

Test des jeux de la 10eme édition des 48 CPC par Dark Storm

Airwolf

1) Bugs et qualité de programmation

Bon code, bonne utilisation des pictures, mais le flash donne un effet bizarre.
Aussi, l'hélico peut rentrer dans les murs...

=> 1,5/3

2) Originalité et fidélité

Bon jeu, je met 2 pour l'utilisation des pictures 1024.

=> 2/2

3) Graphismes et présentation visuelle

De bons graphismes, rien à dire là dessus.

=>2/2

4) Gameplay et durée de vie

Le flash rend le jeu quasi injouables, c'est assez énervant. De plus, il y a peu de niveaux, ce qui est dommage.

Toutefois, l'histoire est marrante.

=>1,5/3

5) Immersion : 0

6) Restauration : 0,25

Total : 7,25/10

Un jeu qui a du potentiel, mais le Basic reste limitant. Dommage...

Get On

1) bugs et qualité de programmation

Bon code, seul un petit bug (corrigé sur le topic) est recensé.

=> 2,5/3

2) originalité et fidélité

Bonne fidélité, et beaucoup d'originalité à la fin ^^

=> 2/2

3) graphismes et présentation visuelle

De bonnes cinématiques, mais les unités sont difficilement distinguables...

=>1,5/2

4) gameplay et durée de vie

Les deux modes de jeu sont un bon point, même si le mode « surface » est vraiment répétitif. Le mode souterrain est vraiment sympathique, et on se prend au jeu.

=>2,75/3

5) immersion : 0,5

6) restauration : 0,5

total : 9,25/10

Un bon jeu de réflexion, pour le mode souterrain tout du moins ^^
Bravo à l'auteur.

Sabotage

1) Bugs et qualité de programmation

Bonne qualité du code, je n'ai pas vu de bug (contrairement à ce que dit l'auteur...).

=> 3/3

2) Originalité et fidélité

Pour une fois qu'on incarne autre chose que de purs soldats, le résultat rend bien.

=> 2/2

3) Graphismes et présentation visuelle

De très beaux graphismes pour du Basic, et la présentation est bien faite.

=>2/2

4) Gameplay et durée de vie

Dix niveaux, c'est peu, mais certains demandent pas mal de réflexion. En tout cas, le jeu est facile à prendre en main, c'est un bon point.

=>2,5/3

5) Immersion : 0,5

6) Restauration : 0,25

Total : 10,25/10

un très bon jeu, qui possède des graphismes excellent et une histoire immersive. Bravo a l'auteur !

European war

1) Bugs et qualité de programmation

Ben là, on commence mal : on ne peut pas lancer le jeu sans une erreur. Sinon, c'est assez bien programmé, et il n'y a pas d'autre bugs.

=> 2/3

2) originalité et fidélité

Le jeu reste très classique pour un jeu sur le thème de la guerre. Les camps Nazis/Alliés sont un peu trop monotones à la fin...

=> 1,25/2

3) graphismes et présentation visuelle

En locate, mais c'est pas immonde. La présentation est claire en tout cas.

=>1,5/2

4) gameplay et durée de vie

Les soldats ne tirant que devant eux, on est vite limité dans le choix de notre tactique. De plus, il n'y a pas d'IA, une simple aurait tout de même rendu le jeu plus attractif.

=>1,5/3

5) immersion : 0

6) restauration : 0,25

total : 6,5/10

Un jeu de tactique, mais dont l'unique mode deux joueurs pénalise...

Crazy Army

1) bugs et qualité de programmation

Pas de bugs apparents, et un bon code.

=> 3/3

2) originalité et fidélité

Une bonne originalité, le scénario est bien fait.

=> 2/2

3) graphismes et présentation visuelle

Les locales sont bien utilisés, mais méritent d'être améliorés.

=>1,5/2

4) gameplay et durée de vie

Les différents niveaux ont tous un gameplay différent, c'est bien. De plus, ils sont tous bien faits. Toutefois, le dernier niveau devient vite injouable, à cause de l'IA...

=>2,5/3

5) immersion : 0,5

6) restauration : 0,25

total : 9,75/10

Bon jeu, mais le dernier niveau aurait pu être amélioré.

Pandemic Rim

1) bugs et qualité de programmation

Un gros bug lorsque qu'on lance le jeu, mais l'auteur l'a corrigé.

Sinon, le reste est bien, mais se référer au gameplay pour les points qui sont pas des bugs, mais presque.

Sinon, on peut avoir des 0,78351 morts, c'est bizarre...

=> 2/3

2) originalité et fidélité

Coté originalité, on peut difficilement faire mieux : tuez tout le monde avec un super virus biologiquement modifié depuis votre console.

