

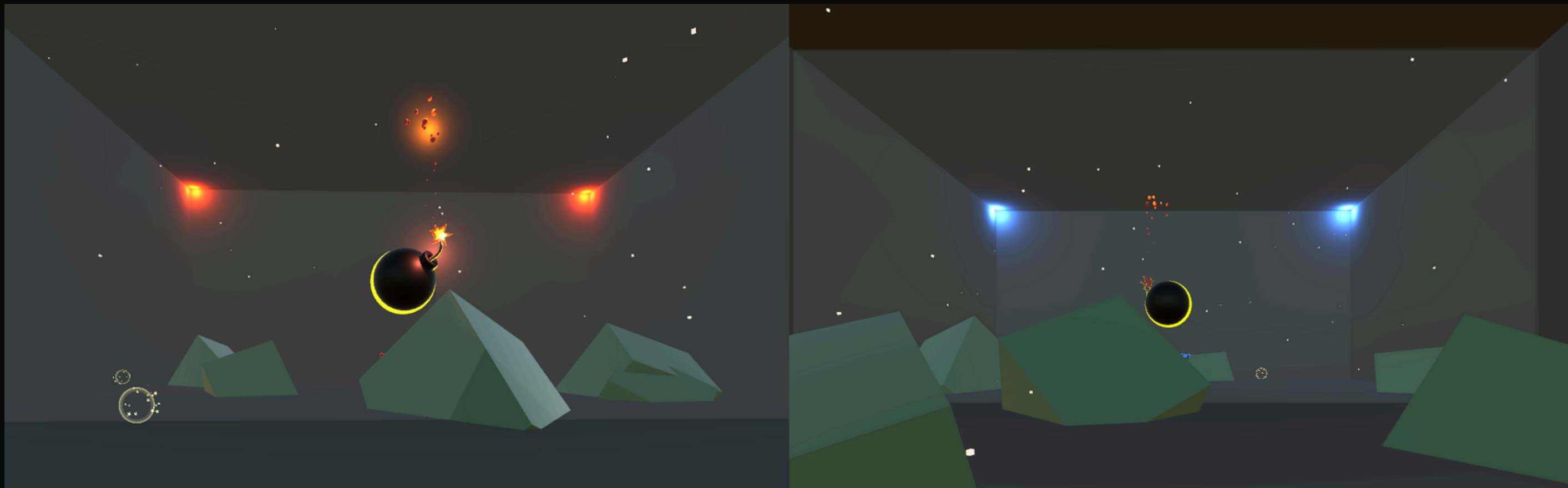


ANALYSE DU JEU

GAMES
GAMES
GAMES



CONTEXTE



Notre jeu a séduit différents types de joueurs : **les tryhards** habitués à la manette, **les casuels** adeptes du clavier, **les compétiteurs** FPS, et ceux qui jonglent entre manette et clavier. Chacun apporte sa propre dynamique à l'expérience de jeu.

ANALYSE ET QUESTIONS DE RECHERCHE

1. Quels sont les aspects les plus appréciés du jeu ?
2. Quelles sont les principales sources de frustration des joueurs ?
3. Comment le jeu pourrait-il être amélioré pour répondre aux attentes des joueurs ?

APPRÉCIATION DU CONCEPT ET DE LA MÉCANIQUE DU JEU

CONTEXTE : Les joueurs ont aimé le concept du jeu et ses mécaniques uniques.

CAUSE : L'originalité du concept et des mécaniques de jeu suscite l'intérêt.

