

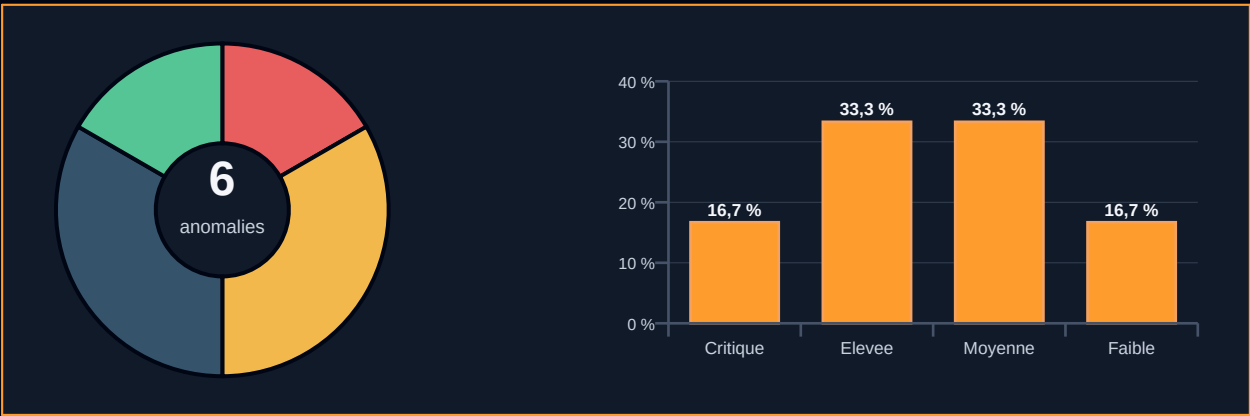
Rapport de test QA

EXEMPLE ANONYMISE - DONNEES FICTIVES

PROJET	Nebula Cards VR (prototype fictif)
VERSION	0.8.4 - Build Windows x64
SESSION	2 testeurs - 2 h 30 - 6 aout 2026
PLATEFORME	PC Windows 11 + casque VR

Synthese executive

La boucle principale est comprise rapidement et l'ambiance visuelle fonctionne bien. La build reste toutefois impropre a une diffusion publique en raison d'un blocage de progression et d'une erreur de calcul de gain. Une nouvelle passe de regression est recommandee apres correction des anomalies critiques et elevees.



Verdict de la session

BUILD A CORRIGER AVANT DIFFUSION	Priorite immediate : BUG-001, BUG-002 et BUG-003.
---	---

Environnement et methode

Materiel	PC Ryzen 7, 32 Go RAM, RTX 4070, casque VR 90 Hz, manettes 6DoF
Scenario	Lancement, tutoriel, 20 manches, changement de variante, sauvegarde, reprise
Couverture	Fonctionnel, exploratoire, jouabilite, lisibilite VR et regression ciblee
Hors perimetre	Multijoueur, achats, localisation autre que le francais, test de charge

Liste des anomalies

ID	GRAVITE	RESUME	STATUT
BUG-001	Critique	Le gain d'une quinte flush n'est pas credite	Reproductible 3/3
BUG-002	Elevee	Blocage apres reprise d'une sauvegarde en manche	Reproductible 2/2
BUG-003	Elevee	La main VR traverse le panneau de mise	Frequent
BUG-004	Moyenne	Texte du tutoriel coupe en resolution etroite	Reproductible 3/3
BUG-005	Moyenne	Retour haptique absent au changement de carte	Reproductible 3/3
BUG-006	Faible	Volume musical reinitialise au redemarrage	Reproductible 2/2

Echelle utilisee

Critique : bloque la progression ou fausse un resultat essentiel. Elevee : impact majeur sans contournement acceptable. Moyenne : gene notable avec contournement. Faible : defect mineur ou cosmetique.

Constats prioritaires

BUG-001 | CRITIQUE

Le gain d'une quinte flush n'est pas credite

ETAPES DE REPRODUCTION

1. Selectionner la variante Jacks or Better.
2. Constituer une quinte flush avec le jeu de test.
3. Valider la main et observer le compteur de credits.

RESULTAT ATTENDU

Le compteur augmente selon la table de paiement affichee.

RESULTAT OBSERVE

L'animation de victoire se joue, mais le compteur conserve son ancienne valeur.

