



Playtests Session 1 | 31/05/2024

Protocole

- 11 participants
- Tutoriel à l'oral
- 8 minutes de gameplay
- Observation
- Enregistrement vidéo et audio
- Questionnaire 10 items

Questionnaire

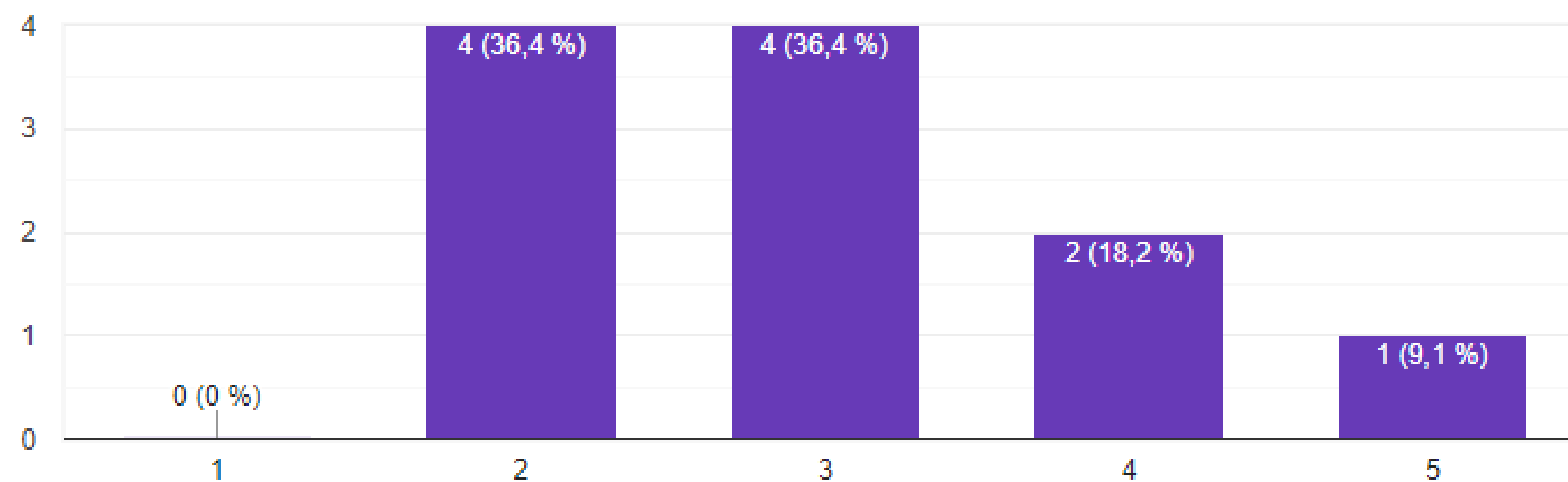
- 1 - A quel point arrivais-tu à prendre de l'altitude dans la faille sans te servir des bumpers ?
- 2 - Est-ce que la sensation de vitesse t'a paru satisfaisante ?
- 3 - Qu'as-tu pensé de la fluidité des déplacements dans l'espace ?
- 4 - Est-ce que l'utilisation des grappins t'a paru intuitive ?
- 5 - Qu'as-tu pensé du comportement de la caméra ?
- 6 - As-tu ressenti de la motion sickness pendant ta session de jeu ?
- 7 - Est-ce que le mapping des contrôles t'a paru intuitif ?
- 8 - Est-ce que la taille de la faille t'a paru convenable ?
- 9 - Qu'as-tu pensé du Level Design ?
- 10 - Qu'as-tu pensé de la difficulté des ennemis ?

1

A quel point arrivais-tu à prendre de l'altitude dans la faille sans te servir des bumpers ?

 Copier

11 réponses



Moy : 2,8 | Med : 3 | Ecart Type : 0,8

Item 1 : Occurences

Forte :

- Nombre très élevé de morts au fond de la faille vs. géant atteint le haut
- Dive au fond de la faille en début de partie
- Moins de possibilités d'accroche au fond
- Bumpers peu utilisés, ou alors en fin de game

Moyenne :

- Manque de visualisation des points d'accroche

Faible :

