

Scénario

Projet DeViNT – SI3 2015/2016

Groupe 4

Aiello Axel

Morras Thomas

Prod'Homme Quentin

Steyer Antoine

Catégories d'utilisateurs du jeu : - Enfants - Ados - Adultes - MVBV - MVVR

Présentation

En arrivant devant les élèves de l'Institut Clément Ader, nous leur ferons dans un premier temps une rapide présentation du jeu, avec les points suivant :

- Présentation rapide des deux membres du projet présents
- Le type de jeu : Labyrinthe avec des énigmes avec pour objectif d'en sortir
- Le contexte : un univers mythologique, le joueur étant amené à rencontrer des Dieux du panthéon durant son aventure
- Les contrôles et touches utilisables pour joueur (détail dans la partie Utilisation)
- Les actions propres aux jeux DeViNT : changement de couleur, de taille de police etc.

Nous répondrons à leurs premières questions s'ils en ont concernant ces points. Nous les laisserons essayer les différentes touches sur le menu pour qu'ils s'adaptent au contexte de jeu ainsi qu'à la voix de synthèse pour les textes.

L'observateur et le directeur devront faire attention à ne pas donner d'indice involontairement, devront parler le moins possible avant et durant le test pour laisser l'utilisateur découvrir et ne pas l'influencer, et ne pas intervenir ni répondre aux questions sans véritable besoin.

Explication à fournir à l'utilisateur :

- Bien insister que nous testons le jeu et non l'utilisateur, toute erreur est due aux développeurs et non à l'utilisateur. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse.
- Bien expliquer le principe du "pensez à voix haute" pour une meilleure notation de ses remarques.
- Lui dire qu'il peut arrêter de jouer à tout moment simplement en le disant.

Règles du jeu

Peuvent être répéter autant de fois que le demande l'utilisateur.

"Notre application est un jeu de labyrinthe vue à la première personne et sur le thème des dieux grecs. Pour vous aider à sortir des énigmes vous seront posées. Les touches utilisées sont les suivantes :

- ECHAP : fermer une fenêtre
- ESPACE : action principale pour valider les choix et avancer
- Flèches Gauche, Droite, Bas et Haut : pour le déplacement entre les éléments
- F : ouvrir la carte du labyrinthe
- J : ouvrir l'inventaire"

Utilisation

Scénarios

Peuvent être répétés autant de fois que le demande l'utilisateur.

Scénario 1

Objectif : tester si le changement d'option convient, et si l'utilisateur comprends la répartition dans le menu.

- Vous êtes dans le menu, et vous voulez changer la difficulté du jeu. Que faites-vous?
- Vous êtes dans les options et vous voulez retourner dans le menu. Que faites-vous?

Scénario 2

Objectif : tester si la configuration des scores convient, et si l'utilisateur comprends la répartition dans le menu.

- Vous êtes dans le menu, et vous voulez consulter votre score. Que faites-vous?
- Vous êtes dans les scores. Quel est le nom des trois meilleurs personnes ainsi que leurs scores ?
- Vous êtes dans les scores et vous voulez retourner dans le menu. Que faites-vous?

Scénario 3

Objectif : tester si la séparation entre nouvelle partie et continuer est bien assimilée par sa représentation dans le menu.

- Vous êtes dans le menu, et vous voulez faire une nouvelle partie. Que faites-vous?

- Vous êtes dans le menu, et vous voulez faire continuer une partie. Que faites-vous?

Scénario 4

Objectif : tester si les touches devint sont accessibles et compréhensibles pour l'utilisateur.

- Vous êtes dans le menu, et vous voulez réécouter le dernier passage audio. Que faites-vous?
- Vous êtes dans le menu, et vous voulez changer la taille du texte. Que faites-vous?
- Vous êtes dans le menu, et vous voulez changer les couleurs de la fenêtre. Que faites-vous?
- Vous êtes dans le menu, et vous voulez changer la forme de votre pointeur de souris. Que faites-vous?
- Vous êtes dans le menu, et vous voulez écouter le but du jeu. Que faites-vous?

