

	Qualité du code, bugs (3)	Originalité, fidélité (2)	Graphismes, présentation visuelle (2)	Gameplay, ergonomie, durée de vie (3)	Total
Arena de Lephenixnoir	2/3 Code propre, bien indenté et agrémenté de quelques commentaires. En revanche, bug sur SH3 corrigé après la deadline, et l'ajustement des niveaux de gris est assez mal fait sur SH3, ce qui rend pas mal d'éléments illisibles (barres de vie et de mana par exemple) et rend certaines animations d'attaque des ennemis quasi invisibles.	2/2 On part de Rome pour être dans le thème, on ajoute un peu de fantastique et le tour est joué. Niveau originalité, je dois reconnaître que ce genre de jeu n'est pas courant dans l'univers Casio.	2/2 Vraiment joli, bel effort sur les graphismes et animations, et de plus en niveaux de gris.	2/3 Sympathique, le concept de bien gérer ses ressources de vie et de mana, avec 5 actions possibles (attaque physique, protection, guérison, attaque magique). Par contre je m'attendais à pouvoir me promener un peu et rencontrer les différentes vagues de monstres en m'évadant de la prison, mais en fait il n'y a que des combats. La durée de vie du jeu est artificiellement basée sur sa difficulté...	8/10 Pour moi ce jeu mérite largement de gagner ce CPC, c'est rare dans ce concours en temps très limité de voir des jeux aussi travaillés. Cependant il est encore vide, tu peux t'en servir comme base pour un jeu plus élaboré.)
ChariotWars de Zezombye	2/3 Pénalité pour le goto. Ça peut te paraître dur, mais c'est moche de sortir d'une boucle (enfin, deux) comme ça. C'est juste de la flemme en plus.	2/2 Bien dans le thème, avec une course de chars	1/2 Des graphismes simples, qui auraient pu éventuellement être plus travaillés. Dommage que le personnage soit totalement transparent, il est tout à fait possible avec ML, 2 sprites, un and et un or, de régler ça.	1/3 Les courses sont terriblement lentes et dénuées d'adrénaline. Les ennemis sont plus rapides, et même si on peut tenter de les pousser, on ne peut pas supprimer un char qui emprunte une voie plus rapide, nous condamnant à être encore plus lent qu'on ne l'est normalement, ou à attendre qu'il soit parti. Bref, une difficulté inutilement élevée pour masquer que le jeu est vide.	6/10 Un jeu qui pourrait être sympa s'il y avait un peu de mouvement, d'adrénaline, si on pouvait infliger des dégâts aux autres chars, et si la map et les ennemis n'étaient pas de mèche pour nous brider et nous bloquer dans un coin.
Tu Quoque de Cakeisalie5	2/3 Code correct et bien commenté, même si parmi ces commentaires on trouve « No pathfinding algorithm because flemme » !! Un pathfinding n'est pas très compliqué à implémenter, et aurait grandement amélioré l'expérience du joueur, alors je suis obligé de pénaliser ce code du moindre effort et cette IA toute naze.	2/2 César qui tente de survivre à une foule de politiciens en colère armés de jolis couteaux pour le poignarder, bonne idée, vraiment.	1/2 Peu de graphismes, et assez minimalistes. Quelques tiles de plus et tu aurais pu instaurer une ambiance, immerger le joueur, mais là ça reste lacunaire.	1/3 Le concept n'a pas du tout été exploité. Le premier niveau consiste à se frayer un chemin jusqu'à derrière un pilier et éliminer une à une des IA débiles, les autres niveaux n'ont pas la moindre difficulté, et une fois les ennemis vaincus on se promène dans tout le niveau en attendant une fin pas implémentée.	6/10 Dommage de n'avoir pas réussi à exploiter le concept. Pourtant il y a de quoi faire du costaud, avec un système de vagues, des cachettes, la possibilité de piquer une arme à des adversaires vaincus, etc. Bref, fuite puis infiltration, un truc inédit dans le monde Casio, il y a du potentiel.

(je n'accorde à personne le bonus finition, parce que les 3 jeux ont une durée de vie très courte et des gros progrès à faire niveau gameplay)