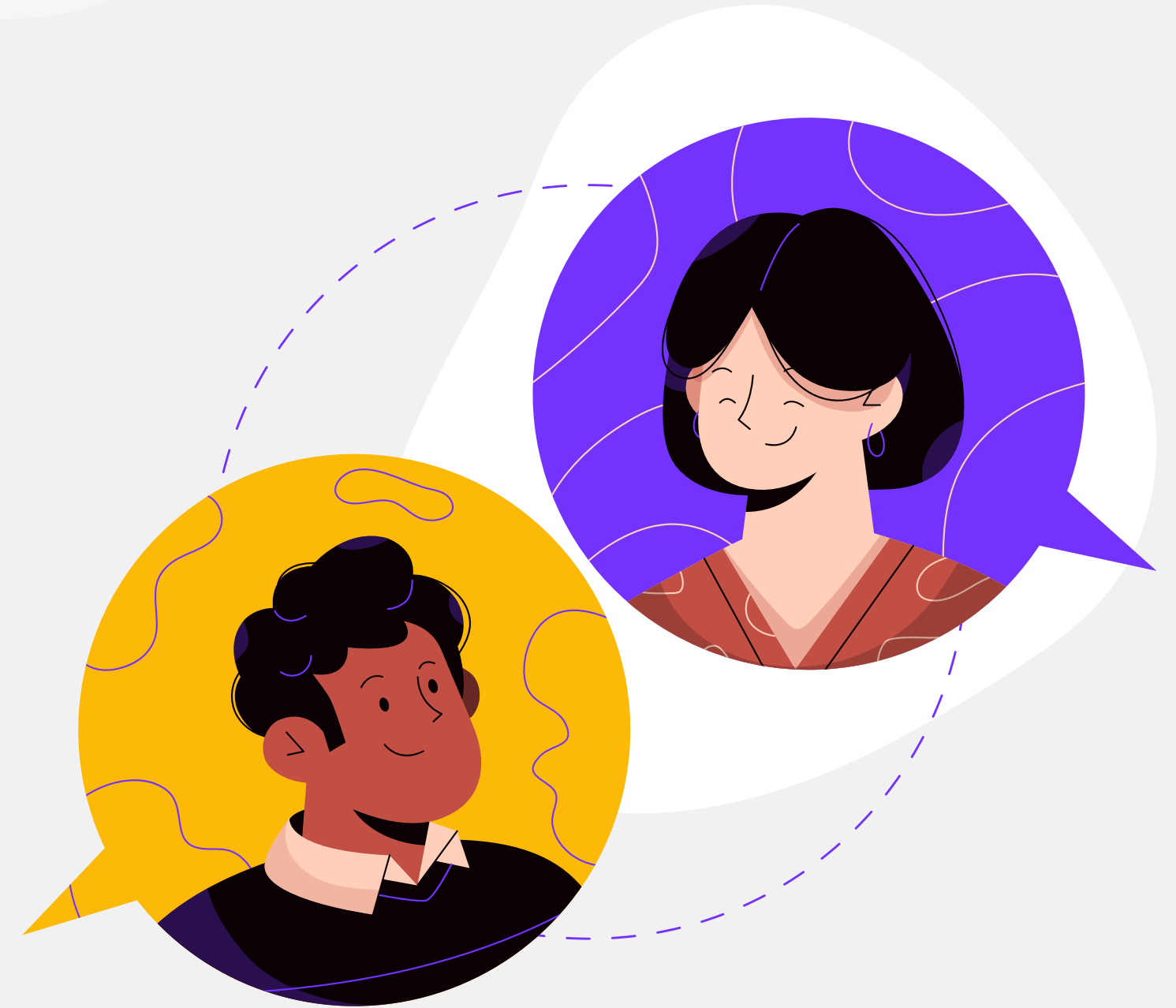


LORIN Maxime  
FONTAINE Marius  
GARNON Théo

# Playtest QA FUMES

Introduction



# FUMES

## c'est QUOI?

Jeu de combat de voitures.

