

# RAPPORTS TESTS

*Certains objectifs de playtest ont sauté ou ont été modifiés.*

## Profil :

Nom & prénom : Eloïc Wenandy

Age : 21 ans

Genre : Homme

Situation professionnelle et/ou scolaire : Etudiant en Game Design

Fréquence à laquelle tu joue : Tous les jours

Ton genre de jeu préféré : Pas vraiment de genre mais gros joueur de splatoon (shooter), platformers, zelda-like, metroidvania

Ton expérience sur les jeux de course/de voiture en général : Mario Kart, F-Zero, beaucoup d'heures dessus

On se connaît? : Camarade de classe

## Objectifs de playtest :

- Fréquence d'utilisation du boost pendant un combat : **Presque dès que possible**
- Durée pendant laquelle le joueur reste en mouvement pendant un combat (h24? il reste sur place pour mieux viser?) : **Il reste constamment en mouvement, mais rarement en ligne droite**
- Compréhension des objectifs et des enjeux : Difficultés, manque d'informations visuelles

## Questions :

Que pensez-vous de la musique du jeu ?

- Sympa mais trop répétitive

Comment trouvez-vous la lisibilité des combats ?

- Ca va, mais on perd trop facilement la trace des véhicules à cause des collines

Que pensez-vous du système de boost ?

- Utile mais difficile à gérer

Que pensez-vous de la clarté du système de customisation ?

(Compréhensible, incompréhensible, parfaitement intuitif)

- Peut-être mettre les noms des catégories + gros pour que ce soit + visible, manque de lisibilité mais les menus sont assez digestes, pas de sentiment d'être perdu dans les menus

Aviez-vous eu une bonne expérience vis-à-vis de l'interface du jeu ?

- La boussole est assez compréhensible, la jauge de boost pas assez visible (confondue avec les km/h qui n'ont même pas été remarqués)

Qu'avez-vous pensé du contrôle des déplacements du véhicule ?

- Ca va, assez maniable

Durant les phases où aucun combat n'est engagé, trouvez-vous les objectifs assez clairs ?

- Pas fait attention à la boussole avant; les dialogues du "guide" parle mais aucun feedback pour lier ça avec les objectifs -

Trouvez-vous que les transitions entre les combats cassent trop le rythme du jeu ? Pourquoi ?

- Oui car pas de landmark

Que pensez-vous du contrôle des armes durant un combat ?

- Biens, pas de souci au contrôle du tir mais léger manque de feedback quand on touche un véhicule

Comment vous sentiez-vous durant les combats ? (Débordé, Ennuyé, Dans le flow)

- Bien dans le flow, difficulté gérée et pas de place à l'ennui grâce à la présence d'ennemis un peu partout

Aviez-vous un sentiment particulier durant les phases de transition entre les combats ?

- Rien car la map est vide, on s'attend à quelque chose de nouveau mais y a rien

Comment trouvez-vous les retours visuels et sonores lors d'une élimination d'un ennemi ? (Satisfaisant, neutre, décevant)

- Satisfaisant, on le ressent bien et surtout satisfaisant avec les explosion

Avez-vous eu l'impression de progresser au cours de votre expérience ?

- Oui

---

---

## Profil :

Nom & prénom : PALANDRE Lucas

Age : 23 ans

Genre : Homme

Situation professionnelle et/ou scolaire : Etudiant en 3D, 3e année

Fréquence à laquelle tu joue : Casual gamer, joue de temps en temps

Ton genre de jeu préféré : Jeux d'aventures

Ton expérience sur les jeux de course/de voiture en général : Rien

On se connaît ? : Dans le même campus

## Objectifs de playtest :

- Fréquence d'utilisation du boost pendant un combat : Oui, assez souvent
- Durée pendant laquelle le joueur reste en mouvement pendant un combat (h24? il reste sur place pour mieux viser?) : Se concentre + sur la visée que sur les mouvements, mais tente toutefois de rester en mouvement pour éviter de mourir
- Compréhension des objectifs et des enjeux : assez perdu

## Questions :

Que pensez-vous de la musique du jeu ?

