

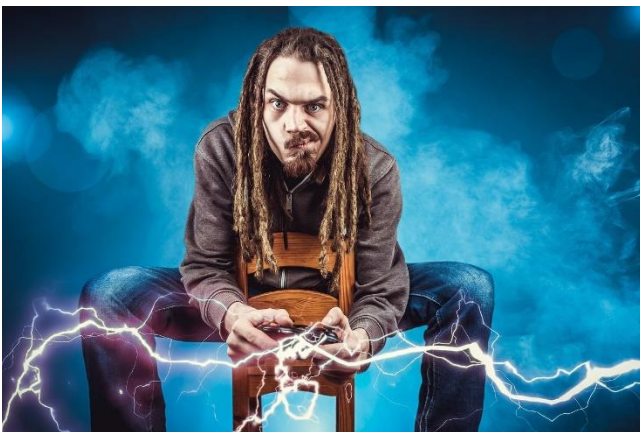
Persona

1. Joueur occasionnel



Nom : Lisa
Âge : 25 ans
Expérience de jeu : Joue occasionnellement à des jeux en ligne.
Objectif : Rechercher un jeu décontracté pour passer le temps et se détendre.
Frustrations : Lisa a un emploi à temps plein et une vie sociale bien remplie. Elle peut être frustrée par des jeux qui demandent trop de temps et d'engagement.
Contexte : Lisa travaille comme infirmière et a une vie familiale active avec un partenaire et deux jeunes enfants.

2. Gamer compétitif



Nom : Max
Âge : 30 ans
Expérience de jeu : Un joueur passionné avec une histoire de jeu compétitif.
Objectif : Chercher des défis, grimper les classements et devenir le meilleur.
Frustrations : Max peut être frustré par les jeux qui manquent de contenu compétitif ou qui ne récompensent pas les joueurs talentueux.
Contexte : Max travaille comme développeur de logiciels et consacre une grande partie de son temps libre aux jeux.

3. Joueur social



Nom : Emma
Âge : 22 ans
Expérience de jeu : Aime les jeux sociaux et jouer avec des amis en ligne.
Objectif : Jouer en ligne avec des amis et rivaliser dans un environnement amical.
Frustrations : Emma peut être frustrée si le jeu ne permet pas de connecter facilement avec des amis ou si la fonctionnalité de leaderboard d'amis est limitée.
Contexte : Emma est étudiante en psychologie et joue en ligne avec un groupe d'amis proches.

4. Collectionneur de personnages



Nom : Alex
Âge : 22 ans
Expérience de jeu : Collectionneur de jeux et d'objets en jeu.
Objectif : Acquérir des éléments pour personnaliser son profil de joueur.
Frustrations : Alex peut être frustré si le processus de déblocage d'éléments est trop lent ou complexe.
Contexte : Alex est designer graphique et adore personnaliser son espace de jeu.

5. Novice



Nom : David
Âge : 18 ans
Expérience de jeu : Débutant sans expérience de jeu antérieure.
Objectif : Apprendre à jouer à des jeux en ligne et s'amuser.
Frustrations : David peut être frustré par des jeux qui sont difficiles à comprendre ou à jouer pour un débutant.
Contexte : David est étudiant en première année à l'université.

6. Accro au défi



Nom : Sandrine
Âge : 40 ans
Expérience de jeu : Recherche des jeux qui mettent sa mémoire et sa rapidité à l'épreuve.
Objectif : Améliorer sa mémoire et sa concentration tout en s'amusant.
Frustrations : Sandrine peut être frustrée par des jeux qui manquent de complexité et de défis.
Contexte : Sandrine travaille comme professeur d'école primaire et est mère de deux enfants.