

Cohérence de Design

-

Diagnostic



Sommaire

Introduction	2
L'objectif du Diagnostic	2
Conditions de test	2
Résultats	3
Compréhension de "Uprising"	3
Le lore et la narration	3
Les menus	4
Le gameplay	5
La promesse d'expérience de jeu faite aux joueurs·rs·ses	11
Observations sur le jeu	12
Ce qui va à l'encontre de la promesse	12
Autres critiques négatives	12
Ce qui tient la promesse	15
Autres critiques positives	16
Synthèse du Diagnostic	17
Petit Souvenir de test	18

Introduction

L'objectif du Diagnostic

Cette phase est la première étape de l'analyse « Cohérence de Design ». C'est la première fois que le jeu est testé et que les mécaniques de gameplay sont utilisées. Son but est de récolter les premières impressions spontanées face au jeu, manette en main, et de mettre en évidence les éventuelles incohérences et défauts ressentis. À l'inverse, cette phase permet aussi de souligner les points forts du jeu.

Ces points sont ensuite discutés avec le studio et mis en perspective des éléments et intentions de game design originales pour identifier si ce sont bien des incohérences qui méritent d'être approfondies en phase d'Approfondissement du Design. Cette discussion peut aussi permettre de mettre en évidence des éléments du jeu qui auraient été manqués pendant le test.

Au regard de et après la discussion, il est remis au studio ce compte rendu écrit du test et un devis chiffré de l'éventuelle phase d'Approfondissement du Design pouvant suivre ce Diagnostic.

Conditions de test

Le Diagnostic a été réalisé sur la version 2.1.00.beta de "Fallback". Cette version comporte la future mise à jour "Uprising" du jeu. Ce n'est pas la première fois que le jeu est testé par XPLoading, le but de ce Diagnostic est d'analyser les changements qui vont être apportés à "Fallback" par cette update et les mettre en perspective des versions précédemment testées.

Le test a duré 8 heures et a été réalisé sur un PC à la manette PS4. La langue était le français, le jeu était en plein écran, en qualité élevée et la difficulté était "Classique". La VSync était désactivée.

Trois classes de personnages ont été jouées, le Sapeur, le Sismologue et le Technophobe. La Fonderie a été terminée une fois, le coeur de la Brèche aussi, et la première porte de L'ancienne entrée de l'Eden a été ouverte.

Résultats

Ces résultats présenteront la compréhension du fonctionnement, du but et de l'expérience que veut transmettre «Fallback» pour définir le point de vue qui a été adopté pour réaliser l'analyse. Au regard de ces éléments, il sera proposé une formulation de la promesse faite par « Fallback » aux joueurs·ses. Ainsi, les remarques issues de la session de test seront distribuées en fonction de leur impact, positif ou négatif, sur cette promesse.

Pour faciliter la rédaction des résultats, les ressentis décrits, et interprétations sur le game design qui en découlent, sont considérés comme vrais et tournés en affirmations. "Fallback" ayant déjà été testé par XPLoading, dans une version antérieure et sous une forme différente que la présente analyse (notamment, aucun Diagnostic n'a été réalisé sur la version antérieure de "Fallback"), les ressentis, interprétations et éléments de comparaison issus du précédent test sont aussi considérés vrais.

Pour distinguer les deux versions, la version précédemment testée du jeu sera appelée "Fallback" et la version actuellement testée dans cette analyse sera appelée "Uprising".

Compréhension de "Uprising"

Le lore et la narration

"Uprising" présente un univers où les humains sont réfugiés sous terre, dans ce qu'ils ont appelé l'Eden, car la surface a été détruite par l'Homme et sa survie n'y est plus possible. Ces humains font parties d'une rébellion contre des robots ayant une volonté propre et qui les empêche de regagner la surface pour y apporter une technologie permettant de nouveau aux humains d'y vivre. Ces robots ont été créés par l'entreprise Vesta pour aider les Hommes à vivre dans l'Eden. Ayant appris l'existence de cette technologie et l'intention des humains de remonter vivre à la surface, les robots se sont retournés contre leurs créateurs et les ont asservis et emprisonnés dans les souterrains. La technologie découverte est une plante. Nous incarnons un nouveau membre de la rébellion, appelé "Porteur du Sac" (appelé "PS" dans la suite du document), dont la mission est de parcourir les différents secteurs de l'Eden pour amener, par la force, la plante qu'il porte sur lui à la surface et sauver l'humanité. Il doit libérer les chefs rebelles sur sa route pour qu'ils l'aident dans sa mission. C'est la deuxième tentative de la rébellion pour remonter à la surface, la première s'étant soldée par un échec ayant contraint les rebelles à se réfugier au plus profond de l'Eden, introuvables par les robots. Le lore entre "Fallback" et "Uprising" n'a pas changé. Le jeu n'a pas été terminé pendant le test, une cinématique de fin était présente dans "Fallback", elle n'a pas été vue pour "Uprising", il n'est donc pas possible de dire si elle est toujours présente ou si elle a été modifiée.