- Bien

Comment trouvez-vous la lisibilité des combats ?

- Cool, on arrive à s'y retrouver

Que pensez-vous du système de boost ?

- Normal, rien de particulier

Que pensez-vous de la clarté du système de customisation ?

(Compréhensible, incompréhensible, parfaitement intuitif)

- Pute sa grand mère, éclaté, incompréhensible, UX à revoir

Aviez-vous eu une bonne expérience vis-à-vis de l'interface du jeu ?

- Moche, pas cohérent avec la DA, [il n'a pas remarqué l'interface avec les km/h, trouve la boussole presque inutile]

Qu'avez-vous pensé du contrôle des déplacements du véhicule ?

- Ça va, bien

Durant les phases où aucun combat n'est engagé, trouvez-vous les objectifs assez clairs ?

- Assez perdu

Trouvez-vous que les transitions entre les combats cassent trop le rythme du jeu ? Pourquoi ?

- Non ça va

Que pensez-vous du contrôle des armes durant un combat ?

- Bien, c'est clair quand par exemple le pompe ne peut pas viser derrière

Comment vous sentiez-vous durant les combats ? (Débordé, Ennuyé, Dans le flow)

- Dans le flow

Aviez-vous un sentiment particulier durant les phases de transition entre les combats ?

- L'impression d'être un peu trop lâché dans le vide

Comment trouvez-vous les retours visuels et sonores lors d'une élimination d'un ennemi ? (Satisfaisant, neutre, décevant)

- Bien, satisfaisants c'était cool

Avez-vous eu l'impression de progresser au cours de votre expérience ?

- Oui

---

---

## Profil :

Nom & prénom : BURING Victoire

Age : 20 ans

Genre : Femme

Situation professionnelle et/ou scolaire : Etudiante en 3D 2e année

Fréquence à laquelle tu joue : Rares fois au cours d'une année

Ton genre de jeu préféré : TPS narratifs

Ton expérience sur les jeux de course/de voiture en général : Bcp joué à Mario Kart

On se connaît? : Pote

## Objectifs de playtest :

- Fréquence d'utilisation du boost pendant un combat : Testée quand le jeu lui a informé du boost puis JAMAIS
- Durée pendant laquelle le joueur reste en mouvement pendant un combat (h24? il reste sur place pour mieux viser?) : Essaye de rester en mouvement, mais a visiblement des difficultés à contrôler la voiture; se concentre sur la visée, vitesse globalement lente
- Compréhension des objectifs et des enjeux : De grosses difficultés

## Questions :

Que pensez-vous de la musique du jeu ?

- Ca va

Comment trouvez-vous la lisibilité des combats ?

- Pas incroyable, avec la poussière on voit pas trop

Que pensez-vous du système de boost ?

- Bien mais du mal à le prendre en main

Que pensez-vous de la clarté du système de customisation ?

(Compréhensible, incompréhensible, parfaitement intuitif)

- Rien compris, pas très clair

Aviez-vous eu une bonne expérience vis-à-vis de l'interface du jeu ?

- Pas fait attention à l'interface, pas marquant

Qu'avez-vous pensé du contrôle des déplacements du véhicule ?

- Galère de fou

Durant les phases où aucun combat n'est engagé, trouvez-vous les objectifs assez clairs ?

- Non, boussole pas remarquée

Trouvez-vous que les transitions entre les combats cassent trop le rythme du jeu ? Pourquoi ?

- Non, ça change juste mais pas problématique

Que pensez-vous du contrôle des armes durant un combat ?

- OK

Comment vous sentiez-vous durant les combats ? (Débordé, Ennuyé, Dans le flow)

- Quelques fois débordée, de pas savoir où les ennemis étaient

Aviez-vous un sentiment particulier durant les phases de transition entre les combats ?

