

# ÉTUDE DE GENRE

BEAT'EM UP

# PRÉAMBULE

Le Beat'em up est un des genres originaux du jeu-vidéo, il a donc **une histoire sans pareille** ce qui fait de cette étude un travail particulièrement dense et complexe. Afin de simplifier et vulgariser la démarche, cette étude va se diviser en **plusieurs périodes**. Chaque période va être introduite par une slide servant surtout à établir une réflexion logique entre nos différents éléments. Au sein des périodes nous allons trouver un ensemble de jeu toujours présenter de la manière suivante : introduction/contextualisation puis analyse. Tout ceci a pour but de **comprendre en détails l'évolution du genre à travers les années**.

Le genre étant abominablement large, nous avons du faire des **choix quant aux jeux et séries analysés**. Pour nous aider dans cette sélection nous avons un ensemble de critères :

- Tout d'abord **l'impact du jeu** sur le genre, un jeu ayant fortement modifié positivement les codes du genre.
- Ensuite **la renommé du jeu**, un jeu incontournable du genre.
- Enfin le coté **"embranchement"** de certains jeu. Le Beat'em up a donné naissance à un certain nombre de sous-genres tous plus passionnant les uns que les autres. Si nous ne pouvons nous permettre d'étudier ces sous-genres, il est intéressant au moins d'évoquer le jeu qui a fait office d'embranchement et a donné naissance à ce sous-genre.

Enfin, nous allons commencer cette analyse par une **phase définitionnelle** sur le Beat'em up. Cette définition est en fait la conclusion globale de nos recherches cependant, pour un lecteur extérieur, il est bien plus pratique d'avoir cette définition dès le début que de la découvrir au fil de l'étude.

# TABLE DES MATIÈRES

DÉFINITION

P.4 – P.7

NAISSANCE

P.8 – P.23

ÂGE D'OR

P.24 – P.39

RECHERCHE

P.40 – P.58

AVÈNEMENT

P.59 – P.110

HEURES SOMBRES

P.111 – P.126

LE RETOUR

P.127 – P.145

# BEAT'EM UP/HACK'N'SLASH

## DÉFINITION

### Base : Wikipédia

Beat'em up (aussi nommé Brawler) est un genre de jeu focalisé sur des **combats aux corps-à-corps** entre le protagoniste et un **nombre improbable d'ennemi**.

### Base : Étymologie

Littéralement “Défonce-les”, cette appellation sous-entend le conflit, la brutalité et **la puissance du joueur** que l'on va retrouver dans le genre.

### Beat'em up et Hack'n'Slash

Le terme Beat'em up (**souvent écorché en Beat'em All**) qualifie un genre complexe comprenant beaucoup de sous-genre. Si le terme beat'em up qualifiait historiquement les jeux en sidescrolling, la révolution de la 3D en 2000 avec Dynasty Warriors 2 et Devil May Cry a levé beaucoup de confusions. Ainsi, ces deux jeux, malgré leurs similarités avec le Beat'em up, ont obtenu l'appellation de Hack'n'Slash (en tant que sous genre de l'Action-Aventure, à ne pas confondre avec le sous-genre de l'Action-RPG représenté par Diablo) de par l'origine du terme qualifiant les joueurs de jeu de rôle simplement motivé par le combat. Ce n'est que quelques années plus tard que le lien entre les deux genres (Beat'em up et Hack'n'Slash) va être admis par le grand public et revendiqué par les développeurs.

# LES ATTENTES DU JEU

## Ce que le joueur attend du jeu :

Le terme Beat'em up sous-entend donc le **combat en temps réel** privilégiant le corps-à-corps et ce en quantité. Ainsi on peut tirer un premier élément essentiel du genre, **une focalisation sur le combat**. Nous pouvons même aller plus loin, et admettre qu'un Beat'em up se caractérise par un système de combat pertinent et jouissif qui va être mis en avant tout au long du jeu. Enfin, le joueur va être mis face à ce système qui va devenir plus exigeant et donc punitif au fur et à mesure de la progression.

De plus le genre se focalise particulièrement sur la **fantaisie du combat**, ainsi en plus du système, une forme de **mise en scène** va venir édifier les affrontements. Il est donc admis qu'un Beat'em up va être ponctué d'une histoire et d'une **caractérisation** très importante du/des protagoniste(s) au sein même des affrontements.

## Ce que le jeu attend du joueur :

Un Beat'em up va tout d'abord challenger le joueur sur **l'exécution**, que ce soit au niveau du déplacement que des attaques, le poussant donc dans sa capacité à concrétiser ses idées. Le Beat'em up est régi par le fantasme du combat chorégraphié provoqué par la représentation de combattant(s) en **maîtrise**. Le joueur va donc tout faire pour atteindre cette état et le jeu doit l'encourager.

Ensuite vient la **capacité d'analyse** du joueur, de son propre personnage pour mieux aborder les possibilités qui lui sont offertes, puis de son environnement pour gérer son placement et des ennemis pour comprendre leur comportement et l'exploiter. L'analyse et la compréhension représentant la principale source de difficulté du jeu.

# ENSEMBLE

---

## DES CHALLENGES

Voici une liste plus précise des challenges du Beat'em up. Cette liste est une **extension informelle** du paragraphe sur ce que le jeu attend du joueur, cette liste est plus définitionnelle et informative que réellement analytique.

### EXECUTION

Dans l'exécution nous trouvons un ensemble de compétences sollicitées. Les plus importantes étant le **timing**, le fait de faire une action au moment opportun par rapport au système de jeu, et **le réflexe**, le fait de faire une action en réponse instantanée.

### GESTION

La gestion, dans le cadre des Beat'em ups, sollicite une réflexion du joueur autour de l'utilisation (la consommation ou la préservation) de **divers ressources** qui sont mis à sa disposition.

### OBSERVATION ET ANALYSE

Ces deux challenges fondamentaux invitent le joueur à comprendre, du moins partiellement, le système de jeu. Que ce soit à travers **son propre arsenal** (l'ensemble des possibilités qu'il possède) ou les ennemis/pièges auxquels il va être confronté.

### PLACEMENT

Le placement demande au joueur de **maîtriser l'espace** dans lequel il évolue en portant continuellement une réflexion sur son positionnement.

# ÉLÉMENTS ÉSSSENTIELS

## COMBAT

Au centre du jeu, nous retrouvons le système de combat se définissant par les **possibilités offertes** au joueur et leur exploitation. Nous sommes donc dans un jeu où tout va venir s'agencer autour de ce système et motiver le joueur à le comprendre et l'utiliser.

## PROTAGONISTE

Le protagoniste va posséder un panel défini de possibilités aussi bien au niveau des déplacements que des coups. Ces possibilités vont suivre une logique globale qui va permettre de **caractériser le protagoniste**.

## PLAISIR

Le mot d'ordre du Beat'em up est le plaisir du joueur. Proposant ainsi à ce dernier de tirer autant de **jouissance** de battre ses ennemis (fantaisie) que de se mouvoir durant l'affrontement. La **maîtrise et l'analyse** des mécanismes sont bien sûr des leviers.

## ENNEMIS

Les ennemis, tout comme les affrontements, vont être en quantité. Ils sont **diversifiés** et caractérisés par des comportements propres invitant le joueur à comprendre chacun de ceux-ci.

# NAISSANCE

Cette période, que nous avons nommée “la Naissance”, commence à partir de rien, il n’y a donc de réflexion à avoir sur les codes du genre ou autre analyse, uniquement la **recherche d’une fantaisie** par les développeurs. Durant cette première période nous allons explorer la naissance du genre avec ses balbutiements et les licences cultes de l’arcade. Voici les caractéristiques de cette période :

Un **gameplay simple**, souvent limité à quelques boutons, en adéquation avec la période de l’arcade.

Des jeux où le **personnage se déplace sur plan 2D** avec un mouvement de caméra (side-scrolling) horizontal ou vertical.

Des jeux divisés en **différents niveaux** durant lesquels le joueur affronte un **grand nombre d’ennemi**. Les niveaux se finissent ou sont ponctués par l’apparition **d’un boss**.

Une palette de couleur ainsi qu’une **narration très limitée** dû aux limitations techniques de l’époque.

Une **difficulté élevée** pour des **expériences courtes** basées sur un challenge de placement et de timing important.

Des univers et scénarios simples très souvent en lien avec le **combat de rue** ou l’affrontement aux corps à corps.

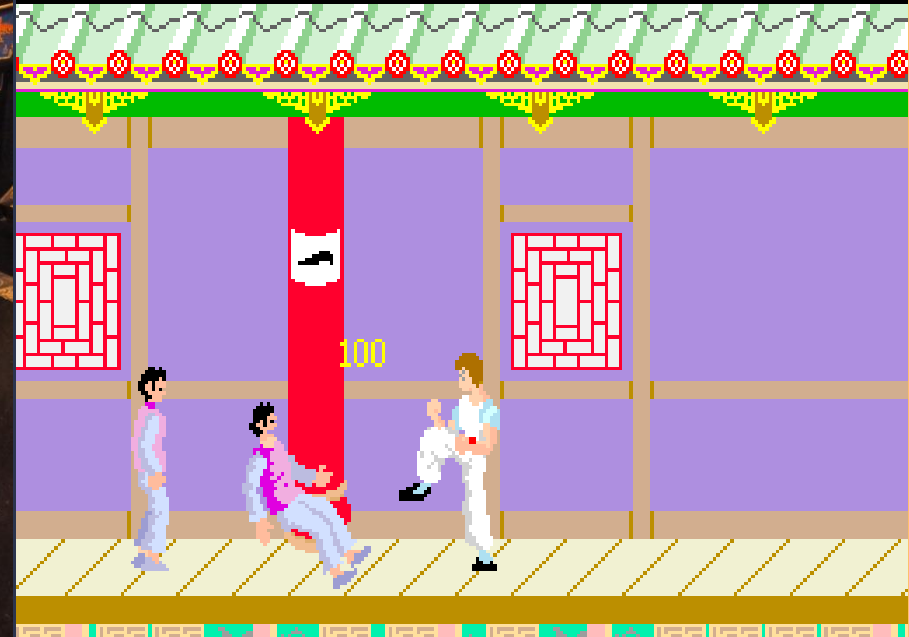


# Kung Fu Master

1984, Arcade, Irem



1P-000100 TOP-048520 2P-000000  
PLAYER ██████████ 1F 2F 3F 4F 5F TIME  
ENEMY ██████████ 100 1974



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Kung Fu Master était pensé à l'origine comme une **adaptation du film "Game of Death"** avec Bruce Lee, mais un peu avant la fin du développement, il est décidé de le changer et de se focaliser sur le film "Spartan X" avec Jackie Chan. De ce changement soudain ne sont modifiés que les noms des personnages (l'avatar et sa petite amie), les lieux, quant à eux, restent ceux de l'adaptation du premier film. Tout ceci amène des problèmes de licence et finis par donner ce nom générique au jeu en occident : "Kung Fu Master".

En somme, le jeu adapte un film d'action mettant en scène des combats au corps à corps et un héros maîtrisant un art martial. Il est donc l'un des premiers jeux à tout miser sur son **système de combat**, et devient donc le premier jeu à pouvoir se revendiquer du genre Beat'em up.



## Réception critique et mercantile

Le jeu est sorti il y a maintenant 34 ans, il est donc **dur de trouver des informations fiables** sur sa réception, aussi bien critique que mercantile. Mais avec sa possible suite "Super Kung Fu Master" (annulée) et le fait qu'il est servi d'inspiration principale pour le film français du même nom, cela laisse penser qu'il fut grandement apprécié en son temps.

# UNE BASE DU BEAT'EM UP

## FANTASIE DU COMBATTANT

Au début de la partie le jeu donne un objectif au personnage (et donc au joueur) qui est ici de sauver sa petite amie. Cet objectif très simple permet au joueur d'aborder le jeu, c'est néanmoins la volonté de **finir tous les niveaux** qui va le motiver sur le long terme. Le personnage est présenté comme étant un pratiquant de Kung Fu, le titre du jeu suggère qu'il est maître dans cet art, mettant en place un archétype de personnage qui sera réutilisé à outrance dans le genre du Beat'em up : le combattant.

## CENTRÉ SUR LE COMBAT

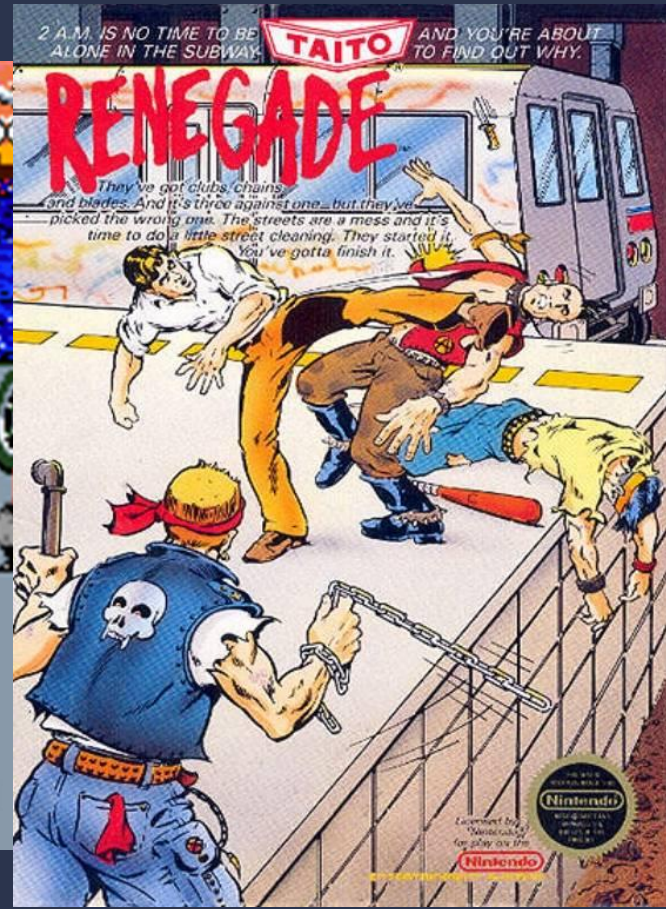
Kung Fu Master est l'un des premiers jeu à concentrer son gameplay exclusivement autour d'un « système » de combat. Si pour le moment les possibilités du joueur **sont très basiques** (un coup est efficace contre un type ennemi), la présence d'un **panel de capacités** proposés au joueur et **l'analyse** demandée par le jeu donnent les premières lignes directrices du genre que deviendra le Beat'em up.

## CHALLENGES

Le challenge proposé par le jeu est principalement basé sur **l'analyse et l'anticipation**, les ennemis arrivent par vague, le joueur réagit au type d'ennemi et leur ordre dans cette vague. Chaque type d'ennemi possède son propre comportement et action qu'il va effectuer, créant un **jeu très systémique** où le joueur a connaissance de l'unique action que va faire l'ennemi dans cette situation et peut donc réagir selon une action prévue à cet effet.

# Renegade

1986, Arcade, Technos Japan

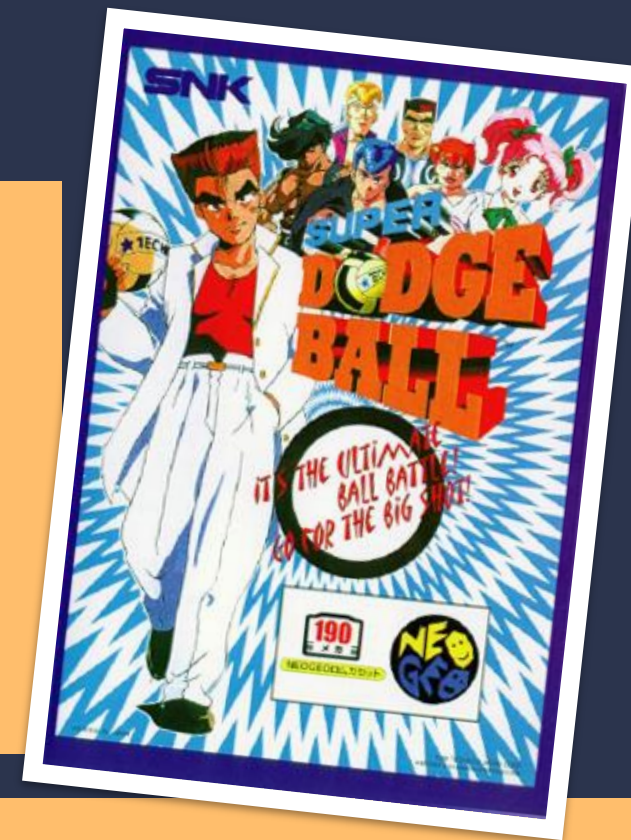


# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Nekkestu Kōha Kunio-kun est un jeu japonais importé en occident sous le nom de « Renegade », et avec ce changement de nom viennent des changements graphiques ainsi que d'histoire pour le public occidental. Ce jeu est aussi à la **naissance d'une série** connue sous le nom de la Kunio-kun au Japon incluant des jeux comme Super Dodge Ball.

Renegade reste dans les mémoires comme un jeu ayant **beaucoup apporté au genre** du Beat'em up, particulièrement pour la génération arcade. Et ce au **niveau des contrôles** : la possibilité de se déplacer dans 4 directions (contre 2 pour Kung-Fu Master par exemple) et une combinaison de pied, poing et saut sur les boutons. Cette combinaison effectuant différentes actions en fonction de la direction regardé par le personnage. On y voit aussi des ennemis (autre que Boss) avec des points de vie, requérant donc plusieurs coup pour les battre.



## Réception critique et mercantile

Sans pour autant connaître l'avis des gens à cette époque, les ports ont eu, quant à eux, un bon succès critique, et l'influence que Renegade a eu sur la série Double Dragon laisse penser qu'il a été **apprécié par le public** et la critique de l'époque. Renegade est aujourd'hui considéré comme un **membre fondateur du genre** que ce soit au niveau de ces contrôles, ou de ces thèmes qui influenceront nombres de Beat'em ups 2D.

Avec une sortie aussi ancienne sur Arcade, il est difficile de trouver des chiffres sur sa réussite commerciale, comme Kung-Fu Master. On peut cependant voir que ce jeu a créé une série ayant engendré de nombreux jeux, qu'il y eu deux suites produites (sans que Techno ne soit impliqué) ainsi que des portages. On peut donc en déduire que le jeu a dû faire de bons résultats, si ce n'est plus.

# CONCRÉTISATION

## DU BEAT'EM UP

### INTENTIONS ET FANTAISIE

Renegade instaure dans ce jeu des intentions qui deviendront ici celles des prochains jeux de ce genre : incarner un **combattant**, mettre le système de combat au centre du jeu, faire évoluer le joueur dans un **milieu urbain rempli d'ennemis** et pousser cette fantaisie en proposant au joueur d'incarner un héros ce monde sombre.

### MOTIVATION

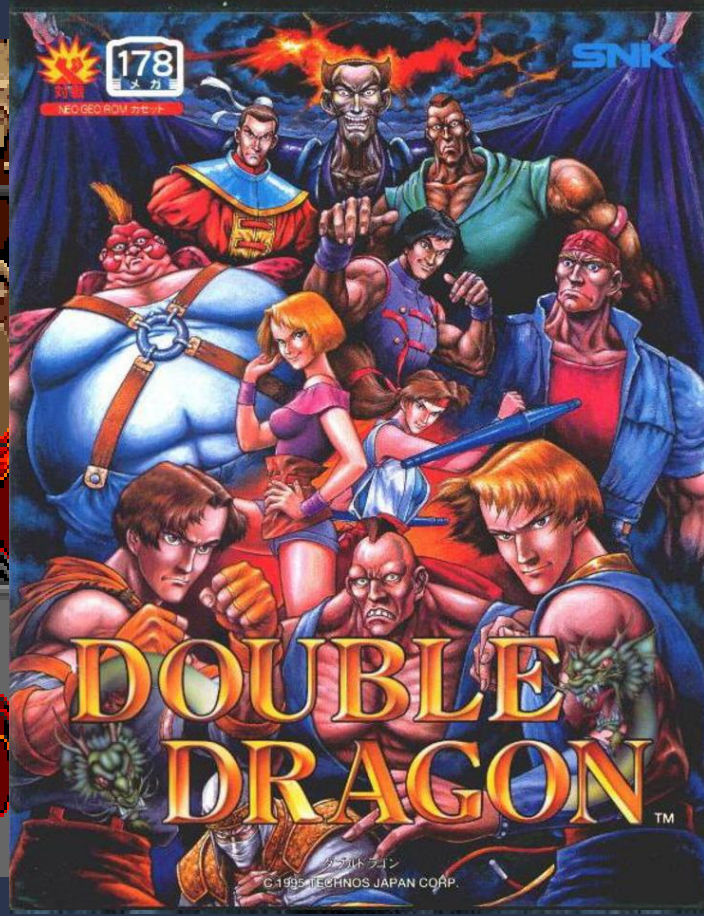
Le joueur va être poussé à vouloir « **battre** » le jeu (dynamique importante du monde de l'arcade), cette volonté est exploitée en scénarisant et donnant un objectif au joueur (ici, sauver sa petite amie). Mais aussi en proposant différents stages ayant chacun des **ennemis et boss différents**, créant à chaque fois un nouvel environnement comme récompense pour le joueur. Le tout dans un jeu hardu.

### CHALLENGE ET NORME

Le jeu pose un **challenge conséquent**, particulièrement axé ici sur le placement, ce qui deviendra une norme du genre pour les prochains jeux. Chaque coup que le joueur donne laisse le personnage sur place et possiblement vulnérable à une attaque d'un ennemi. Ces ennemis, nombreux, sont principalement axés sur le corps à corps, et mettent en avant leur portée plutôt que des patterns exotiques. L'exotisme vient principalement des attaques des boss.

# Double Dragon

Juillet 1987, Arcade, Technos Japan

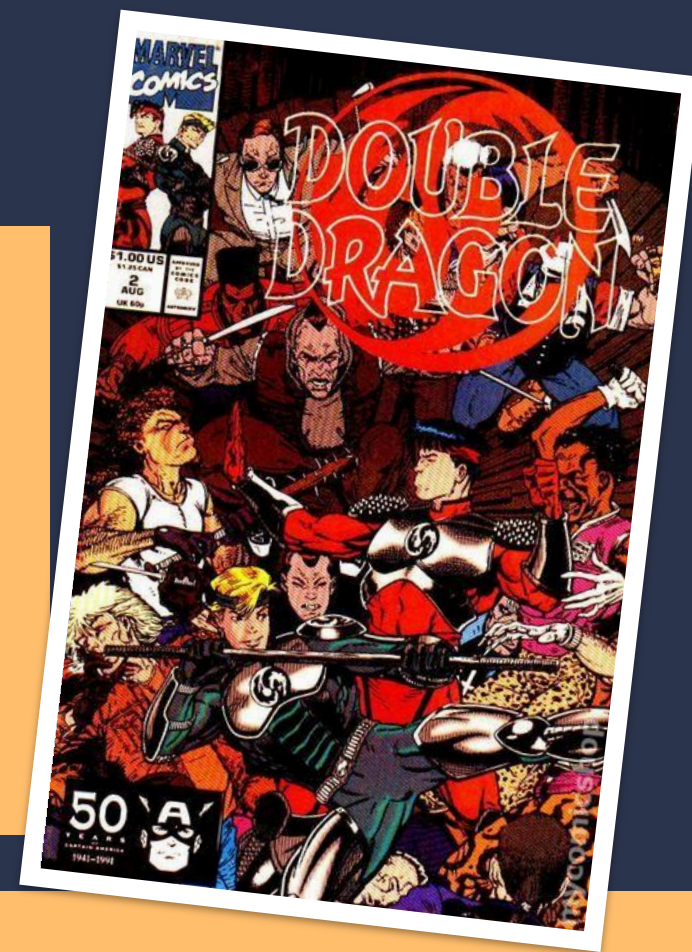


# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Apparu en 1987, Double Dragon est un jeu dont le nom n'est plus à faire connaître, particulièrement comparé à son inspiration principale « Renegade ». Une des particularité de Double Dragon est sa **coopération** de deux joueur sur un même écran, créant donc la possibilité de jouer avec un ami sur Arcade. Un des twist du jeu est que, afin de compléter le jeu, les deux joueurs doivent s'affronter dans un combat pour déterminer qui gagne l'affection de l'héroïne du jeu.

Double dragon est considéré comme le **premier succès du genre Beat'em ups**, son gameplay complexe, sa coopération possible ou encore les interactions avec des objets sont tous responsable de son succès. Son impact sur le genre va au-delà du simple ajout de mécaniques ou de fonctionnalités, il va inspirer la création d'autres, et pose les bases du genre Beat'em up pour l'époque aussi bien en terme de thèmes, que de contenu.



## Réception critique et mercantile

Au niveau des ventes, si nous n'avons pas de chiffre pour l'Arcade, les différents articles, sa popularité et son statut de premier succès nous indique clairement qu'il a été **plus que rentable** pour Techno. Sans oublier ses portages sur d'autres supports, et les suites créées : Double Dragon 2 et 3.

La sortie arcade a été très bien reçue par le public et même la critique, comme les articles de magazine tel que *Commodore User* ou *Computer and Video Games* le montrent. Aujourd'hui, le succès et l'impact de Double Dragon n'est plus à prouver, icône de la «culture» jeu vidéo, le jeu n'a pas que engendré des suites, mais aussi de nombreux spin-off, un film et même un comics de 6 tomes publié par Marvel.



# L'ICÔNE DES BEAT'EM UP

## COOPÉRATION ET COMBAT DE RUE

Double Dragon réutilise les intentions misent en avant par le jeu lui précédant : « Renegade ». On retrouve donc ici le **milieu urbain rempli d'ennemis et des joueurs au contrôle de combattant**. Double Dragon produit un ajout intéressant qui sera repris dans de nombreux jeux du genre : **la Co-op** aussi bien mécaniquement que scénaristiquement (les deux personnages sont frères et possèdent les même attaques).

## PROFONDEUR DE JEU

Le jeu propose un **système de combat plus poussé** que ses prédécesseurs. On va, par exemple, y trouver un système de progression débloquant de nouvelles techniques au fur et à mesure que le joueur progresse dans les niveaux. Ou encore l'apparition de commandes combinant boutons d'action et de mouvement pour effectuer un coup. Autre point iconique, les éléments du décor et les ennemis vont lâcher des objets que le joueur peut ramasser, il peut s'agir de vie comme d'une arme modifiant les possibilités du joueur. Tout cela pousse ce dernier à compléter le jeu mais aussi à le **maîtriser** pour améliorer son expérience.

## PLACEMENT ET ANALYSE

Double Dragon accentue le **challenge de placement** mis en place par Renegade en offrant au joueur divers coup le mettant plus ou moins en danger. Les ennemis, nombreux, répondent généralement à un type lié à un comportement en combat (corps à corps, distance, etc...) motivant le joueur à **analyser les situations**. La coop quant à elle module le challenge de ce jeu, le fait d'avoir un joueur pour couvrir le coup que l'on donne permet de faire des mouvement plus risqués sans pour autant en subir la punition.

# Street Fighter

Août 1987, Arcade, Capcom



A promotional flyer for the Street Fighter arcade game. It features a large illustration of Ryu in a white gi, surrounded by flames, with other characters like Baldo and Gen in the background. The title "STREET FIGHTER" is written in a stylized font. Below the main illustration is a small screenshot of the game. At the bottom, there is a list of features and contact information for Capcom USA Inc. and Capcom Co., Ltd.

**STREET FIGHTER**  
© CAPCOM

**Features:**

- Simultaneous play — a true vs game. Challenge all comers to a street fight.
- Buy in — if game is being played by one person, buy in any time and challenge the person to a duel.
- Continuous play — if you are defeated, the game can be played from the point of defeat by inserting additional coins before designated time runs out.

PRINTED IN JAPAN

**CAPCOM USA INC.**  
1485 S. DIABLO AVENUE, P.O. BOX 580, RIVERVIEW, CA 94065  
PHONE: (415) 435-7000; TELE: (415) 435-7000; CAPCOM U.S. FAX: (415) 435-7000

**CAPCOM CO., LTD.**  
CAPCOM BLDG., NO. 27, OHTENJOH 4-CHOME, HIGASHI-KU, OSAKA 545, JAPAN  
TEL: (06) 347-1156; FAX: (06) 346-8867; TL: 525330; CAPCOM J.



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Takashi Nishiyama, le game director de Street Fighter 1, a été par le passé sur d'autres productions liées au Beat'em up, notamment Kung-Fu Master et « Avenger ». Il considérait les jeux de son époque comme simple, un obstacle apparaissait et le joueur le détruisait ou l'esquiva, il souhaitait donc **créer un jeu plus complexe**. Pour cela il a choisi de mettre en avant un système de combat à 6 boutons, ainsi qu'un stick à 8 directions afin de créer des combinaisons complexes entre les attaques et les mouvements.

