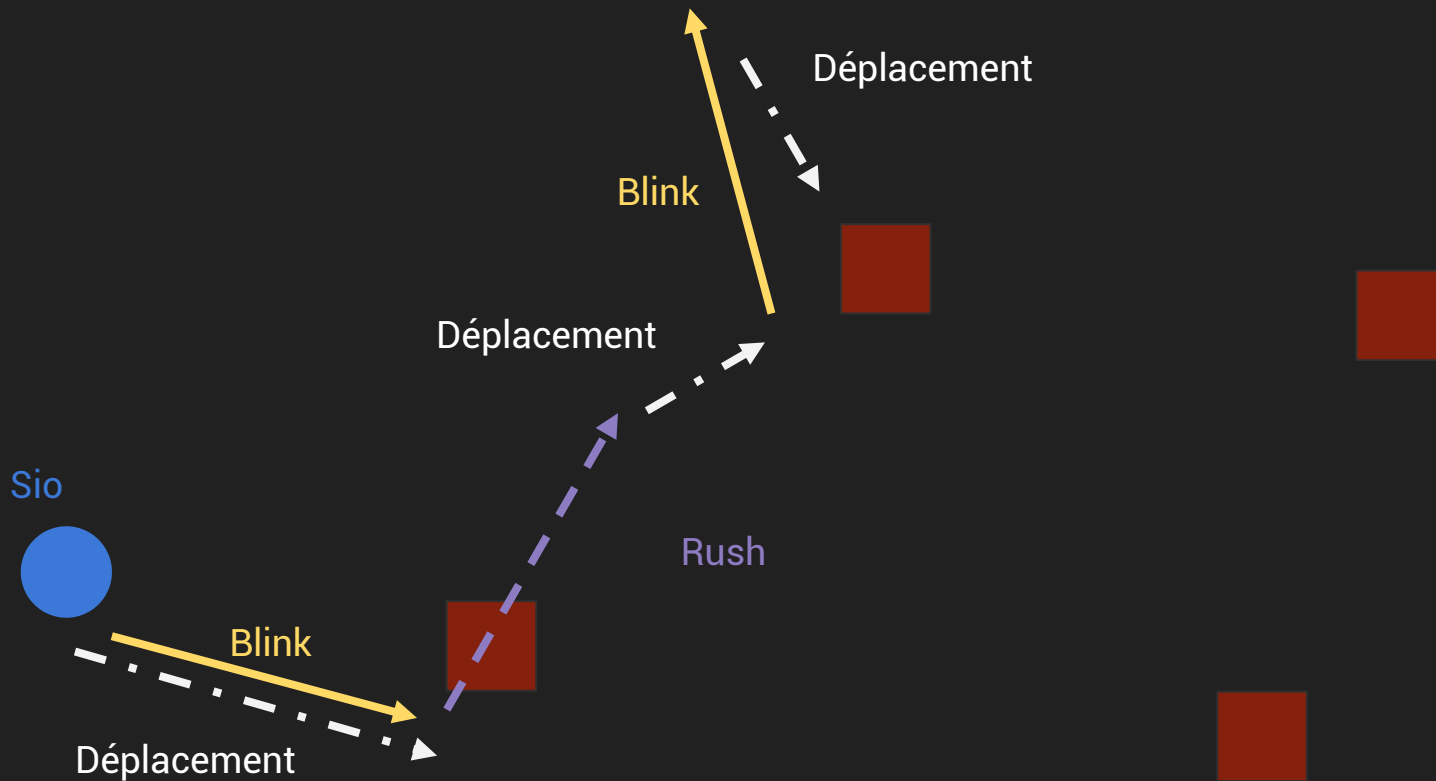
Exemple de mise en situation :



