

ACTION-RPG

A. Lmoudini
Institut Artline, 2020

SOMMAIRE

Sommaire	2
Définition de l'intitulé :	7
Système de jeu et gameplays :	9
Contexte d'apparition :	13
A-RPG, le jeu précurseur : Dragon Slayer	16
A-RPG, le jeu révélateur : Secret of Mana	18
Les jeux Majeurs :	21
Zelda II: The Adventure of Link	21
Times of Lore	23
The Elder Scrolls : DaggerFall	23
Kingdom hearts	25
Dungeon Siege	26
Fable	27
Mass Effect	28
The Elder Scrolls V: Skyrim	29
BloodBorne	30
The witcher 3 : the wild hunt	31
Personnalité : Hidetaka Miyazaki	33
Mentions spéciales :	37
Studio spécialisé : Bethesda, Le porte étendard du RPG Occidentale	38
Mentions Spéciales :	40
Bioware	40
From Software	40
SAGA de référence : Souls, la saga qui réinventait le genre.	41
Mentions Spéciales :	44
Liste non exhaustive :	45
Mécaniques :	50
Mécaniques principales :	50
Mécaniques secondaires :	53
Features du genre :	54
Gestion de la difficulté dans les A-RPGs :	56
Intelligence Artificielle :	56
Paramètres leviers :	57
Les codes du genre :	59
Univers associés :	61
Triangle V2 :	63
Etat des lieux du genre :	65
Les tendances actuelles :	70

A. Lmoudini

Institut Artline,2020

Gameplays :	70
Thèmes :	71
Modèles économiques :	71
Projections futures	72
Attirer de nouveaux publics :	72
Des nouveaux supports :	73
Explorer des nouveaux thèmes :	74
Améliorer l'accessibilité :	74
Index :	76
Sources / Bibliographies :	76

INTRODUCTION :

Ce document est une étude de genre Action-RPG, il revient en détails sur certains points importants du genre et son évolution à travers les différentes époques. Le but est d'informer le plus possible l'intéressé sur tous les points pertinents pour connaître au mieux le genre, l'intention principale est d'avoir un document détaillé qui met en lumière les aspects importants du genre et voir comment il évolue.

Ce document présente une définition détaillée suivi d'une partie historique qui revient en détails de la création du genre jusqu'à notre époque actuelle, une liste de tous les jeux phares qu'ont permis la naissance et la révélation du genre, ainsi que les caractéristiques clés comme les mécaniques principales et secondaires, les codes et les univers associées, suivi finalement d'une perspective d'évolution qui permet de se projeter dans le futur et d'apporter des améliorations et suggestions.

Ce document a pour objectif de donner une vision claire de comment sont composés les Action-RPG, permettant lors d'une création d'un jeu appartenant à ce genre d'avoir une référence et une base solide de recherche.

PRÉSENTATION DU GENRE



DÉFINITION DE L'INTITULÉ :

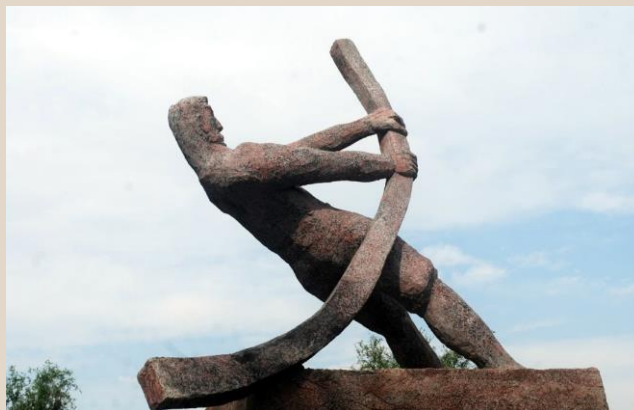
Avant de définir précisément l'intitulé nous allons voir les origines des mots qui le composent, pour mieux comprendre son sens et avoir une définition concrète.

Action-RPG : est composé de deux mots qui qui semble étranger mais qu'au final apporte une complémentarité.

D'abord le mot "Action" :

L'Étymologie du mot :

- **Action**, Du latin (*actio*) qui signifie : **Faculté d'agir, une activité, un acte, fait, un dérivé.**
- Du latin (*de agere*) qui signifie : **agir, faire, être actif.**



Pour résumer c'est : **agir, être actif, activité, acte.**

Quelques Définitions :

- Combat ou engagement entre des troupes.
- Opération d'un agent (animé ou inanimé, matériel ou immatériel) envisagée dans son déroulement ; résultat de cette opération.
- Exercice concret, particulier de l'activité d'un individu ou d'un groupe ; ce que fait un individu ou un groupe. Synon. *Acte* (mais envisagée dans son déroulement ou sa durée, et sous la conduite du sujet agissant).
- *Exercice du pouvoir d'agir, envisagé du point de vue de son influence transformante sur les êtres au contact, sur le milieu, etc. **Action de qqn ou de qqch. (sur qqn ou qqch.).***
- *L'action est celle d'une personne ou d'un ensemble de personnes.*

Source : (cnrtl, wiktionary)

Pour résumer, on peut définir le mot par : le processus de faire quelque chose et d'être actif.

RPG : Rôle Playing Game (jeu de rôle) :



Étymologie :

- Jeu, Du latin (*jocus*) : plaisanterie, badinage, le Jeu personnifié.
- Rôle (*fin XII^e siècle*), Du latin (*rotulus*) : parchemin roulé, du latin (*rota*), roue : un jeu personnifié suivant des règles écrites : Plaisanterie, Badinage”

Quelques Définitions :

- Un jeu de rôle est une technique ou activité, par laquelle une personne interprète le rôle d'un personnage (réel ou imaginaire) dans un environnement fictif. Le participant agit à travers ce rôle par des actions physiques ou imaginaires, par des actions narratives (dialogues improvisés, descriptions, jeu) et par des prises de décision sur le développement du personnage et de son histoire.
- Sens (Didactique) (Psychologie) : Technique ou activité mettant les participants dans la situation de jouer chacun un rôle d'un personnage.
- Sens (Figuré) : Situation au cours de laquelle une personne n'est pas sincère mais adopte une posture, émet des opinions et se comporte selon des clichés ou des codes liés à sa fonction, à son statut, à son appartenance à un groupe.
- Dans les Jeux : Jeu de société dans lequel plusieurs participants créent et vivent ensemble une histoire par le biais de dialogues, chacun en incarnant un personnage.
- Dans le monde vidéoludique : Jeu vidéo dans lequel un joueur dirige un personnage pouvant modifier de manière durable son environnement, et ses interactions avec les autres personnages comprenant des interactions sociales : discuter, marchander, passer des alliances...

Source:(cnrtl, wiktionary).

Les notions à retenir :

- Agir, être actif, activité, qui interprète un rôle.
- Contrôle un personnage qui évolue.
- Dans un monde fictif.
- Avec des combats en temps réel.
- Qui donne lieu à des prises de décision.

Toutes ces informations nous permettent de créer une définition pour ce genre :

Les Action-RPG mettent les joueurs dans des situations où ils doivent prendre des décisions en temps réel, il n'y a pas de menus ou d'interfaces tactiques entre leurs personnages et les joueurs. De plus, les Action-RPG ont tendance à mettre l'accent sur le combat par rapport à d'autres aspects du jeu de rôle.

SYSTÈME DE JEU ET GAMEPLAYS :

Il faut savoir que les Action-RPG ont des éléments importants à souligner :

Ces éléments évoluent avec le genre et de diversifient :

- Des combats avec beaucoup de fluidité.
- Les combats sont beaucoup moins stratégiques.
- Les éléments de jeu de rôle sont moins prononcés.
- Une présence plus grande des obstacles (puzzle, plateforme...).



Zelda II

Le but :

- Combattre
- Progresser dans un monde immersif
- Compléter des quêtes.

Les A-RPG mettent les joueurs dans des situations qui demandent de :

- Prendre des décisions en temps réel, il n'y a pas de menus ou d'interface tactique entre leurs caractères et eux.



The Witcher III

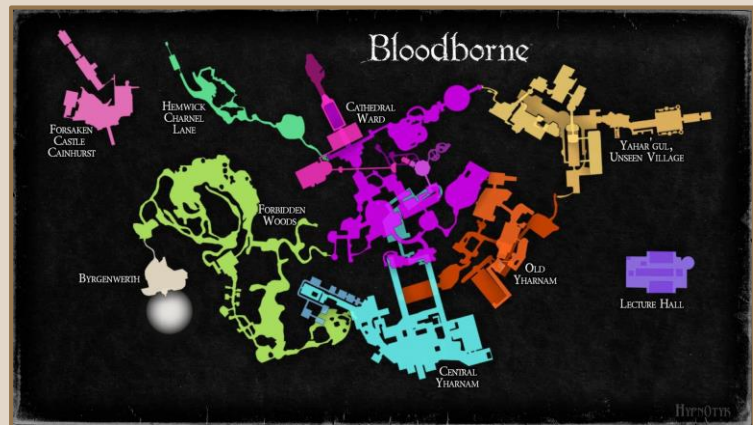
Comme dit précédemment, le genre privilégié :

- Les combats aux autres aspects de jeu de rôle, et de plus-tôt se concentrer avec un seul personnage, qu'à plusieurs.

Dans la majorité des cas, les joueurs s'attendent :

- Un système de combats qui soit intuitif et innovant qui les met devant un défi intéressant.
- Les joueurs veulent ressentir de la puissance face à leurs ennemis ou des groupes d'ennemis.

- Une multitude de monstres et de boss dans le jeu qui leur permettent de créer une expérience riche et diversifiée, les boss devront incorporer une difficulté précise qui auront un impact dans l'expérience sur chaque joueur, si le challenge semble facile, le joueur sera mécontent de l'expérience qui lui sera proposé mais le but c'est de proposer des challenges et difficultés juste et lui montrer la voie de comment il doit progresser, quel chemin prendre dans son interaction avec le jeu, quels armes privilégié, s'il doit gagner de l'expérience avant de s'attaquer à cette voie.



Carte de Bloodborne

Un aspect important dans les Action-RPG est :



- Le building, car au début notre personnage n'est pas si puissant, possède des faiblesses qu'il faut combler et y'a une part importante d'amélioration à faire après avoir gagné de l'expérience qu'il devra investir dans des compétences clés qui lui permettront de choisir sa façon de jouer, le joueur ne sait pas où investir et comment évoluer, beaucoup de questions se posent qu'il faudra aider à lui répondre.

Un autre aspect est celui de :

- Proposer un univers riche de contenu.
L'ennui est l'ennemi numéro 1 des A-RPG, la création d'un monde immersif est obligatoire, il faut que le joueur sache qu'il n'a pas le temps de se gratter la tête et qu'on lui raconte une histoire digne de ce nom.
- Une fin de jeu qui sera l'accumulation et la fin qui satisfera le joueur dans sa quête.
Car une fin insatisfaisante montre que le jeu est un échec, il faut surprendre le joueur et lui montrer que tous les efforts qu'il a fournis valent le coup.

HISTOIRE DU GENRE :



CONTEXTE D'APPARITION :

Il faut savoir que les années 80 étaient l'âge d'or des jeux d'arcades, devenu une industrie vibrante, l'arcade dans les années générant à elle seule, **5 milliards de dollars en 1981 !**

Le nombre d'arcades a aussi doublé de **1980 à 1982.**

Cet effet à parfait de toucher d'autres médiums comme les blockbusters et la musique, l'exemple le plus frappant reste le single Pac-Man Fever qui termine dans le billboard hot 100.



Stranger Things

Malheureusement la fièvre n'a pas duré longtemps avec les parties tiers et la saturation du marché, qui fait que le marché se retrouve de jeux de pauvre qualité.



Cartouche de E.T sur Atari

Ce qui donna un crash en 1983, qui causa la banqueroute de beaucoup de studio.

D'un autre côté au Japon le crash était une surprise pour les développeurs et au Japon on l'appelait cet événement "l'Atari Shock".

Beaucoup d'analystes étaient réticents sur la viabilité à long terme de l'industrie du jeu vidéo.

Mais c'est dans cette époque avec le succès de leurs machines d'arcades de la naissance du Game and Watch a vu le jour suivi par la naissance de la FAMILICOM appelée la NES en Occident après les succès de la Nintendo dans les arcades aux débuts des années 80 qui permettra à la compagnie de vivre ces heures de gloire dans les années à venir.

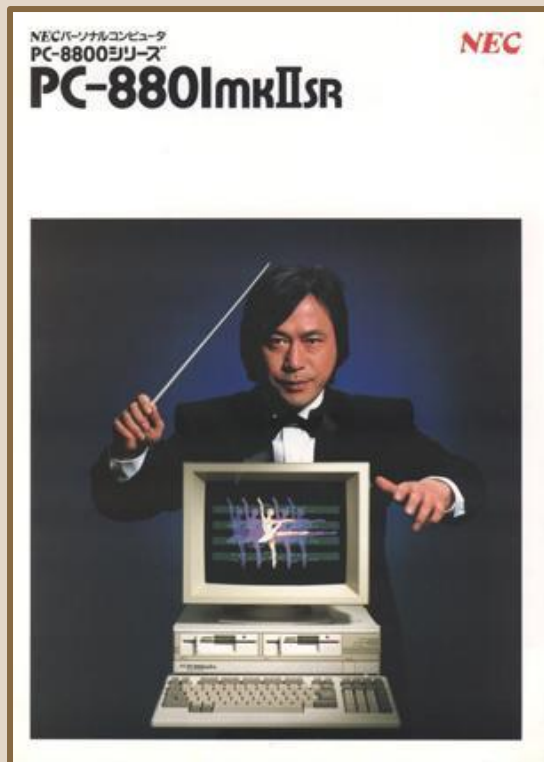
Avec celle du jeu vidéo avec la naissance de licences culte et de nombreuses franchises.

Dans les côtes des ordinateurs c'était une autre histoire, le premier du nom semble être SORD-M200 sorti en 1977,



Suivi du SHARP MZ-80K, car il faut savoir qu'au Japon les consoles et ordinateurs sont devenus des industries majeures

D'un côté la domination Nintendo avec les consoles et celle des ordinateurs dominés par la NEC avec le PC-88 sorti en 1981 et le PC-98 sorti en 1982.



(Une publicité du PC-8801mkII sr).

Il faut noter une différence entre les ordinateurs occidentaux et japonais c'est la résolution de l'écran celle des japonais avec une plus grande résolution de **640*400** pour s'accommoder à l'écriture japonaise

Mais qui a affecté le design des jeux vidéo qui permettait plus de détails graphiques et la production de jeux vidéo de plus grande qualité.

Une série de jeux qui a particulièrement influencé le Japon est **Wizardry** (traduite par **ASCII Entertainment**).



Elle est devenue populaire bien plus que dans les foyers et à populariser les jeux de rôle par la suite.

L'Action-RPG a vu sa naissance en mélangeant des éléments de jeu de rôle avec d'action du style arcade.

Le style est rendu populaire avec The Tower of Druaga qu'était un jeu d'arcade sorti par Namco en juin 1984

Mais qui présente des éléments subtils de RPG mais qui inspira par la suite le développement phare de trois jeux simultanément.

Qui combine les combats en temps réel avec des éléments RPG bien plus inscrits dans les mécaniques des jeux tous sorti la même fin d'années 1984.

Qui sont :

- *Dragon slayer.*
- *Courageous perseus.*
- *Hydlide*

A. Lmoudini

Institut Artline,2020

Qui crée une rivalité qui s'ensuit durant des années, mais qu'ont permis de poser les fondations des actions RPG et influencent des jeux comme Ys et The Legend of Zelda.

- À noter que Hydlide était un open world qui influence directement The Legend of Zelda sorti deux après.



Mais un autre jeu apparaît 2 ans auparavant à jouer importance mondiale pour ce genre de jeu né au japon qu'est The Caverns of Freitag qui ne verront de manière plus détaillée avec The dragon Slayer.

Une publicité pour des jeux d'arcade.

A-RPG, LE JEU PRÉCURSEUR : DRAGON SLAYER



Date de sortie : 10 septembre 1984

La plateforme : NEC PC-8801

Développé et publié par : Nihon Falcom Corp.

