

Test des jeux du concours anniversaire

Louloux

Introduction

Avant que vous ne lisiez mes tests des différents jeux, sachez que j'ai pris une plage de notes beaucoup plus large que celles dont on a l'habitude dans les notes sur Planète Casio, puisque mon but n'est pas de saluer le travail des auteurs mais de l'évaluer et de le comparer. Alors j'ai pu parfois être dur, mais sachez que tous vos jeux sont le fruit d'un travail que je remarque et apprécie. Néanmoins, j'ai essayé d'être très objectif et autant que possible exhaustif, je ne fais aucune remarque par hasard donc je vous prie d'en prendre compte pour éventuellement améliorer vos jeux après le concours, sans limite de temps ni contrainte d'aucune sorte. Je rédige les tests en m'adressant à leur(s) développeur(s), je trouve cela plus sympathique et constructif.

De plus, j'avoue avoir été beaucoup plus exigeant avec le code des add-ins qu'avec le **Basic**, parce que le **Basic** est un langage très particulier et qu'on se débrouille avec comme on peut, et vu les avantages innombrables du **C/C++** je trouve cela juste de mettre la barre plus haut.

En revanche je ne fais pas la moindre distinction entre les solos et les duos pour ces tests, même si évidemment dans les résultats du concours il y aura des gagnants pour chaque catégorie.

Une dernière chose : mon échelle de notation va de 0.25 en 0.25, et je ne mets jamais 0 à un critère où j'estime qu'il y a eu du travail, même décevant, et je ne mets jamais 2 lorsqu'il y a des choses à reprocher.

1 Zelda PC

Qualité du code, bugs (1.75/2)

Le code est propre, il ya des astuces ingénieuses.

Par contre 2 ou 3 petits bugs à signaler : les portes fermées dans les sous-sols, au lieu de nous bloquer, soit provoquent un **Dim Error**, soit nous font prendre des raccourcis non prévus (ce qui permet entre autres de diviser par 3 le parcours dans le donjon final).

Originalité, respect du thème (2/2)

Le thème est très bien respecté : en effet Zelda est pour moi l'illustration du départ à l'aventure.

Un RPG en **Basic**, c'est toujours osé, alors un Zelda c'était carrément inespéré !

Graphismes, présentation visuelle (2/2)

Pour du **Basic** on ne peut que se réjouir d'un tel effort. C'est assez joli et tu n'es pas tombé dans le piège de simplifier les décors au maximum pour optimiser le temps d'affichage.

Bonne utilisation du Drawstat !

Gameplay, ergonomie (1.5/2)

Certes il faut activer le CPU-speed au maximum pour rendre le temps d'affichage pas trop handicapant, mais sinon c'est très jouable, les commandes sont bien choisies. Un petit bémol : tout le jeu repose sur une seule arme, on aurait apprécié l'utilisation d'une seconde touche pour se protéger, tirer à distance (arc, boomerang), etc.

Durée de vie (1.5/2)

Il m'a fallu environ une heure pour finir le jeu. Il y a une seule quête, un seul boss. Mais c'est déjà ça, c'est déjà un bel effort quand on sait que le temps pour réaliser le jeu était limité.

Conclusion (8.75/10)

C'est clairement le jeu que j'ai préféré dans ce concours, il y a un réel travail qui mène à un jeu abouti, on prend du plaisir à y jouer. Bravo !

Je lui donne sans trop hésiter la première place pour ce concours, et je pense ne pas être le seul.

2 Professeur Layton

Qualité du code, bugs (1.25/2)

Aucun bug à signaler.

Par contre plusieurs remarques au niveau du code : les énigmes/scénarios/dialogues ont toutes/tous le même code avec en gros les chaînes de caractères qui changent, et 2/3 trucs comme le nombre de pages ou le mode de réponse. Pourquoi ne pas tenter de faire un code unique et un switch qui affecterait ces valeurs selon l'énigme/scénario/dialogue, ou un tableau de tableaux/structures/objets ? Le code tel qu'il est est lourd et extrêmement redondant, l'add-in en est d'autant plus volumineux : il prend pas moins d'un dixième de la mémoire flash de la calto.

