

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 ?) <ul style="list-style-type: none"> ● 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 <p style="text-align: right;">Score de 1 à 20 (0 à 5 <i>Insuffisant</i> / 6 à 10 <i>Incomplet</i> / 11 à 15 <i>Bon</i> / 16 à 20 <i>Très bon à Excellent</i>)</p>								
Esthétique du jeu et des éléments du jeu (Comment on ressent les qualités graphiques du jeu ?) <ul style="list-style-type: none"> ● 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 <p style="text-align: right;">Score de 1 à 20 (0 à 5 <i>Insuffisant</i> / 6 à 10 <i>Incomplet</i> / 11 à 15 <i>Bon</i> / 16 à 20 <i>Très bon à Excellent</i>)</p>								
Fonctionnement du jeu (Comment on ressent les interactions pendant le jeu ?) <ul style="list-style-type: none"> ● Cohérence entre le déroulé du jeu et le scénario présenté ● Fluidité des déplacements/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 <p style="text-align: right;">Score de 1 à 20 (0 à 5 <i>Insuffisant</i> / 6 à 10 <i>Incomplet</i> / 11 à 15 <i>Bon</i> / 16 à 20 <i>Très bon à Excellent</i>)</p>								
Complexité du jeu (Comment on ressent l'investissement des codeurs dans le développement du jeu ?) <ul style="list-style-type: none"> ● 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 <p style="text-align: right;">Score de 1 à 20 (0 à 5 <i>Insuffisant</i> / 6 à 10 <i>Incomplet</i> / 11 à 15 <i>Bon</i> / 16 à 20 <i>Très bon à Excellent</i>)</p>								
Expérience de jeu (Comment on se divertit avec le jeu ?) <ul style="list-style-type: none"> ● 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 ? <p style="text-align: right;">Score de 1 à 20 (0 à 5 <i>Insuffisant</i> / 6 à 10 <i>Incomplet</i> / 11 à 15 <i>Bon</i> / 16 à 20 <i>Très bon à Excellent</i>)</p>								
Score total /100								