**TESTS UTILISATEURS : TABLEAU DES OBSERVATIONS ET SOLUTIONS**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Observations  *(avec références : minutage vidéo ou no de question)* | Solutions envisagées  *(plusieurs par problème, sans se restreindre)* | Solutions retenues  *(une par problème, avec explications)* |
| Le joueur ne sait pas comment faire avancer les pages de l’intro.  Béatrice : 0:23  Vincent : 0:23 | -Faire avancer automatiquement la cinématique  -Avoir un « Appuyer pour passer »  -Avoir des flèches de navigation |  |
| Le joueur ne sait pas comment contrôler Spero  Vincent : 0:48 | -Un écran d’instructions dans le menu principal  -Un tutoriel interactif pour faire comprendre les mécaniques du jeu  -Au fur et à mesure que le joueur avance, faire apparaître des instructions. |  |
| Les puits n’ont pas l’air interactifs.  Béatrice : 1:30 était non intentionnel.  Vincent : 9:06 pour le premier puit. Il en a passé 2, avant de comprendre. | -Appliquer un glow sur le puit.  -Avoir un PNJ qui explique le puit.  -Avoir des particules qui flottent au-dessus du puit |  |
| Les testeurs ne vont pas voir le dernier marchand  Béatrice : 11:19  Vincent : 12:10 | -Avoir une pancarte qui pointe vers le sud (direction du marchand).  -Déplacer le marchand à l’intersection.  -Ne pas mettre de marchand.  -Avoir un PNJ dans le tableau pour annoncer la présence d’un marchand. |  |
| Le menu d’informations n’est pas assez évident.  Vincent n’y a pas touché pendant la durée des tests  Béatrice avait déjà joué à 2 jeux avant |  |  |
| Mordred est trop fort  Béatrice : 13:38  Vincent : 13:20 |  |  |
| L’interactivité des dialogues n’est pas assez claire (espace pour suivant)  Béatrice : 1:10 |  |  |
| Aucun moyen de soigner les équipiers  Béatrice : 14:25 |  |  |
|  |  |  |