**Grille d’évaluation des jeux vidéos / Jury**

***(Liste des critères et sous-critères évalués)***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOM Prénom du jury :** **Jeu “Coup de coeur” du jury :**  | **Jeu1** | **Jeu2** | **Jeu3** | **Jeu4** | **Jeu5** | **Jeu6** | **Jeu7** | **Jeu8** |
| **Présentation et scénario du jeu** (Comment on est attiré par le jeu ? Comment on comprend le jeu ?)* Présence à l’accueil du nom du jeu
* Présentation du scénario, de l’histoire du jeu
* Présentation des règles du jeu claires
* Mise en avant d’un univers original
* Présence d’un générique de fin avec les auteurs

**Score de 1 à 20** *(0 à 5 Insuffisant / 6 à 10 Incomplet / 11 à 15 Bon / 16 à 20 Très bon à Excellent)* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Esthétique du jeu et des éléments du jeu** (Comment on ressent les qualités graphiques du jeu ?)* Présence d’un fond original et adapté à l’univers du jeu
* Présence d’un joueur original et adapté à l’univers du jeu
* Présence d’objets originaux (objets collectés, objets ennemis …) et adaptés à l’univers du jeu
* Présence d’éléments créés, dessinés ou pas
* Présence de couleurs adaptées à l’univers du jeu

**Score de 1 à 20** *(0 à 5 Insuffisant / 6 à 10 Incomplet / 11 à 15 Bon / 16 à 20 Très bon à Excellent)* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Fonctionnement du jeu** (Comment on ressent les interactions pendant le jeu ?)* Cohérence entre le déroulé du jeu et le scénario présenté
* Fluidité des déplacement/fonctionnement du ou des joueurs
* Fluidité des déplacements des objets autres que les joueurs dans le jeu
* Pertinence des interactions entre les éléments du jeu et les joueurs
* Présence pertinente d’une gestion des points, du temps, des vies, ... dans le jeu

**Score de 1 à 20** *(0 à 5 Insuffisant / 6 à 10 Incomplet / 11 à 15 Bon / 16 à 20 Très bon à Excellent)* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Complexité du jeu** (Comment on ressent l’investissement des codeurs dans le développement du jeu ?)* Volume d’objets dans le jeu
* Volume d'interactions possibles entre les différents objets
* Facilité ou difficulté à gagner le jeu
* Présence d’une évolution du jeu avec des niveaux en fonction de l’histoire
* Complexité des programmes et sous programmes

**Score de 1 à 20** *(0 à 5 Insuffisant / 6 à 10 Incomplet / 11 à 15 Bon / 16 à 20 Très bon à Excellent)* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Expérience de jeu** (Comment on se divertit avec le jeu ?)* Prend-on plaisir à jouer ?
* Durée de jeu suffisante ?
* Est ce que le jeu est cohérent avec le scénario, l’histoire du jeu présenté au début du jeu ?
* Peut-on se confronter aux autres joueurs (comparer le score) ?
* Le jeu donne t’il envie de rejouer ?

**Score de 1 à 20** *(0 à 5 Insuffisant / 6 à 10 Incomplet / 11 à 15 Bon / 16 à 20 Très bon à Excellent)* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Score total /100** |  |  |  |  |  |  |  |  |