**Tests « + et - » pour le 48H CPC #11 :**

**Paris Course, d’*Adelo***

Héhé j'aime bien ce jeu : premier coup, je mise tout, je gagne... C'est engageant pour la suite ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/eyebrows.gif 

**Les plus :**  
-> Magnifique, tout tient en un programme ! Et le seul "résidu" est une petite matrice...  
  
-> Le jeu tire sa force de sa simplicité. C'est un jeu qu'on lance en 2-3 minutes, et qu'on montre à ses potes pour rigoler... Et ça marche ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/smile.gif   
  
-> Le menu statistique est intéressant, mais mériterait d'être enrichi.  
  
-> C'est le seul jeu de hasard du concours, et c'est bien d'avoir pensé à ça, car le hasard est un paramètre inhérent au sport (l'argent aussi, tu en as également rendu compte http://www.planet-casio.com/images/smileys/mrgreen.gif ).  
  
**Les moins :**  
  
-> Comment quitter ? http://www.planet-casio.com/images/smileys/eyebrows.gif   
  
-> Les courses pourraient être plus rapides et le chemin pourrait varier par exemple... http://www.planet-casio.com/images/smileys/wink.gif   
  
-> Un petit effort pour dessiner les cavaliers autrement qu'avec des carrés aurait été bienvenu ! XD Quelques accents par-ci par-là, une mise en page un peu plus claire également (en 5 minutes c'est fait). http://www.planet-casio.com/images/smileys/wink.gif 

Ce jeu est rigolo, simple et efficace. Quelques légères modifications pourraient le rendre un poil plus fini, et par suite, davantage attrayant.  
  
Merci d'avoir participé et bonne chance. http://www.planet-casio.com/images/smileys/grin.gif

**Infinite Rise, d’*Intelligide***

Voici quelques remarques sur cette surprenante création :   
  
  
**Les plus :**  
  
-> Le thème du jeu est très original, c'est rare d'avoir un jeu d'escalade !  
  
-> Le tableau des scores est une très bonne idée, ça permet de pousser le joueur à progresser. C’est une idée à mettre en valeur et à approfondir.  
  
-> Le menu est bien fait, c'est clair, propre.  
  
-> Les prises du mur d'escalade sont bien dessinées.  
  
-> Le jeu est "propre" : mis à part une Picture et une matrice, il ne laisse pas de résidu. Même si ça n'est pas un critère de ce concours, c'est toujours plaisant. http://www.planet-casio.com/images/smileys/smile.gif   
  
  
**Les moins :**  
  
-> Le jeu commence souvent en une position qui provoque immédiatement la chute : une petite condition en plus au départ et je suis sûr que ce sera réglé. http://www.planet-casio.com/images/smileys/smile.gif   
  
-> La création des maps est plutôt lente : en changeant la façon d'afficher les prises, je pense qu'il y a moyen de réduire ce petit temps.  
  
-> Tu as laissé un « disp » juste avant l'affichage de la chute. Rien de grave, il faudrait penser à l'enlever. http://www.planet-casio.com/images/smileys/wink.gif   
  
-> Tu as omis de préciser que le jeu participait au CPC (mais ça n'est qu'un détail).

Ce jeu a du potentiel, et moyennant deux trois petites corrections, il aura sa place au sein de nos joujoux. Pourquoi ne pas rendre le jeu un poil plus fun en ajoutant des bonus ou des pièges lors de l’ascension ? http://www.planet-casio.com/images/smileys/smile.gif

Bravo, bonne chance et bonne continuation ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/smile.gif

**Basket Manager, de *F1f2 :***

J'ai un problème avec les jeux de gestion : dès que je commence, s’ils sont biens, je ne m'arrête plus ! Et tu sais quoi ? Ça doit bien faire une demi-heure que je trifouille dans tous les coins : c'est bon signe ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/smile.gif 

**Les plus :**  
  
-> Le jeu a une "profondeur" surprenante dans les menus, on a le sentiment de ne jamais arriver au bout, il y a toujours des choses à découvrir !  
  