Le lore et l'univers de "Uprising" sont très développés : ils sont exposés dans les 10 premières minutes de jeu, par des cinématiques et des dialogues avec différents PNJ. Le lore est omniprésent et rappelé régulièrement dans le jeu par sa narration : nous pouvons discuter avec les humains du clan rebelle et ceux que nous libérons dans le jeu et la grande majorité des dialogues rappellent cette situation d'emprisonnement et la libération que ce

serait de rejoindre la surface. Il semble aussi que ces humains aient créé une religion/croyance dans cet environnement, faisant référence à "La Grande/Sainte Surface", jurant par "les profondeurs" et donnant un statut providentiel à notre personnage en célébrant sa venue en tant que "Porteur du Sac".

Ces éléments placent le joueur dans un univers uchronique et dystopique très présent et important pour l'expérience de jeu, reprenant des codes existants de nos jours et présentant une potentielle anticipation du futur de la Terre d'aujourd'hui quant aux conséquences de problématiques environnementales et sociétales actuelles. L'ambiance dégagée par l'univers est sombre et hostile. Les joueurs peuvent facilement s'identifier dans cet univers.

Les menus

Écran titre et menu principal : le visuel est simple, il place dans l'ambiance du jeu et suggère les éléments de lore et l'objectif à atteindre dans le jeu. Les sous-menus pouvant être ouverts sont clairement identifiés. Le même est présent dans "Fallback".

Menu "Options" : les options modifiables sont claires, d'un nombre suffisant, faciles à changer et toutes utiles. Le même est présent dans "Fallback".

Menu "Choix de difficulté" : est utile et donne un avant-goût du challenge à venir. Il n'existait pas dans "Fallback"

Menu "Pause" : permet de modifier les mêmes options que le menu "Options" de l'écran titre, permet d'accéder aux crédits du jeu et de quitter le jeu vers le bureau directement. Le même est présent dans "Fallback".

Menu "Compétences" : accessible à la base des rebelles. Il présente l'arbre des technologies. Ce menu est différent de celui accessible dans "Fallback" : le chemin d'accès des compétences n'a pas la même forme, il y a moins de compétences, ce ne sont pas toutes les mêmes et il n'était pas possible d'améliorer une compétence débloquée dans "Fallback".

Menu "Équipement" : accessible *in run*, il montre la spécificité de chaque classe par le premier module présent à gauche et fait apparaître les modules achetés pendant les runs. Le même est présent dans "Fallback".

Menu "Compétences de [classe]" : accessible à partir du menu "Équipement" en appuyant sur la touche "Suivant" ou "Précédent". Il permet de débloquent et d'améliorer des compétences spécifiques à chaque classe, de débloquent de nouvelles attaques et de nouvelles classes. Ce menu n'existait pas dans "Fallback".

Menu "Station de module" : accessible pendant les runs dans l'Éden. Il permet d'acheter des modules modifiant les caractéristiques du PS ou lui conférant des bonus. Le même est présent dans "Fallback".

Menu de sélection du personnage : accessible après être mort pendant un run dans l'Éden. Il présente chaque classe par son nom, son niveau, ses caractéristiques de base et une description de sa spécificité. Il sert à choisir sa classe de PS pour le run suivant. Il est différent de celui présent dans "Fallback" : l'écran est entièrement dédié à la présentation

d'une classe à la fois, les skins des classes ont été modifiés et les niveaux n'existaient pas dans "Fallback".

Potentiel de rejouabilité : les menus en eux-même, principalement les menus "Compétences" et "Compétences de [classe]", suggèrent un potentiel de rejouabilité élevé (compétences améliorables jusqu'au niveau 50, classes supplémentaires à débloquent, sans savoir combien).

Le gameplay

Type de jeu : action, plateforme, roguelite, RPG.