Désigné par : Yoshio Kiya

Genre : Action, RPG

Thème : Fantasy

Genèse :

L'histoire commence, il faut savoir que les développeurs de Dragon slayer visitait les anciens locaux de Falcom qui possédait des ordinateurs Apple, venant des états unis avec des jeux développés sur ce système sachant des inspirations entre autres sokoban ou encore pengö pour le côté action (Kick) dans les blocs, le jeu avait un prédécesseur comme le dit Yoshio Kiya le créateur du jeu et de pleins d'autres (Xanadu, Sorcerian, Popful Mail, et The Legend of Heroes !)

Avait écrit ce tweet :

*"Dragon Slayer 1 was based on Caverns of Freitag (Apple II) ^^ ;
#TweetAGameYourFollowersDontKnowAndYouLosefRTd."*

Le jeu prononcé en japonais :(Kabānsu Obu Fureitagu), The Caverns of Freitag à était créer pas un américain, David SHAPIRO qui sera une figure importante dans le développement de la série de jeux Ultima, les deux possèdent beaucoup de similitudes, mais à un détail près.

- Si le joueur n'interagit pas avec le jeu, son personnage avance automatiquement.
- On peut dire que ce jeu a beaucoup inspiré Yoshio dans ces prochains jeux et servira d'inspiration à Dragon Slayer.

Mais avant la sortie de Dragon slayer Yoshio a pu réaliser un autre jeu qu'est **panorama Toh (1983)**.

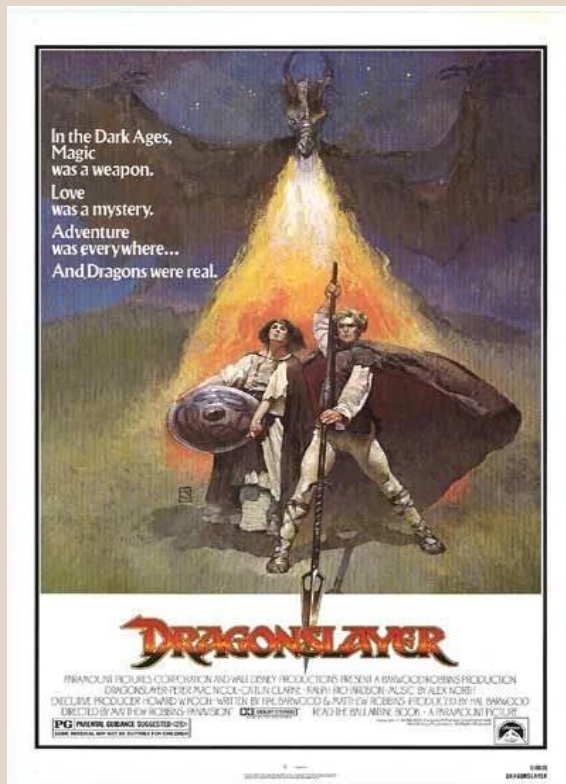
Points clés du gameplay :

- Dragon slayer a pu poser les premières fondations du genre de l'Action-RPG et contrairement à ces processus possède des combats en temps réel ou le joueur doit avancer envers les ennemis pour les attaquer
- Le jeu possède des éléments du Dungeon crawl qui combine un style arcade des actions avec les mécaniques traditionnelles des RPG, le jeu possède aussi une minimap qui permet de naviguer dans les Dungeons.

A. Lmoudini

Institut Artline,2020

Réception et héritage :



- La réception est réussie, le jeu a servi au japon comme inspirations à des grandes franchises avec Hydlide au genre Action-RPG comme *Ys* et *Zelda II : The Adventure of Link*.

Anecdotes : 3 ans avant la sortie du jeu un film nommé "Dragonslayer" était sorti au cinéma :



Développeurs : Square

Publié par : Square

Réalisateur et Game Designer : Koichi Ishii

Sortie en : 6 Août 1993

Genre : Action-RPG

Thème : Heroïc Fantasy

Plateformes : NES

Genèse :

Secret of Mana a été réalisée par Koichi Ishii avec la programmation de Nasir Gebelli et produit par Hiromichi Tanaka après la sortie de final fantasy III, l'objectif était de créer jeu sans un système de combat séparé mais comme cela ne marchera pas avec final fantasy IV, il se tourne sur secret of mana

Au début Secret of mana devait être un titre de lancement à la SNES version CD mais comme le projet a été abandonner.

Le jeu devait être changer pour être mise dans les cartouches, ce qui handicape le jeu de 40% de son matériel d'origine.

Avec une histoire qui a un temps plus mature et des personnages plus développés.

A la fin de sa production le jeu changé de noms : passant par final fantasy IV à chrono trigger pour ensuite finir Sur secret of mana.

Le jeu à été composer par Hiroki Kikuta, il produit une bande de sons variés rempli de percussion et des instruments à vent

À voir dans le morceau Angel's Fear qui retrace cette sensation.

Synopsis :

Le joueur incarne un jeune garçon ayant trouvé une épée mystérieuse déclenchant un certain nombre de catastrophes.

Bientôt rejoint par deux personnages haut en couleur qui pourront aussi être joués avec d'autres personnes, il part dans une longue quête pour sauver le monde.

Les points importants du gameplay :

Secret of mana est un jeu en 16-Bit, avec une vue de dessus avec 3 protagonistes (un garçon, une fille et un esprit)
Ils doivent explorer et combattre des monstres hostile, le contrôle peut être transféré entre les personnages à tout moment

Quand le joueur contrôle une personne les deux autres seront pris en charge par l'IA, le jeu peut aussi être jouer Par 2 à 3 personnes

Dans le jeu on à la présence d'un village qui permet au joueur de se reposer et s'équiper
Les trois personnages ont tous leurs caractères

Le garçon (Randy) : ne peut pas utiliser de magie mais excellent dans le combat et le maniement d'armes

La fille (Purim) : à une fonction de Soins et support mais des fonctions combats très pauvres

L'esprit (popoie) : une grande maîtrise de la magie mais très pauvre en Melee combat

Le système de combat possède une jauge de hit points qui affiche les dégâts envers les ennemis

Il y a une totalité de 8 armes dans le jeu (épée, lance, arc, hache, boomerang, gant, fouet et javelot) qui peuvent être upgrader.

La magie opère de la même façon que le système des armes, mais avec une exception que la magie est consommée à chaque fois qu'on fait appel à un sort.

Secret of mana fait partie des premiers jeux à utiliser un menu radial qui sera largement adopté dans Beaucoup d'autres jeux par la suite.

Contrairement à la plupart des jeux de rôle sorti sur console, secret of mana ne change pas de MAP à chaque fois que le joueur quitte un donjon ou une ville, le joueur doit traverser une partie remplie de monstre pour rejoindre sa prochaine destination, le voyage peut être fait grâce à un canon qui les envois à des destinations lointaines, mais plus tard dans le jeu le joueur aura accès à flammie un dragon qui peut s'envoler n'importe où, dont les séquences utilisent le super Nintendo Mode 7.



Le plus du jeu :

Le jeu possède un menu circulaire, une première dans un jeu grand public

Une intelligence artificielle customisable.

Secret of Mana a eu un impact important dans le genre.

La barre de stamina a été adoptée plus tard par des jeux comme : ***King's Field, Demon's Souls, Dark Souls, Bloodborne*** ou encore ***Nioh***.

Le menu Radial par des jeux comme *The Temple of Elemental Evil* ou encore *Mass effect*.



La bande de son du jeu composé par Hiroki Kikuta à vite gagné en popularité auprès des joueurs et à été publiée très vite par suite du succès du jeu, le thème principal du jeu "Angel's Fear" qui nous fait ressentir cette atmosphère étrange du jeu est souvent classé dans le top 10 des meilleurs thèmes de musique de jeu.

Le jeu a subi un remake en 2018 malgré, des critiques techniques le jeu a reçu un vague positif pendant sa sortie mais Square Enix fut critiqué pour sa gestion du projet.



(Une comparaison des deux versions : originale/remake)

LES JEUX MAJEURS :

Dans l'histoire des jeux d'Action-RPG, beaucoup ont pu plaire à un public large. Ici les 10 jeux majeurs qui ont su apporter leurs pierres à l'édifice.

ZELDA II : THE ADVENTURE OF LINK



Date de sortie : 14 Janvier 1987.

La plateforme : Famicom Disk System / NES.

Développé et publié par : Nintendo.

Désigner par : Kazunobu Shimizu.

Genre : Action-RPG.

Thème : Fantasy.

Genèse :

Après la sortie du 1er Zelda, **Shigeru Miyamoto** le co-créateur, a voulu que la suite soit totalement différente et se baser avec de nouvelles fondamentales, ils décident de créer une nouvelle équipe pour développer cette suite, sauf pour Miyamoto qui restera avec le pseudonyme de **(Miyahom)** comme producteur avec son bras droit **Takashi Tezuka** qui écrira l'histoire, le jeu aura deux directeur, **Tadashi sugiyama** et **Yasuhisa Yamamura**.



Ces changements font suite aux critiques, qui disaient que Nintendo recyclait toujours le même gameplay et n'offrait pas de nouveauté, ce qui fait que le système de jeu doit radicalement changer tout en leurs montrant à quels points ils ont tort.

L'équipe s'inspire de **Dragon Quest** édité par Enix pour le système d'expérience qui fait que l'évolution repose sur une progression chiffrée.

(Miyamoto)

L'introduction des phases de défilement latéral est un choix délibéré, car il introduit le nouveau système de combat basé sur la hauteur de l'attaque et de défense.



Le jeu introduit aussi une ambiance plus mature avec une difficulté exigeante.

Les points importants du gameplay :

- Zelda II : est un Action-RPG qui combine des éléments de plates-formes et de jeu de rôle.
- Le jeu alterne entre des phases de jeu en défilement horizontal et l'affichage d'une carte du monde en vue de dessus avec une caméra éloignée contrairement au premier opus.
- Un système de combat plus complexe, le personnage est armé d'une épée et un bouclier
- Peut alterner entre la position debout et accroupie mais aussi sauter afin d'atteindre ses ennemis.

Il reste par défaut en position défense, Link peut commencer un combat en touchant l'ennemi ou encore l'éviter en allant dans le sens contraire du monstre.

- Le nouveau système d'expérience qui permet de faire progresser trois caractéristiques : les niveaux de ses attaques de sa magie et de sa vie.
- L'expérience qui s'acquiert en tuant des ennemis ou en ramassant des sacs d'expérience
- Le jeu possède de la magie et des items spéciaux qui pourraient être utilisés dans différentes Map.
- Le jeu fait la présence de personnage non joueur dans le jeu et de quêtes annexes qui permettent à Link de débloquent des sorts qui lui serviront dans le jeu
- Zelda II est l'un des premiers à avoir des PNJ qui voyagent dans le jeu de leurs manières ce qui rend le monde plus vivant plutôt qu'un simple passage dans un niveau.

La réception du jeu :



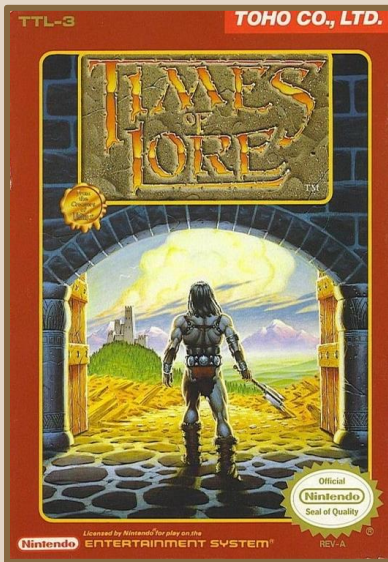
Le jeu est un énorme succès, Nintendo réussit son pari de se réinventer, il devient le jeu le plus populaire de la NES en 1988, avec près de 4,38 millions de copies dans le monde vendu.

Le magazine PLAY dit je cite : *"c'est une combinaison d'éléments unique qui crée une expérience d'Action-RPG pas comme les autres."*

Le jeu a permis la création de plusieurs personnages non joueurs qu'on retrouvera dans la suite de la série.

L'introduction de plusieurs éléments comme la **Triforce** qui aura un rôle important dans la suite.

TIMES OF LORE



Développeurs : Origin Systems

Publié par : Origins Systems

Réalisateur et Game Designer : Chris Roberts

Sortie en : 1988

Genre : Action-RPG

Plateformes : PC, NES, Commodore 64/128, ATARI ST, Amiga, Apple II

Synopsis :

Le jeu raconte l'histoire du royaume de Albareth dont le haut monarque le roi Valwyn

À disparu et ducs et barons se battent pour le trône, les barbares menacent d'envahir et les monstres

Pillent les terres, le joueur doit assumer le rôle de héros et choisir entre un

barbare, chevalier ou une valkyrie

Démêler les conspirations et trouver les trois objets magiques.

Le plus du jeu :

Le jeu possède plus de 13 000 écran de jeux, il n'y a pas de temps de chargement dans le jeu ce qui est impressionnant pour un jeu de cette époque.



Il y a beaucoup d'objets dans le jeu intéressants, un marteau comme mjolnir et des potions de soins.

Le jeu a permis d'inspirer le jeu *Ultima VI : The false prophet*.

Qui a adopté plusieurs de ces fonctions comme, des éléments en temps réel, Une interface avec du point and click et un monde ouvert à échelle constante.

Le jeu est le précurseur d'autres titres comme *DIABLO* et *Baldur's Gate : Dark Alliance*.

A. Lmoudini

Institut Artline,2020

THE ELDER SCROLLS : DAGGERFALL



Développeurs : Bethesda SoftWorks
Publié par : Bethesda SoftWorks
Réalisateur et Game Designer : Todd Howard
Sortie en : le 30 Août 1996
Genre : Action-RPG
Thème : Heroïc Fantasy
Plateformes : PC

Synopsis :

Le golem ancestral, Numidium, une arme puissante jadis utilisée par le grand Tiber Septim pour unifier Tamriel, vient d'être découvert dans la Baie d'Illiaque. Le roi de Dague filante est assassiné dans une lutte pour le pouvoir... et son esprit hante le royaume. L'empereur Uriel Septim VII envoie son champion dans la province de Hauteroche pour lui apporter le repos et s'assurer que le golem ne tombe pas entre de mauvaises mains.

Le plus du jeu :

Le jeu fait office de suite à Arena les événements se déroulent 6 ans après, ici les développeurs ont voulu créer une série d'aventures plus complexe par rapport à l'opus précédent, offrir des fins multiples le background du jeu est donc plus travaillé avec les motivations et les PNJ qui gagnent en profondeur

L'histoire à des influences de l'homme au masque de fer d'Alexandre Dumas et les compagnes de jeu de rôle

Dans le jeu se trouvent beaucoup de Lore que le joueur pourra découvrir dans des livres, qui seront ensuite repris dans les épisodes suivants

Le système de choix des personnages est influencé par GURPS (système de jeu de rôle générique)

L'expérience ne sert plus à améliorer les compétences dans cet opus mais c'est l'utilisant que les compétences augmentent de niveau.

- Le jeu présente une grande variété de classe et de compétences et d'armes
- C'est le jeu qui possède le plus grand monde d'après le Guinness book des records
- Le jeu possède la notion de poids qui force le joueur à utiliser le système de banque
- Le jeu possède une génération procédurale pour les donjons.



KINGDOM HEARTS



Publié par : Square

Réalisateur et Game Designer : Tetsuya Nomura

Sortie en : 28 mars 2002

Genre : Action-RPG

Thème : Heroïc Fantasy

Plateformes : PS2

Synopsis :

Vous incarnez Sora, un jeune garçon, accompagné de Donald et Dingo, à la recherche de votre amie enlevée ainsi que du roi Mickey. Pour cela, vous allez traverser une multitude de niveaux reprenant les classiques de Walt Disney et les succès de SquareSoft, dont Final Fantasy.

Genèse de développement :

Kingdom Hearts est imaginé lors d'une discussion entre Shinji Hashimoto et Hironobu Sakaguchi à propos de Super Mario 64, sont inspiré par la liberté de contrôle et des mouvements de caméra, malheureusement ils se sont dit que peu peuvent rivaliser le monde des marios, des contacts avec des exécutifs de Disney se prit et un partenariat est née.

Le nom du jeu est inspiré du parc animalier

"Animal Kingdom" qui a été récemment ouvert le du début du développement du jeu.

Les plus du jeu :

Le jeu se déroule de façon linéaire, d'un événement de l'histoire à un autre, généralement présenté par le biais d'une cinématique. De nombreuses quêtes secondaires sont cependant proposées, permettant de remporter des bonus.

Le joueur contrôle **Sora** et le fait évoluer dans une vue à la **troisième personne**. Tous les autres **membres du groupe** sont contrôlés par l'**intelligence artificielle** du jeu, le joueur pouvant toutefois personnaliser leur comportement par l'intermédiaire du menu Pause.

