

# Test des CPC

Résultats des test de *Kirafi* des jeux de la 20<sup>ème</sup> édition des 7 Days CPC.

## *Thème : La Rome Antique*

Rappel des critère de notations :

- *Originalité* : 2

Respect du thème, surprise ?

- *Gameplay* : 3

Ergonomie, durée de vie...

Points répartis arbitrairement en fonction des atouts et des contraintes du jeu.

- *Graphismes* : 2

Présentation des menus, du cœur du jeu...

- *Bugs et Qualités du code* : 3

J'enlève des points en fonction du barème ci-dessous avec une base d'1 point pour les bugs. Puis j'ajoute jusqu'à 2 point en fonction du code (compréhension, structure, optimisation...).

-0,1 pour un bug sans effet sur le jeu (petit bug graphique...).

-0,2 pour un bug discret (trouvé en chipotant) affectant légèrement le fonctionnement du jeu (erreur de collision farfelue...).

-0,3 pour un bug discret affectant beaucoup le fonctionnement du jeu (plantage total, gros bug graphique...).

-1 pour un bug récurrent empêchant carrément de jouer.

- *Bonus d'immersion ou de finition* : 0,5

Un effort remarquable pour un jeu pas bâclé en 2 jours...

# *Lephénixnoir : Arena*

- *Originalité : 1/2*

Un guerrier (gladiateur ?) voulant s'évader des prisons de Rome. Rien d'exceptionnel sur ce plan là. Cette trame donne alors naturellement lieu à un jeu de baston. Le choix de ce dernier est relativement simple, du tour par tour et un nombre d'actions en combat assez limité.

- *Gameplay : 2/3*

Le gameplay est donc assez classique.

- Seulement 5 actions qui n'évoluent pas au fil du jeu, dont une inutile (feu). **(+0,25)**
- Ennemis un minimum varié et difficulté légèrement croissante, on notera la présence d'un boss. **(+0,25)**

Les touches sont bien gérées, on comprend ce qu'il se passe à l'écran, un tutoriel est présent, en bref une bonne ergonomie. **(+1)**

Concernant la durée de vie, le jeu est court en diversité avec seulement 3 niveaux, mais long en temps car très difficile, le temps de cerner la technique pour survivre un minimum. **(+0,5)**

- *Graphismes : 2/2*

Heu... Attendez je reprend mes esprits...

- Très joli menu simple, fluide et animé. **(+0,5)**
- Pas de décors varié du fait du faible nombre de niveau, mais... Un f\*cking moteur de gris propre et de magnifiques animations qui font péter la note ! **(+1,5)**

- *Bugs et Qualités du code : 3/3*

Aucuns bugs.

Code relativement propre et commenté, du C de haut niveau, rien à dire. **(+2)**

- *Attribution du bonus (+0,5)*

Le jeu exprime une légère immersion du fait du grand nombre d'essais pour finir (9 morts pour ma part).

- *Total : 8,5/10*

Ce jeu est, comme l'avait précisé l'auteur, un avant goût de ses recherches en développement casio. Un petit jeu de baston sans prétention de concept, mais graphiquement surprenant !

Pour conclure, on peut dire qu'avec son jeu Arena, Lephénixnoir a signé son admission au panthéon des développeurs Casio ! En effet il aura révolutionné la technique en apportant gint et son nouveau moteur de gris fonctionnel sur les calculatrice nouvelle génération (SH4).

### Conseil et Améliorations :

- Animer l'action de défense et expliciter le moment où c'est notre tour d'action.
- Traduire et faire un mode en français.
- Rendre le jeu moins difficile, en ajoutant des niveaux et en équilibrant alors le tout.
- Dans la même optique, pourquoi ne pas se rapprocher du Final Fantasy en incluant plusieurs combattants voulant s'évader, avec des caractéristiques, etc...
- Plutôt que de choisir ses niveaux dans un pauvre menu, pourquoi ne pas faire une petite carte ?

# ***Cakeisalie5 : Tu Quoque***

- ***Originalité : 1,2***

Oh ! L'adaptation de BoxHead me plait beaucoup, le thème est respecté en rapport avec les combats de gladiateurs en Colisée mais avec César qui se fait casser les dents, pourquoi pas. En soit rien d'innovant dans le concept.

