

Rapport de TEST

Champions of MMI



Réalisé par l'agence Virtua Media



Introduction

Le jeu Champions of MMI est la réalisation la plus importante de l'agence Virtua Media. Champions of MMI est un jeu vidéo en 2D, d'action-plateformes composé de 10 niveaux jouables seul ou en coopération, au clavier ou à la manette. Pour délivrer la meilleure expérience de jeu, il est nécessaire de tester intensivement les niveaux et les menus du jeu. Ces tests font partie de la phase de développement du jeu, ils sont vitaux car le moindre bug pourrait rendre le jeu injouable

Remarque : en général, on tolère un certain nombre de bugs.

Sommaire

Glossaire

- 1 Fonctionnalités finales du projet
- 2 Méthode de test du développement
- 3 Méthode de test par des prospects

- 4 Tests
 - 4.1 Graphisme
 - 4.2 Jeu (fluidité, fonctionnalités, jouabilité)
 - 4.3 Musique
 - 4.4 Site web

Conclusion

Glossaire

Gameplay = désigne la jouabilité et les fonctionnalités étant présentes dans le jeu. D'une manière générale le Gameplay caractérise comment le jeu se joue.

Level Design = c'est la conception des niveaux d'un jeu qui englobe position des joueurs, plateformes, ennemis...

Moteur de jeu = le moteur de jeu est un ensemble de composants informatiques capable de générer un jeu. Le but principal est de donner plus de temps à une équipe de développement de jeu pour se concentrer sur le Gameplay, le graphisme... que sur des problèmes liés à l'informatique.

Cinématique = une cinématique est une brève vidéo portant sur l'histoire du jeu. Elle vise à introduire l'univers du jeu. Souvent présente à l'ouverture d'un jeu ou avant sa sortie.

I. Fonctionnalités finales du projet

- Histoire traitant les savoirs du multimédia dans un monde «heroic fantasy »
- Site internet avec menus et sélection des niveaux.
- 10 niveaux aux gameplay et graphismes différents, soit une méthode propre d'aborder chaque niveau.
- Des animations différentes pour les personnages des joueurs et quelques ennemis.
- Une musique par niveau, plus une pour le menu du jeu.
- Des graphismes 2D de très haute qualité pour chaque niveau et illustrations en résolution full HD (1920x1080).
- Une ergonomie des commandes de jeu simple
- Une cinématique de début de jeu à regarder avant de jouer au prologue.
- Des bruitages et des effets de particules pour magnifier le jeu.
- Un mode de jeu en solo ou en coopération à 2 joueurs simultanément dans le même écran pour chaque - niveau sauf le prologue.
- Un jeu jouable au clavier ou à la manette.

II. Méthode de test au développement

A chaque ajout de mécanique dans le jeu, il est nécessaire d'effectuer un test. Pour cela il faut lancer le jeu dans le navigateur et de tester la fonctionnalité en jouant.

Pour effectuer ces tests, il est nécessaire d'utiliser le moteur de jeu, le navigateur web, et éventuellement, des périphériques externes (manettes, souris, deuxième joueur).

Le test d'une fonctionnalité doit s'effectuer plusieurs fois en essayant toutes les possibilités et tenter de faire bugger le jeu. Il est nécessaire de se mettre à la place du joueur et de simuler une partie lambda. Suite à cela deux cas de figures sont possibles :

- Le test a fonctionné et la fonctionnalité est réussie et ne bug jamais, le test est donc validé et nous pouvons alors passer à la fonctionnalité suivante en retournant dans le moteur de jeu.
- Si le test n'est pas concluant un retour au moteur de jeu s'impose pour modifier la fonctionnalité et trouver une alternative au code présentant l'erreur pour que cette fonctionnalité marche. Dès que nous pensons que la fonctionnalité peut marcher, un test est à réaliser.

III. Méthode de test par des prospects

Cette méthode de test s'effectue en faisant tester le jeu par un membre de notre entourage, où le développeur est spectateur et pourra tirer des conclusions et effectuer des améliorations si nécessaire. Ce test s'effectue généralement lorsque le niveau est presque finalisé et que tout y est intégré (modes de jeux, sons, graphismes).