Vaisseau Gummi est un moyen qui permet de voyager entre les différents mondes du jeu, le système utilisé pour piloter le vaisseau est très différent de la façon dont fonctionne le reste du jeu puisqu'il s'agit d'un rail shooter.

A. Lmoudini

Institut Artline,2020

DUNGEON SIEGE



Développeurs : Gas Powered Games

Publié par : Microsoft, Mac os X

Réalisateur et Game Designer : Chris Taylor, Neal Hallford

Sortie en : 5 avril 2002

Genre : Action-RPG

Thème : Heroïc Fantasy

Plateformes : PC, XBOX

Synopsis :

Le joueur incarne un fermier qui vivait paisiblement jusqu'au jour où des terribles Krugs détruisent.

Ce qui lui était chère, ce qui le pousse à se venger, recruter des compagnons, le joueur gèrera les équipements et apprendre les multitudes de sorts pour arriver à ces fins



Les plus du jeu :

Les personnages peuvent s'équiper d'armes, d'armures, d'anneaux et d'amulettes, qui fournissent des points d'attaque ou de défense, ou qui donnent des bonus à d'autres statistiques. Il existe également des objets utilisables tels que des potions pour restaurer la santé ou le mana d'un personnage. Les armes, armures et autres objets sont trouvés en tuant des ennemis, en cassant des conteneurs ou en les achetant auprès de vendeurs. Chaque personnage a un

inventaire, représenté sous forme de grille fixe, chaque élément étant représenté par une forme occupant des espaces sur la grille. Un type de personnage, le mulot, ne peut pas utiliser d'armes ou de magie, mais possède un inventaire beaucoup plus important.

Le plus du jeu :

- Contrairement aux jeux précédents, le monde de Dungeon Siege n'est pas divisé en Levels mais une seule arène Sans temps de chargement
- Le joueur à une multitude de personnages à sa disposition contrôler par une IA, le joueur peut prendre le Contrôle des personnages à tout moment
- Il n'y a pas une sélection de classe mais le fait de choisir une arme ou de la magie augmente Les compétences de celle ci
- Il y a un mode solo et multijoueur
- Le mode solo consiste à une seule histoire et monde
- Le mode multi donne le choix entre un seul monde où une multitude

Dungeon Siege puise ces inspirations de jeux comme Baldur's Gate et la série de jeu **Ultima**

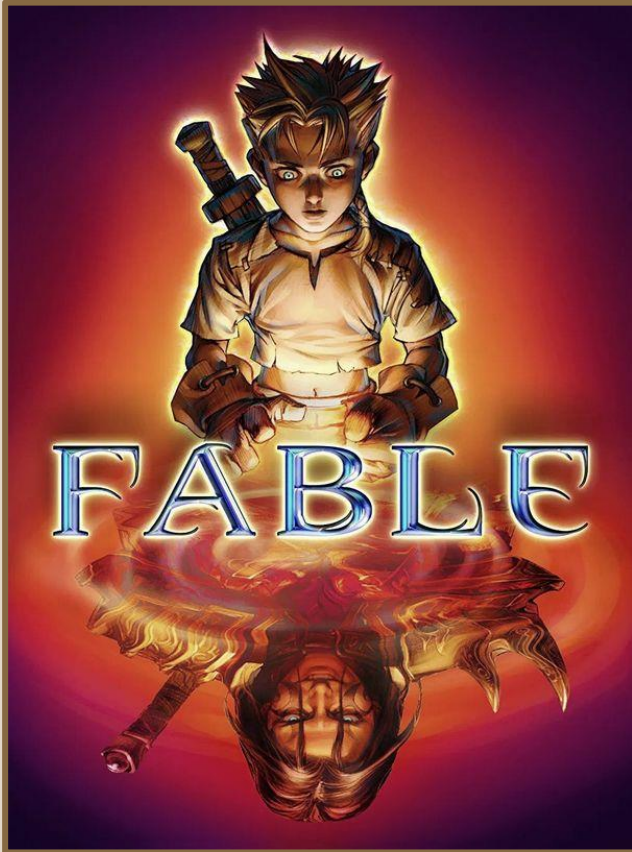
Mais avant par **Diablo**.

Taylor voulait une expérience immersive rempli d'action avec du jeu de rôle en enlèvement tous les éléments Frustrant et ennuyante.

A. Lmoudini

Institut Artline,2020

FABLE



Développeurs : Lionhead Studios

Publié par : Microsoft

Réalisateur et Game Designer : Peter Molyneux

Dene Carter, Mark Webley

Sortie en : le 08 octobre 2004

Genre : Action-RPG

Thème : Heroïc Fantasy

Plateformes : PC, XBOX

Synopsis :

Dans Fable vous dirigez un personnage depuis l'enfance jusqu'à la barbe blanche, remplissez les missions confiées par votre guild

Faites de votre héros une légende. On peut choisir de terroriser les foules en étant cruel et sans pitié ou bien Être au service du peuple et d'aider les opprimés

Le plus du jeu :

Le jeu fut un succès commercial, le jeu propose une multitude d'approche de combat, ce qui fait que les combats deviennent



Presque des mini jeux dans le jeu avec comme but de gagner avec du skill tuer devient sans intérêt.

Le jeu donne un aspect de libre arbitre et de choix qui auront des conséquences dans sa journée de héros.

Le jeu possède aussi un humour unique et très british issu de son pays de création l'Angleterre.

A. Lmoudini

Institut Artline,2020

MASS EFFECT



Développeurs : Bioware

Publié par : Electronic Arts

Réalisateur et Game Designer : Casey Hudson, Drew Karpysyn, Preston Watamaniuk

Sortie en : sur l'XBOX (23 novembre 2007) Windows 5 juin 2008 et ps3 7 décembre 2012

Genre : Action-RPG

Thème : SCI-fi

Plateformes : Xbox, Windows, PS3

Synopsis :

Le jeu se déroule en 2183, dans un univers où l'humanité est désormais capable de se déplacer dans la galaxie grâce à l'effet cosmodésique, connu des autres espèces sous le nom de "Mass Effect", à la suite de découvertes technologique d'origine extraterrestre sur la planète mars

Le plus du jeu :

Le jeu possède une jouabilité centrée sur des phases de combats d'exploration et de dialogues

Le jeu se déroule à la troisième personne et une maniabilité comme celle d'un jeu de tir à la troisième personne.

L'objectif du jeu était de créer un jeu où les personnages secondaires accompagnant le héros ont une histoire personnelle approfondie avec des motivations et des opinions qui leurs sont propres, avec lesquels on peut interagir et développer des liens.

Le système de combat utilise des armes à feu et du corps à corps avec des grenades et des capacités spéciales selon les personnages.

A. Lmoudini

Institut Artline,2020

THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM



Développeurs : Bethesda Games studios
Publié par : Bethesda SoftWorks
Réalisateur et Game Designer : Todd Howard
Sortie en : 11 Novembre 2011
Genre : Action-RPG
Thème : Heroïc Fantasy
Plateformes : PC, consoles

Synopsis :

The Elder Scrolls V : Skyrim est le cinquième épisode de la saga de jeux de rôle du même nom. Le scénario se passe 200 ans après l'histoire du quatrième opus, quand Alduin fait son retour au milieu d'une guerre civile. Seul le Dovahkiin, incarné par le joueur, peut mettre un terme à cette sombre affaire... Un monde gigantesque empli de quêtes est à explorer et auquel se sont ajoutées des extensions débloquant plus de quêtes.

Le plus du jeu :

En plus de la trame principale du jeu qui offre une péripétie d'une vingtaine de jeu et la présence des quêtes annexes à dénicher dans la région de bordciel, le jeu permet d'en générer aléatoirement pour procurer une longévité presque infinie

Le joueur pourra switcher entre une vue à la première personne ou à la troisième personne.

Comme ces prédécesseurs, le jeu possède un monde vaste à explorer et une variété importante de PNJ.

Le jeu est **moddable** ce qui donne aux joueurs de libérer leurs imaginations et de le personnaliser aux maximums, en plus des spin-offs et des contenus additionnels à télécharger.

BLOODBORNE



Développeurs : From Software, Japan Studio
Publié par : Sony Interactive Entertainment
Réalisateur et Game Designer : Hidetaka Miyazaki
Sortie en : 24 Mars 2015
Genre : Action-RPG
Thème : Heroïc Fantasy
Plateformes : PS4

Synopsis :

Bloodborne se déroule à Yharnam, ville de style victorienne, aussi appelée l'"Oubliée". Le scénario tourne autour de cette ville dans laquelle se trouve, selon la rumeur, un vieux remède médical que le joueur cherche à acquérir. Tâche qui s'avère difficile puisque l'épidémie qui est censée être endiguée par ce remède a envahi Yharnam, transformant ses habitants en monstres cauchemardesques, mutants et autres créatures effroyables. Plus le joueur avance et explore cette cité, et plus il en apprend sur l'histoire de la ville et sur les origines de l'épidémie qui la ravage.

Le plus du jeu :

Dans la lignée des Souls ce nouveau jeu créé en exclusivité pour la Playstation, possède une difficulté élevée, il y a une impossibilité de mettre Pause ou de sauvegarder manuellement sa partie, le jeu sauvegarde lors des checkpoints qui rend toute action définitive est une impossibilité de revenir en arrière.

Le système de combat du jeu est basé sur l'**esquive** et la **contre-attaque**, le joueur possède des protections faibles. Le système de vengeance lui permet donc de regagner ces points de vie et pousse le joueur à contre-attaquer.

Dans Bloodborne, quand un joueur meurt tous ses **Échos de Sang** qu'est une sorte de monnaie de jeu apparaissent dans son lieu de décès ou sont absorbés par un ennemi proche du lieu du décès.

L'aspect Die and Retry à un rôle important dans le gameplay.

Le jeu finalement à dépasser toutes les attentes que ça soit dans les ventes et les critiques, il a su plaire pour son esthétique et son atmosphère inspiré de Dracula et Lovecraft.



THE WITCHER 3 : THE WILD HUNT



Publié par : CD Projekt Red

Réalisateur et Game Designer : Konrad Tomaszkiewicz

Sortie en : 15 mai 2015

Genre : Action-RPG

Thème : Heroïc Fantasy

Plateformes : PC et Consoles

Synopsis :

Les Royaumes du Nord sont en perdition, affaiblis par les batailles contre Nilfgaard, bien plus puissant. Outre le manque de rois, une nouvelle menace bien plus dangereuse est apparue : la Chasse Sauvage, composée de terrifiants spectres chevauchant des destriers squelettiques, semant le chaos et enlevant de jeunes enfants sur leur passage. Personne ne sait comment les vaincre, ni quel est leur but. Toutefois, ils semblent en vouloir particulièrement à Geralt de Riv, et pour l'atteindre, ils sont prêts à jouer sur les sentiments du Loup Blanc en s'en prenant à ses proches.

Geralt s'est remis de son amnésie, et il part à la recherche des gens qu'il aime pour les protéger et ce, quel qu'en soit le prix.

Genèse de développement :

Avec les succès des deux premiers jeux, CD Projekt Red a pour ambition de créer des jeux qui rivalisent avec les jeux de la concurrence comme ceux de Square et Bioware et de s'inscrire le genre RPG européen comme un jeu à respecter comme les jeux japonais ou américano-américains.

Le développement a commencé en 2011 après des années difficiles économiquement, le studio mise sur la carte du jeu et la liberté d'exploration.

Les plus du jeu :

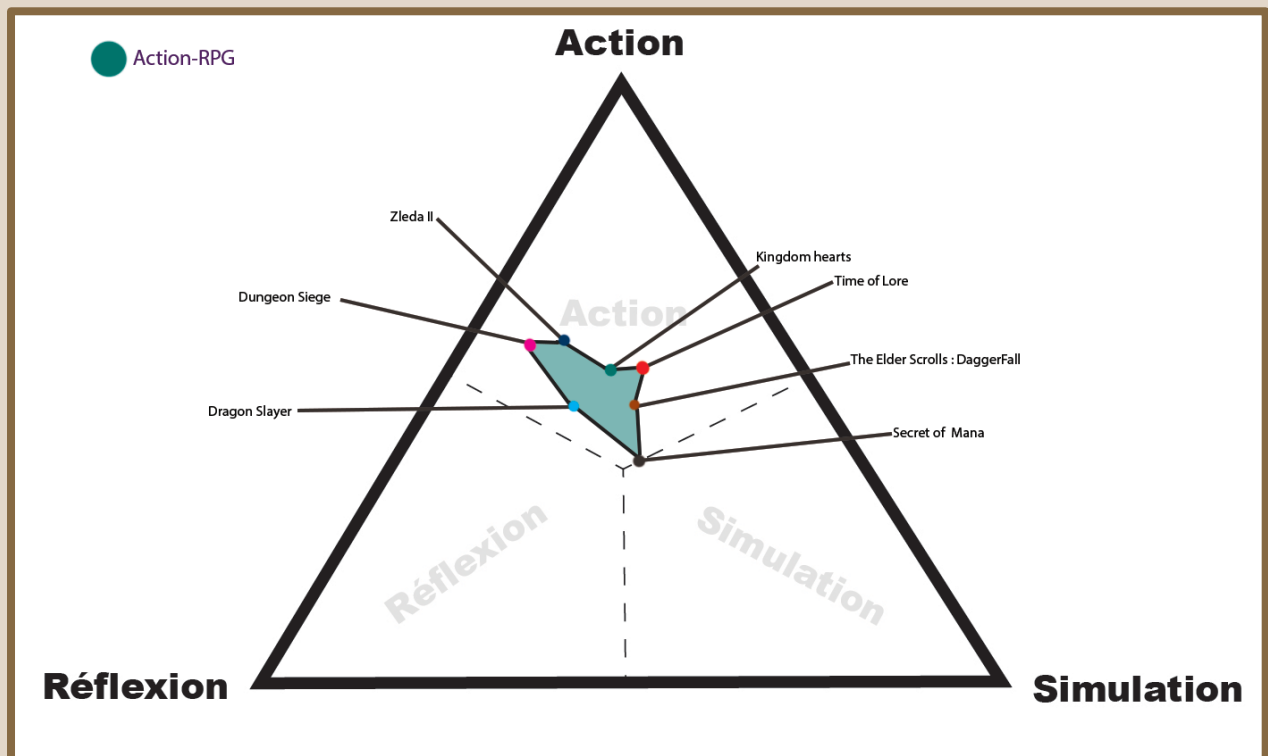
Contrairement à un autre opus ici ils se focalisent sur une progression linéaire qui évite la redondance et éviter les quêtes FedEx qui consiste simplement à se déplacer pour récupérer des objets.

La création de missions annexes n'est pas comme des quêtes de seconde zone mais comme des accompagnent, il a eu beaucoup d'inspiration des jeux comme Skyrim et Red Dead Redemption.

A. Lmoudini

Institut Artline,2020

Triangle :

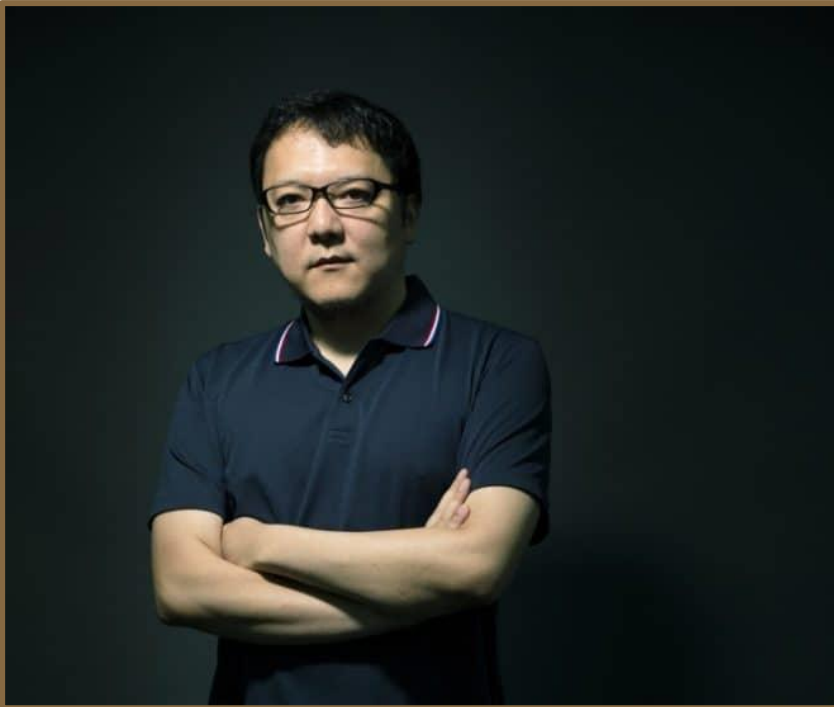


Les choix des placements dans le triangle suivent le gameplay qui dominait le plus chaque jeu :

L'exemple de Dragon slayer, le précurseur du genre, combine pour moi parfaitement un équilibre entre le combat et le RPG.

