
Rapport de test

P21. Groupe 6 : Eugène Pin - Elsa Terrier - Baptiste Viera

1. Rappel du questionnaire

Le questionnaire est accessible à ce lien : <https://forms.gle/fDwB4fVRfVsfG1iE8>

Les questions sont disponibles dans le document annexe (dans le même dossier dropbox).

2. Résultats et retours les plus fréquents

11 personnes ont répondu à notre questionnaire. Le jeu est noté **2,2 sur 4** par les testeurs. Les testeurs ont apprécié en particulier la musique, l'univers et la maniabilité du personnage. Ils ont moins apprécié le manque de diversité des musiques, l'absence de rythme, y compris pendant les combats, les nombreux bugs et la difficulté des ennemis.

Le gameplay est noté **2,7 sur 4**.

La difficulté et sa progression sont notées **2,4 sur 4**.


L'histoire et le scénario sont notés **2,6 sur 4**.

L'esthétique du jeu est noté **3,1 sur 4**.

Les testeurs à qui on a dit que notre jeu était un jeu de rythme nous ont dit qu'ils n'avaient pas ressenti l'aspect rythme dans le jeu. Cependant, ils ajoutent que ce jeu a un potentiel et que l'idée est bonne.

La stratégie pour gagner n'est pas la même pour tous les testeurs. Certains écrivent qu'il faut de la patience et cliquer sur les cercles, d'autres disent qu'il faut mourir et recommencer ou encore acquérir de l'expérience au fur et à mesure du jeu pour arriver au bout.

Le changement de gameplay (passage de la phase plateforme à la phase combat) est noté **2,5 sur 4**. Les testeurs relèvent en particulier des bugs lors de la transition, et certains remarquent le manque de dynamisme et la lenteur des combats.



Le jeu est catégorisé par la grande majorité des testeurs comme étant un jeu de plateforme, puis un jeu de combat et d'exploration/aventure. L'aspect rythme étant mentionné que deux fois.

Les testeurs ont relevé de nombreux bugs et nous avons fait le tri pour prioriser les bugs les plus importants à corriger.

3. Modifications pour la version finale

Nous avons planifié la résolution des bugs et la modifications mineures du jeu pour améliorer la jouabilité et le plaisir de jeu. Parmi ces modifications, voici les plus importantes.

- Réglage de bugs où le joueur ne peut plus jouer. Par exemple, après une pause du jeu, le joueur ne peut plus déplacer son personnage.
- Ajouter des options pour le réglage de la musique.
- Changer de musique lorsqu'on rentre en phase de combat pour donner plus de dynamisme et indiquer au joueur qu'on change de gameplay.
- Faciliter les combats en augmentant la fenêtre de clique pour faire des dégâts à l'ennemi.
- Inclure dans le tuto une explication des combats. La plupart des joueurs n'ont pas compris qu'il fallait cliquer en rythme de la musique.
- Faciliter la partie plateforme en arrêtant les plateformes mouvantes aux extrémités pour permettre au joueur de prévoir son atterrissage ou son décollage sur celle-ci.
- Ajouter une fonctionnalité sur les voitures pour éviter que le personnage bouge de la plateforme tout seul.
- Améliorer les graphismes pour le rendre plus agréable et pratique (textures des pics plus visibles, collider des murs plus précis)