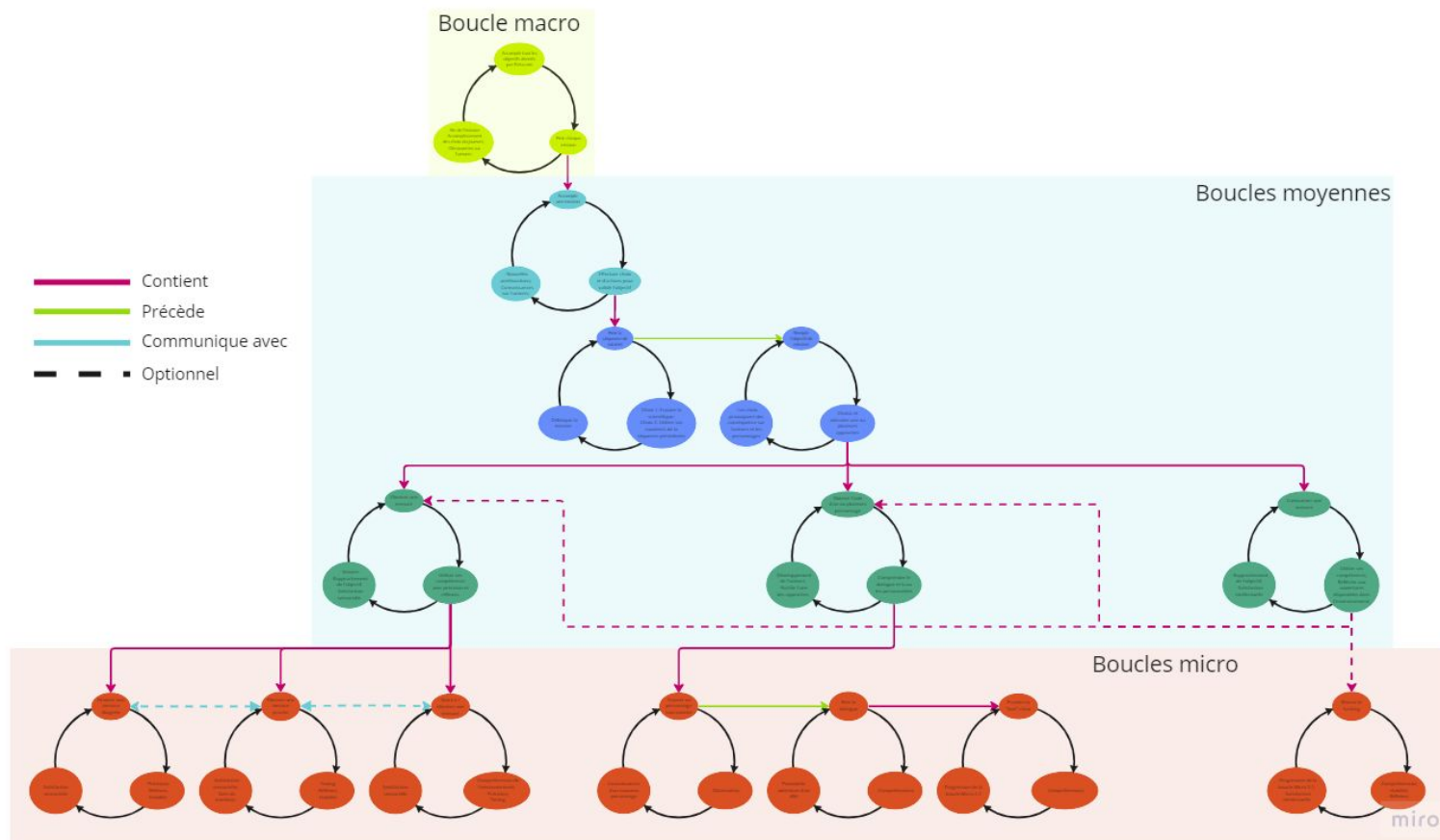


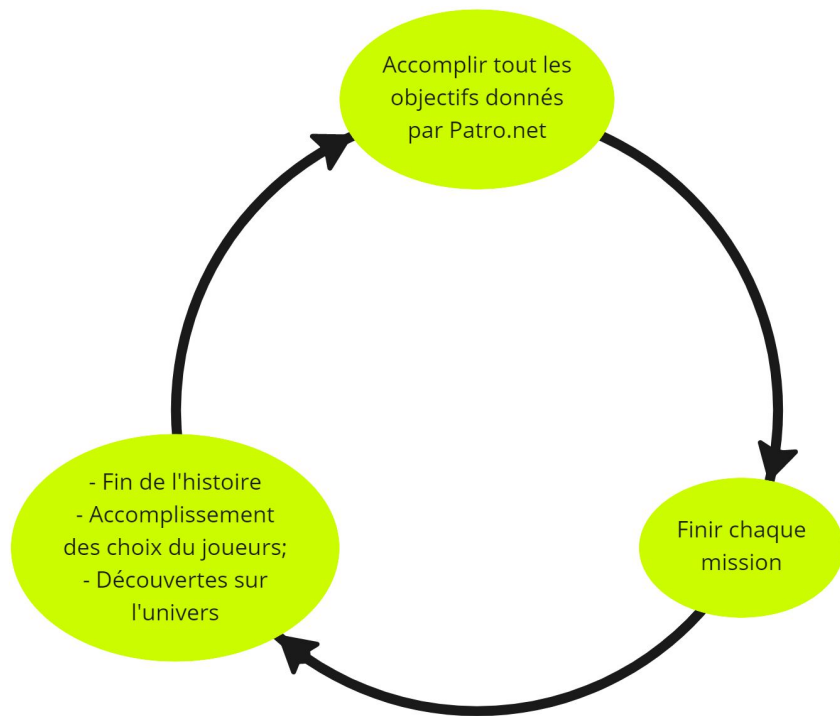
Présentation des boucles de jeu

Groupe : Margot, Oskar, Antoine, Teddy

Schéma des boucles et de leur relations



Macro : Une des fin du jeu



Relation aux autres boucles :

