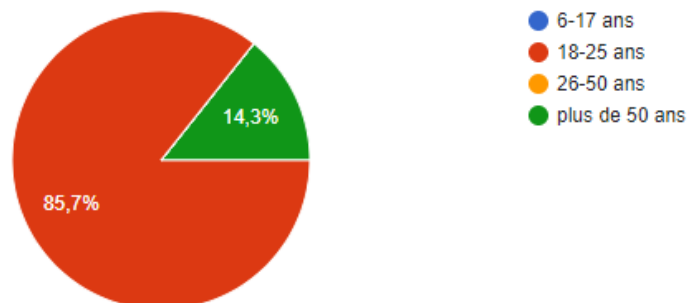


## Rapport tests utilisateurs

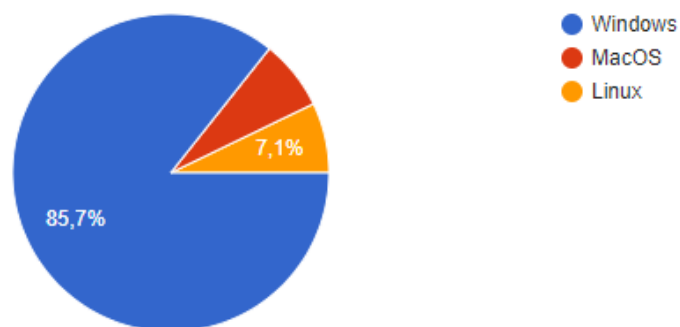
Quelle est votre tranche d'âge ?

14 réponses



Quel système d'exploitation utilisez-vous ?

14 réponses

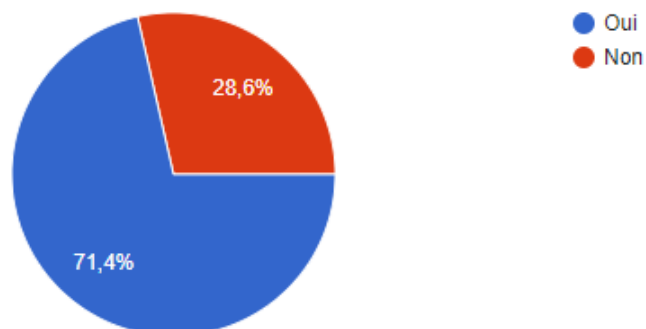


Système d'exploitation : Windows 10, macOS Sierra 10.12.6, Mint

Temps moyen d'une partie : de 10 à 20 minutes

Avez-vous rencontré des problèmes avec le logiciel ?

14 réponses

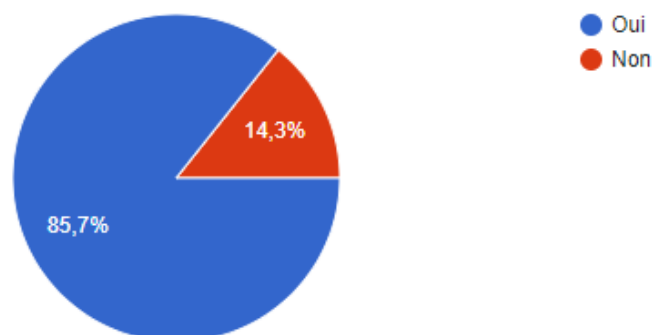


### Problèmes rencontrés :

1. Sous Windows :
  - Mise à l'échelle automatique de Windows à 150% rend l'affichage du jeu inutilisable et oblige l'utilisateur à aller chercher dans les paramètres d'affichage la mise à l'échelle pour la passer à 100%.
2. Sous MacOS :
  - Impossible d'ouvrir le fichier .app car nous n'avons pas de compte développeur Apple pour signer le logiciel.
3. Toutes distributions :
  - [corrigé] Interagir avec la barre d'inventaire vide fait s'arrêter le jeu.
  - [corrigé] Possibilité de ramasser le bâton dans le parc St Anne de façon répétée, bloquant ainsi la progression du joueur.
  - [corrigé] Une image dans le WarpZone était mal placée
  - [corrigé] Lors de l'enregistrement d'un score après avoir créé un compte, le pseudonyme est remplacé par l'adresse mail de l'utilisateur
  - Cliquer frénétiquement sur le coffre-fort du WarpZone fait s'arrêter le jeu
  - Impossible de changer le volume sonore
  - Différentes coquilles au travers des textes

