

SHADOWS OF A SUNLESS WORLD

Note : 14,5

Originalité potentielle
La mécanique "voir par le son". Une ambiance unique, et un lore vraiment intéressant. Même si la proposition est connue, votre traitement est unique et intéressant.
Le nouveau titre est un peu long mais cool, poétique, toussa :). Sinon, on a déjà vu des propositions comme ça, mais ça reste cool.
Le gameplay echo-location et horreur est intéressant, et plutôt original. L'univers graphique est intéressant même si assez limité.
Concept de voir avec le son Daredevil style. Linker vision et bruit dans un jeu d'horreur est malin.
Bien, l'histoire est bien construite et le scénario est travaillé.
Belle idée de repenser le jeu d'horreur autour de "l'écholocation"!!!
Je trouve que le système d'écho localisation est très intéressant et assez original. J'aime assez l'originalité du Lore et de l'histoire.
Jeu d'horreur basé sur des principes de localisation à base de son.
Concept de base intéressant, déjà rencontré dans l'industrie ou ancien projet ENJMIN. Aucune grosse réf sur le marché pour l'instant donc why not.
Le concept de l'écho-localisation n'est pas hyper original, mais peut s'avérer efficace pour setting horreur.
Principes et mécanismes de jeu (Game Design)
La mécanique est intéressante, et plutôt bien fichue. Y'a vraiment une tension qui se crée, mais pas vraiment d'horreur. Avec le texturing, j'ai plus l'impression que le son émet de la lumière. Rendre les sons très visibles (avec leur périmètre constamment affiché), c'est très efficace niveau signes et feedbacks. Mais peut être trop clair pour un jeu d'horreur ? Le scouting via les objets métalliques apporte vraiment quelque chose, mais semble peut-être trop... "Puissant" ? Votre système de mort est original, et plutôt intéressant.
Le système de détection s'est amélioré. Les autres sons générant eux-mêmes des échos est vraiment bienvenu. Le core design est beaucoup plus homogène et mature qu'auparavant. Coté LD, ça manque de benchmark et de moyen d'orientation. Ptete qu'il faudrait pouvoir illuminer complètement une zone, une fois qu'on l'a complété. Un moyen de prévenir le back tracking serait nécessaire aussi. L'ambiance est bonne, le core gameplay est cool, mais on ne se rend pas bien compte de son exploitation en LD. Ou va-t-on? Pourquoi ? Quel est mon objectif à court et moyen terme ? Dans Amnesia par exemple, je sais toujours ce que je veux/dois faire (juste que je sais pas toujours où/comment le faire).
Les principes du jeu sont intéressants et ajoute un twist rafraichissant au genre du walk simulator / horror.
La méca de vision avec le son est originale mais finalement sous utilisée. Que très peu d'interactions avec des éléments sonores, les matériaux n'ont pas l'air de changer tant que ça le son produit. On manque de chose à faire. Quel est mon objectif ? ou dois aller ? Comment je m'oriente
Intéressant, mais je n'y jouerai pas personnellement. Le labyrinthe est trop long et les menaces non claires (impression qu'on ne peut pas mourir et qu'on ne sortira jamais)
Top car centrer sur cette écholocation !
Je comprends tout sauf la mécanique des matériaux (métal), je ne comprends pas ce que cela apporte. No UI, Audio feedbacks. Je n'ai pas perçu la mécanique des ombres, on la voit par moment, elle rentre dans l'écho mais ne nous attaque pas, une autre fois elle attaque, on meurt. Dans la démo, la mécanique de la respiration est assez peu utilisée, peut-être plus la mettre au centre des interactions.
La mécanique principale incite à regarder ses pieds en permanence. Le son participe grandement à l'orientation et vos mécaniques sont en parties basées là-dessus. Mais cela reste décourageant d'avoir le regard baissé en permanence.
Les mécaniques de gestion du son sont basiques mais efficaces. Manque de paramètres et d'actions côté joueur (que de la navigation et fuite)