Bien qu'il ne soit pas un Beat'em up, Street Fighter est très intéressant d'étudier du point de vue du Beat'em up. Ce de par son utilisation de précédentes fonctions établies par le genre, mais aussi pour voir comment s'est créée **une branche au Beat'em up** qui deviendra l'une des plus populaires dans les années à venir : le Versus Fighting/Fighting Game.



## Réception critique et mercantile

Le jeu a été une **bonne réussite commerciale**, atteignant le haut de charte comme la *Coinslot* en Août 1988. Le jeu fut bien reçu, recevant des reviews positives, surtout pour son apport de diversité dans les bornes d'arcade. Aujourd'hui, il est totalement dans **l'ombre de sa suite** qui pose les bases définitives du genre des « jeux de combat ». Il n'a cependant pas totalement été oublié, Capcom l'a inclus dans une édition spéciale de la série Street Fighter pour fêter les 30 depuis sa création.

# L'EMBRANCHEMENT DU BEAT'EM UP

## ANCIENNES THÉMATIQUES

Street Fighter prend une tournure intéressante par rapport au Beat'em up de son temps. Il laisse le nombre d'ennemi sur le côté et se concentre sur **le combat en un contre un**. Si les combats de rue sont toujours « présents », le personnage s'inspire plus des arts martiaux, à la manière de Kung Fu Master. La coop est remplacée par un système de un contre un, donnant à chaque joueur le même personnage pour s'affronter, démontrant et améliorant leur maîtrise respective du système au fil des parties.

## NOUVEAU SYSTÈME

Le système de combat de Street Fighter se présente sous la forme de **6 boutons et d'un stick à 8 directions**, contrairement à ses prédécesseur la profondeur graphique n'est pas utilisée. Les boutons correspondent à deux types de coups (Pied et Poing) avec différentes déclinaisons de puissance et de mouvement, offrant plus de contrôle pour le joueur. Les commandes implémentées dans Street Fighter divergent des commandes que l'on peut trouver dans les Beat'em ups de par leur **complexité d'exécution**, demandant au joueur une série de commande associé à un bouton tel que le quart de cercle. Ainsi les joueurs doivent découvrir et maîtriser les commandes pour les utiliser.

## UN OVNI

Les notions de challenge sont poussées très loin et ceux dans de **nombreux domaines** : Timing, Placement ou encore Anticipation, qu'il y ait un joueur ou deux. Toutes ces modifications par rapport au genre du Beat'em up font de Street Fighter un OVNI qui, malgré sa réutilisation des intentions et des codes du genre, donnera naissance aux jeux de combat tel que nous les connaissons aujourd'hui.

# Double Dragon 2

December 1988, Arcade, Technos Japan



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Suite directe du premier Double Dragon, il s'inscrit ici encore dans le genre du Beat'em up. Double Dragon 2 twist son système de combat avec un changement majeur, il passe de l'utilisation de bouton poing et pied, à des **boutons d'attaques directionnels**, chacun correspondant donc à une direction (Gauche ou Droite). Il garde cependant son système de combinaison, ajoutant de nouvelles attaques tout en équilibrant celles déjà existantes. Enfin, on y voit une **histoire plus sombre** que dans le précédent opus, ce qui l'inscrit définitivement en suite et non en une redite.

Étant la suite d'un jeu culte avec la volonté de changement il est intéressant d'étudier Double Dragon 2 afin de voir si ce changement de gameplay apporte réellement quelques choses ou si il tient uniquement de **l'anecdote**. De plus, ça nous permet de traiter les différents épisodes de la série des Double Dragon.

## Réception critique et mercantile

Tout aussi vieux que les jeux que nous évoquions précédemment, Double Dragon 2 fit tout de même parler de lui au point que 20 ans plus tard nous pouvons en trouver des traces. Le jeu reçu de **bonnes critiques** qui soulignent tout de même sa courte durée de vie (4 niveaux sur Arcade, ce qui sera corrigé plus tard sur les autres support) et une impression de déjà-vu malgré ses changements graphiques et de gameplay. Ces défauts feront de lui un succès commercial plus modéré que son prédécesseur.

Double Dragon 2 **reste dans les mémoires comme une suite**, il n'a donc pas réussi à marquer le monde du jeu vidéo de sa propre empreinte mais reste un jeu fort apprécié et un des piliers de la série Double Dragon.



# UNE SUITE EN DEMI-TEINTE

## UN UNIVERS PLUS SOMBRE

Double Dragon 2 poursuit dans la même lignée le premier opus, mettant toujours le système de combat et l'univers de la rue en avant, le tout avec la possibilité de jouer avec un autre joueur. Double Dragon 2 est aussi une suite scénaristique et continue donc l'histoire, le joueur voit alors les personnages de l'opus précédent évoluer dans un **univers qui se veut plus sombre** (La petite amie meurt dans le jeu et l'objectif est de la venger).

## NOUVEAU SYSTÈME

Le système de combat subit, quant à lui, un changement important. La fonction des boutons reprend la logique du jeu « Renegade » (un bouton par côté d'attaque) plutôt que d'offrir un bouton par type de coup (poing/pied). À côté de cela, on retrouve les commandes et les collectables enrichies par rapport au jeu précédent. La présence d'un **pic de difficulté** au milieu du jeu **oblige le joueur à comprendre et maîtriser le système** de combat pour progresser, mélangeant à la fois l'envie du joueur de s'améliorer et celle de vouloir compléter le jeu.

## UN JEU PLUS HARDU

On retrouve dans cette suite les mêmes type de challenge que dans Double Dragon, mais renforcé grâce à de nouveaux ennemis mais aussi au **pic de difficulté** survenant au milieu du jeu. La modification des boutons changeant les habitudes du joueur réduit le challenge de placement mais n'apporte aucun changement drastique au jeu.

# LE PREMIER ÂGE D'OR

Maintenant que les bases du genre sont établies, de nombreux studios vont s'essayer à l'exercice et en proposer leur propre interprétation. Ainsi, beaucoup de jeux vont naître avec des **twists plus ou moins importants**. C'est durant cette période que le genre est le plus populaire sur l'arcade. Voici les caractéristiques de cette période qui garde tous les éléments présentés lors de la Naissance :

Un **gameplay simple**, malgré la volonté d'apporter des variantes à ce qui a été établi par Double Dragon, les jeux restent cependant toujours très simple en terme de système de combat.

À travers des jauges ou dynamiques internes, beaucoup de Beat'em ups vont venir ajouter une **réflexion de gestion** pour le joueur. Un challenge intéressant qui restera cependant secondaire dans le genre.

Malgré des scénarios simples, un **travail sur la narration** va commencer à apparaître. Ainsi, plusieurs séries vont proposer des cutscenes et embranchements scénaristiques. De plus, la **qualité visuelle et sonore** est beaucoup plus importante.

La **coopération** ainsi que la présence d'un casting de personnage (allant de 3 à 6) va commencer à devenir un standard pour le genre.



# Final Fight

1989, Arcade, Capcom

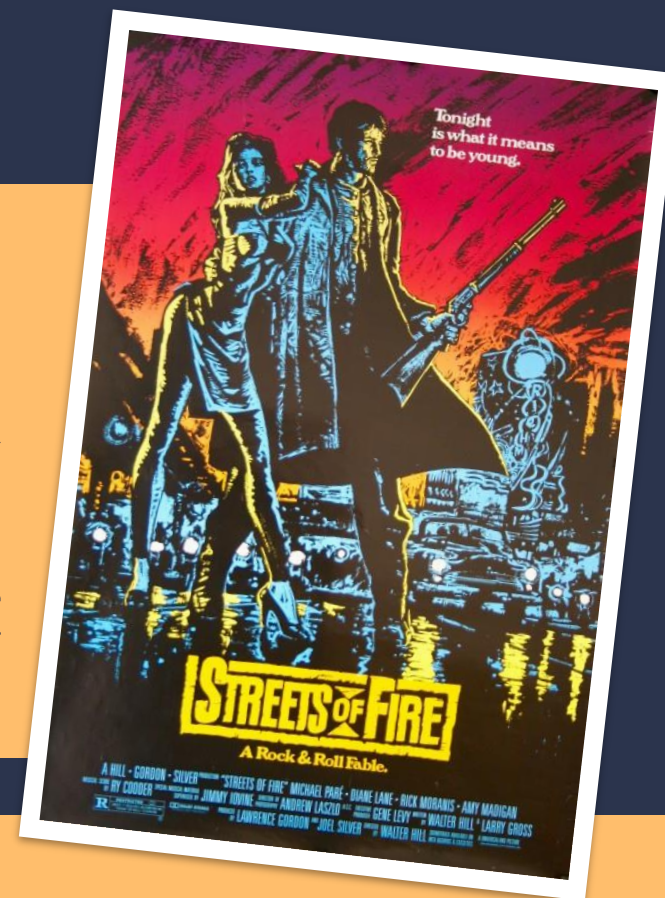


# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Originellement prévu comme une suite au jeu « Street Fighter » de 1987, il diverge très rapidement en terme de gameplay. Ajoutez à cela le succès de Double Dragon 2, et il voit son nom changé en « Final Fight » et un **refocalisation affirmé sur le Beat'em up**. Le jeu a été fortement influencé par le film Streets of Fire, duquel nous retrouvons les noms pour certains personnages, comme Cody (s'inspirant du héros Tom Cody).

Capcom s'inspire donc du succès de Double Dragon pour créer sa propre série. Il vient ajouter à la formule de la diversité à travers un système de personnage proposant au joueur **différents styles de combat**. Ainsi, Final Fight parvient à se différencier de Double Dragon par son système de combat varié.



## Réception critique et mercantile

Bien que ne possédant pas de chiffres précis, la version arcade a été élu comme **jeu de l'année en 1990** par le magazine *Gamest*, et reçu aussi d'autre prix, on peut donc considéré qu'il a été rentable pour Capcom.

Le jeu a été très bien reçu par le public et la critique, remportant plusieurs prix. Capcom est donc parvenu à créer une série pérenne qui sera portée sur de nombreux supports. Si la série n'est plus continuer aujourd'hui, **sa relation avec la série Street Fighter** et son succès passé font qu'elle reste présente dans les esprit comme une bonne série de jeu.

# LE CONCURRENT

## DE DOUBLE DRAGON

### HÉRITIÉ

Final Fight s'inspire fortement des intentions mises en place par la série phare du genre, Double Dragon, et les réutilise dans son propre univers. Le système de combat est au centre du jeu, comme tous les jeux du genre Beat'em up, à ce titre Final Fight introduit **différents personnages jouables** durant la partie. Chaque personnage avec ses propres particularités vis-à-vis du système de combat. Les différents personnages possèdent des relations entre eux, créant une histoire plus complexe.

### UN CAST

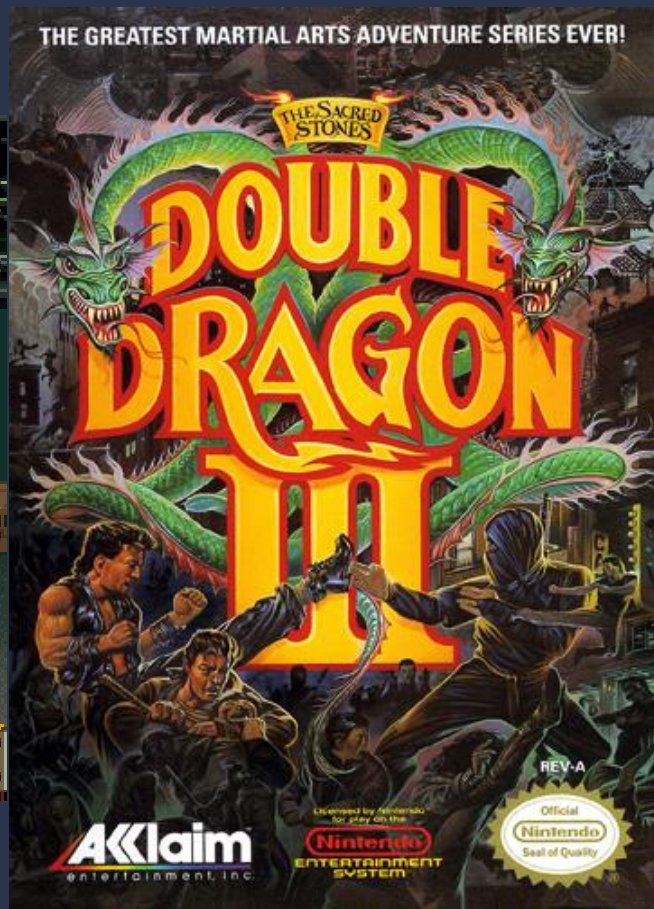
**Chaque personnage possède des spécificités** par rapport au système de combat, allant de modifications de valeurs à des attaques différentes pour une même commande. Créant alors un intérêt à compléter et maîtriser un personnage, mais aussi à rejouer avec un autre personnage, ce qui permet au joueur de découvrir une autre partie de l'histoire. En somme les challenges sont très proches des autres Beat'em up de son époque, mais le fait de posséder plusieurs personnages permet de les voir selon des angles différents.

### ÉVOLUTION TECHNIQUE

L'avancée technologique fait apparaître de nombreux ajouts améliorant la **qualité de jeu** : barre de vie des ennemis, le nom des ennemis, graphisme plus abouti, plus fluide et rapide, etc... Toutes ces améliorations créent une expérience plus agréable pour les joueurs. Ce qui le rend plus attractif pour les joueurs d'arcade que Double Dragon 2.

# Double Dragon 3

Novembre 1990, Arcade, East Technology



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Troisième jeu de la série des « Double Dragon » Il n'est pas développé par Techno, mais par East Technology, créant des différences dans le gameplay mais aussi dans le **style graphique** par rapport aux épisodes précédents. Il a créé une controverse à sa sortie en ayant installé un « **item shop** » où les joueurs pouvaient insérer de l'argent réel afin d'obtenir des power up dans le jeu. Cette fonction fut retirée plus tard pour la sortie au Japon suite à des retours négatifs de la part des joueurs.

Double Dragon 3 ajoute la possibilité de jouer jusqu'à trois joueurs, mais les contrôles reprennent les fonctions du premier jeu, c'est-à-dire poing, pied et saut à la différence des coups directionnels du second épisode. L'instauration de la course en pressant deux fois la commande de mouvement ainsi que de coups spéciaux à deux joueurs font de Double Dragon 3 **une suite intéressante** pour la série.



## Réception critique et mercantile

Nous ne possédons pas d'informations quant aux ventes de Double Dragon 3, la controverse des bornes d'arcades et le fait qu'il soit la dernière itération de la série (dans l'air de l'arcade) peut laisser entendre que le jeu n'a **pas été un succès commercial** à la hauteur de ses prédécesseurs. La critique a plutôt bien reçu le jeu, particulièrement le style plus réaliste des graphismes mais ne créant pas plus d'enthousiasme que ses prédécesseurs.

# INSERT A CREDIT

## FOR DOUBLE DRAGON

### HÉRITIÉ

Double Dragon est donc la dernière itération de la série. Cet épisode lâche complètement le ton établis par le second pour **revenir à un univers plus loufoque** propre aux beat'em ups. Nous suivons donc Billy et Jimmy qui parcourent le monde à la recherche de trois pierres de pouvoir dans le but de stopper une organisation maléfique. Les joueurs sont donc amenés à suivre nos héros dans une aventure à travers le globe dans de nombreux endroits. Cette dynamique vise à caractériser toujours plus chaque niveau pour renouveler l'intérêt du joueur.

### DES CHANGEMENTS MINEURS ?

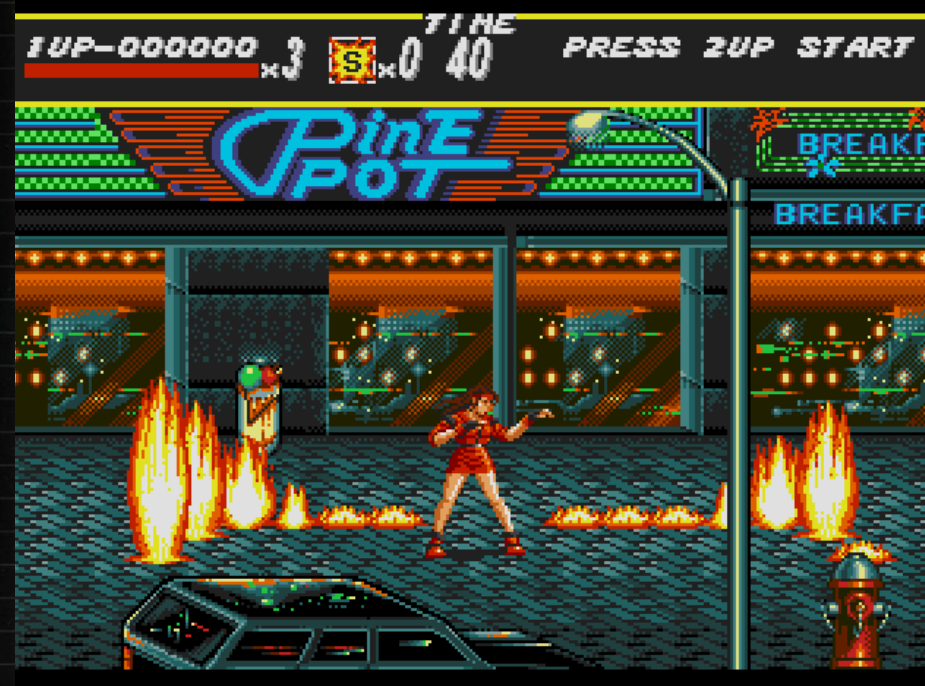
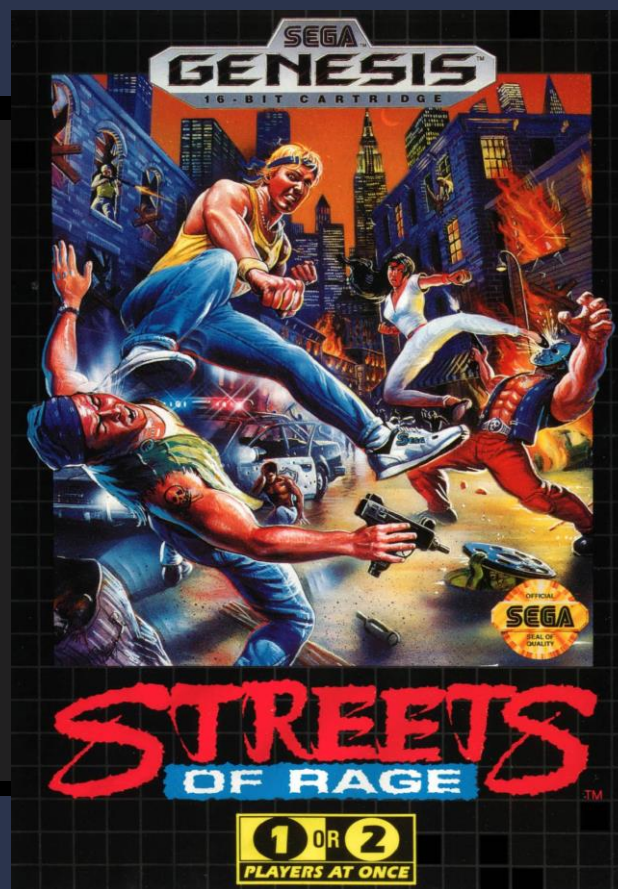
Comme pour le scénario, nous revenons aux dynamiques établis par le premier épisode, en abandonnant donc les boutons directionnels. Si nous excluons l'Item Shop, Double Dragon 3 n'apporte que **deux modifications notables** au système de combat. Tout d'abord la présence de nouveaux personnages jouables à la Final Fight, les deux premiers Boss du jeu, une fois vaincu, sont sélectionnables par un troisième joueur. Ils possèdent un panel de possibilités équivalents à Billy et Jimmy. Enfin, les personnages commencent désormais le jeu avec une arme, cette arme utilisable pendant une courte période va rajouter une dynamique de gestion mais aussi de nouvelles possibilités.

### PRÉMICES

Malgré ses erreurs et son échec commercial, nous retrouvons dans Double Dragon 3 ce qui pourrait être **les premières traces de ce que sont devenus les Beat'em ups** aujourd'hui. Des personnages armés dans des univers décalés se battant dans des décors n'ayant cesse de se renouveler. Mais le manque de parti-pris et la volonté de redite fait de DD3 un épisode oubliable de l'histoire des beat'em ups.

# Street of Rage

Août 1991, Mega Drive/Genesis, Sega



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Street of Rage a été inspiré par ses contemporains, Final Fight et Double Dragons, mais aussi par les précédents jeux de Sega, particulièrement Golden Axe. Le fait qu'il fut **sorti spécialement pour la Mega Drive** a permis à Street of Rage de trouver son public, ainsi que de construire une série devenue très appréciée dans le genre du Beat'em up.

Bien que très influencé par d'autres jeux, Street of Rage ajoute des **améliorations au système de combat** qui lui sont propres. Le fait qu'il fut une exclusivité des consoles de SEGA lui a permis de créer un public fidèle, lui donnant un intérêt à étudier pour le genre du Beat'em up, en terme de mécanique et d'héritage.



## Réception critique et mercantile

Nous n'avons pas les chiffres exactes mais SEGA revendique que Street of Rage a été **très rentable**, allant jusqu'à faire de lui un des titres les plus importants de la Sega Genesis/MegaDrive.

Le jeu a été **très bien reçu** à sa sortie, les critiques font l'éloge de ses graphismes et de ses musiques, en reconnaissant un bon gameplay, malgré une trop grande ressemblance à Final Fight. La série est aujourd'hui considérée comme l'une des plus importantes de la console Mega Drive/Genesis, et cela est en partie dû à la qualité de cet opus sur cette console.



# L'ARRIVÉE DES CONSOLES

## RIEN DE NEUF SOUS LE LAMPADAIRE

Street of Rage reste dans les **carcans du genre** en terme de scénario, un syndicat du crime, des héros combattants et le jeu est lancé. Cependant Street of Rage vient apporter un léger twist et vient offrir au joueur un choix scénaristique, ce choix modifiant la fin du jeu. En dehors, de cet élément, le jeu reste très standard divisant le jeu en niveau se concluant par un boss.

## SUPER ATTAQUE

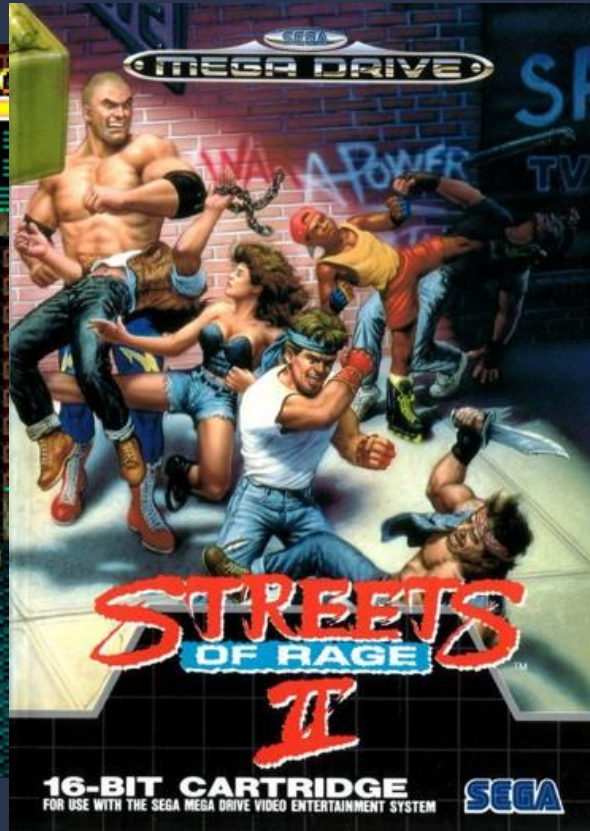
En premier lieu, comme Final Fight, SoR propose une sélection de personnage chacun venant avec des stats légèrement différentes mais un panel de possibilités similaires. SoR vient nuancer ce qui a été établi par Double Dragon ou encore Final Fight avec quelques dynamiques intéressantes. Une **attaque spéciale** est disponible pour les deux joueurs une fois par stage ou par vie, cette attaque couvre la totalité de l'écran et fait des dommages à tous les ennemis. La seconde dynamique originale est la base d'un **système de combo complexe**, les joueurs maîtrisant le jeu peuvent donner une série de coups qui bloquent un ennemi dans le HitStun permettant donc de l'enchaîner une nouvelle fois.

## CONSOLE

Finalement Streets of Rage est surtout resté dans les mémoires comme **un des premiers beat'em up étant uniquement sorti sur console** de salon. Ainsi beaucoup de jeunes de l'époque se sont procurés le jeu et gardent donc un bon souvenir de cette expérience. Si le système de combo maladroit est complètement oublié aujourd'hui, la dynamique d'attaque spéciale (Super Attaque), elle, va marquer le genre.

# Streets of Rage 2

Decembre 1992, Mega Drive/Genesis, Sega



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Streets of Rage 2 est la suite directe de Streets of Rage. Bien que mécaniquement il n'y ai eu **pas de grandes nouveautés** cet opus est considéré pour beaucoup comme étant le meilleur de la série. On constate tout de même une nouvelle mécanique de Super Attaque, ainsi qu'un **raffinement général des mécaniques** déjà présente dans le jeu précédent, sans oublier une amélioration graphique notable.



## Réception critique et mercantile

Les jeux est acclamé à sa sortie, aussi bien par la presse que les joueurs. SoR 2 dépasse plusieurs fois la barre des 90% sur divers magazines de l'époque, faisant de lui **un des jeux les plus acclamé** de la Mega Drive/Genesis, plus encore que son prédécesseur. Encore aujourd'hui, de nombreuses personnes le considère comme l'un des meilleurs jeu vidéo retro. Le jeu ayant eu un accueil critique très positif, on peut donc penser que le jeu s'est bien vendu, cette impression se renforce avec les différents portages que Streets of Rage 2 a eu.

# UNE SUITE LÉGENDAIRE

## POLICE ASSEMBLE

Nous sommes toujours dans des **arcs scénaristiques très basiques**, cette fois-ci un des héros du premier opus à disparu et ses deux camarades vont le sauver accompagnés de deux nouvelles têtes. Si nous ne l'avons cependant pas préciser pour SoR premier du nom, c'est incontournable de le noter pour ce second épisode, tous **les thèmes musicaux**, très rythmés et variés, sont des classiques de l'ère 16 bits

## CARACTÉRISATION

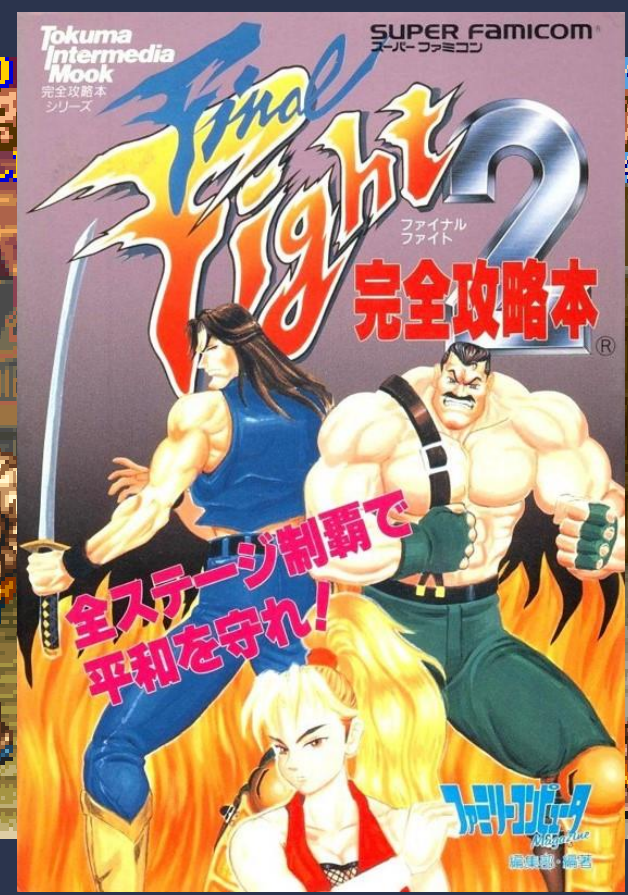
SoR 2 n'apporte **rien de drastiquement nouveau en terme de mécanique** par rapport à son prédécesseur, par contre le process de design se focalise sur la différenciation et caractérisation des 4 personnages. Ainsi, la Super Attaque introduite dans le premier épisode est maintenant propre à chaque personnage. De plus, les personnages n'ont plus le panel de possibilités contrairement à avant mais vont maintenant posséder des coups propres. Nous sommes donc dans une dynamique de design basé sur du contenu et la caractérisation.

