



Boucles de jeu



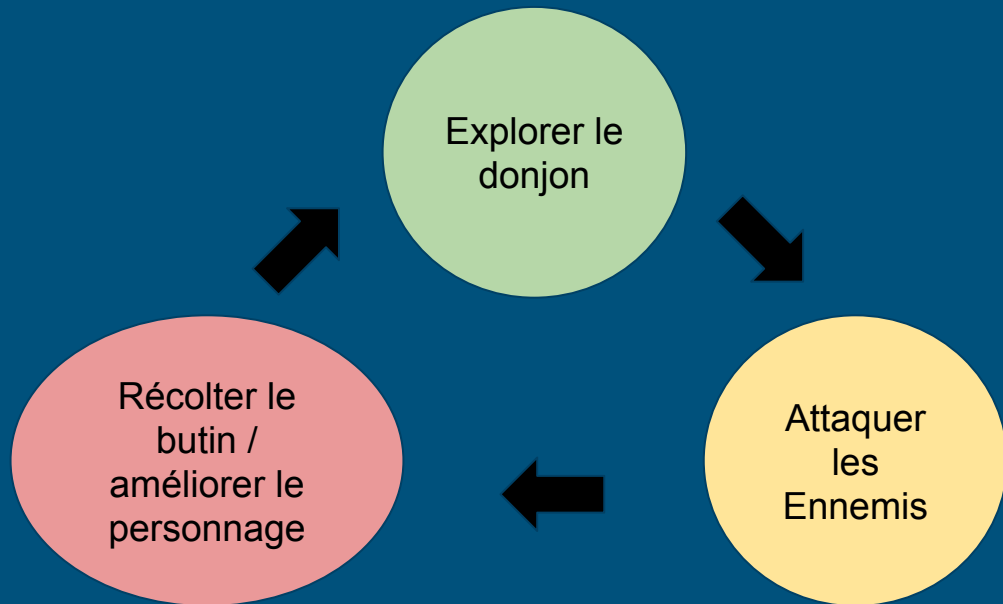
C'est ça que le joueur fait



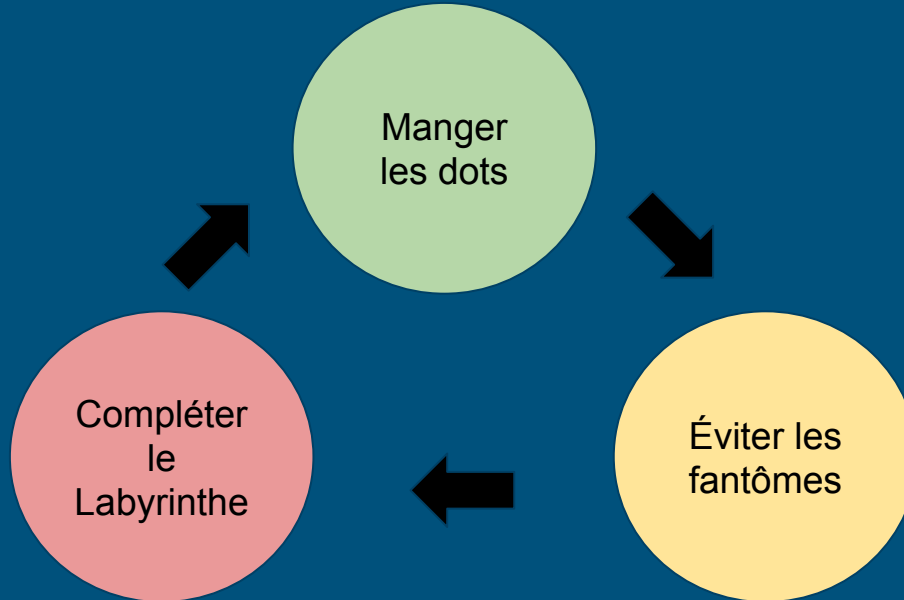
Core Game Loop (Boucle de jeu principale?)

- La core game loop représente ce que le joueur FAIT le plus souvent dans le jeu.
- Les mécaniques principales doivent se retrouver dans la core game loop
- La core game loop ne doit contenir aucun élément superflu.
 - C'est vraiment le MVP (minimum viable product)
 - Si, dans le jeu, un des élément de la core game loop disparaît, le jeu cesse de fonctionner pour le joueur

Core Game Loop (Boucle de jeu principale?)