Caméra : majoritairement vue de profil, se déplace en 3D.

Graphismes : 3D, réalistes.

Level design : 2,5D.



Boucles de gameplay et structure du jeu : "Uprising" ayant des mécaniques de roguelite, les sessions de jeu sont découpées en runs, avec des boucles de gameplay spécifiques pendant les runs et entre les runs. Un run se termine quand le personnage meurt. La boucle de gameplay et structure du jeu était la même dans "Fallback".

- Pendant les runs (dans l'Eden) : déplacer le PS dans un chunk, détruire les robots sur sa route en les attaquant à l'épée (pour récupérer des collectables) et éviter les pièges/obstacles pour ne pas mourir, acheter des modules dans les stations de modules présentes dans les chunks, augmenter ses compétences de classe, passer au chunk suivant. Chaque chunk s'intègre dans un secteur. Dans chaque secteur se trouve un chunk avec un téléporteur menant à une salle fermée avec un boss à battre pour accéder au téléporteur vers le secteur suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.
- Entre les runs (à la base rebelle) : choisir sa classe de PS, acheter ou améliorer des compétences de l'arbre des technologies et entrer dans l'Eden pour lancer un nouveau run.

Mécaniques de jeu :

- Les caractéristiques de base des classes de PS : chaque classe à 4 caractéristiques : ses dégâts, sa santé, sa chance de critique et son bouclier. Chaque classe de PS à aussi une réserve de furie. La valeur en jaune sous "100%" varie en fonction de la classe. Il n'est pas expliqué pourquoi. La furie n'existait pas dans "Fallback".
- Les déplacements du PS : se déplacer dans toutes les directions en 2D, sauter et faire un double saut, faire une roulade ou se propulser vers l'avant dans les airs

(permet de traverser les ennemis et rend invincible pendant le temps de l'action), s'accrocher à des éléments interactifs (indiqués en jaune et par une flèche).

- Le dodge : faire une roulade précise au moment où un ennemi devrait toucher le PS déclenche un dodge qui semble ralentir l'ennemi et donner une opportunité de l'attaquer plus facilement.
- L'attaque de base : accessible dès le début du jeu, utilisable sans restrictions, elle sert à faire des dégâts de base aux robots et à faire remonter la furie.
- Les coups critiques : se déclenche en faisant une attaque de base, en fonction de sa chance de critique. Fait plus de dégâts que l'attaque de base.
- Détruire des robots : les ennemis ont une barre de vie, les attaquer avec l'attaque de base fait des dégâts, les ennemis sont détruits quand leur barre de vie atteint 0.
- Les collectables : détruire les ennemis libère 4 types de collectables :
 - de l'énergie Vesta
 - des  (appelés des "puces" dans la suite du document)
 - des  (appelés "points d'expérience" dans la suite du document)
 - des points de vie.
- Libérer des prisonniers : sert à récupérer des puces, 1 puce par prisonnier libéré.
- L'arbre des technologies : accessible dans la base rebelle, il permet de débloquent et d'améliorer des compétences de PS, actives passivement pendant les runs dans l'Eden, en dépensant sa Vesta gagnée en run.
- Les modules : accessibles dans l'Eden, dans les stations de modules. De base, on trouve 3 modules par station. Ces modules sont achetés avec les puces, ont une valeur augmentant en fonction de leur rareté (1 à 3 puces) et ne sont gardés que pour le run en cours. Il peut être acheté jusqu'à 9 modules. Vouloir acheter un nouveau module demande aux joueurs de remplacer un module déjà en place

par le nouveau. Ils confèrent des bonus passifs de caractéristiques de base de classe de PS. Les modules ont des niveaux (de 1 à 5), plus le niveau est haut plus le bonus conféré est puissant et ils peuvent être achetés directement ou pour remplacer un module de niveau inférieur. Ces modules sont très variés, certains sont complémentaires entre eux, pour que les joueurs puissent choisir le build qu'ils veulent construire. Le même système était présent dans "Fallback", les pictogrammes étaient différents. Dans "Uprising", ouvrir une station de module donne des points d'expérience.