Vient ensuite des jeux comme Zelda II qui lui se penche plus dans l'action des jeux comme Fable et Arx Fatalis qui se rapproche dans la simulation tout en gardant le côté combat et RPG.

La zone de l'Action-RPG semble avec le temps grossir avec la densité des variations des jeux rattacher à ce genre et se diversifie.



Nous ne pouvons pas aborder le genre d'Action-RPG sans parler d'un homme comme Miyazaki avec un parcours unique et une vision nouvelle qui arrive à réinventer un genre et redorer son blason, il s'agit de :

Hidetaka Miyazaki (1974).

Une enfance loin des jeux vidéo et bercée par le fantastique.

Hidetaka Miyazaki a grandi dans une maison qui interdisait les jeux vidéo. Ce qui semblait être un handicap pour son futur de créateur du jeu l'a en fait aidé à lui donner une base solide dans la conception et la mécanique de RPG grâce aux substituts qu'il a trouvés.

Au lieu de jouer à des jeux vidéo, Miyazaki a utilisé un autre format qui lui est le plus disponible et le plus propice à la croissance de son imagination et de sa créativité - la littérature.

Les jeux vidéo sont populaires au Japon et c'est un passe-temps typique pour les enfants japonais de les jouer, en particulier avec les consoles de jeux portables fabriquées par Nintendo. Cependant, Miyazaki n'avait pas ce privilège, car les jeux vidéo n'étaient pas autorisés chez lui.

En tant que jeune enfant grandissant au Japon, le Manga à une place importante dans sa jeunesse.

Cependant, non seulement il s'est familiarisé avec les mangas, mais il a également découvert des livres de style aventure occidental, qui lui ont donné l'exposition au RPG qu'il aurait manquée en ne pouvant pas jouer dans des jeux vidéo.

De plus, et ce qu'il affirme plusieurs fois dans le futur, la littérature fantastique et les jeux de société RPG basés sur des œuvres de fantastiques ont contribué à son sens unique de créativité et d'imagination. Il essaiera ensuite de reproduire cette expérience et de faire vivre à ses futurs joueurs la même découverte et l'aventure qu'il avait eue en jouant aux jeux textuels.



C'est la raison principale pour laquelle tous les jeux réalisés par Miyazaki suivent le principe de la *narration environnementale*. C'est quelque chose qu'il a vécu dans son enfance et il chérit cette expérience.

Ico, le jeu qui lui ouvrira les yeux.



Même si Miyazaki a passé la plupart de son temps à jouer à des jeux vidéo pendant ses années à l'université, le jeu qu'il cite le plus souvent est les jeux Legend of Zelda. Ces jeux ont influencé de nombreuses personnes qui, plus tard, entreront dans l'industrie du jeu.

Après des études en sciences sociales il rentre comme comptable chez Oracle, chose qui n'a aucun rapport avec le métier des jeux vidéo.

A. Lmoudini

Institut Artline,2020

Cependant, Miyazaki lui-même a affirmé à plusieurs reprises que son diplôme l'avait influencé dans la création du type d'interaction sociale et de fonctionnalités de l'en ligne présentes dans les jeux Souls.

Miyazaki continue de travailler pour Oracle. Jusqu'au jour où, il a retrouvé ses anciens amis du collège qui lui ont fait découvrir le jeu Ico. Cela a réveillé ce qui sommeille en lui durant toutes ces années - cette impulsion créatrice de créer. Son désir de rejoindre l'industrie du jeu s'est enflammé.

Miyazaki the Old job Hunter

Hidetaka Miyazaki a déjà 30 ans lorsqu'il a finalement décidé de se lancer dans l'industrie du jeu vidéo. Il fait face à un gros obstacle - y a-t-il une société de jeux qui l'engagera ?

Les choses ont tout changé pour Miyazaki lorsqu'une petite société de jeux nommée From Software a décidé de lui donner une chance. Ce fut le début de l'ascension fulgurante de Miyazaki vers une carrière réussie.

Son premier travail consiste à travailler en tant que planificateur pour un titre appelé Armored Core : Last Raven, rejoignant le développement du jeu à mi-parcours. Après ce projet, il est devenu le planificateur principal d'un nouveau jeu appelé Armored Core 4. Cependant, à mi-chemin du développement de ce titre, il a été promu et est devenu le directeur du jeu. Il a ensuite été directeur du jeu pour le prochain titre Armored Core for Answer.

C'est à ce stade de notre histoire que Sony entre en scène. De 2004 à 2006, la série Elder Scrolls est très populaire. Et Sony veut créer quelque chose de similaire.

Le réalisateur d'origine et son équipe faisaient de leur mieux pour le rendre aussi similaire que possible à Oblivion.

C'est à ce stade que Miyazaki est entré en scène. Alors qu'il travaillait en tant que directeur pour Armored Core for Answer, il a découvert cet autre projet dans From Software qui se débattait et était confronté à divers problèmes. C'était considéré comme un projet raté, mais cela l'intéressait. Et c'est parce que c'est un jeu qui traite du fantastique, son genre préféré.

Après que Miyazaki a pris le contrôle du projet en tant que directeur, il a introduit des changements pour orienter l'équipe de développement dans la bonne direction.

La première chose importante qu'il a modifiée est l'objectif de créer un clone d'Oblivion, et il a exprimé cette intention à travers le changement de perspective de la caméra du jeu. Il commence lentement et progressivement à créer le plan qui deviendra connu sous le nom de jeu **Souls**.



Les points importants qui sont présent dans les jeux de Miyazaki sont :

- **La notion de défi et de réussite.**
- **La mort comme apprentissage.**
- **Fairness ou être juste.**
- **Ta mort est ta faute.**
- **Monnaie de jeu - Âmes.**
- **Pas de Carte.**
- **Des combats de Boss épique.**
- **L'utilisation du en ligne.**

MENTIONS SPÉCIALES :



Kōichi Ishii (né en 1964) L'un des créateurs et père fondateur de de la célèbre licence Seiken Densetsu (Secret Of Mana).



Raphaël Colantonio (né en 1971) est un concepteur de jeux vidéo français, et a été le fondateur et pendant 18 ans président d'Arkane Studios. Il a été directeur créatif de plusieurs titres d'Arkane, dont le co-créateur avec Harvey Smith pour la série Dishonored.



Todd Howard (né en 1971) est un concepteur de jeux vidéo Américain, réalisateur et producteur. Il est actuellement directeur du jeu et producteur exécutif chez Bethesda SoftWorks, où il a dirigé la création de Fallout 3 et de la série The Elder Scrolls série de jeu vidéo.



Bethesda SoftWorks fut fondé par **Christopher Weaver** en **1986**, dans le Maryland est l'un des plus vieilles compagnies et la plus respectée dans le développement de jeu, ils déménagent dans **Rockville** dans les débuts des années 90, ils sont considérés comme les leaders des ARPG en Occident avec Bioware.

Tout a commencé avec un jeu sportif nommé Gridiron ! sorti en 1986 l'un des premiers à avoir une vraie simulation dans les jeux de football américain qui donnera naissance à la série des **MADDEN** développée par EA, les années qui suivent ont fait que le studio développe toutes sortes de jeux passant par des titres comme Terminator et beaucoup d'autres jeux de sports mais il a attendu en 1993 pour que Bethesda arrive enfin dans la cour des jeux qui feront son succès.



The Elder scrolls : Arena un ARPG avec une vue à la première personne, qui mettait l'effort sur les quêtes annexes dans un monde ouvert appelé **Tamriel** voit le jour, Christopher Weaver était le principal concepteur du jeu sorti en 1993, le jeu est sorti sur ordinateur via CD-ROM et Disquette, le jeu fut fortement inspiré par des séries comme **Ultima**, **Wizardry 7** et **Darklands**.

En 1995 sorti **Terminator Futur Shock**, il proposait pour la première fois un visé à la souris

Trois ans après la sortie de la suite, **Daggerfall** confirme le succès de cette nouvelle série de jeu.

Mais des suites comme **The Elder scrolls Legend : Battlespire** sorti en 1997 et **Redguard** sont un échec qui causeront à ce que l'entreprise rentre en banqueroute.

En 1999, elle fut achetée par **Zenimax** la suite le studio développe beaucoup de jeux de sport et course comme **NIRA, Skip Barber Racing, PBA Bowling** et bien d'autres mais les fans n'attendaient qu'une chose c'est la sortie du prochain **The Elder scrolls**.

En 2002 **The Elder Scrolls III : Morrowind** sort pour Windows et XBOX développé par une nouvelle branche nommé **Bethesda Games studios**, il fut dans cette période le jeu le plus vendu du studio plus de quatre millions de copies vendues et des nombreux prix gagné le jeu a reçu deux expansions qui sortirent dans les années qui suivent.

En 2004 Bethesda SoftWorks achète les droits de **The Fallout** à interplay Entertainment et commencent le développement d'une suite, **Fallout 3**, Todd Howard l'une des figures et responsables de the Elder scrolls devient chef exécutif du jeu, le jeu sort en 2008 est fut aussi un grand succès commercial et critique.

En 2006 **The Elder Scrolls IV** sort exclusivement sur la nouvelle Xbox 360 et est l'un des points clés du lancement de la console.

En 2011 la sortie de la suite tant attendu de **The Elder Scrolls V : Skyrim** frôlent tous les records le jeu possédait des graphismes jamais vu et une histoire qui semblait sans fin.



Par la suite la compagnie a su s'adapter et se diversifier avec sa maison mère qui a acquis différents studios à travers le monde comme celui d'Arkane spécialisé dans les jeux avec un fort aspect narratif ou encore Id software.

Bethesda Studios a su bâtir une réputation solide dans la création de création de ces licences est touché une publique plus large à chaque suite, elle a permis l'expansion du RPG telle qu'on le connaît en occident mais qui subit ces dernières des critiques sur la gestion de

ces jeux et les nombreux bugs et fausse promesse chanté par Todd Howard **"ITS JUST WORK !"**

En 2018, un teaser a été montré dans E3, qui montre la création d'un IP, **STARFIELD** et confirme la production du prochain jeu The Elder scrolls qui nous permettras de découvrir une nouvelle région de Tamriel.



Il y a quelque mois Microsoft à acheter pour une somme record de 7,5 milliards d'euros la totalité de Bethesda qui rejoindra le bastion des Microsoft Games.

MENTIONS SPÉCIALES :

BIOWARE

BioWare™

FROM SOFTWARE



A. Lmoudini
Institut Artline, 2020

SAGA DE RÉFÉRENCE : SOULS, LA SAGA QUI RÉINVENTA LE GENRE.

From Software est un studio japonais qui a une création pas comme les autres.

En **1986** fut dans l'histoire du jeu vidéo une année très riche, avec des sorties comme celle de **The Legend of Zelda**, **Metroid**, **Dragon Quest**, **Bubble Bobble** et tant d'autres.

Mais cette même année, un homme **Naotoshi Zin** va vivre une expérience qui le mènera à créer le studio qu'est aujourd'hui From Software.



Après un accident de moto, blessé et en convalescence il s'est demandé ce qu'il pourrait faire avec l'argent de l'assurance et décide de créer une compagnie de software, From software naquit.

L'entreprise se spécialise dans la **création de d'applications** pour la finance et le commercial comme la création d'un programme qui gère l'alimentation des cochons.

Les débuts des années 90, l'entreprise pense à se diversifier ou changer d'industrie à cause de la chute de la progression économique, beaucoup d'employé de la boîte s'intéresser à la 3D et de sa combinaison avec le Game design, mais Jin le gérant n'était pas fan de l'idée avec le manque de puissance des ordinateurs et consoles de son temps jusqu'à **l'apparition de la PlayStation**.

Avec le contexte bizarre de la naissance de la Playstation et son partenariat raté avec Nintendo, dans From Software on voyait ceci comme une opportunité pour s'introduire dans cet écosystème : **King's Field** est né.

King's Field raconte l'histoire d'un jeune héritier du trône qui recherche son père tout en gérant le mal qui se répand depuis un cimetière dans les terres de verdite.

A. Lmoudini

Institut Artline,2020

Le jeu incorpore une **difficulté brutale teinté d'une atmosphère sombre** qui nous rappelle une version low-cost des Soulsborne, le jeu est sorti 13 jours après la sortie officiel de la console au japon et le jeu fut un succès qui sera suffisant pour garantir la sortie d'une suite.

Il faut savoir que d'après une interview du Directeur générale actuelle du studio : **Masanori Takeuchi** dit que malgré le succès des souls, King's Field reste le jeu plus important que le studio a sorti, pas parce qu'il est le premier mais il a permis de poser **les bases d'une esthétique et un Game design qu'on connaît dans les jeux produits actuellement par le studio.**



Une suite à vue le jour sorti **King's Field II** au japon et pour la première fois le jeu s'exporte à l'étranger tout simplement sous le nom de King's Field, malgré ces deux premiers succès, tout cela s'éclipse sous le profit des Mechas et de la série des **The Armored Core** dans lequel **Hidetaka Miyazaki** commencera son parcours de créateur de jeux vidéo.

Demon's souls d'après **Masanori Takeuchi** a commencé vers **2004-2005** en voulant créer dans la même philosophie que King's Field, mais le projet était destiné à l'échec, ce qui sera l'opportunité parfaite pour **Hidetaka** d'incorporer ces idées et de créer un jeu qui va révolutionner son studio, le jeu à été totalement refait et le jeu fut peu attendu fut les résultats initiaux du projet, suivit d'une **visibilité faible dans la Tokyo Game show.**

Demon's souls a eu un **démarrage assez timide** lors de sa première année de vente et un support très pauvre de son éditeur qu'est Sony, et le **directeur de Sony de l'époque pensait que la nature difficile du jeu était ce qui rendait le jeu mauvais.**

Ce qui a fait que le jeu ne soit pas vendu dans le vieux continent et en Amérique mais le **bouche-à-oreille** l'a rendu culte de la même manière que les origines de **The Elder Scrolls** et **Civilization**.

Le jeu soit importé du japon de manière grandissante ce qui a attiré l'attention de **Altus** qui reprend les droits de publication du jeu pour l'Amérique du nord et de **Bandai-Namco** pour l'Europe et l'Australie, le jeu a prospéré comme un jeu au **défi élevé** et pour des joueurs **cherchant quelque chose de nouveau** et lui donner le **succès qu'il mérite.**

Demon's souls possède un **système de combat** qui regroupe tout ce qu'un jeu soul possède, **prudence, défense** et le **minutage** ont une grande importance devant des ennemis qui **peuvent vous tuer avec quelques coups**, il reste l'un des jeux les plus difficile développé par le studio comparer aux prochains opus.

Dans une interview qu'il a donné à Game informer, Miyazaki n'aime pas qu'on utilise les mots difficiles car pour lui le but n'est pas la difficulté mais veut donner aux joueurs le **sens d'accomplissement** quand ils **surmontent un obstacle** il dit : **" les éléments d'échec ...sont nécessaire pour que le joueur ressent de l'accomplissement"** (novembre 2009).

L'attente pour un prochain jeu From software n'a pas attendu longtemps, une annonce sortie en février 2011 à dit qu'un **projet Dark** était en développement et cela était un **nouvel IP** qui leur permettra de choisir un nouvel éditeur et de sortir le jeu sur d'autres plateformes.

Contrairement à son aînée Dark souls le monde est plus ouvert, un aspect important est la difficulté, Miyazaki veut que le jeu ait un challenge plus élevé que les précédents souls d'après une phrase que je cite : "**on veut que le joueur crie, hurle et soit frustré**".

L'histoire contrairement à son monde est plus **minimaliste** mais qui contient le core des jeux souls a connu un succès sans contestation, il a réalisé **la totalité des ventes de Demon's souls en une semaine**.