RECOMMANDATION

Verifier le mapping de la combinaison et ajouter un test automatise sur chaque ligne de paiement.

BUG-002 | ELEVEE

Blocage apres reprise d'une sauvegarde en manche

ETAPES DE REPRODUCTION

1. Commencer une manche et conserver deux cartes.
2. Quitter vers le menu principal.
3. Reprendre la partie sauvegardee puis appuyer sur Distribuer.

RESULTAT ATTENDU

La manche reprend et les trois cartes non conservees sont remplacees.

RESULTAT OBSERVE

Le bouton reste enfonce, aucune carte n'est distribuee et le menu ne repond plus.

RECOMMANDATION

Reinitialiser l'etat de transaction au chargement et couvrir la reprise avant/apres selection.

Interaction et interface

BUG-003 | ELEVEE

La main VR traverse le panneau de mise

ETAPES DE REPRODUCTION

1. Ouvrir l'ecran de mise.
2. Approcher la main droite par le cote du panneau.
3. Pousser la main a travers la surface.

RESULTAT ATTENDU

La main s'arrete visuellement ou le panneau reagit sans penetration visible.

RESULTAT OBSERVE

Le modele de main traverse le panneau et peut activer un bouton situe derriere.

RECOMMANDATION

Ajouter un collider adapte et filtrer les interactions selon la face exposee du panneau.

BUG-004 | MOYENNE

Texte du tutoriel coupe en resolution etroite

ETAPES DE REPRODUCTION

1. Lancer le jeu en 1280 x 720.
2. Ouvrir l'etape 4 du tutoriel.
3. Observer la derniere ligne du panneau.

RESULTAT ATTENDU

Tout le texte reste lisible sans debordement.

RESULTAT OBSERVE

La derniere ligne est masquee derriere le bouton Suivant.

RECOMMANDATION

Utiliser une zone de texte flexible et tester les resolutions minimales supportees.

Retours de jouabilite

Ces observations ne sont pas des anomalies techniques. Elles decrivent les points qui ont facilite ou freine la comprehension pendant la session.

POINT FORT	La lecture des cartes et la hierarchie visuelle sont immediates en VR. Les deux testeurs ont compris la zone de jeu sans explication supplementaire.
POINT FORT	L'ambiance sonore renforce bien le rythme d'une manche sans masquer les sons d'interface.
FRICTION	Le tutoriel explique les commandes mais pas la valeur strategique de Conserver. Un joueur novice a valide plusieurs mains sans comprendre ce choix.
FRICTION	L'etat actif du bouton Distribuer manque de contraste lorsque le joueur regarde la table depuis un angle bas.
SUGGESTION	Ajouter un exemple guide d'une main gagnante et une option de rappel contextuel des combinaisons.
SUGGESTION	Afficher une confirmation courte apres la premiere carte conservee afin de renforcer la comprehension de l'action.

Accessibilite et confort

LISIBILITE	Contraste global satisfaisant. Prevoir une taille de texte reglable pour les longues sessions en casque.
CONFORT VR	Aucun inconfort signale pendant 45 minutes. Conserver le mode assis et le recentrage rapide.
AUDIO	Ajouter des sous-titres aux annonces vocales et un reglage separe pour musique, effets et voix.

Conclusion UX

La base est engageante et lisible. La prochaine iteration devrait surtout clarifier la strategie pour les nouveaux joueurs et renforcer le retour visuel des actions principales.

Recommandations avant la prochaine build

1	Corriger BUG-001 et verifier toutes les combinaisons de paiement.
2	Corriger la reprise de sauvegarde et tester les differents etats d'une manche.
3	Securiser les interactions VR afin d'eviter les activations a travers les panneaux.
4	Effectuer une passe de regression ciblee, puis une session exploratoire courte.

Livrables possibles

Selon la mission, chaque anomalie peut etre accompagnee d'une capture, d'une video, de journaux techniques et d'un tableau de suivi partage. Le niveau de detail est defini avec le studio avant le test.

DOCUMENT DE DEMONSTRATION

Ce rapport illustre la structure et le niveau de precision proposes par LibertFamily Studio. Le projet, les versions, les anomalies, les resultats et les configurations presentes ici sont fictifs. Ce document ne constitue pas le resultat d'un test reel.

Contact : info@libertfamilystudio.com

Merci de contribuer a des jeux plus stables, plus clairs et plus agreables a jouer.