

Exercice de GD Fondamental

# Cartographie de Slay the Spire

Aurélien Mary - Edouard Murat - Thomas Depraz Depland



Les **éléments** constituant le jeu :  
Leur **nature**,  
Leur **articulation**.





# I. La nature des éléments

Les Objectifs	Les Challenges	Les Puzzles	Les Interrogations
Ce sont les <b>buts</b> que doivent atteindre le joueur. Ils sont toujours visibles. Autrement dit, ce sont les <b>conditions de victoire</b> .	Les challenges sont constitués de la <b>perception</b> qu'a le joueur des objectifs et du <b>moyen</b> de les atteindre.	Les puzzles sont les <b>obstacles</b> que le joueur va rencontrer en voulant atteindre son objectif.	Les Interrogations sont des <b>questions</b> que le joueur va se poser en faisant <b>face aux puzzles</b> , ils sont la conséquence directe de ces derniers.

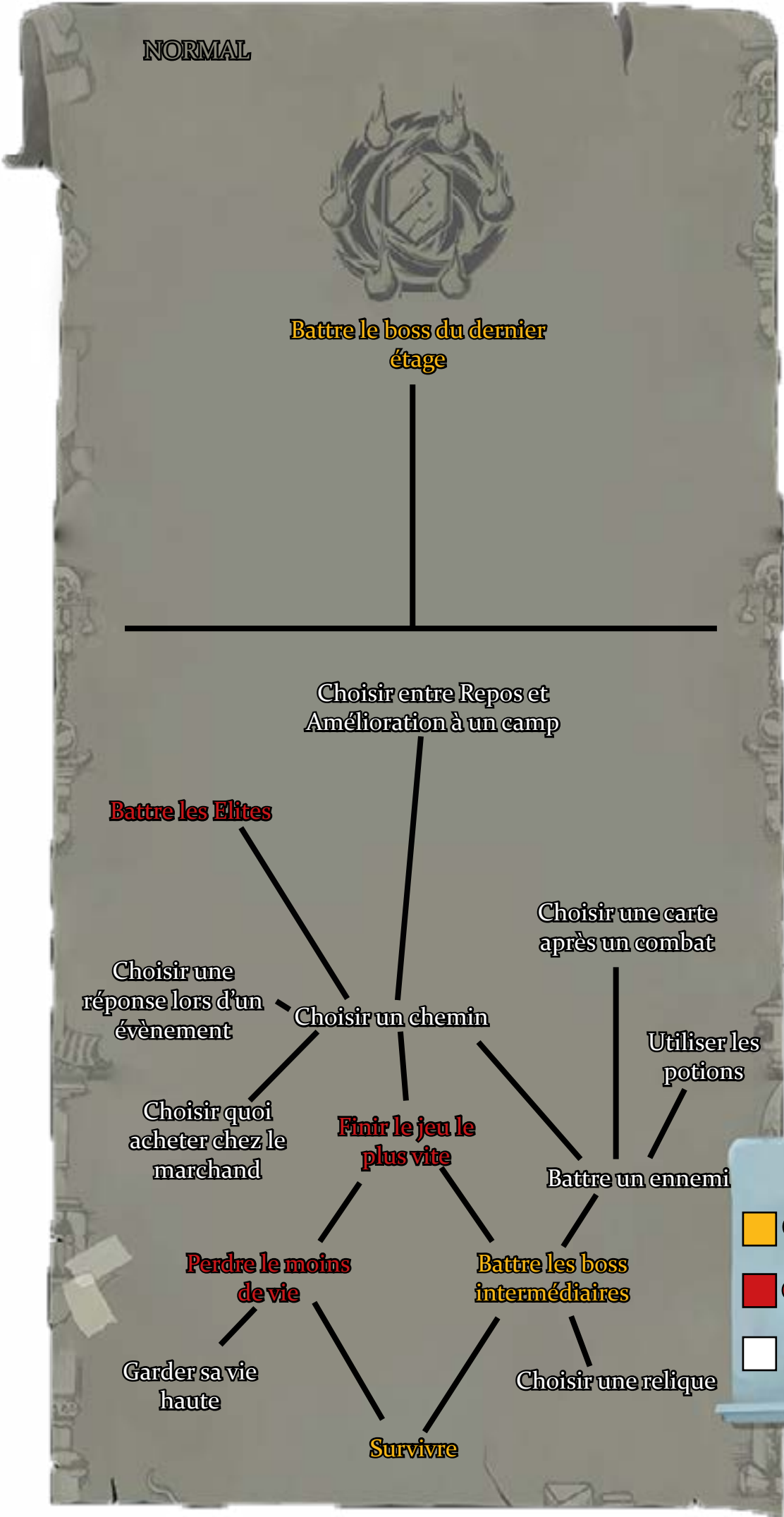
# II. L'articulation des éléments

Voir schéma ci-dessous

Le premier schéma représente l'arborescence des éléments du jeu « normal ». C'est-à-dire lorsque l'on n'a pas encore fini le jeu pour la première fois. Les autres arborescences relèvent du New Game +, donc tout ce que le jeu propose de nouveau pour une personne cherchant à aller plus loin dans le jeu quand il le finit normalement. Parmi ces arborescences se trouvent 2 objectifs clairement donnés par le jeu : battre l'ascension 20 et finir le 4e étage pour avoir la vraie fin de chaque personnage.

Les autres arborescences correspondent plus à des challenges que les joueurs peuvent choisir de se mettre, mais qui sont suggérer par le jeu notamment la présence de tableau de score, de succès ou d'un autre mode de jeu. Quand un puzzle est remis sur une arborescence cela veut dire que dans ce « mode de jeu » un nouvel élément est apporté à ce puzzle et force le joueur à le reconsidérer.