Contient : Moyenne 1 (La Mission)

Précède : -

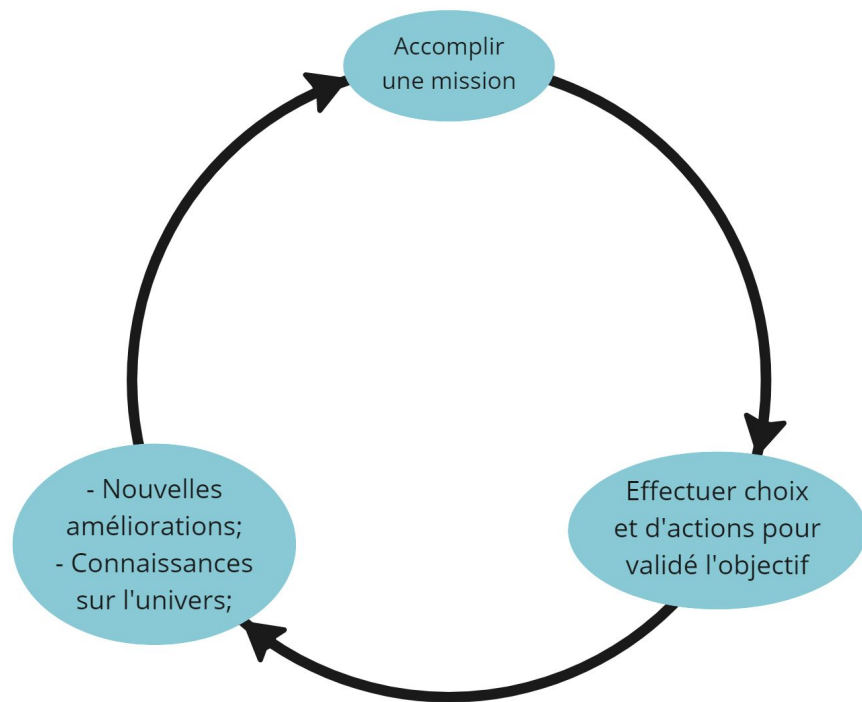
Type de boucle :

- *Objectif / Challenge / Récompense*

Description :

Le but donné au joueur est d'obéir à son employeur. Ce dernier lui donnera des missions à effectuer. Finir toutes ses missions conduit à une fin du jeu. Cette dernière apporte plusieurs récompenses comme la satisfaction d'avoir réussi et de voir l'importance de ses choix en plus d'apprendre certains éléments de l'univers

Moyenne 1 : La Mission



Relation aux autres boucles :

Contient : Moyenne 2.1 (la séquence "calibrage")

Précède : -

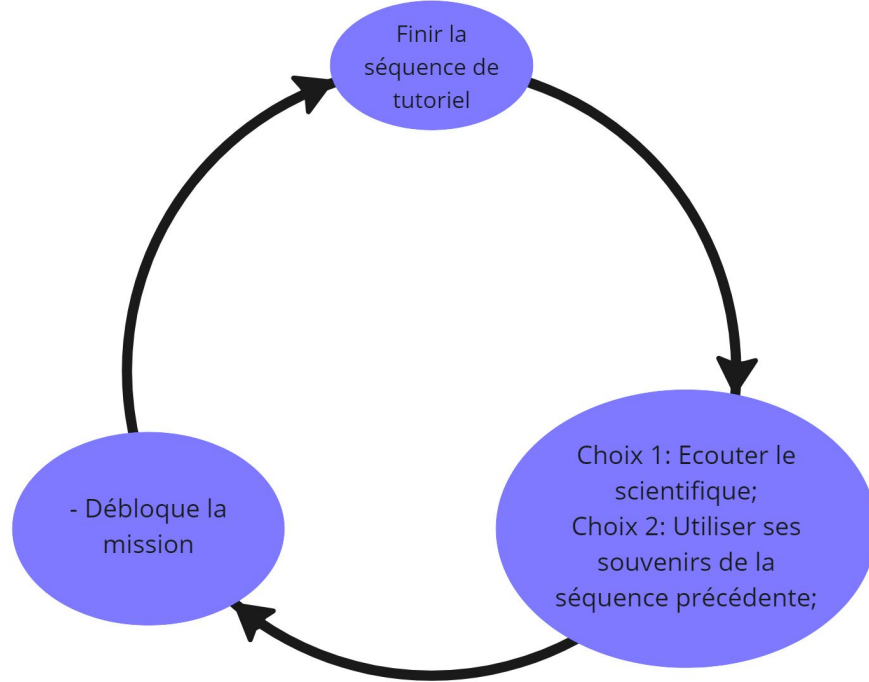
Type de boucle :

- *Objectif / Challenge / Récompense*

Description :

L'employeur donne une mission au personnage joueur. Le joueur va être amené prendre certaines décisions pour en valider l'objectif. Au cours de cette mission il va apprendre des détails sur l'univers dans lequel il évolue. A la fin de cette dernière, il recevra de nouvelles améliorations.

Moyenne 2.1 : La séquence “calibrage”



Relation aux autres boucles :

