





## Target Player Group

Age	15+ (15-40)	
Platform	PC	
Engagement	Casual	
Context of play	Solo (/w Co-Op?)	
Higher needs	Rewarding strategizing; limited time to put into gaming	
Gamer motivations		
High	Completion, Power, Fantasy, Story	
Mid	Excitement, Destruction, Strategy, Discovery	
Low	Community, Completion, Design	
Similar Projects		
Title	Comments	Analisis
Kingdom: Two Crowns	<div><b>Mr. Fanta</b> » Recenzje » Kingdom Two Crowns</div> <div><div>Według 105 osób ta recenzja jest przydatna</div><div>Według 3 osób ta recenzja jest zabawna</div></div> <div><div> <b>Polecane</b></div><div>0.0 godz. w ciągu ost. 2 tyg. / 93.0 godz. łącznie (89.3 godz. w momencie publikacji recenzji)</div></div> <div><div>Zamieszczono 3 października o 20:59</div><div>Zaktualizowano 3 października o 21:01</div></div> <div><p>This game is brilliant, simple and quite addictive, harsh with you when learning how to play it but you ease into it after some time. The videos show what the game has to offer, so look into them when you are not sure if this game is for you, and also, don't doubt to get the DLCs that offer different play styles, they have their own different ways to handle themselves.</p><p>There is one thing that I still find a problem after playing all challenges and different play modes is: when are the devs going to implement a system that can help you with the coin pick up? May be upgrade the banker as a tax collector (that you need to pay to hire a set amount of them, like 20 coins per hire up to 4) that can visit the farmers and hunters to pick up the coins and leave them in the bank! This game really needs that kind of improvement specially in the midgame when you have established and/or cleared an island and going around picking up coins is such a drag!</p></div> <div><a href="https://steamcommunity.com/profiles/76561197989693170/recommended/701160/">https://steamcommunity.com/profiles/76561197989693170/recommended/701160/</a></div>	<div><b>Pain Points:</b><ul style="list-style-type: none"><li>- In-Game economy</li><li>- Simple UI</li><li>- Low discovering</li><li>- Low QoL mechanics</li></ul></div> <div><b>Desires:</b><ul style="list-style-type: none"><li>- In-Game economy</li><li>- Learning curve</li><li>- No information overload</li><li>- Fantasy and visuals</li></ul></div>
	<div><b>Wolf</b> » Recenzje » Kingdom Two Crowns</div> <div><div>Według 2 osób ta recenzja jest przydatna</div></div> <div><div> <b>Odradzane</b></div><div>0.0 godz. w ciągu ost. 2 tyg. / 15.5 godz. łącznie</div></div> <div><div>Zamieszczono 16 października o 21:37</div><div>Produkt otrzymany bezpłatnie</div></div> <div><p>Uzależniająca gra która nigdy nie powinna powstać. Gra bazuje na bardzo prostych mechanikach i na naturalnym ludzkim instynkcie zbieractwa. Jest ta gra o czekaniu która nie da Ci żadnych ciekawych odkrywczych doświadczeń, ale wciągnie Cie...bo chcesz odblokować wszystko bo chcesz zobaczyć nową wyspę choć niewiele się ona różni od poprzedniej. Będziesz tracić czas ręcznie zbierając monety z farm żeby zobaczyć te nowości. Budujesz struktury w z góry ustalonych miejscach masz może iluzję taktyki ale nie ma jej tu zbyt wiele. To jest gra o czekaniu w ładnym opakowaniu</p></div> <div><a href="https://steamcommunity.com/id/WolfVonPosen/recommended/701160/">https://steamcommunity.com/id/WolfVonPosen/recommended/701160/</a></div>	<div><b>Summary:</b><p>Although some things seem to be an double-edge sword like harsh economy system or simplicity of UX/UI, the game is certainly sought out as a simple and casual (momentarily exciting) TD/strategy game with well-done fantasy aspect, engaging world and beautiful art work.</p></div>

## Dungeon Defenders

**SecretAsianChicken** » Recenzje » Dungeon Defenders

Według 101 osób ta recenzja jest przydatna  
Według 2 osób ta recenzja jest zabawna

**Polecane**  
0.0 godz. w ciągu ost. 2 tyg. / 1,619.8 godz. łącznie (1,413.9 godz. w momencie publikacji recenzji)

Zamieszczono 12 czerwca 2017 o 19:16

**BACKGROUND:**  
This game was gifted to me from someone I had once played Team Fortress 2 with. I never imagined I would have had so many hours of entertainment. I've met a lot of amazing people through this game that I've kept in touch with for years.