Core Game Loop (Boucle de jeu principale?)



Core Game Loop (Boucle de jeu principale?)

- Créer pièces spéciales
- Relâcher des pièces spéciales

Faire un Match

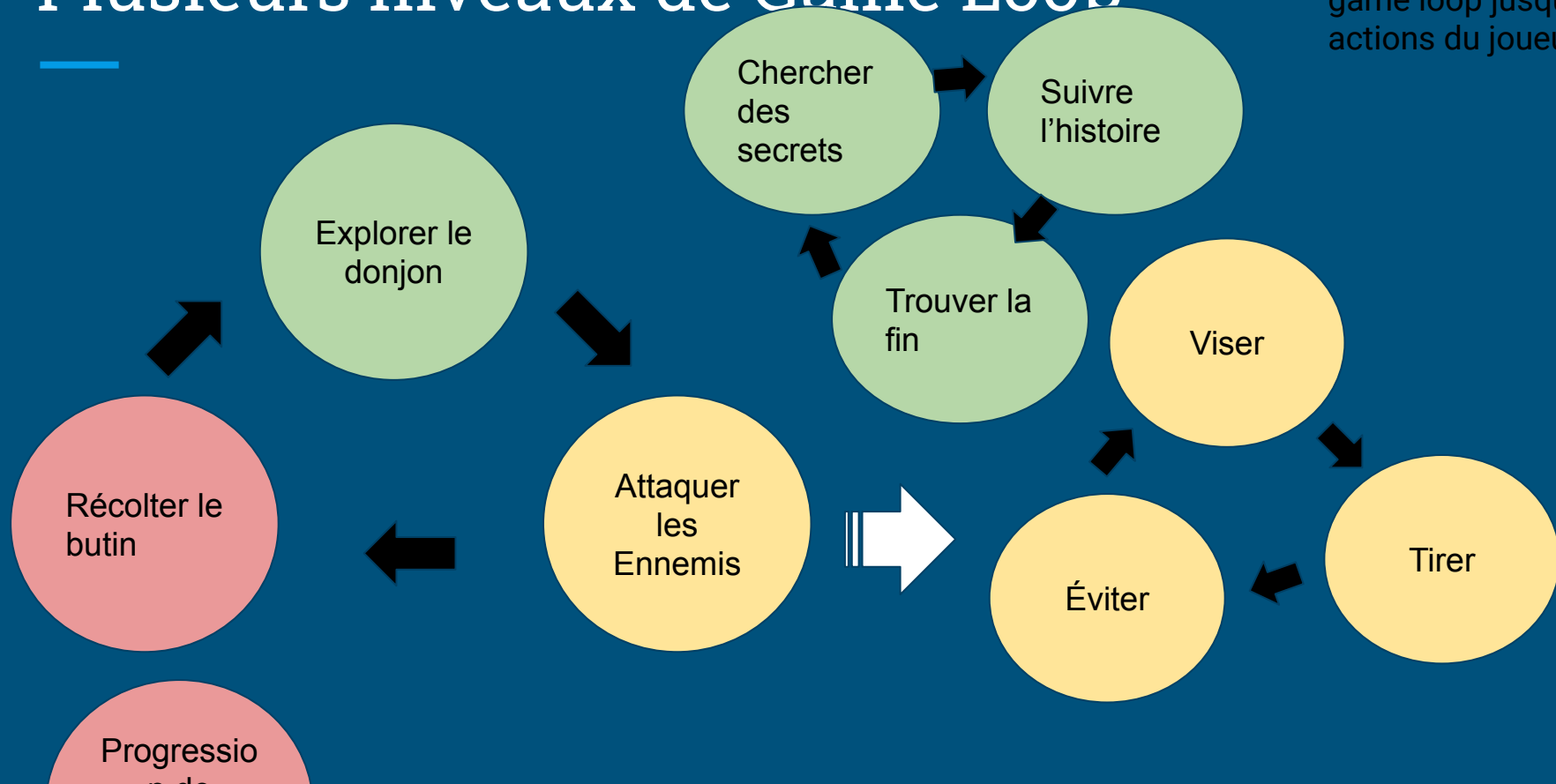


Planifier
les
prochains
coups

- Trouver les possibilités
- Compter les coups
- Préparer un Power-up

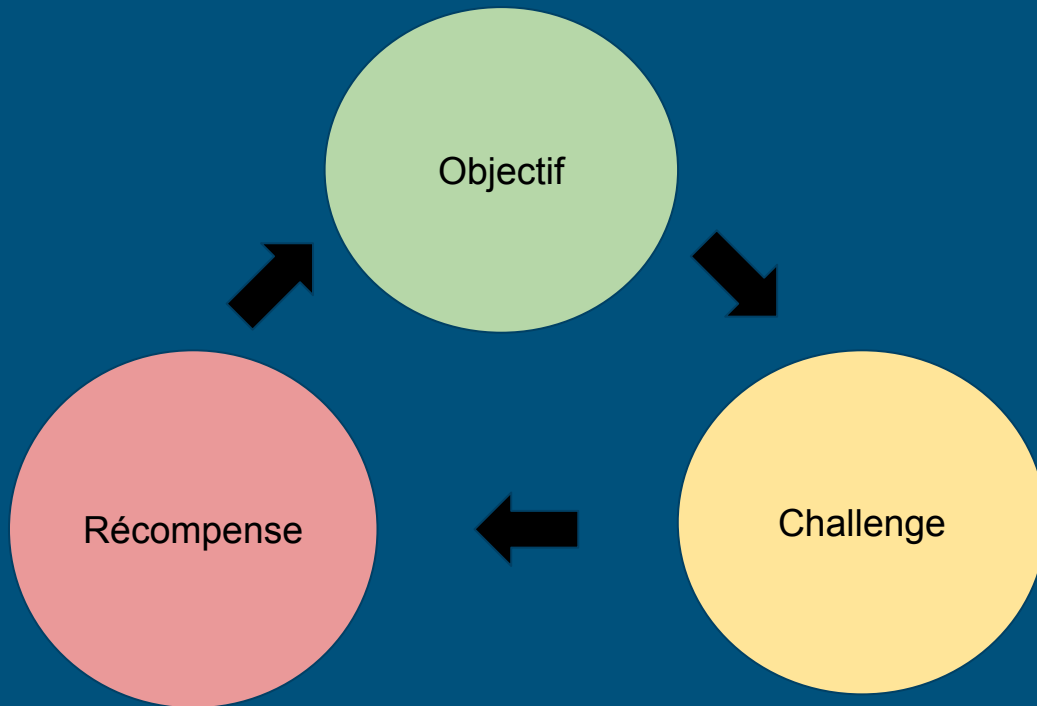
Plusieurs niveaux de Game Loop

