

Massena	NotAGame	Le téléporteur	Error	Match the numbers	Platformer	ERROR 120	Mouse-tracker	Cave fight	Labybug	Endless	Catch me
TECHNIQUE											
10 : Optimisation poids	7	9	8	8		7	7	7		5	10
5 : Contenu du jeu	3	4	2	2		3	2	5		3	5
5 : vitesse du jeu	4	3	4	3		5	2	5		4	4
5 : graphismes et présentation	3	4	3	4		4	4	4		3	2
Technique total : (sur 25)	17	20	17	17		19	15	21		15	21
AMUSEMENT											
10 : Gameplay/ressenti	6	5	4	3		4	3	7		5	4
5 : Concept	4	3	4	4		3	3	4		3	4
5 : Lisibilité de l'écran	3	3	5	4		5	2	4		2	2
5 : délai des entrées	4	5	5	3		5	3	5		4	5
10 : absence de bugs non méta	10	10	10	10		10	8	8		10	10
Amusement total : (sur 35)	32	31	33	29		32	24	33		29	30
Avis long	Un bon jeu bieeeen buggé, qui nous fait croire que tout est fini alors que ça n'a pas commencé. Dommage qu'il soit assez rageant dans la deuxième partie, le done ayant tendance à nous sauter dessus au dernier moment... Je n'avais pas compris la dernière partie, je suis resté bloqué pendant quelques minutes xD. Le thème est respecté, mais il manque d'optimisation tout de même.	Alors là... J'ai pas compris le jeu xD... Je crois qu'il fallait toucher à des interrupteurs, mais il y en a qui laissent passer le joueur et pffuuui, c'est embrouillé. Le jeu en lui-même est sympa, mais la carte est tellement mal fichue que je fais ue de me bloquer, m'obligeant à relancer le jeu.	Bon... ce jeu était plutôt amusant, même s'il se résumait à retenir des chiffres hexadecimaux, à les additionner (j'ai galéré pour le target PC T_T). Une erreur et c'est retour à la case départ : c'est un bon concept mais assez long dans un jeu qui se résume, je me répète, à taper une série de chiffre et de lettre. De plus, les erreurs occasionnelles lors de l'écriture de la RAM, bien qu'elles soient volontaires, sont ENERVANTES. Le jeu est une série de texte, sans graphismes...	Now we're right in the middle of the contest theme. Too bad the game is just about finding out which key corresponds to which entry. The game could have been a little more advanced by adding a notion of random, but it would have been more complex. The game is pretty hard towards the end (I finished it in three tries though). The delays of the keys are enormous.... (translated with deepL)	Jeu en couleurs	Le concept est sympa mais n'est pas assez poussé. Le jeu est très court et se contente d'une simple narration linéaire sans choix. Relève plus de l'expérience que du jeu, la seule interaction étant le déplacement. De plus, le jeu aurait pu être mieux optimisé...	Excusez-moi, mais je vais m'acharner un peu... Déjà, le programme n'est pas bien initialisé. Ensuite, ce n'est pas un jeu. Je n'ai pris quasiment aucun amusement à jouer à ce jeu, qui a tout de même pris la peine de mettre des graphismes. Le contenu est absent : les seules options disponibles sont une calculatrice (wow !) et un navigateur internet qui ne sert à rien.	Ok... là, on a du lourd. Ce jeu est long (environ 5 minutes pour les moi) pour 1ko. Le gameplay est génial, même s'il est assez dur à la fin (je ne l'ai pas terminé...). Je sais que cela fait parti du jeu, mais le fait que les monstres esquivent nos lancers est assez énervant, ainsi que la non-connaissance du prochain monstre à nous sauter dessus.	Jeu en couleurs (version monochrome hors-concours)	Ce jeu a peu de contenu finalement, basé sur du contenu généré aléatoirement ce qui rend des fois le jeu impossible à finir. L'XP est assez... inutile ? On se demande à quoi il sert. En regardant dans le code, j'ai par moment eu l'impression qu'il pouvait y avoir mieux, comme par exemple, comme l'a dit KikooDX, la fonction menu qui aurait été plus pertinente.	Ninestars nous rend un jeu avec beaucoup de contenu, un bon concept (labyrinthe à mur invisible) mais pourtant si dur, et si incompréhensible... on se demande ce que font certains blocs noirs, où l'on est, et surtout : où est la sortie ? Cela rend le jeu assez dur et inintéressant au bout de 5 minutes. Sinon, l'optimisation est très réussie.