La suite, **Dark souls II** est désigné avec la même philosophie que l'opus précédent, le concepteur du jeu **Yui Tanimura** (Hidetaka travaillait sur un autre projet à l'époque...), le sens de l'accomplissement et surpasser la difficulté, le but du jeu était de **créer un lien fort entre le joueur la difficulté en voulant ne pas changer le core gameplay** du jeu mais au finale ils ont compris que les choses ont le besoin de changer pour une suite car cela les empêcher de créer une nouvelle expérience aux joueurs.

Sorti le **11 mars 2014**, le jeu est un succès, plus de 3 millions de copies vendues et des nombreux prix, tout ce succès a fait qu'il soit acheté par **Kadokawa corporation en mai 2014**, et un changement administratif a eu lieu. **Hidetaka Miyazaki** prend la place de son fondateur **Naotoshi Zin**.

Lors de **l'E3 en juin 2014** les fans découvrent pourquoi Hidetaka était absent :

L'annonce de **Bloodborne**.



Bloodborne partage des similarités avec les jeux Dark souls dans un certain aspect, le **setting du jeu se rapproche à une période victorienne anglaise** qu'a une **ambiance médiévale arthurienne**, la production débute lors de la fin du premier Dark souls et se prénommer **projet beast**, le jeu était une **exclusivité** de la **PlayStation 4**, mais cela n'a pas arrêté le jeu à être un succès mondial et être considéré comme un jeu phare de la console.

Dark Souls III regroupe ce qu'est dû mieux aux deux premiers souls et de Bloodborne dont on trouve une balance, tout on soit **moins agressif le jeu converse sa difficulté encore plus grande que jamais**.



Dark souls III signe la fin d'une trilogie(?) Dans une histoire qu'est toujours difficile à définir mais qui résume bien le monde Miyazaki qui remplaçait les histoires qu'il ne comprenait pas lors de sa jeunesse avec sa **propre imagination**, les jeux nous donnent une image de l'esthétique globale de Miyazaki dans les Soulsborne.

MENTIONS SPÉCIALES :

D'autres sagas ont eu importance dans l'évolution du genre :

- Comme The Elder scrolls figure importante de l'Action-RPG créé au États-Unis et très populaire en occident avec plus de 59 millions de copies vendu dans le monde.

The Elder Scrolls

- Celle des Seiken Densetsu ("聖劍伝説", qui veut dire littéralement : La légende des épées sacrées) qu'est a permis au genre de poser ces premières bases.

LISTE NON EXHAUSTIVE :

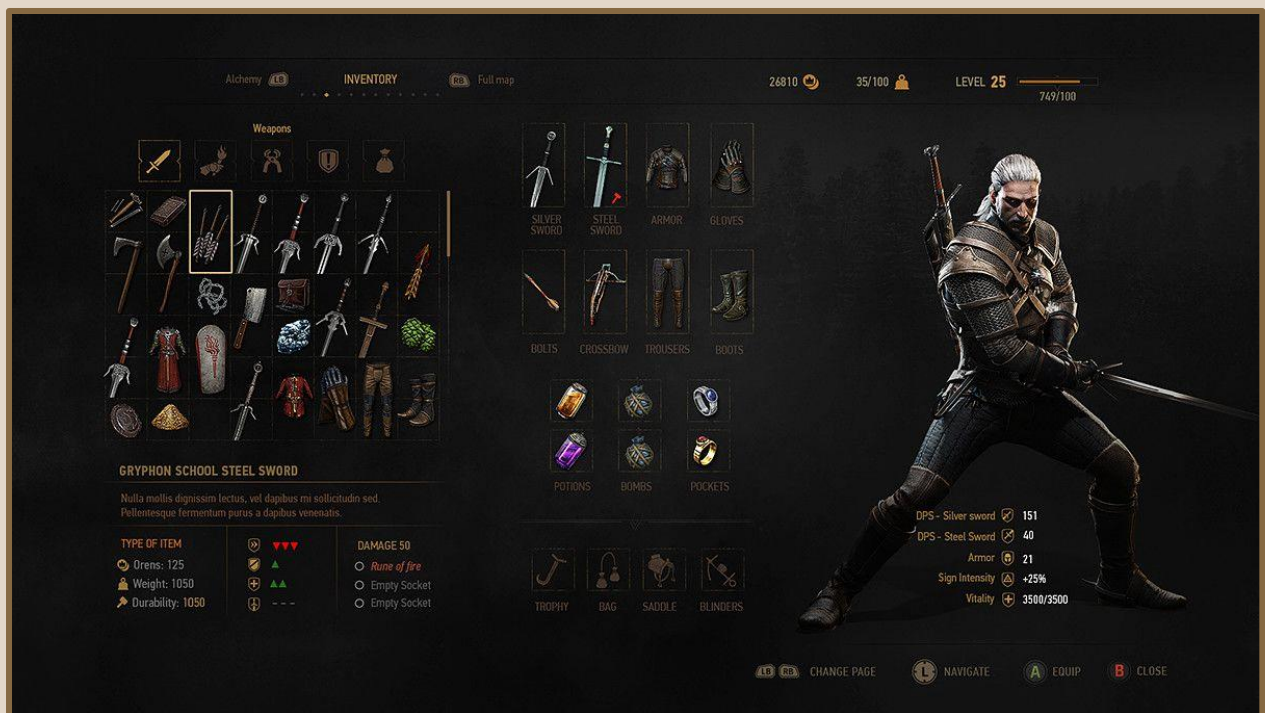
Date	Titre	Développeur	Thème	Support(s) d'origine et adaptation(s)
1984	Dragon Slayer	Nihon Falcom	Fantasy	PC-88
1984	Courageous Perseus	Cosmos Computer	Fantasy	MSX, NEC PC-8801
1984	Hydlide	T&E soft, Inc.	Fantasy	MSX, NEC PC-8801, NES
1984	Dragon Buster	Namco	Fantasy	MSX, NES
1985	The Screamer	Magical Zoo	Horror, Sci-fi	PC/PC88
1985	Dimensional Fighter Epsilon 3	Bullet-Proof Software, Inc	Sci-fi	PC88
1985	Xanadu Dragon Slayer 2	Nihon Falcom	Fantasy	MSX, Saturn, PC
1985	Tritorn	Sein Soft Inc.	Fantasy	MSX, PC-88
1985	Hydlide 2 : shine of darkness	T&E soft, Inc.	Fantasy	MSX, PC-88
1986	The return of ishtar	Namco	Fantasy	MSX, NEC PC-88
1986	Romancia : Dragon Slayer Jr.	Nihon Falcom	Fantasy	MSX, NEC PC
1986	Deadly Towers	Lenar	Medieval, Fantasy	NES
1987	Zelda II : The Adventure of Link	Nintendo	Fantasy	NES
1987	Esper Dream	Konami	Abstrait	NES
1988	Gandhara	Enix Corporation	Fantasy	PC-98
1988	Ys : The Vanished Omens	Nihon Falcom	Fantasy	Master system
1987	Mirai Shinwa Jarvas	Taito Corporation	Fantasy, SCI-fi	NES
1987	Getsu Fuuma Den	Konami	Horror, Fantasy	NES
1987	Legacy of the Wizard	Nihon Falcom	Fantasy	NES
1987	Kalin no Tsurugi	XTALSOFT	Fantasy	NES
1987	Minelvaton Saga	Random House, Inc	Fantasy	NES
1987	Artelius	Nihon Bussan Co. Ltd	SCI-fi	NES
1988	Faxanadu	Hudson Entertainment, Inc.	Fantasy	NES
1987	Hydlide 3	T&E soft	Fantasy	MSX, PC-88, NES, Mega Drive

1987	Sorcerian	Nihon Falcom	Fantasy	PC-88, Mega Drive, MSX 2, PC Engine
1988	Times of Lore	Origin systems	Fantasy	DOS, Commodore 64, Apple II, Amiga et NES
1988	Ys II : Ancient Ys Vanished: The Final Chapter	Nihon Falcom	Fantasy	DOS, PC-88, PC-98,PC-Engine
1988	Silviana	Pack-in-Video Co	Fantasy	NES
1988	XZR	Telenet, Riot	Fantasy	PC-8801, Sega Genesis
1988	The Scheme	Bothtec (Quest)	Sci-fi	PC-88
1988	Heroes of the Lance	U.S. Gold, Natsume	Fantasy	Amiga, PC-88
1988	Exile	Telenet	Fantasy	MSX2, Mega Drive
1989	Famicom Jump : Hero Retsuden	Tose	Fantasy	NES
1989	Hillsfar		Fantasy	
1989	Dungeon Explorer	Atlus	Fantasy	TurboGrafx-16
1989	Makai Hakkenden Shada	Data EAST CORP.	Fantasy	PC-E
1989	Dragon Buster II : Yami no Fuuin	Namco	Fantasy	NES
1989	Xak : The Art of Visual Stage	Microcabin	Fantasy	Windows, PC-E
1989	Ys III : Wanderers from Ys	Nihon Falcom	Fantasy	PC-88, SHARP X68
1989	Tritorn Final	Lee Way	Fantasy	SHARP X68
1989	Sword of Vermilion	SEGA-AM2	Fantasy	Genesis
1989	Cadash	Taito	Fantasy	Genesis, TurboGrafx-16
1990	Lagoon	Zoom, Inc	Fantasy	SNES, Sharp-X68
1990	Xak II : Rising of The Redmoon	Micro Cabin Co.	Fantasy, Anime	MSX, NEC
1990	Bad Blood	Origin Systems	Post-Apo	PC, Commodore 64
1990	Crystalis	SNK, NSTC	Post-Apo	NES, Game Boy
1990	Fray in Magical Adventure	Micro Cabin Co.	Fantasy	MSX, NEC PC-9801
1991	Xak : The Tower of Gazzel	Micro Cabin Co.	Fantasy	MSX, NEC PC-8801, PC-9801
1991	Brandish	Nihon Falcom	Fantasy	SNES, TurboGrafx-CD,PC
1991	Mystic Quest	Squaresoft	Fantasy	Game Boy
1991	Popful Mail	Nihon Falcom	Fantasy	SNES, Sega CD,PC-88,PC-9801

1991	Arcus Odyssey	Wolf Team	Fantasy	Genesis, SNES, Sharp X6800
1992	Soul Blazer	Quintet Co. LTD	Fantasy	SNES
1992	Esper Dream 2 : Aratanaru Tatakai	Konami	Fantasy	NES
1992	Exile : Wicked Phenomenon	Telenet Japan	Fantasy	TurboGrafx-CD
1993	Secret of Mana	Squaresoft	Fantasy	SNES, Wii U,Android,Iphone
1993	Ys IV : Mask of the Sun	Advance Communication Company	Fantasy	SNES
1993	Alcahest	HAL Laboratory, Inc	Fantasy	SNES
1994	The Elder Scrolls : Arena	Bethesda	Fantasy	PC
1994	Ultima VIII : Pagan	Origin Systems	Fantasy	PC
1994	Illusion of Time	Quintet Co.,LTD	Fantasy	SNES
1994	Al-Qadim: The Genie's Curse	Cyberlore Studios,Inc.	Fantasy	PC
1994	King's Field	FromSoftware,Inc.	Fantasy	Playstation
1995	Trials of Mana	Squaresoft	Fantasy	SNES,Switch
1995	Secret of Evermore	Squaresoft	Fantasy,Sci-fi	SNES
1995	Terranigma	Quintet Co.,LTD	Sci-fi	SNES
1996	Star Ocean	Tri-Ace Inc.	Fantasy,Sci-fi	SNES
2002	Kingdom Hearts	SquareEnix	Fantasy,Cartoon,Manga	PS2
2004	Vampire : The Masquerade - Bloodlines	Troika Games L.L.C.	Horror	PC
2004	Monster Hunter	Capcom	Fantasy	PS2
2005	Fable	LionHead Studios Ltd	Fantasy	Mac,Xbox,PC
2005	Rogue Galaxy	Level-5		PS2
2006	The Elder Scrolls IV : Oblivion	Bethesda	Fantasy	Xbox 360
2006	Titan Quest	Iron Lore Entertainment	Fantasy	PC
2006	Kingdom Hearts II	SquareEnix	Fantasy,Manga	PS2
2006	Gothic 3	Pluto 13 GmbH	Fantasy	PC
2007	The Witcher	CD Projekt Red	Fantasy	PC,Mac

2007	Mass Effect	Bioware	Sci-fi	Xbox 360, Playstation 3,PC
2008	Fallout 3	Bethesda	Post-Apo	PC, XBOX,PS3
2009	Demon's Souls	FromSoftware,Inc.	Fantasy	PS3
2010	Nier	PlatinumGames	Post-apo	PC, PS3,XBOX
2010	Xenoblade Chronicles	Monolith Soft	Sci-fi	Wii
2010	Dragon Age II	Bioware	Fantasy	PC, PS3,XBOX
2011	Pandora's Tower	Ganbarion	Fantasy	Wii
2011	Bastion	Supergiant Games	Fantasy	Xbox
2011	Dark Souls	FromSoftware,Inc.	Fantasy	PS3, XBOX,PC
2011	The Elder Scrolls V : Skyrim	Bethesda	Fantasy	PC, XBOX,PS3
2012	Mass Effect 3	Bioware	Sci-fi	PC, XBOX,PS3
2013	Path of Exile	Grinding Gear Games	Fantasy	PC, XBOX,PS4
2014	Dragon Age : Inquisition	Bioware	Fantasy	PC, XBOX,PS4
2015	Bloodborne	FromSoftware,Inc	Fantasy	PS4
2016	The Witcher 3 : Wild Hunt	CD projekt Red	Fantasy	PC, XBOX,PS4
2016	Dark Souls III	FromSoftware,Inc	Fantasy	PC, XBOX,PS4
2017	NieR:Automata	PlatinumGames	Fantasy	PS4, XBOX,PC
2017	Horizon Zero Dawn	Guerrilla Games	Post-apo	PS4, PC
2018	Fallout 76	Bethesda	Post-apo	PS4, XBOX,PC
2018	Vampyr	Dontnod	Horror	PC, XBOX, Playstation
2018	Ashen	A44	Fantasy	Windows, XBOX
2020	HADES	Supergiant Games	Mythologie	Windows, PS,XBOX
2020	Genshin Impact	Mihoyo	Fantasy	Mobile,PC,XBOX,Playstation
2020	Cyberpunk 2077	CD projekt Red	Futuriste	PC,XBOX,Playstation

COEUR DU GENRE :



MÉCANIQUES :

MÉCANIQUES PRINCIPALES :

Les mécaniques qui font le core du jeu d'Action-RPG est comme on l'a un mélange de deux genres qui mélange temps réel et stratégie dans ces choix, dans les gens relever et recherchent ont remarqué qu'ils incorporent tous des mécaniques qui sont le core du jeu de genre.

Il faut d'abord définir qu'est-ce que c'est qu'une mécanique, c'est la construction de règles et de méthodes designer pour l'interaction dans un jeu donné, finalement les mécaniques sont des actions.

Dans les phases de combats :

Ici sont répertoriés toutes les mécaniques qui servent dans des phases de combats.

- **Se déplacer :**

Le joueur se déplace dans un décor 2D ou 3D souvent avec une vue à la troisième personne ou première personne. Les déplacements sont directement contrôlés par les inputs de joueur qui lui permettront d'exploration des espaces donné, c'est un élément important dans les ARPG car ça permet de faire avancer l'histoire d'interagir et de combattre.

L'exemple du jeu Hadès qui adopte une vue isométrique en 3D permet d'avoir une vue plus globale du jeu.

- **Attaquer :**

Le joueur a la possibilité d'attaquer en temps réel, avec des armes avec sa force physique soit en utilisant de la magie, munitions ou autres sources d'Énergie, ces attaques varient des méthodes et objets à la disposition du joueur allant du corps à corps ou encore de distance si le joueur possède les compétences adaptées.

Attaquer a pour but de gagner de l'expérience, récolter des ressources ou encore réussir des objectifs de missions, cette mécanique a une partie importante dans le genre car tout repose sur l'attaque pour avancer dans le jeu, plus les attaques sont maîtrisées plus l'avancement sera rapide.

- **Tirer :**

Dans les jeux RPG récents le joueur pourra utiliser des armes qui lui permettront de viser (l'exemple de MASS EFFECT)

- **L'Esquive :**

Le joueur a la possibilité dans la majorité des jeux vu d'esquiver les coups des ennemis tout cela dépendra de l'agilité et d'autres paramètres.