Contient : -

Précède : Moyenne 2.2

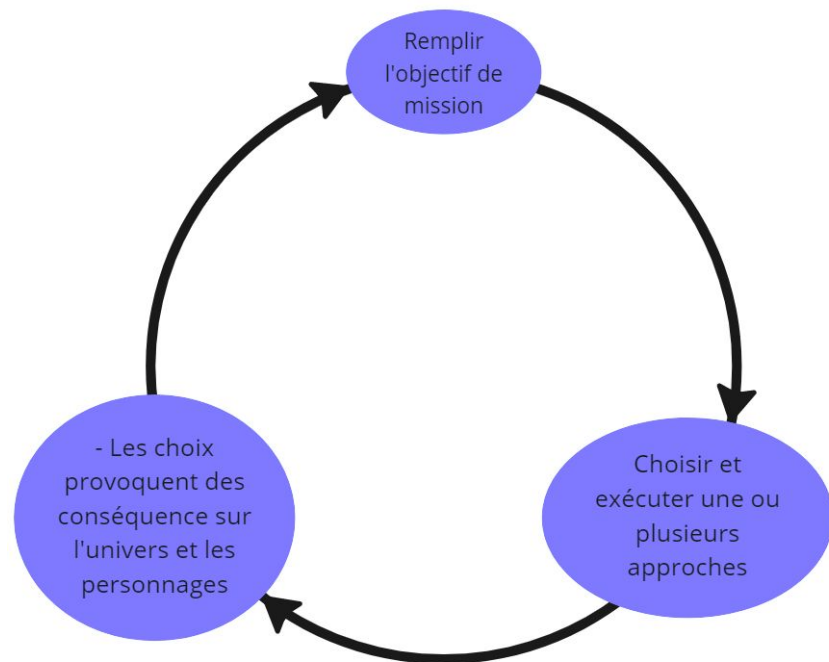
Type de boucle :

- *Objectif / Challenge / Récompense*

Description :

L'employeur veut s'assurer que le personnage joueur sait comment utiliser son corps bio-mécanique et ses augmentations. Le joueur doit donc passer une séquence de “calibrage” servant de tutoriel. Il est amené à la jouer au début de chaque mission, donc s'il sait déjà quoi faire, il peut la passer bien plus rapidement. Une fois ça fait, il débloquent l'accès à la mission sur terrain.

Moyenne 2.2 : La mission en conditions réelles



Relation aux autres boucles :

Contient : Moyenne 3.1, 3.2 et 3.3

Précède : -

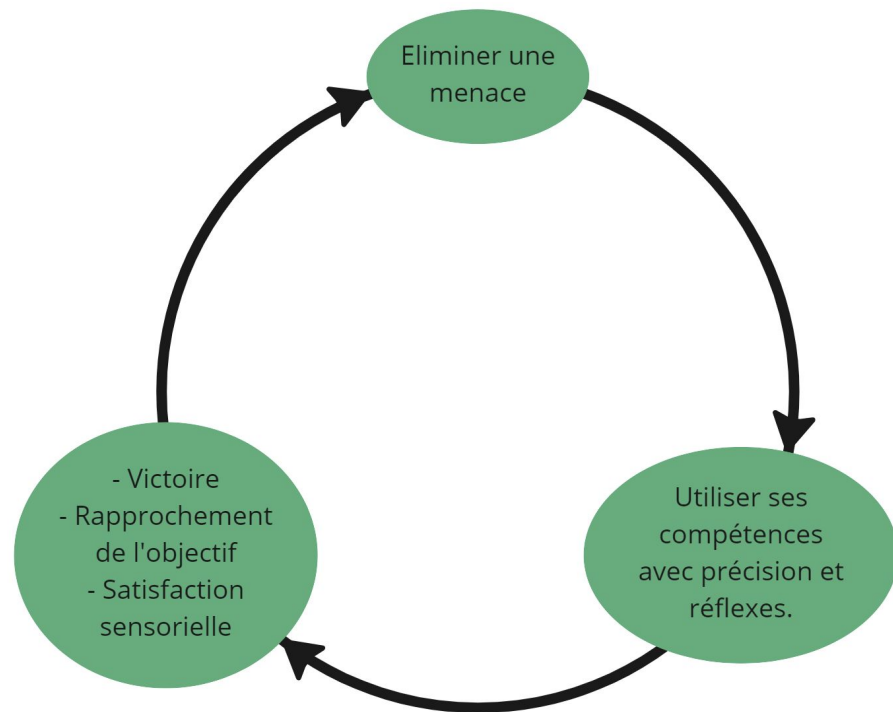
Type de boucle :

- *Objectif / Challenge / Récompense*

Description :

Une fois sur le terrain, le joueur va devoir étudier ce dernier et choisir comment il veut accomplir l'objectif. Il peut être une machine à tuer tout comme un silencieux voleur et même s'allier à d'autres personnages. Chaque choix majeur que prendra le joueur aura des conséquences sur le déroulé de la mission.

Moyenne 3.1 : L'affrontement



Relation aux autres boucles :

Contient : Micro 1.1, 1.2 et 1.3

Précède : -

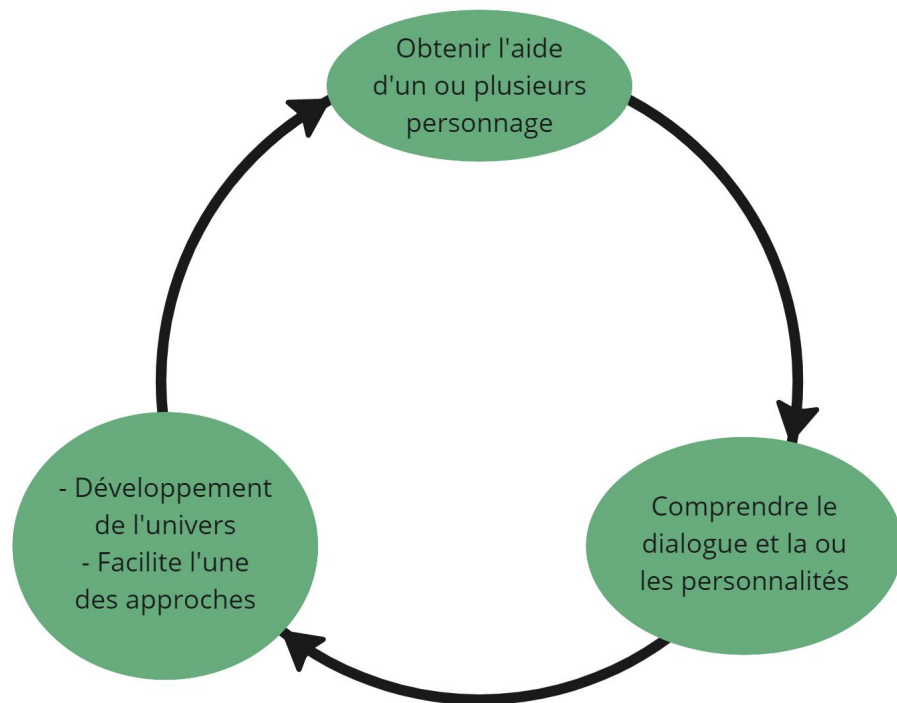
Type de boucle :

- *Objectif / Challenge / Récompense*

Description :

L'une des approches possibles est l'affrontement frontale de ses ennemis et/ou menaces potentielles. Le joueur va devoir utiliser ses compétences et améliorations à bon escient pour en venir à bout. Mais ça lui permettra de se rapprocher de l'objectif de la mission.