=> 2/2

3) graphismes et présentation visuelle

La carte est bien présentée, mais les infos variables peuvent être mieux organisées. Heureusement qu'il y a une aide intégré au jeu.

=>1,5/2

4) gameplay et durée de vie

Je trouve ce jeu assez marrant, mais il devient vite assez répétitif. Comment fait-on pour perdre, je sais pas... Sur 5 parties, j'ai tout gagné.

=>1,5/3

5) immersion : 0,25

6) restauration : 0 => Y'a un sous-programme qui ne sert à rien...

total : 7,25/10

Un peu plus de choix, et un menu un peu mieux fait (devoir attendre lorsqu'on s'est trompé de page, c'est chiant) aurait été attendus

Défense du fort

1) bugs et qualité de programmation

Au bout d'un tour, on a le droit à un bel « argument error ».
Sinon, ça va à peu près, il manque juste le programme d'aide.

=> 2/3

2) originalité et fidélité

On ne sait pas trop à quelle époque ça se passe, mais on sait que les intéressés se font la guerre.

=> 1,5/2

3) graphismes et présentation visuelle

Les locates sont encore une fois bien utilisés, mais plus de clareté dans les actions à faire serait sympa.

=>1,5/2

4) gameplay et durée de vie

Pas de mode 1 joueur, c'est donc au tour par tour avec vos amis que vous devrez jouer. Enfin, si vous arrivez à finir le premier tour sans une erreur... Bref, à cause de celle-ci, on ne peut pas apprécier le jeu.

=>1,5/3

5) immersion : 0,25

6) restauration : 0

total : 6,75/10

un jeu sympathique, mais qui ne dispose pas de mode 1 joueurs ou d'histoire plus construite. Et c'est dommage.

Tanks::Cold War

1) bugs et qualité de programmation

Un bon code, et pas de bugs trouvés. Le Draw Stat n'est pas assez exploité, je trouve.

=> 2,75/3

2) originalité et fidélité

Il y a plusieurs arènes, mais je n'ai encore jamais vu de tank se tirer dessus en haut des toits de Berlin ^^

=> 1,5/2

3) graphismes et présentation visuelle

D'excellents graphismes pour du Basic, les explosions sont bien gérées, et le menu assez clair.

=>2/2

4) gameplay et durée de vie

On ne peut pas jouer tout seul, mais les différentes arènes (créées aléatoirement) rendent le jeu bien plus addictif. Pour quelqu'un qui aime bien les parties de worms entre amis, il sera content.

=>2,5/3

5) immersion : 0,5

6) restauration : 0,5

total : 9,75/10

un joli jeu, mais qui ne dispose pas de mode 1 joueur.

Test des jeux de la 10eme édition des 48 CPC par Dodormeur

1) Airwolf

1) bugs et qualité de programmation

un bug d'effacement lorsque l'on détruit certain blocs
les tirs partent de la queue de l'hélico quand il est retourné
syntax error quand on veut quitter depuis le menu
la reste est bien.

=> 1,5/3

2) originalité et fidélité

le jeu se passe pendant la guerre froide (j'imagine), mais est aussi adapté d'un jeu existant (merci le JDG)

=> 1,5/2

3) graphismes et présentation visuelle

le jeu est joli et les sprites rendent bien, mais le flash lors des déplacement est juste horrible quand vous devez traverser un couloir étroit (attention au crise d'épilepsie)

=>1,5/2

4) gameplay et durée de vie

c'est la que ça se corse...

déjà, il est très dur de passer dans un tunnel sans prendre de dégâts a cause du flash, ensuite pour viser un blocs situé juste au dessus du sol, il faut un tres bon timing, et enfin on ne sait pas trop ou on peut aller et ou on ne peut pas (mettre une ligne au bord des ecran qu'on ne peut traverser aurait pu résoudre ce problème)

de plus, le jeu est court (3 niveaux +1 didacticiel), ce qui ne vous occupera pas plus de 10 minutes

=>1/3

5) immersion : 0,5

6) restauration : 0 (syntax error)

total : 6/10

l'auteur a essayé de faire quelque chose de trop dur pour le basic en utilisant un outil communautaire, mais cela n'a pas bien fonctionné. Dommage.

?) Get On

1) bugs et qualité de programmation

un bug quand je veut jouer a la surface (corrigé par l'auteur sur les commentaires du jeu)
sinon le jeu m'a l'air bien codé

=> 2,5/3

2) originalité et fidélité

pendant la 2eme guerre mondiale, et la fin réserve effectivement une surprise

=> 2/2

3) graphismes et présentation visuelle

les cinématiques sont très jolies, mais on ne sait pas forcément a quoi correspond les sprites dans le souterrain ou en surface, une aide aurait été la bienvenue.