De plus, il y a un mode de jeu à part par rapport aux autres éléments du jeu, car c'est un mode sandbox ou le joueur peut modifier les règles d'une partie. Il crée donc son propre challenge, et la création elle-même devient un jeu.



NEW GAME +



Battre l'ascension 20

Choisir quoi acheter chez le marchand (moins de gain d'argent/ marchand plus cher)

Construire son deck (commence avec une malédiction/ moins de drop de cartes améliorées)

**Vaincre 20 fois le jeu qui devient de plus en plus durs**

Battre un ennemi (ennemies/elites/boss plus durs)

Utiliser les potions (nombre maximum de potions baissé de 1)

Choisir une réponse lors d'un évènement (évènements plus durs)

Garder sa vie haute (moins de soins après les boss/ commencer blesser/ max de vie baisser)

Legend

Objectifs

Challenges

Puzzles

NEW GAME +



Battre le boss du 4e étage avec les 3 personnages

**Enchaîner les deux combats de boss au 4e étage**

**Accéder au dernier étage**

Construire son deck (seul certains deck permettent de battre le dernier boss)

Récolter les 3 cristaux avant de battre le boss du 3ème étage

Récolter des reliques (construire un build)

Battre un ennemi (2 nouveaux boss)

Legend

Objectifs

Challenges

Puzzles



NEW GAME +



**Finir le jeu le plus vite possible**

Faire les actions qui vont permettre de battre le jeu le plus rapidement possible

**Trouver une partie réunissant les éléments permettant d'aller le plus rapidement possible**

Battre les ennemis (puzzle sur le réflexe et la prise de décision rapide)

Construire son deck (construire dans l'optique de vaincre les ennemis vite)

Choisir les reliques (connaissance parfaite des meilleurs reliques)

Choisir une réponse durant les événements (connaissance parfaite des réponses à prendre)

Legend

Objectifs

Challenges

Puzzles

NEW GAME +



**Faire le plus gros score possible**

Construire son deck (bonus si pas de cartes en double dans le deck/ si 4 ou plus de la même carte dans le deck/ si le deck est particulièrement grand/ si le deck contient 5 malédictions/ si le deck n'a pas de cartes rares)

Battre un ennemi (bonus si ennemi battu sans perdre un seul point de vie/ infliger un grand nombre de dégâts en une seule attaque/ si on joue un grand nombre de cartes en un tour)

Faire les actions permettant d'avoir le plus score

Choisir un chemin (bonus selon les pièces visités et le nombre d'ennemies tués)

Récolter de l'argent (bonus selon le nombre d'argent récolté)

Finir le jeu vite (bonus si le jeu est finis sous un certains temps)

Legend

Objectifs

Challenges

Puzzles



### Débloquer tous les succès

Réaliser l'action du succès

Pallier au désavantage du succès (pas de relique/ aucune carte rare/ finir le jeu en 20 minutes/ finir le jeu avec moins de 5 cartes)

### Faire les parties journalières

Profiter des modifications apportées par la partie journalière

Faire le plus gros score possible (présence d'un tableau des scores pour chaque partie journalière)

Partie personnalisée  
(élément sandbox où le joueur peut définir des modifieurs sur sa run)

#### Legend

Objectifs

Challenges

Puzzles



## Liste des interrogations pour chaque puzzles :

### Battre un ennemi.

Comment réagir face à cet ennemi, cette attaque ?  
Quelle carte jouer ?  
Comment perdre le moins de vie possible/Comment je me protège ?  
Comment le tuer le plus vite possible ?  
Quel est le pattern de cet ennemi?

### Garder sa barre de vie haute.

Quel chemin je prends?  
Quel risque suis-je prêt à prendre?  
Comment résoudre le combat sans perdre de vie?  
Dois-je passer par un camp pour me reposer?  
Est-ce que je peux combattre une Elite?

### Choisir une carte après un combat/Avoir un deck optimisé.

Comment choisir la carte?  
Quelle carte est la meilleure en fonction de mon deck/ de ma situation?  
Est ce que je peux construire un combo avec des cartes déjà présentes dans mon deck?  
Dois-je ne pas prendre de carte?  
Quel est le nombre de cartes optimal pour mon deck?  
Dois-je prendre un risque, choisir une des carte et espérer sur une bonne synergie plus tard ?  
Comment choisir en début / en fin de partie?  
Quelles sont les autres cartes qui me permettraient de synergiser avec les cartes que l'on me propose?

### Choisir un chemin.

Quel est le chemin le plus rapide?  
Quel est le moins dangereux?  
Quelle est ma situation actuelle, où en est ma vie.. ?  
Quel est le chemin où je peux faire le plus de score/ d'upgrades/ d'achats/ de rencontres aléatoires ?  
Dois-je faire attention aux évènements aléatoires?  
Ais-je suffisamment de vie pour prendre des risques?





Choisir une relique après avoir battu un boss/élite.

Quelle relique est la meilleure en fonction de ma situation ?  
Est elle à double tranchant ?  
En prendre une en vaut vraiment il le coup ?

Utiliser les potions quand c'est nécessaire.

Quand est-ce que j'utilise mes potions ?  
Laquelle je récupère, sur qui je l'utilise et laquelle ?  
Dois-je attendre un meilleur moment pour les utiliser ?

Choisir Repos ou Upgrade à un camp.

Ais-je suffisamment de vie pour ne pas me reposer ?  
Quelle carte améliorer ?  
Y-a-t'il un autre camp plus loin ?

Faire des actions qui rapportent du score.

Quelles sont les actions rapportant des points ?  
Quelles sont celles qui en rapportent plus ?  
Est ce que ça vaut le coup ?