## LE GOLDEN BOY

Le jeu est encore aujourd'hui posé sur un piédestal par les joueurs rétros, notamment grâce à cette recherche de design autour de chacun des personnages mais aussi à travers le **polish apporté à l'aspect graphique et musicale du jeu**.

# Final Fight 2

Mai 1993, SNES, Capcom



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Final Fight 2 est la suite de Final Fight en terme de nom et de mécaniques, le jeu va cependant choisir d'introduire **un nouveau cast de personnage**. On y voit aussi une amélioration relative en terme d'engine, avec la possibilité d'avoir des scrolling verticaux. Le jeu est un des premiers jeu de Capcom a avoir été sortie sur console de salon sans passer par l'Arcade. Ainsi, son caractère de suite d'un grand nom du genre et cette absence de l'arcade en fait un jeu à étudier au sein de notre liste.



## Réception critique et mercantile

Étant un jeu Final Fight sortie exclusivement sur SNES à l'époque, le jeu s'est très bien vendu sur la console, environs **1 million de vente** depuis sa commercialisation. Malgré ces ventes, le jeu n'a pas fait beaucoup parler de lui à sa sortie, surtout comparé à Street of Rage 2, (sortie à peu près au même moment). Il ne laisse donc pas non plus une empreinte dans l'esprit des joueur autre que d'exister en tant que suite du premier jeu et épisode affilié à Street Fighter à travers les personnage de Maki et de Guy (cf. la page de BD).

# LE COUSIN DE STREET FIGHTER

PROPRE

Dans la ligné de son prédécesseur, Final Fight 2 se revendique d'une **histoire plus complexe que d'accoutumée**. Proposant au joueur des cutscenes et des dialogues caractérisant les personnages et plongeant le joueur dans l'univers. En plus de cet élément, FF2 possède des sprites colorés mis en scène dans de nombreux décors à manière que nos héros traversent le monde.

## MANQUE D'INNOVATION DANS LES USP

FF2 **n'innove pas** par rapport à son prédécesseur en dehors de quelques phases de scrolling verticales, nous ne trouvons donc pas de nouvelles mécaniques. Les nouveaux personnages sont plus impactant en terme scénaristique que réellement de gameplay gardant donc exactement les bases de FF1. Le jeu va cependant offrir une plus grande diversité en terme de bonus stage et il va enfin proposer une version plus nerveuse du gameplay, détails fortement apprécié par les fans de la série mais ratant les oreilles du grand public.

## HUGO, ROLENTO, SODOM, MAKI, GUY ET CODY

Il ne réussit pas le pari de Streets of Rage, du moins pas aussi bien. Si les joueurs gardent de cet épisode l'apport scénaristique et les quelques modifications du gameplay, c'est surtout des **personnages emblématiques** qui vont laisser une trace dans l'histoire du Beat'em up.

# LA RECHERCHE

Le genre commence à stagner, les joueurs se lâssent, la 3D apparaît et l'arcade est en fin de vie. C'est dans cette **période trouble** que le genre se cherche de nouvelles bases. Nous allons étudier peu de jeux de cette période de part le peu d'impact que ceci ont sur le genre en général. Voici donc la liste des caractéristiques de cette période qui se définit par une démarche chaotique :

Les jeux sont marqués par la volonté de l'ajout de contenu et une **recherche de densité** aussi bien dans la narration que dans les possibilités offertes aux joueurs.

Un genre qui se **cherche ailleurs**, à travers de la récupération. Ainsi, on va voir l'apparition d'éléments empruntés aux RPGs ou encore aux Shooters.

Les développeurs ont **peur d'innover**, rompre avec les codes établis et tenter des choses avec la nouvelle technologie. Nous obtenons donc des jeux qui recherchent plutôt le contenu à l'innovation.

Cette **période relativement courte** est brisée par l'avènement du Hack'n'Slash avec Devil May Cry sur lequel nous reviendrons en détails plus tard.



# Dungeon & Dragon : Tower of Doom

1993, Arcade, Capcom

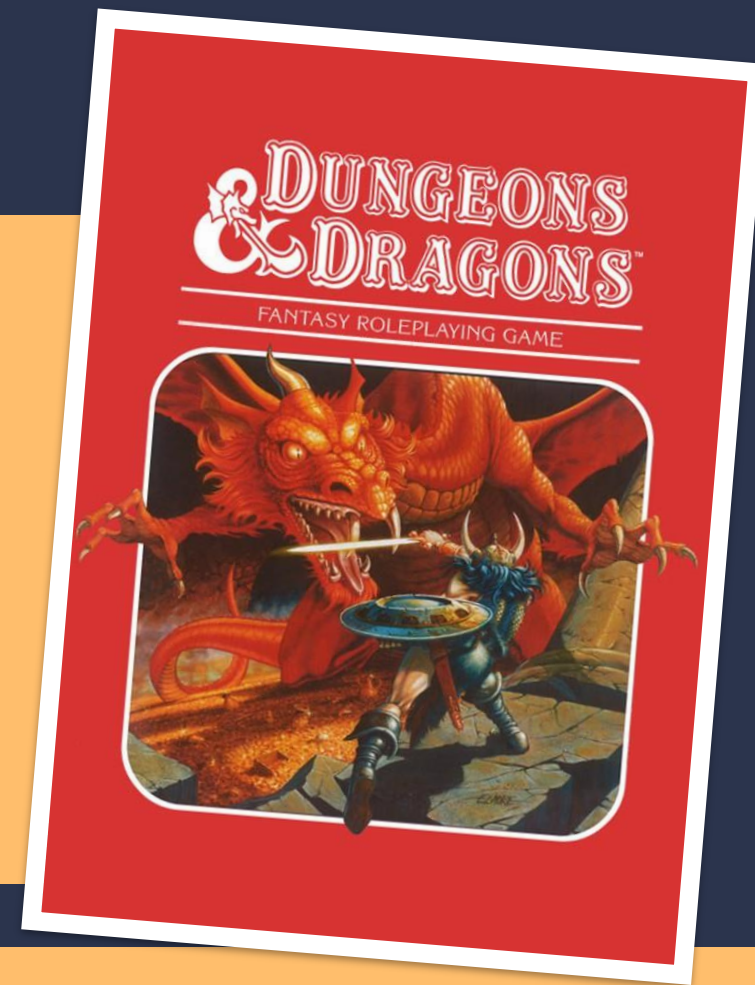


# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Dungeon & Dragon est un projet à la **création particulière** dans le monde des Beat'em ups. Tout d'abord, l'histoire du jeu est écrite, ensuite vient le Game Design. Une fois ces deux éléments établis le jeu est playtesté par des fans de la série dans un format jeu de rôle. Enfin le scénario ainsi que le gameplay sont retravaillés un grand nombre de fois pour convenir aux joueurs.

Tower of Doom est le premier Beat'em up à incorporer des éléments RPG ainsi que d'avoir un univers particulièrement poussé, faisant de lui **un mélange ambitieux**. On y trouve aussi l'un des systèmes de combat les plus poussés et complexes de son époque, avec un système de compétence pour les différents sans personnage. Enfin, il faut noter l'ajout d'une capacité tout sauf secondaire dans l'histoire du Beat'em up: l'habileté de **bloquer** des attaques.



## Réception critique et mercantile

Il est reconnu à sa sortie comme possédant un système de combat complexe, fluide et intéressant mais aussi pour sa fidélité à l'univers de Dungeon&Dragon. De nos jours, il reste néanmoins **moins connue que les grands noms du genre**, probablement dû à sa sortie exclusivement Arcade dans un temps où l'Arcade commençait à être de moins en moins populaire.

# STREET AND DRAGONS

D&amp;D

Tower of Doom a donc un lien très notable avec **l'univers de Dungeons & Dragons**, nous retrouvons ce lien dans les personnages, les ennemis et le scénario. Nous sommes donc dans un univers d'heroic-fantasy traditionnel, nous retrouvons ainsi des personnages jouables marqués par les codes de rôles et de races inhérent à l'univers. Le jeu propose une des expériences les plus longues de l'époque dans le genre avec un scénario proposant des embranchements amenant le joueur à découvrir de nouveaux territoires.

## SYSTÈME COMPLEXE ET COMPLET

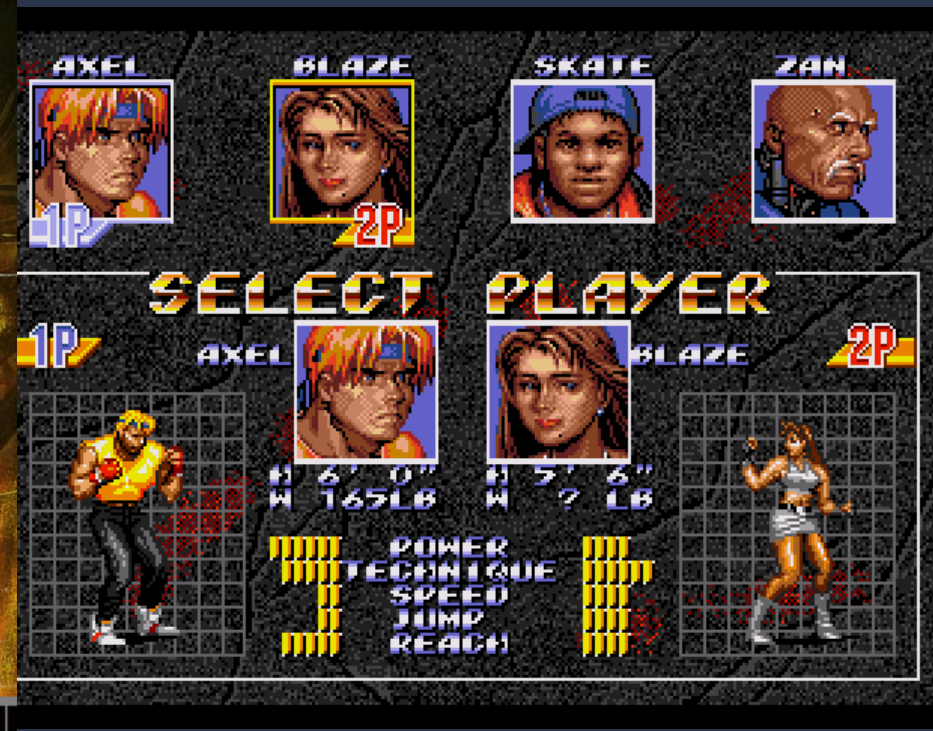
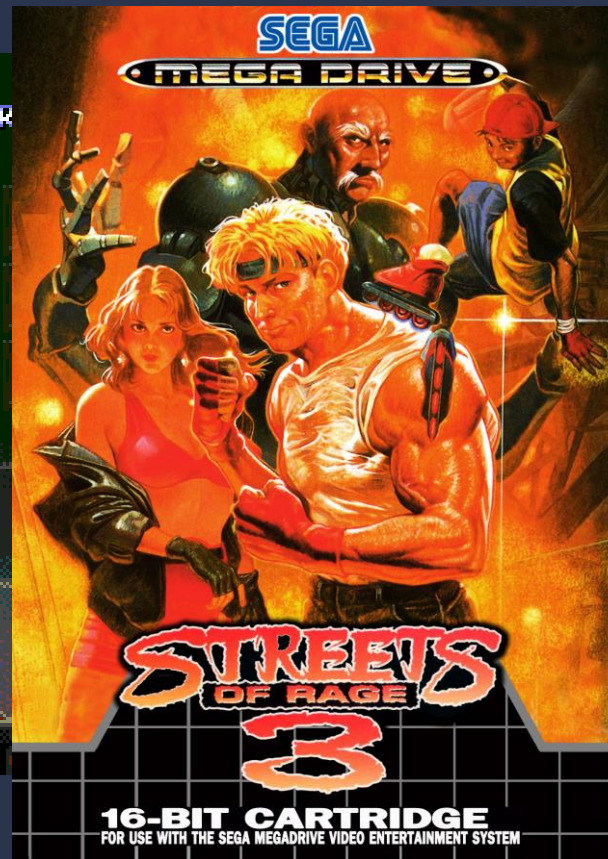
À sa sortie ToD est certainement le Beat'em up le **plus complexe sur le marché**, nous retrouvons ainsi deux types d'attaques (lourdes et légères), des attaques en dash, des returning-attacks (attaques ayant la propriété de retourner le personnage), de la magie, des armes de lancés, un système de parade, dash et de bloqué et enfin un système d'accroupissement pour les personnages. Tout ceci avec des options de personnalisation propre au RPG. Nous avons donc ici la totalité des options que l'on retrouvera bien plus tard dans les Beat'em up 3D. Malgré toutes ses forces dans le système, le jeu souffre d'un **manque de nervosité notable** et essentiel au genre que beaucoup de joueurs auront du mal à lui pardonner.

## APPARITION D'UN NOUVEAU PALIER DE CHALLENGE

D&D marque l'apparition d'une nouvelle traduction des challenges du Beat'em up dû à la complexité de son système. Avec Double Dragon où autres, le challenge est principalement dans le placement et le timing en faisant des jeux difficiles mais pas complexe. Ici, D&D vient rajouter une part très importante **d'analyse et d'observation** obligeant le joueur à parfaitement connaître et maîtriser tous les outils qui sont à sa disposition pour venir à bout du jeu. C'est à travers cette analyse que l'on note que D&D est autant un héritier du RPG que Beat'em up.

# Streets of Rage 3

Avril 1994, Mega Drive/Genesis, Sega



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Suite et fin d'une série de jeu ayant charmée le public et marquée le genre du Beat'em up, Street of Rage 3 est un jeu avec **une volonté d'amélioration** de la série, autant en terme mécanique que de scénario. Même s'il n'a pas autant marqué les esprits que son prédécesseur, il reste très intéressant à étudier pour ces apports à sa série et au genre en général.

Street of Rage 3 apparaît en fin de vie de la Mega Drive/Genesis de SEGA, pourtant, on y trouve de nombreuses améliorations de gameplay et de scénario. **L'histoire est un point important** de ce nouvel opus, le joueur profite ainsi de cinématiques, de choix l'amenant à différentes fins et tout simplement à découvrir un scénario plus complexe et profond.



## Réception critique et mercantile

Les seules chiffres trouvés pour les ventes de Street of Rage 3 indiquent des chiffres avoisinant les 100 000 unités, bien **en dessous des chiffres des autres membres de la série**, et probablement une cause de l'arrêt de cette dernière.

Si les critiques apprécient les améliorations du gameplay (passage à 6 boutons, des niveaux plus long et des nouvelles attaques) et vont jusqu'à le classer plus haut que les autres entrées de la série (25ème meilleur jeu de la Mega Drive pour le magazine Mega), il ne marque pas les esprits à la hauteur du premier ou du second opus. Il reste cependant **une excellente conclusion** à la série.

# LA FIN D'UNE SÉRIE

## CONTINUITÉ

Le scénario part avec des prémisses très similaires aux deux épisodes précédents, il est cependant notable de voir que selon les personnages que les joueurs prennent, le déroulement du jeu ne sera pas exactement le même. De plus, de nouveaux personnages, notamment Zan, font leur apparition venant **enrichir le cast de la série**. Les thèmes musicaux sont toujours aussi prisés.

## UN SYSTÈME PLUS COMPLEXE

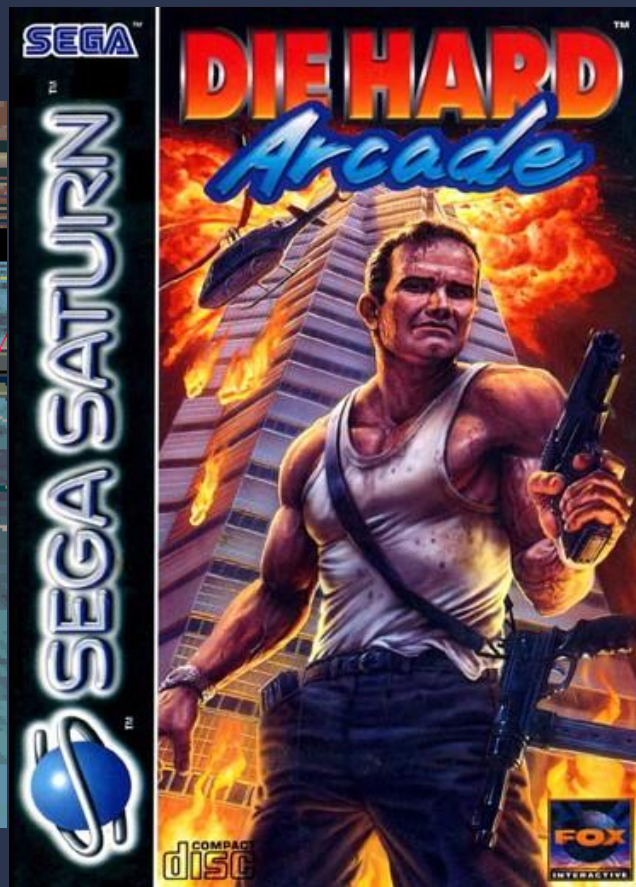
Dans la ligné des jeux de l'époque, Streets of Rage prend le partie de **la complexification**, cependant il ne va **pas dans les extrêmes** de la démarche et se contente d'introduire 3 nouvelles mécaniques intéressantes et pertinentes. Tout d'abord, le jeu propose plus d'options de déplacements au joueur à travers une mécanique de Slide s'apparentant à un dash tel que nous le connaissons aujourd'hui. Ensuite vient l'attaque Blitz une attaque spéciale que le joueur pourra améliorer au cours de la partie. Et enfin les Team Attacks mettant en avant la coopération des deux joueurs pour relacher une attaque en duo dévastatrice. Nous retrouvons donc une mécanique de déplacement qui vient briser la rigidité du jeu, une attaque proposant une forme de progression au jouer et une attaque mettant en avant la coop.

## UNE CONCLUSION

Streets of Rage 3 fait revenir des mécaniques du 1 (notamment les pièges de terrain), exploite les avancés du deux et vient y apporter ses propres twists en améliorant les différentes points du jeu. Ce qui fait de Streets of Rage 3 **la conclusion parfaite** à cette série.

# Die Hard Arcade

Janvier 1996, Arcade, AM1



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Die Hard Arcade née dans une **époque trouble** pour le jeu vidéo, il essaye de reprendre les codes du Beat'em up 2D et de les incorporer avec une esthétique et univers 3D, créant un cas très intéressant à étudier pour notre analyse du genre. De plus, nous allons trouver dans le jeu des éléments très modernes tel que les QTE pendant les phase de transition entre les arènes.

Die Hard Arcade s'inscrit donc dans la période du passage de la 2D à la 3D. On y retrouve énormément de mécaniques et **systèmes directement hérités du Beat'em up** traditionnel : objet à ramasser, affichage des barres de vie des ennemis etc... Enfin, Il est important de noter que pendant une bonne partie de la production du jeu, le jeu était en 2D, avec la possibilité de se déplacer uniquement sur un plan.



## Réception critique et mercantile

Pour la version Arcade du jeu, il est difficile de trouver des chiffres de vente, mais en prenant en compte la version Saturn (sortie peu de temps après), on peut estimer que le jeu ne fut **tout juste rentable** pour SEGA.

Plutôt bien reçu à la sortie sur Arcade, certains le voit comme un bouffé d'air frais dans un genre commençant à saturer, et les graphisme sont correcte même si ils gênent légèrement la lisibilité. De nos jours, le jeu est **totalemment tombé dans l'oubli**, il est simplement considéré comme un essai du Beat'em up durant cette période. L'avènement du Hack'n'Slash et la réécriture des code quelques années plus tard ne l'on certainement pas aidé à perdurer dans les esprits.



# UN ESSAI OUBLIABLE

## SOUS-EXPLOITATION

Die Hard Arcade reprend uniquement les personnages du film Die Hard, le scénario, lui, est originale. Il ne mérite cependant pas d'être mentionné de part sa simplicité. L'ajout de la 3D est purement secondaire et n'a d'importance réelle que dans les différentes cutscenes du jeu. Ainsi, malgré sa volonté de transition, le jeu n'arrive **pas à affirmer le moindre changement** notable dans la forme.

## UN SYSTÈME BASIQUE

Loin d'être à jeter, le système de combat de Die Hard Arcade ne revendique cependant aucune nouveauté par rapport à Double Dragon en dehors de deux éléments, **les cutscenes et les armes à feu**. Les cut scenes viennent ponctuer la progression du joueur et proposant des Quick Time Event permettant une forme de caractérisation du personnage. Les armes à feu, quant à elles, proposent un système d'arme plus simple et efficace que DD à travers un système de munition et d'attaque à distance rappelant Metal Slug. Point positif notable est justement la diversité de ces armes allant du pistolet au lance-roquette en passant par toutes les déclinaisons possibles.

## UN EMBRANCHEMENT OUBLIABLE

Dans **un effort qualifiable de minimaliste**, la société AM1 a tenté de porter le genre du Beat'em up en 3D, cependant le jeu ne se revendique aucune particularité quant au système. Allant même jusqu'à revenir en arrière par rapport à des avancées pertinentes découvertes durant la période de développement du jeu tel que les options de déplacements ou le fait de pouvoir bloquer des attaques.

# Dungeon & Dragon : Shadow over Mystara

1996, Arcade, Capcom



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Suite directe du précédent opus, Shadow over Mystara est basé sur une campagne de l'univers de Dungeon&Dragon : Mystara. Il est l'un des 5 jeux vidéo (avec le précédent opus) à être une adaptation de cette univers dans ce média, encore une fois, par Capcom. Il reprend le **concept et design du premier jeu et l'améliore grandement**, ajoutant des personnages et de nouvelles fonctionnalités, avec une amélioration graphique notable sur les animations et les sprites en général.

Suite d'un jeu impressionnant pour son mélange d'éléments de RPG et de Beat'em up, cet opus **renforce une formule déjà riche** en y ajoutant des améliorations de gameplay, mais aussi un renforcement des mécaniques de RPG, en faisant un jeu d'étude très intéressant pour le genre de Beat'em up.



## Réception critique et mercantile

Encensé comme **un des meilleurs jeux de Capcom** à sa sortie, particulièrement sur l'aspect graphique (animation et sprite), mais aussi sur les mécaniques de jeu qui ont été raffiné par rapport à l'opus précédent. Le jeu est tellement bien reçu par le public que encore aujourd'hui, **un culte autour de du jeu perdure**. Le temps l'a cependant effacé de la mémoire du grand public ce qui en fait tout simplement un très bon jeu niche.

# LA FIN

---

## D'UNE ÈRE

### UN JEU DENSE

L'univers est encore plus riche que dans l'épisode précédent nous trouvons cette fois-ci des **zones annexes cachées** en plus des **embranchements scénaristiques**. Au niveau des personnages, deux nouvelles classes viennent s'ajouter et diversifier le gameplay. À travers tout son contenu et de nombreuses options cachées le jeu possède une **rejouabilité mirifique** que les autres Beat'em ups peuvent lui envier.

### UN SYSTÈME BASIQUE

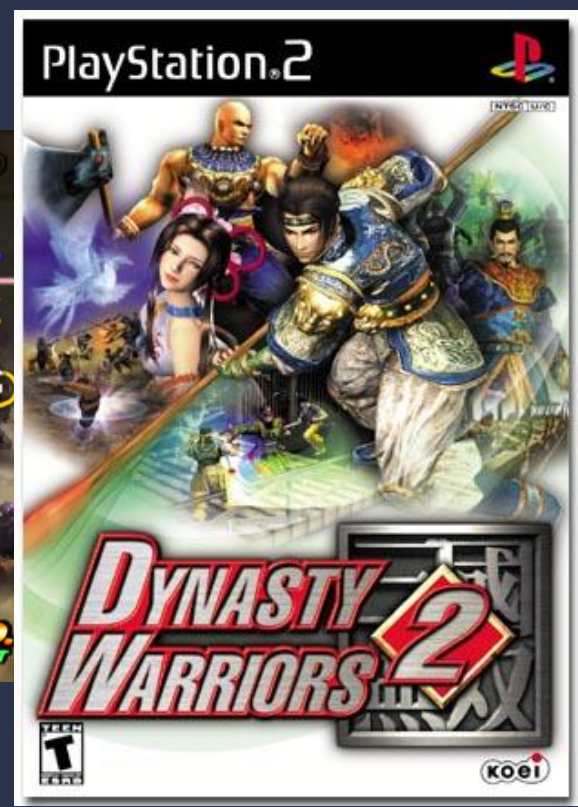
En plus des systèmes du jeu précédent, nous trouvons un **système de collecte et d'équipement** complexe propre au Jeu de rôle papier qui va venir enrichir la progression des joueurs. De plus le système de combat vient ajouter un **système de commande** tel que nous le connaissons dans Street Fighter (Quart de cercle, charge, dragon, demi-cercle etc...) permettant au joueur d'avoir accès à des coups spéciaux pour les différents personnages. En dehors de ces ajouts le jeu est maintenant plus nerveux.

### LA MORT D'UN GENRE

Nous sommes en 1996, **l'arcade est en train de périr** sous le poids des consoles de salon ainsi que de l'avènement de la 3D et le genre trop complexe et court du Beat'em up n'a plus sa place dans ce marché. D&D 2 arrive donc durant cette période et malgré ce climat, D&D est un champ du cygne particulièrement puissant pour le genre. Complexe, varié, complet, long, multijoueur et armé d'un scénario fort, même si SoM a subi son époque c'est certainement le Beat'em up le plus légitime des Side-Scrollers et certainement un des seuls qui encore aujourd'hui vaut le détour pour n'importe quel fan du genre !

# Dynasty Warriors 2

Août 2000, Playstation 2, Omega Force

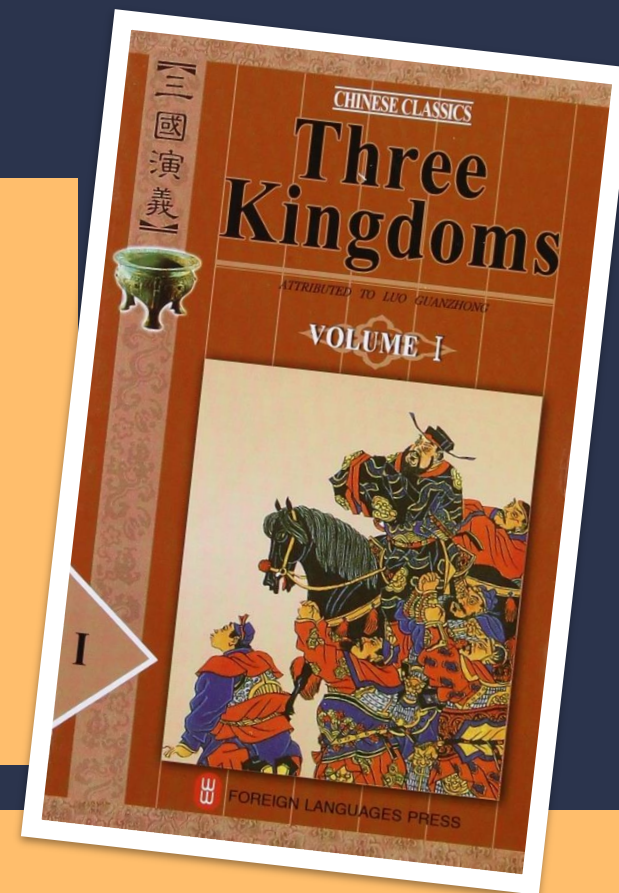


# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Le premier Dynasty Warriors n'est ni plus ni moins qu'un jeu de combat sur le modèle de Soul Calibur sortie quelques années plus tôt. Cependant le jeu est un échec critique qui amène les développeurs à changer drastiquement la formule nous amenant à Dynasty Warrior 2, **précurseur d'un nouveau genre** de Beat'em up. Le jeu se base sur la série de livre "Les Trois Royaumes" qui romance les batailles pour la domination de la Chine féodale. Enfin, la volonté de mettre en scène des batailles à grandes échelles va apporter un vent de fraîcheur dans le monde du Beat'em up.

Cette différenciation va créer plusieurs choses pour la série : tout d'abords, la réutilisation et l'appropriation des codes du genre ayant donné naissance au jeu de combat. Mais en utilisant ces codes, combiné avec la volonté de vouloir **recréer les batailles** et faits marquants de cette période historique vont créer une nouvelle variante du Hack&Slash/Beat'em up : Le Musou.



