

Type de Jeu Vidéo : Action

Vaquier Théo

17 février 2008



Table des Matières

- 1 Caractéristiques d'un jeu d'Action
 - Définition
 - Caractéristiques
- 2 Les différentes catégories du jeu d'action
 - Les jeux de Combat
 - Les jeux de Tir
 - Infiltration
 - Plateforme
- 3 Sources

Définition

Wikipédia :

- Un jeu d'action est un type de jeu vidéo dont le gameplay est centré autour d'**affrontements violents** qui se concrétisent par des coups physiques et le **recours à des armes blanches ou à feu**. Le jeu d'action peut être considéré comme l'équivalent vidéoludique des films d'action et de guerre.

Un parallèle avec le Cinéma ?

Essayons de dégager les caractéristiques d'un film d'Action, et nous verrons par la suite dans quels jeux vidéos on retrouve ces éléments.

Définition

Prenons par exemple un film d'action récent :



Quels éléments de gameplay pourrait-on en dégager ?

Caractéristiques

Pour résumer nous avons donc :

- des combats \Rightarrow Interaction physique du joueur (violence, destruction),
- différents niveaux à travers lequel le joueur progresse,
- checkpoints marquant un but à atteindre,
- challenges à relever en un temps limité, ou une action à faire le plus rapidement possible,
- le joueur contrôle un personnage, ou un petit groupe de personnages,
- l'effort est mis sur les effets visuels et le style graphique (au détriment du scénario ?),
- une "IA" évoluée.

Un gameplay basé sur la destruction ? Un héros qui casse tout !

Les Jeux et les Machines

- 1 Caractéristiques d'un jeu d'Action
 - Définition
 - Caractéristiques
- 2 Les différentes catégories du jeu d'action
 - Les jeux de Combat
 - Les jeux de Tir
 - Infiltration
 - Plateforme
- 3 Sources

Combat

Les jeux de combat :

- mettent en scène des confrontations entre deux avatars dans un espace fermé (ring, arène, etc.),
- le Joueur contrôle un personnage,
- l'adversaire peut être contrôlé par un humain ou par l'ordinateur.



FIG.: Virtua Fighter

Combat

On y retrouve les éléments de Gameplay :

- violence, effets visuels, temps limité, avatar du joueur, et différentes arènes (niveaux).



FIG.: Street Fighter - Soul Calibur II - Dead or Alive 4

Beat'em all

Les beat them all (beat' em up ou jeux de combat à progression) :

- similaires aux jeux de combat à la différence que **le joueur doit combattre** de nombreux ennemis en **progressant à l'intérieur de niveaux** à difficulté croissante.
- coopération à deux joueurs fréquente, chacun contrôle un personnage.



Beat'em all

- genre vidéoludique popularisé en 1987 par la sortie de Double Dragon,
- critiqués pour être **répétitifs et ennuyeux**,
- aujourd'hui, ce genre est largement intégré aux jeux d'action et d'aventure où les niveaux en 3D supplantent les niveaux à progression en 2D. Le combat rapproché coexiste maintenant avec les puzzles, coups de feu et missions.



FIG.: Double Dragon - Taito - 1987

Tir subjectif (FPS)

Les jeux de tir à la première personne :

- tirs et déplacements à la première personne du personnage contrôlé par le joueur (immersion du joueur),
- graphismes en trois dimensions, photoréalisme et réactions physiques réelles (immersion du joueur encore),
- jouabilité et beauté ont longtemps primés (exception : Half-life).

Exemples de jeux : Doom, Half-Life, Unreal, Quake, etc ...



FIG. : Half-Life - Quake 4

Tir subjectif (FPS)



FIG.: Crysis

Tir objectif (TPS)

Les jeux de tir à la troisième personne :

- similaires aux jeux de tir subjectif à la différence que le personnage est vu de dos et parfois avec une perspective isométrique,
- le joueur a une vision élargie de l'environnement et sa liberté de mouvement est accrue.

Exemples de jeux : Grand Theft Auto, Blood Rayne, Max Payne, Messiah, Tomb Raider, ...



FIG.: GTA - Blood Rayne 2

Shoot'em up

Les shoot them up :

- vue objective du vaisseau ou du personnage contrôlé par le joueur,
- le but du jeu est de détruire les ennemis tout en esquivant leurs tirs. Le gameplay requiert une bonne dose de réflexes
- se découpe en plusieurs niveaux à difficulté croissante,
- chaque niveaux se termine souvent par l'affrontement avec un boss.

Exemples de jeux : Space Invaders, Ikaruga, Gradius ...



Infiltration

Les jeux d'infiltration :

- variante du jeu de tir objectif ou subjectif où la ruse, la précision et la discrétion substituent l'utilisation massive d'armes à feu,
- le personnage contrôlé par le joueur doit autant que possible passer sous silence sa présence lors des missions qui lui sont confiées.

Exemples de jeux : Thief, Metal Gear, Hitman, Splinter Cell, et Beyond Good & Evil, Commandos, Tenchu.



Plateforme

Les jeux de plateforme :

- sauts d'une plateforme suspendue à l'autre ou au-dessus d'obstacles pour parvenir à la fin du niveau,
- éviter les pièges,
- détruire si possible les ennemis,
- traditionnellement en 2D, de plus en plus en 3D.



FIG.: mario - sonic - rayman

Exemples de jeux : Alex Kidd, Bombjack, Bubble Bobble, Castlevania, Contra, Crash Bandicoot, Donkey Kong Country, Kirby, Metroid, Mega Man, Prince of Persia, Rayman, Sonic, Spyro the Dragon, Super Mario ...

Sources

sources :

- http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_d'action
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Type_de_jeu_vidéo
- www.jeuxvideo.com



Fin