Although labeled as a tower defense, its unique playstyle sets it apart from many other tower defense games in my opinion.

**PROS:**  
-character variety (4 core builders; the rest are DLC)  
-maps offer different amounts of difficulty  
-loot is satisfying as hell (especially when you get your first Ultimate++)  
-incredibly fun with a group of friends  
-you can still solo if you prefer  
-achievements are actually worth going for as they reward you with characters skins that boost DPS  
-lots of old players that are still around that are eager to guide new players

**CONS:**  
-if you're not a student athlete, this game isn't for you  
-late game (Nightmare mode) "requires" DLC heroes such as the Summoner and EV  
-unfortunate lack of popularity therefore not as active community wise as it used to be

Some of these cons aren't terrible if you plan to purchase this game during a sale; there's a lot of value in the collector's edition.

As you can tell, I haven't spent very much time on this game, but that should not hinder you from being persuaded to purchase this game. I would have to rate this game overall as an 8.5/10. I won't go out on a limb and say this is the most amazing game, but it's quite a decent one that you'll come back to over and over if you get hooked.

**A Lightning Round** » Recenzje » Dungeon Defenders

Według 43 osób ta recenzja jest przydatna  
Według 1 osoby ta recenzja jest zabawna

**Odradzane**  
0.0 godz. w ciągu ost. 2 tyg. / 92.3 godz. łącznie (72.8 godz. w momencie publikacji recenzji)

Zamieszczono 26 grudnia 2012 o 1:00  
Zaktualizowano 27 listopada 2013 o 19:09

I recommend this game on one condition: that you do not play it past completing Insane difficulty. I know my playtime suggest a lot of hours and a lot of fun but the ramp up in difficulty has left a bad taste in my mouth knowing I won't be able to experience the full game unless I grind endlessly. It becomes less of a game about having fun with tower defense and more about min-maxing stats while simultaneously avoiding cheaters who mess up your characters and possessive teammates who think they have the "optimal placement" and will sell your towers with wild abandon.

It was such a fun game while I played but after a certain point things just got worse and I stopped having fun. I'm just sort of bitter at the end of it all.

Czy ta recenzja była przydatna?  Tak  Nie  Zabawna  Przyznaj nagrodę

Komentarzy: 1 ☐ Obserwuj wątek (?)

**Dodaj komentarz**

**Powerful47** 22 września 2020 o 23:40  
Yeah but their newest one feels too easy. I'd rather have some grind and it be hard then be too easy. Games need to feel a little difficult if they are meant to bring challenges to you, however their newest game Dungeon Defenders Awakened felt WAY too easy. I mean you can get to the hardest difficulty so easily that it's not worth even trying.

### Pain Points:

- In-Game economy
- Online Play by default
- Low discovering
- Highest difficulty level
- Content locked behind DLCs
- Lots of grinding

### Desires:

- Characters and classes based
- Community aspects
- Learning curve
- Map variety
- Looting and slashing/shooting
- Fantasy and visuals
- Achievements

### Summary:

The game itself appeals to the Players with its variety of classes, social multiplayer, and fantasy visuals as well as rewarding (in terms of both loot and achievements) gameplay, but is sometimes held back by its multiplayer oriented playstyle, in-game economy, high difficulty, and extensive grind required to progress fully through the game.

<https://steamcommunity.com/id/lightninground/recommended/65800/>

## Sanctum / Sanctum 2



### Pain Is A Warning » Recenze » Sanctum 2

Według 6 osób ta recenzja jest przydatna

**Polecane**  
0.0 godz. w ciągu ost. 2 tyg. / 214.2 godz. łącznie (207.5 godz. w momencie publikacji recenzji)

Zamieszczono 25 listopada 2016 o 10:08

Excellent co-op game.  
Works great when playing with your buddies, but also holds it's own when playing solo.

I really enjoy the artstyle and the music. Game has plenty of content and the DLC system is one of the best I've seen.

Dynamic difficulty system allows players to easily fine tune the game to match their skill level. On the hardest difficulty the game really rewards good maze/turret setup and optimal player builds.

I highly recommend this one, especially if you like the tower defense element, and have buddies to play with.