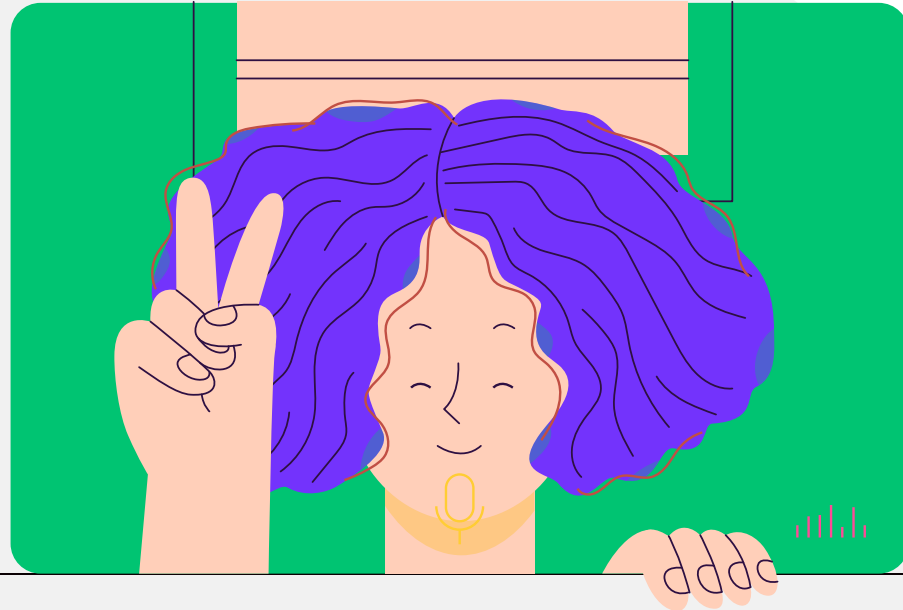
Développé par 3 polonais.

**Early Access** sur **Steam** avec une démo déjà dispo.

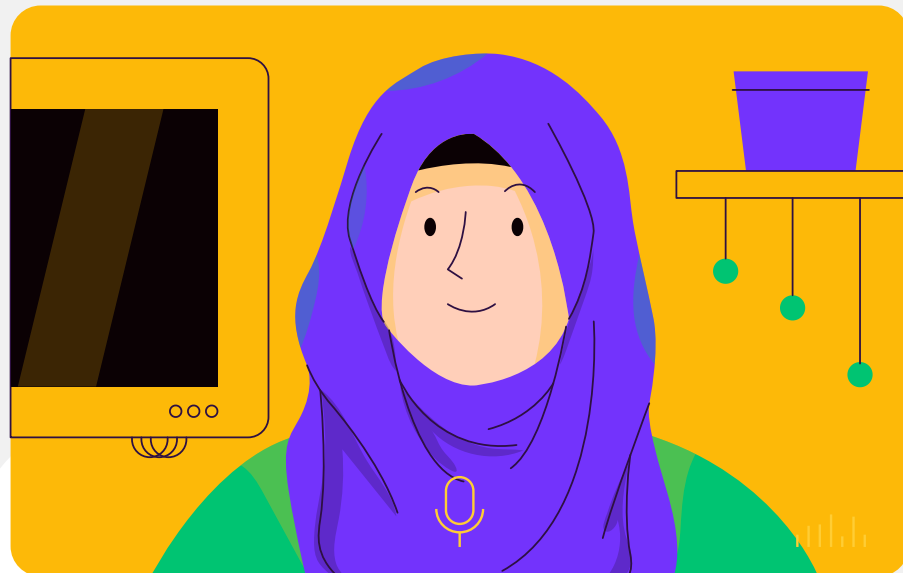
*Twisted Metal & Mad Max* ont eu un enfant : c'est **FUMES!**



