

PLAYTEST CLUB

Des joueurs passionnés qui testent, analysent et aident les studios indé à améliorer leurs jeux.



★ Des retours sincères. Une ambiance réelle. Un feedback utile.

On joue comme vos futurs joueurs... avec un vrai sens du design.

Nous sommes un groupe de 3 passionnés de jeux narratifs, puzzle et horreur.

Nous proposons aux studios indépendants de tester leurs jeux dans des conditions réelles :

Session de jeu enregistrée

Authentique, naturelle, sans filtre

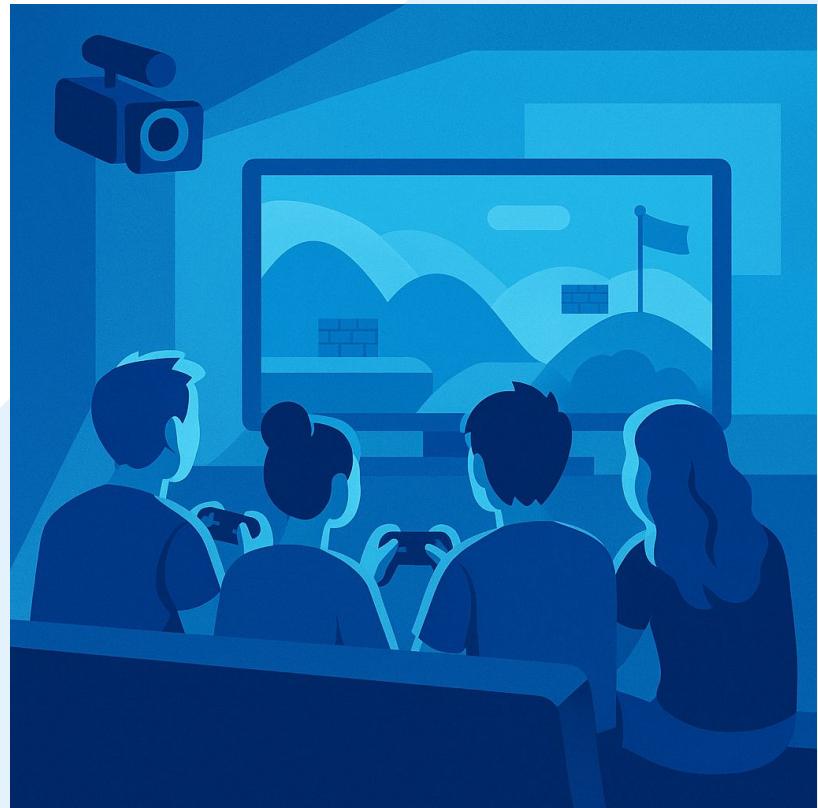
Retours détaillés

Sur le gameplay, la narration et le design

Rapport structuré

Plus extraits vidéo clés

"Pas un playtest de labo, mais un vrai moment de jeu, filmé et analysé."





Pourquoi faire appel à Playtest Club ?



Feedback Honnête

Pas de jargon,
juste la vérité



Analyse Game Design

Lisibilité, rythme,
feedbacks



Contenu Vidéo Monté

Réactions,
moments clés



Rapport Structuré

Points forts &
faibles



Tarifs Accessibles

Pensés pour les
indés

Et son équipe



Tim



Alex



Paul



Jérémie



Tim

29 ans

Le Natural

Je ne sais pas vraiment pourquoi, mais les jeux me parlent vite.

Un nouveau FPS, un deckbuilder obscur, un party game chaotique... la prise en main vient naturellement.

J'adore quand un gameplay est fluide, lisible et récompense l'instinct.

Toujours partant pour un test en duo, surtout quand ça finit en fou rire ou en clutch improbable.

ELO CS2 MAX : **29,079**

Faceit Lvl 10 (ELO)

Enigmes / Escape Game



FPS Compétitif / Coop / BR



Roguelike / Deckbuilding



Horror / Survival / "Souls-like"



Party Games / Comédie





Alexandre

28 ans

Le Limit Tester

Maudit ou chanceux, je trouverai un moyen de glitch et fera crash un jeu sur deux (pas forcément volontairement)

Avec moi, le jeu finit toujours par révéler ses failles. Si un bug ou un softlock existe, je le trouverai (souvent sans le vouloir).

J'aime repousser les systèmes, comprendre leurs limites, et voir jusqu'où un design tient debout.

TOP 500 EU Overwatch PS4

FPS Compétitif



Roguelike



Horror / Survival



Souls-like



ELDEN RING



Paul
29 ans

Le Théoricien

Je vois le jeu vidéo comme d'autres voient le cinéma,
un langage à décortiquer.

Entre Beginners' Guide, Stanley Parable et d'autres
OVNI narratifs, je me perds souvent à réfléchir au
“pourquoi” derrière chaque choix de design.

Passionné par la conception, les mécaniques et la
narration, j'aime mettre des mots sur ce que d'autres
ressentent en jouant.

Livres étudié :

- Theory of Fun for Game Design (Raph Kostet)
- Les jeux vidéos comme objet de recherche (Samuel Rufat)
- The Art of Game Design (Jesse Schell)
- Game feel (Steve Swink)

Enquêtes & Puzzles



Narratifs



OVNIS



SUPERLIMINAL



Horreur



Enfance et Aventure





Jérémie
29 ans

Le Slow runner

“Toujours aller à droite, puis faire demi tour à la moitié pour explorer la gauche et enfin revenir à droite”

J'ai vu l'arrivée des lootbox en 2009 sur S4 League

Mon genre préféré est le roguelike et maintenant je suis un gros joueur mobile mais toujours F2P !

2000h sur CS

700h sur Isaac

3300J sur SW

Les débuts



Compétitif / BR



Roguelike / Deckbuilding



Jeu mobile



Party Games / Comédie





Notre process





Nos formules



Test & Feedback

1-2h session

Vidéo brute + rapport

Idéal pour un solo dev ou micro-studio

150€

[Choisir](#)



Session + Highlights

3-4h session

Montage + rapport

Parfait pour un jeu en alpha

400€

[Choisir](#)



Deep Dive Playtest

6h+ session

Montage + débrief vidéo + rapport détaillé

Vrai test d'expérience joueur

700€

[Choisir](#)



Tarif bêta (-50%) pour les premiers clients en échange d'un témoignage.

👉 Prêt à tester votre jeu avec nous ?

On est à la recherche de nos premiers partenaires pour tester leurs jeux.

On joue, on s'amuse, on analyse.

Et on vous livre un retour complet et sincère.

 Email
contact@playtest-club.fr

 Site Web
www.playtest-club.fr

 Disponible pour : jeux PC, prototypes et builds alpha/beta



Des retours vrais, pour des jeux meilleurs.