

Plan de test UX/UI Myst

1. Objectif du test

- Vérifier que le joueur comprend les touches du menu lors du lancement du jeu et des contrôles du jeu
- Tester la clarté des puzzles
- Observer si la suite de chiffre en D'ni est intuitive et clair
- Identifier d'éventuelles difficultés UX (Confusion, erreur

2. Conditions de victoire et défaite

Critère de réussite :

- Obtention des 5 morceaux de papier et de la rune
- Obtention des objets avant 30 minutes

Critère d'échec :

- Temps impartie écoulé (30 min max)

3. Profil des joueurs

Profil recherché :

- Entre 5 et 10 joueurs

Les joueurs ciblés :

- Gamers
- Joueurs adultes
- Joueurs de jeux d'énigmes

Niveau demandé :

- Débutant (Joueur n'ayant jamais joué à ce genre de jeu)

Plateforme du jeu : Pc (clavier/souris)

Temps du test : 50 min - 1h (20-30 min de jeu + 30 min de feedback)

Profil des joueurs					
Joueur	P1	P2	P3	P4	P5
Données logistiques					
Date / Heure					
Prénom + nom					
Coordonnées des participants					
Données complémentaires					
Tranche d'âge					
Métier / Rôle					
Localisation graphique					

4. Scénario de test

1. Prise en main des contrôles et du menu

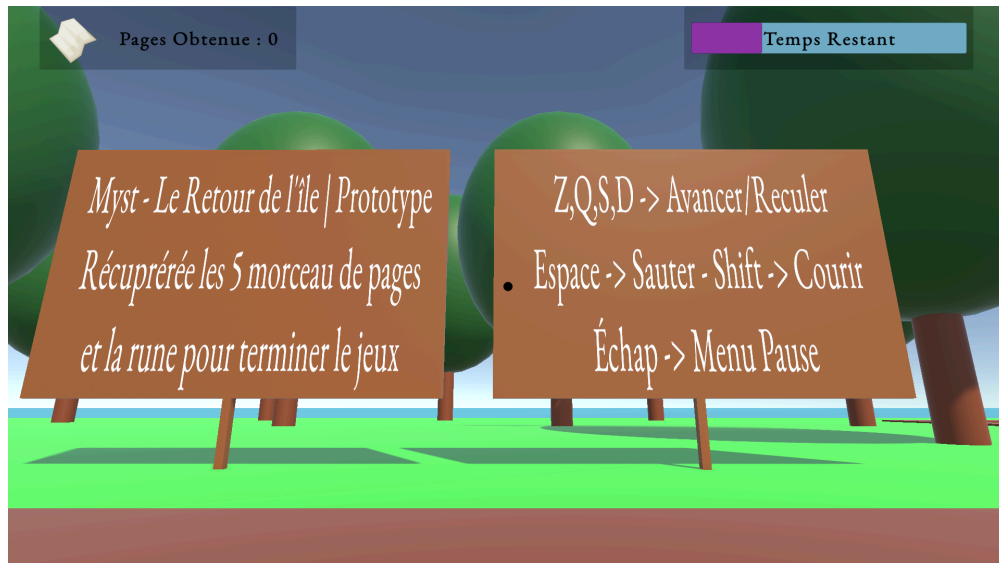
Objectif : vérifier que les déplacements sont intuitifs

Tâche :

- Interaction avec le menu (Connexion, création d'un compte, options, nouvelle partie, etc...)
- Se déplacer, courir, sauter
- Interagir avec les objets et éléments

Point à observer :

- Le joueur comprend-il les touches ?
- Les touches fonctionnent-elles correctement? (bug, hitbox, etc...)
- Y a-t'il des problèmes avec les interactions ?



Les touche sont directement indiquées sur un panneaux dans le prototype et indiqué lors du lancement de la partie sur les versions avancé

2. Résolutions d'un puzzles

Objectif : Tester la compréhension d'un des puzzles

Tâche :

- Identifier un puzzle
- Interagir avec celui-ci
- Résoudre le puzzle

Point à observer :

- Le joueur comprend-il ce qu'il doit faire ?
- Les éléments interactifs sont-ils visibles ?
- Y a-t-il de la confusion ?

3. Compréhension du système de D'ni

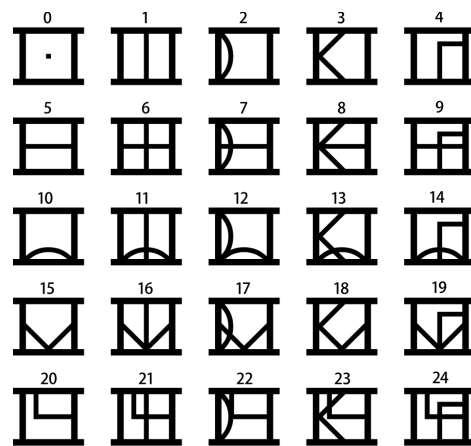
Objectif : Tester la compréhension des symboles D'ni

Tâche :

- Observer les symboles D'ni
- Les récupérer

Point à observer :

- Le joueur comprend-il leur utilité?
- Va-t-il les conserver pour plus tard ?
- Y a-t-il une confusion sur leur usage ?



Symbole D'ni et ça traduction, trouvable dans la bibliothèque

4. Résolutions du puzzle D'ni

Objectif : Observer la résolution du code final en symbole D'ni

Tâche :

- Déchiffrer les symboles
- Réorganiser le code dans le bon ordre

Point à observer :

- Le joueur comprend-il la logique?
- Arrivera-t-il à traduire les symboles en chiffres?
- comprend-il l'ordre final ?

5. Indicateur UX à mesurer

- Temps de résolutions pour chaque puzzle
- Nombre d'erreurs
- Compréhension des chiffres D'ni et leur traduction
- Temps passé à comprendre quoi faire
- Satisfaction globale

6. Question post-test

- Les puzzles étaient-ils clairs ? Trop simples ou trop compliqués ?
- Le puzzle final (chiffres D'ni) était-il logique et compréhensible ?
- Qu'est-ce qui a été frustrant pendant le test ?

7. Feedback UX

Demander l'avis sur l'interface globale :

- Les éléments étaient-ils compréhensibles ?
- Trop visibles ou pas assez ?
- Informations utiles (objets collectés, temps de jeu, menu, etc...)