# Procédure du playtest



Collecte des profils



Session de playtest

Interview



# Objectifs de **playtest** :

Utilisation du boost

La manière de se déplacer  
durant les combats

La compréhension des  
objectifs et des enjeux





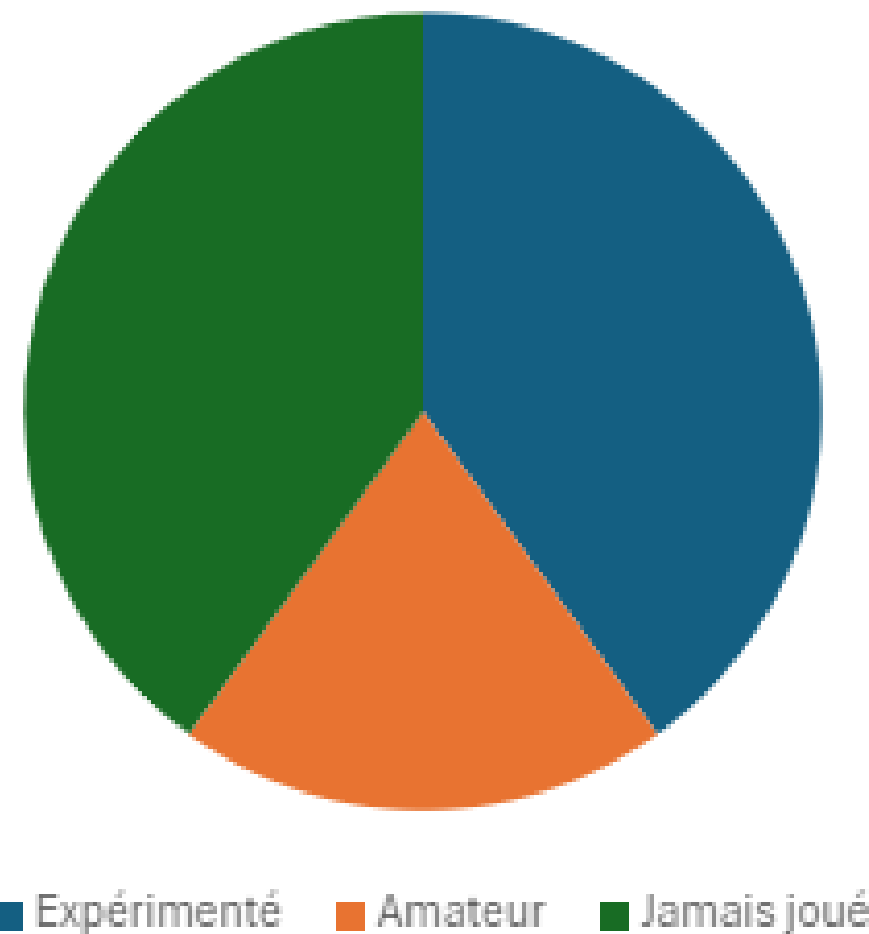
## Qui a-t-on fait playtesté?

On a essayé de faire jouer plusieurs profils différents tout en trouvant des personnes susceptibles de faire partie du public en règle générale.



# Nos playtesters

Expérience des testeurs dans le genre du jeu



## **Mattéo**

Etudiant en **3D**, il est un **core-gamer** avec une connaissance relative du jeu vidéo mais un **amateur de cinéma** et notamment de l'oeuvre de George Miller.

## **Victoire**

Etudiante en **3D**, elle n'est **pas joueuse** et n'a pas forcément d'expérience sur des jeux de course. Elle est notre **candidate kleenex**.

## **Eloic**

Etudiant en **GD**, il joue **tous les jours** et un peu **à tout**.  
On est dans la **même classe**.