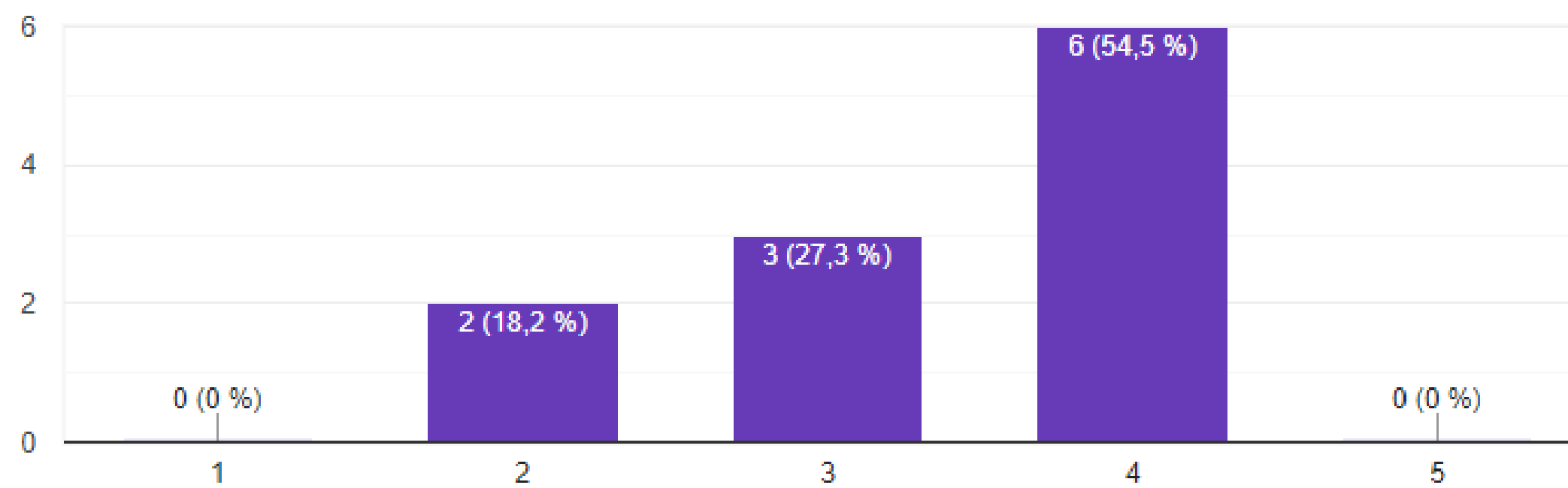
- X

2

Est-ce que la sensation de vitesse t'a paru satisfaisante ?

 Copier

11 réponses



Moy : 3.4 | Med : 4 | Ecart Type : 0,8

Item 2 : Occurences

Forte :

- Manque d'inertie, sensation d'être freiné

Moyenne :

- Plus de VFX pour la sensation de vitesse/effets de caméra
- Sensation de vitesse uniquement avec double grappin

Faible :

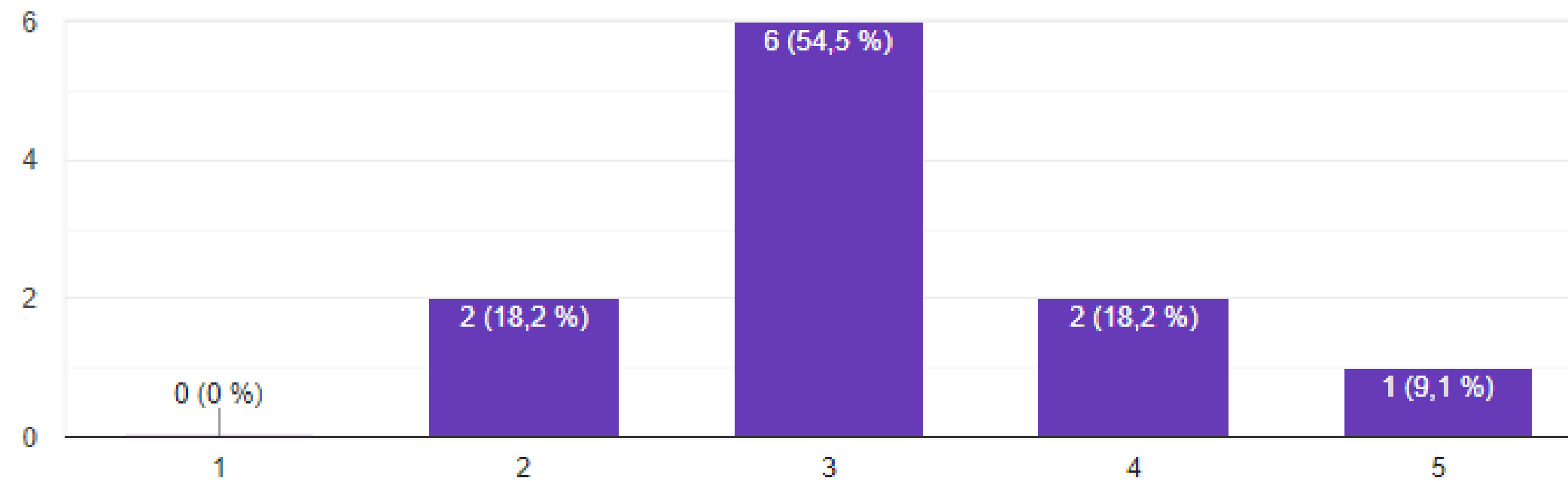
- Ca allait parfois un peu trop vite
- Aimerais pouvoir wallrun

3

Qu'as-tu pensé de la fluidité des déplacements dans l'espace ?