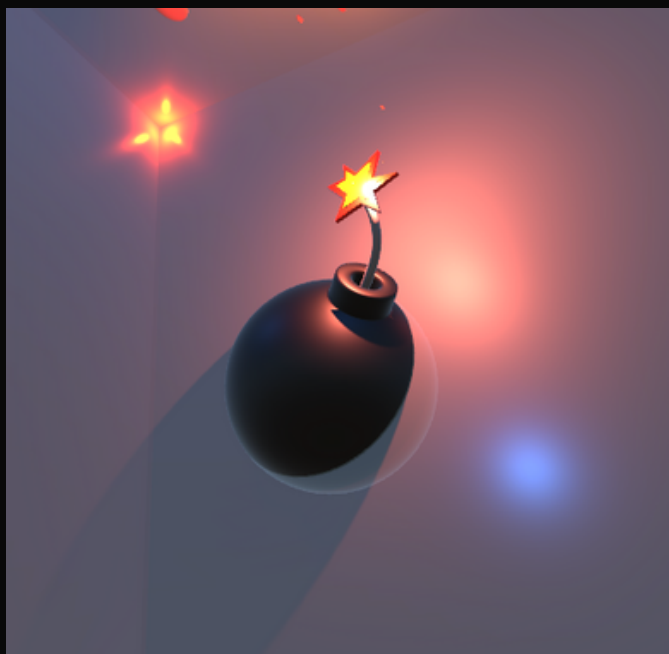
CONSEQUENCE : Les joueurs sont attirés et motivés à jouer davantage.

MANQUE DE RETOURS VISUELS

SUR LA BALLE EXPLOSIVE

CONTEXTE : Plusieurs joueurs ont mentionné qu'il était difficile de savoir quand la balle allait exploser, ce qui entraînait des situations frustrantes.

CAUSE : L'absence d'un indicateur clair sur la balle explosive crée de la confusion chez les joueurs.



CONSEQUENCE : Les joueurs se sentent frustrés et désorientés lorsqu'ils jouent, ce qui peut affecter négativement leur expérience globale.

SOLUTIONS : Ajouter un indicateur visuel subtil ou accélérer le son de la bombe pour avertir les joueurs de son explosion imminente.



MANQUE DE RÉCOMPENSES

CLAIRES ET DE RYTHME DE JEU ÉQUILIBRÉ

CONTEXTE : Certains joueurs ont mentionné un manque de récompenses claires et ont exprimé des préoccupations concernant l'équilibre du rythme de jeu.

CAUSE : Manque de récompenses qui peut entraîner une diminution de la motivation des joueurs, tandis qu'un rythme de jeu déséquilibré peut provoquer des moments de frustration ou d'ennui.

CONSEQUENCE : Perte d'intérêt pour le jeu si pas suffisamment récompensés, ou si haut et bas dans le rythme du gameplay.

SOLUTIONS : Récompenses plus claires pour les actions des joueurs et ajuster le rythme du jeu pour maintenir un niveau d'engagement constant. ex : Animation quand tire fort

MANQUE D'EFFETS SONORES POUR LES ÉLÉMENTS DU JEU

CONTEXTE : Les joueurs ont noté l'absence d'effets sonores pour les bombes, le fantôme, la balle et le jetpack, ainsi que l'absence de bruit de pas et de jetpack pour les personnages.

CAUSE : Le manque d'effets sonores nuit à l'immersion des joueurs et à la clarté des actions effectuées dans le jeu.

CONSEQUENCE : Les joueurs peuvent se sentir déconnectés du jeu et avoir du mal à comprendre certaines actions sans les effets sonores appropriés.

SOLUTIONS : Ajouter des effets sonores distincts pour chaque élément du jeu, y compris les bombes, le jetpack, la balle et les mouvements des personnages.