### Le jeu est-il facile à prendre en main ?

14 réponses

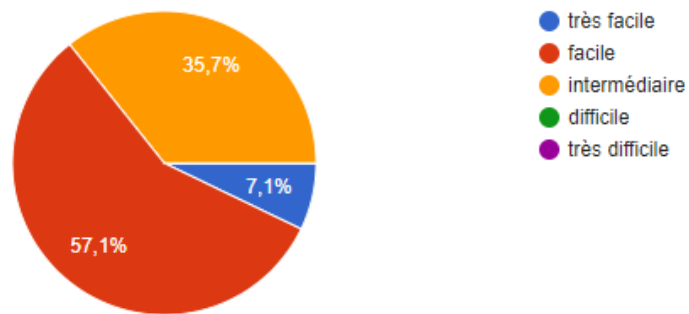


### Problèmes avec la prise en main :

- Ne pas avoir à sélectionner les objets pour les utiliser est contre intuitif

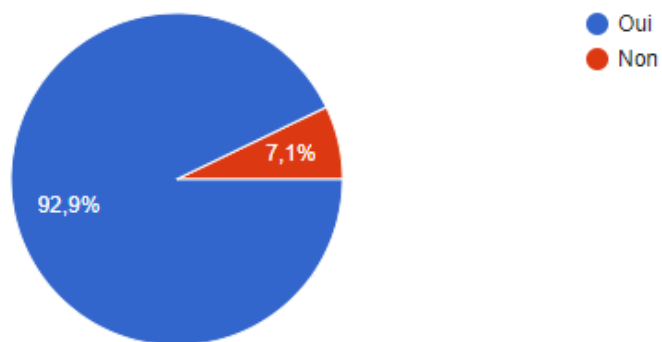
Comment avez-vous trouvé la difficulté du jeu ?

14 réponses



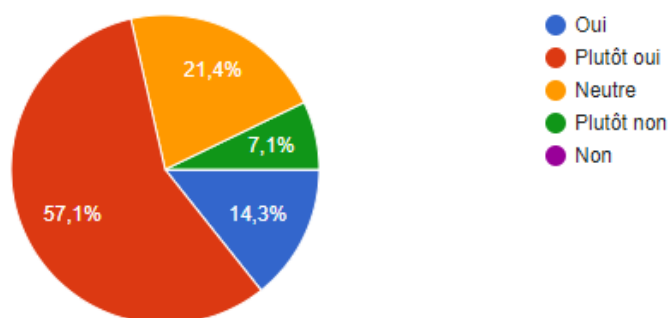
Avez-vous pris plaisir à découvrir notre jeu ?

14 réponses



L'ambiance musicale et graphique du jeu permet-elle une immersion ?

14 réponses



#### Remarques supplémentaires :

- Les escaliers dans le WarpZone que l'on ne peut pas utiliser sont contre-intuitif
- La présence du troisième chevalet dans le WarpZone induit en erreur
- Indices en retard dans le WarpZone par rapport à la progression du joueur
- Jeu immersif : bon pixel art, musique divertissante et boîte de dialogues sont bien écrites dans l'ensemble
- Énigmes peu complexes mais divertissantes
- Système de sauvegarde correct
- Bouton tutoriel peu visible
- Police d'écriture adaptative à l'écran si possible
- Modifier légèrement la musique du WarpZone
- Enlever le très court silence entre la fin d'une boucle musicale et la suivante
- Des bruitages lors de l'interaction avec l'environnement
- Option de récupération de mot de passe

#### Synthèse des tests utilisateurs :

Le jeu a été très bien accueilli par une grande majorité de testeurs. Mis à part les utilisateurs de macOS, tous nos testeurs ont pu démarrer le jeu sans problèmes directement depuis le paquet destiné à leur système d'exploitation mis à disposition sur itch.io.

Conformément aux demandes de notre maîtrise d'ouvrage, le jeu se veut agréable, d'une difficulté mesurée, favorisant l'immersion du joueur, et ayant une première durée de vie d'une quinzaine de minutes. Bien entendu, une fois que le joueur connaît la réponse aux énigmes, il lui est possible de terminer le jeu bien plus rapidement.

Le terme d'immersion est peut-être à redéfinir ici : la réalisation d'un jeu en pixel art traduit notre volonté d'instaurer une ambiance rétro, propres aux classiques qui ont marqué l'histoire du jeu vidéo en leur temps. La musique 8 bits participe bien à cette immersion, et se marie parfaitement avec le style pixellisé.

Il est cependant à noter qu'une grande majorité des testeurs a relevé des problèmes exposés plus haut, et c'est ce qui signe la réussite de nos tests utilisateurs : sans eux, ces bugs seraient probablement restés cachés jusqu'à la diffusion grand public. La plupart de ces problèmes ont été résolus dans une nouvelle version du jeu, uniquement disponible sur le fichier .jar.

Malheureusement, l'âge de notre population est très restreint, et stagne autour des 18-25 ans. Bien qu'il s'agisse de la cible du logiciel, c'est une population habituée des interfaces des jeux vidéo courantes. L'absence de retours sur les classes d'âge supérieures et inférieures nous empêche de tirer des conclusions pertinentes et satisfaisantes quant à la jouabilité, la clarté de l'interface et l'accessibilité du logiciel.