Essayer de descendre
game loop jusqu'aux
actions du joueur



Boucle OCR

- Objectif
- Challenge
- Récompense



Game Loop Économique



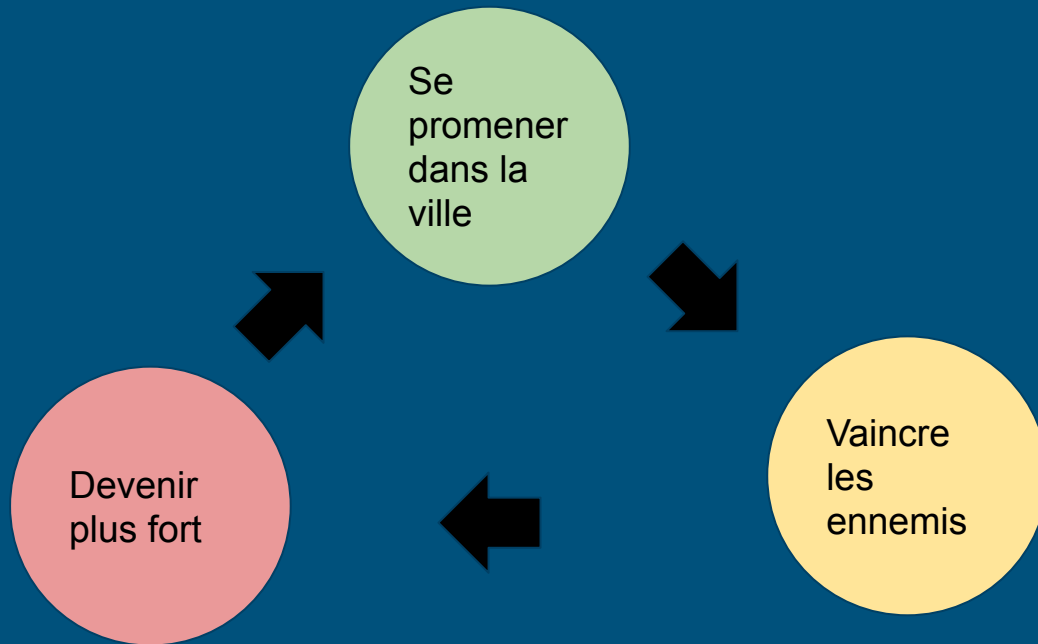
Session de jeu

- Le Joueur veut compléter un tour de boucle lors de ses sessions de jeu.
- Si un joueur joue 5 minutes, il doit vivre les différentes étapes de sa boucle sinon il va être perdu
 - Sans Objectif -> Pourquoi je fais ça?
