

Rapport de Test Utilisateur

1. Objectif

Évaluer l'accessibilité et la compréhension des puzzles.

2. Profil testeur

- 22 ans
- Débutant en VR
- Habitué aux jeux sur PC

3. Tâches testées

- Manipuler des objets VR
- Résoudre les interrupteurs
- Résoudre les tablettes
- Activer le joystick
- Comprendre la progression

4. Résultats

✓ Points positifs

- Téléportation intuitive
- Tablettes faciles à comprendre
- Interaction VR immersive

! Points à améliorer

- Les interrupteurs ne réagissent pas toujours correctement
- La hauteur des éléments peut gêner les joueurs petits
- Manque d'indications visuelles

5. Recommandations

- Ajouter des panneaux d'aide
- Indiquer la progression avec une interface
- Ajouter une voix-off d'aide