De surcroît l'utilisation de plein de **if** successifs testant une même variable, c'est assez moche. Un **switch** est plus qu'encouragé dans ce genre de cas. Un **switch** c'est un seul test, des conditions successives c'est autant de comparaisons inutiles.

Originalité, respect du thème (2/2)

Le thème est bien respecté, on a une belle aventure qui en plus est fortement liée à Planète Casio. Quel plaisir de voir le cher Professeur Layton enquêter pour nous !

De plus, ce genre de jeux est rare dans le monde de la programmation Casio, ça sort clairement des genres dont on a l'habitude sur nos chères machines.

Graphismes, présentation visuelle (2/2)

C'est joli, j'aime beaucoup le type de menu principal, le soin sur les décors comme sur les persos. On retrouve Layton et Luke très fidèles au jeu d'origine jusqu'à leurs expressions faciales, par exemple l'animation de vérification de la réponse à l'énigme par Layton (j'ai joué à la version "La Boîte de Pandore" sur Nintendo DS et c'est tout à fait ça).

Gameplay, ergonomie (1.25/2)

Quelques critiques à faire au niveau de l'ergonomie : les déplacements sont mal pensés à mon goût : être obligé à chaque lieu de faire apparaître la barre, choisir le mode de déplacement puis enfin se déplacer, c'est très long. J'aurais plutôt vu ça comme ça : les touches **REPLAY** pour se déplacer vers la gauche ou la droite, passer par une porte ou revenir en arrière, une touche comme **alpha** pour discuter, **OPTN** pour interagir avec le décor et **MENU** pour voir l'avancement des énigmes, puis **EXIT** pour quitter.

De plus -sur calto SH3 tout du moins- certaines animations sont trop longues. Comptez 8 secondes pour l'écran d'accueil, et 12 pour l'écran de nouveau chapitre par exemple. Ce n'est qu'un ralentisseur à changer dans le programme mais ce serait bien plus agréable.

Durée de vie (1/2)

Certes il y a pas mal d'énigmes donc il y a de quoi s'occuper un peu, mais cela reste quand-même assez limité, il y a peu de décors (au sens peu de maps, pas peu d'éléments de décor), et de plus l'histoire n'est pas finie, on reste sur sa faim. Il faudra bien un jour savoir ce qui est arrivé aux admins, non ?

Conclusion (7.5/10)

Un très bon jeu, mais qui gagnerait à être repris et terminé.

Il y a pas mal de bon mais j'ai aussi signalé quelques défauts assez embêtants, et j'espère voir notamment le système des déplacements amélioré, et évidemment l'histoire terminée.

3 Escape Death

Qualité du code, bugs (1.25/2)

Un seul petit bug remarqué : quand j'ai fini le jeu, des textes se sont entassés les uns sur les autres sans rafraîchissement de l'écran et par conséquent totalement illisibles.

Le code de l'intro est redondant, utilise des tableaux de tableaux de chaînes de caractères (en gros des tableaux de tableaux de tableaux de **char** lol) et puis un code unique pour les afficher, c'est plus propre. En fait il en va de même pour tous les affichages de textes à des mêmes positions : il faut autant que possible "automatiser" le code et non faire un copier/coller.

Sinon, le code est bien commenté et plutôt bien organisé.

Originalité, respect du thème (1/2)

C'est original, principe sympathique. Un `die` and `retry` bien mené.

Ok les textes tentent d'insérer le jeu dans le thème, mais pour moi on n'y est pas.

Graphismes, présentation visuelle (1.75/2)

Les graphismes sont simples mais ça rend bien, le tout est bien présenté, le menu est très original, j'aime bien.

Gameplay, ergonomie (1.25/2)

Le jeu est assez compliqué, peut-être trop mais c'est le principe aussi. Un gameplay relativement simple mais sympathique.

