

---

# GRILLE D'ANALYSE DE JEUX VIDÉO



par Volu

---

# TABLE DES MATIÈRES

Cette grille est ouverte aux commentaires !

## CONTEXTE

Développement

Édition

Budget, financements

Genre(s) et sous-genre(s)

Franchise, licence

PEGI

Jeux similaires

Marketing

Date de sortie

Plate-formes

Prix de vente

Contexte de création

Ventes

Réception

État du jeu au moment du test

## DIRECTION ARTISTIQUE

Directeur-ice artistique

Graphismes et animation

Vue

Style

Ambiance

Univers

Décors

Sons

Versions

Références

Interface

## NARRATION

Résumé

Lore

Fin

Inclusivité

Chara design

Dialogues

Rythme

Cinématiques

Spoils

## LEVEL DESIGN

Caméra, défilement

Prise en main et aide en jeu

[Espace de jeu](#)  
[Narration environnementale](#)  
[Progression de l'histoire](#)  
[Repérage et déplacements](#)  
[Exploration](#)

#### [GAMEPLAY](#)

[Contrôles](#)  
[Accessibilité](#)  
[Sauvegardes](#)  
[Modes de jeu](#)  
[HUD](#)  
[Déplacements, mouvements du personnage](#)  
[Inventaire](#)  
[Ressources](#)  
[Armes](#)  
[Combats](#)  
[Quêtes](#)  
[PNJ alliés](#)  
[Ennemis](#)  
[Jauges](#)  
[Difficulté](#)  
[Progression](#)  
[Équilibrage](#)  
[Rejouabilité](#)  
[Succès, hauts-faits](#)  
[Autour du jeu](#)  
[Cheat](#)  
[Bugs rencontrés](#)

---

Cette grille est ouverte aux commentaires !

---

# CONTEXTE

## Développement

*Studio(s), sous-traitance, durée de développement ? Projets antérieurs ?  
Connaît-on ses / leurs inspirations ?*

## Édition

*Studio(s), conditions ? Projets antérieurs ?*

## Budget, financements

*Montant total, financements, mécènes ?*

- AAA
- AA
- Indépendant

## Genre(s) et sous-genre(s)

*Le même jeu peut relever de plusieurs genres et sous-genre !*

- Action / Aventure
    - Combat
    - Beat Them All
    - Shoot them up
    - Bullet Hell
    - Rail-shooter
    - Platformer
    - Infiltration
    - FPS
    - TPS
    - Survival horror
    - Doom-like
    - GTA-like
    - Battle royal
  - RPG
    - Action-RPG
    - MMORPG
    - JRPG
    - Hack'n'slash
    - Rogue-like
    - Rogue-lite
  - MOBA
  - Soul-like
  - Metroidvania
  - Narratif
  - Fiction interactive
  - Point & click
  - Visual novel
  - Dating sim
  - Survie
  - Deckbuilding
  - Dungeon-crawler
  - Tactical-RPG
- Réflexion
    - Puzzle game
    - Labyrinthe
  - Simulation
    - Gestion

- City-builder
- Bac à sable

- God Game

- Stratégie

- Temps réel
- Tour par tour
- 4X
- Grande stratégie
- Wargame
- Guerre

- Divers

- Danse
- Rythme
- Sport
- Racing
- ARG
- Jeu de cartes
- walking simulator

## Franchise, licence

*Le jeu appartient-il à une franchise déjà établie ou en constitue-t-il une nouvelle ?*

- Suite
- Sequel / prequel
- Remake
- Reboot
- Crossover
- Spin-off

- Jeu de base
- Extension
- Stand-alone

## PEGI

*CW ? Niveaux de lecture ?*

- Enfants (âge ?)
- Adultes
- Tous publics

## Jeux similaires

*A quoi ça ressemble ?*

- Genre
- DA
- Système de jeu

## Marketing

*Où ? Quand ? Comment ? Jeu très attendu ? Shadow Drop ? Conforme au jeu fini ?*

- Teaser(s)
- Trailer(s)
- Events

- Cinématiques
- Gameplay

## Date de sortie

*Repoussée ? Concurrents à la même date ?*

## Plate-formes

*Exclusivité ? Portage ? Coop cross-plateformes ?*

- Consoles
  - PS4
  - PS5
  - XBox360
  - XBox One
  - XBox Series
  - Nintendo 3DS
  - Nintendo Switch
  - Steam Deck

