

Analyse des tests

Cadrez moi

Après avoir conçue la version bêta de Cadrez-moi, nous avons envisagé de la tester auprès d'une population de joueurs afin de connaître leur avis et d'identifier les derniers bugs restants.

Nous allons exposer dans un premier temps les différents éléments du jeu que nous comptons faire évoluer. Puis nous analyserons les résultats obtenus lors des séances de tests, et enfin nous expliquerons les différentes modifications qu'on a choisi d'adapter pour aboutir à la version finale de Cadrez-moi.

1. Description des tests

Population cible

Pour les tests d'évaluation de notre jeu, nous avons choisi de sélectionner des personnes de différents horizons, car notre jeu ne se limite pas à une certaine tranche d'âge.

Nous avons ainsi défini deux profils de joueurs :

- Les personnes intéressées par la photographie et les jeux.
- Les personnes intéressées par les jeux, mais pas forcément par la photographie.

Nous estimons que le profil de joueur intéressé par les jeux, mais pas forcément par la photographie est le plus courant. Pour cette raison, nous centrerons les tests sur ce type de profil.

Éléments d'évaluation

Nous souhaitons que notre jeu soit évalué selon quatre critères principaux :

- évaluation pédagogique

Dans cette partie, nous souhaiterons savoir si le joueur apprend réellement quelque chose en jouant à Cadrez-moi, est-ce qu'il sent que ses photos seront meilleures après avoir joué à Cadrez-moi ? Est-ce que les explications sont assez claires ? Est-ce que le joueur comprend d'emblée l'objectif du jeu ?

- évaluation graphique

Le graphisme dans notre jeu concerne surtout le menu d'accueil et l'interface générale du jeu. Nous souhaitons faire évaluer l'esthétisme du jeu et la clarté de l'interface et notamment l'accessibilité et l'utilité des informations présentées au cours du jeux.

- évaluation technique

Nous souhaiterons que les testeurs nous indiquent tous les bugs qu'ils pourront éventuellement trouver afin de livrer un produit final stable. Nous avons en effet

personnellement testé le jeu à la recherche de failles. Cependant, notre manière de jouer aurait pu être influencée par notre connaissance du code du jeu. Nous souhaitons donc dans cette partie technique de l'évaluation trouver d'éventuels bugs non détectés, et faire analyser les performances techniques du jeu, étant donné que l'utilisation intensive des vecteurs peut ralentir certains PC.

- évaluation ludique

Nous aimerions enfin savoir si le jeu est agréable à jouer, connaître l'avis des testeurs sur le niveau de difficulté. Nous souhaitons également savoir si la manipulation du viseur est intuitive, si l'utilisateur a envie de rejouer une fois sa partie terminée, et quels seront dans ce cas ses motifs pour rejouer.

Protocole du test

Pour chaque test, nous passerons par les différentes phases suivantes :

- Explication du jeu au testeur, mais sans tout lui expliquer, car le testeur doit se mettre dans le rôle du joueur qui ouvre le jeu pour la première fois. Quelles seront ses premières impressions ?
- Détail de l'utilisation des touches au testeur, à l'aide de l'écran d'aide présent dans le jeu.
- Explication de la procédure de jeu, de la nécessité de lire les explications de règles. Explication des photos exemples.
- Laisser au joueur le loisir de jouer pendant quelques minutes, tout en recueillant ses impressions.
- Réponses au questionnaire de test (cf. ANNEXE).

2. Résultats des tests

Nous présentons ici le bilan général des tests effectués sur 8 personnes (2 joueurs aimant la photographie, 6 joueurs normaux).

Evaluation pédagogique

Les joueurs ont souhaité moins d'explications textuelles et plus d'explications visuelles avec des animations. Les joueurs peu intéressés par la photographie ne veulent pas perdre beaucoup de temps à lire les explications et ont plus l'habitude des explications par la pratique, comme les missions d'entraînement des jeux d'actions ou des jeux de sport.

Les testeurs ont trouvé le concept du jeu pédagogique et utile pour faire des photos plus réussies dans la réalité. Mis à part ces remarques, l'interface de navigation a été qualifiée de simple et efficace.

Evaluation graphique

L'affichage de l'objectif a suscité des réactions mitigées, un certain nombre de testeurs ne l'ont même pas vu, d'autres n'aimaient pas la façon dont c'était présenté.

