

Lutin Gamelab

Méthode "Quick Reality Check"

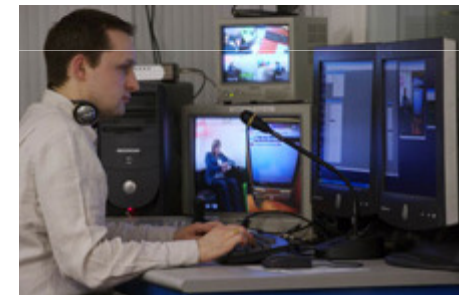
Présentation aux entreprises

Pourquoi faire des tests ?

- Pour **identifier des problèmes** de gameplay et d'ergonomie ou du jeu en cours de développement
 - Prise en main
 - Controls/mapping
 - Difficulté des énigmes
 - Valorisation/visibilité des features
 - Fun factor
- Pour **résoudre ces problèmes**

Pourquoi faire appel au Gamelab ?

- Partenaire neutre | cadre neutre
- Plateforme technique – Game Room
- Protocole de test normalisé
- Corpus de référence d'exercices sur primitives par types de jeux
- Base de donnée de résultats (pour comparaison)
- Questionnaire standardisé
- Traitement automatisé (à base de logs)
 - Logiciels de restitution graphique
 - Logiciels de visualisation



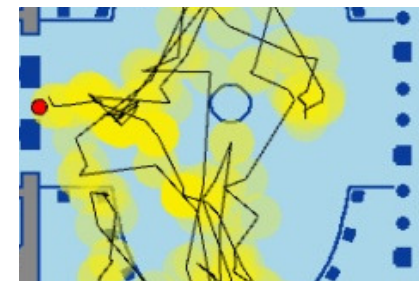
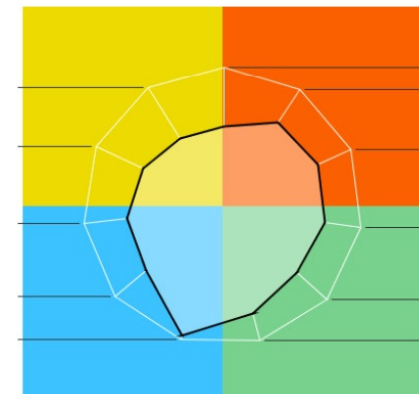
Quel type de jeu, à quelle étape ?

- A quel étape du cycle de développement ?
 - Prototypes internes avant d'aller voir un Publisher
 - Jeux en cours de développement
- Quel genre de jeu ?
 - Tous les genres de jeu.
 - Pas encore d'expérience en multi-joueur et online
 - Mais ...expérience acquise sur les genres action aventure, RTS, FPS, Casual-simulation, Hack/slash

Le test QRC : Quick Reality Check

- Un cadre d'analyse générique :
 - Séquences de jeu libre complétées par des petits exercices destinés à évaluer un aspect du jeu
 - Batterie d'exercices / aspects du jeu à évaluer
 - Utilisation des features
 - Succès/échecs/nombre de tentatives
 - Chrono / analyse des parcours
 - Appréciation subjective
 - Questionnaire
- Protocole sur mesure: adapté à chaque fois aux spécificités du jeu
- Gamedoctor : méthode de restitution et de résolution collaborative des problèmes identifiés

NetName: /Haps_Stage_Exercise/T_30_31/32		
Ability Flag: 13	Fractals: 0	Memo card: 0
Ability average time: 13	Fractaloid: 0	Planet: 0
Ability total: 0	Fractals: 0	Playing Success average time: 731
Ability total time: 105	Fractals: 0	Playing Success total: 1
C_XX_3_CombiAbov: 1	KaliBudo: 0	Playing Success total time: 731
C_XX_3_CombiAbov: 15	KaliBudo average time: 0	ShortName: 0
C_XX_3_CombiAbov: 28	KaliBudo total: 0	Total: 15
C_XX_3_CombiAbov: 0	KaliBudo total time: 0	
C_XX_3_CombiAbov: 3	Knives: 0	
C_XX_3_CombiAbov: 10	Knives Brown: 0	
Crossed: 0	Locks with IT: 7	
Damage: 804	Memo card: 0	
Damage total: 735	Memo card total: 4	
Fractal: 13	Memo card total time: 0	
	Memo card total time: 0	



Durée des tests

- En théorie : 3 semaines
 - Une semaine pour le brief et la mise en place du test
 - Une semaine de test
 - Une semaine pour la pré-analyse, la séance de GameDoctor et la conclusion.
- En réalité : un plus long car
 - Pour profiter du test, on souhaitera intégrer de nouvelles features, ou de nouvelles idées, en cours de développement...
 - Prévoir plutôt 1 mois