Choisir quoi acheter au magasin.

Dois-je garder mon argent pour plus tard ?  
De quoi j'ai besoin ? potions, cartes, reliques ou retirer une carte ?  
Y-a-t'il un autre magasin sur mon chemin ?

Choisir quelles réponses prendre aux événements.

Que fait chaque réponses précisément ?  
Quelle est la meilleure réponse dans ma situation ? De quoi ai-je besoin ?  
Devrais-je prendre ce risque ? (événements avec 50% de chance de réussite)

Récolter les 3 cristaux avant de battre le boss du 3ème.

Quand récolter les différents cristaux ?  
Est-ce que je peux renoncer à cette relique pour prendre un cristal ?  
Suis-je assez puissant pour affronter un élite amélioré ?  
Puis-je me permettre de ni améliorer ni me soigner à ce feu de camp et récupérer le cristal ?



Faire les actions qui vont permettre de battre le jeu le plus rapidement possible.

Quelles sont les actions me permettant de faire le jeu le plus rapidement ?  
Dois-je prendre ce risque pour pouvoir aller plus vite ?

Faire les actions permettant d'avoir le plus gros score.

Quelles actions rapportent beaucoup de score ?  
Quelle stratégie se la plus optimisée pour faire du score ?  
Faut-il que je prenne ce risque pour augmenter mon score ?

Réaliser l'action du succès.

Comment rendre l'action du succès possible ?  
Quel personnage est le plus adapté pour faire ce succès ?  
Que faire pour augmenter mes chances d'arriver dans une situation où je peux réaliser le succès ?

Pallier au désavantage du succès.

Quelle stratégie me permettrait de terminer la partie malgré le désavantage ?  
Quel personnage est le plus adapté pour faire ce succès ?

Profiter des modifications apportées par la partie journalière.

Quelles sont les modifications qui me sont avantageuses ?  
Comment réagir aux modifications néfastes ?  
Comment utiliser les modifications avantageuses ?







## I. Introduction

Avec les modèles de personnalités comme le modèle OCEAN et HEXACO , il est aujourd'hui très facile d'identifier le profil d'une personne.

Ces modèles peuvent, de plus, être transposé aux joueurs, on parle alors de Preference Map .

Ces cartes nous permettent de savoir ce qui va motiver tel ou tel joueur à jouer à un jeu plutôt qu'un autre.

Quand on connaît son profil de joueur, il est plus facile de créer un jeu qui va lui plaire. La preference Map se concentre sur 4 «visages» qui se divisent en 4 facettes chacune :