(les sprites des soldats dans les cinématiques m'ont fait penser a métal slug, est-ce une inspiration ?)

=>1,5/2

4) gameplay et durée de vie

le jeu est composé de deux mode : un en surface et un en souterrain.

Celui en surface est un jeu d'esquive de missile, un peu trop facile, ce qui fait que l'on y joue un peu, mais que l'on y revient pas.

Par contre, celui en souterrain nous met dans un labyrinthe ou nous devons nous rendre d'un point A a un point B. la difficulté venant du fait que des rochers bloquent le chemins, et d'autres subtilité.

De part ses deux mode de jeu (surtout le souterrain), le jeu dispose quand même d'une longue durée de vie, et on y revient avec plaisir.

Cependant une aide plus précise aurait été la bienvenue, pour pouvoir comprendre toutes les mécaniques du jeu

=>2,5/3

5) immersion : 0,5

6) restauration : 0,5

total : 9,5/10

un très bon jeu, qui marie bien le locate et le graphique. Bravo a l'auteur !

?) Sabotage

1) bugs et qualité de programmation

je n'ai jamais eu le nesting error dont parle l'auteur, je ne retire donc pas de point
le jeu m'a l'air bien codé, il y a de belles optimisations

=> 3/3

2) originalité et fidélité

on incarne les résistants pendant la WW2, ce qui change agréablement

=> 2/2

3) graphismes et présentation visuelle

le jeu est très beau, que ce soit pendant les cinématiques ou lorsque l'on fait exploser les ponts, tous différents.

=> 2/2

4) gameplay et durée de vie

le gameplay est assez classique (le problème du voyageur de commerce, sauf qu'il ne faut pas revenir au point de départ), mais plaisant à jouer.
Lors des derniers niveaux, l'affichage met du temps à s'actualiser, ce qui peut énerver certains.
Avec ses dix niveaux de plus en plus longs, ce jeu vous occupera un certain temps ;)

=> 2/3

5) immersion : 0,5

6) restauration : 0,5

total : 10/10

un très bon jeu, qui possède des graphismes excellents et une histoire immersive. Bravo à l'auteur !

?) European war

1) bugs et qualité de programmation

un bug causé par $A > 3 \Rightarrow$ locate 9,A-3,« 1993: » (le \Rightarrow va au prochain retour à la ligne, CAD le « : », même si il est entre guillemet) (ce bug revient plusieurs fois). Cependant, comme l'auteur n'a pas ce bug, je ne retire pas beaucoup de point, considérant que le bug a été résolu avec l'os des SH4. sinon le reste est bien

$\Rightarrow 2,5/3$

2) originalité et fidélité

un combat nazi/allié... assez classique

$\Rightarrow 1/2$

3) graphismes et présentation visuelle

le jeu n'est pas exceptionnel a ce niveau-la, mais il n'est pas moche non plus
 $\Rightarrow 1,5/2$

4) gameplay et durée de vie

il n'y a qu'un mode deux joueur... cela limite la durée de vie.
Les soldats ne peuvent tirer que devant eux.
Quand j'ai voulu refaire une partie, j'ai eu un argument error

$\Rightarrow 1/3$

5) immersion : 0

6) restauration : 0,5

total : 6,5/10

un mode solo aurait VRAIMENT été apprécié

?) Crazy Army

1) bugs et qualité de programmation

pas de bug, et le code me semble bien (même si je mérite la castration)

=> 3/3

2) originalité et fidélité

bon, l'histoire est originale, mais n'est pas réellement fidèle à un événement

=> 1/2

3) graphismes et présentation visuelle

le jeu en locate n'est pas exceptionnel, mais dispose de quelques effets sympathiques

=>1,5/2

4) gameplay et durée de vie

le jeu est composé de trois niveau (+un tutoriel).

Le premier niveau est un labyrinthe, ou vous pouvez exploser jusqu'à cinq murs.

Le deuxième niveau est comme le premier, sauf que le moindre contact avec un mur vous tue. Le gros problème étant que votre personnage va (trop) vite, et que donc il ne faut appuyer que très brièvement pour éviter la mort.

Le troisième niveau est une intro au quatrième, on doit produire des ressources en appuyant sur alpha. Je ne sais pas si c'est un bug, mais il suffit de rester appuyer pour continuer à produire des ressources, donc il est très facile de faire 500 de ressources.