<https://steamcommunity.com/id/painisawarning/recommended/210770/>



### HellRider » Recenze » Sanctum 2

Według 2 osób ta recenzja jest przydatna

**Odradzane**  
0.0 godz. w ciągu ost. 2 tyg. / 54.7 godz. łącznie (14.9 godz. w momencie publikacji recenzji)

Zamieszczono 26 października 2020 o 20:33  
Zaktualizowano 26 października 2020 o 20:36  
Produkt otrzymany bezpłatnie

Sanctum 2 to gra wieloosobowa łącząca gatunek tower defense z grą typu first person shooter. Gra opiera się na stawianiu wieżyczek i korytarzy tak żeby kolejne fale wrogów (widzimy ilość i typ przeciwników nadchodzącej fali i z którego miejsca wyjdą) powstrzymać zanim dojdą do rdzenia który ma określoną wytrzymałość. Do dyspozycji w podstawowej wersji gry są 4 postacie, ponad 10 różnych wieżyczek i 3 sloty na perki, co odblokowujemy wraz z postępem gry. Gra oferuje też w podstawowej wersji 4 "kampanie" po 4 mapy które możemy powtarzać dowolną ilość razy urozmaicając sobie rozgrywkę bonusami dla przeciwników których jest łącznie 5 i można je aktywować dowolnie. Wszystko składa się na solidną całość i nie można narzekać na ilość i różnorodność zarówno w broni jak i w przeciwnikach, których jest też ponad 10 różnych rodzajów.

Gra posiada liczne DLC które są niestety drogie w porównaniu do podstawowej ceny gry. Licząc wszystkie dodatki jako całość wygląda nie najgorzej bo rozszerza zabawę w każdym niemal aspekcie gry, tj. dodaje tego co i tak jest dużo czyli mapy, wieżyczki itp.

Na pierwszy rzut oka gra wydała mi się brzydka i nieczytelna, co niestety potwierdziło się w kolejnych godzinach spędzonych z grą. O ile wyglądał do kwestia gustu o tyle czytelność ma tutaj spore znaczenie bo gracz żeby sprawnie pokonywać zastępy wrogów powinien zawsze celować we wrażliwe punkty przeciwników, co nie jest łatwe bo celownik często jest słabo widoczny a i teoretycznie prawidłowo wycelowany potrafi nie przynieść nam upragnionego "krytyka". Mam wrażenie, że to kwestia niedopracowania gry w której potrafią czasem dziać się dziwne rzeczy, wrogowie się obracają skokowo, blokują, zamierają, podskakują czy przechodzą przez siebie. Poza tym glicze jak ten



**Dwie bronie w jednym ręku :|**  
Zrzut ekranu z Sanctum 2  
Autor: HellRider

Gra posiada kilka sekretów które według mnie nie są zaprojektowane prawidłowo bo są tylko na niektórych mapach a do ich znalezienia potrzeba czasem wyskoczyć poza planszę a nic na to nie wskazuje. Poza tym nie są ze sobą spójne, chociażby przyciski otwierające są różne i nie podlegają animacji czy stosownego odniesienia że jest to element interaktywny. Gdyby nie lista osiągnięć Steam, pewnie bym nie wiedział że istnieją, a jest to akurat ciekawy element gry bo można sobie zagrać w "Pong'a" czy "Snake'a" wewnątrz gry.

Gry można pochwalić za napisy końcowe bo są stworzone nieszałobowo.

Podsumowując gra ma ciekawy pomysł na siebie, ale sama realizacja jest przeciętna. Do tego nieprzyjemny interfejs i chaos na ekranie potrafią zmęczyć bardzo szybko. Drogie (w stosunku do podstawki) DLC tylko odstrasza.

Ocena: 4 / 10

<https://steamcommunity.com/profiles/76561198049452840/recommended/210770/>

### Pain Points:

- Poor UX/UI
- Lots of bugs/glitches
- Requires DLCs to 100%
- Unfair price
- Questionable balance

### Desires:

- Mix of TD and FPS
- Community aspect (Co-Op)
- Design of maps/defense routes
- Audio
- Dynamic difficulty
- Variety of enemies

### Summary:

The game is attractive because of its mix between TD and FPS games, which highlights its both passive and active player engagement. The game has a simple visual style, although the readability of UI systems is lacking. The pricing and dependency on DLC expansions is also a problem. But overall the game brings an exciting gameplay with various maps, enemies and ways of disposing of them.

**Where to find the target groups?**

<https://steamcommunity.com/?subsection=reviews>  
<https://www.reddit.com/r/gaming/>  
<https://www.metacritic.com/game/>

### Involvement of the target groups

**Idea developement**

Online Ethnography (on forums like Reddit); Open-ended questions surveys; Interviews and Pools

**Design**

Publishing teasers and analysing reactions; Analysing current trends; Wireframes and Mockup tests;

<b>Prototype testing</b>	Open/Closed Beta tests; Schema/Usability tests; Telemetry analysis; Early reviews analysis
<b>Possible Challenges</b>	Unreliable self-reports; Surveys with leading or closed-ended questions; Useless data; Information leaks; Over-reliance on feedback