

Labyrinthe Mystère

Bilan — 2016



Bilan

Visite E.S.A.T.

Lors de la visite à l'E.S.A.T., nous avons confronté notre jeu à différents utilisateurs possédant différentes déficiences. Au total, nous avons rencontré quatre personnes, qui, globalement, ont toutes apprécié le jeu.

- **Jessica** (déficiente mentale)
 - Point fort : général
 - *Jeu qui plaît beaucoup*
 - Point faible : mode 1 joueur
 - *La difficulté du bot n'est pas assez élevée*
 - Solution
 - *Créer un bot plus « intelligent »*
 - Bilan : très positif

- **Medhi** (déficiente visuelle - champ de vue restreint)
 - Point fort : général
 - *Aucun ; il a du mal à profiter du jeu du fait de sa déficience*
 - Points faibles : général
 - *Souris trop petite*
 - *Mauvaise vision globale du jeu*
 - *Du mal à voir les zones pour poser un mur*

- ▶ Solutions
 - *Agrandir la taille de la souris (si possible)*
 - *Proposer des tailles du plateau plus petite pour un affichage plus grand*
 - ▶ Bilan : notre jeu n'est pas encore adapté aux déficients visuels
-
- **Yannick** (déficiente mentale - réflexion lente)
 - ▶ Point fort :
 - *Jeu qui plait beaucoup*
 - ▶ Point faible : mode 1 joueur
 - *Ne visualise pas les actions effectuées par le bot*
 - ▶ Solutions
 - *Utiliser plus SIVOX pour le bot aussi*
 - *Découper les actions effectuées par le bot et laisser un temps entre chacune d'elles pour mieux les visualiser*
 - ▶ Bilan : il a apprécié le mode 2 joueurs mais le mode 1 joueur lui pose quelques soucis (du fait de sa déficience)

- **Stéphane** (sourd et muet - handicapé moteur)
 - Point fort : général
 - *Jeu qui plait beaucoup*
 - Point faible : aucun
 - *Stéphane n'a pas joué contre le bot*
 - Solutions : –
 - Bilan : ses déficiences n'ont pas posées de gros soucis pour lui expliquer le jeu (traduction en langages des signes ou en écrivant sur une feuille, et des gestes pour lui indiquer ce qu'il devait faire)

D'un point de vu général, on a noté :

- Point fort :
 - Le principe du jeu a plût à tous (Medhi n'a pas pu vraiment jouer au jeu, ce qui l'a empêché de vraiment apprécier le jeu mais il nous a fait part de son envie d'y jouer).
 - Une grande partie des déficients auxquels nous avons été confrontés peut facilement jouer au jeu.
- Point faible :
 - Le jeu n'est pas encore adapté aux mal-voyants.

Conclusion

Grâce à cette visite nous avons pu avoir un avis concret de la part des usagers. Ils ont pris plaisir à y jouer, et nous avons pu voir ce qui nous restait à améliorer afin de toucher un public plus large, et répondre à leur attentes.

Cela nous a d'ailleurs inspiré pour ajouter de nouvelles fonctionnalités qui permettraient une meilleure expérience du jeu. Par exemple, l'ajout d'une musique, avoir un plus grand choix pour les icônes de chaque joueur, proposer différentes tailles, etc...

Nous avons beaucoup apprécié cette visite, le contact avec notre public, et espérons proposer un jeu qui répondra à toutes leurs attentes.