- Les niveaux de classe de PS : l'expérience gagnée en détruisant des robots remplit une barre et fait augmenter le compteur de points d'expérience (visibles en bas de l'UI), quand la barre est remplie/le compteur atteint la valeur nécessaire, la classe de PS gagne un niveau et un point XP, et ainsi de suite jusqu'au niveau maximum (qui n'est pas connu). Ce système de niveau et d'XP n'existait pas dans "Fallback".
- Les compétences de classe de PS : les points XP gagnés servent à acheter et augmenter les compétences de classe de PS. Ces compétences sont des bonus passifs, une attaque secondaire, une attaque ultime et une classe de PS supplémentaire (le nombre total de classe n'a pas été découvert pendant le test). Chaque classe a un set de compétences qui lui est propre, rendant chaque classe unique.
- L'attaque secondaire : utilisable sans restriction, elle ne fait pas de dégâts directement mais inflige des effets secondaires aux ennemis (certains effets pouvant faire des dégâts). Elle n'existait pas dans "Fallback".
- L'attaque ultime : procure un bonus exceptionnel (ex : invulnérabilité) et/ou fait des plus gros dégâts que les dégâts de base. L'utiliser consomme de la furie, le pourcentage de furie et la valeur en jaune diminuent en même temps. Elle n'existait pas dans "Fallback".
- La recharge de bouclier : quand la valeur de bouclier atteint 0, après quelques secondes sans prendre de dégâts, il se recharge automatiquement complètement.
- La vie/mort du PS : les robots et les pièges/obstacles font des dégâts au PS. Ces dégâts sont retranchés à la valeur de bouclier puis à la valeur de santé du PS. Le PS meurt quand sa valeur de santé atteint 0. Le PS peut regagner de la santé, de manière aléatoire, en détruisant des robots (signifié par un chiffre vert au-dessus du PS après avoir récupéré le soin).

- La fureur : certains modules permettent de gagner de la fureur. Cela n'existait pas dans "Fallback" et semble donc être une nouvelle mécanique.
- La génération aléatoire : l'agencement des chunks, les chunks, les pièges/obstacles, accès aux prisonniers, modules, ennemis, le level design présents dans les chunks sont générés aléatoirement.

Nouvelles features de "Uprising" :

- Les chunks "puzzle" : font une coupure nette dans l'exploration des secteurs, invitant à résoudre des énigmes d'exécution et de rythme/adresse, de logique ou de vaincre une vague d'ennemi. Résoudre ces chunks offre un accès à une salle souterraine offrant une récompense exceptionnelle en collectable ou en module.
- Les coeurs des secteurs : l'accès aux coeurs des secteurs est dans un chunk dédié, ces chunks peuvent être découverts pendant l'exploration d'un secteur, mais sont fermés. Ils se débloquent une fois le secteur terminé et sont accessibles dans les runs suivants. Ils ont la même structure et boucles de gameplay que les secteurs "classiques". Les ennemis sont plus puissants, donc les coeurs sont plus difficiles. Les boss de fin de coeur sont les boss qui étaient présent dans "Fallback". À la fin d'un boss de coeur de secteur, un PNJ est libéré. Ce PNJ est indispensable pour finir le jeu car il permet d'ouvrir les portes vers la surface quand on arrive à L'ancienne entrée de l'Eden.
- Les portes qui se ferment : des passages de certains chunks sont des "pièges" où des portes se referment derrière et devant le PS avec un ou plusieurs ennemis avec lui. La progression est bloquée et les portes se rouvrent quand les ennemis sont tous détruits.
- Le level design : beaucoup de chunks de "Uprising" sont différents de ceux qui étaient présents dans "Fallback". Ils sont plus labyrinthiques et beaucoup ont une architecture plus verticale.
- Les nouveaux ennemis : les ennemis dans les secteurs ont été modifiés, ainsi que les boss de fin de secteur. Ils semblent avoir moins de point de vie que dans "Fallback" et sont donc plus faciles à détruire.
- Les "trésors" : il y a des trésors dissimulés dans les chunks ou accessibles après une phase de plateforme pouvant demander de prendre des risques. Détruire ces trésors offre une récompense en collectables.

- Les téléporteurs : ils dirigent vers des chunks isolés dans lesquels il y a un affrontement obligatoire avec un ennemi puissant et des prisonniers à libérer. Il peut aussi y avoir un trésor.
- Les "sphères régénératrices" : à la fin des boss de secteur, il y a une sphère qui redonne une grande quantité de santé au PS.
- Le secteur abandonné : accessible directement à partir de la base rebelle. Le secteur abandonné n'a pas été testé.
- Le bonus de fin de run : quand un run se termine, à l'ancienne entrée de l'Eden, un tableau affiche un score dépendant des puces, de la Vesta et des XP et un coffre rempli de Vesta et de points d'expérience est présent. Il n'est pas expliqué si le tableau et le contenu du coffre sont liés.