## Réception critique et mercantile

Ne possédant pas de chiffres précis pour un jeu de cette époque, on ne peut qu'estimer qu'il est **fait de bonne vente**, vu qu'il a lancé aujourd'hui une série relativement connue du monde du jeu vidéo.

Le jeu reçoit **un accueil plutôt positif** de la part des différents revues de presse spécialisée, autant au Japon qu'en Occident. Si son successeur améliore grandement la formule qu'il a créé, en ajoutant plus de niveaux, personnages, etc... Le jeu est reconnu comme le créateur d'un sous genre possédant un public respectable encore aujourd'hui. On peut aussi voir dans la prolifération de divers licences de jeu utilisant le genre du Musou que ce dernier plait et attire des joueurs.

# UN EMBRANCHMENT

## SOUDAIN

### UNE BASE HISTORIQUE

Dynasty Warriors 2 utilise l'époque des Trois Royaumes de l'histoire de Chine, il en tire ses **personnages jouables (au nombre de 28)** ainsi que des niveaux **s'inspirants de batailles réelles**. Étant donné le nombre important de personnages, Dynasty Warriors 2 opte pour un système de combat simple que l'on retrouve exploité de la même manière chez tous les personnages. Chaque personnages dispose cependant de ses propres coups et attaques spéciale. Leurs relations et actions sont aussi basé sur leurs faits historiques de cette époque.

### SIMPLICITÉ & LIBERTÉ

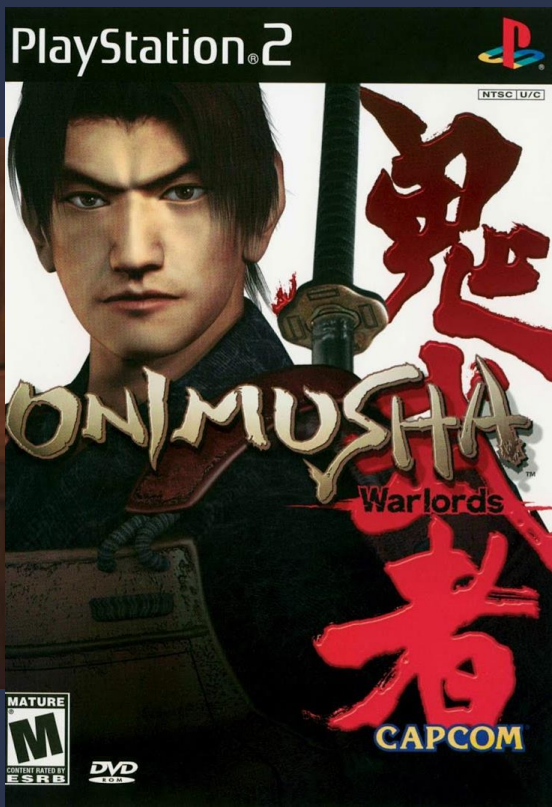
Chaque personnage possède un set d'attaques normales et spéciales qui lui est propre, bien qu'il soit amplement défini par le type d'armes qu'il utilise (parfois commun à d'autres personnages). L'utilisation de ces sets d'attaques varient d'un personnage à l'autre mais gardent les même attributions de touches, rendant l'apprentissage d'un personnage rapide et facile pour le joueur. Cela apporte **une grande rejouabilité** au jeu, combiné avec le fait de découvrir l'histoire des personnages. Les niveaux sont ouvert, le joueur n'est limité que par le temps et les objectifs qui lui sont donnés, et il peut se déplacer dans le niveaux comme il le souhaite, sans autres contraintes.

### SENTIMENT DE PUISSANCE

Ce qui différencie Dynasty Warriors 2 des autres Beat'em ups est son utilisation du système de combat. S'il est au centre du jeu, il est mis en place de telle manière afin qu'il ne pose **pas de véritables challenges** au joueur, et qu'il glorifie ce dernier. Le jeu va faire en sorte que le joueur affronte des hordes d'ennemis simples, mettant en avant la puissance du personnage, et à travers lui, du joueur qui le contrôle. Avec la création de ce système et cette application, Dynasty Warrior 2 crée une branche du Beat'em up axée sur la glorification du joueur à travers des actions fortes utilisées à répétitions : **le Musou**.

# Onimusha

Janvier 2001, Playstation 2, Capcom





# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Onimusha voit le jour en temps qu'idée d'un *Resident Evil* (autre licence phare de Capcom) se déroulant durant le Japon féodal. Cette version prendrait place dans une maison piégée où les combats utiliseraient des katanas et des shurikens. On retrouve une forte influence de cette série dans Onimusha : des puzzles à résoudre, une caméra fixe, etc... Pourtant le jeu prend un tournant différent et va **mettre en avant le combat**, tout en utilisant la période Sengoku Jidai de l'histoire du Japon.

Avec l'emphase sur le combat que l'on retrouve dans Onimusha, il est naturel qu'il se retrouve classé comme un Beat'em up. Il est intéressant de noter qu'il apparaît à une **époque trouble pour le Beat'em up**, et va grandement aider à définir des codes plus modernes pour le genre qui vont notamment trouver leur place dans la série Devil May Cry.



## Réception critique et mercantile

Le jeu a vendu **plus de deux millions de copies à l'internationale**, et c'est aussi le premier jeu de la Playstation 2 à atteindre le million de vente, en faisant l'un des plus grands succès de cette console. On ne peut alors parler que de réussite commerciale pour Onimusha.

Le jeu **reçoit un accueil positif** de la part des critiques, appréciant ses graphismes, son Sound Design mais aussi son gameplay, même si le jeu est assez court. Encore aujourd'hui cette série reste connue du public de cette époque, et même s'il n'y a pas de jeu Onimusha en production à l'heure actuelle, il peut se féliciter d'avoir influencé un grand nombre de séries du genre.

# UN SOUFFLE DE RENOUVEAU

## UN AUTRE UNIVERS

Onimusha mélange des figures emblématique de la période Sengoku avec le folklore japonais pour créer **un univers teinté d'horreur** différent des Beat'em ups traditionnels. Le jeu se concentre sur le personnage principale et son histoire, il reprend l'idée de la demoiselle en détresse, en en complexifiant tout de même le scénario. L'utilisation de caméras fixes, de motion capture, de décors pré-calculé et de cinématique montre une attention graphique au service de la caractérisation du personnage et de l'univers. Tout ceci rend **le jeu plus crédible** et agréable pour le joueur.

## KATANA ET MANA

Le système de combat d'Onimusha complexifie les options traditionnels du genre. Ainsi, les techniques sont débloquées au fur et à mesure que le scénario avance. Ces **systèmes empruntés des RPGs** permettent au joueur d'apprendre petit à petit le jeu et d'utiliser ce qui lui plait, toujours dans l'esprit du Beat'em up. Le personnage dispose d'attaques simples et d'attaques spéciales plus puissantes consommant de l'énergie. L'utilisation de la 3D et de caméras fixes mettent en avant des challenges de placement pour le joueur, ce dernier dispose d'ailleurs d'outils pour mieux se déplacer, comme une course ou un dash pour esquiver dans cette environnement particulier. Nous retrouvons donc dans ce jeu **les prémices du Hack'n'Slash**.

## BEAT'EM UP ET 3D

Onimusha s'illustre par une volonté d'exploiter les nouvelles technologies mises en place à l'époque. Si on retrouve encore de fortes influences des anciens Beat'em ups, comme une grande importance sur le challenge de placement, Onimusha montre de nouvelles manières de l'exploiter, et introduit **un système de progression** pour le personnage. Ce système de progression va fortement marquer le Beat'em up car il permet d'offrir plus de possibilités au joueur tout en renouvelant l'expérience. Enfin, ce système laisse le temps au joueur pour maîtriser tous les aspects du système de combat.

# L'AVÈNEMENT DU HACK'N'SLASH

Le Beat'em up rentre dans une nouvelle période drastique marquée par le changement. Cette période voit la naissance du Hack'n'Slash le fils 3D du Beat'em up et un **regain de popularité** très important auprès des joueurs comme de la presse. On peut donc considérer cet avènement comme **le deuxième âge d'or** du genre. Voici donc les caractéristiques marquantes de cette évolution :

Les **dynamiques de placement et d'exécution** sont maintenant au centre du jeu à travers des décor 3D qui permettent au joueur de s'exprimer. Ce qui crée un nouveau challenge pour les joueurs.

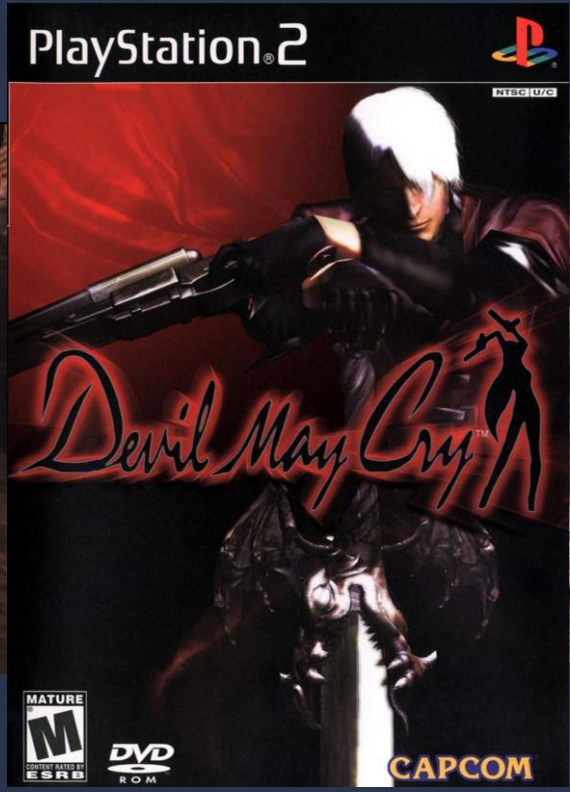
La **narration** est maintenant bien plus travaillée, ce à travers des jeux de caméra, des graphismes permettant l'identification et la caractérisation du personnage à travers des cutscenes dynamiques.

Des **univers travaillés** pour le Hack'n'Slash. Le genre peut enfin revendiquer des vraies histoires à travers une narration léchée et des univers complexes et originaux.

Des **expériences courtes et maîtrisées** divisées en mission et portée par un scénario. Cette dynamique permet aux développeurs de s'exprimer à travers divers éléments tels que des phases de gameplay exotique.

# Devil May Cry 1

Août 2001, Playstation 2, Capcom



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Nous sommes en 2001 quand Capcom sort Devil May Cry, ce jeu, premier d'une série qui n'a plus besoin d'être présenté, va marquer **un changement drastique dans le monde du Beat'em up** et va enfin proposer une transition grand public et pertinente à la 3D.

Hideki Kamiya, le créateur du jeu, sort de son travail sur Resident Evil 2 dont il a été fasciné par la caméra fixe proposant une forme de **mise en scène hors du commun**. C'est ensuite un bug, envoyant les ennemis dans les airs, rencontré dans le développement de Onimusha qui pique son intérêt, notamment à travers les possibilités que cela ouvre pour un combat en 3D. Il se fait alors une vision d'un jeu d'action narrant l'histoire d'un personnage emblématique dans un univers sombre, ceci avec une mise en scène particulière, des niveaux découpés en missions à la manière des Beat'em ups 2D et un système de combat complexe mais permissif et jouissif.

## Réception critique et mercantile

Pour donner un ordre d'idée, toutes les versions confondues de Devil May Cry on vendut plus de 2 millions d'exemplaire entre sa sortie et juillet 2006, le plaçant comme un **best seller du jeu video de cette période**. Il fut très bien reçu à l'époque, particulièrement pour son gameplay et son univers, et ce, malgré des critiques négatives sur sa courbe d'apprentissage et une difficulté accrue.

Ayant donné lieu à des suites et créant une des series les plus emblématique du monde du jeu-vidéo. DMC réussit un tour de force que peu d'autres jeux égaleront, il pose les codes de ce va devenir le Beat'em up en 3D, un genre à part entière : **le Hack'n'Slash**.



# LA NAISSANCE D'UN MYTHE

## UNIVERS ET MISE EN SCÈNE

La 3D et la force de calcul en général apportent une véritable différence avec les Beat'em ups traditionnels, et **une différence exploitée**. La caractérisation du jeu, des ennemis, de l'avatar, et de l'univers est extrêmement plus poussée. On y voit des modèles plus détaillés, un scénario plus profond porté par une vraie narration supporté par un ton décalé iconique, un univers développé travers des lieux explorables, mais aussi des séquences en caméra fixe pour mettre en avant une ambiance. Tous ces éléments participent grandement à **renforcer la fantaisie** qui est propre à Devil May Cry.

## LE RENOUVEAU

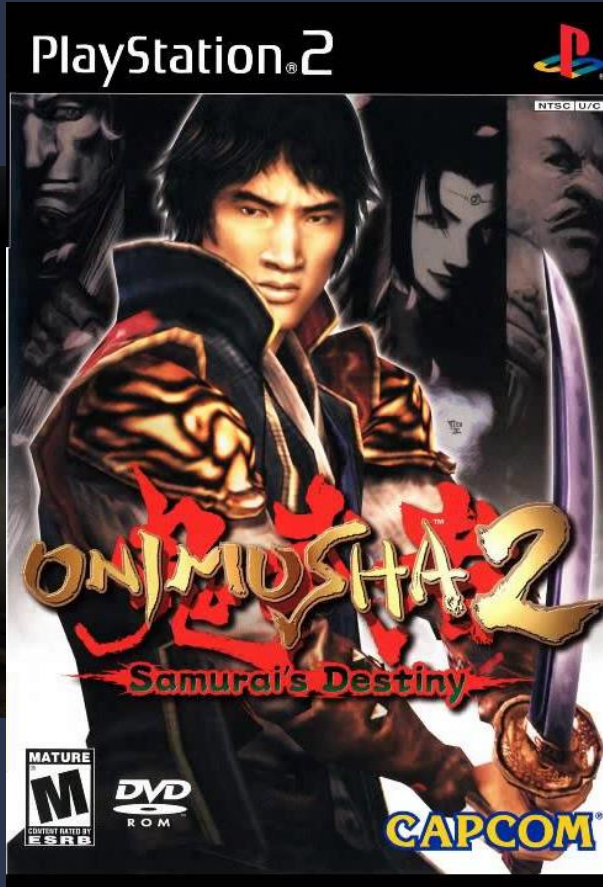
Il faudrait **un dossier entier pour explorer la totalité des ajouts** mis en place par la série Devil May Cry, cependant, pour résumer cette évolution nous allons nous pencher sur le traitement des challenges existant dans le Beat'em up traditionnel. En premier lieu vient le challenge d'exécution, il ne suffit plus au joueur de bien se placer ou d'utiliser les coups au bon moment, il est maintenant nécessaire qu'il apprenne des séries de touche (sous forme de combo) pour réussir à venir à bout de ses ennemis. Ensuite nous retrouvons l'analyse et l'observation telles qu'exploitées dans Dungeons and Dragons. Le joueur va être confronté à un grand nombre d'ennemi avec des comportements plus ou moins complexe motivant sa compréhension du système pour en venir à bout et ce dans une courbe de progression très hardue. Enfin, le joueur possède des coups puissants couvrant des zones très larges, ceci afin que ce dernier puisse s'exprimer et revendiquer sa maîtrise du système. Ainsi **la fantaisie du combat se met en place** et le joueur a plaisir à aborder le jeu.

## LES ARMES

Enfin, le dernier changement majeur avec les Beat'em up traditionnel est **l'utilisation des armes**. Dante va se battre avec divers armes que le joueur est amené à débloquer durant sa progression. Ces armes, en plus de proposer une dynamique Metroidvania au jeu, vont surtout caractériser le style de combat de Dante chacune proposant ses forces et faiblesses. Il n'est donc plus question ici d'un combat de rue où les armes sont des consommables mais bien d'une dynamique de RPG, **le joueur se définit un style** qu'il va pouvoir approfondir, à travers lequel il s'affirme.

# Onimusha 2

Mars 2002, Playstation 2, Capcom

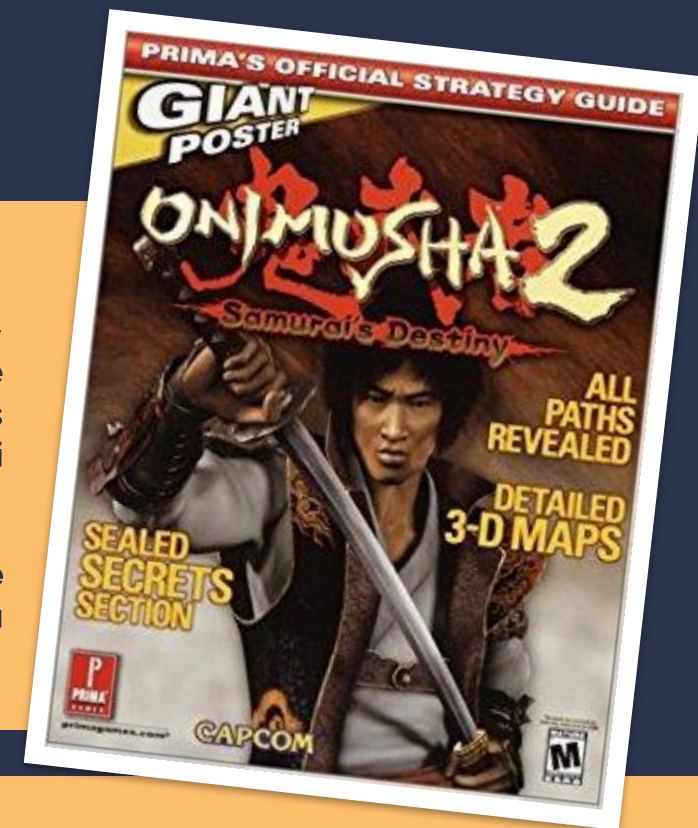


# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Onimusha 2 est annoncé en tant que suite directe du premier opus dès la sortie de celui-ci au États-Unis. La raison principale est qu'Onimusha 2 a été développé par une seconde équipe en parallèle du premier. Cette équipe a pu mettre une plus **grande emphase sur l'aventure**. Cela a aussi permis l'implémentation d'éléments et d'idées de la première équipe d'Onimusha dans cette suite afin de lui donner plus de profondeurs.

Bien que l'équipe de développement ait souhaité donner plus de place à l'aventure, **le système de combat est toujours présent** et tout aussi important. Onimusha 2 améliore le système de combat du premier jeu et introduit aussi un nouveau personnage.



## Réception critique et mercantile

Onimusha 2 se vend très bien au Japon, allant jusqu'à dépasser le record de vitesse de son prédécesseur et **atteint les un million de ventes en l'espace d'un mois**. Néanmoins le jeu se vend plus difficilement en Europe ne trouvant pas son public.

Le jeu reçoit lui aussi de **nombreuses critiques positives**, particulièrement au Japon, pour sa fidélité au premier jeu ainsi que l'ajout d'éléments de gameplay et de replay value. L'utilisation de contrôles vieillissant, ainsi que la camera fixe gêne l'expérience joueur pour les critiques, surtout avec la possibilité d'utiliser les stick analogiques. Avec son prédécesseur, Onimusha 2 est l'une des série les plus rentable de Capcom de cette époque.



# UN VENT

---

## CONTINU

### UN MÊME UNIVERS

On retrouve dans cette suite la même ambiance et le même setting que dans le premier opus, un Japon Féodal où la réalité se mêle avec le Folklore Japonais. Étant donné le commencement de sa production, il utilise **les mêmes techniques** qu'Onimusha 1 mais possède plus de temps pour polish, surtout au niveau des animations du décor. Le changement de personnage principal en gardant le même antagoniste est un choix étrange mais qui crée un lien fort entre les deux jeux et permet de s'adapter rapidement à ce personnage.

### UN CHOIX

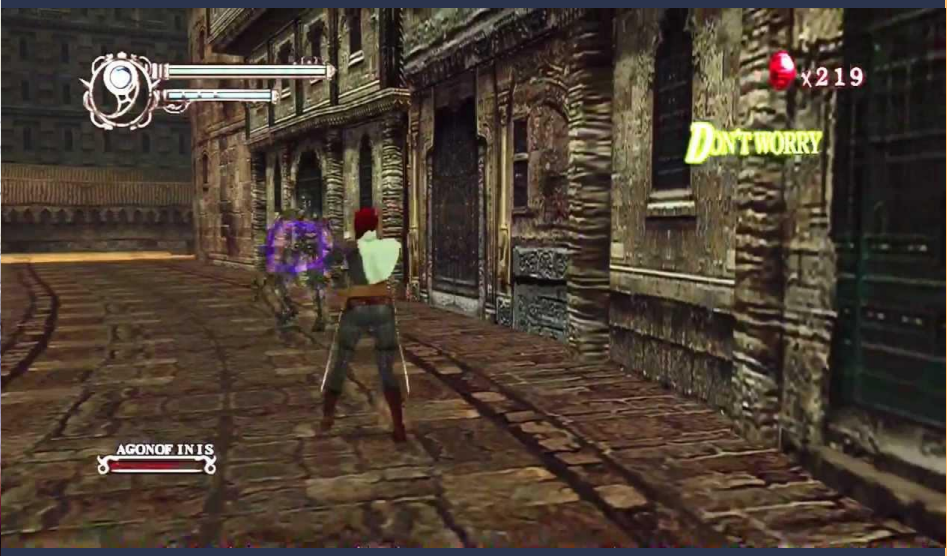
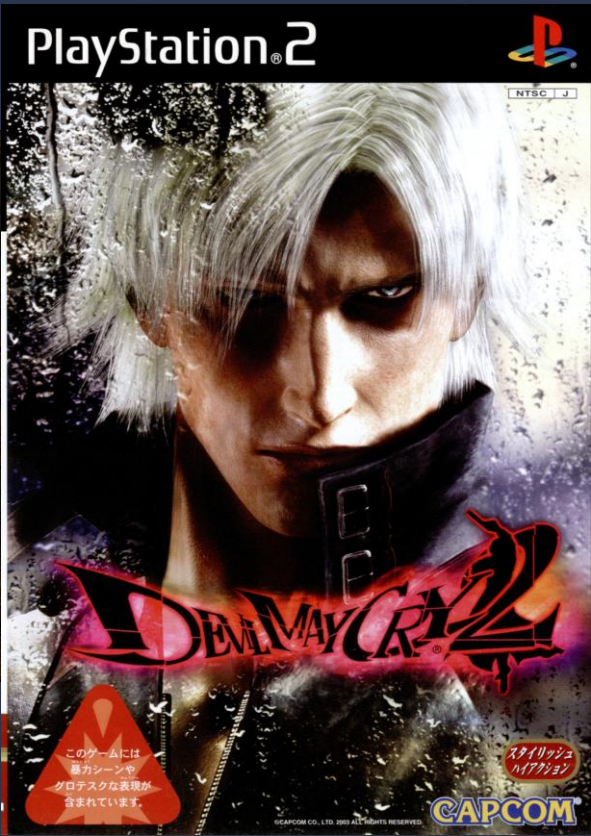
Onimusha 2 reprend les mêmes bases qu'Onimusha 1 mais y apporte **quelques améliorations notables**. Si le joueur attaque au moment précis où l'ennemi se lance vers le lui, l'ennemi va être tué en un coup de manière impressionnante, récompensant le joueur pour son timing. On retrouve le même système de progression que dans le premier opus, mais aussi un système de jauge d'affection pour les nombreux alliés que le joueur va rencontrer, offrant de la rejouabilité. Un point négatif est l'utilisation de contrôles vieillissant, limitant les mouvements du joueur alors que le public et le genre demandent plus de contrôles sur ceux-ci.

### LA SÉCURITÉ

Onimusha 2 n'est pas une révolution par rapport à son prédécesseur, et reste principalement sur une formule qui marche **sans prendre trop de risques**. Mais il apporte certains changements et provoque des réactions qui permettront de mieux définir et contenter les amateurs de Hack'n'Slash pour le prochain jeu. Ainsi, nous retrouvons un plus grand contrôle sur les mouvements du personnage, des actions récompensant l'analyse des ennemi et la réaction à ses action de manière précise, etc...

# Devil May Cry 2

Janvier 2003, Playstation 2, Capcom



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Nous en arrivons donc à la deuxième itération de la série Devil May Cry, le premier ayant posé un nombre relativement impressionnant de base pour le genre du Hack'n'Slash, le second à **un poids très lourd sur ses épaules**. Cependant, Hideki Kamiya n'est pas rappelé par Capcom pour le développement de cette suite. C'est à fin d'un développement douloureux que Hideaki Itsuno (surtout connu pour Capcom vs SNK 2 et la série des Street Fighter Alpha) prend la relève comme Game Director sur la série.

Le jeu se rapproche bien plus de l'action-aventure dans cette épisode, introduisant notamment beaucoup de phases de **plateformes et de puzzles** pour ponctuer les combats. De plus le jeu se veut plus accessible que le premier. Enfin, le jeu voit l'apparition d'un second personnage autre que Dante et de quelques mécaniques qui vont devenir des standards de la série.



## Réception critique et mercantile

Devil May Cry 2 s'est, comme son prédécesseur, très bien vendu. Capcom revendique 1.7 millions de copies vendu à travers le monde entre la date de sortie et 2006. Cependant, malgré des ventes positives, le jeu est considéré **comme le pire de la série**. La simplification du système de jeu ainsi que l'introduction de nombreuses phases annexe aux combats a beaucoup déçu. La communauté qui s'était formé autour du premier épisode voyait en la série une suite aux Beat'em ups traditionnel et non une redite du marché de l'époque très orienté vers les jeux d'action-aventure.

# UN NOUVEL ÉPISODE DÉCEVANT

## UNIVERS ET LUCIA

DMC 2 **reste dans la lancée du premier épisode** en terme de mise en scène, gardant une caméra fixe, le jeu va proposer des plans plus travaillés dans le cadre d'une action plus claire. Ensuite, beaucoup de joueurs ont manifestés leur mécontentement quant au fait que le personnage de Trish (L'assistante de Dante) ne soit pas jouable dans le premier DMC. Capcom décide donc d'introduire un **nouveau personnage jouable**, Lucia. Cette dernière vient avec son panel de compétence proposant une autre expérience. Enfin, le ton du jeu est beaucoup plus sérieux et moins "fou" que le premier.

## BONNES MÉCANIQUES MAL IMPLÉMENTÉES

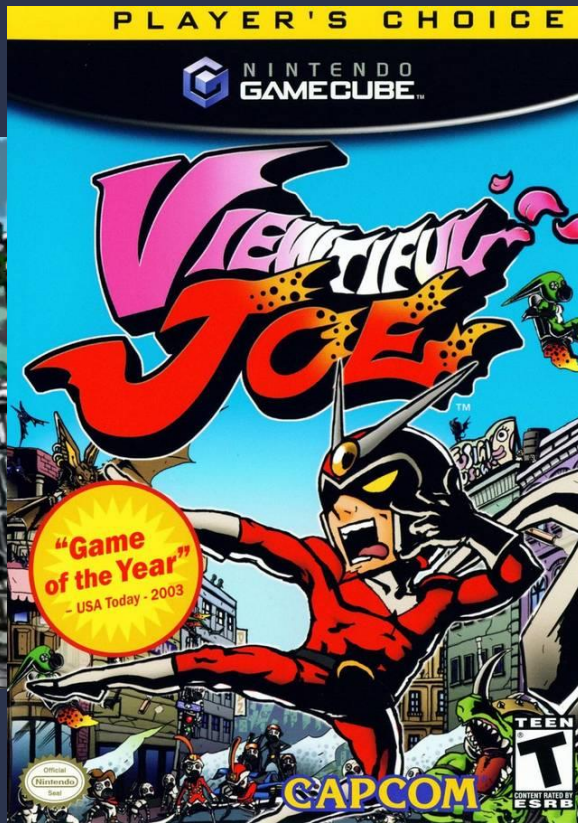
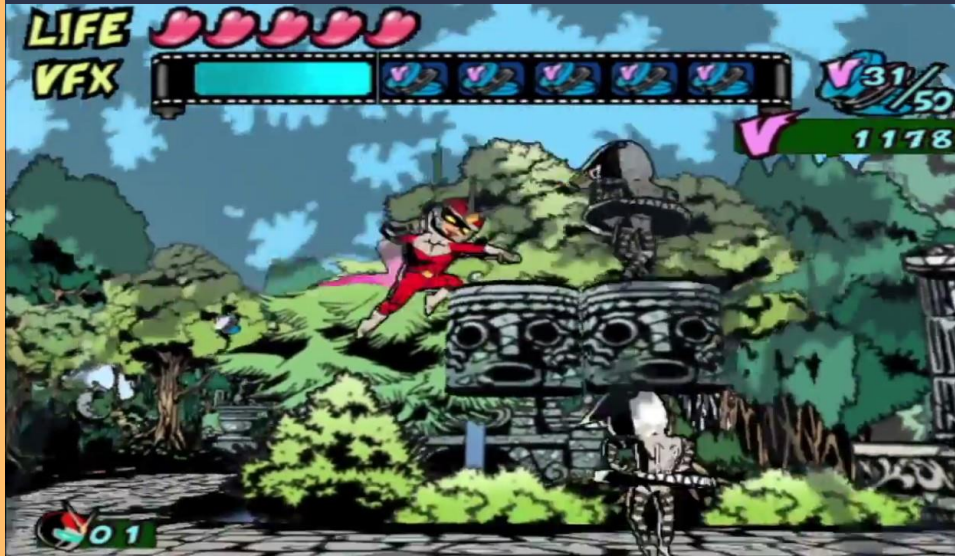
Avant de nous pencher sur les nouveautés, il faut se pencher sur l'évolution du système de DMC 1. Tout d'abord le jeu est beaucoup **plus simple et moins rigoureux** en terme d'exécution, on retrouve ainsi un système d'auto-complète (système finissant les combos) pour les joueurs débutants. En contre partie, le système de scoring est lui beaucoup moins permissif et il est **extrêmement dur d'obtenir un score parfait** durant les combats, ce qui a eu tendance à être une source de frustration importante pour les joueurs. Dans les nouveautés apportées au jeu nous trouvons un système de Dodge, qui permet au joueur d'esquiver des attaques, ainsi que le Devil Trigger qui est une forme que Dante peut prendre pour améliorer toutes ses stats. Malgré l'intérêt non-négligeable de ces deux mécaniques, **leur mise en place les rend complètement oubliable** dans ce jeu. Le Devil Trigger est bien trop puissant et vient accompagner le joueur dans un jeu déjà très simple et la Dodge demande une combinaison de bouton complexe et frustrante.