-> Certains textes sont rigolos, l'humour ça fait toujours du bien... Les actions me font tantôt marrer, tantôt rager, mais je n'en dis pas plus pour ne pas spoiler...  
  
-> L'histoire du jeu est originale, l'introduction est bien faite et nous amène bien dans le jeu.  
  
-> Tout tient en deux programmes (1 seul si on supprime celui pour initialiser) : c'est du propre ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/smile.gif   
  
-> Le code n'est pas buggé (un bon point) et clair. http://www.planet-casio.com/images/smileys/smile.gif Il gagnerait à être un poil optimisé, mais ça ne rentre pas dans les critères de concours.

**Les moins :**  
  
-> Graphiquement c'est correct, il manque juste un petit dessin ou deux. http://www.planet-casio.com/images/smileys/wink.gif   
  
-> Certains menus gagneraient à être plus largement variés. Mais on se doute que le temps a été un facteur déterminant.  
  
-> La matrice K utilisée me parait relativement énorme, il doit y avoir moyen de travailler à sa réduction. http://www.planet-casio.com/images/smileys/grin.gif   
  
-> à quoi peut bien servir l'expérience gagnée (oui car j'en gagne plein mais je ne sais pas quoi en faire http://www.planet-casio.com/images/smileys/eyebrows.gif )

Voilà donc dans l'ensemble ce jeu est une réussite. Un peu de contenu en plus et ce sera nickel. Visiblement pas de doute à avoir à ce sujet, l’auteur semble décidé à poursuivre le projet.  
  
Merci d'avoir participé et bonne chance. http://www.planet-casio.com/images/smileys/grin.gif

**Crazy F1, de *LouLoux :***

Je ne m'attendais pas à rester aussi longtemps sur ce jeu, et c'est une très très bonne surprise ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/grin.gif

**Les plus :**  
  
-> Ahaha excellente l'histoire dans la description ! Et encore mieux celle du jeu, avec les graphismes en Locate ! Je suis fan (et c’est assurément un vrai plus pour cette production) ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/wink.gif   
  
-> Les menus sont clairs et jolis, le LocateArt est maitrisé, pas de doute.  
  
-> Le jeu est fluide, et même très fluide quand le jeu se corse...   
  
-> la sauvegarde pousse au vice : obligé de rejouer pour faire mieux, c'est bien d'y avoir pensé et d'avoir pris le temps de mettre ça en place.  
  
-> Rien à dire sur le Gameplay. Le tout est réactif et le clignotement des déplacements est modéré.

**Les moins :**  
  
-> l'intro est un poil longue (mais c'est vraiment un détail sans importance)  
  
-> Là encore un détail, mais les voitures de l'autoroute ressembles à des obus ! Alors une F1 (là ça y ressemble bien, pas de doute) qui se fait bombarder sur l'autoroute, ça fait vraiment WTF ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/lol.gif   
  
-> Dommage que le meilleur score ne soit pas lui aussi sauvegardé (pour ma part il est de 234).  
  
-> Même s'il n'y a pas de bonus, tu aurais pu vider les Str ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/eyebrows.gif 

C'est une très bonne surprise, le genre de jeux qu'il faut sortir en fin de TP de physique pour faire un tournoi entre potes. A tester, retester et garder ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/wink.gif   
  
Merci d'avoir participé et bonne chance. http://www.planet-casio.com/images/smileys/grin.gif

**Super Sports, d’*Alphacréator :***

C'est le jeu qui a suscité le plus d'émulation pour ce concours, mais le pari de la compilation de mini-jeux est risqué... Relèvera-t-il le défi ?  
  
**Les plus :**  
  
-> Graphiquement c'est du très lourd : je suis fan de menu de sélection des niveaux (le dialogue des sauts est un peu salace http://www.planet-casio.com/images/smileys/mrgreen.gif).  
  
-> Les menus sont tous très bien réalisés, bravo. Dommage que les mini-jeux ne soient pas à la hauteur (niveau graphismes et fluidité).  
  
