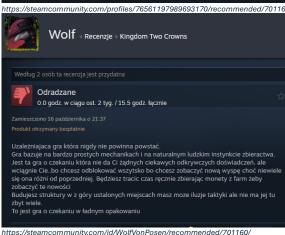
Target Player Group

Title	Similar Projects Comments	Analisys
Low	Community, Completion, Design	
Mid	Excitement, Destruction, Strategy, Discovery	
High	Completion, Power, Fantasy, Story	
	Gamer motivations	
Higher needs	Rewarding strategizing; limited time to put into gamin	g
Context of play	Solo (/w Co-Op?)	
Engagement	Casual	
Platform	PC	
Age	15+ (15-40)	



Kingdom: Two Crowns



Pain Points:

- In-Game economy
- Simple UI
- Low discovering
- Low QoL mechanics

Desires:

- In-Game economy
- Learning curve
- No information overload
- Fantasy and visuals

Summary:

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.



Dungeon Defenders



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
- Achivements

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 achivements) 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/painisawarning/recommended/210770/

HellRider » Recenzje » Sanctum 2



10 roznych rouzgov. 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

Na pierwszy rzut oka gra wydała mi się brzydka i nieczyteina, co niestety potwierdziło się w kolejnych godzinach spędzonych z grą. O lie wygląd to 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 leoretycznie 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, błokują, zamierają, podskakują czy przechodzą przez siebie. Poza tym glicze jak ten



Dwie bronie w jędnym ręku :

Gra posiada kilka sekretów które według mnie nie są zaprojektowane prawidłowo bo są tylko na Gra posiada kilka sekretów które według mnie nie są zaprojektowane prawidłowo bo są tylko r 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 list 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 gy. Grę można pochwalić za napisy końcowe bo są stworzone nieszablonowo. 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.

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

Where to find the target groups?

Sanctum

Sanctum 2

https://steamcommunity.com/?subsection=reviews

https://www.reddit.com/r/gaming/ https://www.metacritic.com/game/

Involvement of the target groups

Idea	Online Etnography (on forums like Reddit); Open-ended questions surveys;	
developement	Interviews and Pools	
Design	Publishing teasers and analysing reactions; Analysing current trends; Wireframes and Mockup tests;	

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 ganres, which highlights its both passive and active player engagement. The game has a simple visual style, although the readibility of UI systems is lacking. The pricing and dependecy 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.

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