Boucles de gameplay

18/09/2017

**Boucle générale :**

Objectif : Trouver le gros dossier compromettant.

Challenge : Les ennemis, les énigmes et les boss.

Récompense : Texte sur l’histoire du prota.

**Boucle d’exploration :**

Objectif : Trouver la sortie et du loots.

Challenge : Espace labyrinthique non linéaire.

Récompense : Progression, satisfaction et du loot.

**Boucle de combat :**

Objectif : Gagner.

Challenge : Pattern de l’IA.

Récompense : Exp, drop et la satisfaction.

**Boucle d’énigme :**

Objectif : Résoudre le casse-tête.

Challenge : La complexité de l’énigme.

Récompense : Loot ou avancer dans le donjon.

**Boucle d’event subsidiaire :**

Objectif : Peut potentiellement aider le joueur.

Challenge : Les events peuvent aller à l’encontre du joueur.

Récompense : Loot, Exp ou Heal.

**Boucle Gem :**

Objectif : Devenir plus fort.

Challenge : Ne s’acquiert pas facilement.

Récompense : Acquiert de nouvelles skills + stats bonus.

**Boucle boutique :**

Objectif : Vendre / Acheter

Challenge : Nécessite de l’argent ou du loot.

Récompense : Argent / Gem / Item