# Basic Quest

Dans le jeu “The Legend Of ~~Zelda~~ Casio”, vous incarnez ~~Link~~ Prizm qui veut battre le maléfique ~~Vaati~~ Nspire à un tournoi de tir à l’arc organisé par la princesse ~~Zelda~~ Usb.

On se retrouve dans un Zelda-like, mais qui n’est malheureusement pas terminé, j’ai donc légèrement pénalisé la partie « GamePlay, ergonomie et durée de vie »

## Graphisme 16/20 🡪 1.6/2

Les graphismes sont très détaillés, mais certains éléments du décor auront pu être mieux dessinés, comme par exemple la maison du fermier, les cœurs etc.

Les éléments du décor ne sont pas affichés en Drawstat (F-Line), ce qui rend le jeu très lent.

Je reconnais que l’auteur du jeu avait utilisé Sprite Coder pour coder les sprites du personnage, c’est bien ^^.

## Originalité 16/20 🡪 1.6/2

Les RPG sur Casio sont rare.

## Qualité code bug 1.8/3

### Bug 1.1/2

* Dans la deuxième map (devant la maison de Prizm), il y a un bogue de collision : lorsqu’on essaye de sortir de la map à gauche, les collisions de la map courante ne fonctionnent plus correctement (on peut traverser les personnages, impossible de rentrer dans la maison etc.).
* L'affichage des écus (la monnaie dans ce jeu) bogue dans la ferme.
* Impossible de récupérer le 4ème cœur, donc il est impossible de finir le jeu, j’ai dû modifier les sauvegardes.
* Dans le programme "FIN Z", l’affichage est bogué.
* L’affichage de l’arc et de la lampe est inversé dans l’inventaire (si on a l’arc alors il y a la lampe qui s’affiche etc.).
* Une énigme insolvable car l’énigme était incomplet, J’ai réussi à résoudre cette énigme en Random.
* Il y a une grosse faille de sécurité : Vous voulez aller dans la grotte mais vous n’avez pas de lampe (normalement obligatoire pour pouvoir rentrer dans la grotte)? Pas de problème, il suffit de démarrer le programme « ‘ 7MAP Z » et vous êtes dans la grotte.

### Qualité du code 0.7/1

Dans l’ensemble ce jeu est bien programmé (l’auteur utilise de nombreuses sous-programme et il utilise très peu de Label), mais il est possible d’optimiser d’avantage le code :

* Pour ralentir le jeu, l’auteur utilise des boucles du genre :

0->A

While A<500

A+1->A

WhileEnd

Il aurait été préférable d’écrire

For 1->A To 500:Next

Encore mieux : mettre ce bout de code dans un nouveau sous-programme pour économiser encore quelques octets.

* L’affichage des cœurs dans l’inventaire se fait un par un, il aurait préférable d’utilisé une boucle (une économie de 1000 octets auraient pu être faite) :

For 1->A To 5

If C>A //C=nombre de vie de ~~Link~~ Prizm

Then

//On affiche le cœur numéro A

IfEnd

Next

* Pour augmenter la lisibilité du code, l’auteur a utilisé parfois plusieurs retours chariot à la suite (pour découper le code en plusieurs blocs), c’est pratique pour programmer, mais il aurait été préférable de les supprimer juste avant la publication du jeu (retour chariot = 1 octet)
* Etc.

## GamePlay, ergonomie et durée de vie 1.8/3

### Durée de vie 0.5/1

30 minutes pour finir la démo à 100%, le tournoi n’a pas été programmé, certainement parce que l’auteur n’avait pas le temps.

### Ergonomie 0.7/1

Impossible de quitter le jeu (sauf si on appuie sur la touche AC/ON).

Pour moi, quitter un jeu avec la touche AC/ON, c’est comme quitter un programme Windows en utilisant le raccourci Ctrl->Alt->Suppr 🡪 A éviter

### Game Play 0.6/1

Pour une démo ce jeu est assez complet, mais il n’y a pas d’ennemie, il n’y a que 8 maps et qu’un seul arme (l’arc), qui ne sert à rien car il n’y a pas d’ennemie.

Il y a une incohérence, dans ce jeu il est possible d’avoir une lampe, les lampes n’existaient pas encore dans le moyen âge (à remplacer par une torche, une bougie, une lanterne, ~~un Pokémon connaissant flash~~, etc.) .