- Perdue

Comment trouvez-vous les retours visuels et sonores lors d'une élimination d'un ennemi ? (Satisfaisant, neutre, décevant)

- Neutre

Avez-vous eu l'impression de progresser au cours de votre expérience ?

- Oui

---

---

---

**Profil :**

Nom & prénom : DUMEZ Mattéo

Age : 21 ans

Genre : Homme

Situation professionnelle et/ou scolaire : Etudiant en 3D, 3e année

Fréquence à laquelle tu joue : 7h par semaine

Ton genre de jeu préféré : TPS couloir (TLOU)

Ton expérience sur les jeux de course/de voiture en général : Pas friand des jeux de caisse

On se connaît? : Pote

## Objectifs de playtest :

- Fréquence d'utilisation du boost pendant un combat : Régulière
- Durée pendant laquelle le joueur reste en mouvement pendant un combat (h24? il reste sur place pour mieux viser?) : Priorise le mouvement
- Compréhension des objectifs et des enjeux : Assez acquise

## Questions :

Que pensez-vous de la musique du jeu ?

- Cool mais répétitive

Comment trouvez-vous la lisibilité des combats ?

- Très lisible, beaux VFX

Que pensez-vous du système de boost ?

- Patate, donne de l'avantage et varie le gameplay

Que pensez-vous de la clareté du système de customisation ?

(Compréhensible, incompréhensible, parfaitement intuitif)

- Trop d'options, brusque

Aviez-vous eu une bonne expérience vis-à-vis de l'interface du jeu ?

- Invisible, bonne expérience

Qu'avez-vous pensé du contrôle des déplacements du véhicule ?

- La suspension casse la redondance donc cool

Durant les phases où aucun combat n'est engagé, trouvez-vous les objectifs assez clairs ?

- Remarqués, mais manque d'indications

Trouvez-vous que les transitions entre les combats cassent trop le rythme du jeu ? Pourquoi ?

- Non, car ça varie le rythme et elles sont assez courtes

Que pensez-vous du contrôle des armes durant un combat ?

- Punchy, agréables, vibrations dans manettes, sound design propre

Comment vous sentiez-vous durant les combats ? (Débordé, Ennuyé, Dans le flow)

- ---

Aviez-vous un sentiment particulier durant les phases de transition entre les combats ?

- Satisfait

Comment trouvez-vous les retours visuels et sonores lors d'une élimination d'un ennemi ? (Satisfaisant, neutre, décevant)

- ---

Avez-vous eu l'impression de progresser au cours de votre expérience ?

- ---

---

---

---

## Profil :

Nom & prénom : PICOT Florentin

Age : 20 ans

Genre : Homme

Situation professionnelle et/ou scolaire : Etudiant en Game Design, 2e année



Fréquence à laquelle tu joue : 1h/2h par semaine

Ton genre de jeu préféré : Jeux de course et arcade

Ton expérience sur les jeux de course/de voiture en général : De l'expérience sur tous types de jeux de course (course, simulation) mais beaucoup d'xp sur Crazy Taxi, GTA like, open world où on roule

On se connaît? : Camarade de classe

## Objectifs de playtest :

- Fréquence d'utilisation du boost pendant un combat : Une fois quand le jeu l'a présenté puis jamais
- Durée pendant laquelle le joueur reste en mouvement pendant un combat (h24? il reste sur place pour mieux viser?) : Se concentre principalement sur la visée, contrôle la voiture très légèrement et quand nécessaire
- Compréhension & utilisation du time travel des balles : Assez comprise

## Questions :

Que pensez-vous de la musique du jeu ?

- Au début elle est sympa, mais après trop répétitive

Comment trouvez-vous la lisibilité des combats ?

- Assez lisible, c'est un bordel, on voit pas tout avec les VFX d'explosion et fumée, mais ça met bien dans l'ambiance donc ça va

Que pensez-vous du système de boost ?

- Nul à chier, pas assez puissant pour faire des trucs cools

Que pensez-vous de la clareté du système de customisation ?