Novelty

Build/Exploration et Realism/Fantasy

Challenge

Less Skilled/Skilled et No Work/Work

Stimulation

Few/Many et Calm/Thrill

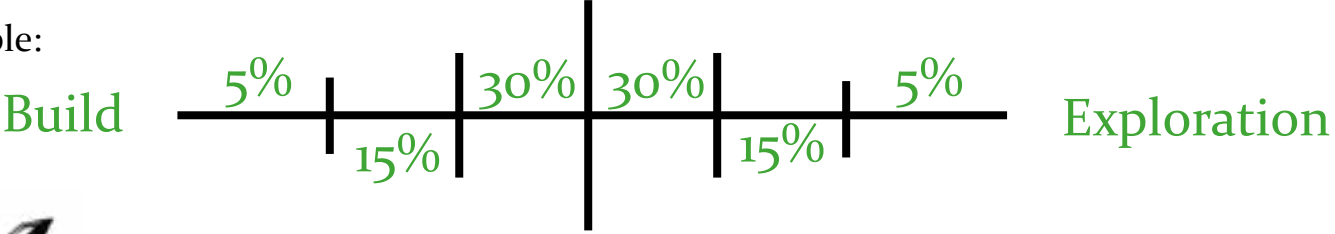
Harmony

Competition/Cooperation et mechanics/Context

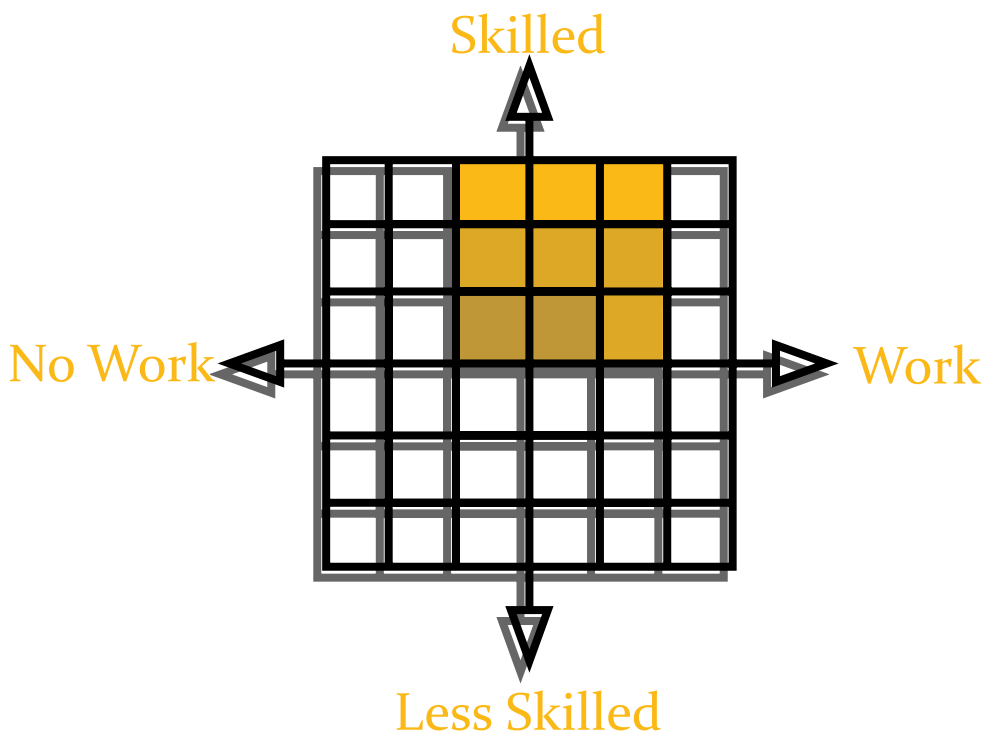
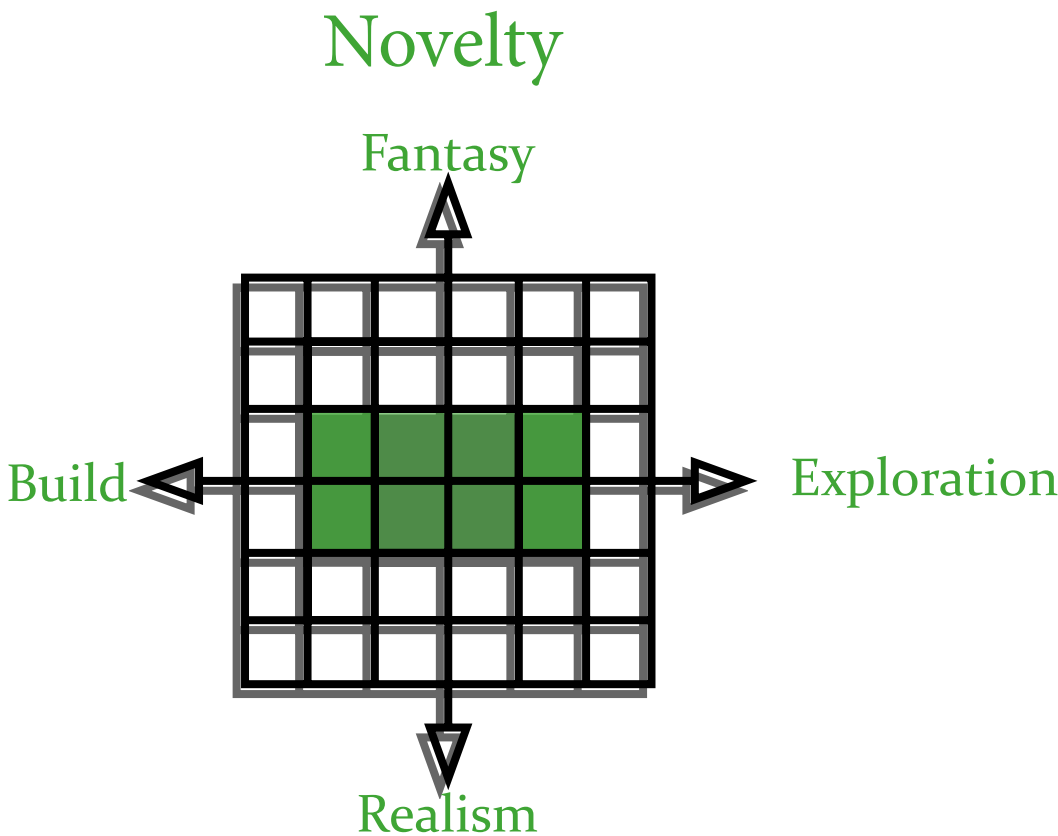
Cette méthode d'identification des motivations du joueur peut être appliquée sur les jeux, on peut ainsi savoir quel type de personne le jeu est plus susceptible d'attirer. C'est aussi un bon outil qui peut être utile lors de la création d'un jeu.

La répartition des spectres suit une loi de répartition normale, les carrés centraux vont s'intéresser à la moyenne des joueurs (l'aspect dans le jeu est présent) puis plus on va aller vers les extrêmes et plus on va s'adresser à un petit public (Est ce que la fonctionnalité/la possibilité dans le jeu est réussie? et Est ce que le jeu fait partie des meilleurs de son genre.)