-> L’idée des trophées est excellente et apporte une nouvelle dynamique aux mini-jeux. En revanche pas moyen de savoir quand l'on va décrocher telle ou telle récompense...  
  
-> Les déplacements de la voiture dans le mini-jeu correspondant sont supers, on croirait à du multigetkey ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/wink.gif   
  
-> Un bon point pour la compression des Pictures ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/wink.gif   
  
-> Globalement le code est bon et clair, pas de bug à signaler (mais aurait pu faire en sorte de nettoyer les données temporaires après exécution).

Les commentaires après les mini-jeux sont carrément violent : il faut aimer tout de même…  
  
-> Extra le mode secret ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/waza.gif   
  
  
**Les moins :**  
  
-> J'ai beau avoir été prévenu, l'écran de début fait super peur avec le graaaand panneau "ERROR"... Y avait-il besoin d'utiliser une Picture pour ça ? http://www.planet-casio.com/images/smileys/eyebrows.gif   
  
-> Un "StatGraph" s'affiche en clignotant sur tous les mini-jeux, ce qui nuit grandement à la concentration intense nécessaire aux mini-jeux (je me suis fait recaler plein de fois XD). On observe également des ralentissements dans le saut de hais lorsque ces dernières s’approchent.  
  
-> Le circuit de course est vraiment WTF (je n'irai pas conduire là-bas http://www.planet-casio.com/images/smileys/eyebrows.gif ) ! Dommage qu'il n'y en ai qu'un...  
  
-> Un seul labyrinthe ? Quel dommage ! Et le perso se déplace tellement lentement... http://www.planet-casio.com/images/smileys/confused2.gif   
  
-> Enfin ça ne peut pas être pire que le bras du mec qui fait du tir : je n'ai jamais réussi à en faire plus de 3 en une session ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/mad.gif   
  
-> Le saut d'obstacle ce n’est pas pour les chevaux normalement ? Là c'est un cheval ou un homme ? Parce que sinon c'est du saut de haie ! XD  
  
-> L'histoire est relativement banale, (une coupe du monde ? C'est un peu flou), même si l’entraîneur dévore son carnet à la fin ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/eyebrows.gif   
  
-> Petit "h" manquant dans l'aide à "tropées"



-> L’idée des trophées était certainement là pour ça mais il faudrait trouver un moyen d’augmenter la (re)jouabilité des mini-jeux, sans quoi, après maintes défaites, on abandonne (à tort, certainement).

Une touche pour quitter le jeu rapidement serait la bienvenue.



On a globalement l'impression du cadeau de grand-mère : le papier cadeau est super beau mais le pull en laine à l'intérieure gratte... C'est le même sentiment qui se dégage ici : l'enrobage des mini-jeux est magnifique (ça vaut le détour, croyez-moi !), mais les mini-jeux en eux-mêmes, le cœur de la création, sont lents et peut stimulants (pour les neurones ou l'adrénaline).

Pourquoi ne pas s'être davantage concentré sur un nombre réduit de mini-jeux, voire un seul, les enjoliver, les fluidifier, leur apporter de la profondeur ? Ceci dit il faut saluer le travail qui a été abattu pour arriver à un tel résultat.  
  
Quoi qu'il en soit je vous encourage à tester cette future perle, ou à attendre que l'auteur fasse une mise à jour, corrigeant quelques détails et améliorant le fond du jeu. http://www.planet-casio.com/images/smileys/wink.gif   
  
Merci d'avoir participé et bonne chance. http://www.planet-casio.com/images/smileys/grin.gif

**MowerRush, de *Jano :***

J'aime beaucoup les jeux de réflexions (ah bon ? http://www.planet-casio.com/images/smileys/eyebrows.gif ) et je dois dire que celui-ci m'intriguait. http://www.planet-casio.com/images/smileys/grin.gif   
  
  
**Les plus :**  
  
-> Le système de notifications, possède un énorme potentiel. Elles s'affichent rapidement, sont bien lisibles et surprennent positivement. Une idée à garder et à exploiter !  
  