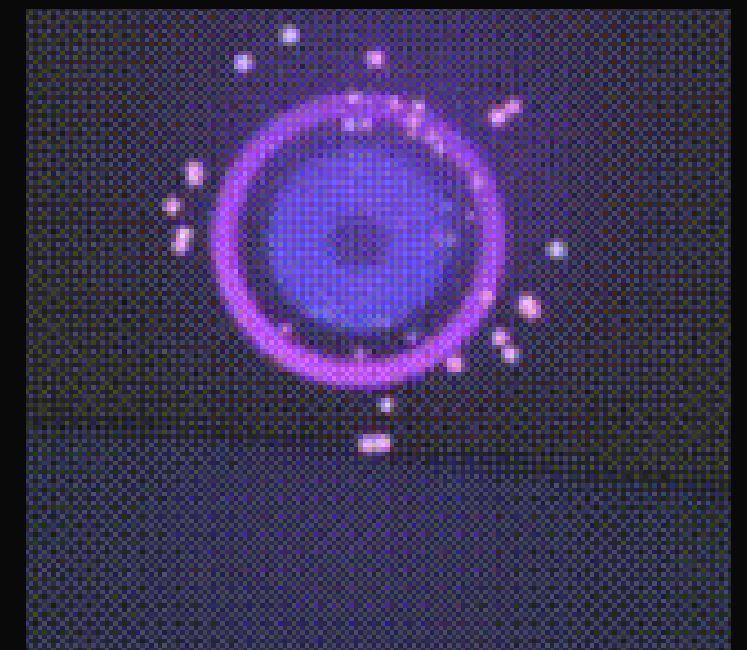
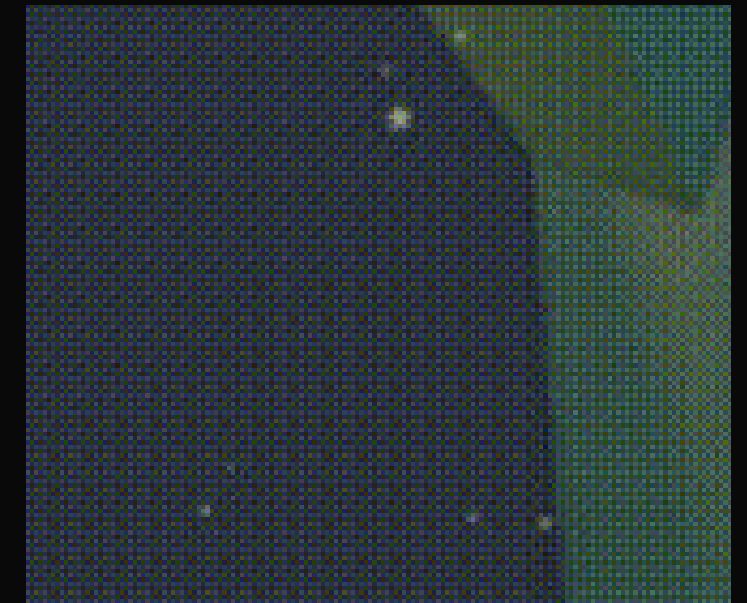
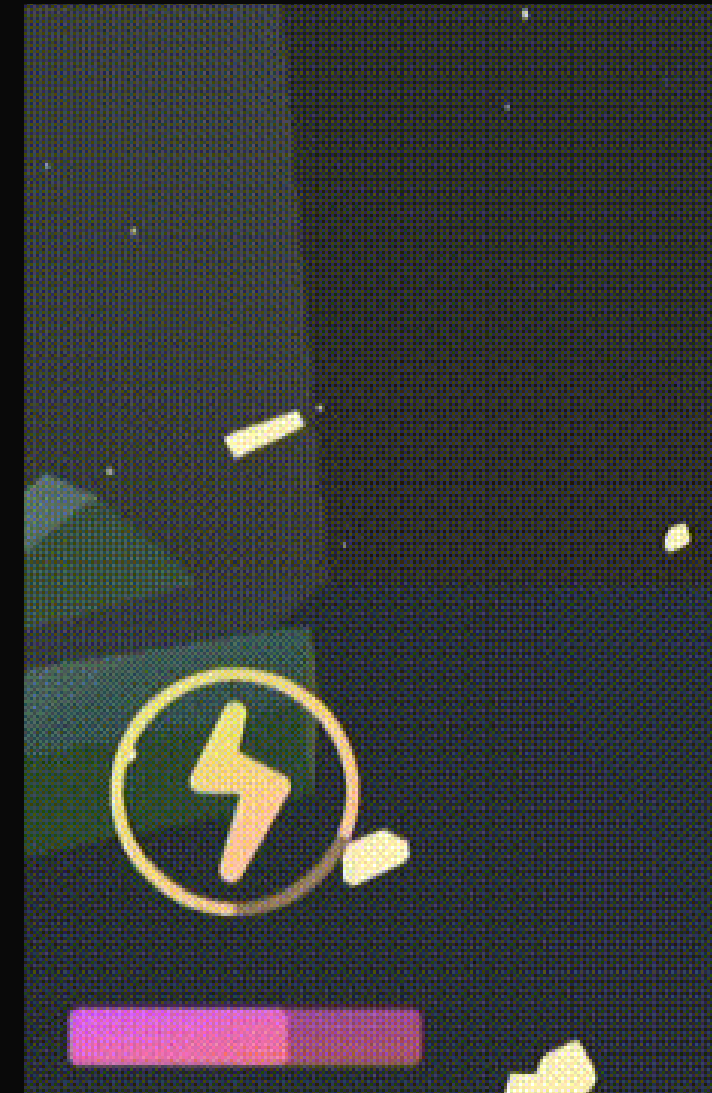
CONFUSION DES ICÔNES ET MANQUE DE TEXTURE