 Copier

11 réponses



Moy : 3.2 | Med : 3 | Ecart Type : 0,9

Item 3 : Occurences

Forte :

- Saut/double saut pas agréable
- On a sous estimé le temps que passent les joueurs au sol, les phases à pied sont “off” par rapport au reste

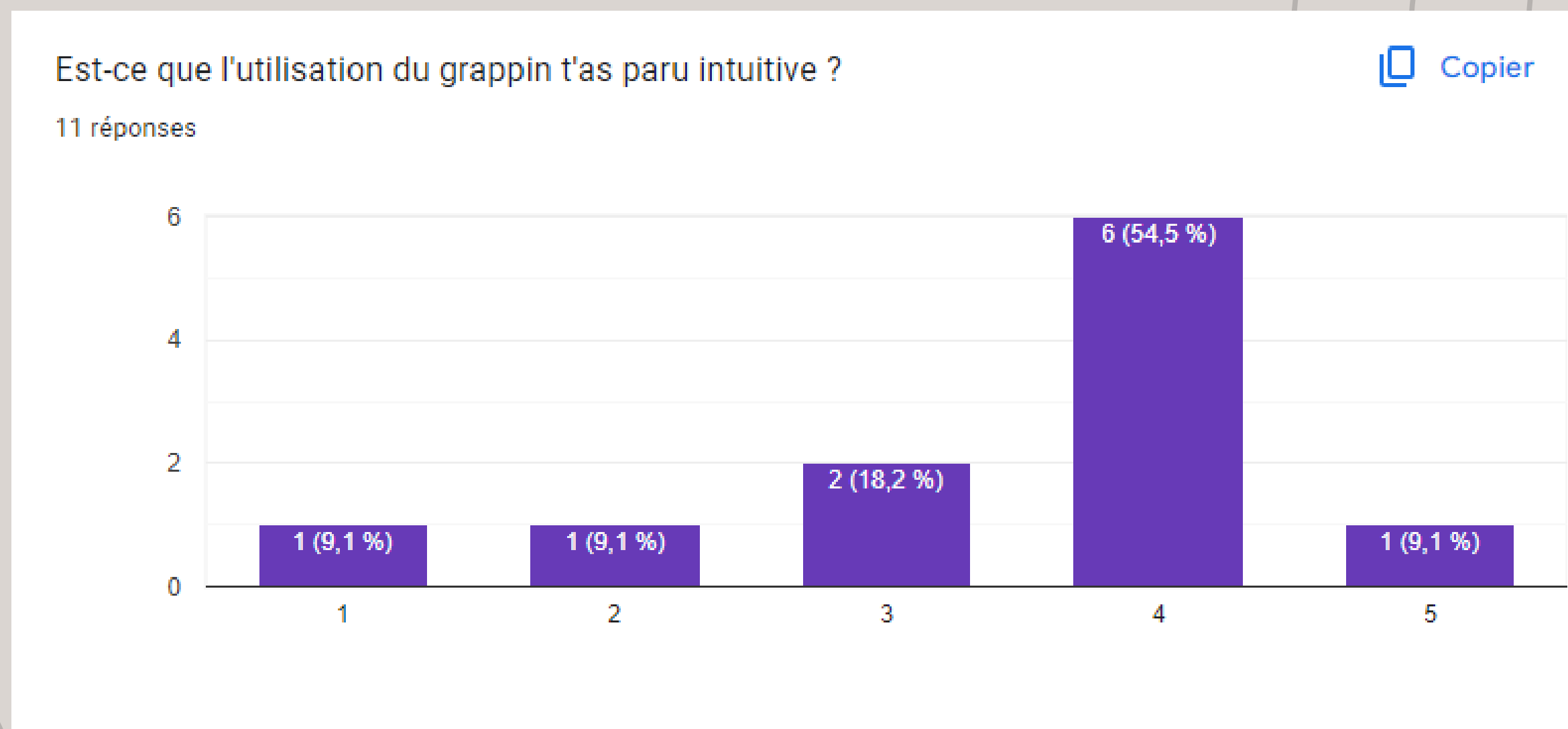
Moyenne :

- Trop peu de air control
- Pas trop de sensation de prendre de l'élan
- Difficultés à grappiner

Faible :

- Difficultés de déplacement liées à l'utilisation de la caméra
- Aimerais pouvoir wallrun

4



Moy : 3,5 | Med : 4 | Ecart Type : 1.1

Item 4 : Occurences

Forte :

- Points d'accroche pas intuitifs
- UI de points d'accroche non remarquée quasi systématiquement
- Manque de compréhension de ce qu'on grappine réellement

Moyenne :

- Tendance à utiliser un grappin plutôt qu'un autre et ne pas double grappiner

Faible :

