

## **1. Informations générales**

Les participants ont communiqué leurs noms, adresses e-mail et numéros de téléphone. Ces informations permettront d'identifier un panel de joueurs testeurs et d'établir un canal direct de communication pour les phases de test et de promotion du jeu.

---

## **2. Profil démographique**

La majorité des personnes interrogées sont des jeunes adultes, principalement âgés de 18 à 25 ans, tous résidents au Gabon. Cela confirme que le cœur de cible du projet est une jeunesse connectée, familière des jeux mobiles et en ligne, et ouverte à des concepts innovants issus du divertissement numérique.

---

## **3. Habitudes de jeu**

Les réponses montrent que la plupart des participants jouent régulièrement à des jeux vidéo. Cette habitude traduit une aisance avec les mécanismes de gameplay et les interfaces numériques. Le projet s'adresse donc à un public déjà initié, capable de comprendre et d'adopter rapidement les mécaniques du jeu.

---

## **4. Genres de jeux préférés**

Les joueurs se montrent particulièrement attirés par les jeux de survie et d'aventure, suivis des jeux de simulation et de combat.

Cela révèle une préférence pour des expériences dynamiques, compétitives et immersives.

Le concept de télé réalité virtuelle — mêlant défis, progression et interaction sociale — correspond parfaitement à ces attentes.

---

## **5. Expérience en ligne et multijoueur**

La grande majorité des répondants a déjà expérimenté des jeux en ligne. Cette familiarité avec le multijoueur renforce la faisabilité d'un jeu basé sur la compétition et la coopération. Les utilisateurs comprennent les logiques de connexion, de classement et d'interaction en temps réel.

---

## **6. Connaissance de la réalité virtuelle**

Une proportion significative de participants connaît l'univers de la réalité virtuelle, notamment à travers des références comme *Sword Art Online*. Cela montre une appétence pour les environnements immersifs, et une ouverture à un jeu qui transpose le concept de "vie parallèle virtuelle" dans un contexte africain.

---

## **7. Intérêt pour la télé réalité virtuelle**

La quasi-totalité des répondants exprime un vif intérêt pour l'idée de participer à un jeu immersif inspiré de la télé réalité. Cela valide directement le concept de base du projet : une expérience compétitive, communautaire et interactive, où le joueur devient acteur de sa propre aventure.

---

## **8. Personnalisation et création d'avatar**

Tous les participants souhaitent pouvoir créer et personnaliser leur avatar. Cette unanimité montre que la personnalisation est un levier majeur d'engagement. Elle permet à chaque joueur de se projeter, de s'identifier à son personnage et de valoriser son style ou sa culture.

---

## **9. Temps de jeu et rythme d'activité**

La majorité des joueurs souhaitent des sessions de jeu modérées, d'une à deux heures, plusieurs fois par semaine.

Ce rythme indique un besoin d'équilibre entre divertissement et disponibilité.

Le jeu doit donc proposer des activités variées mais accessibles, sans nécessiter une présence continue.

---

## **10. Gestion de l'inactivité et élimination**

Les joueurs acceptent l'idée d'une élimination ou d'une sanction en cas d'absence prolongée, à condition qu'elle soit encadrée par des avertissements.

Cette tolérance traduit un esprit compétitif et une compréhension des règles du jeu.

Le système d'élimination doit être équilibré, transparent et juste, afin d'éviter la frustration.

---

## **11. Type de gameplay recherché**

Les répondants privilégient un gameplay hybride combinant survie et aventure.

Ils souhaitent vivre des expériences diversifiées : exploration, défis, gestion de ressources, collaboration et affrontements.

Le jeu devra donc intégrer plusieurs modes de progression et un scénario évolutif.

---

## **12. Mode de jeu préféré**

La majorité des joueurs souhaitent pouvoir jouer aussi bien seuls qu'en équipe.

Cela souligne le besoin de flexibilité et de liberté d'expérience.

Un bon compromis serait de proposer un mode individuel (défis personnels) et un mode collectif (alliances ou clans).

---

### **13. Importance du visuel et du style graphique**

Les participants attachent une grande importance à la qualité graphique. Ils préfèrent un style semi-réaliste, mélange de réalisme et d'éléments stylisés.

Cette orientation artistique ouvre la voie à un univers unique : visuellement riche, inspiré des cultures africaines mais moderne et international.