## UNE SUITE PAS À LA HAUTEUR

Toutes les dynamiques liées à l'univers et la mise en scène sont de retours, le jeu est très propre sur sa forme. Cependant la simplicité du système brisant le flow, son manque d'ajout drastique et ses phases de puzzles trop laborieuses fait de lui **le mouton noir** de la série. Le personnage de Lucia et l'intégration du système de boutique (collecter des ressources pour débloquer des habilités propres aux armes) ne va malheureusement pas changer cela. Il faut cependant noter que la plupart des nouvelles mécaniques de cette épisode **vont devenir cultes et incontournables** avec DMC 3.

# Viewtiful Joe

Juin 2003, Gamecube/Ps2, Capcom Production Studio 4

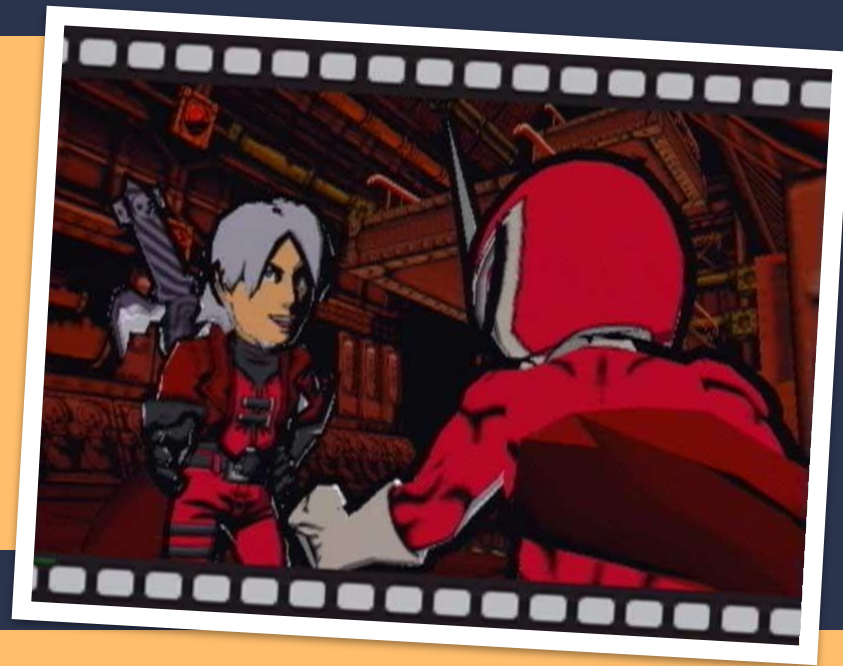


# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Après le développement de Devil May Cry, Hideki Kamiya décide de se pencher sur un nouveau projet autour du Beat'em up. Ce projet a **deux objectifs**, un, d'explorer des possibilités afin de réactualiser le Beat'em up traditionnel et deux, d'entraîner l'équipe de Kamiya pour des projets futurs. Une autre des motivations majeurs est l'envie de Astushi Inaba, le producer du jeu, de faire un jeu tourné autour des super-héros dans un univers parodique.

Finalement, l'équipe (renommé Team Viewtiful pour le projet) démarre la production avec le mot d'ordre suivant "**Un jeu difficile dans un univers impressionnant** visuellement et un gameplay fluide". Le jeu se finit après un développement de 21 mois relativement tranquille.



## Réception critique et mercantile

Viewtiful Joe a coûté très peu d'argent pour son développement, ainsi même si le jeu ne s'est écoulé qu'à 300 000 copies entre sa sortie Gamecube et sa sortie Ps2, il est considéré comme un **succès honorable** pour Clover Studio qui a financé le développement. Du côté des critiques le jeu est encensé avec un solide 93/100 sur Metracritic pour la version GameCube. Son gameplay jouissif et original couplé à une direction artistique hors du commun fait de lui un succès d'estime incontournable !

# ENTRE CAPCOM ET PLATINUM

## VIEWTIFUL

Viewtiful Joe est un brio de mise en scène, le jeu commence quand le personnage de Joe est projeté dans un film d'action duquel il va devoir sortir en éliminant le villain du film. Ainsi, toute la narration du jeu est basé sur **les codes du cinéma**. Le plus gros défaut du jeu par rapport aux standards actuels est **sa lisibilité**. Avec Viewtiful Joe nous sommes de retour dans l'ère du Side-scroller, le jeu se présente donc dans un **univers 2D** avec un seul plan sur lequel se déplacé. Une caméra dynamique vient souvent accompagner l'action et proposer des transitions propres entre la narration et le gameplay.

## EXTRÊMEMENT DYNAMIQUE

En plus de son système de coup de pieds/poings extrêmement dynamique et intuitif, le jeu possède deux spécificités qui lui sont très particulières, la défense et le système de VFX. Tout d'abord la défense, les ennemis ont deux types d'attaques, des attaques hautes et des attaques basses, pour y répondre Joe ne possède pas de Bloque mais deux actions. En premier lieu vient **le Duck** (similaire au terme de la boxe, le duck référence ici le fait de se baisser en réflexe d'une attaque visant la tête) et ensuite **le Leap** (ce dernier a la particularité de juste prévenir le joueur des attaques basses) et c'est uniquement à travers ces deux actions complémentaires que le joueur peut se défendre. Ensuite vient le système de **VFX** (Viewtiful Effects), ce système permet au joueur d'utiliser des pouvoirs spéciaux parmi lesquels on trouve le Slow-Motion (ralenti le temps), le Fast-Forward (Joe se duplique et tape tous les ennemis en même temps) et le Zoom-In (Bloque tous les ennemis hors de l'écran et change les attaques de Joe).

## CHALLENGE

VJ a une approche très intéressante des challenges du **Beat'em up traditionnel et de leurs exploitation**. Tout d'abord toute la notion de Timing habituellement présent sur les attaques est ici redirigé vers la défense qui se base sur la dynamique High Risk/High Reward, si le joueur possède les réflexes, il domine le jeu avec style. Ensuite vient un aspect de gestion très important à travers les possibilités qu'offre les VFX, ces dernières étant régies par une jauge, le joueur doit constamment prendre ça en compte avant de décider ou non d'utiliser ses ressources.

# Onimusha 3

Février 2004, Playstation 2, Capcom





# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Onimusha 3 a comme objectif de conquérir le public Européen suite à l'échec commercial du précédent opus. Pour ce faire, l'équipe du premier jeu met en avant un scénario se déroulant à Paris, afin de **contraster** avec le Japon Féodal de la série. L'équipe choisi aussi Jean Reno comme modèle pour l'un des personnages jouable. Le jeu reste dans la ligné de ces prédécesseurs et mélange toujours Puzzle et Combat.

Onimusha 3 reprend le système de combat des jeux précédents et l'adapte sur deux personnages jouables, tout en lui donnant toujours plus de **profondeur et de possibilités**. Le choix d'essayer de plaire à l'audience européenne ne se fait pas en sacrifiant le système de combat et amène un scénario plus audacieux afin de mélanger Europe et Japon.



## Réception critique et mercantile

Le jeu est un **succès commercial** au Japon mais moins en occident de manière général. Il atteint cependant 1,5 millions de copie vendus au cours de l'année 2008.

L'utilisation des joysticks analogiques pour le déplacement, l'amélioration du moteur 3D sont des ajouts très appréciés des critiques. Néanmoins, le manque d'innovations majeures et la qualité du voice acting laisse à désirer. Onimusha 3 est apprécié mais n'arrive pas à séduire de l'audience Européenne comme l'était son objectif, il reste cependant **une suite correcte**.

# UN TENTATIVE AUDACIEUSE

## DEUX MONDES

Pour essayer de séduire l'Europe, Onimusha 3 s'appuie sur deux piliers : l'utilisation d'un **acteur européen connu**, mais aussi un scénario de voyage temporelle ambitieux pour **lier les deux univers** du Japon féodal et d'un Paris futuriste. Les graphisme évolue et on voit l'apparition d'un décor en 3D temps réel, donnant plus de flexibilité et de réalisme au jeu. Même si la caméra est encore contrôlée par le jeu, elle se permet des mouvements comparé au deux autres jeux de la série.

## FOUET ET KATANA

Les deux personnages principaux possèdent le **même panel de possibilité** traditionnel à la série. Chacun des personnages du jeu possède son propre style de combat afin de les différencier et d'offrir plus de diversité au joueur. Le jeu travail aussi à **lier la progression** des deux personnages à travers des puzzles, forçant le joueur à changer de personnages de temps en temps. On note aussi l'utilisation des sticks analogiques pour le contrôle des mouvement, amélioration qui avait été demandé pour Onimusha 2 afin de donner plus de contrôle sur les mouvements du personnage.

## NO RISKS & NO REWARDS

Le fait d'avoir un deuxième personnage inspiré d'un acteur européen n'est pas l'éléments qui permet à Onimusha 3 de séduire son public visé. Le jeu reste agréable à jouer mais le gameplay reste trop sur ses appuis, il est une **itération un peu plus polish** que les jeux précédents, ce qui ne marque pas assez les joueurs. Mais l'améliorations des contrôles comme les stick analogiques est un apport bienvenu et un pas dans la bonne direction pour la série

# Ninja Gaiden

Juin 2004, Xbox, Team Ninja



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Ninja Gaiden est le fruit de 5 ans de travail pour Team Ninja, ce travail a pour but de ramener la série **d'Action-Platformer légendaire** du même nom. Pour ce faire l'équipe décide de proposer une nouvelle version de l'histoire beaucoup plus occidentale dans un Hack'n'Slash nerveux.

Ninja Gaiden est un cas extrêmement intéressant de **l'exploitation de tous les codes du Hack'n'Slash**, tels que établis par Devil May Cry, mais dans le but uniquement de sécuriser une communauté niche. Nous retrouvons deux points très fort qui vont guider tout le développement du jeu en plus de la difficulté : des combats basés sur les réflexes et un personnage extrêmement réactif pour y répondre.



## Réception critique et mercantile

Le jeu est sorti sous trois versions Ninja Gaiden, Ninja Gaiden Black et Ninja Gaiden Sigma. Le jeu a particulièrement été bien reçu oscillant entre 90 et 94/100 sur Metacritic dépendant des versions. Au-delà d'un gameplay qualifié de "appréciablement old-school", ce sont les graphismes et l'univers audio du jeu qui sont particulièrement appréciés, Microsoft se servant même du jeu comme **porte étendard de la puissance de la Xbox**. Au niveau des joueurs le jeu est parvenu à trouver sa communauté s'écoulant à plus de 3 Millions d'exemplaires en cumulant ses trois versions.

# UNE SUITE NON-ATTENDUE

## NINJA GAIDEN

Ninja Gaiden s'inscrit comme un **préquel** aux événements des jeux sortis sur NES. Le joueur suit donc l'histoire de Ryu Hayabusa, le "super-ninja" en quête de vengeance pour son clan et à la recherche des armes de pouvoir. Comme pour un grand nombre de Beat'em up/Hack'n'Slash **le scénario n'est ici pas grandiloquent**. C'est clairement à travers des graphismes à la pointe de la technologie durant de nombreuses cutscenes que le jeu parvient à s'illustrer dans sa narration.

## UN SYSTÈME COMPLET

Le système de combat de Ninja Gaiden commence extrêmement simple et c'est avec une **courbe de progression régulière** à travers le jeu que le joueur va récupérer la totalité des capacités de Ryu. Pour appuyer la réactivité mentionnée en introduction, il faut évoquer le fait que le jeu propose un **nombre d'option de déplacement sans égale** à l'époque. Nous retrouvons donc courir sur l'eau, courir sur les murs ou encore tourner sur des "poles". Toutes ces options viennent, en plus d'offrir un sentiment particulièrement jouissif, supporter **la fantaisie du ninja** proposée par le jeu. En plus des déplacements le joueur va avoir accès à un grand nombre d'arme venant toute avec un enchaînement léger et un enchaînement lourd, ainsi que de la magie (utilisable à la manière de grenade) et plusieurs options défensives (dodge et block). Nous sommes donc face à une expérience dense de Hack'n'Slash.

## LE MONSTRE DES HACK'N'SLASH

Ninja Gaiden est encore considéré comme le Hack'n'Slash le plus dur de sa génération. Si le système de combat en lui-même ne demande pas au joueur une exécution particulièrement rigoureuse, la moindre erreur en terme de déplacement ou de défense signifie simplement la mort. Une bonne métaphore moderne serait d'imaginer un **jeu Dark Souls mais en vitesse x2**. En terme de challenge, l'observation et le timing sont très clairement relayés sur un plan secondaire par rapport à l'anticipation et les réflexes.

# Devil May Cry 3

Février 2005, Playstation 2, Capcom

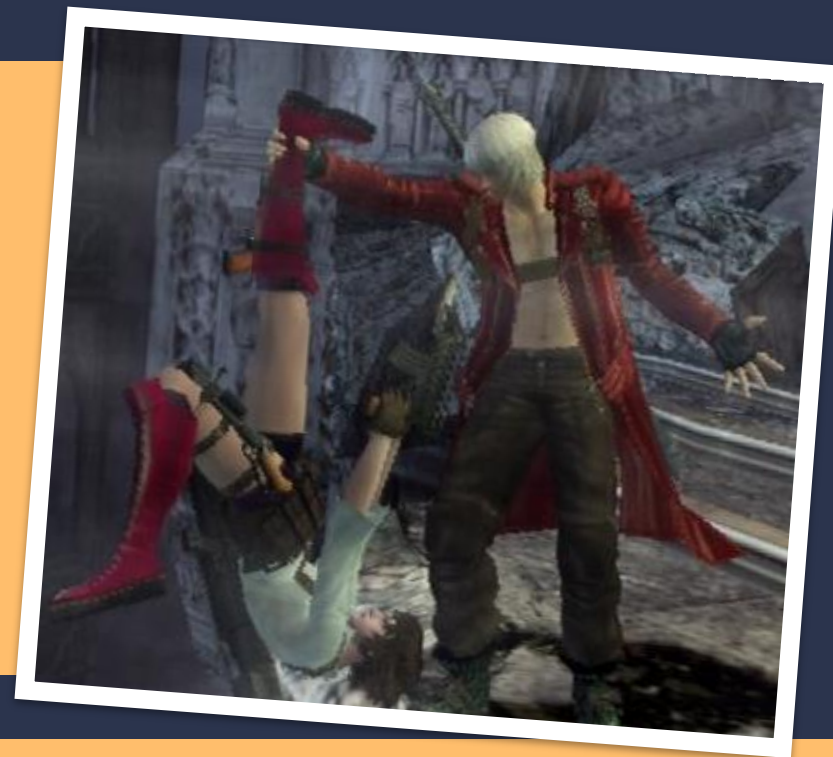


# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Deux ans après DMC2, Devil May Cry 3 peuple les étagères. Après l'échec d'estime du second épisode, l'équipe en charge du jeu, avec toujours Hideaki Itsuno à sa tête, décide d'analyser en détail le premier et de **revenir aux sources**. Tous les choix du second épisode sont alors reconsidérés, notamment concernant la difficulté et l'importance du combat. Cette démarche se conclue avec un seul mot d'ordre, un seul guide pour toute l'équipe "**Stylish**".

Le combat est alors ramené sur le devant de la scène, le jeu devient l'épisode le plus dur de la série et Dante regagne son flegme et son charme qu'on lui connaît. De nombreuses nouvelles mécaniques sont introduites, le système de scoring est peaufiné et des cutscenes régulières motivés par un travail de narration vont venir ajouter au jeu un grand nombre de dynamiques qui font de DMC 3 l'épisode **le plus mythique de la série**.



## Réception critique et mercantile

Après une suite décevante la communauté de Hack'n'Slash s'est reporté sur d'autres titres et a mis de côté l'héritage de DMC, cependant ce troisième épisode revient en fanfare. Devil May Cry 3 est **LE Hack'n'Slash arcade de la Ps2**, ce propos est appuyé par des ventes dépassant les 4 Millions d'exemplaires en cumulant les deux versions du jeu. Ainsi que des critiques élogieuses l'amenant à 87/100 sur Metacritic pour sa Special Edition.

# LE RETOUR DU ROI

## JACKPOT

Comme dit dans l'intro, le jeu se focalise sur le style, autant des personnages que du joueur. À ce titre nous retrouvons toujours le travail de caméra fixe quasi-cinématographique mais aussi de **nombreuses cutscenes** mettant en scène les différents personnages. Tous l'univers de DMC 3 est pris d'une folie jouissive mise en avant par des musiques très particulières et des graphismes alternant le coloré et le terne, le tout dans une mise en scène grandiose. Le jeu est sorti dans deux éditions, la Special Edition permet au joueur de jouer Vergil proposant un gameplay à part entière.

## TOUJOURS PLUS

DMC 3 reprend les bases de la série pour son **gameplay focalisé sur le Combat** et son emphase sur les enchaînements. Cette fois-ci le jeu est dur, bien plus dur que ses prédécesseurs, le joueur est obligé de comprendre le jeu pour venir à bout de cet enfer d'ennemis, cependant une **excellente courbe de progression** vient accompagner le joueur dans cette quête. En plus du principe d'arme des épisodes précédents, DMC 3 introduit les Styles, chaque Style correspond à une manière d'aborder les affrontements apportant de la diversité aux combats. De plus, le Devil Trigger ainsi que la Dodge du second épisode sont réintroduits avec cette fois-ci une réelle réflexion sur leur utilisation. Ainsi à travers les 10 armes disponibles, toutes composées d'un panel de 15 coups, plus les 4 Styles et les différentes aptitudes inhérentes à Dante, nous obtenons **le Hack'n'Slash le plus complet de l'époque**. Tout est mis en avant pour que le joueur affirme et maîtrise son style afin de proposer une sensation de combat hors du commun et particulièrement jouissive.

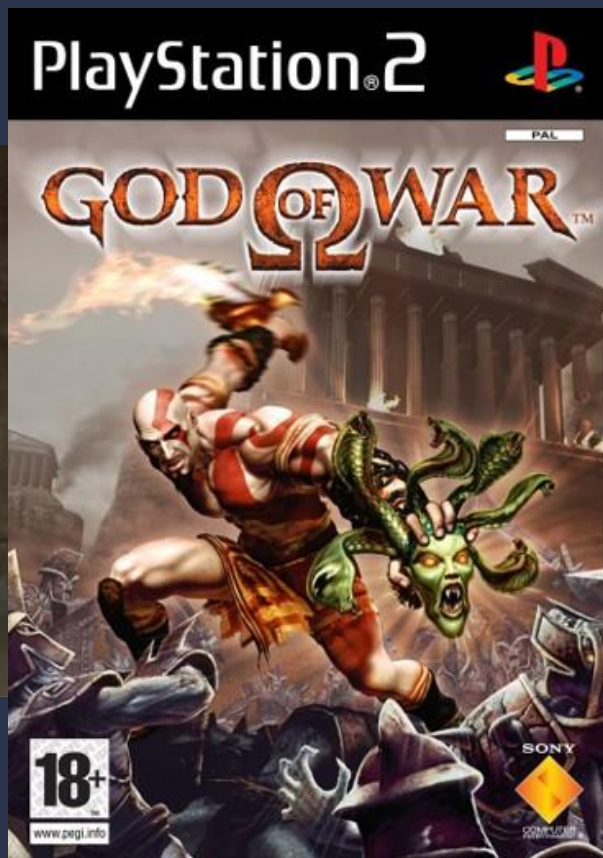
## UN PAS DANS LE MONDE DES HACK'N'SLASH

DMC 3 est un cas d'école en terme de challenge, le jeu **réunit la totalité des challenges proposés** par le genre du Hack'n'Slash/Beat'em up et force le joueur à les maîtriser à travers des affrontements particulièrement difficiles. En mettant ces éléments, et ceux cités plus haut, en avant et en prouvant l'existence d'un tel marché, DMC3 impose le Hack'n'Slash comme un genre avec **les caractéristiques suivantes** pour le grand public : un ou plusieurs héros charismatiques soulignés par la mise en scène, un système de combat complexe et un jeu dur épousé par une courbe de progression travaillée.



# God Of War 1

Mars 2005, Playstation 2, SCE Santa Monica Studio



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Avec l'émergence des Hack'n'Slash à travers Devil May Cry, de nombreux studios se lancent dans l'expérience de s'affirmer dans le genre, Santa Monica est l'un de ces studios. Motivé par la volonté de créer un jeu avec "le combat de Devil May Cry et les énigmes de Ico" dans un univers basé autour de la mythologie grecque, l'équipe se lance dans le projet alors nommé "**Dark Odyssey**".

Dans les volontés initiales de l'équipe on retrouve deux divergences majeures avec Devil May Cry, tout d'abord la volonté de créer un **univers sombre et brutal** dans lequel se joue un joueur puissant plutôt que "stylé". Et ensuite un **travail tout autre sur la caméra**, ici les caméras servent le dynamisme du jeu avec un point de vue reculé, un mouvement constant et des angles particuliers pendant des phases exotiques de gameplay.



## Réception critique et mercantile

Le jeu est un succès mercantile comme la Ps2 en connaît peu, s'écoulant à un total de **4,5 Millions de copie** faisant de lui un des 15 jeux les plus vendus de la Ps2. Au niveau critique le jeu est particulièrement apprécié avec une note de 94/100 sur Metacritic, tous soulignent des contrôles jouissifs, un **équilibre parfait** entre plateforme, combat et puzzle, un scénario appréciable et des musiques grandioses. Le jeu trouve ainsi instantanément sa cible lançant donc la série sur des rails solides.

# L'ENTRÉE EN SCÈNE D'UN COLOSSE

## GRÈCE ANTIQUE

God of War prend donc place dans la Grèce Antique et nous narre la quête de vengeance de Kratos sur Ares, le dieu de la guerre et de la destruction. Si le scénario est relativement simple, la narration **sombre et homérique** est parfaitement maîtrisée du début à la fin du jeu. Le joueur parcourt de nombreux lieux et profite d'un grand nombre de phase exotique **renouvellant continuellement le gameplay**. En plus de ces éléments, des QTEs viennent ponctuer les combats avec un travail de cinématographie appréciable et appréciée.

## UN SYSTÈME SIMPLE MAIS EFFICACE

C'est clairement sa narration, son univers et son dynamisme qui a fait la renommée de God of War, non son système de combat. Ce dernier est **très basique**, le joueur va pouvoir composer ses combinaisons d'attaques à travers des variations lourdes et légères des coups que lui proposent les Lames du Chaos (les armes iconiques de Kratos), on ne retrouve aucuns exotismes notables dans ce système. À chaque fois qu'un ennemi est au bord de la mort, le joueur va pouvoir **executer un finish move**, souvent cinématisé, lui permettant d'achever la bête de façon brutale. Le joueur va découvrir au fur et à mesure de l'aventure un grand nombre de pouvoirs qui vont venir diversifier l'expérience, cependant ces pouvoirs restent dans les carcans du genre et n'innove en rien. Enfin, Kratos va avoir accès à la "Rage des dieux" qui est un mode comparable au Devil Trigger des Devil May Cry. Tout du système de God of War se contente de faire son travail, pas de techniques cachées ou autres exotismes, c'est la politique du **simple et efficace**.

## SIMPLIFICATION

Les énigmes/puzzles étaient un point majeur de réflexion durant le développement de GoW, après l'échec de Devil May Cry 2, le fait de se concentrer sur l'implémentation de telles phases dans le système de jeu est **clairement vu comme un risque**. Cependant GoW parvient à trouver un **juste équilibre et une élégance** dans le design de ces énigmes (en réutilisant tous les outils du combat afin de les compléter) qui parvient à charmer la presse comme les joueurs.

# Onimusha 4

Janvier 2006, Playstation 2, Capcom



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Onimusha 4 est mis en production suite à une forte demande de la part du public de Capcom ainsi que de membres de l'équipe ayant travaillé sur le jeu Shadow of Rome, qui pense et souhaite améliorer la formule de la série Onimusha. Cet opus **apporte un lot d'amélioration et de changement plus conséquent** à la série que les précédents opus. Il est aussi conçu pour un public plus hardcore et met en avant des challenges plus poussés pour les joueurs.

Onimusha 4 est le dernier Beat'em up de la série des Onimushas, et bien qu'il apporte des changements appréciés à la série, cela ne suffit pas à perpétuer la série. **Son système de combat est intéressant** à étudier de par les changements et apports qu'il effectue sur la formule de ses prédécesseurs.



## Réception critique et mercantile

Le jeu se vend **en deçà des attentes** de Capcom, comparé à ses prédécesseurs, atteignant un peu plus de 350 000 unités vendues sur l'année 2006. Malgré son échec commercial, le jeu reçoit des critiques plutôt positives de la part de la presse sur différents aspects du jeu : l'ajout de nouveaux éléments de gameplay, son challenge proposé, ses graphismes et ses cinématiques. Pour autant le jeu ne fait pas assez de vente, une théorie émise par l'un des Game Producers chez Capcom en 2007 est le manque d'un personnage basé sur un acteur, un des traits importants de la série.

# UNE DERNIÈRE TENTATIVE

## L'ANCIEN UNIVERS

Onimusha 4 repart sur des **bases d'univers propres à la série**, un Japon féodal emprunt du folklore japonais. On remarque aussi un nouveau personnage pour cet épisode, qui n'est pas modélisé à partir d'un acteur, un trait caractéristique de la série. Le point le plus important de cette entrée pour la série et l'utilisation d'une caméra contrôlable par le joueur, la camera n'est plus situé dans un point du décors ou contrôle par le jeu. Cela met la camera au cœur de l'action qu'effectue le joueur, mettant en avant l'impact qu'il a sur le jeu.

## AMÉLIORATIONS

Onimusha 4 utilise les bases du gameplay de la série et y introduit des changements. Au fur et à mesure que le joueur avance dans le jeu et gagne de l'expérience, il peut s'en servir afin **d'apprendre de nouvelles habilités et obtenir des nouvelles attaques ou options défensives**. Il y a une plus grande importance des personnages secondaires pour le système, le joueur est chargé ici de les équiper et de les faire monter de niveaux, un élément très commun dans le genres RPG. Ces personnages secondaires vont ensuite combattre au côté du joueur en étant contrôlé par une IA, elle-même contrôlable par des commandes précises du joueur, ajoutant une dimension tactique au jeu.

## UNE BELLE TENTATIVE

On ne peut que reconnaître à Onimusha 4 d'avoir eu le courage d'essayer d'apporter de nombreux éléments à la série, essayant de la mettre plus dans l'air du temps et de prendre en compte les améliorations d'autres Hack'n'Slash de cette époque. Cependant, ce n'est pas assez pour que cette série parvienne à trouver son public. Le nom ne suffit pas à le démarquer des autres Hack'n'Slash et **Onimusha 4 se noie** dans le nombre grandissant des jeux du genre.