La présentation générale du jeu a plu aux joueurs, la navigation entre menus a été jugée très satisfaisante.

Evaluation technique

Le principal défaut technique que les testeurs nous ont fait remarquer est le manque de sons dans le jeu. Notre jeu devant répondre à certains critères de taille, nous ne pouvions pas vraiment mettre du son partout. Nous avons donc choisi de supprimer complètement les sons à défaut de les mettre dans certaines parties.

Certains joueurs ont souhaité un bouton pour couper la musique, car ils jouent toujours avec de la musique en fond de tâche.

Quelques bugs ont été identifiés au cours des tests, notamment le curseur qui s'affichait sous le texte et quelques erreurs d'évaluation. Dans l'ensemble, le jeu a été jugé assez rapide en termes d'exécution et de téléchargement depuis Internet.

Evaluation ludique

Le jeu a semblé difficile pour un certain nombre de joueurs, nous avons donc envisagé de le faciliter davantage ou de proposer des niveaux de difficultés. Les joueurs ont proposé de gérer une difficulté croissante avec des photos très faciles vers le début et moins faciles vers la fin.

Les joueurs ont indiqué qu'ils auront envie de rejouer à Cadrez-moi pour améliorer leur score, voir les photos restantes et bien comprendre les règles, mais ils ont souhaité une notation plus précise que juste la moyenne, ce qui pourrait les motiver à rejouer. L'implémentation des meilleurs scores a donc été envisagée.

Dans l'ensemble, la difficulté du jeu semble être bien adaptée, même si sur quelques photos il faut être plus précis dans l'application de la règle en question pour avoir une bonne note.

Au niveau de la manipulation du viseur et du réglage du zoom, nous avons pu noter que les joueurs prenaient le jeu en main assez rapidement dès la première photo en s'appuyant sur l'écran d'aide et les indicateurs au cours du jeu.

3. Propositions d'améliorations

Outre les corrections à apporter citées précédemment, les testeurs nous ont donné des idées pour améliorer le jeu, et le rendre plus complet. En voici quelques-unes :

- Afficher un exemple d'une règle appliquée avant prise de photo.
- Donner la solution après chaque prise de photo.
- Expliquer mieux les règles.
- Augmenter la vitesse du curseur.
- Revoir la notation de quelques photos.
- Ajouter une musique de fond tout au long du jeu.
- Donner le meilleur score depuis l'exécution du jeu.

4. Développement d'une version finale

Par suite des résultats obtenus lors des séances de test, nous avons pu identifier les modifications envisageables en termes de coût de développement. Nous avons alors établi une version finale dont voici les principales modifications :

Modifications majeures

- Changement total de l'interface pour plus de sobriété et de clarté.
- Ajout des solutions pour chaque photo.
- Enregistrement du meilleur score pour chaque session du jeu.

Modifications mineures

- La signification de la note (excellent, très bien, bien, satisfaisant, passable et insuffisant) est affichée.
- Ajout d'un texte dans l'écran d'aide pour indiquer comment prendre une photo.

Réglages

- Message sur les règles : « lisez bien la règle pour pouvoir l'appliquer correctement ».
- Pointeur simple.
- Réglage de la prise de photo.
- Photo 2.1 : ajout d'un indice et modification des deux solutions.
- Photo 2.2 : ajout uniquement d'un indice.
- Le jeu a été facilité.

Corrections de bugs

- Changement de l'évaluation pour quelques photos.
- Correction du bug du score mal calculé pour quelques photos.

Cette phase de tests nous a donc permis d'avoir une vue de l'extérieur sur le jeu et nous a apporté des réponses aux problèmes qui restaient. L'analyse des résultats de ces tests nous a permis d'améliorer le jeu, avec quelques modifications notables du point de vue technique et graphique pour arriver à une version finale complète, robuste et divertissante.

ANNEXE : Exemple de test

PROTOCOLE DE TEST DU JEU CADREZ MOI

Profil

Nom du joueur : Sofiene Chehata.
Etudiant à l'école d'ingénieur ESPRIT en Tunisie
Age : 22 ans.

Etes vous joueur ?

- Oui.**
- Non.

Quel est votre temps de jeu moyen par semaine ?

- Moins de 2 heures.
- 2 à 4 heures.
- Plus que 4 heures.**

Quel est le genre de jeu que vous préférez ?