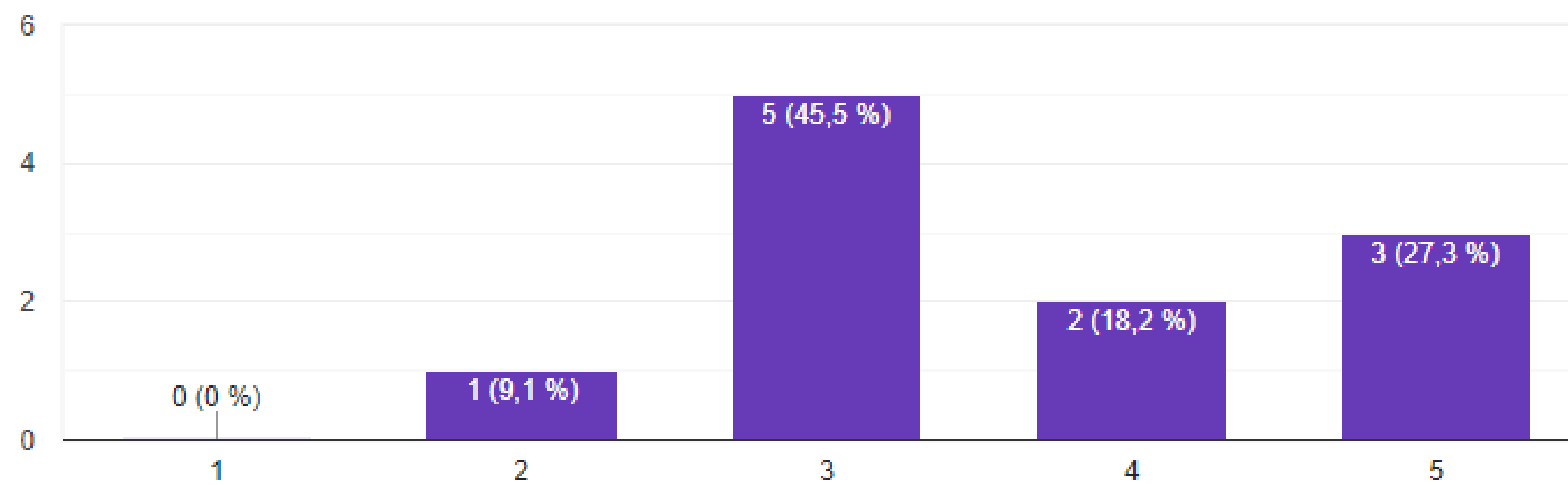
- Sensation qu'un grappin en particulier ne fonctionne pas

5

Qu'as tu pensé du comportement de la caméra ?

 Copier

11 réponses



Moy : 3,6 | Med : 3 | Ecart Type : 1

Item 5 : Occurences

Forte :

- Globalement, fait le job, juste encore beaucoup de glitches

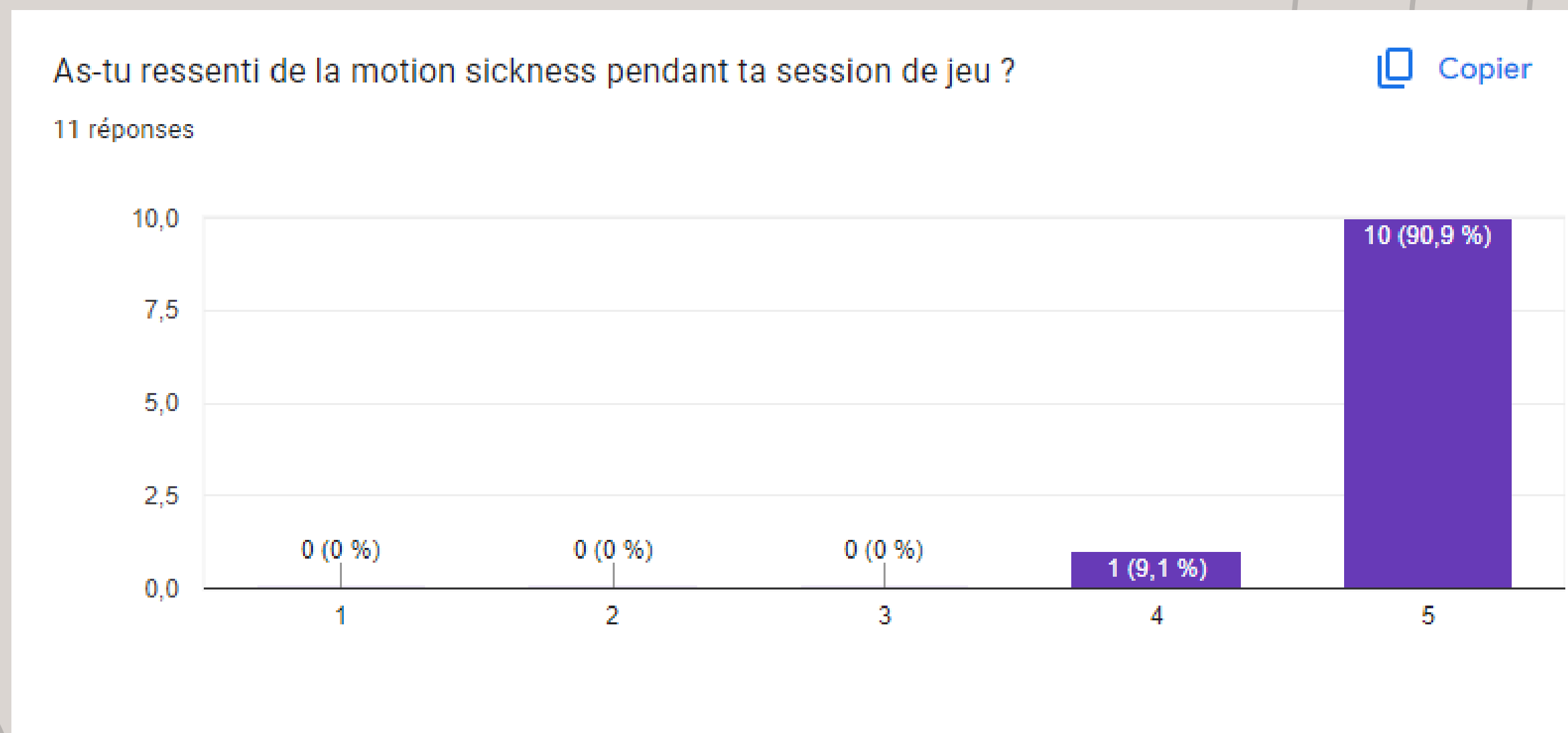
Moyenne :