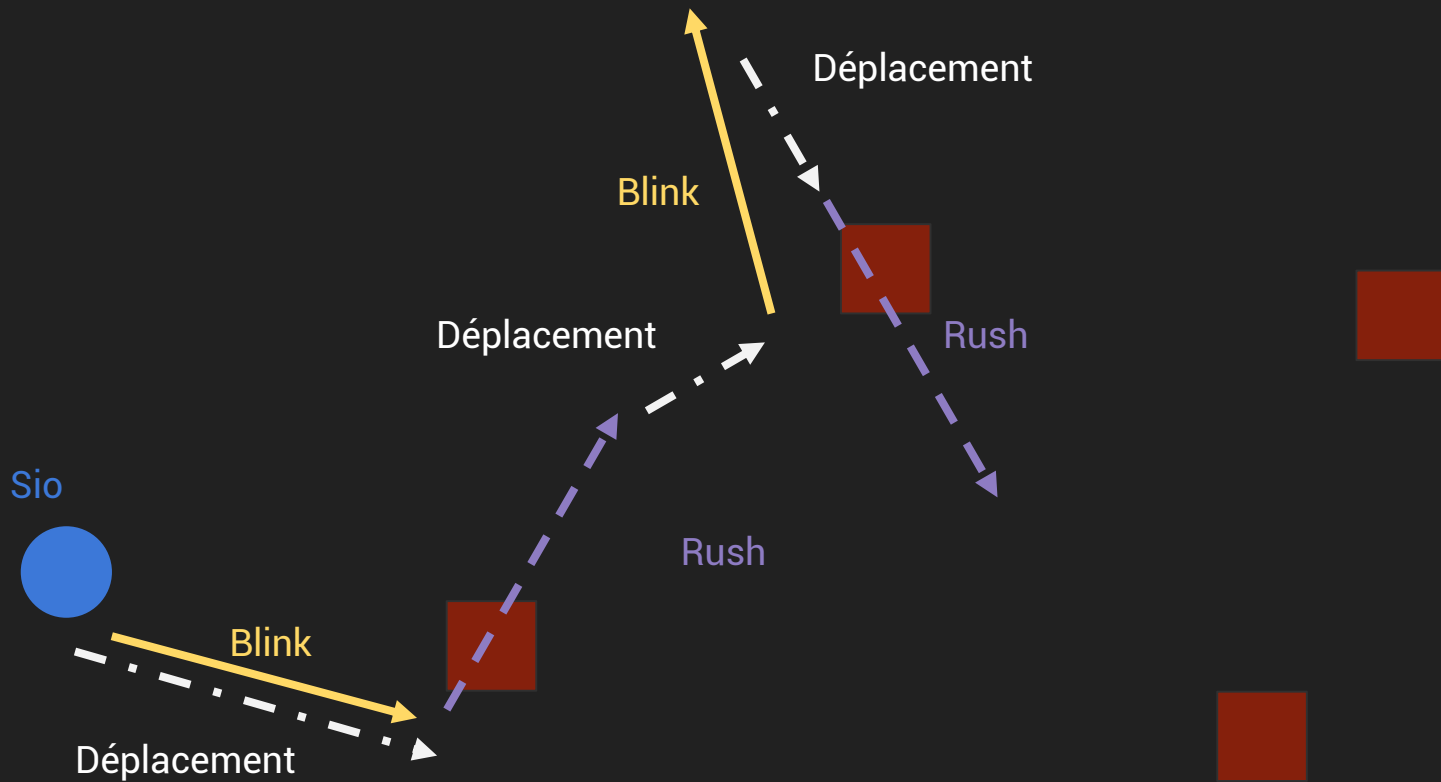
Exemple de mise en situation :



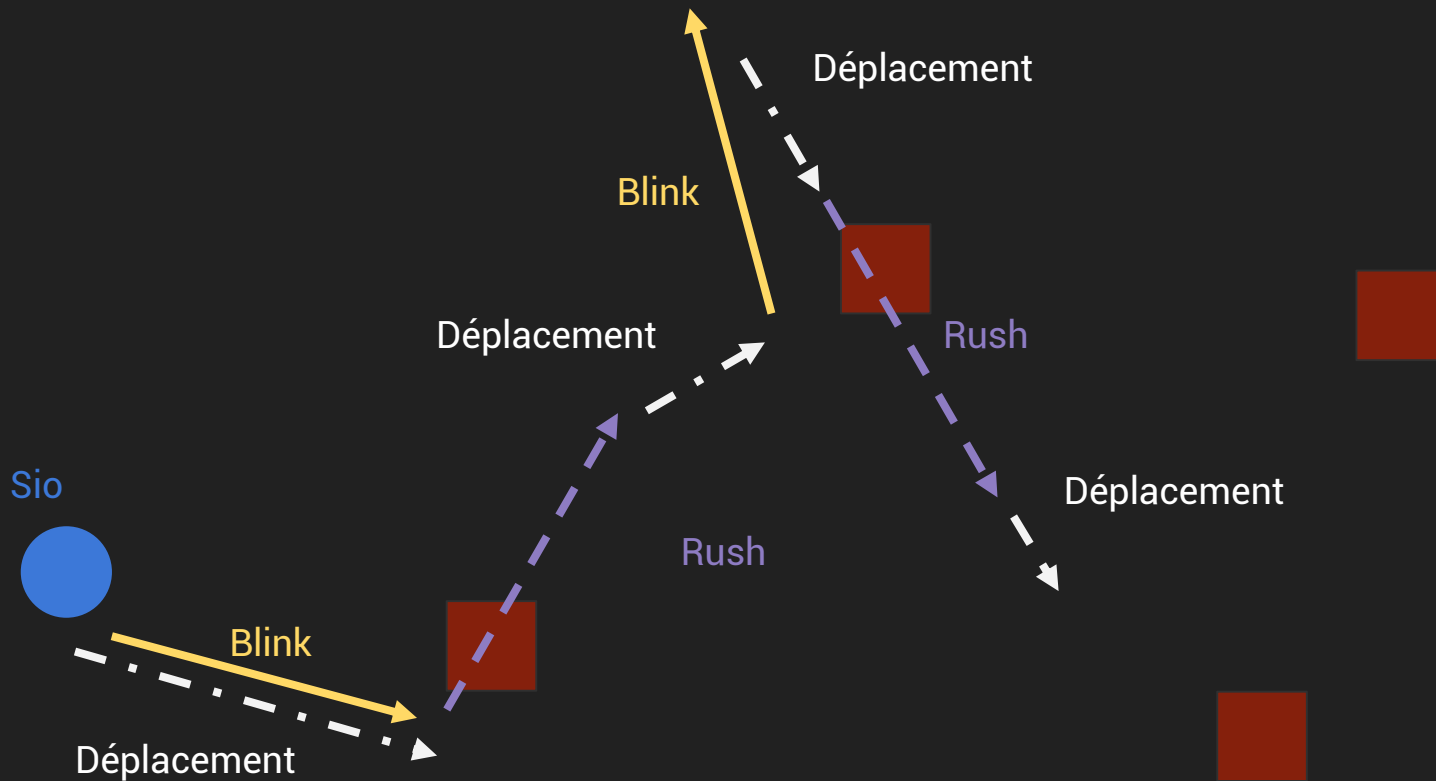
Exemple de mise en situation :