- Aventure (Exemple : Chevalier de Baphonet, Monkey Island).
- Action** (Exemple: *Doom, Hitmen, GTA3*).
- Plateforme (Exemple: Mario Bros).
- Réflexion** (Exemple : *Puzzle, Tetris*).
-

Avez-vous déjà joué à un jeu à visée pédagogique ?

- Oui.**
- Non.

Avez-vous apprécié l'aspect pédagogique de ces jeux ?

- Oui, j'ai aimé.
- Non, je me suis rapidement ennuyé, car :**
Le jeu est fait pour s'amuser. C'est la définition du jeu selon moi

Êtes-vous intéressé par la photographie ?

- Oui, beaucoup.
- Un peu.**
- Non.

Saviez-vous qu'il existe des règles esthétiques à respecter lors de la prise de photo ?

- Oui.
- Non.**

Pédagogique

Avez-vous compris d'emblée l'objectif du jeu ?

- Oui.
- Non.**

Pensez-vous que chaque écran d'explication de règle vous aide à effectuer les photos ?

- Oui.
- Non, parce que :**
Ce n'est pas très bien expliqué.

Comprenez-vous les objectifs de chaque règle, comprenez-vous ce qui vous est exactement demandé ?

- Oui.
- Non.**

Arrivez-vous à améliorer votre score au fur de vos parties ?

- Oui.
- Non, parce que : je ne veux pas tout lire.**

Pensez-vous que vos photos seront meilleures après avoir joué à CADREZ-MOI ?

- Oui.**
- Non, parce que :

.....
.....

Notez cette partie sur 10.

.../10

→ Quelles améliorations aimeriez-vous voir à ce niveau ?

Plus d'explication mais en moins de texte.

Graphique

Que pensez-vous du graphisme du menu d'accueil de CADREZ-MOI ? (Menu d'accueil, écran de gain et de perte.)

- Excellent.
- Bien.**
- Assez bien.
- Peut être amélioré.

Que pensez-vous de l'interface générale du jeu de CADREZ-MOI ? (Viseur, légende, indicateurs, affichage de la photo.)

- Excellent.
- Bien.**
- Assez bien.
- Peut être amélioré.

Notez cette partie sur 10.

.../10

→ Quelles améliorations aimeriez-vous voir à ce niveau ?

.....
.....
.....
.....

Technique

Avez-vous remarqué des bugs ?

- Non, je n'ai pas remarqué de bug, le jeu est stable.
- Oui (à quel niveau, description du problème) :**

Curseur premiere photo s'affiche sous le texte.

La vitesse du jeu est-elle satisfaisante sur votre PC?

- Oui, assez rapide.**
- Non, le jeu est saccadé.

Que pensez-vous de la vitesse du téléchargement du jeu à partir d'Internet ?

- Très rapide.
- Assez rapide.**
- Non, le téléchargement était lent.

Jouabilité

Trouvez vous que ce jeu est trop facile, trop difficile ou bien adapté ?

- Trop difficile.**
- Satisfaisant.
- Trop facile.

La prise en main a-t-elle été rapide ? Avez-vous rapidement compris les commandes et l'objectif du jeu ?

- Oui.**
- Non, j'ai été confus par :

.....
.....
.....

Que pensez-vous de la manipulation du viseur, de la prise de photos et de la manipulation de clavier ?

- Satisfaisante.**
- Non car :

.....
.....
.....

Avez-vous envie de rejouer à CADREZ-MOI une fois que vous avez terminé votre partie ?

- Oui, car :

- Je voudrais améliorer mon score.
- Je voudrai mieux comprendre les règles.
-
-
-

Non, je n'en vois pas l'intérêt.

Notez cette partie sur 10.
.../10

→ Quelles améliorations aimeriez-vous voir à ce niveau ?

.....
.....
.....
.....

Impression générale et suggestions

Quelle est votre impression générale du jeu ?

- Excellente.
- Bonne.
- Assez bonne.**
- Je n'ai pas beaucoup aimé.

Notez ici toutes remarques ou améliorations qui vous viennent à l'esprit au fur et à mesure que vous jouez. Que faut-il ajouter pour que CADREZ MOI corresponde à vos attentes?

Je n'ai pas compris le jeu au début. Je n'ai pas compris à quoi sert le jeu.

Les objectifs et les indices ne s'affichent pas bien; ils doivent être plus mise en avant.

La musique, bouton pour mettre off la musique.

Rendre les premiers niveaux faciles et la difficulté devrait augmenter au fur et à mesure.