**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  Jessie : 1 :21 | -Faire avancer automatiquement la cinématique  -Avoir un « Appuyer pour passer »  -Avoir des flèches de navigation | Avoir une indication qui montre comment passer à la prochaine cinématique serait idéal. Il ne brise pas le rythme de lecture du joueur et cela lui donne amplement le temps d’observer les images de la cinématique (qui indiquent l’atmosphère du jeu). |
| Le joueur ne sait pas comment contrôler Spero  Vincent : 0:48  Jessie : 1 :40 | -Un écran d’instructions dans le menu principal  -Un bouton aide qui mènerait aux instructions du jeu (dans le jeu)  -Un tutoriel interactif pour faire comprendre les mécaniques du jeu  -Au fur et à mesure que le joueur avance, faire apparaître des instructions. | Par manque de temps, aucune de ses solutions n’ont été retenues. Le problème engendré est très peu dérangeant; en général, il ne ralentit la prise en main du jeu que de quelques secondes. |
| 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.  Jessie : 6 :42 pour le premier puit. Elle 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 | Avoir des particules qui sortiraient du puit lui donnerait une impression qu’il est magique. Cela permettrait d’attirer le regard des joueurs. De plus, avoir un PNJ qui expliquerait comment le puit fonctionne aiderait à comprendre la fonctionnalité de celui-ci. Ce PNJ n’était pas ajouté à la version testée (aucun PNJ ne l’était), mais il l’est à la version finale. |
| 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. | Avoir une pancarte qui pointe vers l’Ouest (château) et le Sud (clairière) à l’intersection problématique serait intéressant. Il montrerait qu’il existe deux choix de direction possible.  De plus, avoir un PNJ qui sèmerait l’existence de ce marchand pourrait être envisageable. Par exemple, ce PNJ pourrait être de la famille de ce marchand, qui s’est perdu dans la forêt il y a quelques jours. |
| 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 | -Changer l’apparence du bouton pour qu’il soit plus voyant et attrayant.  -Le bas de l’écran affiche les stats des membres de l’équipe. Possibilité d’ouvrir le menu. | Il devrait y avoir une interface au bas de l’écran qui affiche les statistiques des membres de l’équipe. Si le joueur souhaite consulter son inventaire, un bouton serait à sa disposition. Cela semble le choix le plus ergonomique. Le bouton présent ne semble pas dire grand-chose. |
| Mordred est trop fort  Béatrice : 13:38  Vincent : 13:20  Jessie : 10 :20 | -Baisser la vie et la défense de Mordred.  -Augmenter les points d’expérience gagnés pendant les combats pour accélérer la vitesse d’évolution du personnage.  -Baisser l’expérience nécessaire pour passer au niveau supérieur.  -Augmenter la fréquence des combats.  -Restreindre l’accès à la salle du trône pour les niveaux trop faibles.  -Avoir des moyens pour faire augmenter le niveau ou les « stats » avec des items achetables. | Les points de défense de Mordred ont été très considérablement diminués, comme ses points d’attaques de base. De plus, les compagnons ont été fortifiés, avec notamment l’ajout d’un multiplicateur de statistiques avec les niveaux. |
| L’interactivité des dialogues n’est pas assez claire (espace pour suivant)  Béatrice : 1:10 | -Afficher un « Espace pour passer »  -Animation d’une barre d’espace qui est appuyée. | Afficher un « Espace pour continuer » à côté du bouton pour continuer semble plus simple à intégrer. Cela prend moins d’espace. |
| Aucun moyen de soigner les équipiers  Béatrice : 14:25 | -La mère soigne les équipiers.  -Les puits soignent au lieu de donner un niveau.  -Avoir des potions qui redonnent les points de vie.  -l’aubergiste qui donne des boissons qui redonnent les points de vie. | Les puits soignent au lieu de donner un niveau. Le système des puits est déjà installé. Redonner des points de vie semble plus équilibré que donner un niveau supplémentaire. Pour une pièce d’or, c’est plus raisonnable. |