Arrive enfin le quatrième et dernier niveau, ou vous devez créer votre armée pour vaincre le joker. Il faut pour cela tapoter alpha pour produire des ressources, et vous pourrez améliorer votre production et votre armée (ce niveau m'a fait penser à candybox). Le joker vous attaquera de temps en temps. Le problème est qu'au bout de la deuxième ou troisième attaque, le jeu lancera des attaques en boucles, sans vous laisser produire des unités ou faire autre chose, je ne sais pas si c'est un bug ou si c'est voulu... c'est dommage, c'était mon niveau préféré

=>2/3

5) immersion : 0,5

6) restauration : 0,5

total : 8,5/10

les différents gameplay sont sympathiques, mais c'est dommage que le dernier niveau n'aie pas été plus exploité ...

?) Pandemic Rim

1) bugs et qualité de programmation

l'auteur a corrigé un bug qui faisait planter le jeu dès le début, certains textes restent affichés (un vaccin a été découvert) ou d'autres ne le restent pas assez longtemps (quand on a déjà un objet que l'on veut acheter).

Il y a aussi quelques fautes d'orthographe, mais je n'ai pas le droit de critiquer quelqu'un sur ce point X)

sinon le reste est bien (belle utilisation des graphs)

=> 2/3

2) originalité et fidélité

le jeu raconte la guerre entre les humains et les kanjis, et pour une fois, c'est les humains les méchants qui utilisent la guerre bactériologique, malgré la convention de Genève :p

=> 2/2

3) graphismes et présentation visuelle

le jeu est assez joli, mais le texte qui reste affiché sur la carte (« un vaccin a été découvert ») fait un peu tâche

=> 1,5/2

4) gameplay et durée de vie

le jeu consiste à détruire tous les kanjis en envoyant un virus et en l'améliorant.

Le gros problème est que la seule interaction que l'on peut avoir avec le jeu, c'est en achetant des améliorations. On a pas vraiment l'impression de diriger le jeu, car les effets des améliorations sont sensiblement les mêmes (plus de mort, plus de contamination, et plus de résistance). Ce qui fait qu'au bout de 2 parties on tourne un peu en rond.

A noter que j'ai réussi à avoir des 0,15 de morts... j'ai réussi à créer des zombies :D (ou alors c'est un bug... c'est au choix)

=> 1,5/3

5) immersion : 0,5

6) restauration : 0 => c'est bien joli de faire un sous-programme pour restaurer les paramètres, mais ça ne sert à rien si il s'arrête avant... (un stop en première ligne)

total : 7/10

plus d'interaction et plus de choix aurait fait un excellent jeu.

?) defense du fort

1) bugs et qualité de programmation

il manque le programme d'aide et j'ai eu un argument error pendant une partie.
Sinon le reste est bien

=> 2/3

2) originalité et fidélité

le jeu se passe au moyen-âge, mais ne relate pas de conflit spécifique

=> 1/2

3) graphismes et présentation visuelle

le jeu en locate est clair, c'est le principal

=>1,5/2

4) gameplay et durée de vie

le jeu est un jeu de stratégie au tour par tour relativement classique.

Le problème étant que le jeu ne propose pas de mode 1 joueur, il vous faudra vous trouver des amis ou être schizophrène. la durée de vie en est réduite en conséquence.

=>2/3

5) immersion : 0

6) restauration : 0

total : 6,5/10

un jeu sympathique, mais qui ne dispose pas de mode 1 joueurs ou d'histoire plus construite. Et c'est dommage.

?) Tanks::Cold War

1) bugs et qualité de programmation

le jeu m'a l'air bien programmé, cependant une utilisation des graph aurait pu améliorer la vitesse.

=> 2,5/3

2) originalité et fidélité

le jeu se passe pendant la guerre froide, mais on ne sait pas pourquoi on a deux tanks qui se tirent dessus en plein Berlin...

=> 1/2

3) graphismes et présentation visuelle

le jeu est assez joli, les explosions rendent bien

=>1,5/2

4) gameplay et durée de vie

le fait de ne pas avoir de mode 1 joueur est assez gênant.

La hitbox des tanks est très réduite, ce qui fait qu'il faut à peu près 5 coups d'essai pour toucher la cible, ce qui peut être un peu ennuyant, et rendre les parties trop longues

=>1,5/3

5) immersion : 0

6) restauration : 0,5

total : 7/10

un joli jeu, mais qui ne dispose pas de mode 1 joueur.

	Darkyz	Dodormeur	Moyenne
Airwolf	7,25	6	6,63
Crazy army	9,75	8,5	9,13
Defense du fort	6,75	6,5	6,63
European war	6,5	6,5	6,5
Get on	9,25	9,5	9,38
Pandemic rim	7,25	7	7,13
Sabotage	10,25	10	10,13
Tanks :: cold war	9,75	7	8,38

Ordre de victoire :

- 1) Sabotage
- 2) Get on
- 3) Crazy Army
- 4) Tank ColdWar
- 5) Pandemic rim
- 6) Airwolf / Defense du fort
- 7) European War