



Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/nous-avons-teste-pour-vous/article/notre-methode-de-test>

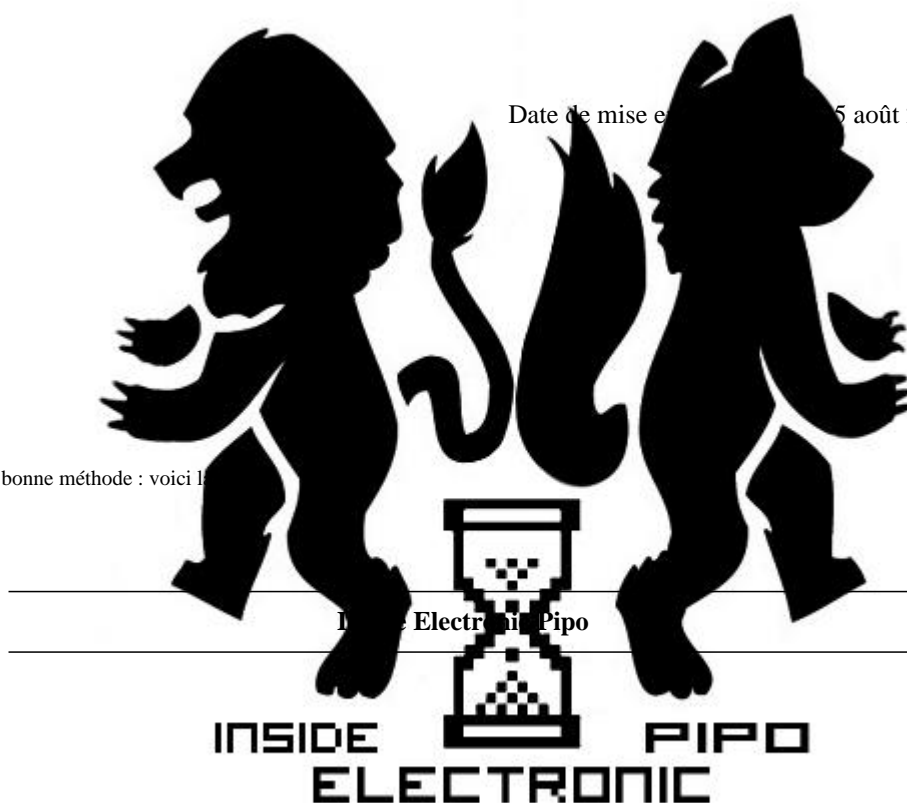
Notre méthode de test

- Espace culturel - Jeux vidéo - Nous avons testé pour vous -

Date de mise en ligne : 5 août 2011

Description :

Un bon test requiert une bonne méthode : voici la nôtre.



Voulant effectuer des tests pertinents et (relativement) objectifs, nous avons décidé de mettre en place notre propre méthode de test. En effet, nous estimons que la plupart des sites de test de jeux vidéos utilisent des critères insuffisants ou trop peu équilibrés : pourquoi la bande son et les graphismes, qui constituent en partie l'esthétique du jeu, comptent souvent comme deux catégories à part entière alors que le gameplay (souvent appelé « prise en main » ou « jouabilité ») ne compte que pour une seule (1) ? Nous admettons que la jouabilité est également souvent notée en termes de « durée de vie » ; mais une catégorie globale Gameplay est-elle vraiment suffisante pour examiner prise en main et jouabilité ?

Notre méthode, certainement non définitive, utilise trois critères principaux avec deux ou trois sous-critères chacun :

1. Esthétique :

L'esthétique du jeu se détermine selon trois sous-critères de même importance :

- La bande son (musique, sons d'ambiance, voix des personnages...)
- Les graphismes
- L'ambiance. Par ambiance, on entend le pouvoir d'immersion du jeu : a-t-on l'impression d'y être, l'atmosphère correspond-elle à l'objectif du jeu ?

2. Gameplay :

Le gameplay s'intéresse aux mécanismes de jeu (style de jeu, prise en main plus ou moins facile, difficulté, efficacité des mécanismes de jeu par rapport à des jeux du même genre...), avec trois sous-critères de même poids :

- La difficulté : Quel est l'intérêt d'un jeu très bien ficelé s'il est trop facile ? Réciproquement, un jeu littéralement impossible pour la plupart des joueurs vaut-il le coup ?
- Type de jeu et rendement : Quel style de jeu pour quels choix de mécanismes propres ? Par exemple, ce FPS utilise-t-il une jauge de vie auto-rechargeable (Call of Duty MW2 par exemple) ou une jauge de vie absolue et limitée (Call of Duty 1 par exemple), et en quoi est-ce pertinent par rapport aux autres choix entrepris ? Ce RTS est-il équilibré, et ses différentes factions sont-elles véritablement différenciées ?
- Durée de vie : En combien de temps vais-je finir ce jeu ? Aurais-je envie d'y rejouer ? Le mode multijoueur existe-t-il et, le cas échéant, vaut-il le coup ?

3. Créativité :

La créativité correspond littéralement à l'inventivité du jeu vidéo, avec deux sous-critères de poids équivalent :

- Scénario : le scénario est-il fastidieux, pauvre et prévisible, ou inventif, riche et entraînant ? A-t-on envie d'en savoir plus sur l'histoire du jeu, ses mythes, sa « culture » (lore) ?
- Originalité du type de jeu et de ses mécanismes : le style de jeu est-il créatif, ou ce jeu est-il un simple remake ?

Ces trois critères établis, nous pensons qu'ils ne devraient pas nécessairement bénéficier du même poids, surtout par rapport au Gameplay. En effet, qu'est-ce un jeu magnifique au scénario épatant qui ne parvient pas à nous

divertir par manque d'équilibrage ou d'intelligence dans la mise en place des mécanismes de jeu, de la difficulté, ou dû à une durée de vie trop courte ? A l'inverse, il n'est pas impossible de jouer à un jeu vidéo magnifiquement équilibré mais franchement moche : les vieux « jeux cultes » sont laids de nos jours, mais tout aussi mythiques. C'est pour cette raison que le critère Gameplay a un poids doublement équivalent à celui de l'Esthétique et de la Créativité. Quant aux sous-critères, nous pensons qu'ils doivent rester de poids équivalent.

Enfin, nous hésitons à noter en lettres (cinq notes : A, B, C, D, E) ou en chiffres (note entière sur 10). Peut-on vraiment noter chaque sous-critère sur dix avec pertinence ? Qu'est-ce qui différencie un 7 d'un 8, hormis l'arbitraire ? [Le site d'IGN tente de se justifier](#), mais nous convainc peu. Aussi chaque sous-critères sera-t-il noté en lettres, au moins temporairement, avec un nombre de notes finales peut-être plus important (A+, etc.).

Chaque évaluation sera donc conduite avec un aperçu plus ou moins long du jeu, l'impression générale de l'auteur du test, avant d'en venir à un tableau final, concis, critère par critère.

Donnez votre avis en commentaires !

(1) cf. IGN, jeuxvideos.com, etc.