---

### **14. Communication et alliances**

Tous les joueurs souhaitent qu'un système de communication soit intégré au jeu.

Le chat, les alliances et la possibilité d'échanger entre joueurs sont essentiels pour renforcer la dimension sociale.

Le jeu doit donc être pensé comme un espace communautaire, où la collaboration et les relations entre joueurs deviennent des éléments clés du gameplay.

---

### **15. Classement et compétition**

Les joueurs désirent un classement régulier, de préférence hebdomadaire. Cela démontre un goût pour la compétition et la reconnaissance des performances.

Les classements saisonniers peuvent servir de moteur de progression et encourager la fidélisation.

---

### **16. Streaming et observation**

Une partie importante des répondants souhaite pouvoir observer ou regarder d'autres joueurs, comme dans les émissions de télé-réalité.

Cette fonctionnalité favorise la mise en valeur des meilleurs joueurs et crée un effet "spectacle" autour du jeu.

C'est un levier fort pour le marketing et l'engagement communautaire.

---

## **17. Système économique et boutique**

Les participants se montrent intéressés par la gestion d'une boutique virtuelle et les échanges d'objets.

Cela témoigne d'un goût pour la stratégie et la valorisation des efforts réalisés dans le jeu.

La boutique peut devenir un espace central du gameplay économique, avec des fonctions d'achat, de vente et de personnalisation.

---

## **18. Système de saisons**

Le format "par saison" est jugé très attrayant.

Il permet d'organiser le jeu en cycles successifs avec de nouveaux défis, des récompenses, et des redémarrages réguliers.

Ce modèle garantit une rejouabilité et une évolution continue de la communauté.

---

## **19. Durée idéale d'une saison**

Les joueurs estiment qu'une saison d'environ trois mois est idéale.

Ce rythme correspond à un cycle naturel de participation, laissant le temps d'évoluer sans créer de lassitude.

---

## **20. Récompenses et motivation**

Tous les participants sont favorables à l'idée de recevoir des récompenses réelles, qu'elles soient monétaires, matérielles ou virtuelles.

Cela renforce l'aspect compétitif du jeu et crée une forte incitation à s'impliquer.

Les récompenses peuvent être intégrées via un système de points, trophées ou gains symboliques.

---

## **21. Format de victoire**

La majorité préfère un gagnant individuel, mais certains apprécient les victoires d'équipe.

Il serait pertinent de combiner les deux approches : un classement individuel et un classement par groupe ou alliance.

---

## **22. Univers et thématique**

Les joueurs se montrent séduits par un univers mêlant l'Afrique et l'imaginaire.

Ce mélange ouvre un champ créatif riche : décors inspirés des cultures africaines, personnages symboliques, et mythologie revisitée dans un contexte moderne.

Ce positionnement différenciera le jeu des productions internationales tout en valorisant les racines culturelles locales.

---

## **23. Participation au projet**

Plus de la moitié des participants se disent prêts à rejoindre l'équipe ou à contribuer à la conception.

Cet enthousiasme témoigne d'une forte adhésion communautaire.

Il est donc possible d'impliquer les joueurs dans la co-crédation de contenu ou dans la phase de test du jeu.

---

## **24. Disponibilité pour tester le jeu**

Tous les rdpandants se ddclarent prts à tester le jeu ds sa sortie.

Cela prouve l'existence d'un public engag, motiv et prt à s'investir ds les premires phases de ddveloppement.

---

## **25. Suggestions des participants**

Les suggestions récurrentes portent sur :

- la diversité des missions et défis,
- l'intégration de récompenses réelles,
- la présence d'une économie interne et de classements,
- la coexistence de modes compétitifs et collaboratifs.

Ces remarques sont cohérentes et confirment la direction actuelle du projet.

---

## Synthèse générale

L'étude met en évidence un profil type : un jeune joueur africain régulier, social, compétitif et curieux des nouvelles expériences numériques.

Il recherche :

- de la **personnalisation**,
- une **interaction sociale forte**,
- un **système compétitif équitable**,
- et une **identité culturelle affirmée**.

Le projet de jeu de télé réalité virtuelle répond donc parfaitement à ces attentes et bénéficie d'un **potentiel réel d'adhésion et de fidélisation**.