Boucles de gameplay

18/09/2017

**Boucle générale :**

Objectif : Trouver les docs compromettant.

Challenge : Les ennemis, les énigmes et les boss.

Récompense : Texte sur l’histoire du prota.

**Boucle d’exploration :**

Objectif : Chercher quelque chose qui serve au joueur.

Challenge : Les éléments en question sont cachés.

Récompense : L’apport au joueur du loot obtenue.

**Boucle de combat :**

Objectif : Gagner.

Challenge : La force de l’ennemie.

Récompense : Exp + loot potentiel.

**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 : Possiblement aidé 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