- Comportement étrange près des colliders et du monstre
- Manque de feedbacks liés à la caméra

Faible :

- X

6



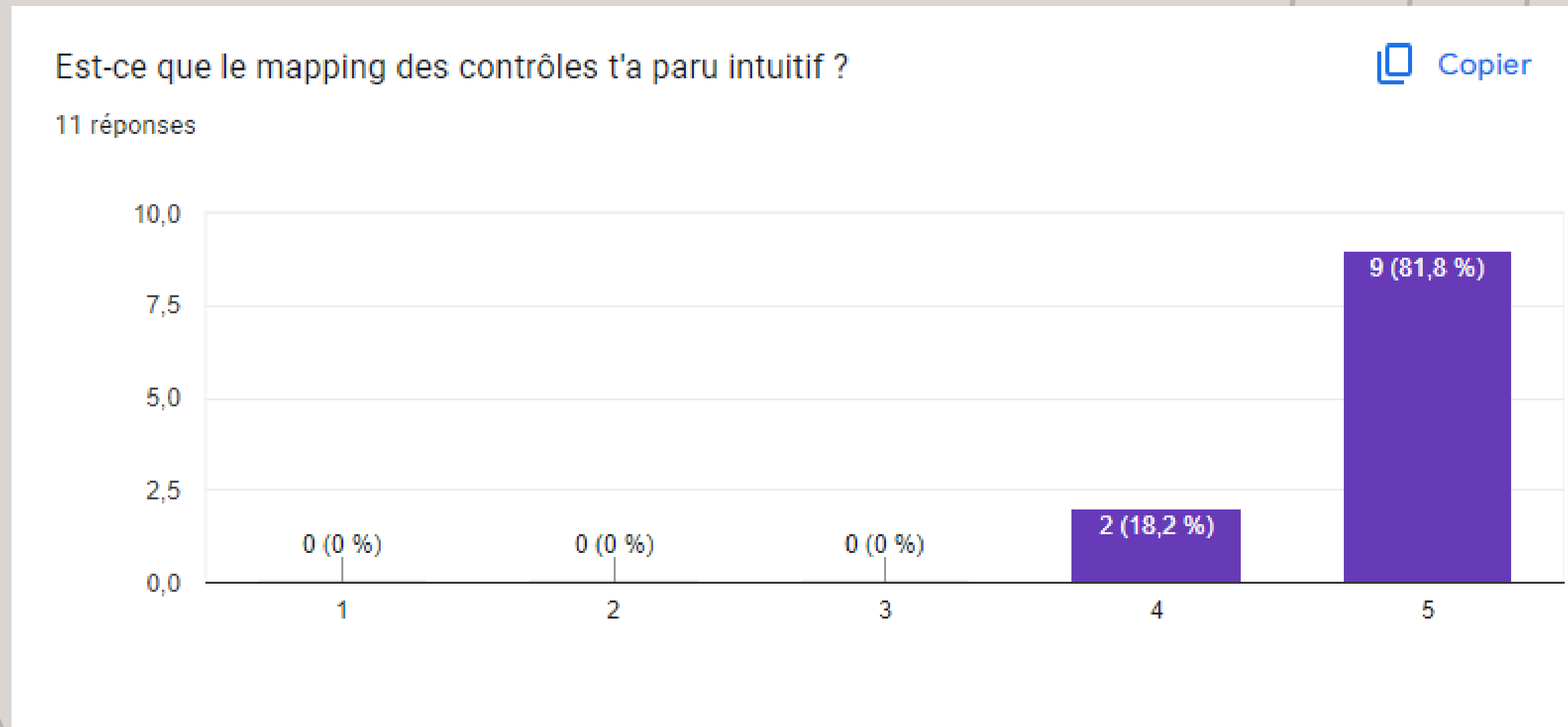
Moy : 1,1 | Med : 1 | Ecart Type : 0,3

Motion sickness : causes

Retours de Morgane et Gaia :