# God Of War 2

Mars 2007, Playstation 2, SCE Santa Monica Studio



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

À la fin du premier God of War, le joueur peut lire en noir sur blanc “Kratos will return”, une promesse tenue par Santa Monica deux ans plus tard. Durant la production, le studio subit une restructuration et c’est le lead animator du premier épisode, Cory Barlog, qui prend la tête du projet. Cette fois-ci, le jeu a pour but de nous proposer **une quête à plus grande échelle**, et de peindre un rôle plus important dans la mythologie pour le personnage de Kratos.

Au niveau du système, le studio recherche **un combat plus élégant** proposant au joueur une alternance régulière et pertinente entre les Glaives, la magie et les nouvelles armes. De plus la difficulté du jeu est revue à la hausse dans l’idée de proposer “un réel challenge” pour le joueur.



## Réception critique et mercantile

À l’image du premier épisode, cette seconde itération est **un succès commercial important**. Néanmoins le jeu vend légèrement moins avec un total de 4 Millions de vente. Pour les critiques le jeu maintiens parfaitement le niveau de qualité du premier jeu et se voit attribué la même note globale sur Metacritic (93/100). Cette fois-ci les graphismes, au milieu de bien d’autres éléments, sont tout particulièrement relevés comme étant impressionnant



# L'ÉPOPÉE

---

## CONTINUE

### GRÈCE ANTIQUE: LA SUITE

Au niveau de son scénario, GoW 2 continue directement l'épopée de Kratos à travers le panthéon. **Le travail de mise en scène et de narration est toujours aussi appréciable.** Ainsi, le jeu ne revendique aucune nouveauté mais se contente de peaufiner sa formule. Il faut tout de même noter que le Kinetica engine, le moteur interne de Santa Monica s'est grandement amélioré entre le premier et second épisode, permettant à l'équipe un workflow beaucoup plus efficace et sain, particulièrement en ce qui concerne le travail de la caméra durant les QTEs et phases exotiques.

### UN SYSTÈME RÉFLÉCHI

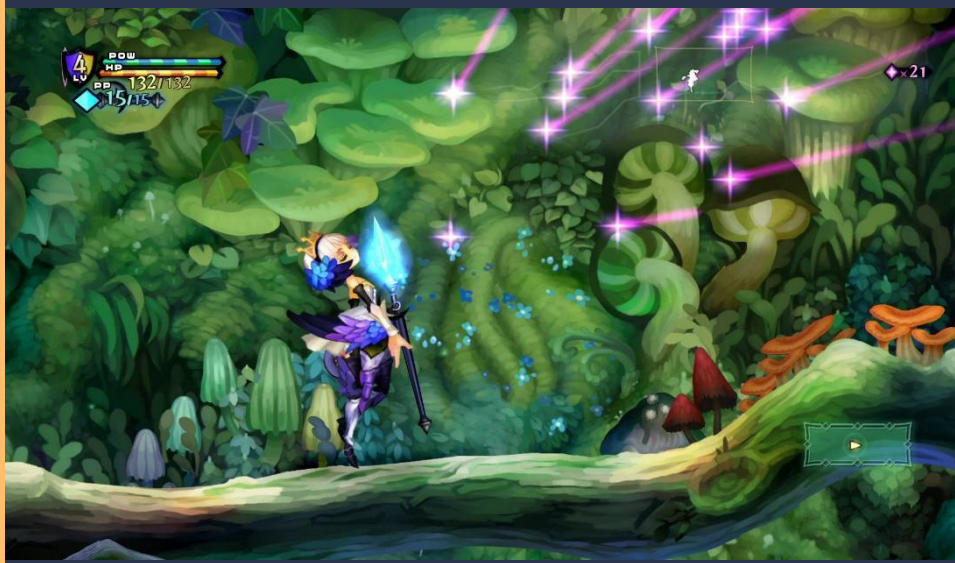
C'est au niveau de son système de combat que GoW 2 innove le plus. **Les développeurs se revendiquent d'une réelle réflexion autour de leur combat.** Le jeu voit ainsi l'apparition de plusieurs armes et de la possibilité du joueur d'alterner entre ces dernières afin de se créer des combos dévastateurs à la manière de Devil May Cry. De plus, l'utilisation des pouvoirs est bien plus importante toujours dans le but de motiver le joueur à se créer son propre arsenal au milieu d'un jeu particulièrement dense. En dehors de ces divers ajouts, le système reste fondamentalement le même, simple et efficace. Nous obtenons donc un système accessible avec de nombreuses déclinaisons, ce qui fait de GoW 2 un jeu très intéressant dans le monde des Hack'n'Slash portés par leur narration.

### DIVERSITÉ ET DIFFICULTÉ

Pour accompagner son système plus dense, **le jeu se veut maintenant plus dur.** Ainsi le joueur croise un bestiaire bien plus varié et robuste que dans le première épisode ainsi que des énigmes plus corsés pour venir ponctuer la progression du joueur. Nous retrouvons dans cette démarche une réflexion très proche des Beat'em ups traditionnels (notamment Double Dragon 2) : proposés une expériences de plus en plus dur qui force le joueur à comprendre et maîtriser tous les outils qu'il possède.

# Odin Sphere

Mai 2007, Playstation 2, Vanillaware



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Odin Sphere est directement inspiré par un autre jeu sur lequel George Kamitani a travaillé : Princess Crown. Ce dernier est à l'origine **un jeu en 2D de scrolling horizontal** disposant de fortes composantes inspirées des RPGs. Ce concept est repris et développé avec Odin Sphere. Aujourd'hui, beaucoup le considère comme une suite spirituelle à Princess Crown, autant en terme de gameplay quand terme d'intention de la part du Game Director.

Son gameplay étant un héritage direct des Beat'em ups en 2D, Odin Sphere va y apporter de nombreux ajustements rendu possible par les technologies, mais aussi avec le recul des années. À une époque où les Beat'em up sont principalement en 3D à travers les Hack'n'Slash, Odin Sphere choisi de **retourner au racine du genre** et de l'exploiter de manière moderne.



## Réception critique et mercantile

Le jeu se vend bien, il atteint même certains top de ventes durant sa sortie. Il s'écoule à environ 350 000 copie entre 2007 et 2008, permettant à Vanillaware de continuer de développer des jeux. **La critique acclame ses graphismes, son histoire ainsi que son gameplay**, malgré sa répétitivité dans ses combat et dans sa progression. Ayant donné un remake avec un succès commercial notable et ayant gagné plusieurs récompenses durant sa période d'exploitation, Odin Sphere s'impose comme une perle rare pour le Beat'em up.

# UN RETOUR AU SOURCE

## UN AUTRE UNIVERS

Les graphismes d'Odin Sphere, au-delà d'être techniquement impressionnant, font un remarquable travail pour caractériser les différents personnages et ennemis du jeu, chaque élément représenté à une utilité. Odin Sphere introduit aussi **un univers riche** en personnage jouable, chacun avec ses propres spécificités d'histoire et de gameplay. Tous les personnages possèdent leur propre arc narratif, chaque arc est lié avec les autres, créant un écosystème particulièrement intéressant.

## RPG, Beat'em up et Dungeon Crawler

Odin Sphere prends le pari d'utiliser le système de combat des anciens Beat'em up 2D. Afin de modernisé le genre, **Odin Sphere va mettre en scène de nombreux personnages aux gameplays différents**. Le jeu réutilise les challenges et dynamiques des anciens jeux comme le timing ou le placement, et y ajoute une composante de déplacement forte. Odin Sphere emprunte aussi aux genres du RPG et Dungeon Crawler. Les personnages débloquent des niveaux au fur et à mesure de la progression, et obtiennent, par ce biais, des compétences supplémentaires. Les niveaux sont organisés de manière à ce que le joueur puisse les explorer à sa guise pour récolter plus d'expériences et objets.

## 2D A L'HEURE DE LA 3D

Odin Sphere arrive à proposer **une expérience Beat'em up 2D réactualisé**, utilisant des éléments d'autres genres, à une époque où les codes sont écrit pour la 3D. Le jeu s'approprie intégralement les anciens codes et challenges des Beat'em ups traditionnels et va les mixer avec les codes des genres qu'il emprunte. Cela créer un jeu moderne, pertinent dans le paysage vidéoludique qui n'a aucun mal à trouver son public.

# Devil May Cry 4

Janvier 2008, PS3 / Xbox 360 / PC, Capcom



# INTRODUCTION

---

# ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Après le succès impressionnant du 3ème épisode, l'équipe de Devil May Cry décide de ne pas se reposer sur ses lauriers et **cherche un vent de fraîcheur** tout en considérant le changement de plateforme avec l'avènement de la Ps3 et de la Xbox360. Ainsi, un nouveau protagoniste voit le jour "Nero". L'idée derrière ce nouveau personnage est de proposer une abilité centrale à son design (le bras démoniaques) et de continuellement en renouveler les utilités durant le jeu. L'équipe explore donc une voie de design minimaliste qu'il n'avait pas jusqu'alors.

Cependant, durant le développement la crainte de la perte de Dante apparait. Il alors décidé de faire revenir le fils de Sparda et de proposer **un récit en deux points de vue**, Nero d'un coté et Dante de l'autre, ce qui fait de DMC 4 un projet définitivement ambitieux.



## Réception critique et mercantile

Cette fois-ci le public est prêt pour Devil May Cry 4 **et l'accueil à bras ouverts**, le changement apparent de protagoniste ne gêne absolument pas les ventes du jeu qui montent à 2 Millions en quelques mois, ce qui fait de lui le DMC le plus vendu lors de la première année. Les critiques, quant à elles, voient d'un très bon oeil la volonté de la série de rester difficile mais reproche au jeu beaucoup d'allez-retour et la superposition des deux histoires, ce qui amène tout de même le jeu à 84/100 sur Metacritic.

# UN AUTRE SUCCÈS POUR LA SÉRIE

## NERO & DANTE

Le jeu garde tous les traits ayant fait la renommée du troisième épisode mais vient ajouter à cela **une narration complexe** proposant une histoire avec plusieurs points de vue. En plus de cette particularité, DMC 4 propose le plus gros casting de toute la série faisant de lui un Hack'n'Slash particulièrement dense en terme de narration. Au cours du jeu, le joueur va être amené à **explorer de nombreux décors** tous plus fantastiques les uns que les autres, allant de la jungle aux châteaux enneigés en passant par des villes portuaires et bien sûr des architectures divines.

## PROFONDEUR PLUTÔT QUE DENSITÉ

Tout le système de combat de DMC 4 est **extrêmement complexe**, c'est impossible de noter en quelques lignes tous les ajouts que le jeu a fait à la série donc voici les principaux. Tout d'abord le personnage de Nero s'illustre par ses capacités offertes par le Bras Démoniaque, la plus notable d'entre elle est le grappin, principe très simple qui fait que le joueur peut attirer les ennemis vers lui. Le grappin est un système très intéressant qui permet d'ajouter un nouveau niveau de profondeur dans le système. Ensuite, Nero ne possède pas un panel d'arme varié contrairement à Dante mais possède plutôt des outils très complexes dont le Bras Démoniaque fait partie, c'est donc une nouvelle façon d'aborder le système qui est proposée : **profondeur plutôt que diversité**. Enfin, le système de scoring se perfectionne encore, maintenant le joueur ne va pas gagner les mêmes ressources selon sa performance l'obligeant ainsi à maîtriser les outils qu'il possède déjà afin d'en découvrir de nouvelles parcelles.

## GIT GUD

De nos jours, DMC 4 est connu pour une seule et unique raison, sa profondeur. Si à l'époque on a noté la louabilité de privilégier cette dernière par rapport à la densité, c'est **au fur et à mesure des années qu'on a compris l'étendu du système de combat** à travers de nombreuses techniques cachées aussi bien avec Dante qu'avec Nero (Just Combo, Jump Cancel, Charge Stocking, Distorted Combo, Air Raid etc...). Aujourd'hui le jeu est une cible de choix pour tous les power players fan d'exécution complètement abusive.

# Ninja Gaiden 2

Juin 2008, PS3/Xbox360, Team Ninja



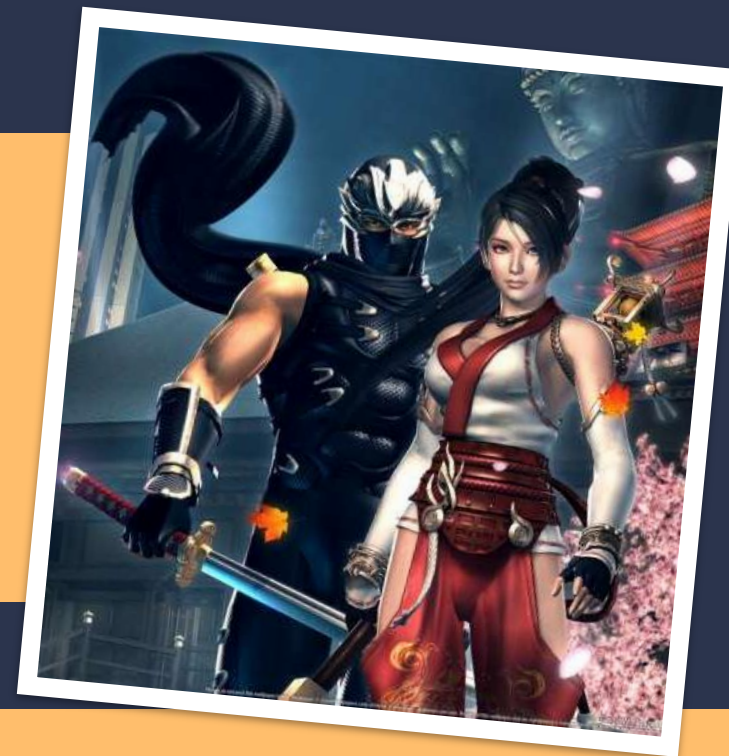


# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Team Ninja étant un studio relativement discret, **peu d'informations** sont disponibles sur le développement de Ninja Gaiden 2. Néanmoins on peut admettre que c'est le succès du premier épisode ainsi qu'une histoire sans conclusion qui a motivé l'équipe à réitérer l'expérience.

Ninja Gaiden va souffrir très brutalement de **son retard par rapport au marché**, si le jeu garde toujours ses forces, ses améliorations et "nouveautés" (comme nous le verrons dans la slide suivante) sont devenus des standards du genre pendant que l'équipe développait le jeu. Ce qui fait de lui une suite acceptable d'un premier jeu excellent.



## Réception critique et mercantile

Le jeu est sorti sous deux versions Ninja Gaiden 2 et Ninja Gaiden Sigma 2. Le jeu reçoit toujours de bonnes critiques quoi que **en deçà du premier épisode**, il monte ainsi à 81/100 sur Metacritic pour la première version du jeu. Il fait cependant des ventes très décevantes par rapport à ses prédécesseurs ne s'élevant qu'à 1,5 Millions d'exemplaires pour les deux versions cumulées.

# LE DÉBUT DE LA FIN

## UNE NARRATION DYNAMIQUE

Au niveau de son scénario, Ninja Gaiden 2 est la suite directe du premier épisode. Pour ce qui est de la narration, elle est maintenant grandement renforcé par des **QTEs et des phases de gameplay exotiques** proposant un moyen de renouveler l'expérience. De plus, dans la version Sigma du jeu, 3 nouveaux personnages (Rachel, Momiji et Ayane) deviennent jouables à travers un mode multijoueur de coopératif. Le jeu est appréciable graphiquement mais souffre de problèmes de lisibilités important durant les combats et ce notamment dû au nouveau système de démembrement.

## AJOUTS INTÉRESSANTS

Les combats de Ninja Gaiden 2 voient **deux ajouts particulièrement intéressants** s'implémenter au système global. Tout d'abord les démembrements, durant le combat, le joueur va pouvoir réaliser certains coups qui ont la propriétés de retirer un membre à son/ses adversaires. Ces attaques non pas pour effet de tuer les ennemis mais de réduire leurs possibilités permettant au joueur d'avoir un meilleur contrôle sur le combat et ce même contre des ennemis très robustes. Ensuite vient le système de Contre, le joueur a accès à un panel d'attaque durant lesquels Ryu va se stopper sur place pendant un court moment, si un ennemi tape le ninja durant cette période, il va être instantanément éliminé dans une cutscenes très courte. Finalement ces deux ajouts continuent de **supporter les challenges établis par le premier opus** tout en rajoutant un aspect de gestion intéressant à travers le démembrement.

## DÉMARCHE LOUABLE MAIS EN RETARD

Malgré sa difficulté accrue, **Ninja Gaiden 2 ne parvient pas à se trouver sa place** dans le marché. Toutes ses modifications sont intéressantes et pertinentes mais il subit bien trop violemment la comparaison : sa mise en scène n'est rien par rapport à ce qui a été établit par GoW 2, son système de combat est simple par rapport à Devil May Cry 4 et **un jeu focalisé sur les réflexes frustrés** les joueurs modernes qui cherchent une expérience plus maîtrisée et une courbe de progression moins punitive.

# Bayonetta

Octobre 2009, PS3 / Xbox 360, Platinum Games



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Bayonetta est le nouveau bébé d'Hideki Kamiya, que nous avons déjà croisé dans Viewtiful Joe et la création de DMC. À travers ce jeu, Kamiya veut revendiquer **la finalité de sa réflexion sur le Hack'n'Slash**. Pour ceci il prend tous les codes du genre qu'il a lui-même créés et va en proposer une interprétation extrême destinée à définir une fois pour toutes les forces et faiblesses de ce genre si particulier.

De nos jours, Bayonetta est reconnu comme un jeu très important pour le développement des Hack'n'Slashes à travers l'histoire du jeu vidéo. Que ce soit de part sa volonté de **faire avancer le genre** par une nouvelle interprétation des dynamiques ou à travers la **qualité de son système** de combat, le jeu est souvent cité en référence.



## Réception critique et mercantile

Lors de sa première sortie sur Xbox 360 et Ps3 le jeu parvient à vendre 1,5 Millions d'exemplaires, un chiffre honorable pour le studio qui ne brise cependant pas leurs attentes. Sur le plan des critiques, **le jeu est très bien reçu** pour son système de combat extrêmement propre lui permettant de glaner un 90/100 sur Metacritic pour la version 360 du jeu. Et ce malgré des reproches sur une histoire parfois confuse et une version Ps3 complètement en dessous de la version 360.

# LET'S

---

# DANCE

## UN JEU ÉPONYME

Tout le jeu tourne autour du personnage **Bayonetta accompagnée de thèmes poussés à l'extrême**, notamment la sexualité et la sorcellerie. Ainsi, durant la totalité du jeu, le joueur va pouvoir profiter d'une cohérence aussi bien à travers le système de combat que la narration. Nous trouvons donc des attaques soulignant la magie à travers des évocations à l'occulte autant que des cutscenes dynamique mettant en avant la sexualité décomplexée de Bayonetta. Cette prise de partie marquée n'est pas forcément au goût de tout le monde mais à la force de proposer un jeu cohérent de bout en bout.

## SIMPLICITÉ APPARENTE

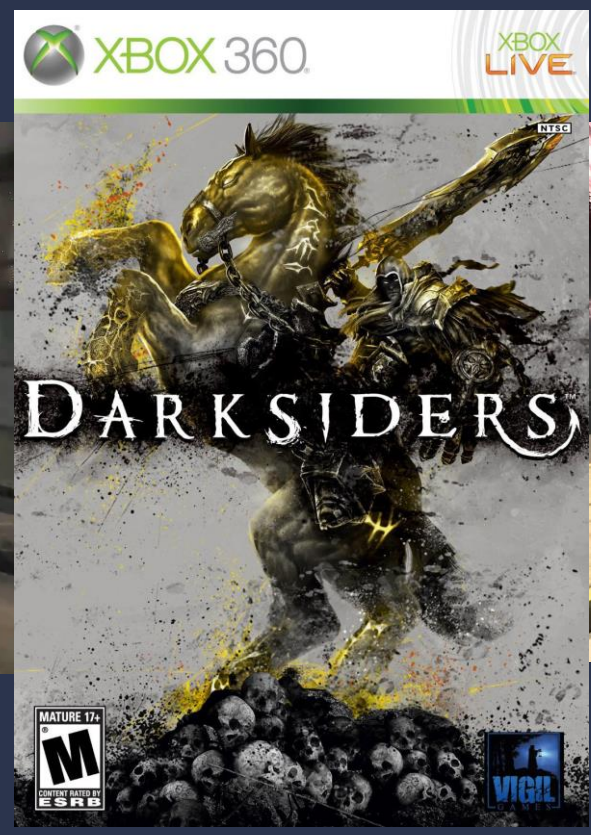
Le système de combat de Bayonetta est très simple, il reprend les bases établis dans la série Devil May Cry mais vient y apporter quelques **twists très intéressants**. En premier lieu vient le Witch Time, il n'existe qu'une seule option défensive dans Bayonetta, la dodge, cette dernière est beaucoup plus simple (un bouton) et efficace que dans tous les autres jeux du genre et surtout elle va permettre au joueur d'accéder au Witch Time. Quand le joueur réussit une dodge au dernier moment le temps se ralentit pour tout le monde sauf Bayonetta elle-même. Ensuite vient la transition entre les attaques à distance et les attaques aux rapprochés, si dans DMC les options sont clairement différenciés, ici le joueur peut simplement transitionner de l'un à l'autre en maintenant un bouton appuyé. Enfin, toute la dynamique Metroidvania de DMC disparaît pour laisser place uniquement à **un panel titanesque de possibilités** (entre toutes les combinaisons d'armes) pour le joueur.

## FANTAISIE

Bayonetta fait donc tout ce que fait DMC mais en propose **une alternative plus pertinente** par rapport aux challenges demandés au joueur. Le placement est motivé par des options de mobilités simple d'accès, le timing est motivé par des combos complexes que le joueur peut composer et l'observation est récompensé par le Witch Time qui permet de mettre en place les combos. Finalement, **tout dans Bayonetta vient servir la fantaisie** présentée par le jeu dès la première cinématique, une sorcière sur-puissante, déjantée et tout le temps en maîtrise.

# Darksiders

Janvier 2010, PS3 / Xbox 360, Vigil Games



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Darksiders utilise l'un des iconiques 4 cavaliers de l'Apocalypse comme protagoniste, War. Utilisant **la mythologie biblique** pour créer un univers fort et connu d'un grand nombre de joueurs, Darksiders reste néanmoins un jeu dont le système de combat est un élément central. Le joueur peut rencontrer quelques puzzles et par moment des plateformes, mais la majorité de l'action se passe entre War et ses ennemis. Il emprunte des éléments de gameplay à Devil May Cry, God of War et The Legend of Zelda.

Utilisant une figure forte de l'imagerie collective tel que War, Darksiders propose une expérience où le joueur va être mis dans **une position de puissance par rapport au monde**. Néanmoins, le jeu requiert que le joueur surpasse les différents challenges du jeu en maîtrisant le système de combat mis à disposition, le rapprochant des fortement du Beat'em up.



## Réception critique et mercantile

Le jeu rencontre **un franc succès commercial** et vend plus d'un million de copie à l'international. Darksiders reçoit aussi des critiques positives sur différents aspects du jeu, particulièrement sur son gameplay, l'univers et le Voice acting. Le jeu réussit le pari de mélanger des éléments de différents genres, et ce en conservant un combat très attrayant pour les joueurs et la presse. Le jeu a par ailleurs eu une suite nommée Darksiders 2, où le joueur incarne Death cette fois-ci.

# UN JEU BON ET HONNÊTE

## L'IMAGERIE BIBLIQUE

L'utilisation de l'imagerie biblique permet à Darksiders de **caractériser très rapidement** son personnage principal. Si l'on contrôle War, l'avatar même de la guerre, alors le joueur attend naturellement de faire des actions très impressionnantes voire impossibles pour un simple mortel. L'utilisation du monde humain crée un rapport d'échelle qui aide cette caractérisation et relativisation du pouvoir de War. L'idée est d'établir une échelle entre le monde du cavalier et le notre, celui des humains.

## LE COMBAT AU CENTRE DE WAR

La majeure partie des problèmes que rencontre War durant sa quête sont divers ennemis, auquel il doit faire face. Le système de combat est donc naturellement au centre même du jeu. On y retrouve ici les dynamiques fortes du genre du Hack'n'Slash: challenges de timing, placement, demande de maîtriser le système afin de pouvoir se battre, etc... Mais on trouve aussi de **nombreux gameplays mélangés** au combat comme de la plateforme ou du puzzle, et une architecture de niveau très proche de jeux comme The Legend of Zelda créant un mélange intéressant pour le joueur.

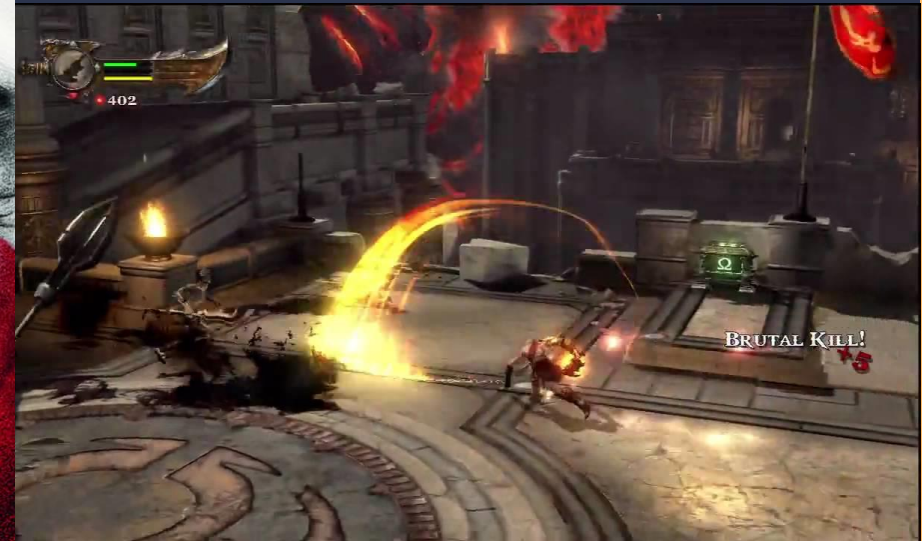
## UN MÉLANGE RÉUSSIT

Darksiders est un mélange de gameplay réussi, entre le cœur du jeu Hack'n'Slash, un univers grandiose comme God Of War et des puzzles tel que présent dans The Legend of Zelda. Cette idée de mélanger des genres connus en mettant le Hack'n'Slash comme centre d'attention pour le joueur est une idée qui sera, et est encore aujourd'hui, fortement exploitée et améliorée. Darksiders est en somme un bon jeu possédant un système de combat simple, il ne révolutionne rien, mais démontre un savoir-faire poussé qui rends le jeu agréable.



# God Of War 3

Mars 2010, PS3, SCE Santa Monica Studio



# INTRODUCTION

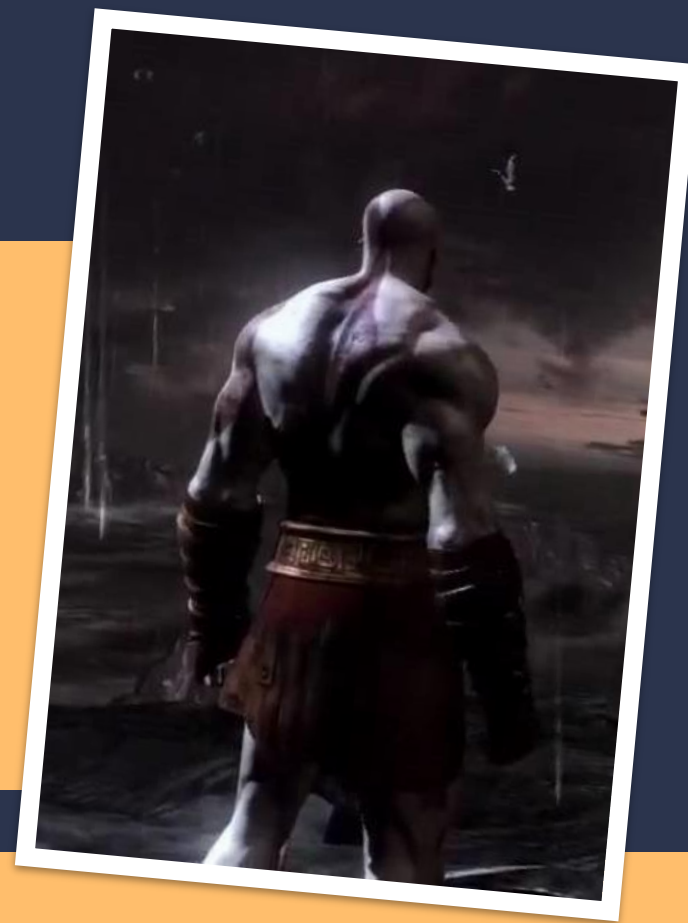
---

# ET RÉCEPTION

## Contextualisation

God of War 3 est la suite et conclusion de l'odyssée de Kratos, à ce titre le jeu ne subit pas de changement notable dans son système, il se contente de proposer une **narration extrêmement solide** avec un gameplay efficace.

