1. Contrôles et fonctionnalités
2. Retours utilisateurs
3. 1er retour

Ce premier retour porte sur la version au commit n°49 du projet, soit la version du 18 octobre 2022. L’objectif du test (rejoindre l’arrivée) ainsi que les quelques touches spécifiques ont été présentés au joueur, puis celui-ci a testé le jeu pendant environ 20 minutes. Le sujet a été invité à décrire à voix haute ses actions et ses ressentis. De ce test ont put être retirés les points positifs et négatifs suivants :

Points positifs :

* Les déplacements gauche droite sont nerveux et réactifs
* Le saut est très réactif, aucune latence n’est détectée entre l’appui et le saut et il n’y a pas non plus de sensation de perte d’input
* La déformation du personnage lors de son mouvement est très satisfaisante et simule une sensation de vitesse
* La mécanique du Wallgrab est très satisfaisante et a été comprise rapidement
* Le menu principal ainsi que le menu de pause sont clairs et facilement navigables
* On comprend facilement que l’on a pris des dégâts, le feedback est donc au point
* La force du Dash est bien équilibrée et le Dash est satisfaisant à utiliser
* La mécanique du WallJump a été comprise très rapidement (réussie du premier coup)
* L’effet de particules lorsque le personnage touche le sol est satisfaisant

Points négatifs :

* La signification des noms des champs dans les menus de modification n’est pas toujours claire
* La mécanique de sprint n’est pas très remarquable
* Le bruit lors du rebond sur les plateformes rebondissantes est vite insupportable
* La touche du clavier pour valider dans le menu principal et dans le menu de pause n’est pas la touche la plus intuitive
* Le Dash n’est pas nécessaire dans le niveau
* La plateforme rebondissante représente plus un obstacle qu’une mécanique dans la configuration actuelle du niveau
* Le comportement de la plateforme en pente est irritant et perturbant, le comportement du personnage notamment lors du saut diffère de celui sur le sol normal mais sa couleur est la même que celui-ci.
* L’effet sonore lors du passage dans une plateforme semi-transparente semble survenir de manière aléatoire

Les solutions suivantes ont ainsi été adoptées, pour solutionner les points négatifs relevés :

* Modification de la valeur du sprint pour passer à 1,9
* Modification du nom des champs dans les menus de modification pour les rendre plus explicites
* Retirer le bruit lors du rebond sur une plateforme rebondissante
* Ajout de la touche « entrée » pour valider au clavier dans les menus
* Ajout d’une section dans le niveau où le Dash est nécessaire
* Déplacement de la plateforme rebondissante vers la fin du niveau
* Réglage de la plateforme en pente pour que son comportement soit idoine à celui du sol normal
* Modification des conditions d’apparition du son lors du passage dans la plateforme semi-transparente afin que celui-ci survienne à chaque fois.