 - Sans Challenge -> Pas de risque donc pas de valeur
 - À vaincre sans péril on triomphe sans gloire - Corneille
 - Sans Récompense -> Pourquoi j'ai fait ça? Tout ça pour ça?

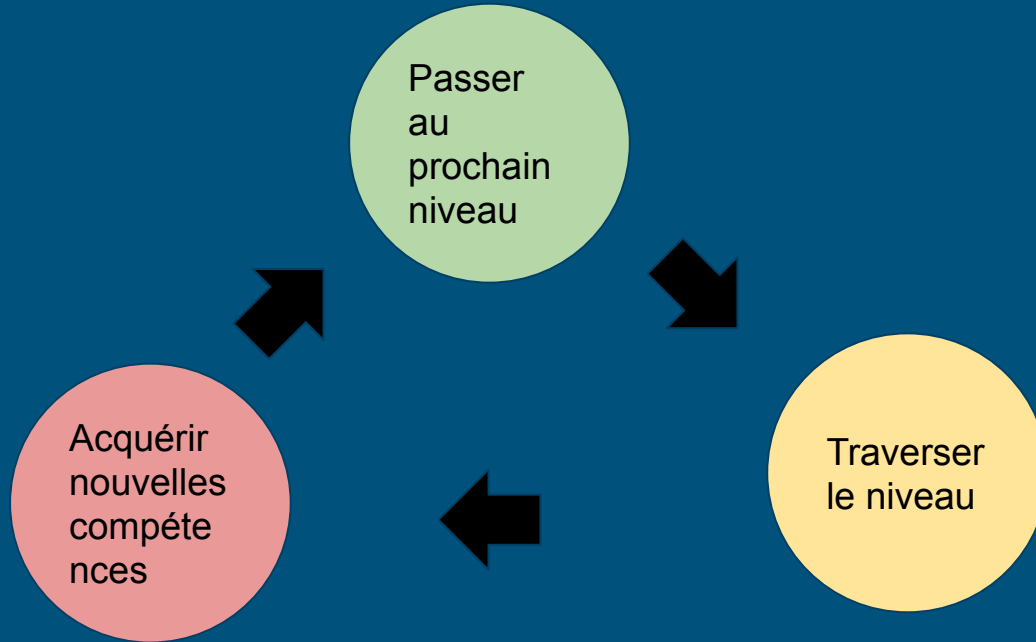
Exercice

- Game loop de Spiderman:
- Game loop de The Messenger:
- Game loop Civilization 6:
- Game loop Street Fighter 3:
- Game loop de Dad of War:

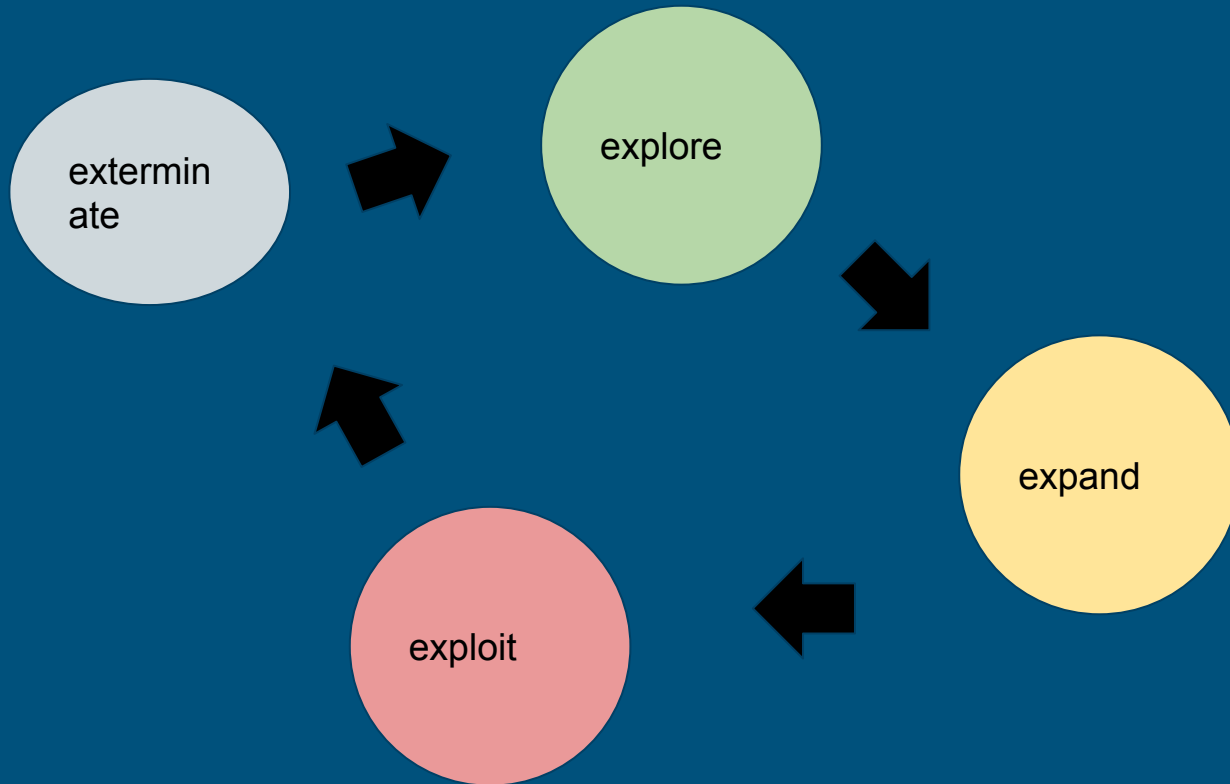
Spiderman Loop



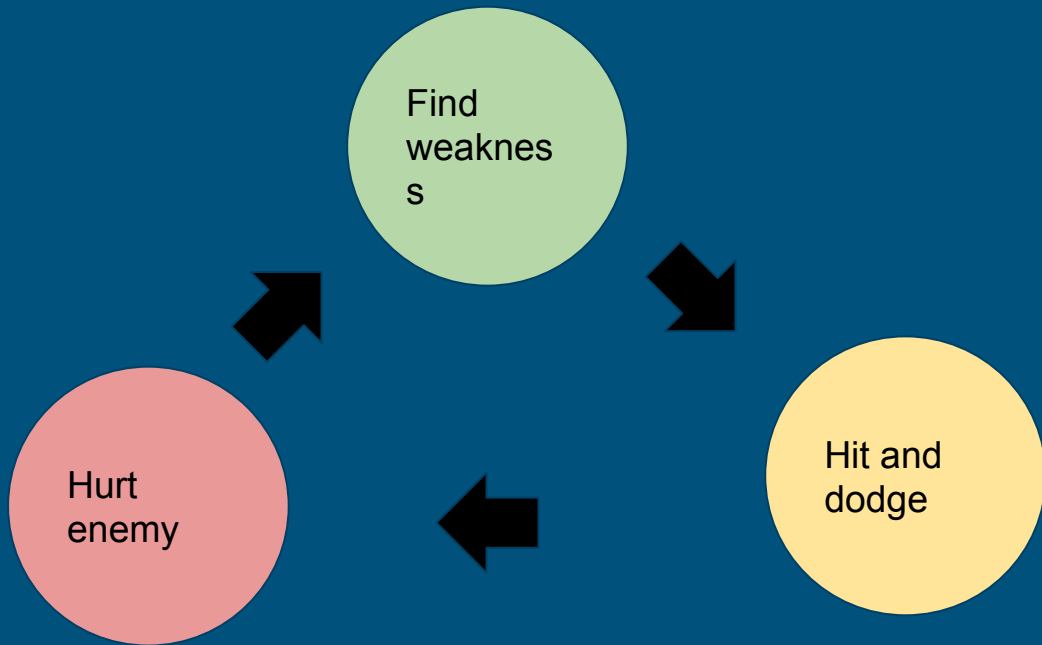
The Messenger Loop



Civilization Loop



Street Fighter 3 Loop



God of War Loop