Le jeu subit beaucoup de changement durant son développement, notamment pour les pôles graphiques et dû au passage de la Ps2 à la Ps3. Ainsi, on note des **évolutions particulièrement importantes en terme graphique**. De plus, et pour des raisons qui ne seront jamais expliqués, le Game Director change en cours de production, Barlog laisse place à Stig Asmussen (anciennement Lead Environement Artist). Ce changement n'aura cependant pas un impact drastique sur la direction du jeu.



## Réception critique et mercantile

Le jeu devient rapidement l'épisode le plus vendu de la série s'écoulant à plus de 5 Millions d'exemplaires. L'accueil critique est, quant à lui, à la hauteur des deux épisodes précédents, le jeu parvenant à glaner un 92/100 sur Metacritic. Ainsi, la critique comme les joueurs se retrouvent à **acclamer cette fin pour une série devenue culte** dans le monde du jeu-vidéo.

# LA CONCLUSION D'UNE ÉPOPÉE

## LA FIN

God of War 3 est la conclusion parfaite de la trilogie initiée par le premier épisode. Si cette itération ne revendique toujours aucuns ajouts drastiques à la narration, **le niveau de finition et un travail exemplaire sur la conclusion** du scénario fait de God of War 3 une excellente suite.

## CHANGEMENTS MINEURS

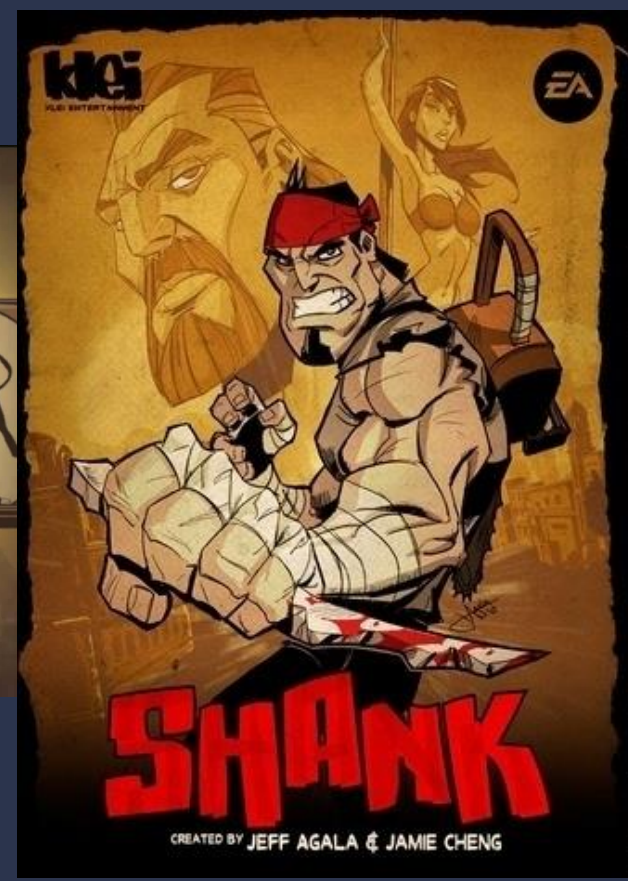
Tout comme le reste du jeu, **le système de combat n'est pas remanié**, il prend simplement les bases établis par le 1 et les ajouts du 2 pour en faire une version toujours plus propre. Seul addition vraiment notable est l'apparition d'une action (Ranged-Grab) proposant une nouvelle approche du combat rappelant fortement le grappin de Nero présent dans Devil May Cry 4. Ensuite, autre modification mineur, les armes sont maintenant directement liées à des pouvoirs, il n'y a plus de différenciation notable entre les deux, une arme vient avec une attaque légère, une attaque lourde et un pouvoir. Ces deux éléments servent donc uniquement à proposer un combat plus jouissif et cohérent mais ne le révolutionnent en rien.

## BRUTAL

Nous allons profiter de ce dernier épisode de la première trilogie pour nous pencher sur la brutalité de God of War. Un élément ayant activement participé au culte mais aussi aux polémiques développés autour du jeu est son **approche de la violence**. Kratos ne fait pas dans la demi-mesure quand il s'agit de massacre, ainsi le joueur va pouvoir profiter de cutscenes, QTEs ou tout simplement de séquence de gameplay dans lesquels il va voir notre dieu de la guerre broyer avec ingéniosité ses ennemis. Que cette démarche ait uniquement pour but la jouissance du joueur et la fluidité du gameplay ou revendique un propos motivant la violence est un débat qui est loin de se limiter à God of War, cependant le jeu est une cible de choix pour la réflexion.

# Shank

Août 2010, PS3, Klei Entertainment



# INTRODUCTION

---

# ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Le scénario de Shank est écrit par Marianne Krawczyk, co-créateur de la série des God of War. L'idée de départ du jeu était une « **Ode à Double Dragon avec une pointe des film de Tarantino à l'intérieur** » selon les mots du CEO de Klei Entertainment James Cheng. Shank s'inspire en effet des Beat'em up 2D de l'époque de Double Dragon mais essaye de moderniser la formule en elle-même, sans pour autant la mixer avec d'autres genres tel que la fait Odin Sphere.

Shank reprend des **mécaniques et éléments iconiques des Beat'em ups 2D** : la coopération, techniquement de grappe pour le personnage principal, vie des ennemis affiché dans le HUD, armes spéciales temporaires à ramasser etc... Et tente de les introduire dans un jeu possédant un scénario fort, ce qui en fait un objet d'étude intéressant.



## Réception critique et mercantile

Le jeu est un succès commercial pour Klei Entertainment, il vend plus de 40 000 copies du jeu au cours de l'année 2010, et reste **Top 20 du Xbox Live Arcade** durant le mois de Septembre. Le jeu reçoit des critiques mitigées de la part de la presse spécialisée. Les critiques s'accordent sur la **qualité impressionnante des graphismes et des animations** du jeu ainsi que de leur implémentation avec les séquence de gameplay. Mais le gameplay répétitifs et la courte durée de vie sont les points négatifs de Shank.

# UNE BELLE ODE

## ART & SCÉNARIO

En faisant appel à l'auteur, Marianne Krawczyk, Shank veut mettre en avant son scénario et son personnage dans un univers créer sur mesure afin de lui donner toute son importance. Le jeu utilise **le scénario comme vecteur d'intérêt** pour la partie coopération, car elle permet de relever et de développer le personnage principal. L'ambiance Western moderne, sale, rappelant vaguement le combat de rue de l'époque de l'arcade, est mis en valeur par des décors et des animation en 2D très détaillées. Cela permet de caractériser de manière forte les différents personnages du jeu, que ce soit le personnage principal, les boss ou encore les ennemis de base.

## HÉRITAGE

Shank hérite principalement du gameplay des Beat'em ups 2D de l'arcade, on retrouve les mêmes **dynamiques de placement, de timing et de commit** mises en place. Le système de combat se traduit principalement par des combos d'arme et des prises, que l'on retrouve dans les jeux 2D de l'arcade. Shank introduit ici des armes à distance, ainsi qu'une attaque pour sauter sur les ennemis, proposant de nouvelles options dynamiques pour le genre, particulièrement sur le combat à distance. On y retrouve aussi une fluidité accrue au travers du jeu, il est rapide et nerveux mais n'offre pas toutes les options de mouvement aux joueurs, l'esquive n'est pas présente par exemple.

## UN TRÈS BEAU TRAVAIL

Shank brille par ses graphismes qui illustrent parfaitement les différentes situations de jeu : de la séquence scénaristique, des environnement transportant le joueur ou encore les animations de combat transmettant le sentiment de puissances et l'utilité de l'attaque. Pourtant, malgré les ajouts d'éléments de gameplay que fait Shank et la lisibilité du combat, il reste trop proche des systèmes de combat des anciens Beat'em up 2D et souffre d'un **sentiment de répétitivité** déplaisant pour les joueurs de son époque.

# LES HEURES SOMBRES

Les Hack'n'Slashes perdent leur momentum, notamment à cause de l'émergence de jeux d'Action-Aventure, d'une difficulté désuète et d'un manque de renouvellement. Il devient alors un **genre destiné à une niche**, et même si de nombreuses tentatives d'innovation voient le jour durant cette période, le genre ne parvient plus à toucher le grand public. Voici donc les caractéristiques de cette période :

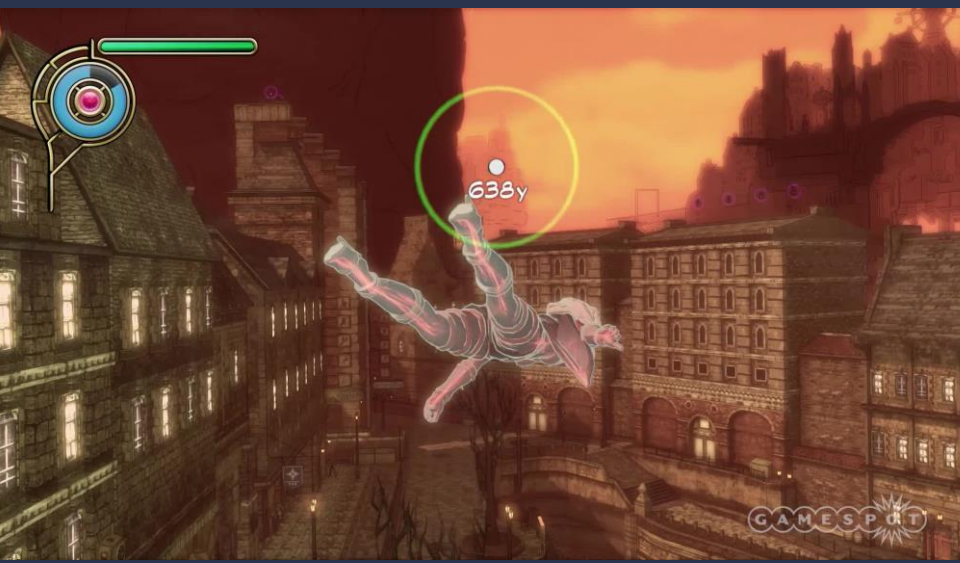
Des **suites décevantes**, c'est durant cette période que l'on trouve des jeux tels que GoW: Ascencion, Ninja Gaiden 3 ou encore DmC. C'est à dire des suites honorables mais qui n'ont pas l'aura de leurs pères.

Une **recherche d'identité** à travers des innovations trop fermés sur le genre ou, totalement à l'inverse, trop dilué à travers des genres plus populaires.

Des **univers très originaux** peut-être trop originaux. Durant cette période le travail sur la Direction Artistique et la narration est très important. Cependant cette démarche est trop exotique pour atteindre le grand publique.

# Gravity Rush

Février 2012, PS Vita, Project Siren





# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Si le Game Director du jeu, Keiichiro Toyama, est considéré comme un Game Director de jeu d'horreur (suite à son travail sur les séries des Silent Hill et Siren), son idée de Gravity Rush est plus ancienne encore que son travail sur ces séries. Cependant, l'idée reste très longtemps dans les placards et ce n'est que après ces différentes réalisations qu'il est amené à travaillé sur le projet. Il voit ça comme une occasion pour **s'affirmer comme un Game Director polyvalent**, et pas seulement un maître de l'horreur.

Si Gravity Rush n'est pas premièrement considéré comme un Beat'em up, la proportion que prend le combat pique notre curiosité. **La mécanique principale ainsi que son utilisation** au sein du combat est intéressante et est un ajout rafraichissant pour le genre !



## Réception critique et mercantile

Le jeu en lui-même s'est vendu à plus de 200 000 exemplaires sur PS Vita. Nous ne savons cependant pas si l'on doit attribuer ce petit chiffre de vente aux faibles ventes de la console. Le jeu a été **bien reçu à sa sortie**, les critiques aiment particulièrement son style graphique, le personnage de Kat et son évolution, mais les critique négatives portent sur le gameplay et les contrôles du jeu. La singularité et l'extravagance de son gameplay en font un jeu apprécié encore aujourd'hui par un public divers, allant d'amateurs de puzzle, aux aficionados de Hack'n'Slash.

# UN OVNI

## POUR LE BEAT'EM UP

### UN AUTRE STYLE

Le monde, l'univers et autres système sont ici **au service de la mécanique** qu'est la gravité. La ville séparée en différents îlots flottants permete au joueur de s'exprimer à travers sa maîtrise de la gravité. Le caractère candide du personnage principal invite le joueur à prendre son temps et à passer un bon moment dans le jeu en utilisant la mécanique.

### UN AUTRE GAMEPLAY

Le système de combat de Gravity Rush n'est pas au centre du jeu, il est un composant d'un ensemble de gameplay utilisant la mécanique de Gravité. Néanmoins, son utilisation répété au court du jeu, particulièrement pour les combats de boss, le mets suffisamment en avant pour considérer son **système de combat comme pertinent** et nécessaire à l'expérience. L'utilisation est ici très simple, et réponds le plus souvent au type d'ennemi que l'on attaque, c'est un comportement très systémique : si tel alors tel. On peut donc reconnaître que le combat, tout comme le reste du jeu, est au service de la mécanique.

### UNE SINGULARITÉ POUR LE GENRE

Gravity Rush n'est pas un Beat'em up, et n'a pas été développé comme tel, pourtant, en étudiant le combat et sa relation avec la mécanique du jeu, on peut y trouver des **pistes de réflexion intéressantes** pour le genre. Son utilisation d'une mécanique atypique comme point de départ pour la création d'un système de combat est aussi une démarche à noter et de laquelle le genre pourrait se servir pour faire évoluer les choses.

# Ninja Gaiden 3

Mars 2012, Ps3/Xbox360, Team Ninja



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Une fois de plus, il existe peu d'informations sur le développement de ce dernier épisode. La plus grosse information est le fait que le Game Director, Tomonobu Itagaki, se **retire du développement du jeu pour laisser place à deux nouvelles figures**, Fumihiko Yasuda et Yosuke Hayashi. Les raisons de ce changement sont inconnus.

**Cette conclusion à ce pan de la série des Ninja Gaidens next-gen est calamiteuse.** Si le second épisode souffre simplement d'un mauvais timing dans l'industrie, Ninja Gaiden 3 fait la même erreur mais perd en plus ce qui faisait la force de la série...



## Réception critique et mercantile

Le jeu reçoit des **critiques très mixtes** et ne parvient pas à dépasser le 60/100 sur Metacritic, ce qui fait de lui le pire épisode de la série en général. En plus de cette performance le jeu ne se vend que a 0.7 Millions d'exemplaires toutes versions confondues des chiffres déplorables qui vont demander plusieurs années à la série avant de se relever. En dehors d'une version Wii U honorable de Ninja Gaiden 3, les épisodes qui vont suivre ne prendront plus comme base le Hack'n'Slash AAA style Devil May Cry mais une version d'action-platforming plus modeste dont Ninja Gaiden Yaiba sortie en 2014 est le principal représentant.

# LA MORT

---

## D'UNE SÉRIE

### DU BIEN ET DU MOINS BIEN

**Ninja Gaiden 3 tente, encore avec du retard, de se calquer sur ses paires.** À ce titre il abandonne des niveaux ouverts pour se focaliser sur des niveaux totalement linéaire à la manière d'un God of War. En plus de cela, le jeu garde ses cutscenes de bonnes factures ainsi que quelques phases de gameplay exotiques. Le traitement de la narration est toujours honorables mais le jeu souffre d'une expérience très courte et d'une fin qui a laissé plus d'un fan sceptique. Ainsi, nous obtenons une forme alternant de moyen (mise en scène) à médiocre (linéaire et court) avec un fond sur la même gymnastique.

### UN SYSTÈME QUI S'APPROFONDIT

Au niveau de son système de combat, **Ninja Gaiden 3 introduit 3 nouvelles dynamiques.** Tout d'abord un mode execution dans lequel le joueur dans une phase en Slow-Motion et lui donne l'occasion de découper son adversaire comme il le désire, un ajout plus cinématographique que réellement propre au système de combat. Ensuite vient la possibilité de tirer et planter des kunais afin de prendre appuie dessus et de s'élancer vers les ennemis, ajout intéressant d'une dynamique de déplacement originale permettant au joueur de s'exprimer. Enfin, les "techniques ultimes" présents dans les anciens jeux de manière très secondaire reviennent avec cette fois-ci une réelle réflexion sur leur utilisation. Ces attaques vont alors proposés des séquences durant lesquels Ryu se transforme et gagne une série de capacités spécifiques.

### UN JEU QUI RENIE SES ORIGINES

Ninja Gaiden 3 propose une narration potable avec un système de combat qui s'améliore cependant le problème réel du jeu vient d'ailleurs. **Ce dernier devient facile et propose une expérience linéaire.** Cette volonté de rendre le jeu facile fait alors ressortir le manque de profondeur du système, si l'on perd la rigueur inhérente du jeu, il ne reste plus aucun challenge intéressant et le jeu perd son charme. Ajouté à cela la linéarité et vous obtenez un jeu décevant aussi bien pour les fans de la première heure que pour les nouveaux arrivants.

# Dmc : Devil May Cry

Janvier 2013, PS3 / Xbox 360, Ninja Theory



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Lorsque que Capcom décide de ressortir un jeu Devil May Cry, ils n'ont pas l'objectif de créer une continuité à la série déjà existante, mais bien de la reboot. Cette démarche vient avec une volonté précise : **prendre une direction différente et se démarquer du marché actuel** mourrant du Beat'em up. C'est Ninja Theory qui est choisi pour cette tâche, le studio ayant impressionné par leur travail sur le jeu Heavenly Sword, Capcom place donc l'une de leur série phare entre leurs mains.

Cette volonté de Ninja Theory de vouloir se différencier de la série tout en gardant les intentions initiales fait de DmC : Devil May Cry un jeu important dans le paysage des Hack'n'Slash. La manière qu'il a de présenter et **d'utiliser ses mécaniques afin de redémocratiser la série** et le genre fait de lui un cas particulièrement intéressant.



## Réception critique et mercantile

À la sortie du jeu Capcom estime 2 millions de vente, cependant ce chiffre est revu à la baisse avant la fin de l'année fiscale. Mais même cette prévision s'avère fautive, le jeu ne parvenant à atteindre les 1,8 Millions d'exemplaires vendus que en Juin 2016. Capcom déclarera tout de même que le jeu a fait **des ventes satisfaisantes**. À son annonce, le jeu fait couler beaucoup d'encre de la part des fans, le redesign de Dante ainsi que la focalisation supposé autour d'ateliers de plateformes est très mal vu de la part de la communauté (avec des relents de DMC 2). Cependant le jeu **fini par trouver son public** particulièrement à travers son système de combat simplifié et sa direction artistique.

# UNE TENTATIVE DE RESURRECTION

## MISE SCÈNE - MADE IN NINJA THEORY

La volonté de se différencier par son univers et personnage est un aspect majeur et fort de cet opus, et cela passe grandement par **la mise en scène**. Cette mise en scène se déroule notamment dans les combats, qui sont bien plus cinématisés, ainsi le joueur peut apprécier des poses et mouvements de caméra soulignant l'action. Mais aussi à de nombreux moments pour mieux habiller la narration. Tout cela sert un but précis : offrir au joueur une expérience à part entière autour de dynamiques cinématographiques afin de caractériser Dante comme son univers.

## ACCESSIBILITÉ

DmC garde bien sûr (et contrairement à ce qu'il pouvait laisser penser dans ces premières images) l'intention initiale du Beat'em up : le combat. De plus il met en avant l'héritage de sa série par **un accent prononcé pour un combat très aérien**. Là où il cherche à se différencier du reste du genre est par son accessibilité. Afin d'offrir une porte d'entrée dans le genre, DmC va venir piocher dans divers jeux pour y trouver ses mécaniques (l'esquive de Bayonetta, le grappin de DMC 4 etc...). Le jeu introduit quand même plusieurs éléments visant avant tout à proposer un système simple, on peut citer par exemple la présence d'un bouton pour envoyer directement les ennemis dans les airs et aller les chercher, ainsi que des ennemis plus faibles en général. Nous avons tout de même un jeu qui garde une forte profondeur de gameplay caractéristique au genre et propose au joueur une expérience principalement tournée autour du combat et le plaisir que le joueur a à maîtriser ce dernier.

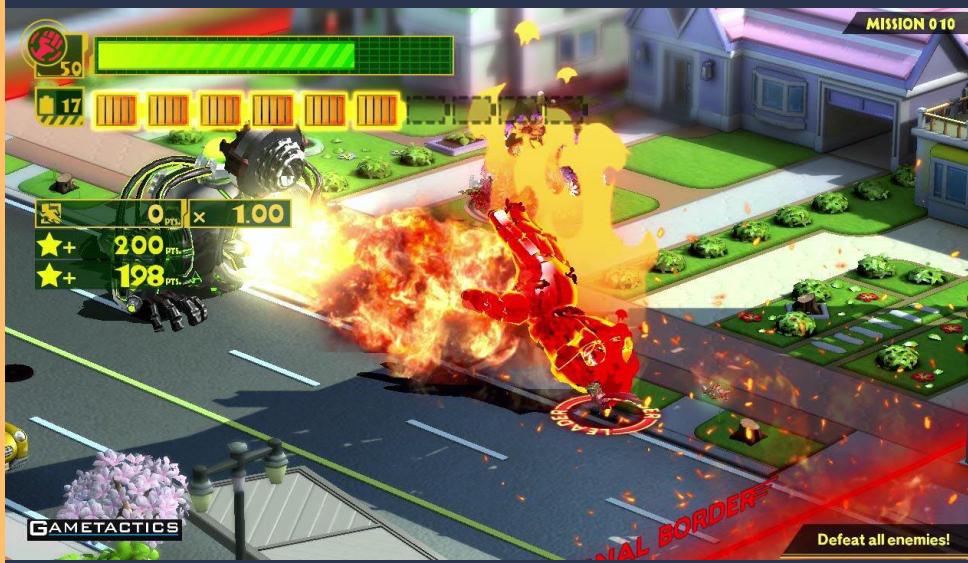
## SYSTÉMIQUE

Les armes et leurs options ont toujours été un élément très important de la série et plus généralement des Hack'n'Slashes. Cependant Ninja Theory prend une voie très particulière dans le développement du jeu. Ils décident de proposer **une approche systémique** à la chose, ainsi certaines armes vont servir contre certains ennemis et être inutiles contre d'autres. Les ennemis sont donc pensés pour qu'il soit analysé afin que le joueur réponde non-plus simplement aux challenges propres au genre mais aussi à des dynamiques propres aux puzzle games (résoudre un problème d'une manière précise).



# The Wonderful 101

Août 2013, Wii U, Platinum Games



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Le projet qui allait devenir The Wonderful 101 a commencé à être imaginé par le président de Platinum Games, Tatsuya Minami, qui voulait utiliser **plusieurs héros au sein d'un même jeu**. Ainsi, même si Nintendo, produisant le jeu, était sceptique par rapport à la mécanique, le projet se développa sous la forme d'un jeu basé sur une assemblée de héros se mettant en formation pour créer des armes. Le tout dans un style de comics américain mélangé à l'univers des Super Sentais.

The Wonderful 101 utilise la core feature de la Wii-U, le Gamepad, et décide de le mettre au centre de du système de combat. À partir de ces quelques prédicats, le jeu possède une aura propre qui le rend hors du commun pour le paysage des Hack'n'Slashes. Platinum va donc proposer ce titre comme **une expérimentation autant pour la console que pour le genre**.



## Réception critique et mercantile

Le jeu s'est vendu à 380 000 exemplaires à travers tous les pays, sans pour autant briser des records, ses **ventes sont honorables** considérant sa console de sortie. Les critiques de The Wonderful 101 sont plutôt positives, particulièrement sur son univers déjanté. L'idée de dessiner sur le l'écran du gamepad de la Wii U pour créer des armes est reçu avec enthousiasme. C'est la caméra et les graphismes clairement en deçà du marché qui lui font défaut.

# UN GAMEPLAY

## HORS DU COMMUN

### JUSTICE LEAGUE

Le jeu veut se caractériser par **un univers de super héros tout droit tiré des sentais et comics américains**. Pour marquer cela, le lien gameplay et univers est au centre de l'expérience. Étant le commandant d'une unité de super héros, le joueur découvre et recrute des assistants au fur et à mesure du jeu ce qui a pour but d'améliorer et d'augmenter ses possibilités. Il se dégage alors un forte plaisir, celui de contrôler une « mini » Justice League s'entraînant pour résoudre des problèmes, que l'on va graduellement agrandir en collectant d'autres assistants au fils du jeu.

### DESSINER POUR DOMINER

Une des intentions principales de The Wonderful 101 est celle d'un **changement de paradigme**, celui de découper l'action entre l'écran principale et le GamePad de la Wii U. Cette idée se retrouve dans le combat, qui est montré à l'écran, et les dessins que le joueur va réaliser sur le Gamepad pour former ses armes (qu'il va ensuite utiliser). Un autre point important du jeu est le fait de **contrôler de nombreux personnages en même temps**, pour réaliser cela le joueur déplace le héros commandant, et le reste de l'équipe suit ce commandant et réalise les actions demandées par le joueur, notamment à travers les dessins du Gamepad. The Wonderful 101 est un jeu où le **challenge d'exécution** est poussé très loin car l'alternance entre les inputs manette (de déplacement et d'attaques) et le fait de dessiné est particulièrement compliqué. Il en découle alors un vrai plaisir au sein du combat, le plaisir d'une maîtrise d'un système exigeant, un thème récurrent dans les Beat'em ups comme dans les Hack'n'Slachs.

### UN PROBLÈME, UNE ARME

Un aspect annexe notable du jeu est le **travail important sur les puzzles**, ces derniers utilisent les mêmes commandes (du Gamepad) que les combats, amenant une fois de plus cet outil si particulier de la Wii U sur le devant du gameplay. De plus, le joueur va régulièrement rencontrer des ennemis s'apparentant à des mini-boss contre lesquels il va devoir réfléchir et trouver la manière la plus optimal de les combattre. Ici, les armes répondent plus à des problématiques systémiques qu'un moyen pour le joueur de s'exprimer.

# Bayonetta 2

Septembre 2014, Wii U, PlatinumGames



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Avec les ventes du premier Bayonetta, Hideki Kamiya n'était pas certains que le jeu aurait une suite. Leur contrat avec Sega désormais fini, Platinum Games ne pouvait pas prendre sur eux le coût de développement de la suite d'un jeu comme Bayonetta. C'est alors Nintendo qui propose au studio des fonds, en échange d'un contrat d'exclusivité sur la série. Platinum Games accepte et démarre alors le développement. Le jeu reste un **Hack'n'Slash pur souche**, et va principalement itérer sur la formule du premier jeu.

Bayonetta étant **l'un des plus grand pilier du Hack'n'Slash moderne**, il est alors difficile de ne pas parler de sa suite, Bayonetta 2. Cette suite met toujours le combat en son centre, mais se permet des améliorations sur le gameplay du premier jeu ainsi que l'ajout de la coopération.



## Réception critique et mercantile

Bayonetta 2 (Wii U) fait des **vente moyennes**, un peu plus de 300 000 exemplaires. Mais le jeu est porté sur Nintendo Switch compensant les ventes de la version Wii U. **Le jeu est très bien reçu par la presse et le public**. Le raffinement du gameplay, des graphismes, et de la qualité global du système de combat et du personnages de Bayonetta sont très appréciés. Certains éléments, comme les QTEs punitifs du premier jeu sont retirés aux plaisirs des joueurs.

# LE RETOUR DU GÉANT

## PLUS DÉVELOPPÉ

En reprenant la base du premier jeu, cet épisode propose une **caractérisation et une narration encore plus marquée**. L'histoire est aussi une suite directe du premier, permettant d'en découvrir plus sur l'univers et les personnages. Le jeu se permet tout de même d'introduire de nouveaux personnages. Bayonetta 2 reste dans la lignée de son prédécesseur, et garde un univers et des actions en constantes exagérations, afin de rester dans cette ambiance décalée.

