

# Ice Slider



Déjà **46 niveaux** tous plus durs les uns que les autres, répartis en 3 mondes sont disponibles !

Finissez-en un maximum et battez vos records pour gagner de **nouvelles sardines** et voyager entre les mondes !

Faites vous même vos niveaux ou éditez-ceux existant grâce à **un éditeur complet !!!**  
Un monde spécial vous est réservé !



## Avant-propos :

Comme nous le savons tous, le thème du concours était "**le jeu qui vous a le plus marqué**".

Pour vous expliquer mon choix, il faut que je parle un peu de moi ( 😊 )

Vous le savez peut-être déjà : je m'intéresse à l'actualité apple en général et plus particulièrement, aux iPods. Je n'ai pas un gros budget pour ma passion alors comme beaucoup d'autres, j'épluche l'appstore à la recherche de la perle rare.

Ainsi, un jour, au détour d'un [lien d'appstore-test](#), j'ai découvert une petite appli sympathique. Elle a pour elle :

👉 de jolis graphismes avec un petit côté "dessins faits mains avec des crayons de couleurs"

👉 un principe sympa (j'adore les casses-têtes 😊)

👉 une difficulté bien dosée

👉 un nombre de niveaux relativement élevé

👉 une bande son pas trop envahissante...

Vous l'aurez compris, elle a de nombreuses qualités pour une appli de l'appstore. En plus de tout ça, ce qui m'a marqué, c'est le fait que ça soit un étudiant, pas une grosse maison de jeux, qui l'ai fait.

Je trouve ça merveilleux et fascinant que des jeunes puissent programmer et voire leurs applis distribuées en des milliers d'exemplaires dans le monde (d'ailleurs, celle-ci est gratuite !).

Voilà, je pense avoir expliqué clairement et simplement les raisons qui m'ont amenées à choisir cette appli pour le concours, sans hypocrisie aucune. 😊



### Présentation :

Le but de jeu est simple : aider Tooki, le pingouin affamé, à trouver son met favoris, la fameuse SARDINE.

Le soucis, c'est que cette année là (non, rien avoir avec "CloClo" XD), la banquise est particulièrement dure et glacée.

Vous allez devoir, à l'aide des flèches, diriger Tooki pour glisser sur la banquise et atteindre le poisson.

Ne vous inquiétez pas, la glissade est parfois de courte durée puisque des rochers/glaçons sont là pour vous barrer le passage.

Vous devrez donc, en un minimum de coups possibles, slalomer parmi les obstacles, éviter les fissures, passer dans des trous (etc) pour rassasier votre ami le pingouin.

Si ma présentation du jeu et ses explications ne vous semblent pas claires, consultez [la description de l'appstore](#) !



#### Installation:

Je rajoute une catégorie spécifique à l'installation.

à vrai dire, rien de sorcier...

Pour commencer, téléchargez le .G1M.

Puis le renommer avec un nom court, e, majuscule et sans caractères spéciaux (j'ai fait une demande pour que le nom soit directement au bon format...)

Ensuite, deux cas de figures :

☞ vous avez une graph SD

☞ vous n'avez pas de graph SD

Dans le premier cas, il vous suffit de copier le fichier à la racine et dans le menu "Memory" de votre casio, puis de transférer directement le G1M sur votre mémoire principale.

Dans le second cas, lancez votre logiciel de transfert (FA-124 par exemple). Dans la partie "mémoire de stockage", importer le G1M. Branchez ensuite votre CASIO et transférez le fichier sur la mémoire de stockage. Il ne vous reste plus qu'à le copier depuis le menu "Memory" vers la mémoire principale !

j'allais oublier : **Avant toute installation, il est fortement recommandé d'effectuer un reset de la mémoire principale de votre CASIO**

**Le jeu ne fonctionne qu'avec l'OS 2 ou ultérieur de la graph85.**

J'ai ajouté un .cat mais je ne vous garantis rien... 😊



### Détails techniques:

Le jeu utilise la Matrice A et B. La Matrice B est à garder et la Matrice A est susceptible d'être conservée, si jamais vous quittez en pleine partie, de manière à pouvoir reprendre le jeu la prochaine fois.

