**CONTRÔLE QUALITÉ**

**GRILLE D’ÉVALUATION DE LA QUALITÉ DU PROJET**

**Projet : L’épopée fantastique Version :** 1,2

**Noms des évaluateurs : Nicolas Labonté et Frédérique St-Georges**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aspects du projet | Notes (sur 10)\* | Commentaires |
| **Scénario** |  |  |
| Thématique | 4/10 | La culture celtique est intéressante mais est beaucoup trop sous-utilisée dans le jeu présentement. |
| Récit | 2/10 | Manque d’originalité et de mordant. |
| Dialogues et autres textes | 3/10 | Très clichés, n’apportent rien d’intéressant au récit. |
| Niveaux | 4/10 | Relative diversité: Château, Village, Canyon, Forêt… Manque d’harmonie. |
| Personnages et monstres | 2/10 | À l'exception du personnage principal et des compagnons, ils sont tous les mêmes. Sans personnalité ni profondeur. |
| **Visuel** |  |  |
| Style | 1/10 | Le jeu ne semble pas avoir de style précis. Certains objets sont bien définis, d’autres non. |
| Harmonie générale | 2/10 | Comme dit plus haut, le style ne semble pas cohérent. Le joueur n’a pas l’occasion de s’attacher aux PNJ, par exemple. Ils se ressemblent tous, n’ont pas de nom, etc. |
| Décors et objets | 6/10 | Les décors semblent cohérents et de bonnes qualités. Cependant, il manque un peu de variations. |
| Personnages et monstres | 3/10 | Très peu de variété. On dénombre trois aspects graphiques, tous sans nom (excluant Torgul). Idem pour les personnages, comme les villageois. Les personnages manquent de personnalité et de caractère. |
| Animations | 0/10 | L’animation, surtout dans un jeu, est ce qui rend celui-ci vivant. Il y a un grand manque d’animations dans l’Épopée Fantastique pour qu’il soit jouable. Il est à noter que les animations dans un jeu font partie intégrante de l’ergonomie. C’est avec cela que le joueur sait qu’il se passe quelque chose. |
| **Code** |  |  |
| Lisibilité | 8/10 | Beaucoup de commentaires pertinents, certains inutiles |
| Organisation | 8/10 | Les fonctions sont pertinentes et le code est bien structuré |
| Efficacité | 9/10 | L’ensemble des outils est très complet. On y retrouve des outils de debogage et d’intégration en plus du minimum requis pour le bon fonctionnement de l’application. |
| **Ergonomie** |  |  |
| Organisation des interfaces | 2/10 | Les interfaces sont peu nombreuses |
| Clarté des informations | 5/10 | Les informations sont présentes dans le jeu, mais elles ne sont pas habilement présentées. Par exemple, les points d’expérience des héros sont affichés, ainsi que leurs points de vie, mais il faut cliquer dans le menu d’information pour le savoir. Il se passe des choses importantes pour le joueur et il n’en a aucune idée. Par exemple: lorsqu’il élimine des ennemis, il gagne de l’expérience, mais aucune façon de le savoir. |
| Contrôle des fonctions du jeu | 2/10 | Par exemple, pour les dialogues, le joueur doit entrer en collision avec les personnages. Cela n’offre pas un grand niveau de contrôle sur les interaction. |
| **Sonorisation** |  |  |
| Effets sonores | 2/10 | Quelques sons pour les combats, avec un bruit ambiants lors de la partie |
| Musiques | 8/10 | Bon choix musical. Relativement varié et de très bonne qualité. |
| **Plaisir du joueur** | 1/10 | Difficulté risible et aucunes interaction avec le monde. |
| **Prise en compte du public cible** | 3/10 | Pour avoir la plus mince chance de gagner un combat, le joueur doit utiliser des tactiques qu’on très jeune joueur ne comprendrait probablement pas, comme fuir à tout bout de champ. Les graphismes et le récit tient compte d’un public très jeune. |
| **Autre critère :** |  |  |

\* Barème : 6/10 signifie que ça serait acceptable pour une livraison finale (mais minimal!)