Durée de vie (1.25/2)

Un peu comme tout `die` and `retry`. Soit on peine et donc on finit par baisser les bras, soit on accroche, on trouve la manière de jouer et on persévère jusqu'à finir le jeu (car oui, ce `die` and `retry` a une fin, ce qui n'empêche pas de perfectionner son score), puis on n'a plus trop la motivation de rejouer. Dans tous les cas on s'amuse un moment puis on le délaisse, et parfois un petit coup de nostalgie nous prend et on reprend le jeu le temps de quelques parties.

Conclusion (6.5/10)

J'ai beaucoup aimé, mais ça reste un mini-jeu, et il y a trop peu de rapport avec le thème du concours.

Pour info mon highscore est 18.69s.

4 Destinies' Shadows

Qualité du code, bugs (2/2)

Aucun bug à signaler.

Un code propre, qui fait une bonne utilisation du C++.

Originalité, respect du thème (2/2)

Un RPG tout à fait dans le thème, avec ses monstres sympathiques, clins d'oeils à des références fantastiques/geek.

Graphismes, présentation visuelle (0.5/2)

Alors là, on a un contraste fulgurant entre la beauté des monstres ou persos et le néant des décors : il existe 2 tiles différents pour le décor : un carré (oui oui, juste un carré) et une porte carrée. Les différents lieux n'ont aucun signe distinctif, les forêts ou les gorges n'ont rien de forêts ou de gorges, et la monotonie des décors devient vite source d'ennui.

De plus le menu principal est triste et vide.

Quant à la possibilité de tout personnaliser, c'est sympa mais pas franchement utile, puisque la position par défaut des différents éléments est la plus convenable, la police par défaut est la seule vraiment adaptée, etc.

Gameplay, ergonomie (1/2)

Arrivé dans le jeu, on est livré à soi-même : on ne sait pas comment se battre, si ce n'est en fonçant bêtement sur l'ennemi, ce qui nous laisse une espérance de vie peu satisfaisante. De plus le contact avec le décor est rude : la limite entre la zone d'ombre et de lumière avance de manière saccadée, les portes (très bizarres d'ailleurs) s'ouvrent et se ferment subitement et certaines portes n'ouvrent à rien (à un mur), on a du mal à saisir leur raison d'être.

Durée de vie (0.75/2)

Le jeu mène très vite à l'ennui et donc au départ précipité du joueur : il manque des PNJ, des décors, une vraie histoire, pour donner un réel intérêt au jeu. En fait on aurait préféré comme démo une map toute petite mais avec des PNJ, des monstres, des décors variés, à cette map immense mais vide.

Conclusion (6.25/10)

Clairement, ce jeu n'est qu'un début, une "démo" comme dit dans la description. Le temps était limité, maintenant on attend que tout ce qui a été reproché soit lu et pris en compte pour sortir le jeu final complet et vraiment finalisé. Tu as largement le niveau de nous faire un bon RPG digne de ce nom, c'est très dommage que tu n'aies pas su gérer le timing.

5 Ether

Qualité du code, bugs (0.75/2)

La sauvegarde ne marche pas chez moi : ça fait tout planter. Bug somme toute très embêtant quand le jeu aime bien me tuer. Et je crois avoir tout essayé pour tenter de m'affranchir de ce bug : réinstaller le jeu, rebooter 10 fois ma calculatrice, libérer autant de mémoire que possible, mais en vain...

Au niveau du code, les fonctions `map1()` à `map21()`, c'est horrible ! Un switch peut faire l'affaire, en compilant s'il le faut le fichier auxiliaire en C++ pour les problèmes de déclarations multiples des variables.

Pour le reste le code est relativement propre et bien commenté.

Originalité, respect du thème (2/2)

Un RPG assez original, qui diversifie les attaques (avec pas moins de 6 commandes en effet).

Le thème est tout à fait respecté, avec en plus une introduction sympathique.

Graphismes, présentation visuelle (1.75/2)

Les graphismes sont perfectibles mais dans l'ensemble c'est correct.