Compétences requises par les joueu·rs·ses : observation, réflexes, management des ressources et prise de décisions, mémorisation, logique, persévérance, patience, être stratège.

Objectifs du jeu : donner l'envie aux joueu·rs·ses de maîtriser et faire évoluer les différentes classes de PS pour trouver sa classe fétiche ; tester, créer et chercher à reproduire un build puissant et apprendre les patterns des ennemis pour réussir à parcourir tous les secteurs pour terminer le jeu. Rejouer pour visiter le secteur abandonné, atteindre tous les plus hauts niveaux possible de classe et de compétences et débloquer les succès steam (les succès de "Fallback" étaient déjà débloqués, il n'est pas précisé si "Uprising" ajoutera de nouveaux succès). Essayer de terminer tous les secteurs en un run.

Récompenses des joueu·rs·ses : voir la cinématique de fin de jeu (s'il y en a une), la satisfaction d'avoir terminé le jeu à "100%", un sentiment de maîtrise et de puissance face au jeu, une progression fluide et avec plus d'assurance dans les secteurs.

La promesse d'expérience de jeu faite aux joueu·rs·ses

“Dans un monde sombre et hostile, où la bêtise des Hommes les a contraint à se réfugier sous terre pour survivre, battez-vous pour regagner la surface et réparer les erreurs des générations précédentes !

La lutte sera acharnée, maîtrisez votre rebelle favoris, persévérez, vous connaîtrez ces profondeurs comme personne et sauverez l'humanité !”

Observations sur le jeu

Ce qui va à l'encontre de la promesse

- L'utilisation de l'XP et l'existence du menu "Compétences de [classe]" ne sont jamais introduits, ce qui fait se questionner sur cette mécanique

En l'état, trouver comment utiliser l'XP est laissé au hasard et à la curiosité des joueurs-ses alors que c'est cette mécanique seule qui permet le déblocage d'autres classes de PS. Or, avoir le choix parmi plusieurs classes pour trouver celle qui plait le plus est au centre de la promesse d'expérience de jeu que veut proposer "Uprising" et de la communication du studio autour de l'update (cf. couverture de ce compte rendu). L'absence d'explication sur l'XP, dont l'existence est introduite clairement dans le tutoriel de début de jeu avec une première montée de niveau et gain d'XP, met les joueurs-ses dans un état de dissonance : le jeu suggère que c'est un élément utile. Dans l'inconnu de son utilisation, les joueurs-ses vont intuitivement chercher l'explication dans ce qui apparaît, visuellement via l'UI, le plus évident (exemple : les puces, le chiffre de soin après avoir détruit un ennemi) et être en position d'enquêteurs, remettre en question la présence de cette mécanique et être détourné·e·s de l'expérience de jeu.

Dans ce cas de figure, où "Fallback" et les différentes classes de PS avec leurs spécificités propres avait déjà été testés et qu'il était attendu de les redécouvrir dans cette analyse, la découverte du menu "Compétence de [classe]" a fait l'effet d'une illumination et d'un soulagement.

De plus, une fois la mécanique comprise, de nombreuses questions sont levées quant aux autres mécaniques de "Uprising". Par exemple, il est compris comment le Sapeur peut enflammer les ennemis et l'intérêt d'utiliser les modules faisant plus de dégâts aux ennemis enflammés.

Autres critiques négatives

- Les combats dans les secteurs peuvent être plus compliqués que les combats de boss

Cela apporte un contraste qui peut sembler étonnant quand on a plus de difficultés à parvenir au boss qu'à détruire le boss.