CONTEXTE : Les joueurs ont remarqué une confusion entre les icônes de sprint et de jetpack, ainsi qu'un manque de texture dans le jeu.

CAUSE : La similitude des icônes et le manque de texture peuvent rendre l'interface utilisateur peu intuitive et affecter la lisibilité du jeu.

CONSEQUENCE : Les joueurs peuvent avoir du mal à interpréter correctement les éléments de l'interface utilisateur et à distinguer les différents éléments du jeu en raison du manque de texture.

SOLUTIONS : Redessiner les icônes pour les rendre plus distinctes et ajouter des textures pour enrichir l'aspect visuel du jeu.



PARTIES TROP COURTES

(Environ 5 min pour 3 games)

CONTEXTE : Les joueurs ont noté que les parties étaient trop courtes.

CAUSE : La brièveté des parties peuvent entraîner un sentiment d'inaccomplissement chez les joueurs.



CONSEQUENCE : Les joueurs peuvent ressentir moins de satisfaction et d'engagement en raison de parties trop courtes .

SOLUTIONS : Augmenter la durée des parties pour offrir une expérience de jeu plus gratifiante.

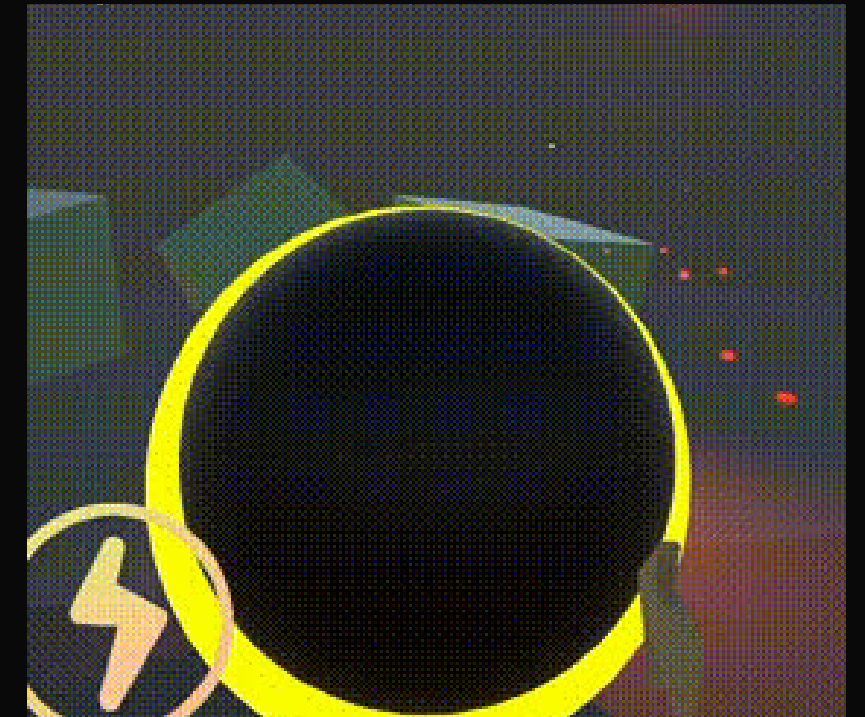
COMPLEXITÉ DES MÉCANISMES DE VICTOIRE

CONTEXTE : Certains joueurs ont exprimé des difficultés à comprendre les mécanismes de victoire du jeu, notamment lorsqu'ils sont introduits pour la première fois.

CAUSE : La complexité des mécanismes de victoire peut rendre difficile pour les joueurs de saisir immédiatement ce qu'ils doivent faire pour gagner.

CONSEQUENCE : Les joueurs peuvent ressentir de la confusion ou de la frustration au début, ce qui peut affecter leur expérience initiale du jeu.

SOLUTIONS : Introduire un tutoriel plus complet pour guider les joueurs à travers les mécanismes de victoire et clarifier les objectifs du jeu dès le départ.



REJOUABILITÉ ET SOCIALIZATION

CONTEXTE : Certains joueurs ont exprimé des préoccupations concernant la possibilité de se lasser du jeu en raison d'un apprentissage relativement court. Cependant, d'autres ont souligné que le jeu était amusant à rejouer, en particulier lorsqu'il est joué avec des amis.

