

Résultats du 48h CPC

Petit rappel : le 48h CPC est un concours où les participants doivent créer un jeu en 48h (54h dans le cas présent). Ce jeu doit être en lien avec le thème du concours (ici le Seigneur Des Anneaux).

Les critères de notations sont :

- La qualité du code, bugs : 3 pts.
- L'originalité : 3 pts.
- Les graphismes, la présentation : 2 pts.
- Le gameplay, ergonomie : 2 pts.
- Un bonus de 0.5 pt pour la fidélité au sujet.

Et voici donc les résultats ! 😊

Tableau des notes attribuées par Dynasty :

Nom du jeu et auteur	Gameplay, ergonomie	Graphisme, présentation	Originalité	Qualité du code, bugs	Fidélité	Total
Arkenstone de Ne0tux	2/2	2/2	3/3	3/3	+ 0.5	10.5/10
Lost of ring de Zeprazy	0.5/2	0.5/2	1.5/3	2/3	+ 0.5	5/10
Anno de Pkplomb	1.6/2	1.8/2	3/3	1.5/3	+ 0.25	8.15/10
Gouffre de Helm de Ninestars	1.4/2	0.7/2	2/3	3/3	+ 0.25	7.6/10
Tir à l'orc de Louloux	1/2	1/2	2.5/3	2.5/3	+ 0.25	7.25/10
Gogollum de Casimo	1.4/2	0.7/2	2.3/3	2.5/3	+ 0.5	7.4/10
Sarouman Quest de Dodormeur	1.6/2	0.5/2	3/3	2.5/3	+ 0.3	7.9/10

Tableau des notes attribuées par Tsuneo :

Nom du jeu et auteur	Gameplay, ergonomie	Graphisme, présentation	Originalité	Qualité du code, bugs	Fidélité	Total
Arkenstone de Ne0tux	1.5/2	2/2	2/3	3/3	+ 0.5	9/10
Lost of ring de Zeprazy	1/2	0.5/2	2/3	2/3	+ 0.5	6/10
Anno de Pkplomb	1/2	1.5/2	3/3	1.5/3	+ 0.25	7.25/10
Gouffre de Helm de Ninestars	2/2	1/2	2/3	3/3	+ 0.25	8.25/10
Tir à l'orc de Louloux	2/2	1/2	1.5/3	2.5/3	+ 0.25	7.25/10
Gogollum de Casimo	1/2	1/2	2.5/3	2.5/3	+ 0.5	7.5/10
Sarouman Quest de Dodormeur	1/2	0.5/2	3/3	2.5/3	+ 0.5	7.5/10

Arkenstone

Dynasty : Ce jeu est selon moi LE jeu de ce 48h CPC. Le style de Ne0tux est largement ressenti, on peut l'estimer digne de Ice Slider ou encore CloneLab (tous deux ayant un Label rappelons-le !). Des pictures toujours magnifiques, des graphismes vraiment travaillés et détaillés... Le gameplay est très agréable et rapide pour du basic. L'originalité est là, le style du puzzle ou labyrinthe est très bien trouvé et l'histoire est vraiment recherchée ! Le code est d'une qualité indéniable et je n'ai pas trouvé de bugs... C'est le seul jeu qui dispose d'un aussi large panel de niveaux... En bref : FELICITATIONS Ne0tux !

Tsuneo : Comme d'habitude, que du bon. On retrouve la patte de l'artiste, un style bien à lui. Les seuls points négatifs sont pour moi le temps de chargement des niveaux (non je n'aime pas attendre !) et le fait que le jeu devienne relativement répétitif... Sinon les graphismes sont superbes, le concept est original et l'expérience de jeu très bonne. Comme l'a dit Dynasty, nous tenons ici LE jeu de ce 48h CPC.

Lost of the Ring

Dynasty : Un petit jeu où l'on joue Golum et où on doit retrouver l'anneau... Le jeu est en locate, les graphismes ne sont donc pas spécialement beaux. D'ailleurs le jeu n'est pas suffisamment fluide pour du locate. Le gameplay est plutôt agréable sinon, les ennemis donnent un peu de fun mais... 3 niveaux ?... Là c'est vraiment trop peu... ça ruine le gameplay : j'ai fini le jeu en 35 secondes montre en main ! Bref le jeu n'est pas du tout fini il reste donc à terminer. Le jeu est moyennement original, on en a déjà vu pas mal de jeux dans ce style, et si on excepte la phrase de fin... ce jeu aurait aussi pu être sur les Petits Poneys qu'on n'en saurait RIEN. Le code est sûrement optimisable mais est quand même plutôt bon. Si on excepte le bug corrigé par l'auteur en commentaire, je n'en ai pas rencontré. Courage Zeprazy, il faut finir ce jeu même si ce n'est pas pour le concours, il peut toujours nous divertir.