- **Se défendre :**

Le joueur pourra se protéger en se défendant, soit avec un objet comme un bouclier ne soit pas des sorts et techniques.

- **Utiliser des sorts et techniques :**

Le joueur en plus de son arme à la possibilité d'utiliser des sorts et techniques qui seront propres à son personnage.

- **Le choix de cible :**

Souvent lorsque le joueur se retrouve devant une multitude d'ennemis, la visée lui permet d'être plus précis dans ces actions.

- **Bloquer :**

Le joueur pourra en plus de se défendre, bloquer et empêcher les ennemis d'attaquer, souvent le blocage doit se faire dans un moment précis.

- **Dégâts en masse :**

En vue de la difficulté qui progresse au fil du jeu, le joueur sera confronté à des bagarres avec une multitude d'ennemis.

Customisation :

Ici sont répertoriés les mécaniques qui servent au joueur dans l'attribution de ses compétences et habiletés.

- **Choisir des spécialités :**

Au fil des niveaux le joueur aura la possibilité de débloquent une multitude de compétences ce qui lui permettra de se spécialiser.

- **Attribuer des points de compétences :**

Les points gagner lui permettre d'investir là où le joueur va évoluer.

Gestion :

Ici sont inscrites tout ce qui servira à la partie gestion.

- **De l'inventaire :**

Dans les ARPG, la gestion de l'inventaire est importante, au fil du jeu le joueur collectera des objets et vu la limite de la quantité devra faire les bons choix pour en garder que ceux qui semblent précieux à ses yeux.

- **Des Compétences :**

Le joueur devra privilégier certaines compétences par rapport à d'autres, ce qui l'obligera à faire des concessions.

Exploration :

La phase d'exploration comprend des mécaniques qui servent à faire avancer l'histoire

- **Faire des quêtes :**

Comme dans les RPG, ici le joueur devra faire des quêtes (qui prend la forme d'un combat, d'investigation, d'enquête ou encore de puzzle), qui finalement permettra d'empocher une récompense.

- **Recueillir des informations :**

Souvent lors de son voyage et ces principes le joueur devra s'informer et comprendre le monde qui l'entoure, la recherche d'information est importante pour que le joueur joue efficacement.

- **Ramasser :**

Permet de ramasser de manière directe des objets et autres commodités.

MÉCANIQUES SECONDAIRES :

Mais d'autres mécaniques alimentent ensuite le jeu même du fait qu'elles soient souvent mises en retrait elles une importance dans le gameplay du genre :

- **Roulades** : le joueur dans beaucoup de jeu lors des phases de combat, pour exécuter des roulades en plus des esquives, ce qui enrichit son gameplay et sa façon de jouer.
- **Coopération** : souvent le joueur a la chance de partager son expérience avec un autre compagnon qu'il soit issu du monde réel ou encore fourni dans le jeu, l'exemple qui me vient en tête est celui de secret of mana qui offre ce choix ce qui rend l'aventure encore plus sympathique à jouer.
- **Feinte** : le joueur pourra feinter souvent les ennemis lors des phases des combats ce qui lui permettra de gagner du temps et souvent ne pas se répéter et souvent possible quand on comprend comment marche les ennemis en lui offrant cette possibilité.
- **Contre-attaque** : souvent effectuer une contre-attaque peut être utile contre les ennemis dotés d'une arme très puissante
- **Conduire/Chevaucher** : dans un monde aussi riche que celui d'un ARPG avoir un moyen de locomotion est souvent une nécessité, ce qui permettra souvent au joueur d'explorer à son aise.
- **Crafter** : avec les ressources collectées et techniques, pouvoir crafter ces objets et les ajuster à sa manière est impératif.
- **Pratique du surnaturel** : souvent issue de la magie ou encore d'énergie inexistante, permet de créer des sorts et pratique uniquement applicable dans le monde du joueur qui permettra de le différencier des autres.
- **Puzzle/Enigme** : dans les ARPG les puzzle et énigmes enrichissent le gameplay et sont souvent en cohérence avec les capacités du joueur, l'exemple qui me vient à l'esprit est celui de the Witcher.

FEATURES DU GENRE :

On retrouve souvent dans les ARPG des fonctionnalités qui font le genre les plus présente sont :

- **Un monde ouvert :**

Les RPG sont accompagné d'un monde riche avec une atmosphère unique permet au joueur, donne envie aux joueurs d'explorer un monde encore jamais vu et connu

- **Des cinématiques qui aide la narration de l'histoire :**

La présence de cinématique renforce la notion d'émerveillement et permet de donner envie à une narration souvent utilisée comme une récompense.

- **Des dialogues :**

Qui sont échangés dans les RPG est important, cela permettra au personnage de nouer des liens, de mieux comprendre ce qui l'entoure et de lui vivre son histoire.

- **L'utilisation des MODS et la personnalisation :**

Souvent les RPG peuvent être comme pour leurs personnages d'être modifié soit esthétiquement soit l'ajout ou le retrait d'une fonctionnalité déjà existante, on peut prendre comme exemple le jeu The Elder scrolls : Skyrim et le nombre de MODS disponible, cela permet souvent d'augmenter la durée de vie du jeu.

- **L'inventaire :**

L'inventaire est d'une grande utilité dans les ARPG, permet au joueur d'avoir un endroit où il pourra collectionner.

- **Système de compétences :**

Issu des RPG, le système de compétences est un point central du genre, qu'on retrouve dans la majorité des jeux.

- **La barre de vie :**

Elle évolue au fil des jeux mais elle reste un point clé dans les ARPG

- **La barre de stamina :**

Permet de limiter les répétitions de certaines actions.

- **Arbre de Dialogue :**

Les jeux RPG ont une part importante de la narration, souvent avec des choix multiples dans les dialogues, avec la présence des PNJs.

- **Porte-monstre-trésor :**

Ce concept est omniprésent dans les ARPG, repris des jeux de rôle, il a évolué, de différente façon dans les jeux du genre.

- **Une Carte :**

La carte est un élément qui a son importance dans les jeux RPG avec un monde ouvert, c'est une fonctionnalité qui s'adapte dans les jeux et prend différente forme.

- **Banque :**

L'ajout de la banque qui a vu sa naissance dans les Elder scrolls : permet contre une somme de garder en sécurité vos objets tout en explorant sans le risque de les perdre ou les jeter.

- **Un journal :**

Permet de garder une trace de ces interactions et sert souvent d'historique.

GESTION DE LA DIFFICULTÉ DANS LES A-RPGS :

Créer une difficulté juste est adapté pour chaque type de joueur est une tâche difficile vue le nombre de paramètres dans les ARPGs, la gestion est liée souvent à l'utilisation de l'intelligence artificielle.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE :

La gestion de difficulté suit différents paramètres :

La vitesse des ennemis : le fait de pouvoir régler la vitesse des ennemis permet de créer un jeu qui teste le timing et la vitesse de réactivité du joueur.

- Lent
- Normal
- Rapide

Le temps de réaction : le fait d'avoir des ennemis plus ou moins réactifs, permet de moduler le jeu sur une façon de jouer différente.

- Lent
- Normal
- Rapide

Le comportement des ennemis : varier les comportements des ennemis permet d'avoir plusieurs possibilités de comment les approcher.

- Prévisible
- Lisible
- Difficile

Recherche de chemin (Pathfinding) : le Pathfinding des ennemis pour créer des parcours plus ou moins difficiles selon l'expérience et la durée du jeu.

- Prévisible
- Lisible
- Difficile

Backtracking : le fait de jouer sur le retrait des Monstres

- Prévisible
- Lisible
- Difficile

Régénération : créer un jeu qui régénère intelligemment les ennemis tout en prenant en compte certains aspects du jeu

- Lente
- Normale
- Rapide

Adaptabilité : Avoir des ennemis qui s'adaptent aux compétences du joueur pour créer du challenge ou éviter la frustration

- Peu Réactif
- Normal
- Très réactif

PARAMÈTRES LEVIERS :

Le Dégâts des attaques : Jouer sur les dégâts encaissés

Cooldown : le temps d'attente avant la disponibilité

Le nombre d'attaque : le nombre d'option présente au départ permettra par exemple de voir comment le joueur apprendra les bases du combat dans le jeu

Stamina de départ : avoir une stamina faible au début, donnera un champ réduit d'option d'action au joueur.

La taille des Hitbox : Permet de faciliter ou non les coups sur les ennemis

Durée des combats ; plus la durée du combat est longue plus le jeu demandera des options et risque de devenir frustrant.

La vitesse du joueur : avoir un palier de vitesse différent selon les endroits peut aider à désigner un jeu qui s'adapte et offre.

Le Drop : lorsque le joueur finit un combat avec des ennemis le butin est la seule qui intéresse le joueur, avoir un butin qui varie selon certains paramètres permet de créer des difficultés.

La limite d'objets : limiter le joueur à un certain nombre d'objets lui permettra de le faire réfléchir sur comment bien gérer ce qu'il possède.

Le choix de customisation : plus le joueur a une large choix de customisation plus cela demandera du temps, lui offrir de l'aide ou sur certains points permet soit de réduire la difficulté soit de la rendre plus facile

Possibilité de choix dans les dialogues : une multitude de choix de dialogue est une bonne chose mais aussi un rajout de difficulté qui complexifier le jeu, plus d'option plus de difficulté

Le nombre de points de compétences : plus le point de compétences est faible plus c'est difficile d'évoluer

Le nombre de sauvegarde : avoir des sauvegardes plus rares dans un ARPG surtout lorsqu'on meurt peut paraître frustrant mais rajoute du défi, surtout quand c'est impossible de le faire manuellement.

La répétition : le fait d'avoir une répétition élevée pour certaines tâches, ajoute une notion de difficulté pour le joueur.

Après avoir ce qu'on retrouve dans ce qui permet de modeler notre gestion de difficulté :

Facile :

- Une Vitesse plus lente des ennemis
- Un Nombre de sauvegarde important
- Un Choix plus Large de customisation
- Une Durée des combats plus rapide
- Un Comportement prévisible pour les ennemis
- Un Drop plus important
- Une possibilité d'inventaire plus grande
- Des barres de vie et une génération plus rapide
- Des attaques plus efficaces
- Des quêtes peu répétitives

Normal :

- Une Vitesse Rapide des ennemis
- Un Nombre de sauvegarde peu important
- Un Choix de customisation restreint
- Une Durée des combats longue
- Un Comportement peu prévisible pour les ennemis
- Un Drop moins important
- Une possibilité d'inventaire réduite
- Des barres de vie et une génération moins rapidement
- Des attaques plus efficaces
- Des quêtes répétitives

Difficile :

- Une Vitesse Rapide des ennemis
- Un Nombre de sauvegarde peu important
- Un Choix de customisation restreint
- Une Durée des combats longue
- Un Comportement aléatoire pour les ennemis
- Un Drop très rare
- Une possibilité d'inventaire réduite
- Des barres de vie et une génération peu rapide
- Des attaques moins précises
- Des quêtes longues et répétitif

LES CODES DU GENRE :

Les ARPGs ont leurs succès, avec certains codes inspirés de RPG et autres jeux d'action :



Un Inventaire : L'inventaire dans un ARPG est d'une grande importance.

Des combats contre des ennemis : le joueur en pensant à un ARPG s'attend à affronter une multitude d'ennemis.



Gains de Niveaux et d'expérience : Dans la quête d'être d'une grande force.



grande fin.

Des Boss de fin : La fin de ces jeux est souvent attendu comme une

Un monde étendu : Un monde riche d'aventure et d'autres.



Des Personnages Non-Joueur : Une multitude de personnages qui complètent l'aventure du joueur.



Une Narration : Qu'elle soit explicite ou non qui permet de raconter une histoire tout au long du jeu.

UNIVERS ASSOCIÉS :

- **Heroïc fantasy et DnD.**

L'Heroïc fantasy est la première source d'inspiration pour le ARPG, quasi la majorité des jeux sortie possède des éléments d'Heroïc fantasy



- **Sci-Fi.**

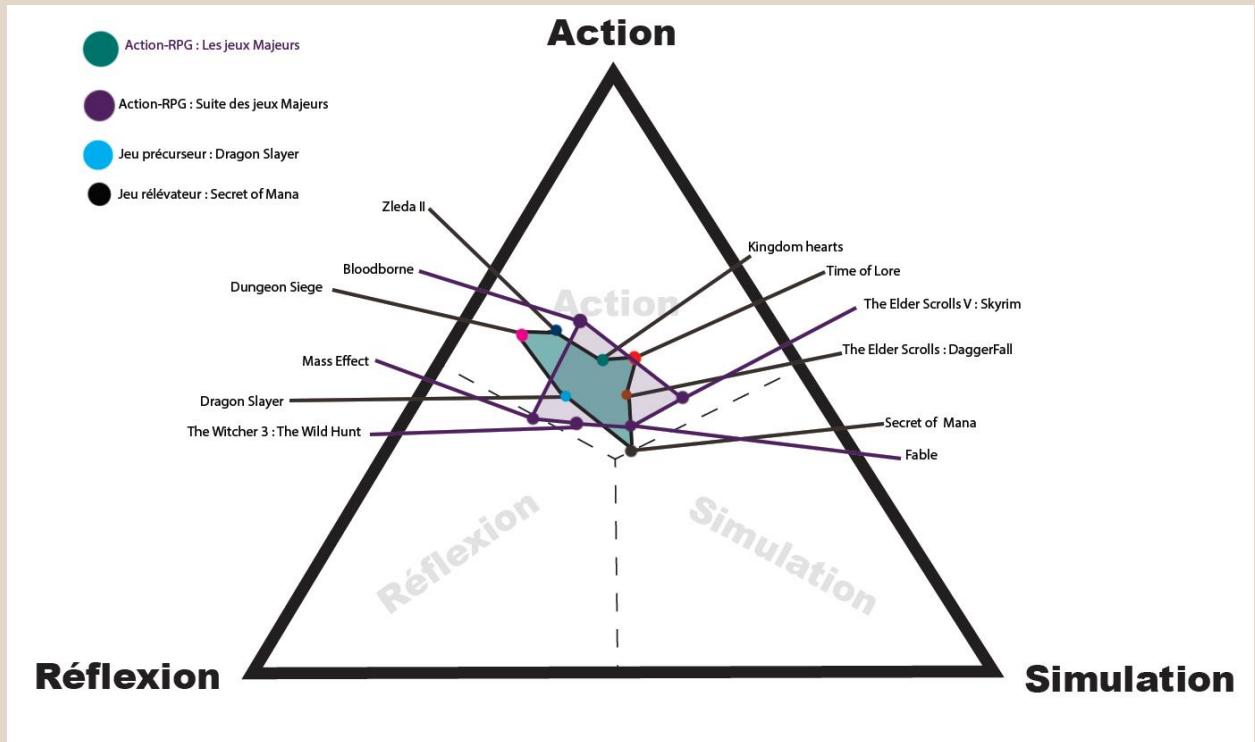
La science-fiction commence à prendre une grande ampleur ces derniers années, notamment grâce à Mass-Effect qui sera un énorme succès et qui su renouveler le genre.



A. Lmoudini

Institut Artline,2020

TRIANGLE V2 :



Pour donner suite à la recherche des mécaniques qui sont les bases du genre : on remarque que l'action est omniprésente mais que chaque jeu essaye de lui donner de l'importance un jeu comme Bloodborne les combats sont pré mondiale pour réussir le jeu mais un jeu comme Mass effect ou encore The Witcher la narration à une plus grande importance.