- ***Gameplay : 1,5<sub>3</sub>***

Un "Beat them all" (beat them "up" pour les puristes) classique et faiblement fourni. En soit le jeu se résume vraiment à bourriner notre touche [SHIFT]. **(+0,25)**

Ergonomie relativement bonne du fait de l'utilisation d'une unique touche en jeu (et des touches fléchées), et la fluidité est agréable, mais pas de tutoriel. **(+1)**

En revanche une durée de vie disons... Éphémère, 3 maps, pas de "vagues" d'ennemies, comme si ils étaient tous générés au début puis plus rien, pas de fin programmé non plus... **(+0,25)**

- ***Graphismes : 0,5<sub>2</sub>***

Vraiment, la base.

- Les menu sont simples... Trop simple, cela peut être grandement amélioré.
- Le cœur du jeu est pas ouf, pas trop varié, 2 ennemi, un tileset de murs... **(+0,5)**

- ***Bugs et Qualités du code : 3<sub>3</sub>***

Aucuns bugs.

Code relativement propre et commenté, du C de haut niveau, rien à dire. **(+2)**

(Oui c'est le même commentaire que pour le test précédent, en même temps les développeurs de cette édition sont des connaisseurs)

- ***Total : 6<sub>10</sub>***

Tu Quoque est un jeu qui en réalité paraît n'être que le cœur d'un futur jeu de baston plus sympa, l'auteur est un bon programmeur qui saura améliorer sa création.

## **Conseil et Améliorations :**

- Diversifier les graphismes (menu, jeu...)
- Étoffer le concept (score, chrono, maps, ennemis, etc...)
- Comme le jeu référence, un mode multi-joueurs donnerais une nouvelle dimension.
- Faire une sorte d'histoire avec César pour une meilleure immersion.

# **ZeZombye : Chariot Wars**

- **Originalité : 1,25<sub>/2</sub>**

Une course de chariots, bien dans le thème de la Rome Antique, en bonus, une immersion avec un effort d'histoire.

- **Gameplay : 2<sub>/3</sub>**

Un jeu de course couplé à de la baston, le parfait Fast and Furious antique !

- Tout d'abord un contrôle du chariot, il faut éviter les obstacle et les autres chariots (on notera la marche arrière haha). **(+0,25)**
- Mais cela ne suffira pas, il faut en plus pousser les autres, et les collision sont assez bien faites. **(+0,5)**

Ergonomie moyenne, il est difficile de se diriger de haut en bas tout en gardant notre direction, une fluidité bancale, on note tout de même la présence d'un tutoriel écrit dans le jeu. **(+0,75)**

Comme les autres, ce jeu a une durée de vie assez restreinte en terme de diversité, mais longue dans la difficulté... En effet je n'arrive pas à le terminer sans utiliser le cheat... **(+0,5)**

- **Graphismes : 0,75<sub>/2</sub>**

Sans prétention.

- Pas de menu, mais le personnage donnant les ordres est bien réalisé. **(+0,25)**
- Le choix de la vue de haut est moyen, si on ne le sait pas, il est difficile de deviner que les chariots sont des chariots, les élément de décors auraient également pu être plus travaillés, même si leur caractéristiques sont compréhensibles. **(+0,5)**

- **Bugs et Qualités du code : 1,8<sub>/3</sub>**

Aucuns bugs. Mais je dirais tout de même que la difficulté est trop mal géré pour que le jeu soit agréable. **(-0,2)**

Le code est tout dans un fichier mais, pas besoin de plus pour un jeu de ce calibre, en revanche, une indentation douteuse par moment, quelques complications infondées (hardcodage des niveaux), mais le tout est commenté.. **(+1)**

- **Total : 5,8<sub>/10</sub>**

Chariot Wars est un concept rigolo, mais le jeu mérite d'être figolé et équilibré pour en faire un jeu plaisant.

## Conseil et Améliorations :

- Faire une vue  $\frac{3}{4}$  face/haut (comme pokémon) pour permettre de meilleurs graphismes.
- Revoir la difficulté.
- Faire un mode multi-joueurs ?
- Stabiliser la fluidité.