- Mouvements de caméra brusques
- Zoom/dézoom
- Caméra qui part dans tous les sens
- Mouvements parasites de caméra
- Patterns circulaires trop rapides
- Répétition d'un pattern rapide
- Camera shakes/déplacements non liés à une action
- Le réalisme accentue l'effet de motion sickness

7



Moy : 4,8 | Med : 5 | Ecart Type : 0,4

Item 7 : Occurences

Forte :

- X

Moyenne :

- X

Faible :

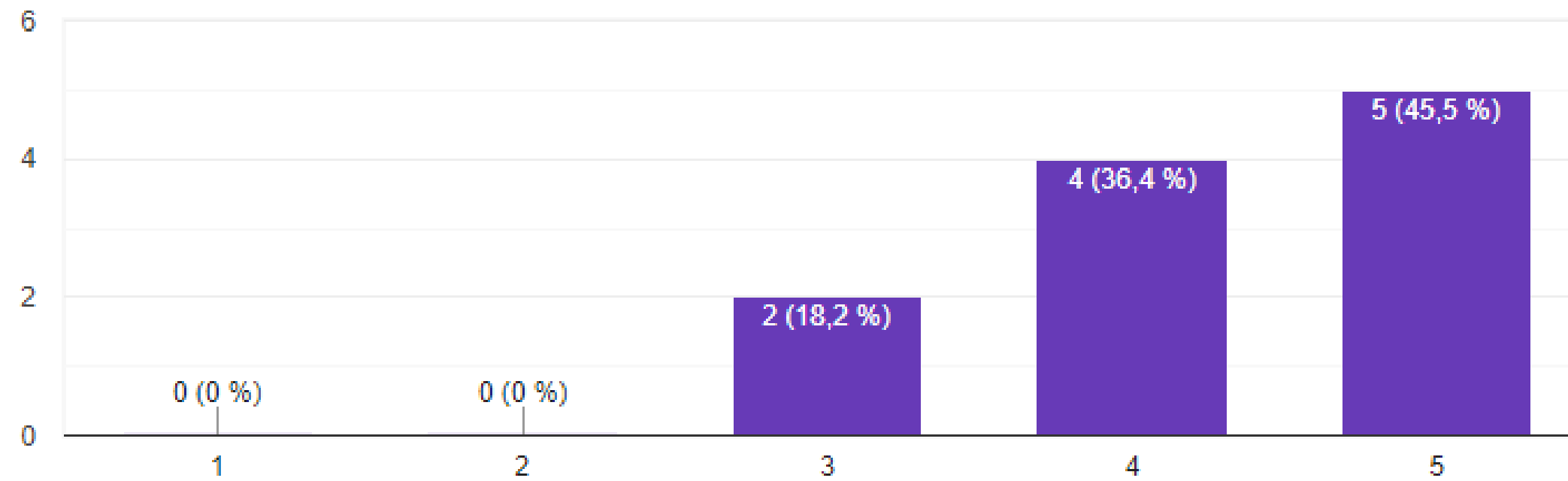
- Appui sur B pour sauter

8

Est-ce que la taille de la faille t'a paru convenable ?

 Copier

11 réponses



Moy : 4,3 | Med : 4 | Ecart Type : 0,8

Item 8 : Occurences

Forte :

- La taille de la faille est ok

Moyenne :

- Le manque de vitesse et de points d'accroche joue sur la taille perçue, la faisant paraître plus grande

Faible :