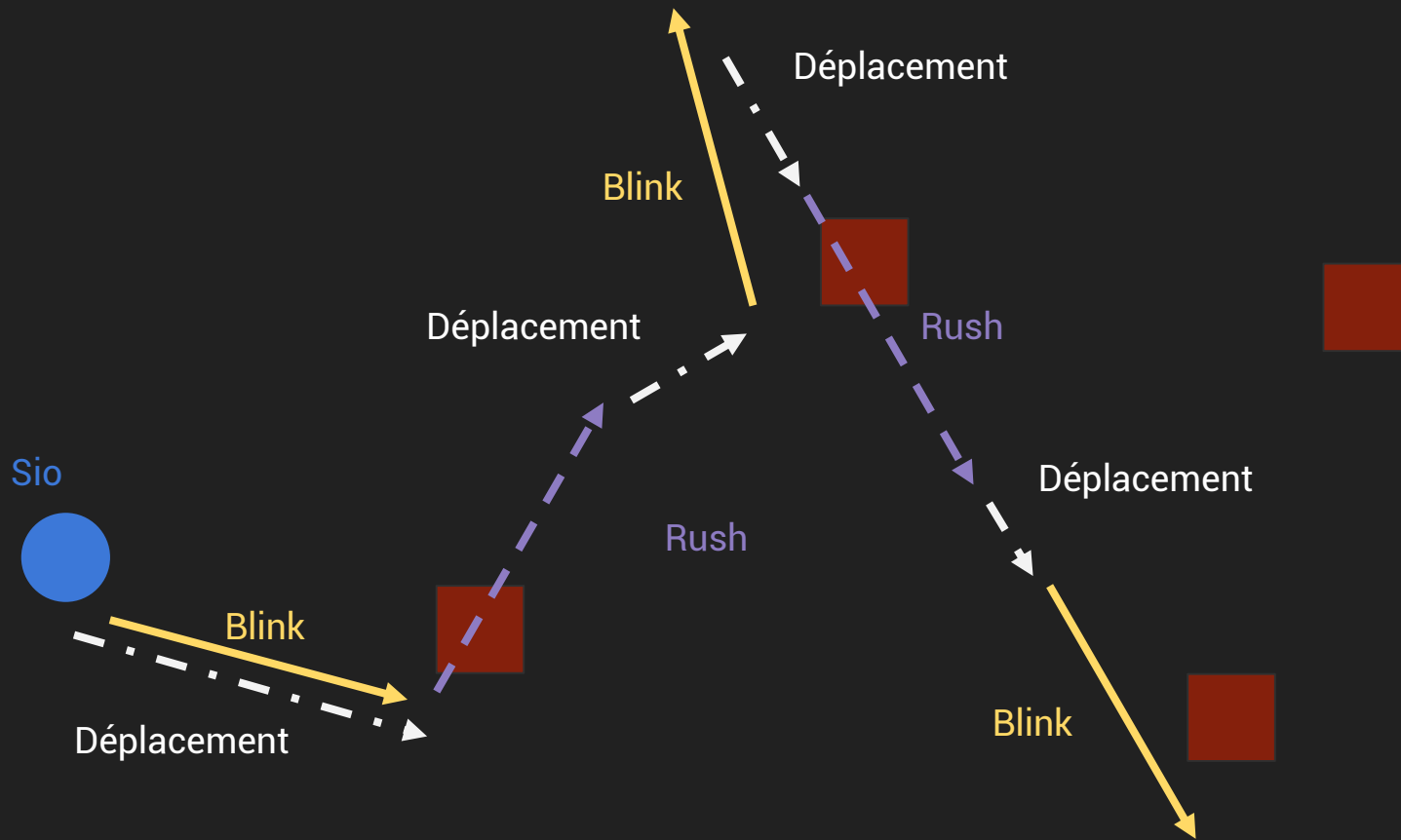
Exemple de mise en situation :