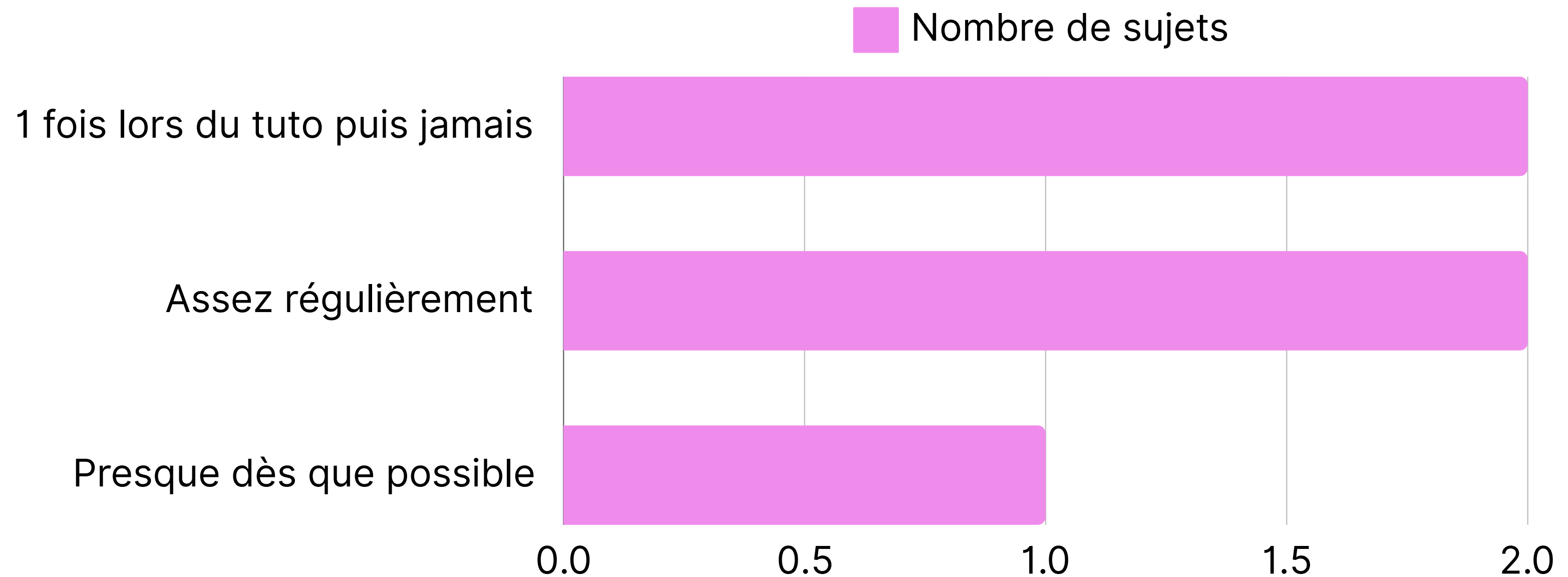
## **Florentin**

Etudiant en **GD**, il joue un peu **plus rarement qu'Eloic** mais est vraiment le **coeur de cible** de notre jeu.  
**Amateur de jeux de voitures et de retro-gaming**.  
On est dans la **même classe**.