Moyenne 3.2 : La discussion



Type de boucle :

- *Objectif / Challenge / Récompense*

Description :

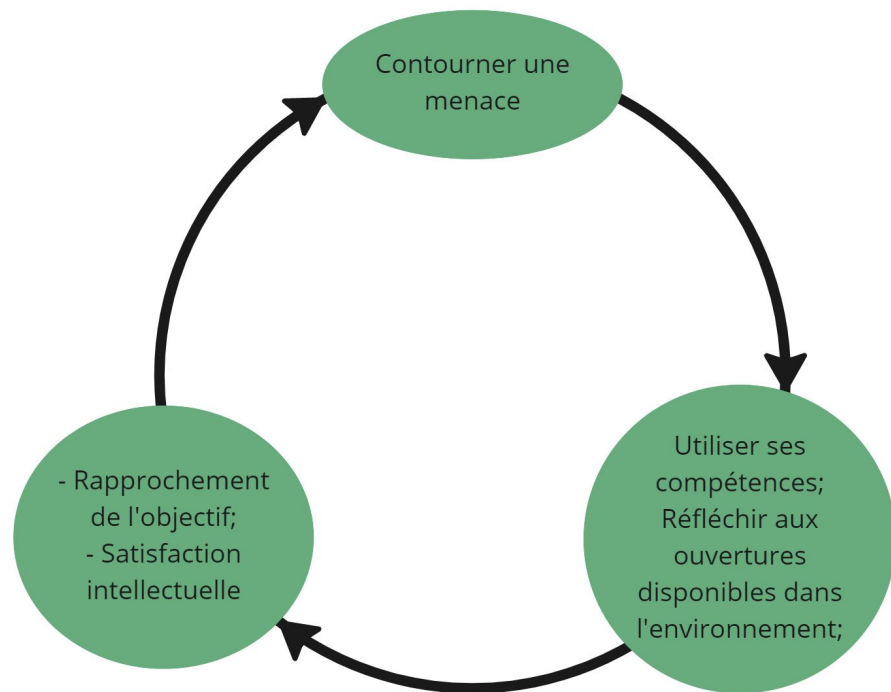
Pour l'aider dans sa mission, le joueur peut chercher une aide extérieure. Mais trouver un allié potentiel n'est pas suffisant puisqu'il faudra alors le convaincre de nous aider. Ce faisant, l'une des approches disponibles deviendra alors plus simple à exécuter.

Relation aux autres boucles :

Contient : Micro 2.1 (recherche d'un allié potentiel)

Précède : -

Moyenne 3.3 : L'infiltration



Relation aux autres boucles :

Contient Optionnellement : Moyenne 3.1 et/ou 3.2 et/ou Micro 3.1

Précède : -

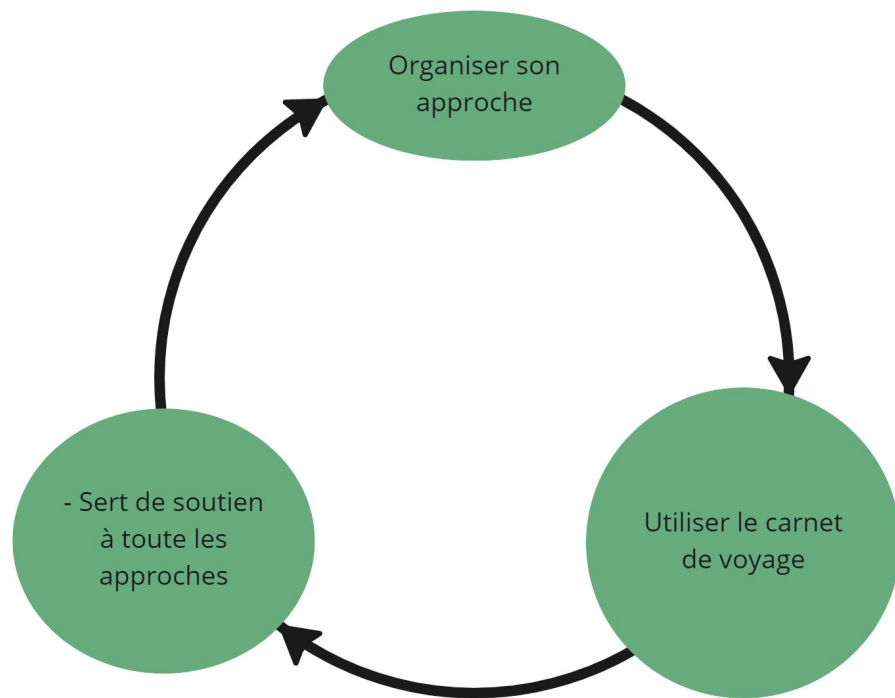
Type de boucle :

- *Objectif / Challenge / Récompense*

Description :

Une autre approche possible est celle dans laquelle le joueur se met pour but de ne pas se faire repérer. Il peut tout de même choisir d'éliminer ou pas ses ennemis. Cette approche nécessite une bonne compréhension de son environnement, de ses propres capacités de déplacements et/ou d'une aide extérieure.

