

# Quiz : Éléments de Game Design - Objectifs, Feedback Visuel/Sonore, Difficulté

## 1. Qu'est-ce qu'un objectif secondaire dans un jeu vidéo ?

- a) Un objectif que le joueur doit accomplir pour finir le jeu.
- b) Un objectif non essentiel mais qui permet de gagner des récompenses supplémentaires ou d'explorer davantage.
- c) Un objectif qui ne peut être atteint que par un certain type de joueur.
- d) Un objectif qui fait partie de la progression linéaire du jeu.

**Réponse correcte :** b) Un objectif non essentiel mais qui permet de gagner des récompenses supplémentaires ou d'explorer davantage.

---

## 2. Quel est le rôle des feedbacks visuels dans un jeu vidéo ?

- a) Ils permettent de changer l'environnement du jeu.
- b) Ils aident à améliorer la bande sonore du jeu.
- c) Ils fournissent des indications au joueur sur l'impact de ses actions dans le jeu.
- d) Ils sont utilisés pour modifier les niveaux de difficulté.

**Réponse correcte :** c) Ils fournissent des indications au joueur sur l'impact de ses actions dans le jeu.

---

## 3. Quel type de feedback sonore serait adapté lorsqu'un joueur réussit une action importante ?

- a) Un bruit de fond constant.
- b) Des bruits de pas légers.
- c) Un son de récompense comme un "ding" ou une musique exaltante.
- d) Un silence total.

**Réponse correcte :** c) Un son de récompense comme un "ding" ou une musique exaltante.

---

#### 4. Qu'est-ce qu'une courbe de difficulté dans le game design ?

- a) Une diminution progressive de la difficulté pour aider les joueurs novices.
- b) Un graphique montrant la progression de la durée du jeu.
- c) Une augmentation graduelle de la difficulté, avec des défis qui deviennent plus complexes à mesure que le joueur progresse.
- d) La variation aléatoire de la difficulté tout au long du jeu.

**Réponse correcte :** c) Une augmentation graduelle de la difficulté, avec des défis qui deviennent plus complexes à mesure que le joueur progresse.

---

#### 5. Pourquoi est-il important de fournir des feedbacks visuels et sonores dans un jeu ?

- a) Pour améliorer la qualité graphique du jeu.
- b) Pour créer une atmosphère immersive et donner au joueur une réponse immédiate à ses actions.
- c) Pour rendre le jeu plus rapide et réduire les animations.
- d) Pour limiter l'interaction du joueur avec l'environnement.

**Réponse correcte :** b) Pour créer une atmosphère immersive et donner au joueur une réponse immédiate à ses actions.

---

#### 6. Quel type de difficulté un jeu peut-il proposer ?

- a) Uniquement une difficulté statique.
- b) Une difficulté statique et dynamique, selon les choix du joueur.
- c) Une difficulté uniquement basée sur la quantité d'ennemis.
- d) Aucune difficulté, le jeu se joue de manière identique pour tous les joueurs.

**Réponse correcte :** b) Une difficulté statique et dynamique, selon les choix du joueur.

---

#### 7. Dans un jeu de plateforme, quel serait un objectif à court terme ?

- a) Compléter tous les niveaux du jeu.
- b) Atteindre un point précis ou collecter un objet dans un niveau spécifique.

- c) Terminer le jeu en un temps record.
- d) Augmenter le niveau de difficulté de chaque niveau.

**Réponse correcte :** b) Atteindre un point précis ou collecter un objet dans un niveau spécifique.

---

## **8. Quel est l'impact de trop de difficulté dans un jeu vidéo ?**

- a) Cela augmente le plaisir du joueur.
- b) Cela peut mener à la frustration et à l'abandon du jeu.
- c) Cela permet de rendre le jeu plus immersif.
- d) Cela rend le jeu plus court.

**Réponse correcte :** b) Cela peut mener à la frustration et à l'abandon du jeu.

---

## **9. Qu'est-ce qu'un objectif principal dans un jeu vidéo ?**

- a) Un objectif que le joueur peut ignorer sans pénalité.
- b) Un objectif essentiel pour la progression de l'histoire ou la fin du jeu.
- c) Un objectif à court terme qui n'a pas d'impact réel sur le gameplay.
- d) Un objectif qui est accessible à tout moment dans le jeu.

**Réponse correcte :** b) Un objectif essentiel pour la progression de l'histoire ou la fin du jeu.

---

## **10. Comment un game designer peut-il équilibrer la difficulté d'un jeu ?**

- a) En offrant uniquement une difficulté élevée pour les joueurs expérimentés.
- b) En ajustant la difficulté en fonction des performances du joueur, avec des niveaux adaptés à son évolution.
- c) En rendant les niveaux plus courts.
- d) En supprimant les défis pour rendre le jeu plus facile.

**Réponse correcte :** b) En ajustant la difficulté en fonction des performances du joueur, avec des niveaux adaptés à son évolution.