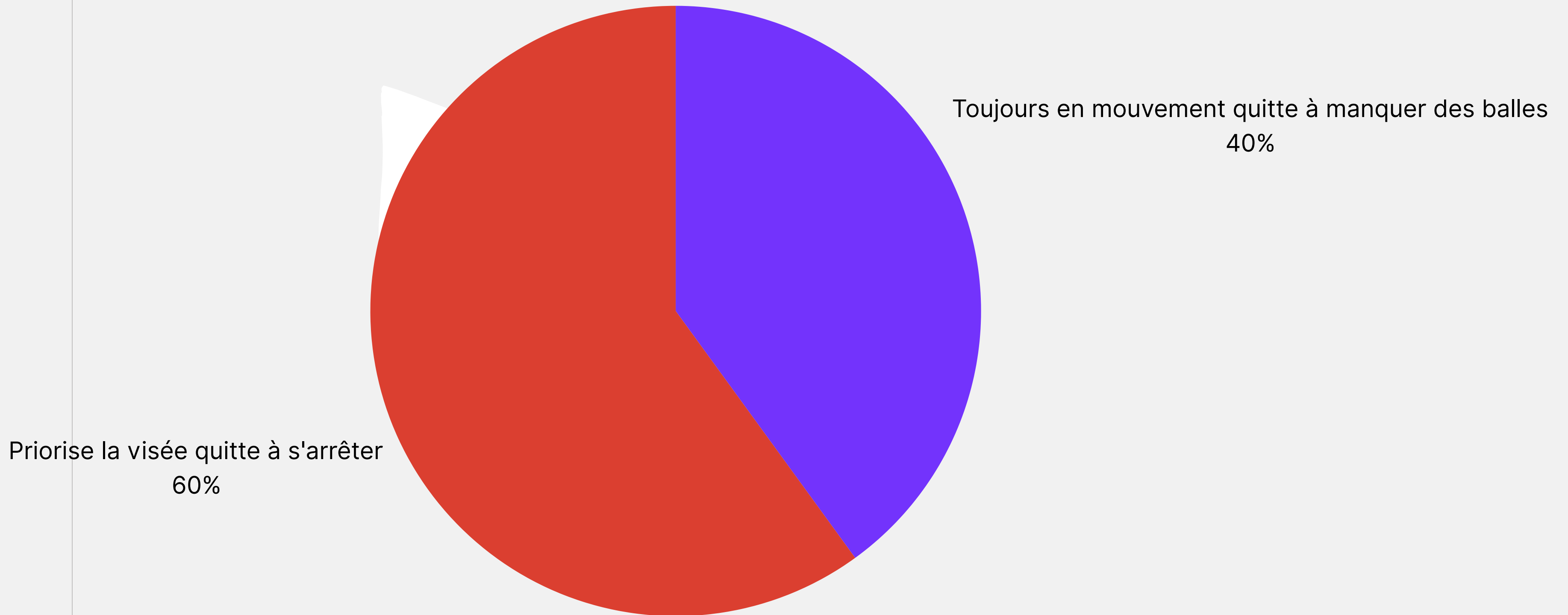
## **Lucas**

Etudiant en **3D**, c'est un **casual-gamer** qui n'a pas forcément d'expérience sur les jeux de voitures.