Ce test permet d'évaluer l'expérience utilisateur, ce qui nous amène à plusieurs cas de figures :

- L'équilibrage des niveaux si la difficulté est trop élevée ou au contraire trop faible pour les modes un joueur et en coopération (ces deux modes sont donc à traiter distinctement).
- L'ajout de fonctionnalités pour renforcer l'expérience de jeu.
- Rendre le jeu le plus intuitif possible, il est nécessaire de comprendre si les joueurs ont compris et comment progresser dans les niveaux.

IV. Tests

IV.1 Graphisme

Fonctionnalités	Nom du testeur	Date du test	ok/critique	solution
PROLOGUE				
Affichage de l'illustration <i>Prologue</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Affichage après chargement - ok	
Résolution de 1920 x 1080 <i>Prologue</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Boutons résolutions égaux	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
<u>Hover</u> au passage de la souris sur les boutons solo / coop <i>Prologue</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Texte lisible <i>Prologue</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Affichage du niveau dans son intégralité <i>Prologue</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Bon affichage sur tous les navigateurs <i>Prologue</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Critique	Mauvais affichage sur Internet Explorer
Bon affichage sur tous les écrans <i>Prologue</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	

Résolution du niveau en 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Décors arrière-plan passe derrière le personnage <i>Prologue</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Décors premier-plan passe devant le personnage <i>Personnage</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Le Tir du personnage apparaît <i>Prologue</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Les montres s'animent correctement <i>Prologue</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Zone de vide visibles <i>Prologue</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Particules à la mort d'un monstre <i>Prologue</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Disparition progressive du monstre à sa mort	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Barre de vie indicatives pour boss / monstre	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	

Particules de collision avec les sorts du boss <i>Prologue</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Apparition de la clé (<u>loot</u>) à la mort du boss <i>Prologue</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Apparition du drapeau de fin de niveau après la mort du boss <i>Prologue</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Illustration de fin de niveau après <1s avoir touché le drapeau <i>Prologue</i>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Apparition de l'illustration de fin de prologue	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
CHAPITRE PREMIER				
Apparition de la carte de choix de niveau	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
<u>Hover</u> au passage de la souris sur chaque illustration	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
CHAPITRE PREMIER - Marécage				
Apparition de l'illustration d'introduction	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	

Hover au passage de la souris sur les boutons solo/mid	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Résolution de l'illustration 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Affichage du niveau dans son intégralité	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Résolution du niveau 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Bon affichage sur tous les navigateurs	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Bon affichage sur tous les écrans	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Arrière-plan derrière le personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Premier plan devant le personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	OK Sauf liseré droit et gauche	Réintégration du niveau
Génération des tirs	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Particules lors de la contre-attaque	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Drapeau de fin visible dès le début du niveau	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Animation du monstre	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Affichage de l'illustration de fin après <1s	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	

avoir touché le drapeau				
CHAPITRE PREMIER – Grotte gelée				
Apparition de l'illustration de début de niveau	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Résolution de l'illustration 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
<u>Hover</u> sur boutons solo/coop	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Affichage du niveau dans son intégralité	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Résolution du niveau 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Bon affichage sur tous les navigateurs	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Critique	Mauvais affichage sur Internet Explorer
Bon affichage sur tous les écrans	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Animation de tir / grimper	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Arrière-plan derrière le personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Premier plan devant	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Drapeau de fin visible depuis le début du niveau	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Affichage de l'illustration de fin après <1s	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	

CHAPITRE PREMIER – Araignée (boss)				
Illustration de début du niveau	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Résolution de l'illustration de début 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Hover sur boutons solo/coop	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Affichage du niveau dans son intégralité	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Résolution du niveau 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Bon affichage sur tous les navigateurs	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Critique	4 Coins clignotant sur internet Explorer
Bon affichage sur tous les écrans	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Arrière-plan derrière le personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Premier plan devant le personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	Sauf côté droit / gauche
Animation de tir personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Animation de tir boss	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Particules lors d'une contrattaque	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	

Disparition de la première plateforme	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Animation du boss	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Particules mort du boss	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Apparition de la clé (loot) à la mort du boss	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Illustration de fin apparait <5s après mort du boss	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Illustration de fin résolution 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15		
CHAPITRE SECOND				
Carte de choix résolution de 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
<u>Hover</u> survole des niveaux	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
CHAPITRE SECOND - Manoir				
Illustration de début de niveau	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Résolution illustration du début de niveau 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
<u>Hover boutons solo/mid</u>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Affichage du niveau dans son intégralité	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Bon affichage sur tous les navigateurs	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	