Gameplay, ergonomie (1/2)

On a la mort trop facile, quand on est entouré (ce qui arrive au bout d'une minute de jeu) on tente toutes les touches en vain sans savoir trop où ni comment taper. Pourquoi des déplacements en saccadé ? En **Basic** ça se comprendrait mais en add-in on peut bien s'offrir le luxe d'une transition douce d'une case à l'autre, c'est plus agréable pour le joueur.

Durée de vie (0.25/2)

Le jeu est tout de suite trop difficile, on meurt rapidement. Comme en plus la sauvegarde fait tout planter -en tout cas chez moi, je ne sais pas si d'autres ont le même bug-, on laisse vite tomber.

Conclusion (5.75/10)

Lorsque j'ai lancé le jeu je me suis fait plein d'espairs, tout était très séduisant et prometteur, je me suis plongé dans cette histoire un peu mystérieuse et mystique, les différentes énergies et tout le blabla autour du jeu étaient excellents, puis sont arrivés les bugs et la trop grande difficulté du jeu et tout le lot de déception qui va avec, ça a été au final un combat contre le jeu et il a gagné : sans sauvegarde je n'allais vraiment pas loin. Peut devenir vraiment top s'il est repris et finalisé.

6 Avengers

Qualité du code, bugs (0.25/2)

Comme l'ont signalé pas mal de membres l'ayant testé sur la page du jeu, c'est rempli de bugs. Sans être exhaustif, j'en cite quelques-uns parmi les plus embêtants pour illustrer mes propos : lorsqu'on revient au menu après avoir abandonné le niveau 1 tous les personnages sont verrouillés. Même Iron Man. Difficile de jouer sans personnage. La sauvegarde ne marche pas. Iron Man ne peut pas tirer juste à côté de lui donc plein de niveaux doivent être infaisables, y compris les premiers, ce qui ne nous laisse pas grand chose à tester. Parfois le jeu plante carrément sans raison, on doit faire un reset de la calculatrice. De plus la sortie dans le menu mène au choix du personnage, et non pas à la sortie réelle du jeu. Bref avec tous ces bugs le jeu est malheureusement injouable en fait.

Si le code est source de bugs, il est tout de même propre et plutôt bien pensé, mais on ne peut pas récompenser le code avec autant de bugs.

Originalité, respect du thème (2/2)

L'idée est bonne, on est face à une espèce de jeu de plateforme assez différent de ceux dont on a l'habitude, et je suis sincère en disant qu'il y a du potentiel dans ce jeu. Le thème est bien respecté.

Graphismes, présentation visuelle (2/2)

C'est beau, c'est travaillé. j'aime beaucoup le menu, et les personnages. Les tiles du jeu sont sympas également.

Gameplay, ergonomie (0.5/2)

J'ai beaucoup à dire sur ce point, car le jeu cumule les défauts ergonomiques. Quand on retourne en arrière dans un niveau on avance totalement à l'aveuglette parce que le personnage est tout à gauche. Quand on passe à proximité d'objets qui font perdre de la vie, ce qui est parfois nécessaire, on perd continûment de la vie. pourquoi ne pas l'enlever par à-coups en éloignant le perso comme touché par une décharge, ou le faire clignoter et être intouchable 2 secondes ?

Aussi le jeu est restreint en hauteur alors que visuellement rien ne bloque le personnage en haut : Iron Man, en volant, ne peut pas sortir de l'écran par le haut bien que rien ne semble l'en empêcher. En fait il est dommage que les niveaux soient tout en largeur, et si limités en hauteur.

De plus rappelons que des bugs rendent les niveaux impossibles...

Durée de vie (0.5/2)

Avec les bugs déjà les premiers niveaux sont impossibles, ou alors si je suis passé à côté de quelque-chose, dites-le moi.

Pourtant avec les différents personnages, le nombre de niveaux et même un éditeur de niveaux ça promettait pas mal.

Conclusion (5.25/10)

Un jeu qui a pas mal de potentiel, mais juste inachevé. On dirait une démo à peine jouable d'un futur bon jeu, alors je vous encourage à ne pas baisser les bras et à le continuer.