# Fréquence d'utilisation du boost

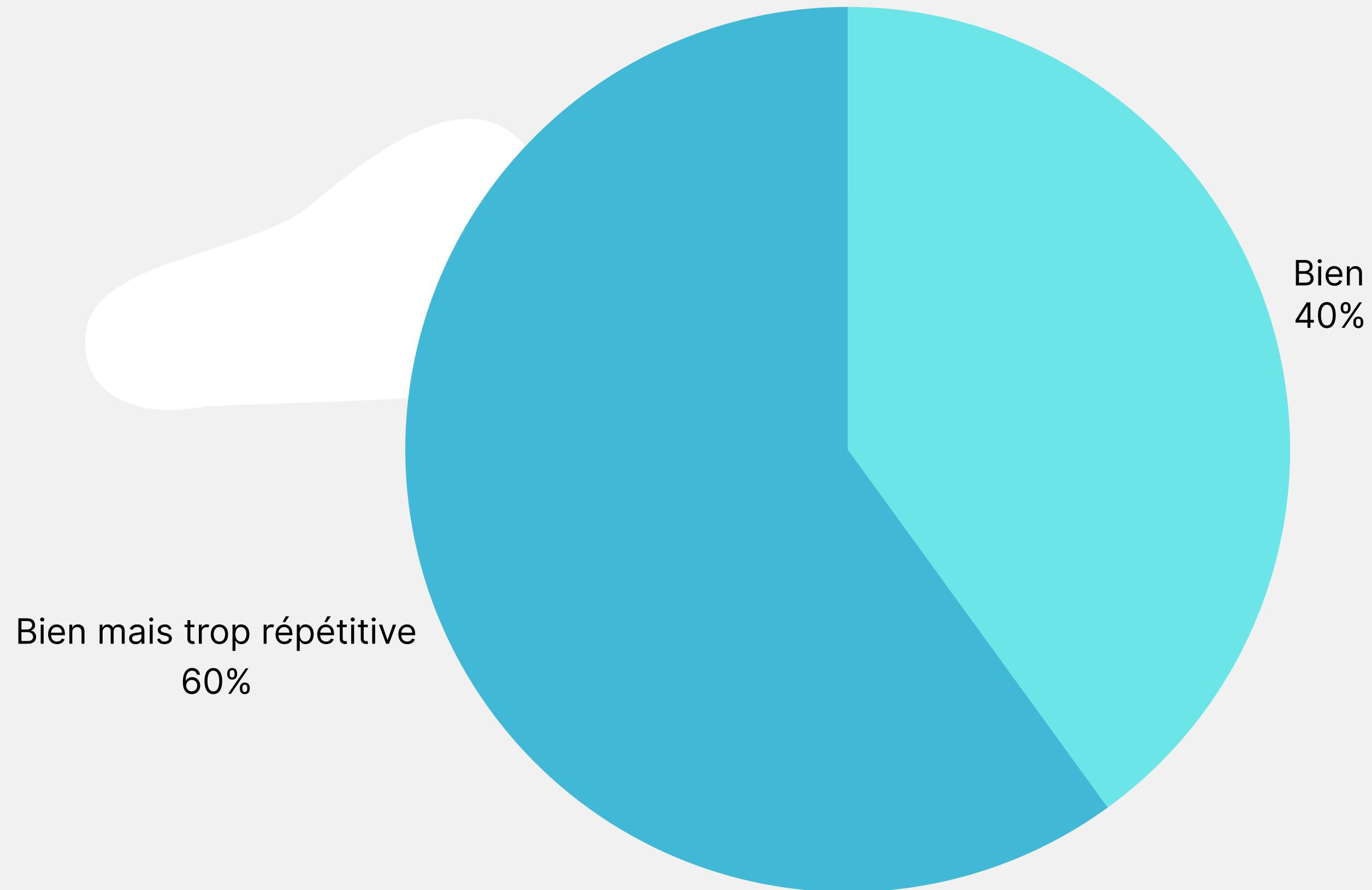


# Manière de se déplacer pendant les combats

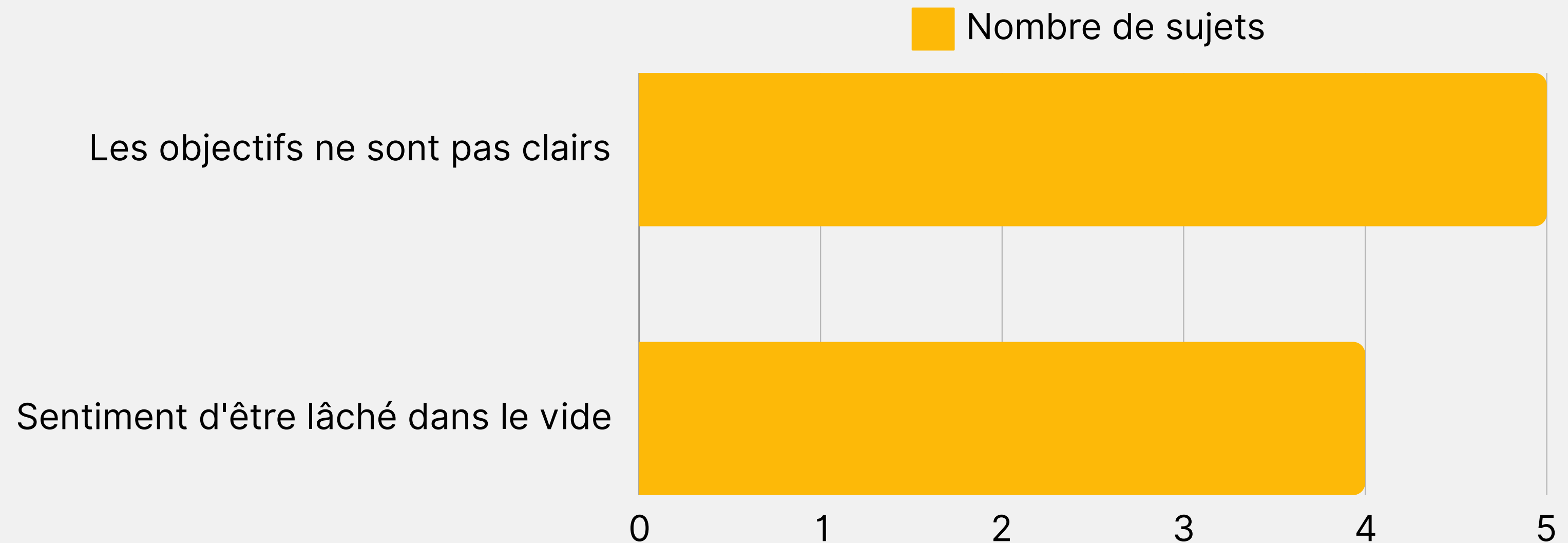




