19/09/17 : Mise en place des métrics de base

* On décide que le joueur a 100HP (à ajuster en fonction des obstacles ect)
* Première compétence à mettre en place : attaque au corps à corps : la canne-épée
  + Ne pas la rendre trop puissante ou trop rapide, ou le joueur sera trop assisté au début du jeu, ce qui le poussera à rusher chaque ennemi et à ne pas essayer d’éviter leurs attaques
* Deuxième compétence : Gemme raffinée Frostbite
  + Attaque magique à distance gelant l’ennemi sur place pour quelques secondes (
* Troisième compétence à mettre en place : attaque à distance : revolver
* Mise en place du tableau d’équilibrage des stats

20/09/17

* Changement, on priorise la mise en place d’un premier item de moindre importance. Après discussion avec Yannick, on se concentrera sur une gemme brute (de style +20HP) -> on teste l’impact sur les stats du joueur, sur l’UI et on disperse le tout sur le LD pour voir en partie l’équilibrage).
  + Après concertation avec Amine, nous partons sur une gemme brute verte qui donne +10 en HP max.
  + Pour l’instant, on peut la récupérer plusieurs fois.
* Concernant l’arme, pour rester dans le flow du développement, on commence par le revolver (un autre groupe programme le déclenchement d’une porte à cible). Postulat de base (à équilibrer) :
  + 6 coups
  + 1 secondes par coup
  + 5 secondes à la fin du chargeur pour le reload.
  + Possibles problèmes :
    - Trop lent/ trop rapide
    - Voir les dégâts
    - Munitions ou pas ?
* Killian a mis en place le jet de vapeur. Il faut que celui-ci blesse le joueur. On peut penser qu’il lui fait par exemple -20HP. Il ne faut pas qu’il le tue, mais il faut qu’il le blesse assez pour ne pas le faire rusher dedans sans conséquences. On peut utiliser le fx à l’horizontale ou à la verticale (modifier le lifetime pour la longueur du jet de vapeur).
  + -20 HP toutes les 2 secondes quand le joueur est en contact avec la vapeur
* Premier test de la gemme brute verte, le +HP max fonctionne, quand on la déséquipe le current\_HP n’est pas affecté -> voir peut-être pour l’ajout de potions.
* Potions :
  + 3 types, du plus commun au plus rare :
    - Commun : 50HP
    - Intermédiaire : 100HP
    - Rare : 150HP
  + On garde pour chacun la couleur verte pour faire un rappel de la gemme (tout ce qui est vert -> concerne les HP
  + Il faut déterminer une fréquence d’apparition (coffres et drop)
* Mettre en place un coffre à loot
  + Face au joueur (pas besoin de changer la mécanique de vue)
  + Contenu directement accessible au joueur
  + On commence avec une gemme brute verte à l’intérieur
* Solution pour le problème de l’UI  gemme :
  + On glisse l’arme depuis l’inventaire jusqu’au slot en bas, mais on glisse la gemme raffinée en haut, alors que pour utiliser son pouvoir en jeu on clique en bas -> dissonance dans ce qu’on demande au joueur.
    - Solution 1 : En glissant une gemme raffinée en bas, on grise un emplacement pour les gemmes brutes en haut (Problème : si il y a 4 gemmes brutes, est-ce qu’on en vire une ?)
    - Solution 2 : On glisse toutes les gemmes vers le haut (brutes ou raffinées), et il n’y a que l’effet de la gemme raffinée qui apparaît en bas (Problème : dissonance ou pas ?) -> solution que l’on va privilégier.
* Porte à cible : Quand elle est ouverte, elle le reste (justification : on a détruit le système, elle reste bloquée).