7 Spassus

Qualité du code, bugs (1.75/2)

Il y a un petit bug : avec la rémanence de l'écran toutes les étoiles disparaissent quand le vaisseau est en mouvement. A part ça pas de bug particulier, mais le jeu est inachevé. En revanche le code est propre et commenté.

Originalité, respect du thème (2/2)

Le thème est respecté, on part à l'aventure dans l'espace pour une quête plus présente dans la description que dans le jeu lui-même mais peu importe.

Le jeu est assez original, il nous laisse voguer en liberté dans un univers pseudo-infini.

Graphismes, présentation visuelle (0.5/2)

Les graphismes n'ont rien de fou, au passage il y a quand-même une faute sur l'icône du jeu : "Sassus" alors que sur le menu principal on a "Spassus". De plus je rappelle qu'avec le bug des étoiles qui disparaissent -et même s'il n'y avait pas ce bug d'ailleurs- l'univers est horriblement vide et répétitif, c'est bien trop triste comme décor...

Gameplay, ergonomie (0.5/2)

Les déplacements comme les combats sont compliqués, la maniabilité du vaisseau est très mauvaise.

Durée de vie (0.25/2)

Très honnêtement, on se lasse vite, car on accroche très difficilement au jeu. Du coup on ne tient pas longtemps.

Conclusion (5/10)

Le jeu ne m'a pas convaincu. J'avais l'impression de faire simplement pivoter un vaisseau sur un écran vide, avec quelques objets qui passent de temps en temps à l'écran et que je tente avec difficulté d'abattre.

8 Kicour

Qualité du code, bugs (2/2)

Pas de bug à signaler.

Un code propre et de surcroît bien commenté.

Originalité, respect du thème (1/2)

Niveau thème... Aucun rapport, si ?

Niveau originalité, rien à dire concept assez inédit côté Casio qui combine un runner très basique à la pression de touches numériques.

Graphismes, présentation visuelle (0.25/2)

Ce n'est pas spécialement étoffé de ce côté. Pour ne pas dire "pas du tout". Vous auriez pu simplement donner des textures aux blocs, faire des menus décorés, etc. On est sur un add-in, pas sur du Basic...

Gameplay, ergonomie (1/2)

Le jeu est assez ergonomique au niveau des commandes, de la navigation intuitive, de l'organisation de l'écran.

Au niveau du gameplay, c'est très basique mais assez sympathique. Par contre à des moments le personnage se retrouve à droite de l'écran, est-ce que c'est juste pour faire

rager le joueur ? Et puis d'une manière générale, pourquoi n'est-il pas tout à gauche puisqu'il ne va que dans une seule direction ?

Et le coup des scores négatifs qu'on peut avoir, est-ce que c'est normal ? Parce qu'on trouve difficilement pire doigt d'honneur au joueur, même s'il est nul c'est très moyen comme système de notation non ?

Durée de vie (0.5/2)

C'est toujours strictement la même chose : sauter et appuyer sur les chiffres. Donc forcément on s'en lasse vite. Plutôt qu'une difficulté qui s'intensifie du genre augmentation de la vitesse, les blocs se font plus petits et espacés et le dénivelé des sauts augmente, mais jusqu'à parfois obtenir des sauts impossibles, qui coupent nette la partie, aussi doué que puisse être le joueur.

Conclusion (4.75/10)

Il y a de l'idée mais je vous encourage à reprendre le jeu posément et à revoir les défauts signalés : graphismes, positionnement du personnage, etc, et à tenter d'agréer un peu le jeu pour qu'il soit moins répétitif. Sur Casio on a déjà vu un runner en add-in très basique mais si bien fait que je pouvais passer des heures dessus à tenter d'améliorer mon score, alors avec votre innovation des chiffres vous avez vos chances.