Mécanique qui révèle les métaux, super idée ! la souris qui guide le joueur aussi :Top. Attention toutefois aux détails, qu'est-ce que l'on peut révéler ou pas, pourquoi voit-on les murs lors des reveal mais pas d'autres objets? etc.
J'ai eu l'impression qu'il manquait de mécaniques qui exploitent vraiment le concept : la seule présentée dans la vertical slice est le fait de retenir sa respiration ; toutefois je ne suis pas sûr d'avoir compris l'utilité de cette capacité. J'ai cru comprendre qu'il y aurait plus de compétences dans le reste du jeu. Dommage, j'aurais aimé en avoir un aperçu dans la vertical slice. La mécanique des tuyaux a l'air pertinente (pour permettre au joueur de se repérer si j'ai bien compris ?) mais mal présentée pendant la démo gameplay + ne correspond pas tout à fait avec l'ambiance du jeu, les décors, etc. Attention à l'affordance des objets/décors/obstacles (grilles, flaques...).
La mécanique proposée sert bien l'ambition d'épouvante, les ajustements effectués depuis la 2ème présentation améliorent radicalement l'expérience - peu convaincu par l'utilité de la phase en extérieur, non démontrée
Dispositifs et principes d'interaction
Le LD semble très complexe.... C'est difficile de se repérer malgré des zones paraissant centrales, et le scouting via le métal. La Death m'a paru trop douce. Dans un jeu d'horreur, on a quelque chose de strident, une attaque directe au stress du joueur, comme pour insister sur la mort du joueur, son échec, insister sur sa peur.
Ça a l'air tout bon. L'absence de hud, sans nuire à l'expérience, est cool.
Les principes d'interactions sont simples et faciles à comprendre.
Déplacement intéressant et le radar est pas mal, par contre l'utilisation et l'avantage de la machine est peu clair.
Simple à comprendre et utiliser
Echo semble bien marcher, Feedbacks ok. Peu d'interaction avec l'environnement, dommage. On aimerait pouvoir plus interagir avec les ennemis.
Jeu d'horreur à la première personne où le joueur se déplace pour produire du son et révèle son environnement.
Que peut-on reveal ? (Ce n'est pas évident) L'objectif du joueur n'est pas tout de suite clair, que doit-il faire, sortir du dome ? survivre X minutes ? combattre une créature ? Votre jeu est linéaire mais on se perd un peu trop dans le dome. Que se passe-t-il lorsque nous sommes en dehors du dome ? Que voit-on ? Dommage de ne pas l'avoir vu dans la vertical slice. Idée d'environnemental puzzle / pouvoir récupérer la mémoire du perso : Cool idée mais rien vu ni raconté pendant la pres, dommage
Manque de feedbacks clairs sur ce qui se passe à l'écran (en tant que spectateur en tout cas, car je n'ai malheureusement pas pu essayer le jeu). On comprend difficilement quoi faire pour éviter les ennemis : arrêter de bouger ? Fuir ? Quand sait-on qu'on est hors de danger ? Des indicateurs pourraient aider.
Aspects Narratifs
Bonne mise dans l'ambiance. Bonnes réflexions, l'histoire est liée au design des ennemis, c'est cool.
Peu importe le pitch.. Par contre, pour casser le côté très solitaire, je pense qu'une narration assez puissante, via une voix off ou autre, serait bienvenue. Un élément de narration dans la démo, une brique de la story, aurait été cool
L'aspect narratif aurait pu être intéressant mais n'est pas assez développé dans la démo. Les idées présentées sont intéressantes, dommages qu'elle n'est pas été présentée en jeu.
Assez classique, ne suffit pas à engager le joueur par elle-même. On ne fait pas trop le lien avec la narration en jouant dans la démo.
Cinématique du début intéressante et attrayante, donne envie de découvrir le jeu.
J'aime bien le Lore et l'histoire
Beaucoup beaucoup de "lore" transmis au joueur sous forme de présentation / ciné. Ce genre de jeu appelle plus au mystère ou à la découverte "in game". On a une impression de "contenu rajouté"
Manque d'éléments pour indiquer que les umbras ont pris le contrôle de la ville etc. Ressemble plus à un donjon abandonné pour le moment.