Tsuneo : Un tout petit jeu, il est vrai, mais avec pas mal de potentiel. Il faut à tout prix que tu continues ce jeu qui peut devenir un incontournable si tu t'y prends bien. En fait il faut rajouter des niveaux. Sinon le jeu est assez divertissant. Je n'ai pas non plus trouvé d'autres bugs que ceux corrigés. Ce qui est vraiment dommage c'est la durée de vie du jeu... Sinon tout est bien expliqué, on comprend rapidement. Je pense aussi que tu peux optimiser ton code, mais c'est un bon début, continue !

Anno

Dynasty : Ce jeu est bon (ça met dans l'ambiance ☺). Le gameplay de ce jeu est vraiment super fun, j'aime beaucoup et cela m'a beaucoup diverti. Dommage que la génération aléatoire fasse parfois des niveaux trop simple mais en même temps ça permet de ne pas s'en lasser trop vite. Le problème : je ne teste pas sur émulateur, et sur une calculatrice... C'est LENT. Je pense que ce jeu pourrait vraiment être plus rapide avec des techniques d'affichage beaucoup plus efficaces comme le Drawstat à la place des F-Line. Sinon niveau graphisme le jeu se révèle très agréable. Pour la qualité du code, ce n'est pas trop ça pour l'instant ! Si le code était plus optimisé, le jeu prendrait moins de place et serait plus rapide... c'est dommage car sa note aurait vraiment augmentée... Pas de bugs à signaler. Cependant il faut savoir que l'araignée est l'allié de Golum donc l'histoire tombe à l'eau. Donc Pkplomb, ton jeu est vraiment bien, il ne te reste qu'à l'optimiser pour qu'il devienne excellent.

Tsuneo : Je ne vais pas répéter tout ce qu'a dit Dynasty, c'est pour ça que je vais être rapide. Le jeu est fun, original, très beau graphiquement. Le problème ce sont les F-Line. Si tu le remanies en Drawstat, ce jeu risque de devenir un must have. Donc voilà, avec l'expérience, tu vas pouvoir optimiser ton jeu et le rendre vraiment très bon. Continue ainsi.

Gouffre de Helm

Dynasty : Nous voici donc projetés dans la bataille du Gouffre de Helm... et vous devez tuer le plus d'Orcs possible avec une catapulte. Le jeu est en Drawstat donc fluide et agréable à jouer. C'est vraiment pas simple au début de jouer car il faut se représenter le clavier par rapport à la map... c'est hardcore mais vraiment sympa ! Le système de niveaux vient enrichir la durée de vie du jeu. Cependant les graphismes sont assez peu soignés ce qui est tout de même dommage. L'originalité du jeu vient de comment on gère le tir, c'est bien trouvé. Au niveau de la qualité du code je n'ai pas grand-chose à dire, c'est bien optimisé. Je tiens cependant à préciser qu'il n'y avait pas de catapulte au gouffre de Helm ce qui fait que l'histoire du jeu n'est pas vraiment bonne. Un jeu plutôt bien en somme, les graphismes sont donc ce qui plonge la note du jeu car le reste est très bien.

Tsuneo : J'ai trouvé ce jeu très bon. Addictif. Le fait d'augmenter nos capacités à chaque changement de niveau est très bien géré et rajoute du fun. Le fait de pouvoir mettre ou enlever la grille rajoute de la difficulté ! Ce jeu est beau, je trouve, et on comprend que les graphismes ne peuvent pas être vraiment meilleurs pour les ennemis, vu la quantité qu'il en arrive à la fois. En somme, je dirai que ce jeu est un jeu original par ses commandes et son principe. Le tout reste très soigné, comme d'habitude chez Ninestars. Bon, je n'irais pas jusqu'à dire que ça a l'air « natif » (petit clin d'œil que lui seul comprendra !). Pour peaufiner le jeu, tu pourrais rajouter des bonus ou d'autres ennemis par exemple...

Tir à l'orc

Dynasty : On continue avec un autre jeu de tir... mais cette fois si à l'arc ! Donc un elfe à Minas Tirith qui doit tuer des Orcs... Au niveau du gameplay c'est assez moyen, tirer en dessous du niveau de la ceinture ne sert strictement à rien ; la précision de 10 par 10 est trop faible (je l'ai d'ailleurs modifiée pour mieux profiter du jeu) car parfois on ne peut pas toucher la tête ; sinon la trajectoire est bien faite et l'ajout du vent est sympathique. Niveau graphisme c'est pas mal mais il n'y a pas grand chose quand même... L'absence de menu est assez significative du manque de contenu du jeu : il n'y a qu'un mode de jeu qu'une difficulté répétitive peu de possibilité de tir et si on enlevait le système de meilleur score le jeu n'avait plus le moindre intérêt. Mais bon, l'originalité est là, (un jeu de tir à l'arc c'est plutôt bien trouvé selon moi) et le code est tout de même assez bien foutu. Aucun bug n'est à noter. Par contre, il n'y a pas d'elfe sur les remparts de Minas Tirith d'aussi loin que je me souviens... Encore un petit détail qui ruine l'histoire du jeu ☹ Mais je n'y peux rien je connais les films par cœur... Ce jeu aurait été réellement bon s'il avait bénéficié d'un contenu plus important car la réalisation du jeu est bonne.