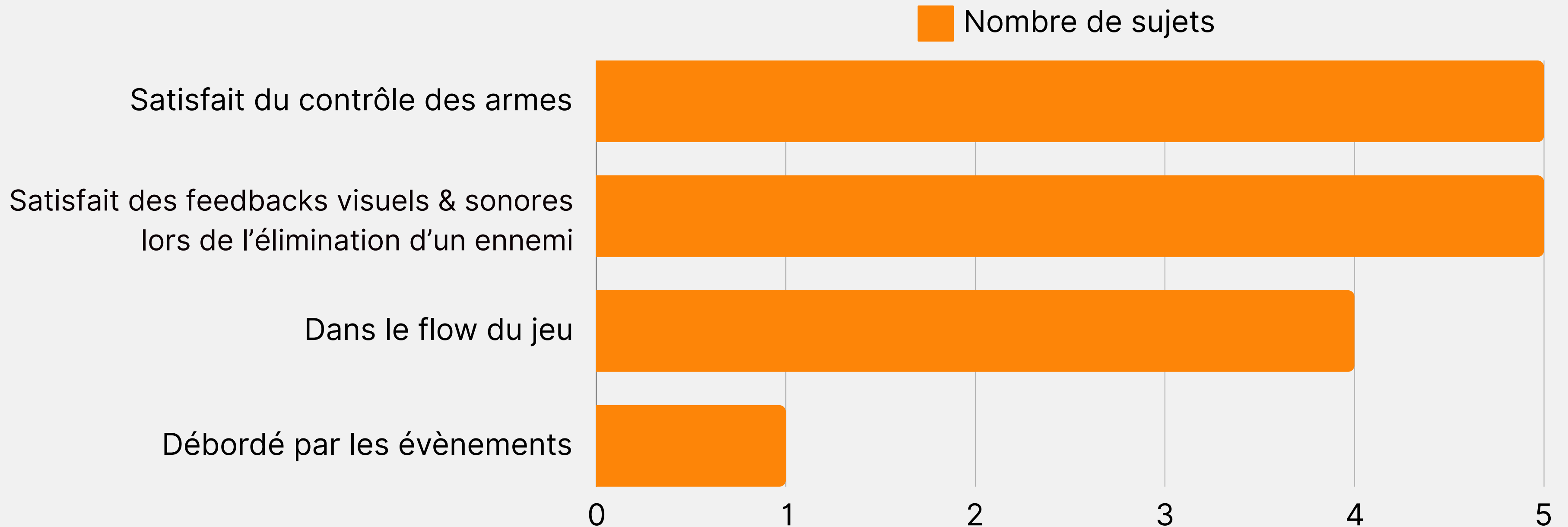
# Musique du jeu



# Phases entre les combats



# Impressions vis-à-vis du combat



# Contrôle des déplacements de la voiture

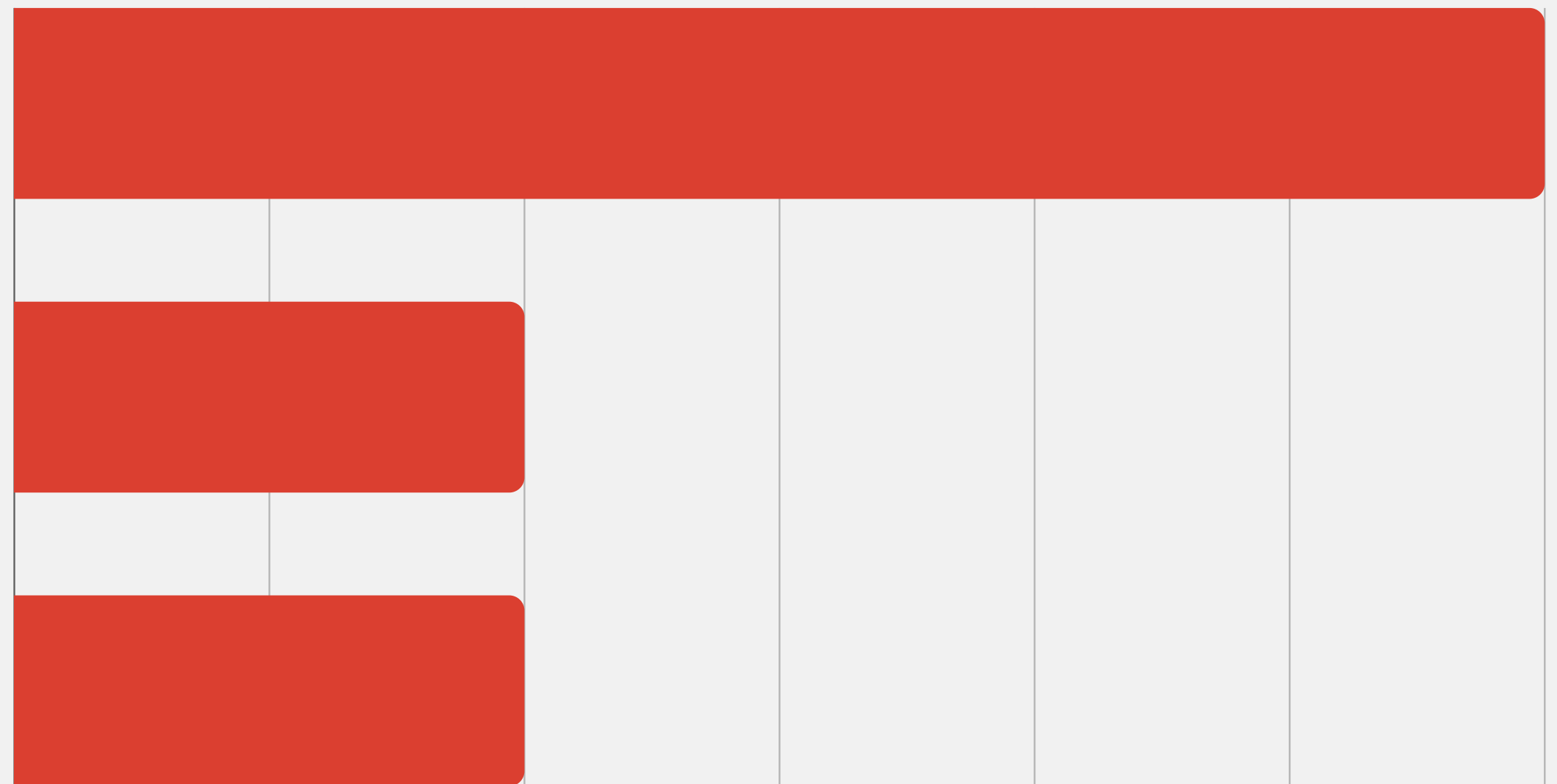
■ Nombre de sujets

Globalement satisfait du contrôle

Bien mais pas assez maniables

Trop peu maniable

0.0 0.5 1.0 1.5 2.0 2.5 3.0



# Interface du jeu

