

SCENARIO



07/04/2016

Groupe 1 – Chasse au trésor

Ce document a pour but de présenter un scénario pour la présentation de notre jeu aux utilisateurs le 21 avril prochain à l'institut Clément Ader.

Scénario

GROUPE 1 – CHASSE AU TRESOR

SCÉNARIO

Il faut noter avant de commencer ce scénario que l'un des membres du groupe est déjà aller faire une visite auprès de nos utilisateurs à l'école spécialisée du château et à donc pu juger de leurs niveaux de compréhension. Il a pu noter ainsi que les élèves avait une meilleure compréhension qu'elle soit logique ou oral que les élèves décrits par les accompagnent de C.Ader. Cela étant dit ce scénario est donc adapté pour ces utilisateurs qui seront présents lors de la journée à C.Ader

Comment se présenter et accueillir les élèves ?

Les deux personnes présentes à la journée se présenteront en disant tout d'abord leurs prénoms puis en expliquant que nous sommes des étudiants venant d'une école d'informatique. Puis ils rappelleront qu'en début d'année scolaire ils (les utilisateurs de l'école du Château) ont dû faire une liste de jeu de société qu'ils aiment bien en vue de les adapter sur leurs ordinateurs. Parmi les jeux qu'ils ont proposés, nous avons choisi le mille bornes. Puis ils expliqueront que nous sommes en train de le fabriquer et que nous avons besoin d'eux pour tester le jeu et savoir ce qu'il aime et ce qu'il n'aime pas, ce qu'il aimerait rajouter ou enlever.

Après cette présentation et selon la disposition, le matériel disponible et le nombre d'utilisateurs nous prenons chacun un petit groupe avec un ordinateur pour expliquer les règles.

Comment expliquer les règles du jeu ?

Si le sous-groupe est assez petit et la salle est silencieuse nous aimerions expliquer les règles directement par le menu règles de notre jeu qui disposera d'illustration et d'une bande audio. Cependant si cela nous sommes trop compliqués étant donné l'état d'excitation de nos utilisateurs nous les expliquerons à l'oral juste avec les images du menu règles.

Dans un premier temps nous allons expliquer l'histoire du jeu pour permettre à l'utilisateur de se plonger dans un imaginaire. Puis nous allons expliquer les règles ainsi :

Le but est d'être le premier à atteindre 1000 nautiques pour pouvoir récupérer le trésor. Pour cela tu vas devoir utiliser des cartes pour avancer et empêcher ces adversaires d'avancer.

Il y a 4 types de cartes différents :

-Les cartes "Vitesse" qui permettent d'avancer. La valeur inscrite sur la carte permet de compter savoir de combien de nautiques le joueur avance.

-Les cartes "Attaque" qui permettent d'empêcher son adversaire d'avancer.

-Les cartes "Défense" qui permettent de supprimer les effets des attaques que l'adversaire peut nous infliger.

-Les cartes "Spéciales" qui immunisent le joueur contre certaines attaques.

Chaque joueur commence le jeu avec 4 cartes en main. À chaque tour si un joueur est affecté par une carte attaque, il ne peut pas avancer et il doit utiliser la carte défense ou spéciale associée à l'attaque.

Après cette explication nous allons demander s'il y a des questions et leur demander s'ils ont bien compris le principe.

Puis nous allons leur expliquer les touches qui se limitent aux flèches droite et gauche, la barre d'espace, et les touches F1 à F5. En précisant bien que s'ils ont besoin d'aide sur le jeu d'appuyer sur F1.

Comment faire utiliser le jeu (i.e. scénario proprement dit) : commencez-vous par un tutoriel, par montrer les options, par une partie monojoueur / multi joueur, niveau facile ...

Il n'y a qu'une seule façon d'utiliser notre jeu étant donné que c'est un jeu de cartes. Du coup pour leurs faire utiliser nous allons lancer une partie regarder dans un premier temps s'il arrive à se repérer sur l'écran en leur posant des questions sur chaque partie de l'écran puis leur faire faire chacune des actions au clavier possible.

Après cela nous allons leur faire faire une partie en leur faisant utiliser les touches d'aide quand ils sont perdus et non pas en les aidant de vive voix pour voir si cela a un impact et qu'ils auront tendance à les utiliser d'eux-mêmes.

Étant donné le temps et le nombre utilisateurs nous n'allons pas faire faire une partie complète à chaque utilisateur, car le but est vraiment que chacun puisse tester les grandes fonctionnalités du jeu (jouer une carte, utiliser l'aide, comprendre quelle carte faut-il poser à quel moment...), car la classe à qui est destiné ce jeu présente une population assez hétérogène allant de la cécité complète à l'autisme en passant par un fort daltonisme ou une vision tubulaire.

Comment recueillir des informations pour améliorer le jeu : quelles sont les questions à poser, qu'allez-vous observer en particulier, prévoyez-vous de faire tester différentes interfaces ou un réglage d'options...

Tout d'abord de l'observation pour voir si l'utilisateur :

- Arrive à se repérer dans l'interface du jeu.
- Arrive à utiliser les touches du jeu.
- Arrive à utiliser l'aide
- Arrive à comprendre facilement les règles

Puis nous poserons des questions à chaque testeur et à l'enseignante les accompagnants. Les questions seront assez ciblées pour que l'utilisateur puisse répondre facilement sans devoir réfléchir longuement sur ce qu'il a aimé ou non.

Nous essayerons de privilégier les utilisateurs ayant une déficience visuelle plutôt que les utilisateurs présentant un trouble autistique.

Les questions sur l'interface graphique tourneront principalement autour des différentes couleurs utilisées dans le jeu.

Dans le jeu nous avons fait exprès de mélanger la synthèse vocale et des voix préenregistrées. Ce qui nous intéresse ici est de voir si la synthèse vocale est compréhensible pour eux et si oui est-ce qu'il assimile autant les paroles qu'un texte préenregistré.

Après avoir récupéré toutes ces informations, nous espérons pouvoir développer un jeu qui leur plait et surtout qui est adapté à leurs troubles.