- La mécanique de "La fureur" n'est pas expliquée

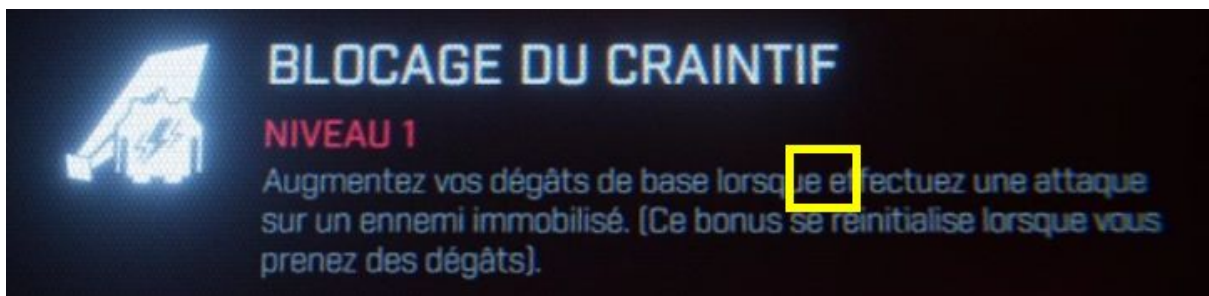
Il est mentionné, dans certains modules, un gain de "fureur" mais le mot "fureur" n'est pas utilisé ailleurs dans le jeu. Aussi, le fait de pouvoir "gagner de la fureur" suggère d'en avoir en différente quantité, on s'attend donc à trouver une jauge/un compteur quelques part qui indique cette quantité, mais ce n'est pas explicitement présent.

- La barre et le compteur d'expérience et le rappel des différentes attaques sont toujours affichés sur l'UI

L'UI de "Uprising" est plutôt minimaliste, ces éléments sont plus ostentatoires que les autres éléments de l'UI et viennent la charger avec des informations qui ne sont pas indispensables à avoir en permanence à l'écran.

- Il y a des fautes d'orthographe et imprécisions de sens dans les textes

Les modules "God of War" et "Blocage/Précision/Parasite du craintif" ont des fautes (cf. screenshots) ; Wyanda mentionne que "la rébellion est devenue une résistance", mais elle se présente comme la cheffe de la rébellion et il n'y a plus de mention de résistance dans la suite du jeu ; le fonctionnement du module "Libération du craintif" semble peu intuitive.



- On ne voit pas l'effet des améliorations de caractéristiques débloquées dans l'Arbre des technologies sur l'écran de sélection des personnages

Les joueurs pourraient s'attendre à voir, en chiffre, les effets de changement de caractéristiques de base dès l'écran de sélection de classe pour se rendre compte de l'impact des modifications. Cette absence peut décevoir (exemple : la chance de critique reste toujours, visuellement, à 0 alors qu'on sait qu'on l'a augmentée).

- Le système de sauvegarde du jeu/continuer sa partie n'est pas clair

La sauvegarde est automatique, mais on ne sait pas à quel moment elle est faite pendant le jeu, les noms de fichiers ne sont pas éditables et charger une partie antérieure, souvent, relance la cinématique de début, laissant penser que l'on reprend une nouvelle partie.

- Le menu "Pause" n'est pas intuitif et ne donne pas la possibilité de retourner à l'écran titre

L'option "Quitter" de ce menu fait directement un retour bureau, même quand on le sélectionne pendant un run, et c'est inhabituel de pouvoir faire apparaître les crédits *in game* et non à l'écran titre.

- Les mentions "[cross], [circle] etc..." donnent une impression de jeu incomplet

C'est inhabituel comme affichage et fait penser que l'on voit directement du code écrit, dans le jeu.

- On ne voit pas toujours bien en-dessous ou au-dessus du PS, ce qui ne permet pas d'anticiper les obstacles vers lesquels on se dirige

"Uprising" étant un jeu où les pièges sont mortels, ne pas voir où l'on se dirige fait parfois tomber sur des mauvaises surprises.

- Le soin de fin de boss de secteur ne soigne pas entièrement

Comme la remarque précédente, commencer un nouveau secteur avec toute sa santé dans "Uprising" permettrait de rassérer les joueurs.

- Les données dans le tableau de récompense bonus dans "L'ancienne entrée de l'Eden" ne sont pas claires

On voit bien que les puces, la Vesta et l'XP sont pris en compte, mais le calcul effectué n'est pas explicite.

Ce qui tient la promesse

- L'univers de "Uprising" est complètement cohérent, à tous niveaux

La narration et le lore de "Uprising" sont très développés, entretenus tout au long du jeu, et les choix de direction artistique (visuels et sonores) complètent parfaitement l'écrit, dans les moindres détails (exemple : les design uniques des classes de PS avec les éléments métalliques et lumineux, la profondeur de champ dans les chunks montrant des environnements vastes et industriels, les paroles des humains qu'on entend brouillées et

incompréhensibles pour les joueurs·ses avec les masques à gaz, la musique jouée à la radio dans la base rebelle qui donne un effet rétro/steampunk rappelant des jeux comme "Bioshock" ou "Fallout" qui prennent place dans des univers uchroniques/dystopiques similaires. Les paroles de cette musique semblent mentionner le mot "Fallback").