PERSPECTIVES D'ÉVOLUTION

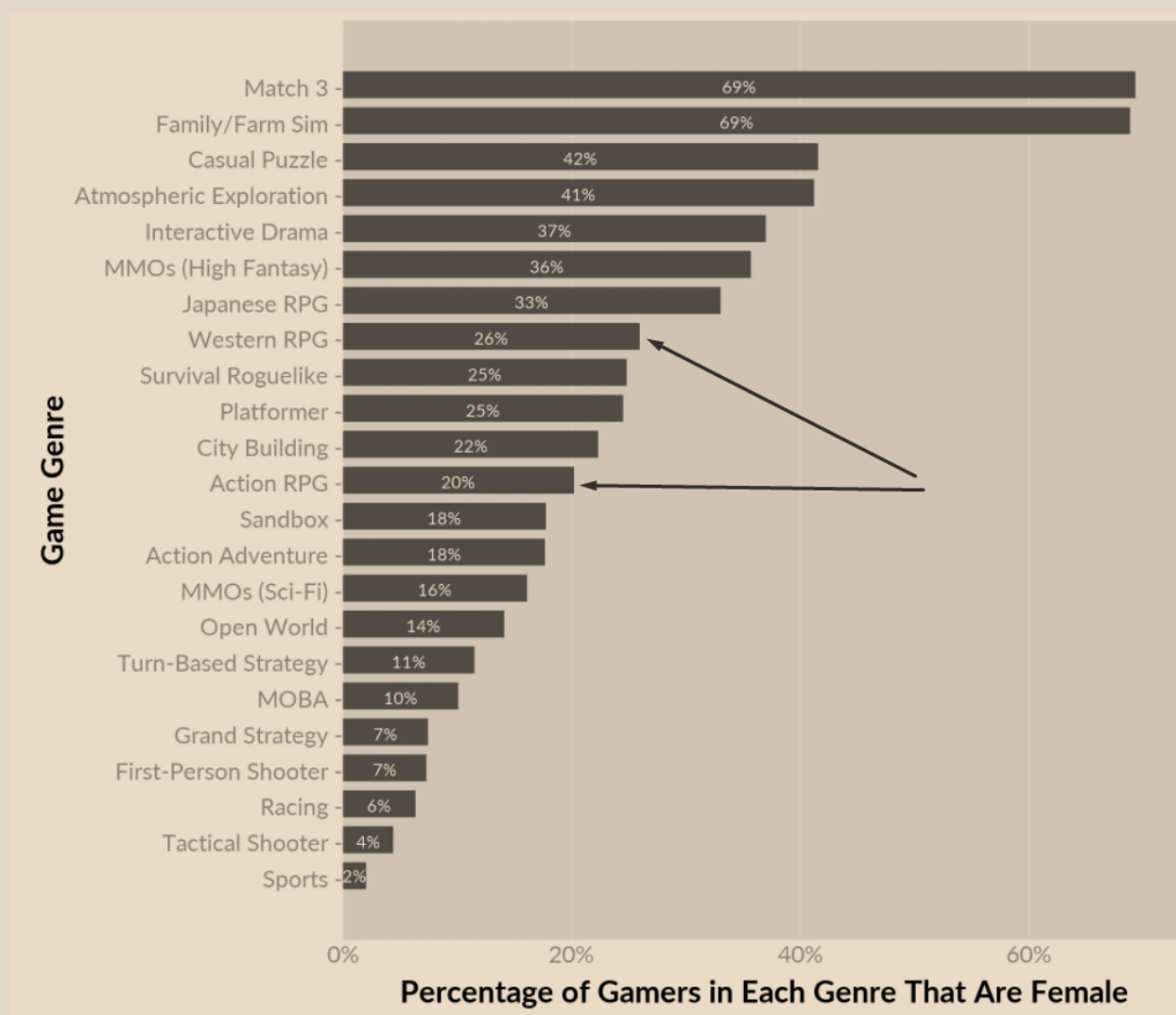


A. Lmoudini
Institut Artline, 2020

ETAT DES LIEUX DU GENRE :

Il faut savoir qu'en Europe la moitié de la population joue aux jeu vidéo et que près de 45% sont des femmes une chose qui progresse chaque année

- Il est composé d'un public majoritairement masculin : près de 80% des joueurs sont des hommes contre 20-26% de femmes.



- Il attire un public plutôt (Mid)Core des jeux comme Dragon Age et Fallout qui privilégie l'exploration le côté RPG du genre
- Mais aussi Hardcore pour certains avec des jeux comme Dark souls qui la privilégie le côté action et performance personnelle.

Historique :

Les Action-RPG ont su mélanger parfaitement le côté **arcade et interactif** du genre avec celui **des jeux de rôle**, il est né dans les arcades et ordinateur (**NEC**) avant de finir dans nos consoles (**NES**) dont la première est là avec la création des licences qui feront le succès du genre (comme celle des **Mana** et **Ys**).

Le jeu a su attirer un public fan des **jeux de combats**, de **résolution de puzzle**

Qui demandent un certain niveau de **réflexion**, avec le côté RPG des choses le fait de jouer dans un univers avec la possibilité de personnaliser son personnage et ces habiletés, qui incorporent ce côté donjon et dragon, cela a permis de bâtir un public fidèle à ce type de jeu qui s'est diversifié au fur du temps.

A ses débuts le public était composé majoritairement des **fans masculins adolescents** fans des jeux qui touche à un **univers fantastique** incarnant souvent des **personnages charismatiques**.

Actuelle :

Composé uniquement de monde tiré de la fantasy, les jeux RPG ont su se diversifier et toucher un public plus large, avec des mondes postapocalyptiques de la science-fiction ou encore des mondes d'horreur.

Le genre à su plaire au public féminin avec des licences comme celle de **Dragon Age** ou encore des jeux comme **Horizon Zero Dawn** avec qui on jouent **des protagonistes féminines**, montre que le genre n'est plus réservé à un public d'adolescent très spécifique et qu'il a des jeux pour plaire à tout le monde.

L'ajout de l'option d'un personnage dans ce genre permet de créer un sentiment de bienvenue et un facteur important dans le choix de ce type de genre :

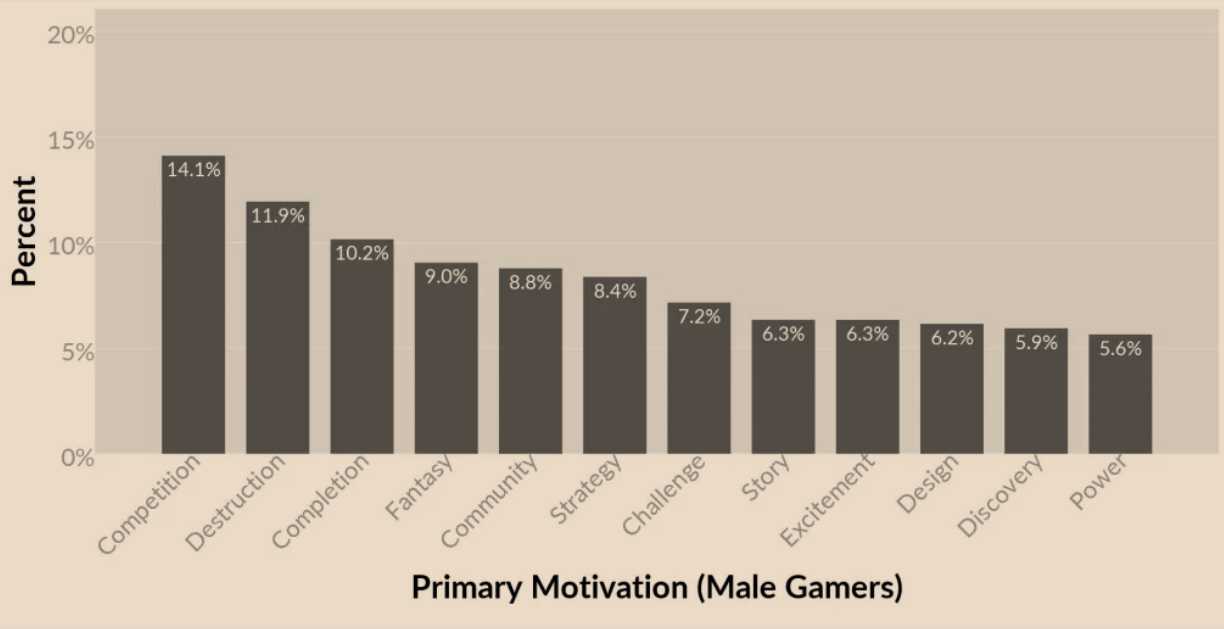


Selon quantic foundry La majorité des joueuses (**56,8%**) ont estimé que la disponibilité des protagonistes féminines était « extrêmement importante », ce qui était plus de 3 fois plus élevé que le nombre de joueurs masculins ayant choisi cette option de réponse.

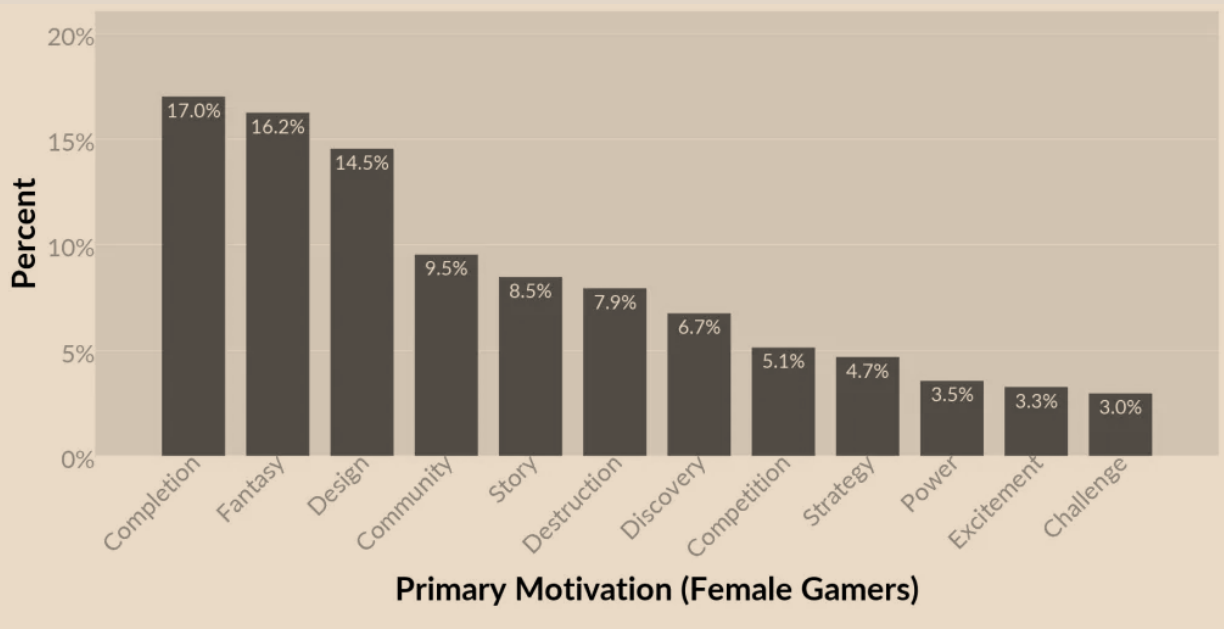
The Elder Scrolls V : Skyrim à permis une explosion du genre et de toucher un public plus large, il est l'un des jeux les plus téléchargés près de **30 millions de fois** et classé **19ème dans les jeux les plus vendus de l'histoire**.

Selon quantic foundry encore :

- Les motivations entre les femmes et hommes sont différentes (entre **13-25 ans**) : les hommes privilégient **la compétition** (ils se tournent vers des challenges plus élevés, voir le succès des **Dark souls**)



Alors que les femmes jouent la complétion (qu'on peut comprendre avec le choix des jeux comme **Mass effect** et **Dragon Age**)



Mais avec l'âge la compétition laisse place à la **fantasy** et **complétion** quand le joueur atteint les tranches des 35 ans +.

Il y a eu une grande diversification du public passant du casual pour des jeux comme **The Witcher 3** dans les années récentes.



Il a pu toucher un public plus large en raison de ces protagonistes et aussi de son histoire très intéressante, téléchargée **28 millions de fois** et classée **24ème dans les jeux les plus vendus de l'histoire**.

D'après mes recherches les Action-RPG attirent un public de **jeune adulte majoritairement**.

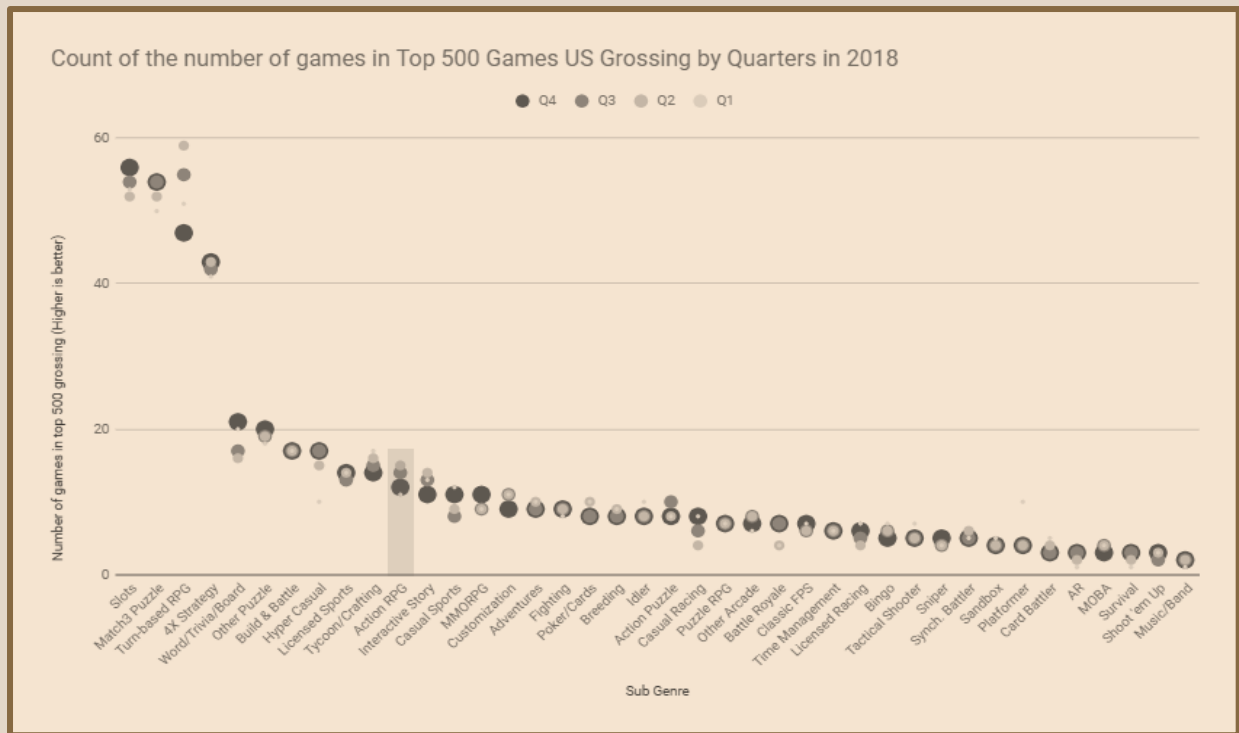
Le public historique était composé **d'enfants dans la majorité des cas** avec l'apparition des consoles qui plaisait pour le coté moins sérieux que les **jeux RPG** de base qui demandait une **plus grande réflexion**.

La **série Mana** était la preuve : attirant pour ces nouvelles mécaniques et son histoire c'était un **public diversifié** qui plaisait à tout le monde.

Représentativité du genre :

Le nombre de licences a grandement évolué ces dernières années a ses diversifiée, des licences naissances d'autres disparaissent, il faut savoir que parmi les plus gros mastodons.





(D'après des chiffres de 2018 : le genre RPG se classe 11ème dans les jeux les plus vendus aux Etats-Unis)

Les licences populaires et celles qui font encore la renommée du genre sont diversifiées et présentes dans le monde entier mais avec une forte présence Japonaise.

Nous avons :

- **The Elder scrolls**
- **The Witcher**
- **Fallout**
- **Mana**
- **Kingdom Hearts**
- **Dragon Age**
- **Mass Effect**
- **Nier**
- **Ys**

Les Studios qui ont une part importante dans la production du genre sont :

À noter que **CD Projekt Red** et **PlatinumGames** ont eu une augmentation de popularité lors de ces 10 dernières années.

- **From Software** (Japonais)
- **Bioware** (US)
- **CD Projekt RED**(Polonais)
- **Obsidian Entertainment** (US)
- **Square ENIX** (Japonais)
- **PlatinumGames** (Japonais)
- **Nihon Falcom** (Japonais)

LES TENDANCES ACTUELLES :

Technologies utilisées :

La majorité des jeux sortent simultanément sur les **consoles** et **PC** sur des plateformes comme **Steam**, **GOG** ou **Epic Games store**.

Avec une forte augmentation dans des plateformes ces dernières années dans les smartphones et les tablettes.

Récemment en 2020, Genshin Impact à été sorti en simultané sur en multiplateforme avec un modèle économique free-to-Play.



GAMEPLAYS :

Parmi les types de gameplay les plus présent ont retrouvé les suivant :

- Exploration :

Qui dit ARPG dit exploration, faire découvrir un monde dans lequel il s'investira durant une longue durée, qu'il soit attrayant et rempli de nouveauté est essentiel dans le marché actuel.