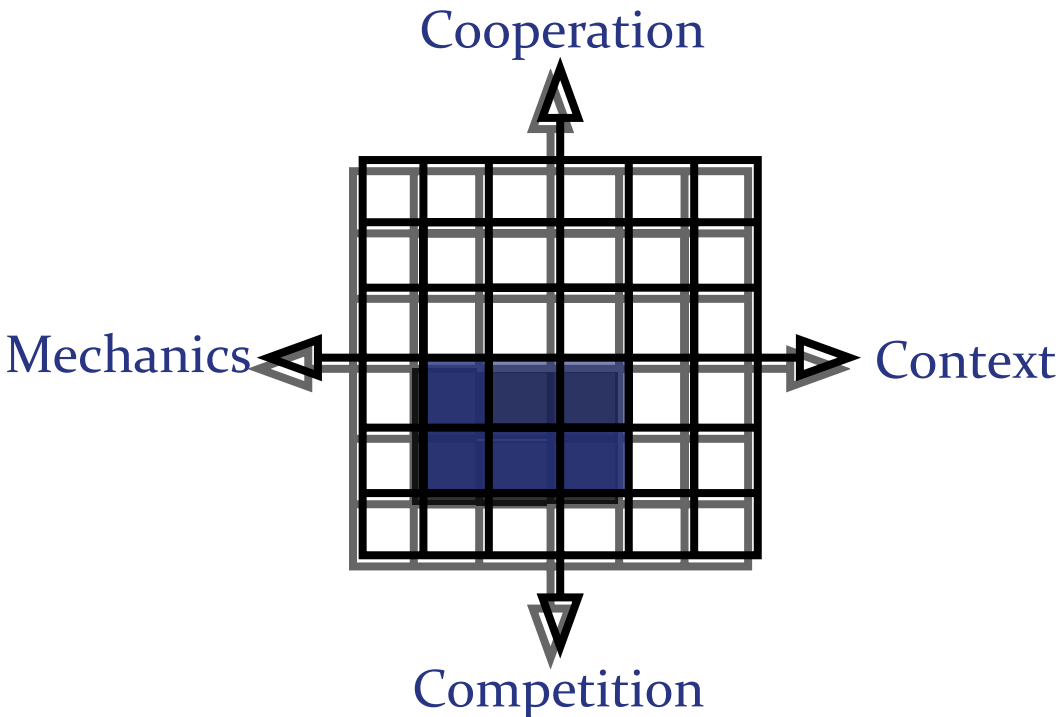
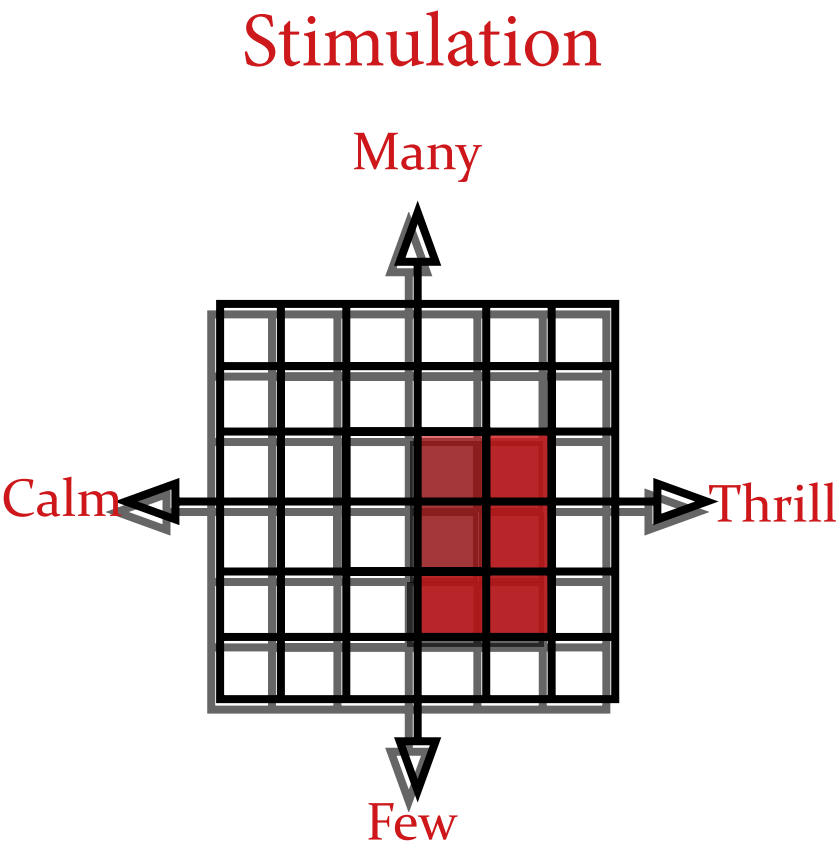
Exemple:







Stimulation



Harmony





## II. Justification

### Novelty :

**Fantasy:** 30 % Tous les objets du jeu, les reliques et aussi certaines cartes ne se basent pas sur un système ancré dans le réel de plus l'univers n'est pas développé donc on a du mal à dépasser les 30%.

**Realism:** 30% Le système de vie qui ancre le jeu dans la réalité, comme dans Fantasy on ne peut pas dépasser les 30% car l'univers n'est pas assez développé.

**Build:** 30% et 15% Le système de construction de deck avec les cartes, la quantité de cartes permet beaucoup de combo différents, de plus ce système est soutenu par les potions que l'on peut récupérer et aussi les reliques qui construisent petit à petit notre personnage. C'est une mécanique assez unique dans le genre où le joueur construit au fur et à mesure de la partie de plus cela met la construction en interaction directe avec l'exploration.

**Exploration :** 30% et 15% La génération procédurale permet d'avoir une partie unique à chaque fois cet aspect est renforcé par les différents événements aléatoires pourtant l'exploration n'atteint pas les 5% car, au final, c'est toujours le même monde qu'il parcourt, le nombre d'étages ne change pas. On fait rapidement le tour des environnements et des monstres/ événements.

On finit par perdre l'élément de surprise. Et au final, le jeu ne casse pas vraiment la routine du joueur.



### Challenge :

**Skilled :** 30%, 15% et 5% Le jeu est très difficile, sans le connaître, il est dur de passer rien que le premier boss, plus on veut aller loin dans le jeu et plus il devient exigeant et atteint des niveaux de difficultés extrêmes (Ascension, Act IV...) de même le jeu propose de créer ses propres parties personnalisées, si on souhaite s'infliger plus de handicap. L'aléatoire fait que même si on est bon au jeu, il peut perdre s'il n'a pas de chance. Il y a plein de moyens d'avoir une expérience difficile, le système d'ascension, le 4ème étage, le speedrun, les parties personnalisées, les classements en ligne notamment pour le plus gros score.

Si on compare à d'autres titres dans le genre, la courbe de difficulté dans Slay the Spire est bien mieux gérée, ou tout du moins le jeu devient graduellement plus dur jusqu'à atteindre des pics de difficultés. Alors que dans un Binding of Isaac ou Enter the Gungeon certaines parties peuvent être très dures comme très faciles. De même dans Hearthstone, la difficulté va dépendre de la méta et de son adversaire, mais n'est pas réellement constante.