CAUSE : Un apprentissage court et des mécanismes de jeu simples peuvent contribuer à une perception de la lassitude chez certains joueurs, tandis que la socialisation et le plaisir de jouer avec des amis peuvent renforcer la rejouabilité pour d'autres.

CONSEQUENCE : Certains joueurs peuvent être moins enclins à revenir au jeu s'ils pensent qu'ils ont déjà exploré tout ce qu'il a à offrir, tandis que d'autres peuvent être encouragés à y jouer davantage en raison de son aspect social.

SOLUTIONS : Augmenter la profondeur du contenu du jeu pour offrir une expérience plus riche et prolonger la durée de vie du jeu, tout en encourageant le jeu en groupe pour renforcer la socialisation et la rejouabilité.

AXES D'AMÉLIORATION

IDENTIFIÉS PAR LES JOUEURS

CONTEXTE : Les joueurs ont identifié plusieurs domaines dans lesquels le jeu pourrait être amélioré, notamment les rebonds de la balle, la difficulté à attraper la balle, le système d'explosion de la balle et les indicateurs de jeu.

CAUSE : Les lacunes dans ces domaines peuvent entraîner des situations frustrantes ou confuses pour les joueurs, affectant ainsi leur expérience de jeu.

CONSEQUENCE : Les joueurs peuvent être moins enclins à continuer à jouer au jeu s'ils rencontrent ces problèmes de manière récurrente.

SOLUTIONS : Revoir les mécanismes de rebond de la balle, améliorer la précision des contrôles pour attraper la balle, ajuster le système d'explosion de la balle pour réduire la frustration et introduire des indicateurs subtils pour aider les joueurs à anticiper les événements du jeu.

CONVIVIALITÉ DES COMMANDES

CONTEXTE: Commandes peu intuitives

CAUSE : Manque de tutoriel, de sign, touches non paramétrables

CONSEQUENCE : Désorientation, frustration , lassitude

SOLUTIONS : Révision des commandes, commandes paramétrables



BOMBASTIC

Play

Options

Quit