- PC

*Lanceur ?*

- Steam
- GOG
- EA
- Origin
- Epic Game

- Mobiles

- IOs
- Android

## Prix de vente

*Prix à la sortie, trop cher, promo ?*

## Contexte de création

*Comment, pourquoi, à quelle occasion ce jeu est-il né ?*

- Game jam, projet d'études
- Collaborations
- Crunch

- Anecdotes

## Ventes

*Recettes du jeu ?*

- Nombre de copie vendues
- Revenus des ventes
- Bundles, promos
- Produits dérivés

## Réception

*Comment les critiques / le public a-t-il reçu le jeu ?*

- Critiques, notes
- Prix et récompenses
- Streams

## État du jeu au moment du test

*Le jeu est-il jouable, en test, fini ou bien attendez-vous comme le messie le prochain patch ?*

- Alpha
- Bêta
- Sortie anticipée
- Gold
- Abandonware
- Vaporware
- Classique, GOTY
- Patches et MAJ
- Physique ou dématérialisé
- Add-on
- Extensions, DLC
- Mods
- Workshop

# DIRECTION ARTISTIQUE

## Directeur·ice artistique

*Qui ? Expériences, projets passés ?*

## Graphismes et animation

*Technique ? Moteur ? VR ? Motion Capture ?*

- Textuels
- FMV
- Pixelart
- Vectoriels
- 2D
- Dessins à la main
- 3D
- Low-poly
- Cel-shading

## Vue

*Confort de jeu, zones peu visibles, le jeu tire-t-il parti de son POV ?*

- Isométrique
- De côté
- De dessus
- Première personne
- Troisième personne

## Ambiance

*Que ressentez-vous en jouant ? Comment le jeu installe-t-il cette ambiance ?  
Est-ce qu'elle évolue au fil du jeu ?*

- Musique
- Style graphique
- Thèmes abordés

## Univers

*Familier, original ?*

- Contemporain
- Retro

- Fantastique
- SF
- Steam/diesel/solar/cyberpunk
- Historique
- Western
- Franchise ciné / télé / littéraire

## Décors

*Diversité, profondeur, DA, vastes ou restreints, comment sont-ils exploités ?*

## Sons

*Qui ? Styles musicaux ? Orchestre, électro, reprises ?*

- Musiques
- Thèmes
- Sound design
- Voix

## Versions

*Versions européennes / américaines / asiatiques ?*

- Traduction
- Localisation
- Censure

## Références

*Easter-eggs, citation, hommage, parodie ?*

- JV
- Cinéma
- Télévision
- Littérature
- Picturales

## Interface

*Quelles quantité d'infos sont présentes à l'écran quand vous jouez ? Sont-elles toutes pertinentes, en manque-t-il ? Possibilité de personnaliser ?*

- HUD
- Menus
- Commandes
- Raccourcis

# NARRATION

## Résumé

*Pitch du jeu fourni par l'éditeur -vs- résumé de votre cru.*

## Thèmes

*Grands thèmes abordés par le jeu, thèmes plus discrets et manière dont ils sont traités. Tropes.*

## Lore

*Univers partagé, dense, comment y accède-t-on et à quel point dépasse-t-il le jeu lui-même ?*

- Narrateur
- Textes in-game
- Lore extérieur au jeu
  
- Macro-narration (étapes du récit)
- Micro-narration (dialogues qui font avancer le récit)

## Fin

*Comment le jeu se finit-il ? Fin satisfaisante ? Fin canoniques / alternatives ?*

- Endgame
- Fins multiples
- Game Over
- Conditions de victoire

## Inclusivité

*Y a-t-il des personnages qui sortent des schémas habituels ? Comment sont-ils traités ? Le jeu passe-t-il le Bechdel Test ?*