Moyenne 3.4 : Le carnet de ~~voyage~~ mission



Type de boucle :

- *Objectif / Challenge / Récompense*

Description :

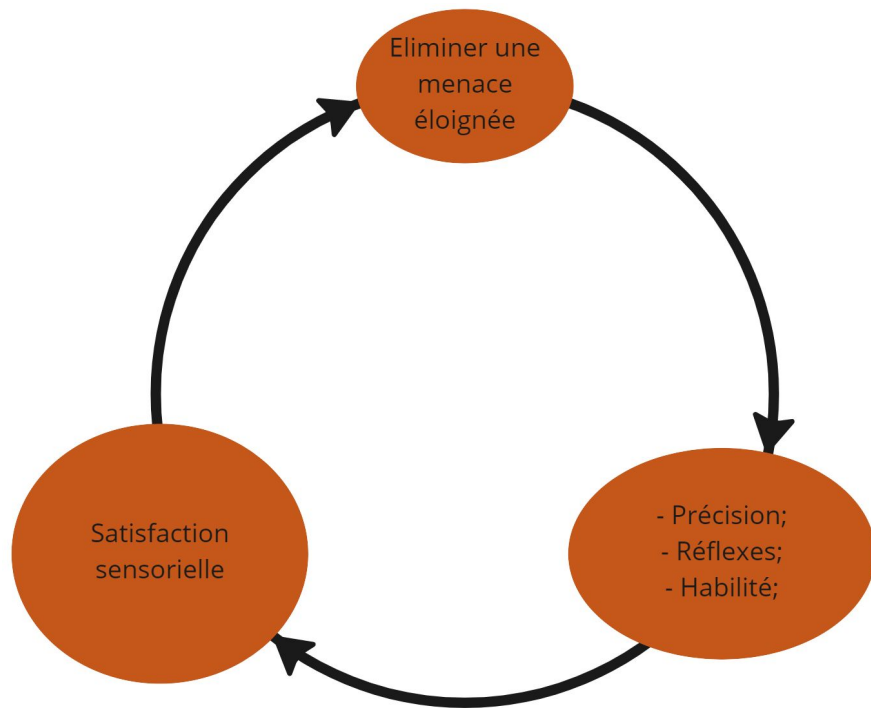
Pour l'aider à s'organiser dans ses approches, le joueur peut se servir d'un carnet virtuel fourni par son employeur.

Relation aux autres boucles :

Contient : -

Communique avec : Moyenne 3.1, 3.2 et 3.3

Micro 1.1 : Le combat à distance



Type de boucle :

- *Objectif / Compétence joueur / Récompense*

Description :

Mécanique du système de combat, le tir nécessite au joueur de viser son ennemi et de tirer au bon moment.

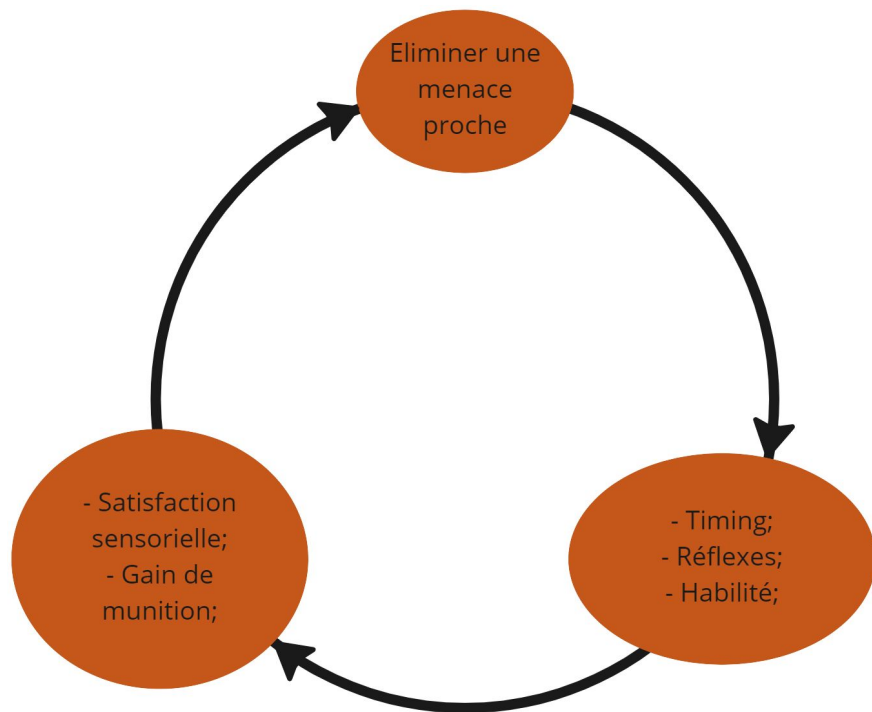
La vitesse d'exécution est un élément important.

Relation aux autres boucles :

Contient : -

Communique optionnellement avec : Micro 1.2 et 1.3

Micro 1.2 : Le combat rapproché



Relation aux autres boucles :

Contient : -

Communique optionnellement avec : Micro 1.1 et 1.3

Type de boucle :

