

New gameplay loop (WIP)

Objectif: Changer la boucle de gameplay pour la rendre plus agréable et avoir un sentiment de progression pour chaque île sans devoir toucher au LD des îles ni dénaturer le jeu

Les idées listées ci-dessous sont des propositions et toutes modulables

Solution 1: Ajouter une currency qui se reset à chaque île (Nature Points)

Boucle: Ramasser des matériaux > Construire un building/Les convertir en Nature Points > Améliorer les buildings/Expand > Ramasser des matériaux

- **Nature Points (NP):**

- Compteur affiché en permanence sur l'HUD et refresh à chaque changement (prévoir une icône pour l'UI)
- Ne sont pas gardés entre les îles
- S'obtiennent automatiquement en continu en petite quantité une fois le Compost construit (fréquence à définir)
- S'obtiennent en grande quantité contre des matériaux au Compost (ratios à définir)
- Servent à : upgrade tous les buildings de l'île
- Servent à : enlever végétation
- Servent à : expand l'île
- Servent à : donner des buffs temporaires aux tools

- **Compost :**

- Nouveau building générant des NP passivement quand le joueur est présent sur l'île une fois construit
- Permet au joueur d'échanger des matériaux en excès pour obtenir des NP (à définir) (reprendre UI Dream Fountain)
- Les crewmates n'interagissent pas avec le compost pour convertir des ressources en NP, cette action est exclusive au joueur
- Toujours accessible dès le début d'une île

- X levels d'upgrade (R0 > RX)
- Chaque upgrade augmente la production passive de NP (à définir)

- **Storages :**

- X levels d'upgrade (R0 > RX)
- Chaque upgrade augmente la capacité maximale (quantité à définir)
- Les crewmates ne se déplacent plus jusqu'au storage pour déposer leurs ressources, elles sont automatiquement transférées dès qu'ils les ramassent (à confirmer)
- Idée d'upgrade : envoyer directement les matériaux du storage dans l'inventaire

- **Factories :**

- X levels d'upgrade (R0 > RX)
- Chaque upgrade améliore le ratio de conversion (4:1, 3:1, 2:1, 1:1, ...) et la capacité de stockage maximale (quantité à définir)
- La vitesse de conversion d'une factory dépend de la statistique Crafting du crewmate qui y travaille
- Les matériaux requis pour la conversion sont prélevés d'abord de l'inventaire du joueur, puis du storage de l'île correspondant si il y en a dedans
- Idée d'upgrade : Prélever les matériaux pour craft directement du storage quand l'inventaire du joueur est vide

Note: les crewmates n'utilisent que les matériaux du storage de l'île

- **Cooking pot :**

- 4 upgrades (R0 > R4) (+25%, +50%, +75%, +100% de vitesse des crewmates)
- Cut des meals
- Les upgrades du cooking pot nécessitent des ingrédients trouvables sur l'île
- 2 possibilités pour le fonctionnement:
 - Le boost de vitesse est permanent sur l'île, plus besoin de la barre d'énergie
 - Le boost de vitesse est actif tant que la barre d'énergie est alimentée en déposant les raw ingredients disponibles sur l'île dans le cooking pot (les plats qui en sortent sont purement décoratifs et dépendent des ingrédients insérés)

- **Camp :**

- Nouveau building permettant d'augmenter le nombre de crewmates maximal par île jusqu'à 5 (comme Atlantis)
 - Toujours accessible dès le début d'une île
 - 5 upgrades (R0 > R5) (1, 2, 3, 4, 5 crewmates max)
 - Chaque upgrade permet d'ajouter 1 crewmate à l'expédition pour un maximum de 5 (doit être montré au début du jeu avec une animation pour que le joueur comprenne)
 - Les nouveaux slots doivent être remplis automatiquement avec les crewmates de la réserve du joueur quand ils sont débloqués, dans la limite des crewmates disponibles
- **Végétation :**
 - Remplacement des pelles par les NP pour retirer une tile de végétation
 - FX: Végétation qui "explose" en feuilles (juicy)
 - Supplies cachées en dessous
 - Buildings cachés en dessous
 - Petite quantité de matériaux récompensée pour chaque tile de végétation enlevée (micro-reward) (quantité à définir)
- **Tools :**
 - Utiliser des NP permet de donner un buff temporaire à l'efficacité d'un outil (~2 min 30 sec) (prix à définir)
 - Le buff ajoute la puissance de 2 rangs supérieurs au rang actuel du tool sélectionné
 - Concerne tous les tools sauf l'épée
 - Ne change pas l'apparence du tool mais ajoute une aura autour de l'outil sélectionné pendant la durée du buff
 - Les buffs se font par une nouvelle UI disponible avec un bouton sur l'HUD
 - L'UI liste les différents outils et dispose d'un bouton pour buffer chaque outil à la manière de l'UI Laboratory
 - Le prix en NP et la durée du buff sont affichés
 - Possibilité d'activer des buffs plus longs contre 1 gem à la place
 - Le joueur pourra activer le buff pour autant de tools qu'il souhaite, auquel cas chaque tool a un timer de buff indépendant
 - Chaque buff de tool doit apparaître sur l'HUD quand il est actif (=4 max)

Changements généraux :

- Nouveau bouton d'amélioration des bâtiments sur leur UIWorldSpace avec les matériaux requis à côté OU inclus sur le bouton
- Un pan de caméra sur l'objectif en cours d'une île non-terminée devrait arriver 1 fois chaque jour pour rappeler l'objectif au joueur (*ref: My Perfect Hotel*)
- Proposition (dépendra des limitations techniques): Ne pas clear l'île immédiatement après que le joueur ait terminé tous les objectifs et laisser la possibilité de revenir plus tard pour terminer de clear l'île à 100% pour obtenir une récompense spéciale par île (diorama ?)

- **Résumé changements totaux (estimation):**

- **[+]** Nouvelle currency: Nature Points (NP)
 - **[-]** Suppression des pelles
- **[+]** Nouveaux bâtiments: Compost & Camp
- **[+]** Nouveau système: Building upgrades
 - **[+]** Compost upgrades avec Nature Points
 - **[+]** Storages upgrades avec Nature Points
 - **[+]** Factories upgrades avec Nature Points
 - **[+]** Camp upgrades avec Nature Points
 - **[+]** Cooking Pot upgrades avec Raw Ingredients (+ Nature Points ?)
 - **[+]** Bouton d'upgrade sur UIWorldSpace des buildings
 - **[-]** Suppression des upgrades de building permanentes dans le laboratory
- **[+]** Nouveau système: Tool buffs
 - **[+]** Nouvelle UI pour les tools buffs (reprendre UI laboratory)
- **[+]** Amélioration des végétations
 - **[+]** FX d'explosion de feuilles quand elles sont retirées
 - **[+]** Nouveaux micro-rewards en retirant les vegetation tiles
- **[⇒]** Changement du fonctionnement du Cooking Pot
 - **[+]** Remplir la barre d'énergie simplement en déposant des raw ingredients au Cooking
 - **[-]** Suppression de la liste des meals au Cooking Pot
 - **[-]** Suppression du mini-jeu de cooking au Cooking Pot
- **[+]** Amélioration des feedbacks
 - **[+]** Pan de caméra 1 fois par jour sur l'objectif en cours

