

Axiomes de Morville

- Utile

C'est un jeu qui sera donc utile à procurer de l'amusement tout en ayant la possibilité de mettre à l'épreuve les joueurs grâce à un classement. Le système de points permet d'avoir ce petit côté compétitif qui peut amuser entre amis ou bien donner un rang aux joueurs.

- Désirable

Le visuel est simple, retro et attractif. Le tout se passe dans un environnement spatial qui est souvent apprécié par beaucoup de monde. Cette simplicité que ce soit au niveau graphique, des menus ou même du jeu en tant que tel permet à toutes sortes de joueurs différents d'y jouer en y prenant du plaisir.

- Utilisable

Le jeu sera présenter de sorte à ce que tout public puisse y jouer. Que ce soit un joueur occasionnel ou bien même quelqu'un de plus compétitif, que ce soit un jeune ou bien un plus agés. Il y a même la possibilité d'agrandir la police d'écriture au cas où certaines personnes auraient des difficultés à lire.

- Accessible

Le jeu ne possède pas énormément de commandes donc il est accessible pour beaucoup de personnes. Après quelques parties seulement il est possible de le comprendre ce qui fait qu'il est accessible même sans parler français ! Il n'y a donc pas de barrière d'âge ni de langue, il ne faut pas être spécialement bon en quelque chose en particulier.

- Trouvable

Le jeu sera donc disponible sur internet et notamment dans la vitrine des projets du site e-vinci.github.io. Il possède un nom unique donc il est facilement reconnaissable. Son visuel est également unique.

- Crédible

C'est un jeu simple avec un design simple, peu d'actions sont nécessaires ce qui ne devraient pas inquiéter les utilisateurs lors d'une première utilisation. Les seuls données à rentrées seront un nom d'utilisateur et une mot de passe personnel. Le

visuel étant agréable et attirant, l'utilisateur ne devrait pas avoir de craintes concernant la fiabilité et la crédibilité du jeu.

- Valable

Ce jeu a la particularité d'être très simple et gratuit. Il est aussi dans un environnement spatial ce qui, d'après nos recherches, n'a pas été fait pour un jeu de ce type. Il est à la fois convivial et compétitif. Le concept d'avancer automatiquement et de devoir esquiver a déjà été fait évidemment mais nous trouvons que le thème de l'espace et sa simplicité lui rajoute un plus non négligable.