Étapes

Construire
le
Protocole

Faire
passer les
tests

Game
Doctor :
restitution et
résolution

Construction du protocole

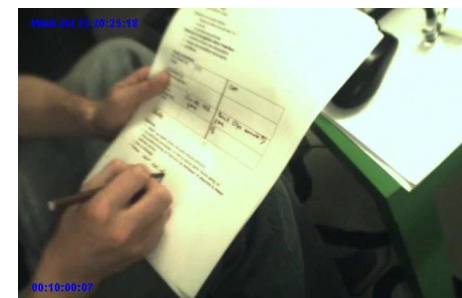


- **Brief**
 - Comprendre la cible
 - Comprendre les intentions du gamedesigner
 - Identifier les éléments à tester / à valider.
 - Brainstorming - Poser des hypothèses
 - Identifier les leviers d'actions
- **Construire le protocole**
 - à partir du corpus Gamelab
 - exercices génériques
 - questionnaires génériques
 - rédiger / concevoir
 - les exercices spécifiques
 - les questionnaires spécifiques
 - Mise en place de logs formatés (par l'entreprise)

Déroulé des tests



- Les testeurs sont recrutés dans la cité des sciences
- Chaque test est individuel
- Chaque test dure 1 à 2H
- 10 testeurs en tout
- L'entreprise est invitée à observer les pré-tests
- Si un gros problème est identifié il est immédiatement signalé à l'entreprise



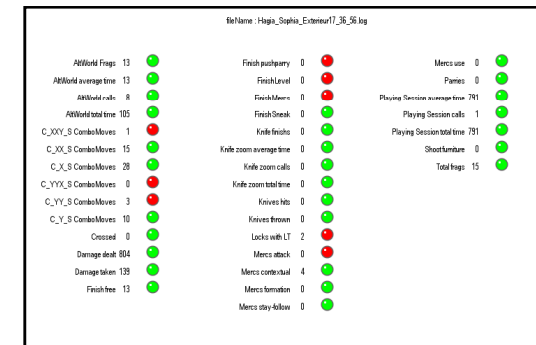
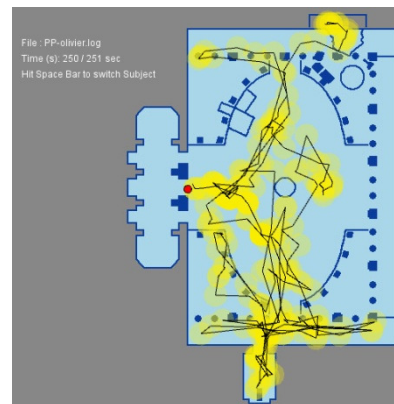
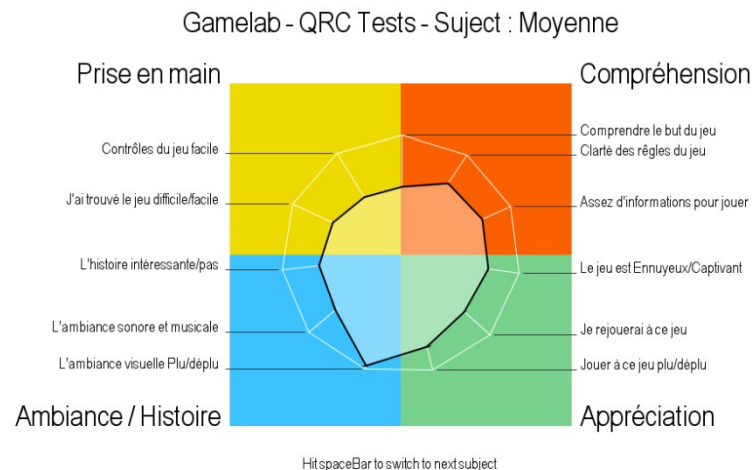
GameDoctor



- Le Gamelab produit un premier niveau d'analyse en organisant :
 - l'information par thème (plutôt que par session de test)
 - les données dans les outils de restitution graphique
- Une séance de Gamedoctor est organisée pour :
 - analyser les résultats en utilisant les logiciels de visualisation du Gamelab (les logiciels permettent de comprendre les problèmes, pas de les résoudre).
 - Imaginer des solutions en collaboration avec le gamedesigner

Exemple de problèmes identifiés

- Il y a une bonne marge de progression sur la prise en main
- L'énigme de la porte est trop difficile
- Certaines features clés sont sous-utilisées par le joueur



- La séance de **Gamedoctor** permet d'imaginer des solutions : simplifier les contrôles, renforcer le guidage, suppression de features ou au contraire, valorisation par le reward....

Bénéfice pour l'entreprise

- Dépasser les impressions subjectives grâce à une approche rigoureuse:
 - analyse des traces / protocole normalisé / perception du joueur
 - Equipe et cadre et joueurs neutres
- Réduction des couts - ROI
 - Identification des problèmes d'ergonomie et de gameplay très tôt dans le processus
 - la technique du GameDoctor : assistance pour la résolution des problèmes identifiés
 - Les problèmes de conception sont beaucoup moins chers à résoudre lorsqu'ils sont identifiés très en amont