Scénario 5

Objectif : tester si l'explication de l'histoire introductive est compréhensible.

- Vous êtes dans le menu, vous lancez une nouvelle partie. Pouvez-vous résumer l'histoire?

Scénario 6

Objectif : tester si la représentation de la salle est compréhensible.

- Vous êtes dans une salle. Décrivez ce que vous voyez.
- Comment faites-vous pour aller dans la salle de droite?
- Comment faites-vous pour aller dans la salle de gauche?
- Comment faites-vous pour aller dans la salle de devant?
- Comment faites-vous pour aller dans la salle de derrière?

Scénario 7

Objectif : tester si la représentation de l'inventaire et des objets est compréhensible.

- Vous êtes dans une salle et souhaitez voir l'inventaire. Que faites-vous?
- Décrivez ce que vous voyez et comprenez.
- Quels sont les différents objets ?
- Vous voulez quitter l'inventaire. Que faites-vous?

Scénario 8

Objectif : tester si la représentation de la carte est compréhensible.

- Vous êtes dans une salle et souhaitez voir la carte. Que faites-vous?
- Décrivez ce que vous voyez et comprenez.
- Quelles sont les différentes salles ? Où êtes-vous?
- Vous voulez quitter la carte. Que faites-vous?

Scénario 9

Objectif : tester si la représentation des devinettes est compréhensible.

- Vous rentrez dans une salle et tombez sur une devinette. Que faites-vous?
- Répondez à la devinette. Qu'avez-vous compris suite à votre réponse ?
- Vous voulez quitter la devinette. Que faites-vous?

Scénario 10

Objectif : tester ce qu'intuitivement l'utilisateur va faire face à notre jeu.

- Vous êtes dans le menu. Faites ce que vous voulez et amusez-vous !

Collecte d'informations

Notre collecte d'information se basera avant tout sur les commentaires de l'utilisateur durant la session de jeu, c'est l'observateur du groupe qui s'en chargera pendant que le directeur guidera l'utilisateur et lui posera les questions sur les points suivant :

Ergonomie

Nous noterons les difficultés que le joueur a peut-être rencontré avec l'utilisation des raccourcis claviers : s'ils sont trop loin, mal adaptés à son handicap, pas assez intuitif...

Il faudra aussi observer si le joueur perçoit bien les différents éléments visuels du jeu, s'il reconnaît bien les portes, s'il voit bien la flèche de sélection ainsi que les boutons de réponses aux énigmes...

Et aussi si les couleurs disponibles lui conviennent ou s'il faut rajouter une (ou plusieurs) nouvelle palette possible.

Gameplay

Nous regarderons si le joueur a bien compris le gameplay, si celui-ci est assez clair et précis. Si ce n'est pas le cas, voir avec lui ce qu'on pourrait changer pour améliorer sa compréhension. Nous observerons les difficultés rencontrées par l'utilisateurs durant le déplacement entre les différentes salles et pendant les énigmes.

Si le jeu est trop difficile pour l'utilisateur, nous noterons les énigmes où il a rencontré des problèmes ou les aspects du jeu qui ne sont pas simples à comprendre pour avancer. Nous n'avons pour l'instant qu'un seul niveau de difficulté, mais il sera important de noter durant cette visite les questions qui sont trop dures, ou trop faciles et ainsi commencer un classement des énigmes selon trois niveaux : Facile, Intermédiaire et Difficile pour l'évolution de notre jeu.

Si le jeu semble trop long à l'utilisateur, nous étudierons si cela est dû à un trop grand nombre d'énigmes, un trop grand nombre de salles ou encore un labyrinthe trop complexe. Ces informations seront utiles une nouvelle fois pour préparer différents niveaux de difficulté pour la suite.

Commentaires généraux

Nous noterons tout commentaire ou question que l'utilisateur pourrait avoir durant la session de jeu. Son ressenti est très important et nous serons prêt à recevoir tout le feedback qu'il voudra bien partager avec nous.

Le plus important est que l'utilisateur se soit amusé !