(Compréhensible, incompréhensible, parfaitement intuitif)

- Le skin : ça va, mais mettre une arme ou suspension → incompréhensible

Aviez-vous eu une bonne expérience vis-à-vis de l'interface du jeu ?

- Ca va, mais un peu cafouillis dans le camion de customisation

Qu'avez-vous pensé du contrôle des déplacements du véhicule ?

- Ca va, simples, le frein à main pas assez puissant donc peut pas relancer vite la voiture - pareil pour le boost

Durant les phases où aucun combat n'est engagé, trouvez-vous les objectifs assez clairs ?

- A mit beaucoup de temps à voir qu'il y a une boussole

Trouvez-vous que les transitions entre les combats cassent trop le rythme du jeu ? Pourquoi ?

- Ca va car on souffle, mais il y a rien d'autre donc on roule juste

Que pensez-vous du contrôle des armes durant un combat ?

- Bien sur les boutons de la souris, compliqué sur les boutons du clavier

Comment vous sentiez-vous durant les combats ? (Débordé, Ennuyé, Dans le flow)

- Débordé au début, puis dans le flow

Aviez-vous un sentiment particulier durant les phases de transition entre les combats ?

- Content de conduire

Comment trouvez-vous les retours visuels et sonores lors d'une élimination d'un ennemi ? (Satisfaisant, neutre, décevant)

- Stylés, satisfaisant

Avez-vous eu l'impression de progresser au cours de votre expérience ?

- Progressé dans la conduite, prise en main progressive

Impression globale sur le jeu ?

- Bonne exp, il manque des objectifs mais jeu sympa tranquille qu'il jouerait pendant une soirée

Notes :

- A accidentellement changé la touche de tir → syst. de custom. guez

---

---

---

Profil : M. Axel Tetart

Pas trop jeux de caisses mais aime bien

~2h/semaine, dépend des phases, essaye de faire 1 jeu par semaine

L'utilisation du boost : Bien utilisé surtout pour aller à des endroits

La manière de se déplacer pendant qu'il se bat : Du mal à synchroniser les tirs et le mouvement de la voiture

La compréhension des objectifs et des enjeux : Plutôt bien acquise

## Questions :

Impression globale sur le jeu ?

- Qualitatif, bien réfléchi et avancé, pourrait être pas mal sur switch

Que pensez-vous de la musique du jeu ?

- Très bien

Comment trouvez-vous la lisibilité des combats ?

- Bien dosé

Que pensez-vous du système de boost ?

- Bien mais aurais aimé qu'on puisse aller en marche arrière aussi vite qu'en marche avant (?)

Que pensez-vous de la clarté du système de customisation ?

(Compréhensible, incompréhensible, parfaitement intuitif)

- Pas mal, mais aurait aimé un système de comparatif avec des codes couleurs sur les stats

Aviez-vous eu une bonne expérience vis-à-vis de l'interface du jeu ?

- Ne sait même pas où était le boost, ne regarde pas trop à cause de l'action, mais a vu la boussole & les hp

Qu'avez-vous pensé du contrôle des déplacements du véhicule ?

- Aurait été + marrants avec des joystick mais ça va, le côté bordélique est bien dosé

Durant les phases où aucun combat n'est engagé, trouvez-vous les objectifs assez clairs ?

- Oui avec la boussole & les feedbacks visuels

Trouvez-vous que les transitions entre les combats cassent trop le rythme du jeu ? Pourquoi ?

- Pas assez joué pour répondre

Que pensez-vous du contrôle des armes durant un combat ?

- Pas tjrs l'impression de toucher l'ennemi mais globalement satisfaisant à 70%

Comment vous sentiez-vous durant les combats ? (Débordé, Ennuyé, Dans le flow)

- Pas assez joué pour répondre

Comment trouvez-vous les retours visuels et sonores lors d'une élimination d'un ennemi ? (Satisfaisant, neutre, décevant)

- Satisfaisant à 70% mais déjà pas ma