Il utilise également 3 ListFiles (pour les Drawstats) :

☞ ListeFile 1 : 10Lists

☞ ListeFile 2 : 6 Lists

☞ Listefile 3 : 2 Lists

**Toutes les listes utilisées seront supprimées si vous quittez de manière "conventionnelle" !**

Le programme n'utilise pas de Str mais conserve en mémoire un V-Wind et si vous sauvez un niveau dans l'éditeur, une "f-mem" sera utilisée.

Il utilise également 5 Pictures (les 5 premières) mais la Picture 1 peut être supprimée sans soucis si aucune partie n'est en cours.

Le programme est constitué d'un programme principal, "ISLIDER" et de 12 sous-programmes, chacun précédé d'un "tilde".



### Commandes:

Je vous met ici les commandes dont vous aurez besoin au cour du jeu :

☞ [EXE] : pour valider, que ce soit dans les menus/choix des niveaux/éditeur

☞ [EXIT] : pour retourner au menu précédent

☞ [MENU] : en plein jeu ou dans l'éditeur, sert à afficher un petit menu rapide et utile. Cette touche peut également servir à retourner au menu principal

☞ [REPLAY] : se déplacer en général, n'importe où dans le jeu

☞ [+] ou [-] : sert à changer d'objet dans l'éditeur. Le premier objet, un carré noir, représente la gomme.

☞ [F?] : sert à choisir un monde dans le menu des niveaux



#### FAQ / Bugs / Aide :

J'ai pensé utile de rajouter cette partie à mon post au cas où il y aurait des retours...

Si vous rencontrez un problème, quel qu'il soit, n'hésitez pas à m'en faire part, je m'efforcerai :

☞ d'une part d'en trouver la solution

☞ d'autre part, de la rajouter à cette liste

Si d'aventures vous auriez des bugs, contactez moi (vous trouverez les infos nécessaires dans la partie CONTACT ci-dessous).



#### Remerciements:

Merci au dev. d'Ice Slider, Maxime ANTOINE qui a accepté que j'adapte son appli. J'en profite pour le féliciter pour ça merveilleuse création.

Merci à toute la communauté de Planet-Casio qui a su me donner les astuces, le courage et l'envie de participer. Ainsi qu'à ceux qui ont acceptés de tester mon jeu : dafp, Jano, Alex basicC et à Cartix qui a gentiment adapté mon programme pour les graphs 100.

Un "Merci" donc aux responsables et aux organisateurs de ce concours. Ainsi qu'un "Bon Courage" pour le jury .

Merci aussi à tous les participants qui, je l'espère, nous éblouiront de part leur création et bonne chance à eux).



## Contacts:

Vous pouvez me retrouver [ici même](#), en postant à la suite de ce topic.

Vous pouvez également m'envoyer un MP ou me retrouver sur Planet-Casio.

Si vous souhaitez me contacter par mail, n'hésitez pas non plus :

[neotux@iphonesoft.fr](mailto:neotux@iphonesoft.fr)

En espérant vous revoir très bientôt sur [Planet-Casio.fr](#) ou sur [iPhonesoft.fr](#)

---

*Voilà, je pense avoir tout dit. Si jamais quelque-chose manque, je suis à votre disposition.*

*J'espère de tout coeur que mon programme est à la hauteur de ce concours, étant donné que c'est le premier que je partage avec vous, bien que je vous lis depuis de (très) nombreuses années.*

*J'espère tout autant que mon jeu vous plaira, que vous prendrez plaisir à y jouer et éventuellement, que vous y appreniez des choses.*

*Sur ce, je vous souhaite à tous une agréable continuation et espère vous revoir très bientôt, ici ou là,*



NeO'