Bon affichage sur tous les écrans	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Résolution du niveau 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Lumière émanant du personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Niveau plongé dans le noir au début du niveau	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Affichage <u>arrière plan</u> derrière le personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok <i>Exception pour quelques basses plateformes</i>	
Affichage Premier plan devant le personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Animation de tir du personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Zone visible de mort	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok <i>Tolérer par le niveau</i>	
Le tir illumine le chemin	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Drapeau visible à son arrivé	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Le niveau visible lorsqu'on touche le drapeau	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Affichage de l'illustration de fin après <1s	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	

CHAPITRE SECOND - Cirque				
Apparition illustration de début de niveau	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Résolution de l'illustration du niveau 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
<u>Hover</u> sur les boutons solo/coop	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Affichage du niveau dans son intégralité	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Résolution du niveau 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Bon affichage sur tous les navigateurs	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Bon affichage sur tous les écrans	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	critique	Part.3 du cirque mauvais affichage sur télé
Animation du <u>buzzer</u>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Apparition de la question quand passage sur le <u>buzzer</u>	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Ouverture du portail quand bonne réponse	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Affiche <u>arrière plan</u> derrière le personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Affichage premier plan	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	

devant le personnage				
Apparition du drapeau réponse correct part3	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Animation monstres	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Animation de tir personnage / monstres	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Affichage illustration fin niveau après <1s quand le drapeau est touché	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Chapitre Second – Cimetière (boss)				
Affichage de l'illustration de début du niveau	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Résolution de l'illustration du début 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
<u>Hover</u> sur boutons solo/coop	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Bon affichage sur tous les écrans	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Bon affichage sur tous les navigateurs	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Affichage du niveau dans son intégralité	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Résolution du niveau 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	

Animation Tir du boss	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Animation tir du personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Particules de collision des sorts	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Apparition du bouclier du boss	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Apparition des add (monstres en plus)	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Animation add + tirs des add	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Disparition du bouclier du boss	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Affichage arrière plan derrière le personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Affichage premier plan devant le personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Opacité réduite sur les plateformes	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Apparition de la clé (loot) à la mort du boss	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Vie du boss	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Affichage de l'illustration de fin dans les <5s après mort du boss	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	

Illustration de fin résolution 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Chapitre troisième				
Affichage Carte	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
<u>Hover</u> sur les illustrations de carte	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Résolution de la carte 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Chapitre troisième - Arcade				
Affichage illustration de début	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Résolution illustration de début 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
<u>Hover</u> sur boutons solo/coop	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Affichage de l'intégralité du niveau	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Affichage <u>arri-re-plan</u> derrière le personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	OK	
Affichage premier-plan devant le personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Animation tir du personnage et du monstre	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Drapeau visible depuis le	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	

début du niveau				
Animation plateforme mouvantes	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Apparition de l'illustration de fin après <1s avoir touché le drapeau	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Illustration de fin résolution 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Chapitre troisième – processeur				
Affichage illustration de début	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Résolution illustration de début 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Hover sur boutons solo/coop	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Affichage de l'intégralité du niveau	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Affichage <u>arrière-plan</u> derrière le personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	OK	
Affichage premier-plan devant le personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Animation tir du personnage et du monstre	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Drapeau visible depuis le	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	

début du niveau				
Particule contrattaque	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Particule destruction de glace	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Compte à rebours	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	critique	Mauvaise intégration Peu visible
Plateforme mouvantes	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Affichage illustration de fin <1s après avoir touché le drapeau	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Résolution illustration de fin 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Chapitre troisième – cœur circuit (boss)				
Affichage illustration de début	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Résolution illustration de début 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
<u>Hover</u> sur boutons solo/coop	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Affichage de l'intégralité du niveau	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Affichage <u>arri-re-plan</u> derrière le personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	OK	

Affichage premier-plan devant le personnage	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Animation tir du personnage et du boss	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	ok	
Apparition du bouclier du boss	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Disparition du bouclier du boss	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Changement de tir du boss	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Opacité des plateformes réduites	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Apparition de la clé quand le boss meurt	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Particule quand le boss meurt	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Fin du niveau dans les <5s <u>après la mort</u> du boss	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	Ok	
Illustration de fin résolution 1920x1080	GARCIA-TIMEUS	24.03.15	OK	

IV. Tests

IV.2 Jeu

Tous les tests suivants ont été réalisés par le testeur Emilie GARCIA-TIMEUS, le 25.03.2015. Ils témoignent de la jouabilité et de la fluidité du jeu mais également de toutes les fonctionnalités de chaque niveau.

