



1. OBJECTIFS

Ravenswatch vient de sortir en accès anticipé et a d'ores et déjà fait beaucoup parler de lui. Même si les critiques sont très positives, certains points peuvent être améliorés. Ce rapport a pour but de se concentrer sur ces points de développement et est basé sur nos recherches, expériences personnelles et retours communautaires sur la v0.11 et la feuille de route.

Les deux points abordés seront les chapitres du jeu et le fonctionnement des tumeurs et boss. A la fin de ce rapport, vous trouverez aussi des propositions d'optimisation de jeu.

2. LES FORCES DE RAVENSWATCH

Avant d'aborder les points d'amélioration, un aparté sur les forces de Ravenswatch qui ont mis « tout le monde d'accord » :

- L'originalité et le gameplay des héros, c'est globalement du jamais vu.
- Le design complet très apprécié.
- Le principe style « hack and slash » (tuer des monstres, récupérer du butin, prendre des niveaux).

Il sera important de ne pas détériorer ces trois aspects lors des prochaines modifications ou mises à jour.

3. LA FAUSSE IDÉE COMMUNAUTAIRE

Le point le plus en défaut de Ravenswatch est le nombre de chapitre. Du point de vue des joueurs, ils ont terminé le premier chapitre et ont « donc » fini un tiers du jeu. Même si cela ne prend pas en compte l'immensité du contenu du jeu, c'est un raccourci que de nombreux joueurs ont fait et vont faire. Le fait de débloquent les difficultés, héros ou niveaux de héros n'est pas ce qui va amener l'audience principale à jouer au jeu. Toujours en gardant en tête que Ravenswatch doit être un jeu proposant du challenge, il doit permettre à la majorité de continuer à jouer. Pour faire un parallèle avec Curse of the Dead Gods, 1,5% des joueurs ont terminé la « vrai » fin. Personnellement, j'ai adoré étant fan de challenge, mais coté développement c'est extrêmement de travail pour cette rentabilité. L'objectif serait donc de prioriser l'ajout d'un voire deux chapitres sans détériorer la qualité du jeu :

- Beaucoup de héros, talents et améliorations sont prévus, il n'est peut-être pas nécessaire d'en faire autant.
- Les cartes sont très grandes, faire des cartes plus petites réduirait le temps de développement tout en évitant que le joueur court d'un objectif à l'autre.
- Ne pas forcément faire de nouvelles quêtes, sauf si elles sont vraiment différentes entre elle.

L'autre aspect à absolument éviter, c'est qu'un joueur puisse finir à la suite les trois chapitres, ou tout du moins rapidement, ce qui serait catastrophique pour la durée de vie du jeu. Pour augmenter cette durée de vie, une solution simple est de bloquer le passage de chapitre en fonction du palier de difficulté, par exemple cauchemar 3 chapitre 2 et cauchemar 6 chapitre 3.

Même si Ravenswatch proposerait un peu moins de diversité que prévu dans la feuille de route initiale, le contenu global en ajoutant un voire deux chapitres paraîtra beaucoup plus important et incitera à jouer et à acheter le jeu.

4. AMÉLIORATION DES MÉCANIQUES DE BOSS ET TUMEURS

L'idée de pouvoir affronter le boss dès le début est plaisant, mais reste un peu trop permissive. Cela peut faire totalement passer les joueurs à coté du jeu et de son contenu. Exception faite si vous souhaitez donner à Ravenswatch une étiquette speedrun, mais cela aurait du mal à coïncider avec l'âme du jeu. Une idée simple pour palier à ce problème est d'empêcher le joueur d'attaquer le boss avant la fin du minuteur tant que les deux tumeurs sont vivantes. Vous pouvez aussi bien sur considérer des variations, par exemple chaque tumeur tuée permet d'attaquer le boss une journée plus tôt.



Second point sur les tumeurs, même si le combat est très réussi, celui-ci est peu rentable. Le joueur perd beaucoup de temps, voir des vies, pour seulement 20% de vie en moins sur le boss, ce qui incite à ne pas les faire. Si vous souhaitez rester sur un mécanisme de debuff, au lieu de vie en moins, vous pouvez baisser les dégâts du boss de 10% par tumeur tuée. Vous pourrez aussi considérer un modificateur Cauchemar 10, où le boss commence à 120% de dégâts, ramené à 100% en tuant les deux tumeurs. Autrement, vous pouvez donner un buff de dégâts et / ou d'armure au héro à chaque tumeur tuée, afin que le joueur ressente le sentiment d'amélioration de son personnage.

5. OPTIMISATION DE JEU

Ces optimisations de jeu permettent d'enlever les points « moins amusant » de Ravenswatch :

- Les builds sont trop aléatoires de par le système de choix d'amélioration et dépendent majoritairement de la chance plutôt que du choix du joueur, ajouter un troisième choix ou un système de reroll / ban / swap résoudra le problème sans trop faciliter le jeu.
- Les phases de déplacement sont trop longues. Même si le côté exploration est intéressant, passer 10 minutes sur les 24 minutes (ou 21 minutes) à uniquement se déplacer diminue l'intérêt du gameplay. Vous pouvez éventuellement réduire la taille des cartes selon le point 3, améliorer la puissance des révélations de corbeau de 1 ou donner un buff de vitesse de déplacement hors combat. Une autre alternative serait de récompenser l'exploration, par exemple avec un bonus d'expérience en fin de jeu en fonction de la carte dévoilée.
- Le placement des portails de téléportation est assez perturbant car vous pouvez en avoir plusieurs l'un à côté de l'autre. Cependant, certains sont liés à un objectif comme le livre et semblent plus pertinent. Vous pourriez ainsi supprimer les portails aléatoires et ajouter d'autres liés, comme à la quête ou aux corbeaux.

6. CONCLUSION

Pour conclure ce rapport, voici les éléments clés de celui-ci :

- Garder en tête les forces de Ravenswatch qui feront son succès.
- Casser l'idée du « manque » de contenu du jeu.
- Changer les mécaniques des tumeurs.
- Diminuer l'aléatoire dans le build, dans les portails et modifier les phases de déplacement.

Avec ce rapport vous aurez les pistes pour rendre Ravenswatch encore meilleur. Si vous avez la moindre question ou souhaitez développer un point particulier, n'hésitez pas à nous contacter.