

48h CPC

Les tests des jeux de la 9^{ème} édition du 48CPC, par
Smashmaster et Btl

Les Tests De Smashmaster

Impossible Shot

Qualité du code, programmation, bugs 2 / 3

Algorithme 0,5/1

- > Dans la boucle principale, la fonction Sleep(300) ralentit le jeu, du coup les touches sont beaucoup moins réactives.
- > Lorsque l'ennemie prend des dégâts, le programme se met en pause tant que l'animation de l'explosion n'est pas finie, pas super.

Lisibilité/Clarté du code 1/1

Pas de commentaire, mais les commentaires ne sont pas nécessaire étant donné que le code est très compréhensible.

Bug 0,5/1

Quelques problèmes avec la Hitbox, parfois le vaisseau traverse les météorites sans prendre de dégât, parfois non.

Originalité 1/2

C'est un jeu où il faut éviter des obstacles (ici des météorites) tout en essayant de tuer l'ennemie, pas assez complet à mon goût.

Graphisme, présentation visuelle 2/2

Difficile de faire mieux, les animations sont bien travaillées, les météorites sont réalistes, les menus sont jolis, tout est parfaitement clair et ne surcharge pas l'écran.

Gameplay, ergonomie et durée de vie 1/3

Durée de vie 0/1

Ce jeu n'est pas vraiment un jeu à niveau, on peut juste choisir le niveau de difficulté, ce qui n'est pas pareil, entre les niveaux de difficulté il y a seulement les nombres de vies qui changent, pas le nombre de vaisseau, nombre de météorites, l'IA reste identique etc.
Ce jeu est beaucoup trop répétitif, on s'en lasse très vite, la durée de vie est inférieure à 2h => pénalité au niveau de la durée de vie.

Gameplay, ergonomie 1/2

- > les menus sont clairs, les touches ont été bien choisies, malheureusement ce jeu est assez lent, du coup les touches ne réagissent pas toujours.
- > les nombres de vies restantes ne sont pas affichés, dommage.

Bonus pour la compatibilité SH4 0,5/0,5

NOTE : 6,5/10

Savior 2

Qualité du code, programmation, bugs 2,5 /3

Algorithme 1/1

Le code est bien optimisé.

Lisibilité/Clarté du code 0,5/1

Les fonctions n'ont pas été indentées, il manque dans certains endroits des commentaires.

Bug 1 /1

Aucun bogue rencontré

Originalité 1,5/2

Le fait de pouvoir acheter des équipements/armes pour le vaisseau rend ce jeu original, l'IA et le nombre de vie de chaque ennemie est différente.

Graphisme, présentation visuelle 1,5/2

Les différents vaisseaux sont plutôt bien travaillés, mais il y en a quelques-uns qui ne ressemblent pas vraiment à des vaisseaux. Les menus, de même que la page du marchand, ne sont pas très jolis. Les animations des vaisseaux ennemis et des tirs sont très bien réussis.

Gameplay, ergonomie et durée de vie 2 /3

Durée de vie 1/1

30 niveaux => pas de pénalité au niveau de la durée de vie

Gameplay, ergonomie 1/2

Même en mode facile ce jeu est très difficile, car les tirs ennemis sont très nombreuses.

Les touches ont été mal choisies, il aurait été préférable de pouvoir tirer avec la touche SHIFT.

Pas de système de sauvegarde, sachant qu'il y a 30 niveaux et que l'on meurt assez souvent il aurait été préférable d'avoir un système de sauvegarde.

Bonus pour la compatibilité SH4 0/0,5

Ce jeu est malheureusement incompatible avec les calculatrices SH4

NOTE : 7,5/10

Les Tests De BTL

Impossible shot de Louloux

Qualité du code, programmation, bugs 2.3/3

Lisibilité/Clarté du code 0,8/1

les noms de variable indique clairement les fonctions dans lesquelles on se trouve mais je préfère quand même quand quelques commentaires expliquent la fonction du morceau de code.

Algorithme 1/1

c'est bien programmé et lisible

Bug 0.5/1

parfois on croise des météorites sans mourir, quand on touche un ennemi le jeu s'arrête et quand on tire le jeu ralenti...

Originalité 1/2

C'est un jeu existant sous des centaines de formes différentes. Mais pour les calto il y aurait un moyen très sympa de l'améliorer : ce serait de pouvoir y jouer a 2 en multi-calto.

Graphisme, présentation visuelle 1.5/2

Les vaisseaux sont bien faits, comme les météorites. Mais je n'aimes pas l'icône, il faut du mouvement ou quelque chose qui donne envie d'y jouer.

Gameplay, ergonomie et durée de vie 2/3 pts

Gameplay 1/1

Gameplay très simple à prendre en main (même s'il manque une petite option aide au début parce que les touches ne sont pas si intuitive que ça.)

Ergonomie 1/1

Ergonomie très bonne, les touches ont été bien choisies.

Durée de vie 0/1

Durée de vie assez courte, on s'en lasse plutôt vite, il lui manque quelque chose.

Bonus pour la compatibilité SH4 : 0.5/0.5

NOTE : 7,3/10

Savior 2 de Dodormeur

Qualité du code, programmation, bugs 2.3/3

Lisibilité/Clarté du code 0.7/1

on a parfois des commentaires mais plus pour le programmeur que pour celui qui regarde le code. Donc on en trouve la ou le programmeur en a besoin puis a quelques endroit « pour faire genre » mais en mettre un peu plus serait sympa ☺

Algorithme 0,9/1

c'est bien programmé mais pas toujours très compréhensible

Bug 1/1

le contraste est mal réglé pour ma calto mais je ne peux pas en juger vu que je n'ai pas de graph 75/85/95. Sinon je n'ai pas vu d'autres bugs...

Originalité 1.5/2

le jeu n'est pas très original en soi mais je trouve que la multitude d'armes et de vaisseaux différents le rend intéressant. De plus j'ai très fort apprécié les mouvements des vaisseaux ennemis

Graphisme, présentation visuelle 1.5/2

Certains vaisseaux sont bien faits, d'autres un peu moins, mais j'en garde quand même une bonne impression. L'icône est également totalement à refaire.

Gameplay, ergonomie et durée de vie : 2.5/3 pts

Gameplay 1/1

Gameplay très facile est intuitif

Ergonomie 0.5/1

les touches fléchées sont évidemment naturelles mais je n'aurais pas mis la touche [EXE]

Durée de vie 1/1

Sa durée de vie m'a l'air correct même si ne suis pas aller très loin dans le jeu par manque de temps.

Bonus pour la compatibilité SH4 0/0.5

NOTE : 7,8/10

Les notes finales

Smashmaster						
	Qualité du code, bugs	Originalité	Graphisme	Gameplay, durée de vie	Bonus SH4	Note Finale
Savior 2	2,5	1,5	1,5	2	0	7,5
Impossible Shot	2	1	2	1	0,5	6,5

BTL						
	Qualité du code, bugs	Originalité	Graphisme	Gameplay, durée de vie	Bonus SH4	Note Finale
Savior 2	2,3	1,5	1,5	2,5	0	7,8
Impossible Shot	2,3	1	1,5	2	0,5	7,3

	Moyenne des deux notes
Savior 2	7,65
Impossible Shot	6,9