Tous les critères ne sont pas renseignés dans chaque niveau. Ainsi, les cases non renseignés indiquent que cette fonctionnalité n'est pas présente dans le niveau.

Fonctionnalités	Prologue	Chapitre 1			Chapitre 2			Chapitre 3		
	<i>Prologue</i>	<i>Marécage</i>	<i>Grotte</i>	<i>Araignée (boss)</i>	<i>Manoir</i>	<i>Cirque</i>	<i>Cimetière</i>	<i>Arcade</i>	<i>Processus</i>	<i>Cœur-circuit</i>
<i>ok / critique / solution</i>										
Le niveau se charge correctement	ok	ok	ok	Ok Rare chargement impossible	ok	ok	ok	ok	ok	Ok Rare chargement impossible
Le jeu est fluide	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Les raccourcis indiqués permettent le saut du Joueur 1	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Les raccourcis indiqués permettent le saut du Joueur 2	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	ok
Les raccourcis indiqués permettent le déplacement du Joueur 1	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Les raccourcis indiqués permettent le déplacement du joueur 2	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Les raccourcis indiqués permettent le tir du Joueur 1	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Les raccourcis indiqués permettent le tir du Joueur 2	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Le joueur est capable de sauter sur les plateformes	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Le joueur 1 est capable de s'agripper (niveau de la grotte uniquement)			ok							
Le joueur perd de la vie lorsqu'un monstre le touche	Ok	Ok		Ok		Ok	Ok	Ok problème lors du restart du joueur	Ok	Ok

Les monstres perdent de la vie lorsqu'on les touches	Ok	Ok					Ok			Ok
Les montres « boss » perdent de la vie lorsqu'on les touches				ok			ok			ok
Le joueur réapparaît au début du niveau quand il n'a plus de point de vie	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Le joueur perd un « cœur » chaque fois qu'il réapparaît dans le niveau	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Quand le joueur a perdu la totalité de ses cœurs, il y a un retour à l'illustration de début.	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Les raccourcis manettes sont fonctionnels	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Critique Besoin d'un soutien clavier numérique	Ok	Ok	Ok	Ok
Les raccourcis clavier sont fonctionnels	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Les plateformes mouvantes se déplacent de façon linéaire, automatique et en boucle	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Les monstres tirent sur le joueur quand il est proche	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Le joueur meurt lorsqu'il tombe dans un « trou »	Ok		Ok	Ok	Ok	Ok		Ok	Ok	
Les plateformes « arc-en-ciel » tue le joueur lorsqu'il les touche								ok		
Les portails/chapiteaux permettent au personnage de passer à une étape suivante	ok					ok				
Le joueur peut tirer en sautant	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Le joueur peut se diriger en sautant	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Le joueur peut effectuer un double saut	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok

Lorsque qu'une attaque d'un joueur touche celle d'un monstre, l'attaque du monstre s'annule	ok	ok				ok	ok	ok	ok	
Lorsque qu'une attaque d'un joueur touche celle d'un monstre, l'attaque du joueur s'annule	ok			ok		ok	ok			ok
Toucher le drapeau permet la fin du niveau	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Critique Part3 drapeau invisible mais touchable quand même	Ok	Ok	Ok	Ok
Bon enchaînement des illustrations en <5s après la fin du niveau	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Les tirs d'un ennemi suivent la position du joueur		ok				ok				
Les animations des monstres s'enchaînent correctement	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
La fin d'un chapitre enchaîne correctement sur le suivant	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
La musique s'enchaîne correctement au lancement du niveau	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
La musique prend correctement fin lorsque le joueur termine le niveau	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
La caméra suit le personnage lorsqu'il avance			ok							
Le personnage peut traverser les plateformes qui le permettent	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Les plateformes permettent la collision du personnage	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Critique Problème de collision	Ok	Ok
Le personnage ne peut pas sortir du « cadre » du jeu	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Le tir du personnage permet d'illuminer le chemin <i>spécifique</i> <i>manoir</i>					ok					

