



Les Voyageurs Loquaces

Compte rendu – Playtests

1. 1^{ER} SESSION DE TEST

1.1. Préparation

Avant que le début du playtest, nous avons listé des questions à poser aux joueurs après le test :

Est-ce que le joueur sait quoi faire dès le début ?
Où êtes-vous allé au tout début de la partie ?

Le joueur comprend-il l'objectif ?
Selon vous, quel est le but pour terminer le jeu ?

Le joueur se sent-il immergé ?

- Avez-vous aimé l'univers ?
- Comment s'appelle la ville ?

Le gameplay est-il simple d'utilisation ?

- Citer 3 grosses incohérences visuelles ?

Tests:

Le joueur arrive-t-il à communiquer avec un personnage ? (Lancement et sortie du dialogue)
Arrive-t-il à utiliser correctement les émotions ? (collecter, utiliser)
Le joueur comprend-il comment progresser avec la mécanique des dialogues et les émotions ?

1.2. Résultat

Ce playtest nous a permis de faire ressortir plusieurs informations concernant le jeu.

Pour commencer, le gros problème du jeu semble être l'objectif qui n'était pas précisé (les émotions n'étaient pas encore implantées dans le jeu). De plus, la communication avec un autre personnage semble difficile. En effet outre le problème de fermeture du dialogue (bug), les joueurs préférés fuir le policier (un pnj) plutôt qu'aller lui parler... Pour ceux qui ont bien déclenché le dialogue, il y a eu un problème de compréhension sur une ligne de texte (pensé du robot) qui n'était pas clair.

Sinon concernant l'univers en générale, les joueurs apprécient sauf peut-être la différence de texture entre le robot et le reste.

Après explication de l'objectif voici un résumé du retour des testeurs :

- Pouvoir changer d'émotion pendant les dialogues
- Le texte des pensées n'est pas clair. (Mettre une bordure en nuage)
- Augmenter la vitesse du robot
- Ajouter des touches actions dialogue
- Manque d'explication concernant le gameplay des émotions
- Ils ont bien aimé parcourir la map (découverte)
- Contraste entre le robot pixélisé et le fond (flou)

Pour le prochain playtest, il faudra améliorer la jouabilité (dialogue, déplacement) mais surtout l'objectif du jeu autour des émotions.

Agrandir la carte ne fera pas de mal pour le joueur.

2. 2EME SESSION DE TEST

2.1. Préparation

A partir des tests précédents nous avons continué le développement en prenant en compte les remarques des testeurs. Les questions pour cette deuxième session sont identiques à la première.

2.2. Résultat

Les résultats de ce deuxième playtest sont plus constructif car le développement était plus avancé.

Les points positifs sont le côté fluide du robot, une carte assez grande, une musique et différents scénarios. En gros, l'univers est bien apprécié et l'histoire semble les intriguer bien qu'il n'y a toujours un manque de dialogues et toujours pas de sélection possible d'émotion. La texture du robot choque toujours au début.

Le policier semble toujours poser un petit problème mais moins grâce au pathfinding car les joueurs essaient toujours de lui échapper.

Enfin, l'utilisation des émotions reste toujours floue et le robot rentre un peu trop souvent dans les textures.

Mais globalement, les testeurs ont apprécié l'univers bien que pas assez avancé.

2.3. Décisions prises

Pour donner suite aux playtests nous avons :

- Amélioré la carte (plus de détail, plus grande) ;
- Amélioré le robot (sa vitesse de déplacement, ses collisions, ses effets visuels) ;
- Augmenté le nombre de dialogues et personnages ;
- Affiché des émotions et explication de leurs utilisations ;
- Le jeu est entièrement jouable avec le clavier et une manette.