

# RTP Armageddon par Corbaque, Siegfried et Tackman

## Test de King Kadelfek

Tiens ? Un nouveau jeu fait par Corbaque et ses amis ? Chouette !

Oui, j'attends toujours impatiemment les productions de Corbaque aux Alex d'Or.

En effet, étant moi-même programmeur, j'apprécie grandement de voir RMXP utilisé en tant que simple moteur graphique, pour des jeux 100% nouveaux et originaux. :D

Cette fois-ci, il s'agit d'un Worms-Like fait sous RM, 100% programmé custom.

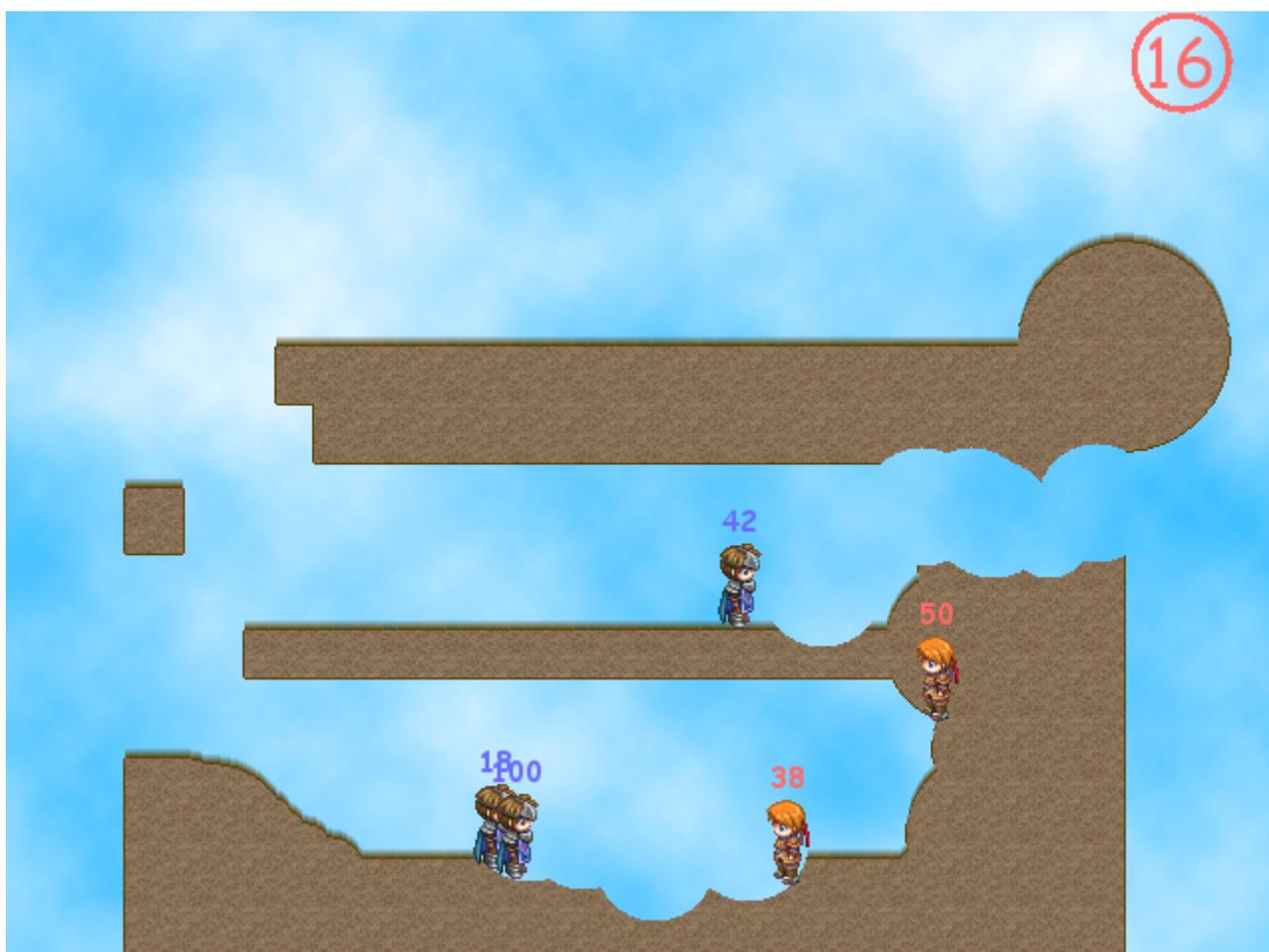
1\ Awards majeurs

### - Meilleur gameplay : 10/25

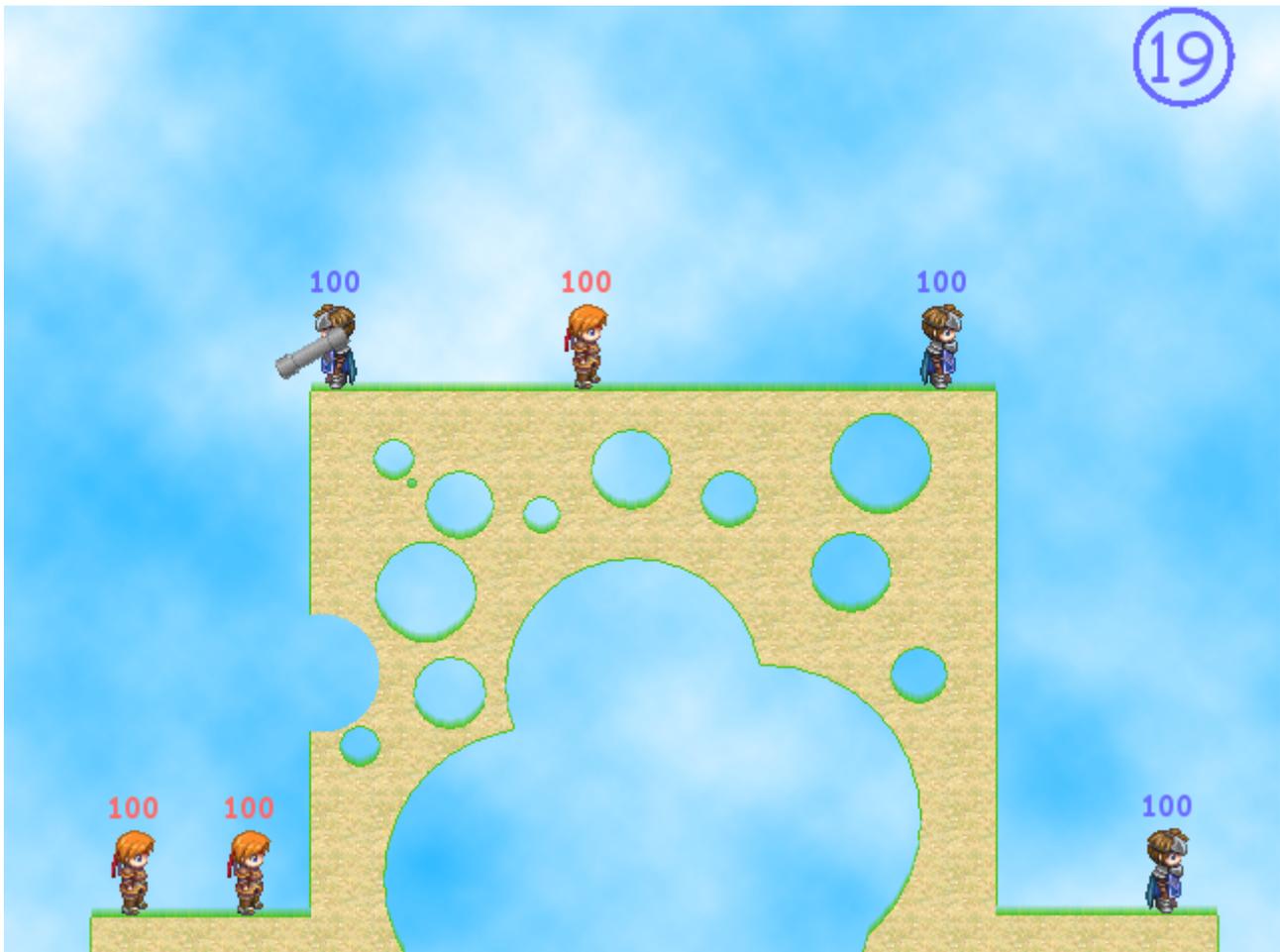
C'est là que le bât blesse. Sérieusement.

La faute en revient à la programmation (sur laquelle je m'étends plus tard), mais le jeu a de très, très sérieux problèmes de gameplay.

Quelques exemples :



Les personnages qui se coincent dans les murs.



Impossible de viser plus bas avec le bazooka. -\_-'  
(Allez tuer un Rouge sur cette map avec ce problème...)

Et les autres problèmes sont légion : les rebonds des grenades sont foireux, les projections des personnages à la dynamite se font parfois dans le sens inverse (!), etc...

### - Meilleure programmation : 14/25

Bon, il y a du travail, on ne peut pas dire le contraire !  
Je veux bien croire que le système de collision soit perfectionné MAIS il bugue. Enormément.  
Et ça, ça coûte des points. Enormément.

Néanmoins, les barres de chargement et la création des maps au premier lancement du jeu semblent indiquer une bonne organisation.

2\ Awards spécifiques:

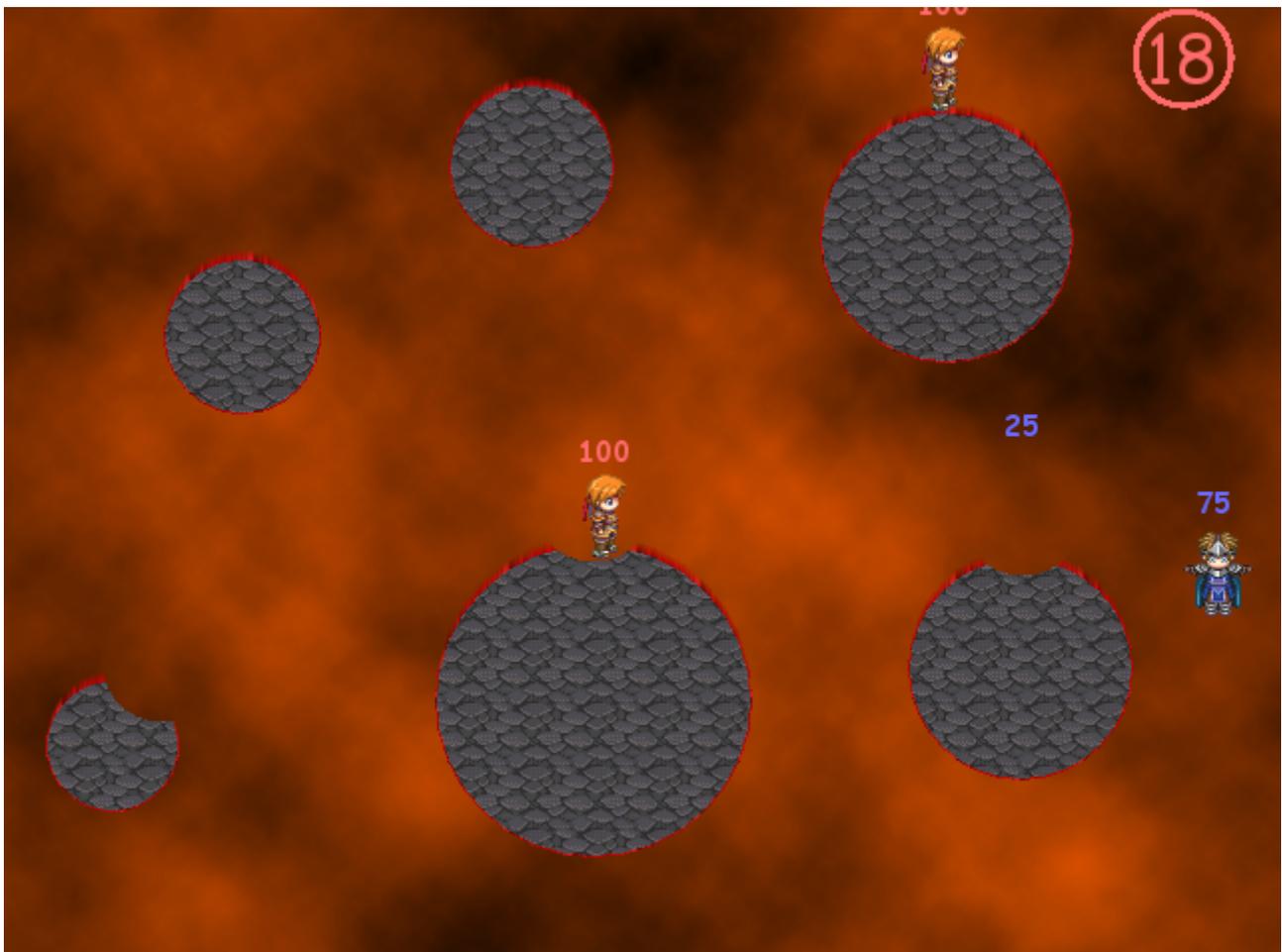
**- Meilleur humour : 5/25**

De l'humour ? Les voix sont sympa, mais loin de l'humour incisif du Worms original. Qu'il s'agisse d'un encouragement ou d'une réplique de mise à mort, ça ne fait ni chaud ni froid et ce n'est pas drôle.

S'il s'agit de l'humour du jeu en général, ma critique du gameplay montre que l'on montre peu de plaisir à jouer.

**- Meilleur non-RPG : 15/25**

Il y a quand même des apparences assez sympa :



Mais les trop, trop nombreux défauts de ce jeu entachent tout plaisir à jouer.

A la limite, on peut jouer "avec les bugs", en les prenant comme partie intégrante du jeu, mais ce n'est pas vraiment le but...

### **- Meilleure originalité : 15/25**

C'est un jeu 99% custom (on reconnaît encore Arshes), dont très original. C'est bien sûr un clone de Worms, donc c'est un peu moins original.

J'attends de voir si les auteurs innoveront par rapport à leur modèle, en tout cas pour l'instant, c'est copier/coller sur l'original, et en moins bien.

3\ Awards mineurs:

### **- Meilleur CBS : 12/25**

Il n'y a que trois armes disponibles, et elles sont toutes foireuses.

Néanmoins, c'est un système de combat original (bien que cloné), qui fonctionne à 60% correctement.

(les coup portés foirent quand même 4 fois sur 10 !)

### **Conclusion**

Au premier abord, je n'aurais pas pensé que je mettrais d'aussi mauvaises notes à ce jeu, mais j'y suis forcé, compte tenu de ses défauts crevant littéralement les yeux.

En conclusion, RTP Armageddon présage un bon Worms-like, s'il réussit à corriger les très et trop nombreux bugs qui handicapent considérablement la jouabilité.

Corbaque, si tu lis ce test, je m'excuse d'avoir descendu un de tes projets de cette façon, mais à ce stade de développement, il m'était difficile de mieux le considérer.

J'attends les versions suivantes. ;)