Le niveau s'illumine lorsque le joueur touche le drapeau <i>spécifique manoir</i>					ok					
Lorsque le personnage est proche du buzzer changement d'animation <i>spécifique cirque</i>						ok				
Lorsque le personnage est proche du buzzer la question apparaît <i>spécifique Cirque</i>						ok				
Répondre correctement fait apparaître le portail <i>spécifique Cirque</i>						ok				
Les raccourcis permettent de répondre aux questions <i>spécifique Cirque</i>						Critique seulement pavé numérique				
Les monstres "add" apparaissent après un certain niveau de vie du boss							ok			
Un bouclier apparaît à un certain niveau de vie du boss							ok			ok
A un certain niveau de vie, le boss change d'attaque										ok
Les plateformes commencent à bouger à un certain niveau de vie du boss	ok			ok						ok
Les plateformes bleues inversent la gravité du personnage <i>spécifique Arcade</i>								ok		
Les plateformes rouges restaurent la gravité du personnage <i>spécifique Arcade</i>								ok		
Le compte à rebours commence quand le joueur lance la partie										Critique il commence sur l'illustration + collision
Lorsque le temps est écoulé, le joueur meurt										ok
Le joueur peut tirer sur des éléments du décor										ok

Le boss se téléporte aléatoirement										ok
Les « clés » apparaissent à la mort du boss				ok			ok			ok
Les illustrations de fin s'enchaînent après la fin du dernier niveau										ok
Bouton niveau suivant fonctionnel	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok
Bouton retour au menu fonctionnel	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok
Choix du monde fonctionnel (seulement sur la carte)	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok	ok

IV. Tests

IV.3 Musique

Tous les tests suivants ont été réalisés par le testeur Damien FREMY.

<http://virtua-media.fr/com/index.html>

Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Boucle de la musique		X	Léger temps de latence lors de la boucle.
Non saturation	X		

<http://virtua-media.fr/com/intro.html>

Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Boucle de la musique	X		La musique, étant intégrée à la vidéo, ne nécessite aucune boucle.
Non saturation	X		La musique, étant intégrée à la vidéo, ne risque pas de saturer.

<http://virtua-media.fr/com/prologue/>

Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Boucle de la musique		X	Léger temps de latence lors de la boucle.
Non saturation	X		
Continuité de la musique au passage d'un écran niveau à l'autre	X		
Bruit de tir audible	X		
Bruit de tir n'empêchant pas l'audibilité de la musique	X		

http://virtua-media.fr/com/monde_1/

Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Boucle de la musique		X	Léger temps de latence lors de la boucle.
Non saturation	X		

http://virtua-media.fr/com/monde_1/part1

Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Boucle de la musique		X	Léger temps de latence lors de la boucle.
Non saturation	X		
Bruit de tir audible	X		
Bruit de tir n'empêchant pas l'audibilité de la musique	X		

http://virtua-media.fr/com/monde_1/part2/

Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Boucle de la musique		X	Léger temps de latence lors de la boucle.
Non saturation	X		

http://virtua-media.fr/com/monde_1/part3/

Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Boucle de la musique		X	Léger temps de latence lors de la boucle.
Non saturation	X		
Bruit de tir audible	X		
Bruit de tir n'empêchant pas l'audibilité de la musique	X		

http://virtua-media.fr/com/monde_2/

Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Boucle de la musique		X	Léger temps de latence lors de la boucle.
Non saturation	X		

http://virtua-media.fr/com/monde_3/

Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Boucle de la musique		X	Léger temps de latence lors de la boucle.
Non saturation	X		

IV. Tests

IV.4 Site web et menus

Tous les tests suivants ont été réalisés par le testeur Frédérick ARMANDO.