## PLUS D'ARMES

Bayonetta 2 reprend le système de combat mis en place par l'opus précédent, et va y appliquer deux intentions : **l'accessibilité**, afin qu'il soit plus facilement utilisable par les joueurs, et **le contenu**, proposant un jeu encore plus dense que le premier. Il en résulte des contrôles plus propres. Le jeu est globalement moins punitif et laisse plus de marge d'erreur au joueur. Enfin, le joueur a accès à de nouvelles armes et de nouveaux combos, ainsi que de nouveaux personnages jouables.

## ITÉRER SUR LE SOMMET DU HACK'N'SLASH

Si Bayonetta 2 ne réinvente et ni ne redéfinit le Hack'n'Slash comme l'avait fait son aîné, **il itère sur une base solide continuant donc d'explorer la voie ouverte**. On y sent aussi un travail plus poussé et raffiné sur le système de combat qui retire une partie du challenge notamment en terme d'exécution, ceci dans le but de se plier au public cible de la Wii U.

# LE RETOUR

Après 7 ans d'absences des étagères, le **Hack'n'Slash fait son retour** plus grand que jamais. Dans un paysage vidéoludique en pleine révolution, à travers la remise en cause des codes (difficulté, vecteur de motivation du joueur, narration etc..) et de la manière d'apprécier les jeux (E-sport et Twitch), le Hack'n'Slash récupère ses lettres de noblesses. Voici donc les caractéristiques de cette nouvelle ère :

Le **retour de licences phares et la naissance de nouvelles IP** très fortes. Le genre parvient élégamment à piocher entre le vieux et le neuf créant un intérêt aussi bien pour les fans de la première heure que le public actuel.

Le genre trouve enfin **un équilibre** pertinent avec les autres genres au sein d'un même jeu. Ce qui donne naissance à des expériences exotiques mais qui répondent à une réelle demande.

Des systèmes de combat centraux qui vont très souvent venir **servir un propos** plus général, une réflexion sur le genre, qu'il soit en terme de narration ou de Game Design.

Le **genre est plus libre**, beaucoup des jeux récents assument des éléments très particuliers hors des tendances admises par les éditeurs, laissant ainsi les développeurs s'exprimer.

# Gravity Rush 2

Janvier 2017, PS4, Project Siren





# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

La production de Gravity Rush 2 commence dès que celle du premier opus est finie. **Le jeu reprend ainsi les bases établis** par ce dernier. Afin de faire le lien scénaristique entre le deux jeux, une série d'animation, nommé « Gravity Rush : The Animation ~ Overture ~ » est produite par le Studio Khara. Le jeu reprend énormément de mécaniques, et les adapte au nouveau support qu'est la PS4, permettant plus de complexité et de profondeur pour les éléments de gameplay.

Gravity Rush 2 reste dans la ligné de son prédécesseur, autant dans ses intentions que dans le gameplay. On y trouve cependant **un système de combat plus développé**, avec plusieurs possibilités offertes au joueur. Il est donc intéressant d'étudier comment cette suite prend appuie et améliorer la formule du précédent jeu.



## Réception critique et mercantile

Gravity Rush 2 **ne rencontre pas vraiment de succès commercial**, n'écoulant qu'environ 320 000 exemplaires du jeu sur Playstation 4. Le jeu est cependant agréablement reçu par le public et la presse, Gravity Rush 2 surpasse le premier en de nombreux aspects. La stylisation et les graphismes sont mis en valeur par les critiques, les personnages, ainsi que les nouveaux éléments de gameplays avec la gravité sont tout autant appréciés. La caméra est le point faible de Gravity Rush 2, avec des interactions dans les endroit confinés désagréables pour l'expérience du joueur.

# UNE SUITE PLUS BEAT'EM UP

## EXTENSION DU MONDE

L'univers de Gravity Rush est toujours **designé autour de la mécanique principale** de la série : la gravité. Pour cela on retrouve toujours de hauts immeubles sur des îles flottantes, mais le thème est ici plus festif et joyeux pour coller à l'univers et donner une bonne ambiance au jeu. Le mode photo, rapidement disponible, ainsi que les diverses interactions que propose le jeu solo et multijoueur donne une caractérisation supplémentaire au personnage et à l'univers.

## PLUS DE COMBAT

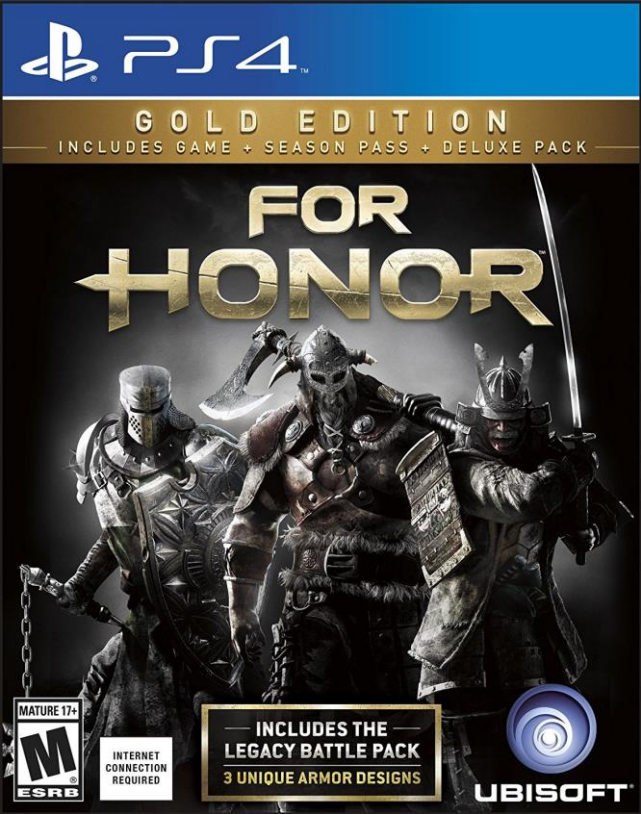
Gravity Rush 2 se démarque de son prédécesseur en proposant des **contrôles plus travaillés et maîtrisés** sur PS4, proposant une expérience plus agréable. Un point très intéressant pour le Hack'n'Slash, est la direction que choisie Gravity Rush 2 pour le combat. Il propose donc plus d'options notamment à travers un système de posture. Chaque posture vient avec un gameplay spécifique, renouvelant ainsi l'expérience et permettant au joueur de s'approprier le système. Ces améliorations montrent un intérêt de la part des créateurs pour cet aspect moins exploité dans le premier jeu.

## UNE DIRECTION CHOISIE

Gravity Rush 2 est l'exemple même de la suite **reprenant la formule du premier jeu et l'améliorant en tous points**. L'autre point intéressant de cette suite est qu'elle a choisie de renforcer le coté action/combat de la série, et de se rapprocher du genre du Hack'n'Slash afin d'offrir plus d'utilisations de sa mécanique principale à travers le combat.

# For Honor

Février 2017, PC / PS4 / Xbox One, Ubisoft Montreal



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Mélanger l'imagerie Viking, Japonaise et Médiévale est une tâche colossale, et c'est ce que propose For Honor. Le jeu se base principalement autour du joueur contre joueur, et est donc plus proche d'un jeu de combat que d'un Hack'n'Slash. Pourtant, de par l'histoire mêlée de ces deux genres (Street Fighter 1 étant une itération du Beat'em up), et **l'accent porté sur le système de combat**, Il est intéressant de l'étudier.

Si For Honor n'est pas strictement un Hack'n'Slash, **il emprunte de nombreux éléments de ce genre**. Particulièrement une focalisation sur le système de combat, les challenges que rencontre le joueur mais aussi la caractérisation du personnage à travers ses actions.



## Réception critique et mercantile

**Le jeu se vend bien** pour un jeu de cette ampleur et ambition, plus de 2 millions d'exemplaires sur 3 support (PC, PS4, XBOX ONE). Le jeu reçoit de bonnes critiques de la presse, particulièrement sur son système de combat et son mélange d'univers. Du côté du public, si le jeu est aussi apprécié pour son système de combat et l'imagerie qu'il dégage, les problèmes liés au Matchmaking et l'équilibrage font que le jeu reçoit beaucoup de critiques négatives.

# HACK'N'SLASH & JEU DE COMBAT

## IMAGERIE FORTE

L'univers de For Honor est un **mélange audacieux, d'imagerie et d'univers connus**. Chaque factions possèdent sa propre fantaisie et caractéristiques, une faction est composée de classe et, de même que la faction, une classe vient avec son lot de spécificités. Cela permet à chaque joueur de trouver son compte. On peut aussi noter la caméra, proche du personnage, qui va venir faire des mouvements spécifiques lors de certains coups, ce qui fait de la caméra un outil de mise en scène très important.

## KATANA vs ÉPÉE vs HACHE

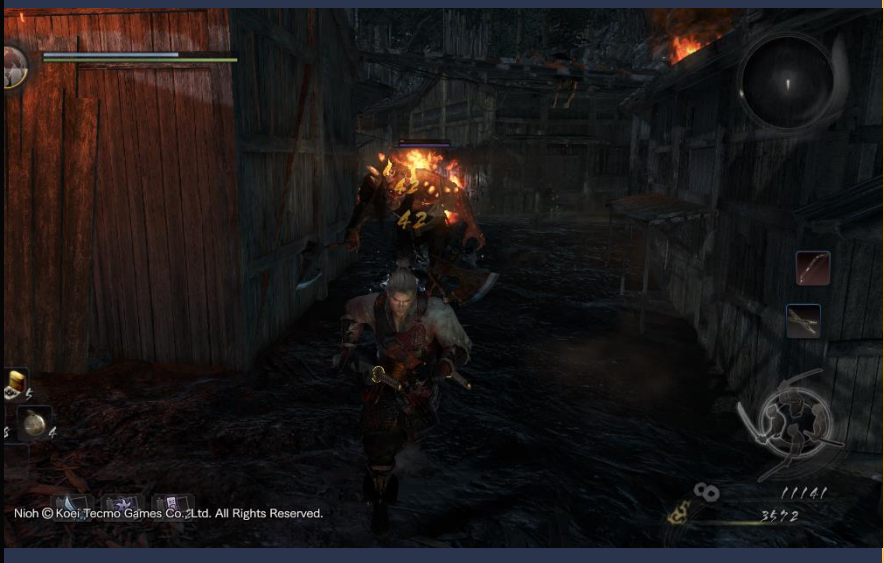
Le système de combat de For Honor est au cœur même du jeu. Le **système lie continuellement attaque et défense**. Tout le système de jeu est basé sur l'orientation de l'arme, ainsi, selon l'angle que le joueur donne à son arme il va pouvoir attaque comme se défendre. Ce lien rappelle les challenges propre au Beat'em ups traditionnels tel que le commit. Néanmoins, nous trouvons aussi les challenges développés par le Hack'n'Slash avec un travail sur le timing, précision ou encore d'analyse.

## UN PARALLÈLE INTÉRESSANT

For Honor **reproduit le parallèle fait par Street Fighter 1** de nombreuses années plus tôt, et utilise une méthode de caractérisation et de challenge proche de ce que propose les Hack'n'Slash. Le lien entre attaque et défense est ici très poussé, et propose une réflexion particulièrement intéressante pour le genre.

# Nioh

Février 2017, PS4, Team Ninja

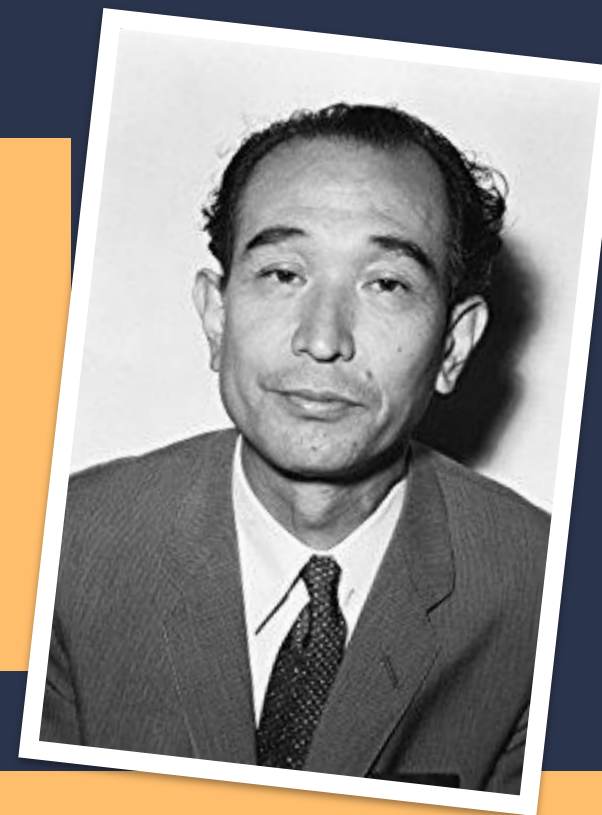


# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Le développement de Nioh débute en 2004, comme **un projet multimédia basé sur un script d'Akira Kurosawa** non terminé "Oni". De nombreuses révisions et 8 années plus tard, le projet est donné au studio de jeu Team Ninja. Au cours des 4 années suivantes de développement, Team Ninja se fait fortement influencer par de nombreux succès vidéoludiques tels que Dark Souls ou Diablo. Nioh reste cependant fidèle à l'œuvre originale de Kurosawa, l'utilisation du folklore Japonais ainsi que le Japon Féodal étant présent et central dans le script.

Avec un passé si lourd et des inspirations diverses, Nioh est **un amalgame particulier**, même pour les standards du jeu vidéo. Team Ninja va donc utiliser son expertise au service du Hack'n'Slash, mettant le système de combat au centre du jeu.



## Réception critique et mercantile

Nioh a vendu plus d'un million de copie durant ses deux premières semaines d'exploitation. Il est numéro 2 des top Anglais et Japonais à sa sortie. Walmart et Amazon épuisent leur stock dès la première semaine. Nioh est donc **un succès commercial incontestable** pour Team Ninja. Le jeu reçoit de nombreuses critiques positives, particulièrement sur son système de combat, sa difficulté, l'utilisation du folklore japonais et son esthétique. Son histoire et son inventaire rencontre des critiques négative. Le jeu sera tout de même nommé à deux awards en 2017 : Playstation Game of the Year et Best Action Game.

# LE MÉLANGE DES HACK & SLASH

## ESTHÉTIQUE

Basé sur le Japon féodal et particulièrement sur la fin de la bataille de Sekigahara, Nioh revendique un univers complexe. En plus de ce cadre déjà retors, le jeu va ajouter tous les éléments du folklore japonais, ce qui fait de Nioh **un jeu dense**. Néanmoins, cet univers permet une caractérisation très forte des différents personnages, ennemis et éléments du jeu, en plus d'une esthétique particulière. Malgré cet univers fort, l'histoire reste sommaire et peu développée.

## LE COMBAT COMME TEST CONTINU

Bien que de très nombreux éléments soient rattachés au système de combat, il reste le corps et l'âme de Nioh. Il **offre énormément de possibilités** au joueur pour se l'approprier. Ainsi, le joueur peut utiliser le style qu'il souhaite pour en éprouver sa maîtrise à travers les différents challenges du jeu. Le jeu est punitif, le joueur n'a pas le droit à l'erreur, il est bien plus souvent pénalisé que récompensé par les systèmes du jeu, particulièrement si le joueur n'est pas en maîtrise de son arsenal. On retrouve dans cette dynamique une réflexion très proche de Dark Souls.

## MILLE ET UN GENRE

Nioh introduit énormément d'éléments de gameplay différents, chacun avec leurs propres codes. Team Ninja va donc tous les rattacher d'une manière ou d'une autre au système de combat, mettant ainsi ce dernier au centre. Le studio prend donc le pari de **cumuler des éléments complexes** issues de nombreux jeux et de tous les réunir sous la bannière du Hack'n'Slash.



# NieR: Automata

Février 2017, PS4 / PC , Platinum Games

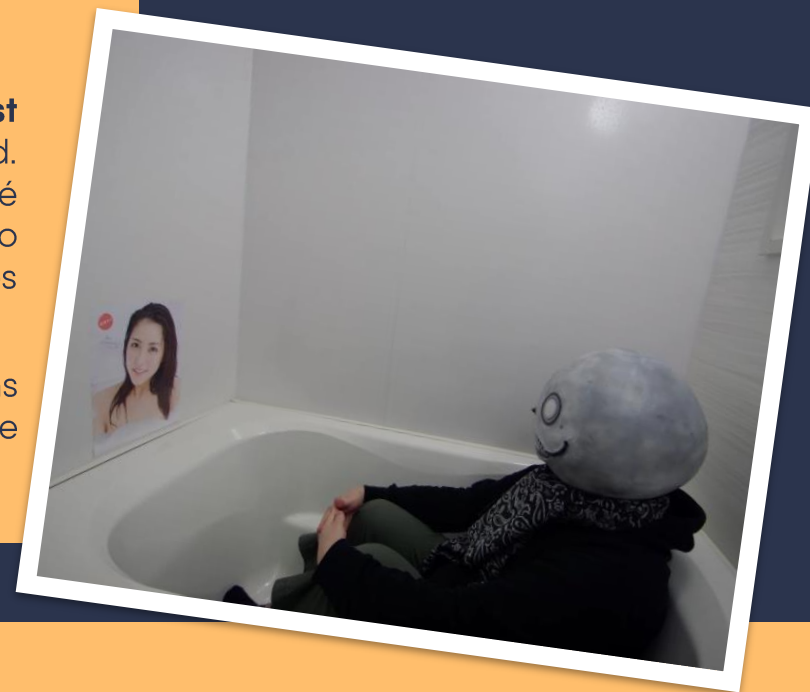


# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

NieR : Automata est la dernière création en date de Platinum Games. Ce **projet hors du commun est née de la coopération entre le studio et Yoko Taro**, créateur du premier NieR et de Drakengard. Quelques temps avant que Platinum ne se lance sur le projet, le studio est au bord du gouffre, malgré des jeux intéressants et appréciés, les chiffres de ventes calamiteux laisse perpétuellement le studio dans une situation délicate. C'est à ce moment que Square Enix propose cette collaboration, les dirigeants de Platinum étant fan du premier NieR décide alors de tout miser sur le projet.

Si NieR et Drakengard ont gagnés une réputation notoire à travers le temps ce n'est certainement pas grâce à leur gameplay mais bien à leurs scénarios particuliers et complexes. C'est donc le mélange d'une expertise du Hack'n'Slash avec la folie d'un scénario à retors que propose NieR: Automata.



## Réception critique et mercantile

NieR: Automata est **un pari réussi** aussi bien pour Platinum que pour Yoko Taro et Square Enix, le jeu s'écoule à plus de 2 Millions de copie en moins d'un an et gagne un succès d'estime considérable aussi bien auprès de la presse que des joueurs. Le jeu parvient donc à obtenir un 88/100 sur Metacritic et de nombreux prix. Le jeu est encensé pour son gameplay fluide et son histoire étonnante. Ce sont par contre de nombreux bugs et une direction artistique particulière qui laisse le jeu au palier de la barre des 90.

# UNE COLLABORATION INESPÉRÉE

## UN JEU NARRATIF

À proprement dit, NieR: Automata n'est pas un Hack'n'Slash ni un Beat'em up, c'est un jeu d'action-aventure focalisé sur la narration. Cependant sa genèse ainsi que son système de combat extrêmement recherché nous amène à le traiter. Ainsi, on ne peut pas évoquer NieR sans parler de **la narration propre à la série** invitant le joueur à refaire plusieurs fois le jeu pour découvrir tous les pans de l'histoire. Au niveau du combat, cette dynamique invite le joueur à explorer le monde avec 3 personnages possédant chacun un gameplay particulier. Tout cela dans une mise en scène particulièrement travaillée.

## SIMPLE ET EFFICACE

Le système de combat de NieR se base sur **une version simplifiée du combat de Bayonetta**, ainsi on en retrouve toutes les forces et quelques ajouts propres à l'univers de NieR. En premier lieu, le Witch Time disparaît mais laisse place à une dodge particulièrement ample mettant toujours le placement en avant. Ensuite, le système de tir est beaucoup plus simple, le joueur possède un pod qu'il a juste à activer sur un bouton et qui va se charger de tirer continuellement pendant le combat. Le système de combo est simplifié et l'accent est mis sur la fluidité, cette fluidité est transcrite par un mouvement constant du personnage, des animations léchées et des combos très permissifs permettant au joueur d'alterner très facilement entre différentes armes. Si l'accent de Bayonetta est autour du mouvement, dans NieR c'est la fluidité et le flow du combat qui est mis sur le devant de la scène. Enfin, le jeu possède **un grand nombre de techniques complexes et complètement annexes** dédiées aux joueurs souhaitant approfondir le système de combat.

## UN COMBAT AU SERVICE DU MESSAGE

NieR est un cas d'école de la nouvelle génération de Hack'n'Slash, le jeu propose un système de combat extrêmement plaisant mais qui vient surtout servir quelque chose d'autre, ici, la narration. Ainsi, selon le personnage que le joueur va être amené à jouer sont ressentis lors des combats va être drastiquement différent. L'analyse du système de combat proposé plus haut ne s'applique d'ailleurs que à un seul des 3 personnages (2B). L'expertise de Platinum est ainsi exploitée dans le but de créer non pas juste **un système de combat intéressant, mais aussi pertinent**.

# Hellblades : Senua's Sacrifice

Août 2017, PC / PS4, Ninja Theory



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Hellblade est un **projet ambitieux** pour le studio Ninja Theory, ce dernier souhaite proposer un jeu AAA indépendant, c'est-à-dire la qualité d'un AAA combinée avec la liberté créatrice du secteur indépendant. Une intention majeure du projet est de créer un jeu basé sur la psychologie du personnage et sa psychose. Pour ce faire le studio travaille en étroite collaboration avec des spécialistes du domaine. Ninja Theory utilise ici plusieurs genres de gameplay, allant du Hack&Slash, au Puzzle en passant par l'horreur, le tout au service de son intention.

Hellblade semble être un autre étrange mélange pour le genre du Hack'n'Slash, pourtant Ninja Theory ne néglige en rien cet aspect, et l'utilise pour **renforcer l'expérience proposée**. Le genre est utilisé pour représenter les épreuves que les personnages rencontrent au cours de son périple.



## Réception critique et mercantile

Hellblade est un jeu vendu exclusivement au format digital, mais devient **un succès commercial** et représente les meilleures ventes du Playstation store le mois de sa sortie. Le jeu devient rentable après seulement 3 mois, offrant au passage de belles perspectives au studio. Le jeu est considéré par de nombreuses critiques comme une œuvre d'art, particulièrement sur l'aspect graphique et psychologique. Le gameplay général est moins mis en avant, on lui reproche une répétitivité dans les combats mais aussi dans les puzzles. Le jeu reste pourtant un succès critique et commercial inattendu, et reçoit de **nombreux prix**.

# UNE EXPÉRIENCE À TOUT PRIX

## L'IMPORTANCE DE L'ESPRIT

L'intention première de Hellblades est la **représentation du personnage et de sa psychose**, tout est mis en œuvre pour représenter cet aspect. La caméra se trouve proche du personnages et fait souvent des séquence montrant son visage. Le Sound Design est omniprésent, allant des voix que le personnage entend à l'ambiance générale. L'univers sombre reflète l'état mental du personnage, mettant la caractérisation de ce dernier au premier plan. Le but de Hellade est de faire ressentir les pensée, les souffrances et les épreuves de Senua.

## PUNITIF

**Le système de combat est ici mis au service du message**, et non plus comme centre du jeu, les challenges du combat sont encore présent, mais leur porté est moindre face au message. Le combat suit donc cette volonté, le jeu propose un combat fluide mis en avant par une narration se passant ainsi de tutoriel. Hellblades est un jeu particulièrement punitif, notamment au niveau des combats, ainsi le joueur n'a pas le droit à l'erreur le jeu allant jusqu'à le sanctionner par une mort permanente de son personnage. Finalement, tout vient servir le message.

## DESIGN PROPRE

En plus des dynamiques de Hack'n'Slash, Hellblades propose au joueur de nombreuses épreuves de autour de Puzzles. Ainsi les différentes mécaniques introduites au cour de la progression sont exploités autant durant les combats que pour les puzzles. Une **esthétique de design qui souligne une force du jeu** et vient, encore une fois, facilité la transmission du message si important aux yeux de Ninja Theory.

# God Of War (2018)

Avril 2018, Playstation 4, SIE Santa Monica Studio



# INTRODUCTION ET RÉCEPTION

## Contextualisation

Après 5 ans d'absence, Santa Monica revient avec un nouvel épisode de leur série emblématique. Le studio n'a qu'un objectif avec ce jeu, offrir **un nouveau souffle à la licence**. Ainsi, le jeu profite d'un changement drastique d'environnement et d'univers. Passer de la mythologie grec à la mythologie nordique est un risque que Santa Monica Studio est prêt à prendre pour accomplir cet objectif. Ce changement de décor vient avec un changement de ton, Kratos n'est plus une simple machine de destruction, mais est maintenant un père avec un fils à élever.

Si cet opus semble se focaliser sur son univers et sa narration, Santa Monica ne néglige absolument pas le système de combat proposant une alternative particulièrement appréciée dans le genre du Hack'n'Slash. Ici, **les options de combat vont servir à absolument tout**, des puzzles à la plateforme.



## Réception critique et mercantile

Le jeu vend plus de 3 millions de copies exclusivement sur PS4 en l'espace de 3 jours, faisant de lui l'exclusivité Ps4 la plus rentable sur une courte période. C'est donc **un succès commercial retentissant pour le studio**. Le jeu est un chef d'œuvre pour la presse comme pour les joueurs, rien n'est laissé derrière, Art, Camera, Combat, Univers, Musique, etc... Les critiques acclament aussi l'utilisation de la mythologie nordique et la revitalisation d'une série avec un tel passé.



# UN OEUVRE IMPRESSIONNANTE POUR LE JEU VIDÉO

## RÉIMAGINATION D'UNE ÉPOPÉE

Le pari de prendre le personnage de Kratos, aussi caractérisé par la mythologie grecque, et de le mettre dans un univers tout autre avec de nouvelles motivations et **un comportement plus mature** est définitivement un choix risqué. God Of War met alors tout en œuvre pour que le personnage de Kratos, son histoire, ses pensées et sa relation avec son fils soit compris par le joueur. On ne peut parler de la narration du jeu sans évoquer la caméra, qui va nous peindre la totalité de cette épopée en un plan séquence grandiose. De plus, la caméra est très proche du personnage créant une relation très intimistes entre Kratos, son fils et le joueur.

## UNE HACHE A TOUT FAIRE

Le système de combat de GoW suit deux règles très simples : une **courbe de progression particulièrement travaillée** et la **polyvalence des actions disponibles**, servant autant le combat que les autres éléments du jeu. Le jeu reprend un système de combat Hack'n'Slash simple et y ajoute un gameplay particulier qui est celui du de la Hache. Cette hache a la propriété de pouvoir être lancé et récupéré à n'importe quel moment. Cette dynamique simple ouvre un pan de possibilités titanesques que le jeu va exploiter à outrance. Le jeu est aussi remplis de « récompense » visuelle en combat participant au sentiment de puissance qui vient avec le contrôle de Kratos.

## UN JEU AUX DIVERSES FORCES

En plus de son système de combat complexe et intéressant, GoW vient ajouter de **nombreuses dynamiques propres aux RPGs**. Ces dynamiques viennent diversifier l'expérience de jeu mais participe aussi activement à l'attachement que le joueur va ressentir pour son personnage. Dans les options de personnalisation disponibles nous retrouvons des systèmes d'équipements mais aussi de compétences permettant au joueur de s'approprier son expérience.



# CONCLUSION



Le Beat'em up a connu grand nombre de changement à travers son histoire, de ses origines simplement motivé par une fantaisie à un renouveau dans le monde de la 3D (Hack'n'Slash) en passant par de nombreuses recherches d'identités. Ce genre ancestral a donc connu des hauts et des bas le gravant à jamais dans l'histoire du jeu-vidéo.

Nous vivons actuellement une **période particulièrement intéressante** dans le monde du Hack'n'Slash et plus généralement du jeu-vidéo. Le genre parvient à trouver un équilibre entre son héritage et la nouveauté tout en se mélangeant intelligemment à de nombreux autres genres tel que le RPG, le Fighting Game, le Puzzle Game ou encore l'Action-Aventure Narratif. Et c'est à travers des **annonces et promesses** constantes durant ces deux dernières années que le genre peut admettre un futur plus que radieux.

Finalement, le Beat'em up est un genre extrêmement codifié, dû à son héritage très important. Néanmoins ces codes, que nous retrouvons dans les challenges, la mise en scène ou encore la caractérisation, sont voués à se briser, c'est d'ailleurs l'approche actuelle des développeurs par rapport au genre.