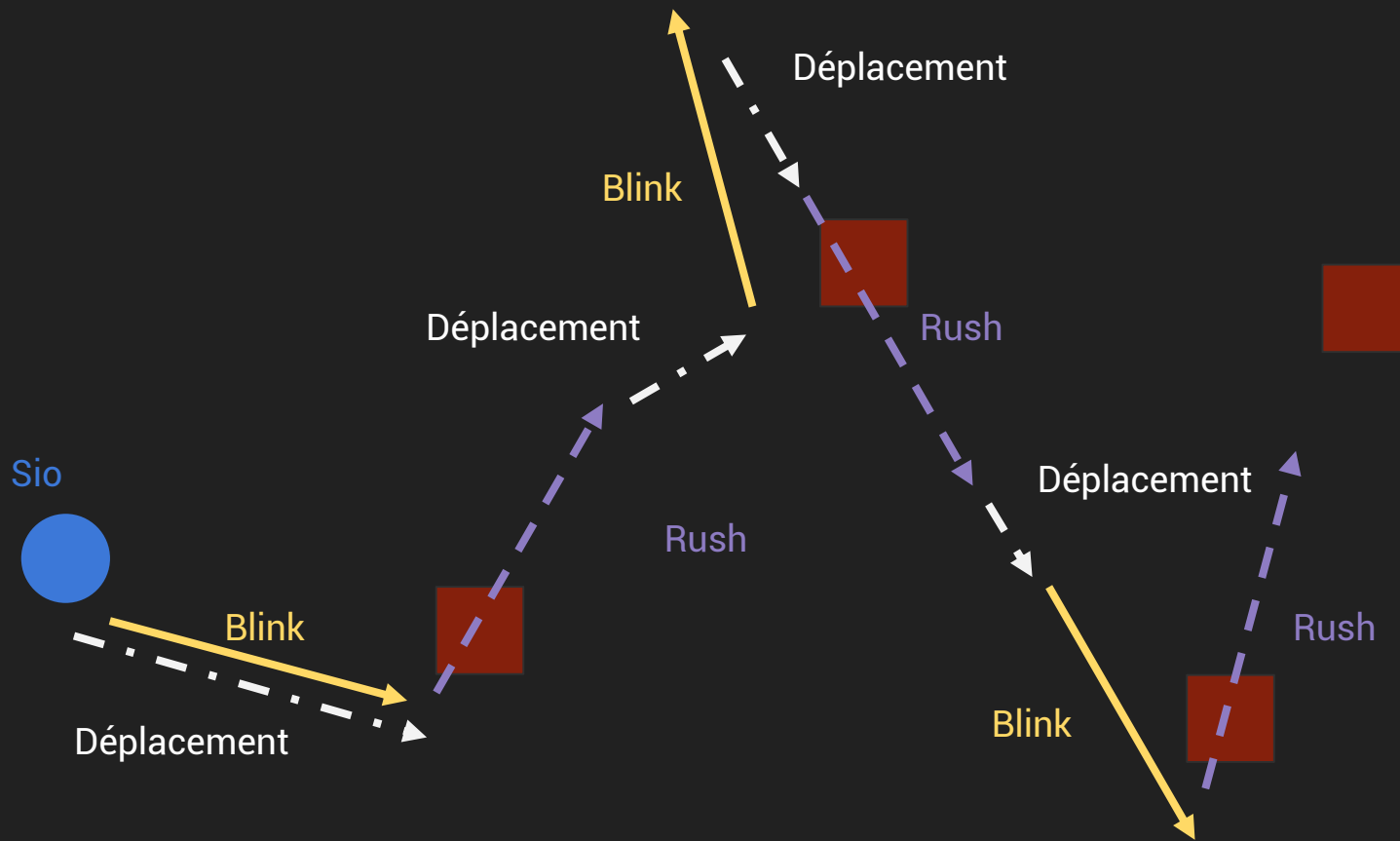
Exemple de mise en situation :



Exemple de mise en situation :



Exemple de mise en situation :



Exemple de mise en situation :