-> Les graphismes sont réussis, le tout est cohérent. On regrettera que les premiers niveaux soient petits mais lorsque l'on attaque les derniers, on comprend mieux... http://www.planet-casio.com/images/smileys/eyebrows.gif  A ce sujet, les 60 niveaux garantissent plusieurs heures de jeu, ce qui n’a pour l’instant pas été le cas des autres participations.  
  
-> Le système de succès ajoute une dimension supplémentaire au jeu (et tire bien profit du système de notifications), et je dois avouer que je suis allé chercher dans le code les succès qui me manquaient. C'est une bonne façon de pousser au jeu, à la découverte de l'interface. Là encore, idée à garder.  
  
-> La navigation dans les menus et en cours de jeu est intuitive, pas de soucis de ce côté-là.  
  
-> Niveau bug, je n'en ai pas encore trouvé et le code en lui-même me parait très propre (et bien optimisé). D’ailleurs c’est l’une des rares participations qui efface les données qu’elle utilise lors de l’extinction.  
  
-> Enfin, le thème du jeu est vraiment surprenant. Je ne vais pas gâcher la surprise mais je dois dire que c'est pour moi l'une des participations les plus originales. Au passage j'aime bien les notes d'humour : j'ai bien rit en lisant la description ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/waza.gif   
  
  
**Les moins :**  
  
-> L’aide est à intégrer davantage dans le programme principal. On peut néanmoins supposer qu'elle a été faite au dernier moment et il faut avouer qu'elle sert davantage d'introduction que d'aide à proprement parler.  
  
-> Les notifications disparaissent parfois rapidement, mais il m'a semblé que la vitesse pouvait se régler dans les options.  
  
-> Les premiers niveaux sont relativement simples (mais les suivants compensent amplement).  
  
-> Je suis un adepte du tout "graphique". Une ou deux modif's et ce sera chose faite ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/wink.gif

Un système de « grades » est introduit, dommage que ce dernier n’ait pas été davantage approfondi (par exemple autoriser le passage au stade suivant seulement si le stade précédent a été complété).  
Le jeu dégage une impression de travail et de robustesse, dénotant un réel investissement. Les adeptes des jeux de réflexions y trouveront bien plus que leur compte et certains concepts introduits mériteraient d'être retenus par la communauté. C'est un jeu fini qui a déjà gagné sa place au sein de nos joujoux ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/grin.gif A quand une génération aléatoire de niveaux et/ou un éditeur ?  
  
Merci d'avoir participé et bonne chance ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/grin.gif



**Conclusion, par *NeOtuX :***

Cette 11e édition des 48H CPC est l’une des meilleures auxquelles j’ai eu la chance d’assister. Sur l’ensemble des participations, contrairement aux éditions précédentes, aucune n’a présenté de bug majeur. Pour des jeux codés en moins de 56H, cela représente en soit de minis exploits ! De plus, force est de constater que la qualité des jeux, et le travail qu’ils reflètent sont conséquents, parfois même impressionnants. Félicitations donc à tous les participants, qui peuvent se montrer fiers de leur ouvrage. Nous les remercions tous pour leur participation, et ne pouvons que les encourager à poursuivre leur projet et/ou à se préparer à une nouvelle édition.

Notons également que pour cette édition, les participants n’étaient pas exclusivement des « habitués » du site, ce qui met peut-être en évidence une certaine « attractivité » du concours. Et même s’il n’en est rien, souhaitons-le ! http://www.planet-casio.com/images/smileys/grin.gif

Les jeux ont été présentés dans ce document de tests dans mon ordre de préférence, et, même si la première place est en équilibre entre les deux dernières créations, ma balance personnelle la fait pencher vers la folie des tondeuses à gazon qui, en plus d’offrir une expérience visuelle et des heures de jeu, introduisent des concepts de programmation enrichissants pour la communauté.

Attendons à présent les résultats officieux du jury… Et une dernière fois, félicitons les participants pour leur travail et souhaitons leur bonne chance !

Merci de m’avoir lu. N’hésitez pas à venir réagir sur [http://www.planet-casio.com](http://www.planet-casio.com/) !