# Note final 6.8/10

Un très bon jeu, mais qui n’est malheureusement pas encore terminé, j’encourage vivement à l’auteur de ce jeu de le finir, car ce jeu va être une tuerie ! ;)

Etant donné que je jeu est très lourd, j’ai quelques doutes concernant le respect du règlement, l’auteur a-t-il commencé à programmer son jeu avant le début du concours ? Possible, mais je ne peux pas le prouver, donc je ne vais pas le pénaliser sur ce point (il suffit juste d’être hyper motivé).

# Révolution !

« Révolution! » est un jeu de stratégie développé par Positon.

## Graphisme 15/20 🡪 1.5/2

C’est bien, mais il est possible de faire mieux (surtout que l’auteur utilise des Pictures)

Par exemple :

* Les épées sont trop larges (lame et poigné), normalement une épée ressemble plutôt à ceci :



* Quelques légers problèmes de perspectives (il y a des décors en 3D, d’autres en 2D).
* Et d’autres petits détails…

Mais n’oublions pas que ce jeu a été codé en mois de 48h.

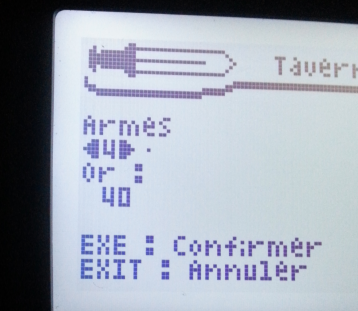
## Originalité 15/20 🡪 1.5/2

Un jeu de stratégie, mais il existe des jeux de stratégies plus complet sur Casio.

## Qualité code bug 2.5/3

### Bug 1.5/2

* Il y a un petit bug d’affichage, rien de grave (un 0 en trop), ce bug survient lorsque le nombre d’arme passe de 10 à 9 par exemple



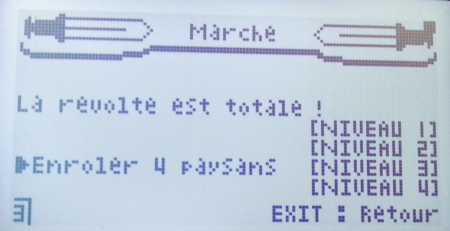
* Dans le programme « REV~JEU », j’ai reçu parfois des « Argument Error » à la ligne :

Text List1[P],List 2

L’Arg Error est survenu au moment où j’ai appuyé sur [GAUCHE], lorsque le curseur se trouvait sur la taverne, Je n’ai réussi à reproduire ce bug que 3 fois.

Lorsque qu’il y a eu un Arg Error, le jeu n’a pas été sauvegardé, j’ai dû tout recommencer.

* Je ne sais pas si ceci est un bug, mais …



NIVEAU 1 : Enroler 1 paysan

NIVEAU 2 : Enroler 2 paysans **(x2)**

NIVEAU 3 : Enroler 4 paysans **(x2)**

NIVEAU 4 : Enroler ~~8~~ 4 paysans **(x1?)**

Le niveau 4 ne sert à rien ? Pas cool, j’ai dépensé des armes pour rien…

### Qualité du code 1/1

Je ne vois vraiment pas comment on pourrait encore améliorer le code.

## GamePlay, ergonomie et durée de vie 2.1/3

### Durée de vie 0.4/1

Entre 15 et 30 minutes pour finir une partie.

Niveau Rejouabilité : ça dépendra des personnes, personnellement ça m’a fait quand même fait très ch\*\*\* de perdre parce qu’il me fallait un jour de plus pour gagner, ou bien parce que je suis tombé deux/trois fois de suite sur des assassins (qui ont tué tous mes précieux agents), ou bien parce que je ne sais pas jouer.

### Ergonomie 1/1

[Replay], [Exe], [Shift] et [Menu], il n’y a rien d’autre à connaître, c’est parfait.

Il y a un tutoriel très complet, bien expliqué.

### Game Play 0.7/1

C’est un jeu de stratégie très simple, malheureusement pour gagner il faut aussi avoir un peu de la chance, si vous avez la malchance de tomber deux/trois fois de suite sur des assassins (comme moi :p ), alors vous êtes dans la grosse m\*\*\*\*.

# Note final 7,6/10

Fan des jeux de stratégies ? Ce jeu est fait pour vous. Ça serait peut-être bien de pouvoir choisir le niveau de difficulté (Assassin : ON/OFF etc.), surtout pour les noobs comme moi.