Témoignage Projet Pratique

### Témoignage 1:

Personne: Gabriel, Frère.

Points apportés: Manquent d’items dans le jeu, ajouter des objectifs, Faire des raccourcis clavier pour équiper rapidement les équipements de l’inventaire. Diversifier les combats

### Témoignage 2:

Personne: William: Ami

Points apportés: Manque d’item dans le jeu, Faire en sorte de pouvoir régène la vie, Ajouter des sons d'ambiance et pour les items. Permettre un mouvement plus facile.

### Témoignage 3:

Personne: Tommy: Coloc

Points apportés: Ajouter des sons(Music et sur les monstres), Avoir plus de diversité dans les biomes. Permettre de monter plus facilement. Mieux balancer les monstres et les player.

### Témoignage 4:

Personne: Maxime: Compagnon de class

Points apportés: Les images stretch dans mon inventaire. Les dégâts de chute. Faire en sorte que les zombies ne nous attaquent pas lorsque nous sommes dans le shop.

### Témoignage 5:

Personne: Sabrina: Blonde a mon frère

Points apportés: Faire la transition entre les biomes plus fluide, Mettre les sliders pour la vie, l’armure et le bouton reset game plus en accord avec le reste du jeu, Mettre des sons en général, Ajouter quelque autre ressource comme d’autre pioche, hache, etc.

### Résumé:

Lors des tests que j'ai effectués auprès des individus, j'ai pu collecter les critiques suivantes concernant mon jeu. On m'a dit qu'il manque d'items, qu'il faut ajouter des objectifs, créer des raccourcis clavier pour équiper les items de l'inventaire plus rapidement, diversifier les combats en ajoutant des types d'armes et d'autres types de monstres, permettre à la vie de remonter avec des consommables ou de se régénérer lentement comme l'armure, ajouter des sons d'ambiance ainsi que des bruitages pour les actions dans le jeu, et améliorer la fluidité des mouvements dans le monde pour faciliter les déplacements. Il faudrait également que j’ajoute de la diversité dans les biomes, par exemple en proposant plusieurs types de collectibles comme plusieurs arbres dans chaque biome. Équilibrer le jeu en ajustant les dégâts et la vie des monstres, ainsi que ceux du joueur et de son équipement. Par la suite, que les images dans l'inventaire rendent bien, ajouter des dégâts de chute pour le joueur, permettre au joueur d'être tranquille dans la boutique, et créer une transition plus fluide entre les biomes, par exemple en évitant que le changement de biome ne se fasse en ligne droite. Enfin, Mettre les boutons et les curseurs en accord avec le reste du jeu.

### Voici ce que j'ai fait suite aux commentaires reçus :

Tout d'abord, j'ai ajouté une variété d'items dans le jeu, accompagnés de statistiques qui vont en s’améliorant, pour répondre à la critique concernant le manque d'items. Afin de diversifier les combats, j'ai intégré des armes telles que des lances, permettant d'attaquer à une plus longue range, ainsi que des armes légères pour des attaques plus rapides. J'ai également ajouté un monstre squelette.

Pour permettre à la vie de se régénérer, j'ai utilisé le même système que pour l'armure, mais en la faisant se régénérer plus lentement afin de ne pas rendre le jeu trop facile. Ensuite, j'ai ajouté une variété de sons pour les actions du jeu, afin d'éviter un sentiment de vide.

Afin d'améliorer la fluidité des déplacements, j'ai fait en sorte que le joueur commence avec un balai volant, lui permettant ainsi de se déplacer librement dès le début. Pour ajouter de la diversité aux biomes, j'ai mélangé un peu la répartition des collectibles à travers les différents biomes.

J'ai également équilibré le jeu en augmentant la difficulté des monstres et en attribuant des statistiques progressives aux équipements, bien que cela reste approximatif. Pour permettre au joueur d'être tranquille et de ne pas être dérangé par les zombies lorsqu'il est dans la boutique, j'ai fait en sorte que les monstres ne l'attaquent plus lorsque la boutique est ouverte.

Enfin, pour les autres commentaires reçus, ce n'est pas qu'ils n'étaient pas pertinents, mais je n'ai pas eu le temps de tout faire dans les délais impartis. J'ai donc dû faire des choix afin de peaufiner certains aspects plutôt que d'autres.