C'est pourquoi il fait partie des meilleurs du genre dans cette catégorie.

**Less Skilled :** 0 % Le but du jeu est rapidement identifiable de même pour son principe, il faut monter le plus haut possible en battant des ennemis de plus en plus difficile. Mais c'est un peu les seules indications claires qu'a le joueur, il doit par la suite apprendre toutes les subtilités lui-même.

**No work :** 30% Il est possible de gagner sans vraiment connaître le jeu grâce à l'aléatoire. Pourtant, sur un grand nombre de parties, il faut avoir une connaissance du jeu pour gagner systématiquement, de même pour faire les autres difficultés de jeu.

**Work :** 30% et 15% Il y a énormément de chose à connaître dans le jeu et à apprendre, il est donc nécessaire de « bachoter » le jeu pour apprendre certains aspects cependant l'utilisation des connaissances en jeu est simple car on a le temps de réfléchir. De plus, quand on pousse le jeu dans ces niveaux de difficultés les plus hauts, il est nécessaire de faire un grand nombre de parties pour gagner.







Le jeu ne rentre pas dans les 5% car si l'on compare au jeu de cartes comme Hearthstone où la méta est changeante et où le joueur doit constamment apprendre les cartes et les types de deck, ce qu'il y a à apprendre est constant.

Si on compare à d'autres rogue-likes comme the Binding of Isaac, la somme de chose à apprendre est bien moins importante. Une grosse différence est qu'avant de prendre un objet ou une carte dans Slay the Spire on sait précisément ce qu'il va faire ce qui réduit grandement ce qu'il y a à apprendre.

### Stimulation :

**Many :** 30 % Le leaderboard, seul élément du jeu impliquant d'autres joueurs, de plus son intérêt est assez limité. On peut aussi noter qu'il existe un système permettant aux spectateurs sur Twitch d'interagir sur le jeu de leur diffuseur de contenu.

**Few :** 30 % et 15% Le jeu est solo, il propose suffisamment de contenu au joueur pour qu'il ne ressente pas le manque d'autre joueurs.  
Le jeu ne vit qu'à travers le joueur et propose sans cesse de nouveaux choix. Lors d'une partie, on se sent immergé dans le jeu. On n'atteint pas les 5 % car le jeu n'arrive pas à embarquer émotionnellement le joueur, on ne se sent pas attaché aux personnages

**Calm :** 0% Hormis dans les menus, l'action est constante. Le joueur est constamment sous danger et doit faire des choix pour survivre.

**Thrill :** 30% et 15% le jeu force le joueur à faire des choix en permanence et ne lui laisse aucun répit, même à un feu de camp le joueur doit en faire.  
De plus, il doit constamment faire attention à plusieurs variables, vie, nombre de cartes... On n'atteint pas les 5%, car on n'est pas obligé d'aller vite pour finir le jeu, on peut prendre son temps et réfléchir chaque décision. Aussi, connaître l'action des ennemis enlève de la tension.



### Harmony :

**Cooperation:** 0% Le jeu est uniquement en solo et n'implique pas d'autres joueurs.

**Competition:** 30% et 15% Il y a des combats, de l'opposition, ils sont très variés et omniprésents. Le système de combat est central dans le jeu et beaucoup de mécanique s'articulent autour d'elle. Au niveau du ressenti de jeu, on a l'impression de combattre des ennemis. Les retours que donnent le jeu (feedbacks) permettent cette impression, le fait de viser les ennemis lorsque l'on frappe et l'animation qui se lance pile à ce moment, de même lorsque l'on se défend.

**Mechanics:** 30% et 15% Le jeu pourrait être abstrait et marcherait tout de même, les systèmes sont bien pensés et sont en lien les uns avec les autres.  
On finit par réfléchir les ennemis et les persos seulement comme des valeurs, un certains nombres de point de vie à retirer ou à garder haut.  
On ne rentre pas dans les 5 % car malgré tout le système de jeu connaît des limites en ne proposant pas une profondeur si grande, il existe en réalité peu de variétés dans les stratégies et en théorisant le jeu on en ferait vite le tour.

**Context:** 30% Le jeu possède un lore mais il reste très secondaire et très peu développé. On ne connaît pas l'identité des personnages principaux et on ne sait même pas pourquoi ils grimpent cette tour au final.





## I.Introduction

On a vu plus tôt ce qui motive le joueur à jouer on peut donc maintenant se demander ce qui le satisfait, et ce qu'il en tire. Pour cela il existe des théories comme la Self Determination Theory qui s'intéresse à notre tendance à rechercher à assouvir es besoins psychologique innés suivants : Competence (Le besoin de grandir/de maîtriser ce qu'on fait, d'être compétent), Autonomy(le désir de montrer que l'on existe par nos choix), Relatedness (besoin de trouver notre place, de l'assumer et de la comprendre). Cette théorie peut être appliquée au Game Design, on parle alors du P.E.N.S (Player Experience of Need Satisfaction).

On peut donc répertorier ce que le joueur tire du jeu dans chaque catégorie (abrégées CAR) , on parle de Takeaways. Ces derniers sont la source de la satisfaction du joueur.

Un peu de philosophie :

Une des ses définitions décrit le bonheur comme un état de satisfaction, de plus une des conception du désir dit que lorsque l'on assouvit un désir on est momentanément satisfait (et donc qu'on connaît le bonheur) par conséquent, on peut dire que l'on est satisfait après avoir joué car on à réussi à assouvir ces besoins psychologiques...