9 Mario in CW

Qualité du code, bugs (1/2)

Plusieurs bugs : tout d'abord j'ai une erreur mémoire peu après le lancement du jeu parce que le `Str 15` n'existe pas. Ensuite les pics ne bloquent pas quand on passe de côté, on passe tranquillement à travers. Et quand on s'y heurte de haut le jeu plante, on doit quitter avec AC/ON.

Le code a l'air plutôt bien pensé, bonne utilisation des `Str`.

Originalité, respect du thème (0.25/2)

Bon, on ne peut pas dire n'avoir jamais rencontré de Mario dans le monde de la programmation Casio.

"In Casioworld", c'est juste le titre : on s'attendait à une histoire par rapport à Planète Casio mais on n'a pas grand-chose de tout cela. Et l'aventure... je cherche.

Graphismes, présentation visuelle (1.75/2)

Bon, on est sur du `Locate` donc forcément on ne peut pas s'attendre à des graphismes fous, mais il y a un effort pour faire quelque-chose de joli et de bien présenté.

Gameplay, ergonomie (0.75/2)

Le jeu de plateforme sans multi-touch et en **Locate**, on a souvent testé mais ça ne peut pas bien marcher. Du coup la difficulté du jeu réside dans les enchaînements de touches tordus qu'il faut tenter pour pallier la non-réactivité du **Basic**. Avouons que ça gâche forcément un peu le plaisir.

Durée de vie (0.5/2)

Seuls 2 niveaux ont pu être implémentés, et ils ne sont pas bien grands... Donc c'est vite fini.

Conclusion (4.25/10)

Le jeu n'est pas très abouti, il prévoit plein de fonctionnalités et de mondes mais rien n'a été implémenté. De plus il est assez handicapé par le **Basic** au niveau des commandes et de l'affichage, ce qui rend difficile un bon jeu de plateforme.

10 Casiocraft

Qualité du code, bugs (1/2)

Un seul programme mais plein de **Lbl** et **Goto** : c'est une pratique plutôt sale et très peu encouragée.

Pourquoi utiliser des matrices et ensuite dessiner avec des conditions alors qu'avec des **Str** ce serait incomparablement plus rapide au niveau de l'affichage, et permettrait l'implémentation du scrolling ?

Pas de bug apparent en revanche.

Originalité, respect du thème (1/2)

Minecraft a certes déjà été revisité en **Basic** et 2D, mais pourquoi pas une autre version, après tout ?

Par contre dans le thème de l'aventure c'est discutable, d'autant plus qu'il n'y a pas un vrai équivalent du mode aventure (ce qui est normal en 2D, il faut le reconnaître).

Graphismes, présentation visuelle (1.5/2)

On ne peut pas parler de graphismes puisque c'est du **ASCII**, mais ça rend plutôt bien. La simplicité est un peu obligatoire avec la contrainte des performances, du coup forcément il y a peu de diversité dans les blocs, peu "d'enrobage" du jeu. On regrette de ne pas être accueilli par des menus, des explications, etc.

Gameplay, ergonomie (0.25/2)

Les commandes ne sont indiquées nulle part, pas même dans la description du jeu, je les ai trouvées en testant toutes les touches... Elles sont parfois étranges mais c'est parce que le jeu en nécessite beaucoup.

L'absence de scrolling est handicapante, et quand on change d'écran affiché par le haut en sautant, on retombe sitôt l'écran chargé si on ne se déplace pas immédiatement sur le côté pour trouver un appui dans l'écran supérieur. C'est très frustrant. de plus quand le terrain descend puis remonte on doit charger deux fois coup sur coup l'écran et c'est très long... De manière générale le temps de chargement rend le jeu peu jouable, et les possibilités du jeu restent bien trop limitées.

Durée de vie (0.25/2)

Pas de sauvegarde possible, donc le jeu ne donne pas envie d'y passer du temps. On en a vite fait le tour et c'est dommage pour un Minecraft.

Conclusion (4/10)

Un Minecraft lent et incomplet qui déçoit vite les attentes du joueur. Le **Basic** offre assez de ressources pour produire un affichage potable, pourquoi ne pas les exploiter ?