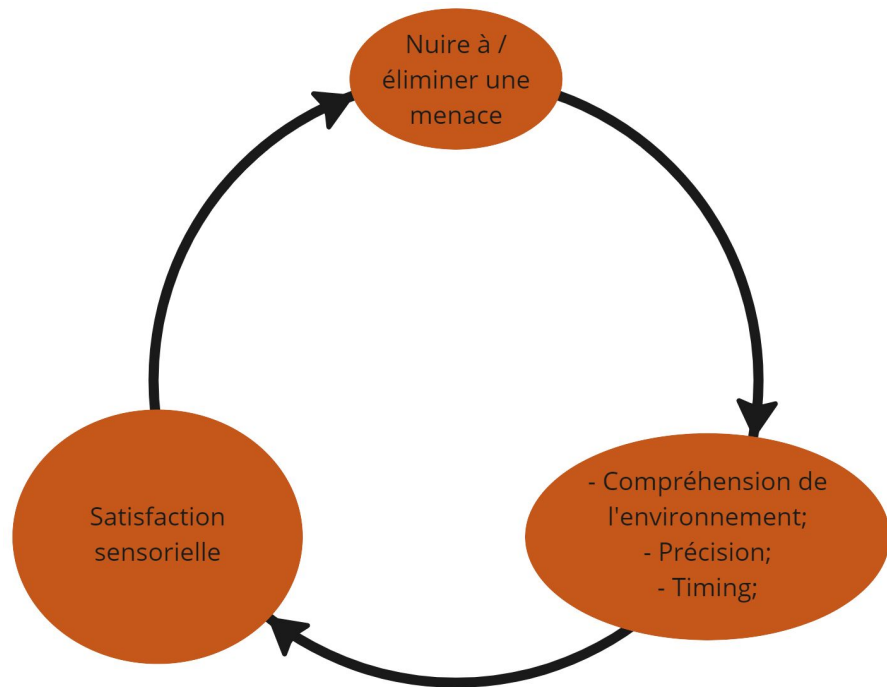
- *Objectif / Compétence joueur / Récompense*

Description :

Mécanique du système de combat, le corps à corps nécessite au joueur de se rapprocher de son ennemi et de porter un coup au bon moment.

La vitesse d'exécution est un élément important.

Micro 1.3 : Utilisation de l'environnement



Relation aux autres boucles :

Contient : -

Communique optionnellement avec : Micro 1.1 et 1.2

Type de boucle :

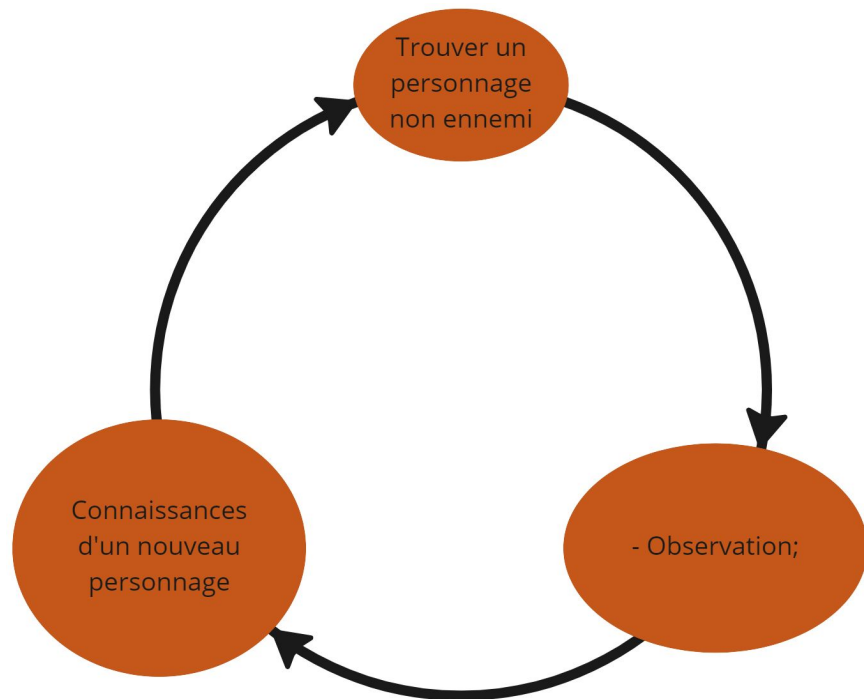
- *Objectif / Compétence joueur / Récompense*

Description :

Mécanique du système de combat, l'utilisation de l'environnement nécessite au joueur de rapidement comprendre son environnement et de tirer sur un élément qui peut potentiellement heurter ses ennemis.

Le moment de l'exécution est un élément important.

Micro 2.1 : Recherche d'un allié potentiel



Type de boucle :

- *Objectif / Compétence joueur / Récompense*

Description :

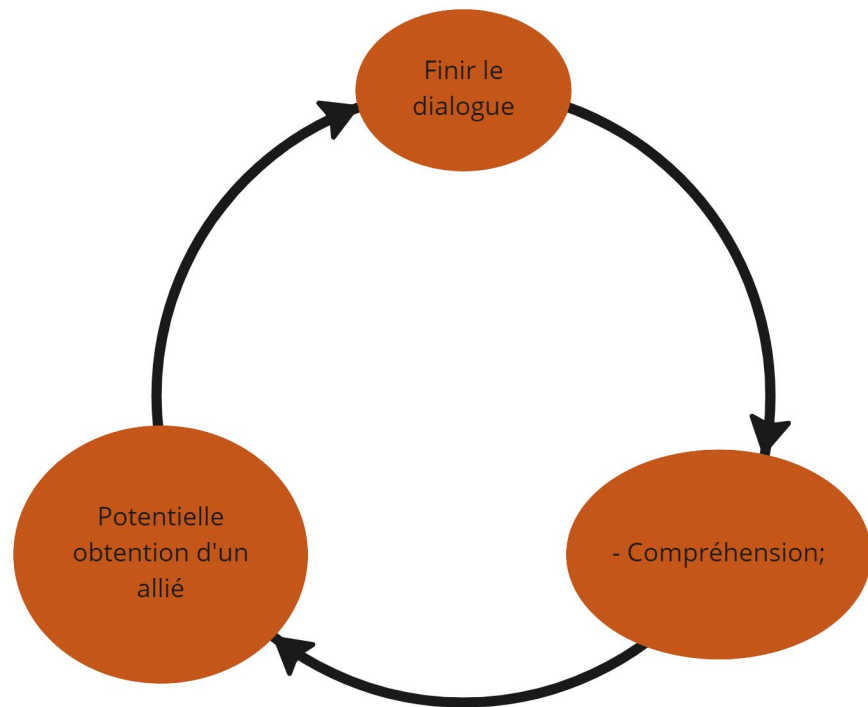
Mécanique du système de dialogue, la localisation d'un potentiel allié nécessite au joueur d'observer son environnement.