Voici le tableau des Takeaways de Slay the Spire :

Takeaways		
Competence	Prise de décision	Gestion de l'aléatoire
Autonomy	Progression	Déblocage des cartes
Relatedness	Leaderboards	Partage des stratégies







## II. Développement

### Prise de décision :

Au cours d'une partie, le joueur est confronté à une série de décisions à prendre. Il doit apprendre à anticiper la suite de son périple pour envisager le meilleur choix, bien qu'il existe de nombreux facteurs aléatoires.

On retrouve cette compétence, par exemple, dans le choix du parcours que le joueur emprunte entre chaque étage, dans le choix des cartes, potions et reliques à la fin des combats, la possibilité d'acheter ou détruire une carte chez le marchand ou encore les différents choix offerts par les cartes en main lors d'un combat.

### Gestion de l'aléatoire :

Pour compléter ses objectifs, le joueur doit être capable d'influer sur l'aléatoire et le gérer correctement. Cette compétence est très complexe à acquérir et demande beaucoup de temps pour être assimilé, dû à l'incompréhension des phénomènes aléatoires par l'être humain.

Le hasard et sa gestion se retrouvent dans la construction du deck. Le joueur est libre d'ajouter ou non de nouvelles cartes à son deck lorsqu'on lui propose. Ainsi, le joueur peut faire varier le nombre de cartes dans le deck, ce qui impacte l'aspect aléatoire lorsque le joueur pioche. Certains effets de cartes introduisent également des comportements aléatoires. Ces effets peuvent être contrôlés dans certaines situations, là où à d'autres moments, le joueur devra jouer avec sa chance.

### Progression :

Dans une partie, le joueur agit sur sa progression. En choisissant un chemin plutôt qu'un autre, il crée une route unique qui symbolise son avancée dans les différents étages. Le joueur accumule également de l'expérience au cours de ses parties, chaque classe jouable disposant de sa propre barre d'expérience. Grâce à ce système d'expérience, le joueur garde une trace de ses parties précédentes.



### Débloccage des cartes :

Au fur et à mesure, le joueur débloque de nouvelles cartes qu'il pourra rencontrer dans ses prochaines parties. Au même titre que l'expérience, les cartes sont débloquentées en fonction des classes jouées. Ainsi, à la première partie d'un joueur dans une classe, seule une vingtaine de cartes lui sont accessibles sur les 75 existantes (pour la classe du Soldat de Fer). Ce principe de déblocage s'applique également aux classes. En effet, pour débloquer une classe, il faut avoir joué la précédentes au moins une fois.

### Leaderboards :

Lorsque le joueur lance une partie, le jeu lance un chronomètre qui ne s'arrêtera que lorsque le dernier boss sera vaincu. De plus, chaque combat donne au joueur une certaine quantité de points en fonction de la difficulté rencontrée. Une fois la valeur de score et la valeur de temps mise ensemble, il devient possible de classer les joueurs sur les performances. Ce classement est accessible en jeu et permet de voir quelle sont les joueurs qui ont le mieux réussi, invitant ainsi les autres joueurs à se surpasser pour obtenir une meilleure place dans le classement.

### Partage des stratégies :

En dehors du jeu, les joueurs se sont organisés ensemble pour créer diverses ressources qui favorisent l'échange de stratégies et de tactiques pour gravir les étages le plus aisément possibles. C'est ainsi que l'on retrouve beaucoup d'information sur différents wikis dédiés à Slay the Spire ( [http://slay-the-spire.wikia.com/wiki/Slay\\_the\\_Spire\\_Wiki](http://slay-the-spire.wikia.com/wiki/Slay_the_Spire_Wiki) et [https://slaythespire.gamepedia.com/Slay\\_the\\_Spire\\_Wiki](https://slaythespire.gamepedia.com/Slay_the_Spire_Wiki) ), ou encore l'accès à une base de données regroupant une très grande quantité de statistiques concernant les cartes, leur taux de réussite, leur popularité... ect ( <https://spirelogs.com/> )



## I. Plan

### A/ Le jeu réussit il à intéresser ses joueurs ?

- + Aléatoire crée une partie différentes à chaque fois
- + Le joueur se crée des challenges lorsqu'il est face à l'aléatoire
- + Difficulté du jeu
- Peu accessible.

### B/ Arrive t il à les garder ?

- + Parties uniques
- + Des récompenses à la fin des parties qui invitent à rejouer (Nouvelles classes, nouvelle cartes, nouveaux modes de difficultés)
- Le lore

### C/ A les satisfaire ?

- + Réussir une run montre que le joueur a fait preuve d'adaptabilité
- Le sentiment de progression est mal traduit dans le jeu.







## A/ Le jeu réussit il à intéresser ses joueurs ?

Slay the Spire est un jeu qui va principalement intéresser ses joueurs grâce à ses nombreux aspects aléatoires. Les joueurs qui préfèrent la régularité vont chercher à gérer le hasard et limiter les imprévus qu'il peut causer. Ainsi, lorsque le joueur doit choisir quel chemin emprunter, deux modes de pensées vont exister :

Le premier choisira l'incertitude et jouera avec sa chance, en se dirigeant vers les étages présentant des événements spéciaux pouvant lui rapporter gros, mais qui peuvent aussi lui coûter cher.

Le second se dirigera vers des étages dans lesquels il ne sera pas surpris de ce qu'il y trouvera, comme les marchands ou les feux de camp. Grâce à cela, le joueur garde un certain contrôle du hasard, bien que celui-ci pourrait lui apporter des avantages non-négligeables au cours d'une aventure.