KikooDX	NotAGame	Le téléporteur	Error	Match the numbers	Platformer	ERROR 120	Mouse-tracker	Cave fight	Labybug	Endless	Catch me
TECHNIQUE											
10 : Optimisation poids	8	9		8	8	5	7	9	9		2
5 : Contenu du jeu	5	4		2	4	4	1	3	4		1
5 : vitesse du jeu	5	4		5	3	5	2	5	4		2
5 : graphismes et présentation	2	3		4	4.5	3	5	5	5		0
Technique total : (sur 25)	20	20		19	19.5	17	15	22	22		5
AMUSEMENT											
10 : Gameplay/ressenti	10	8		6	9	7	2	8	7		1
5 : Concept	4	5		4	4	4	0	5	3		0
5 : Lisibilité de l'écran	3	4		4.5	3	4	4	5	5		0
5 : délai des entrées	5	5		4.5	3	5	2	5	5		0
10 : absence de bugs non méta	10	10		10	10	10	8	10	10		10
Amusement total : (sur 35)	32	32		29	29	30	16	33	30		11
Avis long	L'écran n'est pas vidé à l'initialisation, ce qui résulte en une superposition d'informations. C'est très certainement un excellent jeu, accessible et amusant (même si j'ai dû tricher pour trouver les bonnes touches à presser :E)	Un jeu amusant et complexe que je n'ai malheureusement pas entièrement compris ^^' Impressionnant pour seulement 1Ko.	Je n'ai pas compris, désolé Shadow mais je manque de temps :/ Noté rapidement.	A fun game, with good RNG implementation ! Most sad thing about this game is than it's almost impossible to first try a run. Noté rapidement. (Noted quickly)	Niveau gameplay, très sympa, un bon platformer, malgré le grand vide au milieu de l'écran prenant une trentaine de secondes à traverser. Optimisation, plutôt bon, mais la base de "ne pas fermer les crochets" n'est pas utilisée une seule fois, dommage :(	-5 points pour le dépassement de la limite des 1Ko évitable (j'ai très rapidement réussi à descendre en dessous de 970 octets). Noté rapidement.	Un "jeu" particulier, sans vraiment d'intérêt, je ne vois pas le lien avec le thème et même dans l'hors-sujet le projet n'est pas assez poussé (il y avait largement assez de place pour mettre un VRAI jeu à la place du navigateur, moins de 800 octets d'utilisés). J'appuie malheureusement l'avis de Massena.	Magnifique jeu, très original, extrêmement propre. Le seul défaut notable est le placement des touches de tir, il aurait été plus aisé de tirer avec OPTN/ALPHA/x2/ ^ par exemple. De plus, un petit bug facheux qui fait que certains tirs passent à travers des ennemis s'ils se déplacent lors du même cycle.	Le jeu est amusant, avec une idée originale et un secret (sans oublier la couleur). L'optimisation du programme aurait pu être augmentée en changeant le mode de génération (aléatoire par exemple), mais l'idée aurait perdu de son charme ;)	Ce jeu a malheureusement le strict minimum, commençons par le thème, inexistant ici. Le code est très faiblement optimisé, il n'est pas amusant (entièrement basé sur l'aléatoire) et est extrêmement lent. De plus, l'utilisation de la commande Menu aurait été beaucoup plus pertinente et propre que son propre menu, fonctionnant de la même façon, en plus laid et lent. Désolé, mais je ne peux pas mettre plus à ce programme.	

Total	NotAGame	Le téléporteur	Error	Match the numbers	Platformer	ERROR 120	Mouse-tracker	Cave fight	Labybug	Endless	Catch me
Technique (sur 50)	37	40	34	36	39	36	30	43	44	20	42
Amusement (sur 70)	64	63	66	58	58	62	40	66	60	40	60

Note de KikooDX. Amusement :  
+5 points à chaque jeu pour ne pas désavantager/avantager ceux qui n'ont qu'une seule note