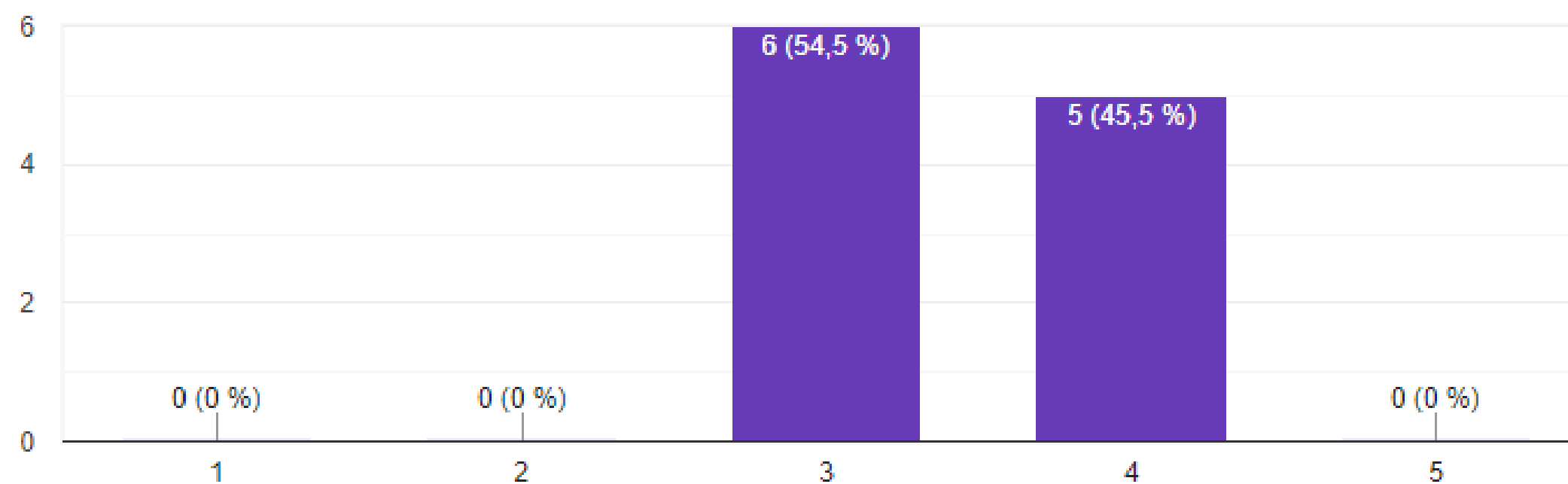
- Pas assez profond

9

Qu'as-tu pensé du level design ? (en terme de quantité d'objets, de lisibilité, d'endroits auxquels s'accrocher...)

 Copier

11 réponses



Moy : 3,5 | Med : 3 | Ecart Type : 0,5

Item 9 : Occurences

Forte :

- Pas assez de points d'accroche dans la faille
- Utilisation dash >>> bumpers
- Endroits chargés et d'autres pas assez
- Rester bloqué contre un mur/un "plafond"

Moyenne :

- X

Faible :

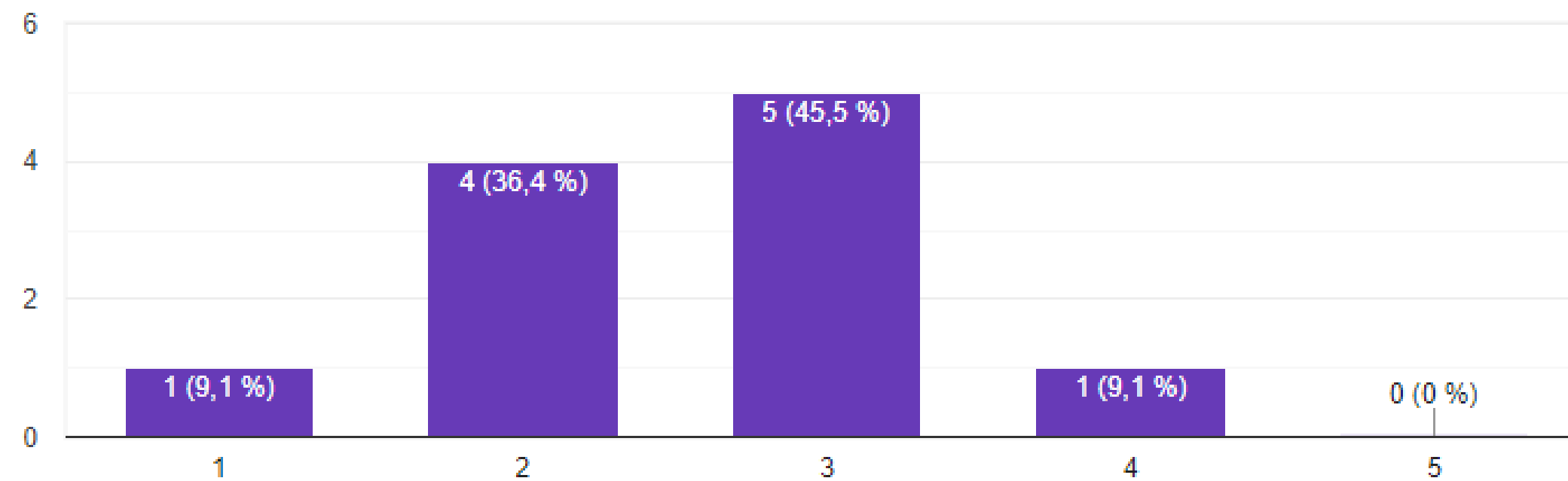
- Plateformes trop grandes

10

Qu'as-tu pensé de la difficulté des ennemis ? (en terme de rapidité, de nombre à l'écran, de facilité à les atteindre...) 3 = c'était ok