SHADOWS OF A SUNLESS WORLD

Note : 14,5

L'histoire est intéressante, notamment la possibilité évoquée d'une fin alternative
La cinématique d'intro était vraiment chouette ; une belle intro à la présentation. Manque un peu de bruitages toutefois pour la rendre plus vivante. Dommage de ne pas avoir profité de cette cinématique pour donner le but long terme du joueur.
Choix artistiques
Visuellement, je m'attendais à quelque chose de plus épuré, moins défini. On a vraiment l'impression de voir dans le noir, de même pouvoir discerner des textures. Ça rend le jeu moins stressant que ce que je m'imaginai. Après, ça reste très cool visuellement, c'est juste que je n'ai pas l'impression d'un jeu horrifique, mais plutôt une sorte de jeu d'exploration sous tension plus proche d'un Walking Simulator.
L'architecture est un peu générique et manque de personnalité.
L'univers est très épuré, et le style graphique assez cartoon, ce qui est assez original et colle bien avec l'idée du jeu mais qui pourrait rebuter plus d'un joueur. La cinématique en dessin est vraiment intéressante.
Couleurs sombres, noir, bleu, vert, qui sont en accord avec le thème.
DA forte...et maline car "économique" ^^
Sert assez bien le propos. Peut-être pas assez "scary".
Des effets intéressants sur les monstres. Décor et textures basiques mais efficaces.
DA très cool, grosse amélioration depuis dernière pres et concepts arts montré. Les environnements sont top !
Il y a un décalage entre les super concepts qu'on a vu dans la présentation, et la réalisation en 3D qui nous laisse un peu sur notre faim. Globalement, la D.A. correspond bien au genre/au sujet du jeu.
Souci de cohérence entre les éléments 2D (éléments de com, animatique d'intro) et le rendu 3D un peu froid
Univers, personnages...
L'univers est vraiment bien décrit, y'a un vrai lore qui donne envie d'en découvrir plus.
Globalement cool, mais ça manque peut-être un peu d'identité dans le LD. Genre je n'aurais pas su deviner qu'on était dans des bains/thermes. Les dessins/concepts architecturaux "high level" eux sont cool. Dommage qu'on ne les retrouve pas au niveau du LA. Le design des persos est cool.
L'univers est plutôt bien posé par la cinématique de jeu.
Le world ne transmet absolument rien, pas de trace des monstres, pas de trace de la population qui a du évacuer ...Il est beaucoup trop neutre. L'artstyle des persos est original mais les monstres n'ont pas l'air d'être du même univers, ils ne ressemblent pas du tout aux concepts art. Dommage d'avoir choisi de faire les égouts classiques alors que les autres niveaux avaient l'air vachement plus intéressants
Univers cartoon, beaucoup de formes géométriques, les ennemis sont constitués de formes géométriques en forme de squelette.
Well done
Ennemis pas assez charismatiques à mon sens, il ne fait pas assez peur. Environnement ok, sert le propos.
L'univers présenté en dehors du jeu était très poussé, mais en jeu on ne le ressent pas forcément.
Les monstres dans le jeu sont plutôt bien faits, assez "bizarres" et "bicornus", et le travail de son autour fonctionne assez bien pour créer un mouvement de recul chez le joueur. En revanche, le monde est très vide. Dommage de ne pas avoir montré plus d'infos sur le peuple de notre personnage dans la vertical slice. Aussi, le pitch parle d'un peuple enfermé sous Terre dont l'un des membres se fait exiler à l'extérieur. Dans la vertical slice, on reste très confinés à l'intérieur des bains ; on perd donc ce côté "extérieur = danger". Le LD aurait bénéficié de moments de respiration où on ressent plus d'amplitude dans l'espace, plutôt que d'avoir l'impression d'être toujours dans un couloir.
Image et animation
Manque d'agressivité et de présence des ennemis.
J'ai regretté un manque d'ombrages dans la cinématique dessinée du début, pour donner de la profondeur et mieux coller à l'ambiance sombre du jeu. La représentation des métaux qui s'affiche tout d'un coup auraient pu bénéficier d'un peu plus de soin. Néanmoins, le rendu des ondes, et de la projection de la lumière est vraiment bien.
La qualité de l'image colle avec le style, et l'animation est aussi épurée que les environnements. En revanche, la caméra est soignée, vraiment intéressante.
L'anim des monstres est dérangeante (dans un sens positif) mais au final on la voit pas assez.
Bien, mais les textures sont très basiques.
Je trouve l'ambiance très bonne in-game. L'intro est un peu trop longue et peut-être pas assez flippante !
Effets intéressants sur les monstres et les fx d'échos.
Animations des souris : super, ça fonctionne très bien. Un peu plus de mal avec celles des umbras.
Décors un peu vides, un peu monotones.
Beau travail sur l'intro 2D !
Son
La musique du menu paraissait inappropriée (on l'a pas entendu longtemps). J'aurais bien vu des "voix" (humaine ou non) sur la cinématique d'entrée. Un narrateur, un langage inventé, en plus des bruitages. Les bruitages sont cools, l'ambiance marche. Les créatures ennemies (Umbras) auraient gagné à avoir plus d'impact, de présence, surtout en pleine poursuite. La fuite semblait trop "calme".
Toujours très au point, l'ambiance sonore est top, avec beaucoup de textures sonores et une combinaison harmonieuse de musique et de SFX. Bravo.
L'ambiance sonore est vraiment bien, colle parfaitement au style de jeu. La qualité sonore n'est pas parfaite, mais reste correcte.
La respiration du perso marche bien pour transmettre la peur. Les sons de fonds sont bien
Très bien, les bruitages sont réalistes et contribuent à l'ambiance "horror"
Bravo sur le travail d'ambiance et SFX...CA MARCHE VRAIMENT BIEN... :-S
Point fort de la démo.
Le sound design fonctionnait bien et contribuait énormément au sentiment d'oppression/de peur du jeu.
Super boulot ! Les battements de cœur & respiration -> ambiance pesante Mouches etc. Beau travail.
Belle progression sur le rendu global - quelques éléments un peu "parasites", notamment les battements de cœur présents constamment
Choix techniques