Le level design est aussi au service de cet univers, avec des chunks ayant des architectures très verticales et labyrinthiques (renforçant le sentiment d'angoisse et de perte dans ces souterrains hostiles).

Avant même de commencer à jouer, en choisissant sa difficulté et en lisant les commentaires associés, le jeu donne un avant-goût du challenge qui attend les joueurs·ses.

- La courbe de difficulté est équilibrée

L'évolution de la difficulté dans les secteurs est progressive et ne rend pas la mort injuste. Un pic de difficulté reste ressenti à "La Fonderie". Cette évolution se fait par des choix de game design et level design malins, car apportant en plus de la diversité dans le jeu (exemple : des ennemis et patterns d'attaque différents, des chunks de plus en plus labyrinthiques au fur et à mesure que l'on avance dans les secteurs).

- La maniabilité du PS est agréable

Le PS a un set de mouvement riche, les montées/accrochages aux rebords sont fluides, les mouvements de caméra suivent bien le PS à une vitesse adéquate. L'ensemble donne un personnage agréable et fluide à déplacer.

- Les itinéraires dans un même chunk, entre deux runs, sont différents

L'agencement des différents éléments composant les chunks changeant entre les runs, cela apporte une diversité supplémentaire et entretient le plaisir de jeu.

- Il y a plus d'éléments de rejouabilité et ils sont interconnectés

Comparé à "Fallback", "Uprising" ajoute des éléments de rejouabilité avec les compétences de classe qui ont une connexion directe avec les modules pendant le runs et les compétences de l'arbre des technologies. Les compétences de l'arbre des technologies améliorant directement les caractéristiques du PS sur les runs à venir, la nécessité de les améliorer, et donc de refaire des runs, est gratifiante et non contraignante.

Les coeurs des secteurs font aussi partie de ces éléments et on est obligé de tous les résoudre pour terminer le jeu.

Autres critiques positives

- Les artworks et la parallaxe utilisés dans les cinématiques donnent un très bel effet
- L'écran de sélection des personnages est mieux que dans "Fallback" en mettant en valeur le design des classes
- Le jeu est traduit dans beaucoup de langues différentes

Cela permet une diffusion global du jeu à l'échelle du monde et montre un effort d'inclusion.

Synthèse du Diagnostic

L'update "Uprising" du jeu "Fallback" modifie profondément la version originale du jeu, pour le meilleur : les points forts déjà présents dans "Fallback" sont renforcés et les points faibles sont corrigés.

Les évolutions les plus marquantes sont l'augmentation non négligeable de la durée de vie avec l'apport de nombreuses mécaniques invitant à la rejouabilité, en plus du style roguelite du jeu qui, par essence, implique de la rejouabilité. "Fallback" devient un jeu au scénario et à l'ambiance plus cohérents et plus développés, prenant une part forte dans l'expérience de jeu. La situation vécue par les humains sous terre est partagée et vécue par les joueu·rs·ses, qui trouveront dans "Fallback" un challenge de maîtrise d'exécution et de persévérance qui, avant d'être récompensé par la fin du jeu, est déjà récompensé par la direction artistique et le game design. La cohérence du design de "Fallback" n'est pas à prouver.

L'expérience, pendant les premières heures de jeu, sera ternie par cette absence d'explication quant aux gain de niveaux qui questionne grandement, tant ils sont mis en évidence. Aussi par les fautes d'écritures çà et là, peu nombreuses mais suffisamment pour faire réagir quand on tombe dessus.

"Fallback" se présente donc comme un jeu visant un public de joueu·rs·ses avant tout d'action-plateformer avec un profil midcore/hardcore, ce qui était déjà le cas avant l'update "Uprising".

Petit Souvenir de test

Il y a plus agréable comme souvenir de test, mais cela reste utile : un bug un peu frustrant a été trouvé ;)

<https://youtu.be/8Mo4PGwkaNE>

The logo consists of a central cluster of geometric shapes. It includes several black triangles and rectangles of varying sizes and orientations, some overlapping. A single, bright lime green triangle is positioned on the right side of the cluster, pointing towards the center. The background features four large, light green, rounded trapezoidal shapes arranged in a cross pattern, each with a subtle gradient and a slight shadow effect.

ENDROAD