Tsuneo : Je me suis éclaté sur ce jeu. Dommage qu'il y ait si peu de contenu, c'est vrai... Les graphismes sont bons, le principe n'est pas novateur mais fun ! L'ajout du vent est un bon point. Dommage qu'il y ait si peu d'angles de visée, c'est vrai... Le jeu aurait besoin de quelques petits bonus à attraper, capacités à avoir... Les graphismes sont sympathiques, mais ne rattrapent pas le manque de contenu... En tout cas ça serait un très bon mini-jeu dans une compilation de mini-jeux ! On voit le professionnalisme de Louloux dans la réalisation de ce jeu.

Gogollum

Dynasty : Et un nouveau jeu de poursuite ! Mais attention, ici il n'y a pas que se faire attraper qui compte... la vision de votre ennemi est son arme la plus fatale ! Donc dans ce jeu on est Bilbo et on doit fuir Golum à travers des niveaux générés aléatoirement. Le gameplay est sympathique, le choix des items ainsi que le principe des points malus sont vraiment très intéressants, tout autant que le fait que se soit la vision qui compte majoritairement ! Le jeu est très amusant à jouer. Par contre il faut savoir que tous les niveaux ne sont pas possibles avec seulement 1 pelle et 1 magie. Pour faire un record il faut donc attendre de tomber sur un niveau réalisable ce qui est dommage. Les graphismes sont en locate, ils ne sont donc pas très beaux... mais les quelques effets comme la magie ou la pelle sont plutôt biens. L'idée de l'histoire est assez originale même si sa réalisation est plutôt classique. Le code est assez bon sans être excellent. L'histoire du film (Le Hobbit dans le cas présent) est très bien respectée. En soit c'est un bon jeu qui est un peu gâché par de petits défauts par ci par là...

Tsuneo : Je n'ai pas facilement compris le but de ce jeu... Je dois être un peu limité ! En tout cas la réalisation du jeu est assez propre, le code est bon. Le principe du jeu est assez innovant et sympathique, toutes les options à régler sont un énorme bon point, j'adore les jeux personnalisables. Les graphismes en locate rajoutent en fluidité et sont bien gérés, pas de problème là-dessus. Le rendu est bon, on arrive à stresser quand Golum nous voit, le jeu est

assez immersif, je dirais même. Un bon projet, à peaufiner un peu, à perfectionner, à ne pas abandonner !

Sarouman Quest

Dynasty : Et pour finir, le premier jeu a avoir été posté (ma logique est imparable ☺), un jeu de gestion ! Bon, le gameplay est plutôt cool, j'ai un peu galéré au début (je me faisais manger par mes troupes au premier jour...) mais une fois pris en main ce jeu est vraiment intéressant. Le problème c'est que j'ai du mal à noter les graphismes d'un jeu en mode texte... Vu que c'est « Graphisme et Présentation » je mets des points pour la présentation qui est très claire. Ce jeu est très original, un jeu de gestion sur le Seigneur des Anneaux, je ne l'aurais jamais eue cette idée... Niveau code et bien je trouve qu'il est bon, je n'ai pas grand-chose à dire sur l'optimisation et je n'ai pas trouvé de bug. Cependant, au bout de 24 jours j'ai fini pas vaincre le Gouffre de Helm et là je me suis dit : « Depuis quand Sarouman a-t-il gagné à Helm ?! »... Donc là encore un petit problème avec le film même si ça aurait fait drôle de devoir perdre obligatoirement à la fin du jeu. C'est donc un très bon jeu de gestion que nous livre Dodormeur, même si l'absence de graphisme est assez pénalisante.

Tsuneo : Je ne suis vraiment pas un adepte de jeux de gestion... Donc je n'ai pas vraiment pu juger ce jeu... J'ai vraiment un problème avec ce type de jeu, c'est bien trop stratégique pour moi ! J'ai donc un peu suivi l'avis de Dynasty... En tout cas, la présentation aurait pu être revue... Un gros manque de graphismes pour ce jeu je pense... Mais il n'en reste pas moins un jeu original et bien réalisé, chapeau ! Le seul point faible de Dodormeur : la présentation et l'orthographe... C'est assez récurrent... Je pense que c'est le seul effort à faire pour que tes jeux deviennent vraiment des hits. Niveau bugs et code, rien à signaler, c'est propre !

Et voici le classement final !

Arkenstone de Neotux	9.75/10
Gouffre de Helm de Ninestars	7.925/10
Sarouman Quest de Dodormeur	7.7/10
Anno de Pkplomb	7.7/10
Gogollum de Casimo	7.45/10
Tir à l'orc de Louloux	7.25/10
Lost of ring de Zeprazy	5.5/10

Neotux est donc le vainqueur, suivi de Ninestars ! Dodormeur et Pkplomb obtiennent la troisième place ex aequo et suivent de très près Ninestars. Nous retrouvons un peu plus loin respectivement Casimo et Louloux à la 5^{ème} et 6^{ème} place. Pour finir, Zeprazy obtient la dernière place, mais la concurrence a été rude et il ne faut surtout pas se décourager, nous pensons qu'il doit continuer son projet qui peut être prometteur.