Lors d'un combat, l'aléatoire est omniprésent : dans les cartes que le joueur pioche, dans les effets des cartes comme ceux qui infligent des dégâts répartis aléatoirement entre tous les ennemis, ou encore dans les dégâts que causeraient les ennemis. De la même façon que pour le choix du chemin, le joueur a la possibilité d'user de l'aléatoire ou d'en limiter l'impact.

De plus, chaque partie que le joueur lance est unique, il est donc constamment en train de faire face à de nouveaux problèmes auxquels il doit s'adapter et être capable d'anticiper ceux à venir.

Par ailleurs, le jeu réussit à attirer les joueurs simplement, car il a la réputation d'être difficile.

En effet, ce jeu s'adresse principalement aux joueurs qui recherchent de la difficulté, ce qui, on le verra plus tard, est un de ses principaux défauts. Les niveaux de difficultés sont assez variés, et vont jusqu'à des niveaux extrêmes, tout le monde y trouve donc son compte.

Cependant, le jeu n'arrive pas à attirer un public très large de joueurs au vu de sa difficulté. Il aurait fallu adoucir la courbe de difficulté du jeu notamment au début dans l'espoir d'attirer plus de joueurs et éventuellement arriver à en garder. Ce n'est pourtant pas le seul point où le jeu perd une partie de public potentiel, en effet, comme le lore est absent beaucoup de joueurs peuvent être découragés d'entrée. Ce problème aurait pu facilement être pallié, car la simple existence d'un lore aussi maigre soit-il (comme par exemple, dans The Binding of Isaac) donnerait une approche complètement différente au joueur.



## B/ Arrive t il à les garder ?

Bien que l'aléatoire compose une majeure partie du jeu, les joueurs ne continuent pas à jouer uniquement pour se mesurer, en boucle, au hasard. Nous avons abordé le cas des parties uniques par leur génération aléatoire et l'ensemble des décisions prises par le joueur, qui forment une expérience unique à chaque partie.

Néanmoins, il existe un autre système dans Slay the Spire qui pousse les joueurs à recommencer une partie sans créer de redondance : L'ajout sans cesse de nouveautés dans le gameplay. En effet, régulièrement, le joueur débloquent quelque chose qui lui permettra de renouveler l'expérience en y modifiant légèrement quelques mécaniques. Le déblocage des nouvelles classes et des cartes qui leur sont propres fait partie de ce système de renouvellement.

Cependant, le plus intéressant dans ce système reste le principe des "Ascensions", car on débloquent assez facilement les différentes cartes et personnages. Lorsque un joueur termine le mode Normal en terrassant le dernier boss, il débloquent l'accès au mode Ascension, divisé en 20 niveaux de difficulté, qui viennent contraindre le joueur dans son aventure.

L'Ascension 1 fait apparaître davantage d'ennemis élités.

L'Ascension 2 augmente les dégâts des ennemis normal, en plus des effets des Ascensions précédentes.

L'Ascension 3 augmente les dégâts des ennemis élités, en plus des effets des Ascensions précédentes.

L'Ascension 4 augmente les dégâts des boss, en plus des effets des Ascensions précédentes.

Et ainsi de suite, jusqu'à l'Ascension 20, niveau de difficulté le plus compliqué du jeu...

De plus, lorsque le joueur finit le jeu avec les 3 personnages, il débloquent la possibilité d'aller au 4e acte offrant encore une fois une difficulté supplémentaire pour le joueur.

On comprend donc qu'au niveau mécanique, les joueurs ont la possibilité de pousser le jeu assez loin, mais en réalité beaucoup ne vont sans doute pas le faire car ils ne s'attachent pas assez émotionnellement au jeu. Le manque de contexte sur les personnages, leurs motivations, et au final sur ce qu'on incarne dans ce monde nuit à l'immersion du joueur qui ne se sentira jamais vraiment comme partie de ce monde.





## C/ À les satisfaire ?

Ainsi, un joueur de Slay the Spire gagne en satisfaction lorsqu'il termine une partie entièrement, car cela montre sa bonne gestion de l'aléatoire pour que celui-ci lui soit favorable, son adaptabilité face à de nouvelles difficultés ainsi que leurs compréhensions, et enfin, sa capacité à prendre des décisions justes, en évaluant le risque qu'il encourt et le gain qu'il peut en tirer.

Dans le cas où le joueur échoue dans son aventure, il sera tout de même capable d'en extraire des leçons qui lui seront utiles pour ses prochaines parties. Il aura appris à utiliser certaines cartes, découvert l'intérêt de certaines reliques, compris le fonctionnement de certains ennemis... En somme, il extrait des patterns qu'il utilisera plus tard dans le but de les maîtriser jusqu'à ce qu'une nouvelle difficulté le pousse à apprendre un nouveau pattern, et ainsi de suite.

De plus, la difficulté du jeu donne un sentiment de satisfaction important au joueur. De même, on se sent progresser et avancer dans le jeu, car il devient de plus en plus dur au fur à mesure où on s'améliore.

Mais ce sentiment de progression a tout de même ses limites, car même si on apprécie de voir le numéro de l'ascension augmenter et se rapprocher de 20, les changements entre les parties ne sont pas si grandes et les parties peuvent vite se ressembler ce qui perdra certains joueurs.

Alors que pour le contenu facilement déblocable, c'est-à-dire les cartes que l'on déverrouille en gagnant des niveaux sur les personnages, on atteint le niveau maximum très vite avec tous les personnages, réduisant encore une fois le nouveau contenu à avoir facilement.

Cela donne des situations où le joueur peut perdre des parties, rien n'en retirer et ne pas avoir le sentiment de progresser. Certains joueurs arrêtent le jeu sans doute à cause de cela mais le jeu se destine à une communauté hardcore appréciant la difficulté donc on peut considérer cela comme un parti-pris.





# Slay the Spire