- Personnages principaux
- Personnages secondaires
  
- Racisées
- Handicapées
- Féminins
- Non-hétéros
- Non-cis

## Chara design

*Les personnages sont-ils bien écrits, cohérents, attachants ?*

- Background
- Caractères, émotions
- Personnalisation
- Stats, caractéristiques
- Compétences, classes, job
- Arc narratif, évolution du / des personnages
- Pouvoir (agency) = le personnage a-t-il des choix à faire, un impact sur l'histoire, ou subit-il juste les événements passivement ?

## Dialogues

*Les dialogues sont-ils bons, drôles, lourds, nombreux ?*

- Qualité
- Doublage, VF
- À choix ?

## Rythme

*Comment le jeu vous traite-t-il ? Il vous fatigue, vous ennueie ?*

- Rythme général : lent / rapide
- Longs tunnel(s) de speed (boss rush ou autre)
- Pausés, parenthèses qui permettent de respirer

## Cinématiques

*Animation 3D ou traditionnelle, qu'apportent-elles au jeu, quand interviennent-elles ?*

- Pré-calculée
- In-game

## Spoils

*Des infos qu'il ne faut pas divulguer ?*

# LEVEL DESIGN

## Caméra, défilement

*Mouvements de la caméra, possibilité de la bouger, changer de hauteur ?*

## Prise en main et aide en jeu

*Comment se passe l'entrée dans le jeu, comment comprend-t-on ce qu'il y a à faire ?*

- Intuitive (sans tuto, game design qui assure)
- Tutoriel
- Manuel d'aide en ligne ou physique
- Menus contextuels
- Menu d'aide

## Espace de jeu

*Vaste, restreint, horizontalité, verticalité ?*

- Open-world
- Plates-formes
- Zones
- Niveaux
  
- Génération procédurale

## Narration environnementale

*Comment les décors et les objets de l'environnement participent-ils à la narration ?*

## Progression de l'histoire

*Comment le récit avance-t-il ? Est-ce en lien avec la progression dans l'espace du personnage ?*

- Linéaire
- Libre
- Récursive
- Par checkpoints

## Repérage et déplacements

*Où suis-je, d'où viens-je, où vais-je et dans quel état j'erre ?*

- Zones cachées
- Pathfinding
- Marqueurs sur la carte
- Téléportation, voyage rapide
- Map, minimap

## Exploration

*Quel intérêt à explorer, pour trouver quoi ?*

# GAMEPLAY

## Général

*Sur quoi se focalise le gameplay ? Que faites-vous la majorité du temps ?*

- Exploration, enquête
- Déplacements
- Action, combats
- Gestion
- Lecture

## Contrôles

*Maniabilité ?*

- Manette
- Clavier-souris
- QTE

## Accessibilité

*Le jeu s'adapte-t-il aux joueur·euses handicapées ?*

- Taille des polices
- Ajustement des couleurs
- Ajustement des effets sonores
- Personnalisation des contrôles
- Modifications du gameplay (santé des ennemis, fenêtre de parade, attaques auto...)
- Ajustement de la difficulté, mode histoire

## Sauvegardes

*Pratiques, trop rares, éparpillées ?*

- Check-point
- Feu de camp
- Auto
- Manuelle

## Modes de jeu

*Il y a-t-il plusieurs façons de jouer ?*

- Difficulté facile / difficile
- Histoire / récit
- Hardcore

- En ligne
- PvP, PvE

- Campagne
- Missions
- Bac-à-sable
- Contre la montre

- Solo
- Multijoueur
- Coop locale / en ligne

## HUD

*Beaucoup d'éléments à l'écran ? Lisibilité ? Utilité ?*

- Jauges
- Mini-map
- Infos (compétences passives, ressources, argent...)
- Autres commandes (sorts...)