- Dialogue/Narration :

Un aspect qui a prit une importante grandissante ces dernières années est la narration, créer des mondes riches ne suffit plus, il faut des jeux avec une histoire intéressante et originale.

- Monde Ouvert :

Un monde ouvert est toujours intéressant, les joueurs veulent avoir une certaine liberté dans leurs parcours.

- D'enquêtes :

La série de The Witcher à redonner vie dernièrement à tout ce qu'est enquêtes dans ce genre.

THÈMES :

Les thèmes **fantasy** et **post apocalyptiques** sont ceux les plus utilisés dans ce genre de jeux : comme cela a été vu dans les The Elder Scrolls, The Witcher, Dragon Age, Fallout et Horizon zero Dawn.

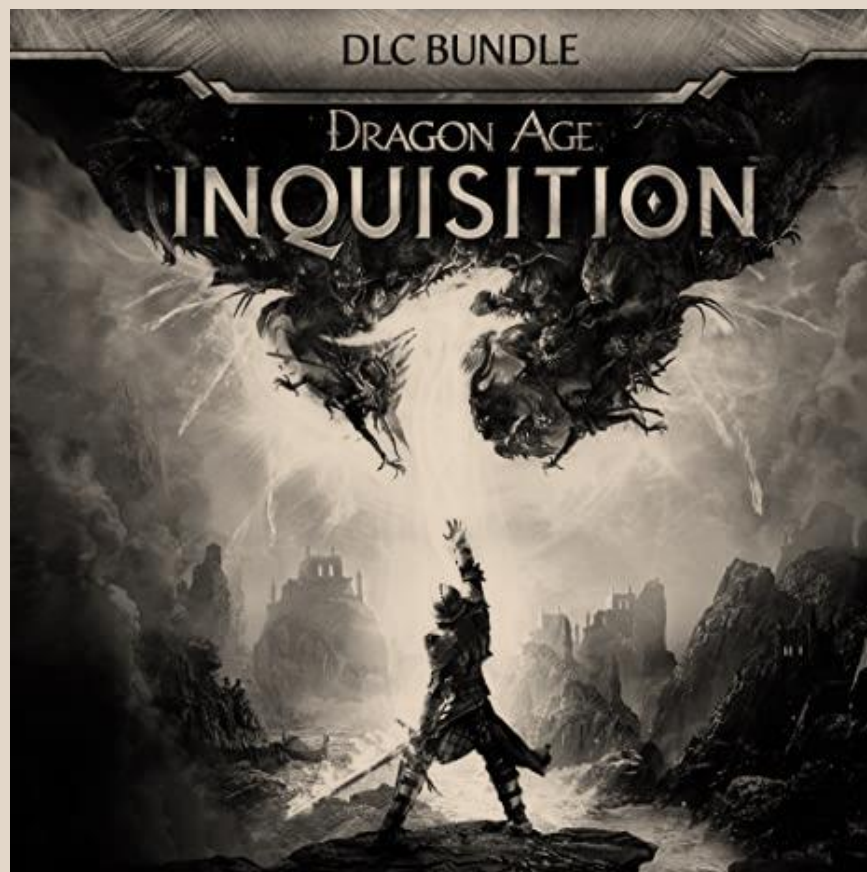
Des nouveaux thèmes émergent dans le genre comme celui de la **mythologie** et **futuriste** avec des jeux comme Mass Effect ou encore le très récent Hades.

MODÈLES ÉCONOMIQUES :

Le modèle économique le plus répandu reste le **premium** ou la vente unitaire souvent pour les **Triple A**, comme pour les jeux de Bethesda, les souls ou encore la série des The Witcher.

Mais l'offre a subi une révolution depuis l'apparition des smartphones les offres du **free-to-Play** se font de plus en plus présente, surtout pour des jeux asiatiques comme **Honkai Impact 3rd** qui arrive à manier plusieurs genres tout en conservant sa core ARPG, le jeu possède des transactions qui lui permettent de progresser dans le jeu sans que cela soit obligatoire.

Les **DLC** ont aussi fait leurs apparitions comme dans le dernier Dragon Age : Inquisition permet d'offrir du contenu et faire que la durée de vie du jeu soit longue.



PROJECTIONS FUTURES

L'Action-RPG est un genre vaste et ne cesse de s'agrandir dans son univers fortement ancré dans ces fondations qui sont les thèmes de la fantasy et donjon et dragon, le genre se diversifie depuis quelques années, pour cela il faut prendre quelques points.

ATTIRER DE NOUVEAUX PUBLICS :

- Le public de casual gamer est toujours dominant dans le paysage, des jeux vidéo.
- Créer un jeu simple dans son approche en respectant l'aspect ARPGs dans son départ mais qui au fil du temps privilégie un gameplay plus pointu.
- Privilégier l'aspect de la sauvegarde qui fait que le joueur peut reprendre le jeu quand il le souhaite.
- Créer des tutoriels efficaces pour initier les nouveaux joueurs et qu'ils ne puissent pas se perdre
- Créer des aspects d'encouragement au fil du jeu pour les favoriser dans le jeu :

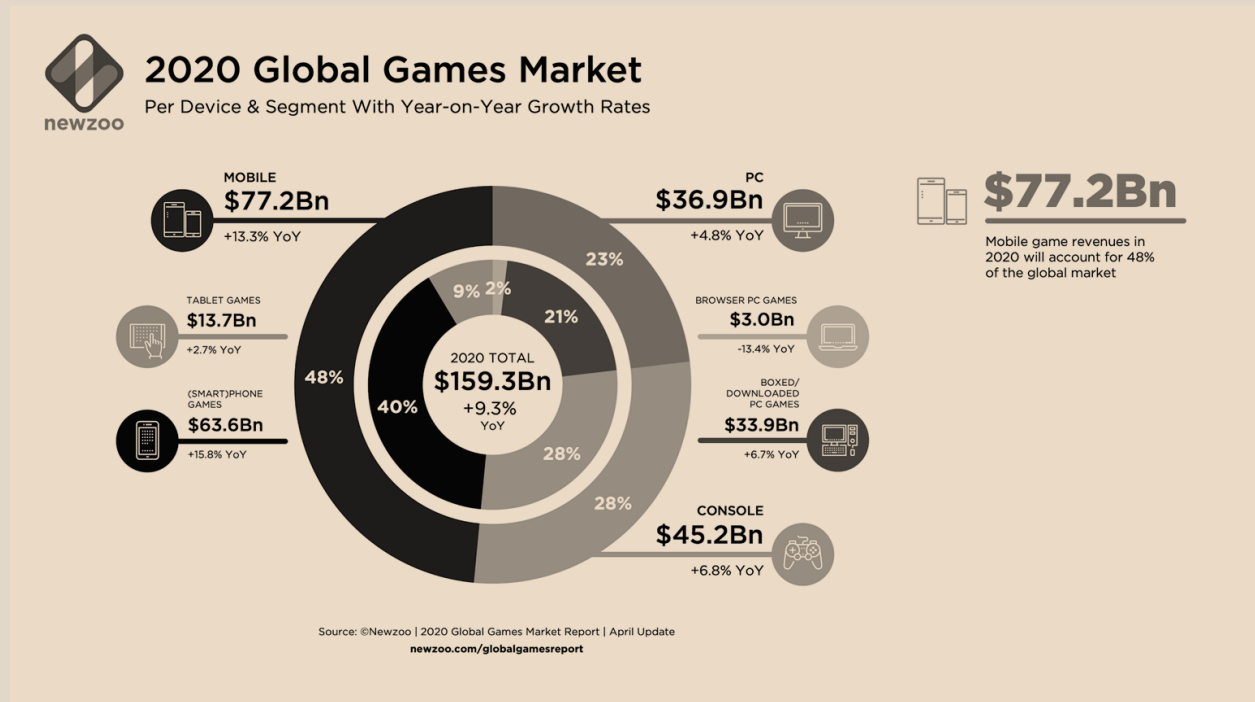
L'encourager le plus possible permettra de le faire découvrir le jeu sur des bases et de ne pas le perdre lors de l'expérience proposée

- Rendre l'aspect de défaite le moins dramatique possible :

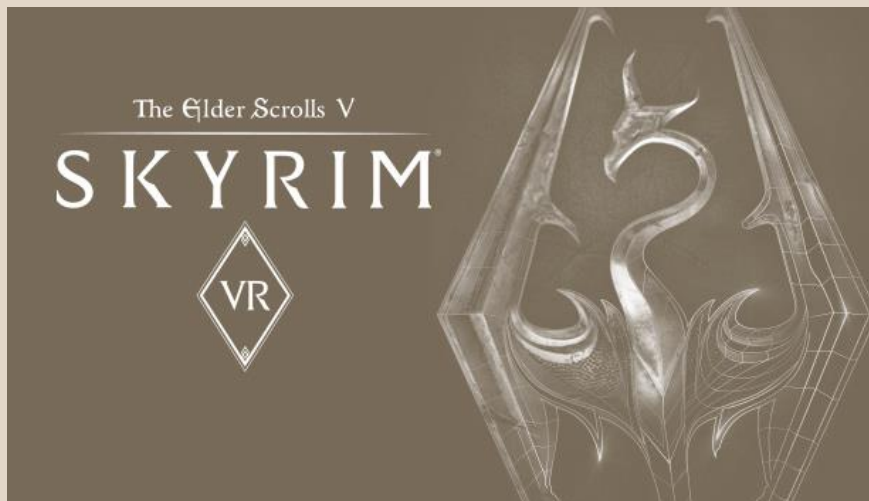
Il faut garder le joueur le plus enthousiaste possible, le décourager fera que créer un esprit de défaite dans le jeu.

DES NOUVEAUX SUPPORTS :

Avec un marché du PC et consoles fortement dominant, il faut savoir que le smartphone est l'objet le plus utilisé pour jouer avec un **marché de 48%**, Les joueurs passe de plus en plus de temps dans leurs téléphone l'exemple de Genshin impact qui arrive à profiter de cette tendance en sortant un jeu multi-plateforme jouable sur console pc ou téléphone permet au joueur de progresser peu importe l'endroit.



L'utilisation de la **VR/AR** permet de créer une nouvelle façon de jouer à ce genre.



(L'exemple de Skyrim qu'est fait partie des premiers jeux à utiliser cette technologie pour un ARPG)

À la recherche de nouveau Modèles économiques :

- Le modèle le plus utilisé est celui du **premium**, le joueur achète le jeu et le possède en entier il n'y a pas de d'achat dans le jeu ou encore de marché qui auront un impact dans le jeu.

- Mais depuis peu de plus d'éditeur opte pour l'option free-to-Play souvent présente dans les smartphones et qui s'adresse à des joueurs qui ne passent pas beaucoup de temps de jeu.
- Le modèle le moins utilisé pour ce genre est celui de l'abonnement, du fait que le joueur n'a pas besoin de l'aspect.
- Favorisé l'aspect social des jeux, surtout dans le domaine cosmétique et s'inspirer des jeux comme fortnite ou encore Destiny sans impacter le gameplay et les performances des joueurs.

Gameplay emprunté à d'autres genres :

- Un type de gameplay qui me paraît manquant dans ce genre ou peu présent est celui de la **construction**.
- Un autre est l'accent sur un renouveau de la **collaboration** et la **coopération** qui semble être la prochaine étape logique pour le genre, car les jeux cherchent à établir des relations plus solides entre leurs joueurs.
- Les jeux sont des médiums puissants pour rassembler les Joueurs, et ces changements aideraient probablement à créer de nouvelles connexions entre joueurs tout en créant de nouvelles expériences de jeu uniques et passionnantes.
- Des jeux comme les Soulsborne intégré ces concepts issus de jeu comme par exemple secret of mana.
- Il y a aussi l'aspect **PVP** qu'est très rarement pris dans ce genre et qui mérite.

EXPLORER DES NOUVEAUX THÈMES :

- L'exploration de thèmes comme celui du **Solar punk** ou encore **historique** sont à prendre en compte, sans oublier d'explorer d'avantage les thèmes de science-fiction.
- Le thème du **mystère** peut créer de **nouvelles ambiances** de jeu qui changent de celles déjà existantes.
- Celui des pirates qui permet d'avoir de nouveaux décors de jeu à explorer un ARPG.
- Celui des animaux, le monde animal est souvent mis en dernier plan, donner le choix d'incarner des animaux pourrait ajouter une nouvelle perspective.

AMÉLIORER L'ACCESSIBILITÉ :

- Avec l'arrivée des nouvelles technologies comme AR(Réalité Augmenté) et VR(Réalité Virtuel) cela permettra de créer des nouvelles expériences pour les joueurs.

CONCLUSION

L'étude dans sa globalité nous a permis d'éclairer certains aspects depuis la création du genre d'Action-RPG, elle a permis de mettre la lumière sur les jeux qui ont une grande importance dans la croissance du genre, une analyse complète et un listing complet de jeu de leurs plateformes, la partie historique avec une grande certains jeux et les mécaniques qui ont été si importante, les points clés du gameplay et voir comment fonctionne un Action-RPG, la partie mécaniques nous permet de voir plus en détails les mécaniques essentiels au genre, une étude d'états des lieux qui analyse le public du genre ainsi que certains graphique qui permettent de voir son positionnement dans le marché, suivi de projection sur le futur du genre avec des propositions venant des analyses faites.

Au final l'objectif de cette étude est atteint dans sa globalité, d'avoir une compréhension globale du genre et les données nécessaires pour explorer certaines pistes.

Le jeu de rôle d'action (ARPG) est devenu un genre de jeu avec sa propre intégrité et son caractère unique, il a su avoir une place importante dans le jeu vidéo.

ANNEXES

INDEX :

Action.... 5,7,8,9,10,14,15,16,17,18,21-26,32,33,35,44,50-59,65-71,75

RPG.... 5,7-10,14-18,21-33,38,39,44,50,52-60,65-75

Inventaire.... 26,52,54,58,59

*Fantasy....*16,18,21,24,25,26,27,29,30,31,45-48,61,66-67,71,72

Dark souls.... 19,43,44,48,65,66

Mass Effect.... 20,28,48,50,63,67,69,71

The Witcher.... 9,31,47-48,53,63,67,69,70-71

Secret of Mana.... 18,19,37,47,53,74

The Elder Scrolls.... 24,29,37-39,42,44,47-48,54,66,69,71

*ARPG....*38,50,52-57,59,61,70-75

Narration.... 34,54,60,63,70

SOURCES / BIBLIOGRAPHIES :

ESSENTIEL

[Mobile RPG Report on RPG Gamers, Monetization, and Advertising](#)

[Beyond 50/50: Breaking Down The Percentage of Female Gamers By Genre](#)

[7 Things We Learned About Primary Gaming Motivations From Over 250.000 Gamers](#)

[ISFE Key Facts](#)

[Video Game Industry - Statistics & Facts](#)

[2020 Video Game Industry Statistics, Trends & Data](#)

[Qu'est-ce qu'un jeu vidéo RPG/action RPG ? - Conseils d'experts Fnac](#)

[Zelda II: The Adventure of Link Retrospective Review](#)

[4 thoughts on “Caverns Of Freitag”](#)

[Dragon Slayer \(PC-88\)](#)

[What is an Action RPG?](#)

[Action role-playing video games](#)

[The effects of juiciness in an action RPG](#)

[Action RPG \(Concept\)](#)

[Comparative analysis of different RPG systems: rpg](#)

[Role-playing game theory](#)

[Action RPG with Procedural Story](#)

[Action RPGs](#)

[The art and business of making an action-RPG all on your own](#)

[Reverse Design: Diablo 2 - The Legacy of Action Games in Diablo 2](#)

[So you created an action RPG. Stop congratulating yourself.](#)

[The Tower of Druaga](#)

<https://archive.is/20150112012702/http://www.1up.com/features/what-happened-action-rpg.html>

[Blog: A Brief History of Western Action RPGs](#)

[Know Your Genres: Action Role-Playing Games](#)

[Bloodborne | Bloodborne](#)

[King's Field \(video game\)](#)

[Bethesda Game Studios](#)

[Fallout 3](#)

https://mana.fandom.com/wiki/Secret_of_Mana#Development

<https://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId.64044/>

[Action role-playing video games](#)

[Before Elder Scrolls, Bethesda Helped Create Madden](#)

[VGChartz: Video Game Charts, Game Sales, Top Sellers, Game Data](#)

[Action RPG](#)