SHADOWS OF A SUNLESS WORLD

Note : 14,5

Techniquement, c'est vraiment impressionnant. C'est beau, ça a l'air plutôt bien polished, Le shader a l'air assez ouf, bravo.
Dur à dire, mais le résultat est satisfaisant.
Mis à part des petits problèmes de placement des objets (peut-être dû à des problèmes de z-fight), le jeu est plutôt bien réalisé (surtout la caméra) et le style graphique épuré va parfaitement avec l'idée d'un personnage aveugle.
Bien. Utilisation très maline de la Tech (Texturing, Shading, etc.)
Rien à redire. Le jeu tournait bien.
Points positifs de la proposition
Vous avez réussi à vous différencier des autres projets similaires. Belle présentation, gameplay maîtrisé mais peut-être un peu long ?... En tout cas, l'expérience proposée a l'air très complète, et "réaliste" (peu voire pas de fake).
Super taf audio. Le rendu des echos (sonore, lumineux, UI) est une réussite.
Ajouter l'echo-location au genre walk simulator/horror est vraiment intéressant.
La promesse de voir avec le son est là. LE gros noir au centre de l'écran marche bien pour la sensation de peur. La méca des monstres qui imite d'autres sons est pleine de potentielle.
Le jeu a une histoire, l'ambiance est bien retranscrite
Concept fort et malin à la fois ! Ça maaaaarce !!!! J'ai été oppressé, stressé et j'ai eu peur ! Longue démo qui fait monter la tension et démontre le travail réalisé. Et en plus une présentation maîtrisée, complète, claire et fluide (à l'orale comme sur les slides)
J'aime la proposition, je pense qu'il faut aller plus loin dans l'horreur.
Partie « production » intéressante : argumentation logique et cohérente. Très bonne réponse aux questions concernant vos choix de production.
La démo et les mécaniques fonctionnaient bien. Le principe de jeu était clair.
Super évolution depuis le début, beau boulot ! Super ambiance aussi. Petite pensée pour la souris qu'on ne voit plus au bout d'un moment. (Elle a été mangée ? :')
L'effort autour de la narration. L'ambiance qui globalement marche bien. Le travail autour de la manifestation visuelle/sonore des ennemis.
Points à changer ou à améliorer
Porter plus d'attention au son. J'ai l'impression que le son est trop rendu visuel, au point qu'on pourrait y jouer sans le son. Certains feedbacks devraient peut-être être un peu plus blurry, et uniquement sonore. Par exemple, connaître la localisation d'un ennemi visuellement, mais le type d'ennemi ne peut être deviné que grâce au son. Attention, j'ai l'impression que le LD est très labyrinthique, peut-être trop.
Le GD est bon, mais le LD ne semble pas lui rendre justice. Ça manque d'objectifs clairement identifiables. Je serais curieux de voir un joueur naïf tester le jeu, j'ai l'impression que c'est très dur de se situer, et pas grand-chose ne permet d'y remédier.
Need : plus de Landmark, des patterns dans certains couloirs (une frise de couleur différente dans chaque aile), des one way door pour éviter le back tracking inutile... Les persos sont cool mais l'architecture, le level art, sont quelque peu génériques.
11 months ? 6 months à partir de maintenant ? Désolé mais non. Oui vous pouvez faire un lvl en 3 semaines, mais ça va demander beaucoup d'itération, de playtest... plus une grosse passe de polish... Avec le vent dans le dos je dirais 15 mois à partir de maintenant. Ce n'est pas PEGI18 en effet, et pour l'atteindre, faut vraiment y aller fort. Et d'ailleurs, ce n'est pas une fin en soi...