 Copier

11 réponses



Moy : 2,5 | Med : 3 | Ecart Type : 0,8

Item 10 : Occurences

Forte :

- “La difficulté vient plus du fait qu’on se pète tout le temps la gueule” - Veuch, 2024
- Globalement, ça tend vers le “trop facile”
- Les testeur.euse.s aiment le fait que l’attaque soit permissive

Moyenne :

- Difficultés à se placer correctement dans l’espace pour atteindre les géants

Faible :

- Voir moins faible mais ne pas pouvoir l’attaquer (distance)
- Bizarre que les géants n’attaquent pas

Recommandations ergo

Grappins/Déplacements

- On a beaucoup **sous estimé les déplacements à pieds** et l'importance à y accorder. la manière dont on se déplace au sol participe aussi au game feel, et les joueur.euse.s le perçoivent comme étant "off"
 - L'**accélération** peut venir jouer, un bouton de sprint a aussi été suggéré
- Le grappin doit être **intuitivement dirigé** vers un endroit où les joueurs veulent **visuellement grappiner**, actuellement il y a pas mal d'incompréhensions
 - Prio sur ce qu'il y a à grab **on screen** vs. off camera

Recommandations ergo

Grappins/Déplacements

- **UI de grappinage L/R non remarquée** quasi systématiquement
 - La rendre **plus visible**
 - **L/R pas affordant**, certains ont confondu avec les sticks et n'ont du coup pas compris la signe de l'UI

Recommandations ergo

Sensation de vitesse/motion sickness

- Le jeu en l'état actuel cause **peu/pas de motion sickness**
 - On peut y aller sur les VFX, les effets de caméra, tout en proposant de désactiver ces paramètres en option d'accès
- Donner **plus d'inertie au grappin**, les joueurs perçoivent une sensation de "frein" en sortie de grappin
 - La vitesse en grappin est supérieure à celle hors grappin qui est capée, ce qui crée cet effet de frein

Recommandations ergo

Sensation de vitesse/motion sickness

- Proposer **plus de air control**
 - Faire **fluctuer la valeur** d'air control en fonction de la vitesse
- Le saut est actuellement perçu comme un **frein**
 - Peut être dû au fait qu'il propulse **complètement à la verticale**

Recommandations ergo

Caméra

- Les joueur.euse.s **apprécient le comportement de la caméra en l'état**, malgré les glitches. Si on les fix, c'est good !
 - **Limiter ou supprimer les interactions** de la caméra avec les colliders ? (shader ?)

Recommandations ergo

Level Design

- Les joueur.euse.s **plongent quasi systématiquement** au fond de la faille, car les géants ne sont pas encore apparus au début de la game
 - **Conséquence** : ils se retrouvent directement en bas et galèrent à remonter
 - **Le floor en bas est extrêmement punitif**, 99% des morts (stat trust me bro) arrivent au fond de la faille et pas à cause d'un game over dû à l'arrivée d'un géant en haut. Il vaudrait mieux un **fog**, x secondes à l'intérieur causent la mort.
 - **Fix potentiel : des géants se trouvent déjà vers le milieu de la faille au début.** Cela éviterait aux joueurs de squatter uniquement le fond de la faille.

Recommandations ergo

Level Design

- Les **Bumpers** sont beaucoup moins utilisés que les **Dash**, et il semblerait en observant que c'est parce qu'ils sont plus difficiles d'accès
 - **1ère raison potentielle** : la “**tour de bumpers**” principale se trouve **sous le spawn**, hors les joueur.euse.s ne prêtent pas attention à ce qui se trouve en dessous d'eux. Préférer les mettre **en face, du côté opposé au spawn** pour qu'ils soient plus visibles
 - **2ème raison potentielle** : quantité insuffisante, et difficulté d'accès
 - **3ème raison potentielle** : les joueur.euse.s n'ont pas vraiment besoin de remonter

Recommandations ergo

Level Design

- Proposer **beaucoup plus de points d'accroche**
 - En l'état, **les joueur.euse.s meurent beaucoup trop car ils n'arrivent pas à s'accrocher à l'environnement**, et ça cause une frustration visible et des incompréhensions
 - **Petits objets qui lévitent** dans la faille peuvent permettre de l'habiller plus, et de proposer plus de points d'accroche
- Plateformes perçues comme **trop grandes**
 - Mais c'est en grande partie **dû au manque de vitesse au sol**
- **Taille de la faille OK !**

Recommandations ergo

Difficulté

- Actuellement, **très peu de difficulté perçue** venant de la **menace des monstres** en elle même
 - 99% des morts par suicide (trust me bro)
 - Ils pourraient monter de plus en plus vite, subtilement, au cours de la game
- **Craintes sur le Game Over**
 - Les gens **mourraient très souvent**, gros doutes sur le côté “expérience de 10 min” si on crève au bout de 30 sec. Peut être préférer un **respawn**, le game over risque d’être ultra frustrant.