http://virtua-media.fr/com/index.html			
Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Ouverture du Prologue		X	Impossible d'ouvrir immédiatement le prologue, ce n'est que longtemps après le chargement de la page et plusieurs essais que cela fonctionne.
Ouverture du Chapitre Premier		X	Impossible d'ouvrir immédiatement le premier chapitre, ce n'est que longtemps après le chargement de la page et plusieurs essais que cela fonctionne.
Ouverture du Chapitre Second		X	Impossible d'ouvrir immédiatement le second chapitre, ce n'est que longtemps après le chargement de la page et plusieurs essais que cela fonctionne.
Ouverture du Chapitre Troisième		X	Impossible d'ouvrir immédiatement le troisième chapitre, ce n'est que longtemps après le chargement de la page et plusieurs essais que cela fonctionne.
Ouverture Partie Game Jam		X	Impossible d'ouvrir immédiatement la partie "Game Jam", ce n'est que longtemps après le chargement de la page et plusieurs essais que cela fonctionne.
Ouverture Partie Arena		X	Impossible d'ouvrir immédiatement la partie "Arena", ce n'est que longtemps après le chargement de la page et plusieurs essais que cela fonctionne.
http://virtua-media.fr/com/intro.html			
Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Passer l'introduction	X		
http://virtua-media.fr/com/prologue/			
Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Retour au menu	X		
Jouer au Prologue	X		
Rejouer (fin du niveau)	X		
Niveau suivant (fin du niveau)	X		
Retour au menu (fin du niveau)	X		
http://virtua-media.fr/com/monde_1/			
Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Hover sur l'illustration du prologue	X		
Hover sur l'illustration du premier niveau (marécage)	X		
Hover sur l'illustration du second niveau (grotte glace)	X		
Hover sur l'illustration du troisième niveau (Boss araignée)	X		
Ouverture du prologue	X		
Ouverture du premier niveau (marécage)	X		
Ouverture du second niveau (grotte glace)	X		
Ouverture du troisième niveau (Boss araignée)	X		
Retour au menu	X		

http://virtua-media.fr/com/monde_1/part1/

Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Hover solo	X		
Hover duo	X		
Ouverture solo	X		
Ouverture duo	X		
Retour au menu	X		
Rejouer (fin du niveau)	X		
Niveau suivant (fin du niveau)	X		
Retour au menu (fin du niveau)	X		

http://virtua-media.fr/com/monde_1/part2/

Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Hover solo	X		
Hover duo	X		
Ouverture solo	X		
Ouverture duo	X		
Retour au menu	X		
Rejouer (fin du niveau)	X		
Niveau suivant (fin du niveau)	X		
Retour au menu (fin du niveau)	X		

http://virtua-media.fr/com/monde_1/part3/

Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Retour au menu	X		
Jouer au Prologue	X		
Rejouer (fin du niveau)	X		
Niveau suivant (fin du niveau)	X		
Retour au menu (fin du niveau)	X		

http://virtua-media.fr/com/monde_2/

Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Hover sur l'illustration du premier niveau (manoir)	X		
Hover sur l'illustration du second niveau (cirque)	X		
Hover sur l'illustration du troisième niveau (Boss cimeti�re)	X		
Ouverture du premier niveau (manoir)	X		
Ouverture du second niveau (cirque)	X		
Ouverture du troisième niveau (Boss cimeti�re)	X		
Retour au menu	X		

http://virtua-media.fr/com/monde_3/

Test	R.A.S.	Erreur	Commentaire
Hover sur l'illustration du premier niveau (arcade)	X		
Hover sur l'illustration du second niveau (gel processeur)	X		
Hover sur l'illustration du troisième niveau (Boss virus)	X		
Ouverture du premier niveau (arcade)	X		
Ouverture du second niveau (gel processeur)	X		
Ouverture du troisième niveau (Boss virus)	X		
Retour au menu	X		

Conclusion

Tous ces tests nous permettent de délivrer l'expérience de jeu souhaitée et d'atteindre le meilleur résultat possible. Ces tests permettent d'augmenter la qualité du jeu.
Ces tests réduisent considérablement notre marge d'erreur et garantissent une expérience de jeu optimale.

La création d'un jeu vidéo est longue et les jalons importants dans notre projet ne nous permettent pas de corriger tous les bugs. Le jeu a été testé et les problèmes qui en ressortent sont minimes et sont tolérés dans notre jeu dans un premier temps.



VIRTUA MEDIA
RAPPORT DE TEST
Champions of MMI