## Déplacements, mouvements du personnage

*Le personnage est-il maniable, lourd ? Déplacements fluides, mouvements lisibles ?*

- |                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Marche      | <input type="checkbox"/> Conduite          |
| <input type="checkbox"/> Course      | <input type="checkbox"/> Vol               |
| <input type="checkbox"/> Saut        | <input type="checkbox"/> Grappin, escalade |
| <input type="checkbox"/> Double-saut | <input type="checkbox"/> Esquive           |
| <input type="checkbox"/> Furtivité   | <input type="checkbox"/> Parade            |
| <input type="checkbox"/> Dash        | <input type="checkbox"/> Roulade           |

## Inventaire

*Chercher un item dans votre inventaire est-il un parcours du combattant ?*

- Accessibilité
- Gestion

## Ressources

*A quoi servent les ressources, sont-elles nombreuses et variées ?*

- Farming
- Crafting
- Boucles de loot

- Économie
- Types d'items

## Armes

*Pourquoi préférez-vous telle arme et détestez une autre ?*

- Sensation
- Rechargement
- Catégories (mêlée, jet, feu, distance, blanche...)
- Aide à la visée ?

## Combats

*Sont-ils épiques, lassants, bien intégrés à la narration ?*

- Niveau de challenge
- Gestion de la caméra
- Combos
- Hitbox du personnage / des ennemis
- Bullet-time, replay, effet de ralenti stylé

## Quêtes

*Fedex, redondantes, utiles, intéressantes ?*

- Principale
- Secondaires
- Facultatives

## PNJ alliés

*Le monde est-il habité, vivant, comment agissent les habitants, comment interagissent-ils avec vous ?*

- Qualité de l'IA
- Dialogues
- Donneurs de quêtes
- Marchands
- Compagnons
- Familiers
- Romances

## Ennemis

*Adaptés au niveau du joueur, à leur zone, fréquents, quel comportement ?*

- Mobs
- Pattern
- Qualité de l'IA
- Boss
- Boss rush

## Jauges

*Utiles, bien placées, lisibles ?*

- |                                    |                                       |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Vie       | <input type="checkbox"/> Régénération |
| <input type="checkbox"/> Mana      | <input type="checkbox"/> Soins        |
| <input type="checkbox"/> Structure | <input type="checkbox"/> Boost        |

## Difficulté

*Le jeu est-il très exigeant, propose-t-il des modes de difficultés ? Est-ce que cette difficulté est un frein à son accessibilité ?*

- Un seul mode
- Mode récit / histoire
- Facile
- Normal
- Difficile
- Hardcore

## Progression

*Comment le jeu / le personnage évolue-t-il dans le temps ? Comment, sous quelles conditions ?*

- Evolution du perso / des bâtiments
- Arbre de compétences / technologies
- Spécialisation
- Façon de gagner de l'XP

## Équilibrage

*Punitif, trop facile, frustrant ?*

- Niveaux de difficulté
- Boucles de rétroaction positive / négative : effet boule de neige ?
- Items / armes / personnages trop puissants ou trop faibles
- Items / armes impossible à obtenir sans farmer pendant des heures

## Rejouabilité

*Durée de vie du jeu ? Se rejoue-t-il avec plaisir ? Doit-il être rejoué pour le compléter ?*

- Durée d'une première partie
- Speedrun
- Complétion
- Partie +

## Succès, hauts-faits

*Automatiques, des challenges sympas, impossibles à compléter ?*

- Nombre
- Intérêt
- Difficulté

## Autour du jeu

*Sur internet, IRL, comment les fans font vivre le jeu ?*

- Guides, tutos, soluces disponibles
- Editions collectors
- Figurines
- Fandom, communauté, wikis
- Cosplay
- Mods

## Cheat

*Le jeu en prévoit-il, est-ce une pratique encouragée, un problème que les développeurs ont du mal à endiguer ? Est-ce que ça remplace une véritable réflexion sur l'accessibilité du jeu ?*

- Codes
- Glitch connus
- Position des développeurs

## Bugs rencontrés

- Textures
- Freeze
- Lag
- Aliasing
- Clipping
- Blocages

- Soft-block
- Temps de chargement trop longs