Ajouter plus d'interaction en jeu, et plus de narratif en jeu pour conserver l'intérêt du joueur au-delà de quelques minutes.
Rajouter un minimum d'environmental storytelling. La démo est hyper maladroite, on voit pas le dome, on comprend pas ce qu'on doit faire n'y comment le faire. On a un gros sentiment de vide.
Je changerai le gameplay, mettrai un peu plus en évidence l'utilité des machines et la façon dont les ennemis affectent le joueur.
En fait...pas grand-chose ;)
Plus d'horreur, développer les interactions avec le décor et les ennemis, challenge de navigation n'est pas suffisant à mon goût.
Le sentiment d'horreur mériterait d'être plus prononcé. L'ambiance sonore est là, mais le rythme et le labyrinthe monotone font baisser la tension.
Manque d'ambition sur les mécaniques ou l'ambiance du jeu. Trop de narration hors du jeu qui ne rend pas service au jeu.
Cinématique d'intro trop longue, surtout en étant le début du jeu, ça aurait été plus intéressant d'en faire un teaser (plus court..) Point prod : PEGI 18 : Pourquoi ? Vous vous coupez d'une ENORME partie du marché, il suffit d'être moins explicite dans ce que vous montrez et vous passez tranquille pegi 16 voir 12 si vous êtes malin. Aujourd'hui à moins d'être GTA etc ou de l'utiliser comme argument de vente principal, aucun intérêt d'avoir un pegi aussi élevé, au contraire. Le planning est BIEN trop court, même avec un peu d'xp et des process en place, 3 semaines / 1 niveau c'est excessivement trop court, plus de temps pour des itérations, du polish, du test etc..
Manque de feedbacks. Bénéficierait d'une exploitation plus poussée de son concept en mécaniques. Mériterait des partis pris encore plus forts dans la D.A.
Conseils à l'équipe
Juste préciser si vous êtes vraiment horreur, ou sur un terrain un peu intermédiaire ? J'ai vraiment l'impression que je suis capable d'y jouer alors que je suis un froussard :)
Rien de plus que ce qui est dit plus haut. Eclatez-vous dans vos stages !
Veiller à ce que les prochains environnements gardent un côté épuré tout en changeant le plus possible entre eux, afin d'éviter de lasser le joueur.
Essayer de pousser vraiment jusqu'au bout cette méca de son pour voir. De pousser les interactions avec le world. Et de renforcer l'horreur via le world lui-même.
Original, bien.
Encore... ^^
Assumer à fond le 18+. Vraiment faire peur, l'ambiance sonore est déjà super cool et angoissante. Plus jouer avec les ennemis et l'environnement (Jeter des cailloux, etc)
Présenter vos mécaniques avant la démo afin de mieux nous aider à comprendre l'action.
Renforcer l'expérience ingame plutôt que de passer autant d'effort à raconter des histoires que le joueur ne vit pas.
Attention pour la partie prod côté planning. Bonne continuation pour la suite !
Je pense qu'il y a eu une mauvaise compréhension des enjeux de la vertical slice : le pitch nous promettait des choses que la vertical slice n'a pas pu nous donner (notamment l'extérieur, les messages laissés par le peuple, les compétences supplémentaires...). En avoir donné un aperçu dans la vertical slice aurait renforcé dans le jury la compréhension du concept du jeu, et donc forcément, l'adhésion. Toutefois, c'est un genre de jeu difficile à montrer en vertical slice (parce que dans un jeu d'horreur, on build up !) et vous ne vous en êtes pas trop mal sortis !