



Ce document propose trois axes d'améliorations pour aider à faire décoller Seven Cities, en se basant sur l'état actuel de la version 0.2 mais aussi des futurs ajouts. Le jeu dispose d'ores et déjà d'un très beau contenu mais ne parvient pas à convaincre sur le gameplay, tout en manquant aussi d'une visibilité dans la communauté hack and slash.

1. GAMEPLAY

Quand on compare Seven Cities aux autres hack and slash comme les Diablo, Path of Exile, Last Epoch ou des jeux plus indé du style The Stormancer ou Dragonkin, il manque cette notion de gameplay attractif. Il y a plusieurs points pouvant aider dans ce sens :

Enlever les cercles de zone : en plus de polluer visuellement les combats, ils ont peu d'intérêt. Prenons l'exemple des grenades, en augmentant la taille des grenades, la taille du cercle augmente aussi, ce qui rend le jeu illisible. L'animation de la grenade est plus grande et suffit largement à indiquer la zone d'effet du sort. C'est le même principe pour beaucoup de compétences.

Enlever les drops de pixel en tuant les monstres. Les pixels prennent énormément de place visuellement sans rien apporter au gameplay et viennent polluer les combats. Un système plus classique pourrait résoudre le problème, ou tout simplement cacher les pixels naturellement, par exemple le personnage absorbe directement les pixels pour récupérer du mana, sans qu'ils tombent au sol. On peut garder par contre l'animation de la mort d'un ennemi qui se transforme en pixel, une belle signature de Seven Cities.

Revoir l'UI de la map : les points de couleur cyan (même si on peut les enlever) et les points de couleur rouge des ennemis ne sont pas vraiment « au goût du jour ». Faire une map remplie de cyan léger avec les zones « non map » en noir pourrait régler le problème. Enlever les points rouges des monstres serait aussi intéressant, ou éventuellement faire un système de sonar (les points apparaissent puis disparaissent en étant à portée de votre personnage). Le fait de voir tous les ennemis sur la carte est assez étrange et n'apporte pas vraiment d'intérêt.

Les monstres manquent d'intelligence, de vie et d'interaction. Le problème étant le rendu réaliste de Seven Cities, comme il y a beaucoup d'humanoïde on s'attend à des réactions humaines (on aurait moins de problème sur des squelettes par exemple). Mais on pourrait ainsi ajouter des effets de course, des roulades et des synergies, comme un mob avec un bouclier qui se met devant ses alliés pour les protéger.

Certaines animations de monstre sont trop présentes, un peu comme les cercles d'animation de vos personnages, elles prennent beaucoup de place pour peu d'intérêt. On a aussi cet effet sur les boules qui tournent, les monstres qui soignent ou encore le boss. Par exemple pour les bêtes qui explosent, juste une explosion serait suffisante au lieu d'ajouter une grande zone orange !

L'effet de pack de monstre est encore trop bancal. Tuer des hordes de monstre c'est une des raisons du hack and slash, il faut qu'on ait ce sentiment. Une des solutions est de réduire la taille des monstres pour qu'ils puissent se stack (réduire par exemple leur taille globale de 20 à 30%), et c'est potentiellement associé à une caméra trop proche avec un angle trop incliné. Avoir une caméra plus éloignée et une vue un peu plus du dessus permettrait de mieux voir.

2. MANQUE DE VISIBILITÉ

Passons au second point crucial pour Seven Cities, son manque actuel de visibilité. Par contre nous vous conseillons de résoudre tous les points du dessus avant d'attaquer cette partie, afin que le jeu soit bien en place. Actuellement Seven Cities doit se faire une place entre Path of Exile 2, Titan Quest 2, Grim Dawn, Dragonkin, The Stormancer, Diablo 4 et Last Epoch. En plus de ça, c'est le seul HnS à ne pas être en heroic fantasy, ce qui est un avantage mais aussi un inconvénient. Pour finir, les Hack and Slash prennent énormément de temps, si les joueurs décident de jouer à Seven Cities cela veut dire qu'ils vont le choisir par rapport à un autre. Actuellement, le jeu manque de visibilité et c'est accentué par le fait que les joueurs « n'ont pas le temps pour un nouveau Hack and Slash ».



L'une des solutions très efficace, c'est les opérations streamers. Alors bien sûr, cela demande des fonds, mais l'objectif est de récupérer davantage que le coup de la campagne publicitaire. Par exemple, l'une des clés de Last Epoch est leurs nombreuses coopérations payantes avec des streamers. Les joueurs voient leurs streamers jouer au jeu, ce qui permet au studio de vendre des clés de jeu et des skins ainsi que de faire de la publicité.

Pour les premières campagnes, nous vous proposons un format de 5 à 10h par stream, avec une moyenne d'environ 10€ de l'heure. Sans forcément viser les « gros streamers », il y aura beaucoup de personnes intéressées avec une communauté engagée malgré une taille plus raisonnable. Ensuite, un discord Créateurs, pour pouvoir gérer les streamers et les campagnes, et éventuellement passer par la plateforme. Pour finir, pensez aux drops Twitch. A chaque mis à jour, un skin à gagner en drop afin d'augmenter la visibilité du jeu quasiment gratuitement.

3. FINANCEMENT SUPPLÉMENTAIRE

La vente de clé de jeu, même si boosté par ces campagnes, ne va pas être suffisant. Il faut absolument considérer l'ajout de cosmétiques payantes. Ces cosmétiques peuvent avoir une image négative, mais en le faisant correctement cela permettra aussi aux fans de soutenir Seven Cities. Prenons l'exemple de The Stormancer, ils ont fait un pack supporter à 5€ pour deux skins, ce qui serait largement applicable à Seven Cities. On peut aussi regarder Last Epoch, Diablo 4 ou Path of Exile où la boutique est largement en place, avec des achats directs, des packs ou encore des passes de combat saisonnier. Ce qui marche, c'est qu'en plus des skins, les personnes soutiennent le jeu (notamment pour les jeux indés), s'inscrivant dans une démarche win win.

4. EN CONCLUSION

Les modifications sont assez conséquentes et demande des changements au cœur du jeu, mais devraient vraiment aider à améliorer le jeu tout en aidant grandement à qu'il soit connu et joué.