Relation aux autres boucles :

Contient : -

Précède : Micro 2.2

Micro 2.2 : Dialogue



Relation aux autres boucles :

Contient : Micro 2.3 (Choix)

Précède : -

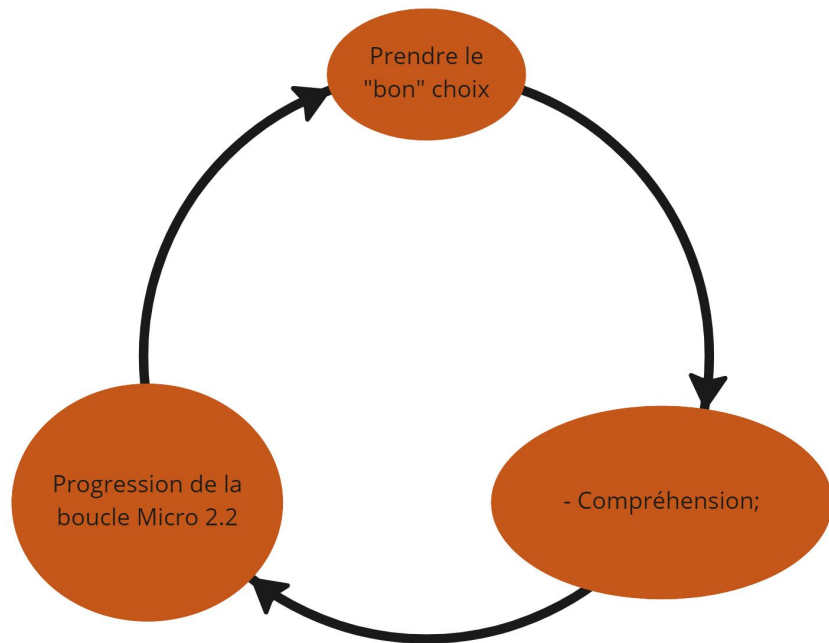
Type de boucle :

- *Objectif / Compétence joueur / Récompense*

Description :

Mécanique du système de dialogue, le passage de dialogue nécessite au joueur de comprendre l'allié potentiel.

Micro 2.3 : Choix



Type de boucle :

- *Objectif / Compétence joueur / Récompense*

Description :

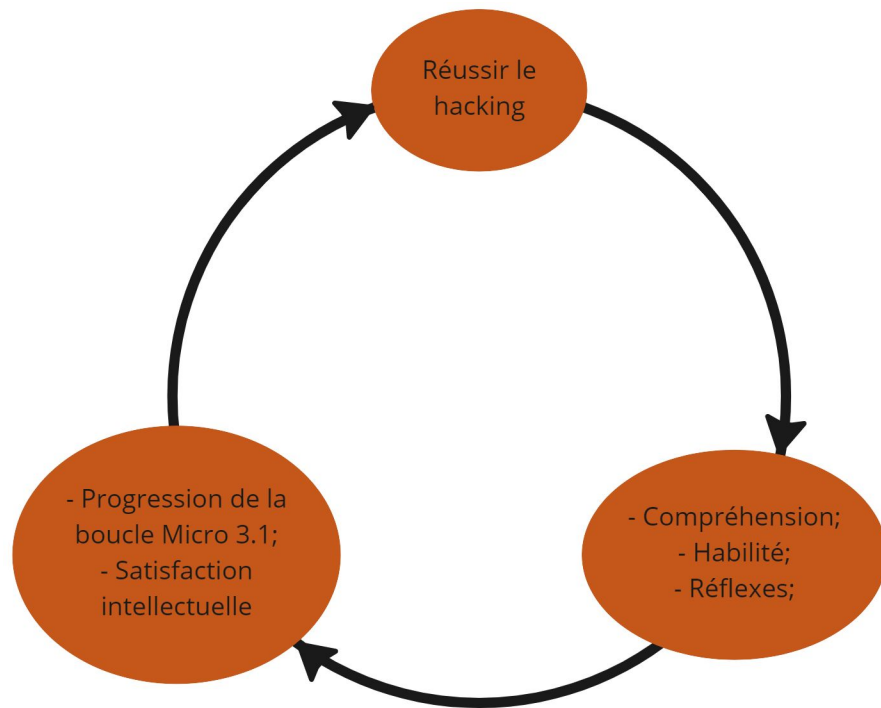
Mécanique du système de dialogue, le choix nécessite au joueur de comprendre l'allié potentiel. "Bon" peut inclure le choix le plus approprié tout comme le choix auquel le joueur a le plus envie de répondre.

Relation aux autres boucles :

Contient : -

Précède : -

Micro 3.1 : Le hacking



Type de boucle :

- *Objectif / Compétence joueur / Récompense*

Description :

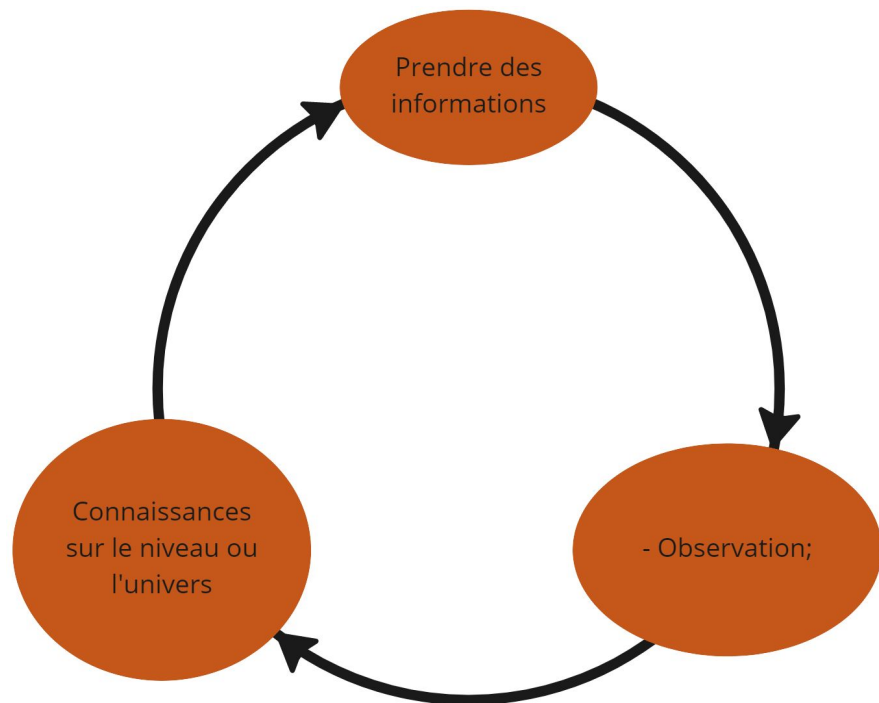
Partie du système d'infiltration, le hacking nécessite au joueur de comprendre ce mini-jeu. Son habilité à le résoudre et sa rapidité sont des éléments essentiels