11 Islands

Qualité du code, bugs (1.5/2)

Le programme considère que la calto est réglée en degrés. ce qui n'était pas mon cas donc la première fois j'ai eu des résultats bizarres, comme une île en forme d'explosion et un bateau qui peinait à avancer et tournait de manière bizarre.

Sinon pour le code je dois souligner un très bon travail pour produire un simulateur de voile réaliste, avec pas mal de recherche et des formules intéressantes.

Originalité, respect du thème (1/2)

Le jeu est original, en revanche il n'y a pas trop de rapport avec le thème...

Graphismes, présentation visuelle (0.75/2)

L'écran d'accueil est joli mais on doit se farcir son lent affichage à chaque fois. Le reste est très simple.

Gameplay, ergonomie (0.25/2)

Si le jeu choisit le réalisme physique, il perd toute rapidité et donc devient injouable. Pourquoi faire plein de calculs au lieu d'un moteur simple qui ferait la même chose ? Ce n'est que la partie immergée de l'iceberg.

De plus, quand on n'a pas de connaissance en voile, on ne sait pas comment tendre la voile, s'orienter face au vent, et donc... on ne comprend rien du tout au jeu.

Durée de vie (0.25/2)

Quand on ne connaît pas trop la voile on décroche très vite. Le jeu est si lent que c'en est frustrant, on n'a pas même 1 fps, le bateau avance ou tourne avec un intervalle de plus d'une seconde.

Conclusion (3.75/10)

Le moteur de jeu doit être revu, là le jeu présente peu d'intérêt et c'est fort dommage.

12 Fastar

Qualité du code, bugs (0.75/2)

Tout d'abord il y a des problèmes de sauvegarde.

Ensuite le code est à peu près propre, sauf un endroit très moche : dans `Graphic.c`, lignes 373 à 410 : vous pouvez remplacer toutes ces lignes par une boucle de trois lignes, en mettant bien sûr préalablement vos bitmaps dans un tableau.

Originalité, respect du thème (1/2)

On n'a pas encore trop vu ce genre de jeu dans la Casiosphère, mais le principe n'est pas spécialement recherché non plus.

Le rapport avec le thème consiste en quelques mots dans l'aide, mais dans le jeu on n'a pas tellement l'impression de vivre une folle aventure. Plutôt une promenade. Avec des méchants carrés.

Graphismes, présentation visuelle (0.75/2)

Certes le menu est sympa, mais dans l'ensemble les graphismes sont simples, et le jeu lui-même est presque moche : personnage très moyen, les monstres sont des carrés, le sol flotte à 7/8 pixels du bas de l'écran, et quand on passe devant la maison, au village, le personnage est transparent.

De surcroît l'animation de l'épée qui frappe est si rapide qu'on ne la voit même pas.

Gameplay, ergonomie (0.5/2)

Le jeu ne comporte que deux actions : se déplacer et tuer les monstres. Avec un décor vide et plat et des monstres carrés tous identiques, à 2-3 variations de taille et de mouvements près. C'est assez ennuyant.

Durée de vie (0.25/2)

C'est toujours la même chose, on se lasse très vite.

Conclusion (3.25/10)

Je n'ai pas accroché au jeu : pas de décor, des graphismes moyens, des monstres sans grand intérêt, il faut à mon avis reprendre pas mal de choses.

Conclusion

Merci à vous tous qui avez participé à ce concours, merci à vous tous qui avez pris le temps de tester les jeux et même de lire mes longs tests jusqu'à arriver ici (ou alors vous avez sauté les tests pour lire juste la conclusion, ce qui n'a strictement aucun intérêt les amis). J'espère vivement que tous ces jeux seront finalisés et auront leur heure de gloire, gagnants comme perdants. Bonne continuation à tous et surtout revenez au prochain concours, ce sera une nouvelle chance, que vous ayez réussi ou foiré à celui-ci. Et à bientôt sur Planète Casio ! (comment ça cette réplique a été déposée par un certain Dark Storm ?)