Relation aux autres boucles :

Contient : -

Précède : -

Micro 4.1 : La prise d'information



Type de boucle :

- *Objectif / Compétence joueur / Récompense*

Description :

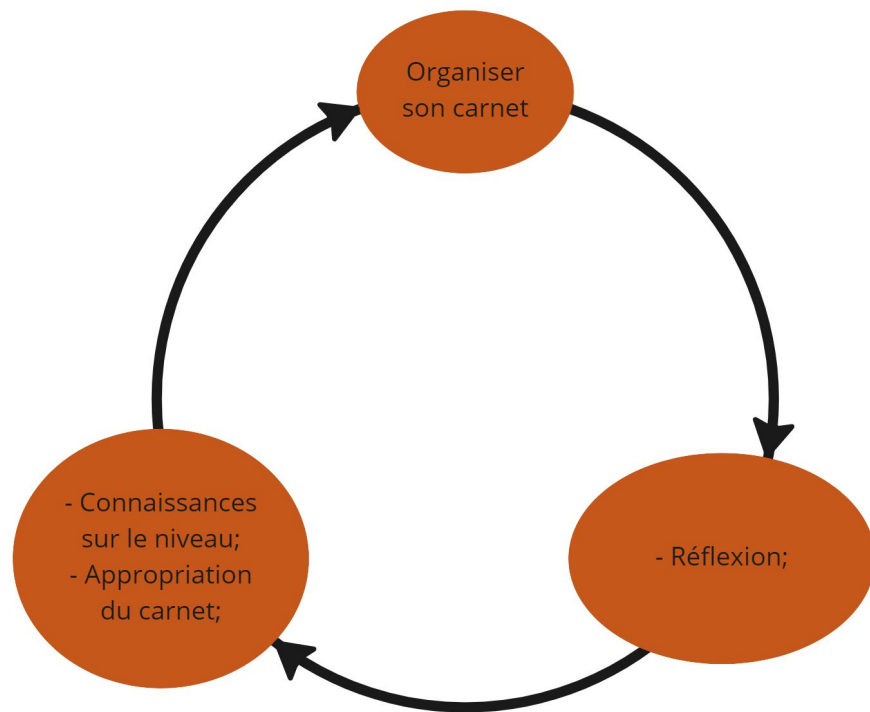
Mécanique du système de notes, la prise d'information permet au joueur d'user de son sens de l'observation afin d'identifier les éléments qu'il peut ajouter à son carnet. Ex : un plan des lieux.

Relation aux autres boucles :

Contient : -

Précède : -

Micro 4.2 : L'organisation du carnet



Type de boucle :

- *Objectif / Compétence joueur / Récompense*

Description :

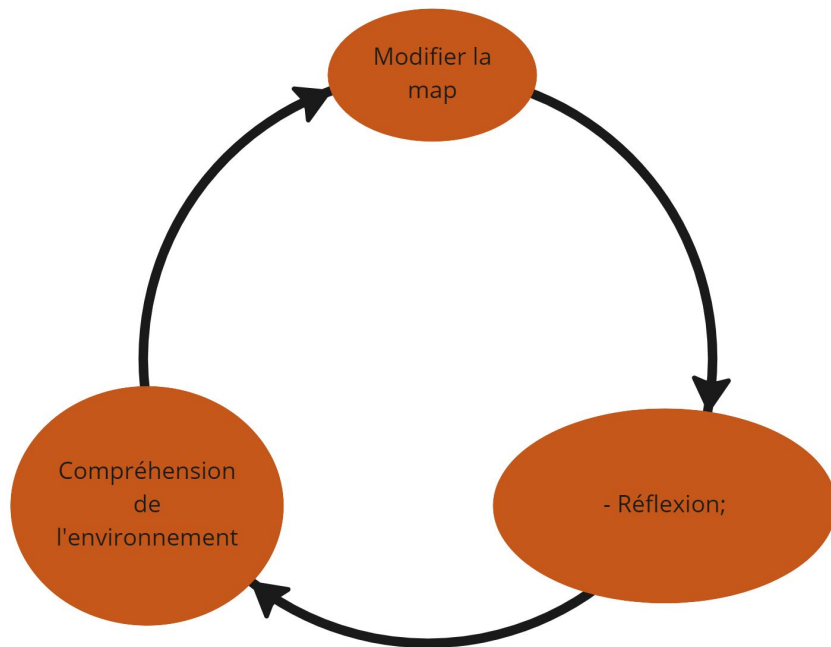
Mécanique du système de notes, l'organisation du carnet permet au joueur de réarranger les éléments notés comme il le souhaite afin d'augmenter sa compréhension du niveau.

Relation aux autres boucles :

Contient : -

Précède : -

Micro 4.2 : La modification de la map



Relation aux autres boucles :

Contient : -

Précède : -

Type de boucle :

- *Objectif / Compétence joueur / Récompense*

Description :

Mécanique du système de notes, la modification de note permet au joueur de marquer les éléments essentiels à ses approches.

Ex: Présence et lieu d'un garde/d'une caméra; Point d'infiltration possible;