

ANALYSE DE GAMEPLAY

SoulCalibur IV



SoulCalibur IV est un jeu vidéo de combat développé par Namco, sorti en 2008 sur Playstation 3 et Xbox 360. Il s'agit du 4^{ème} épisode de la série SoulCalibur.

LE MICRO-GAMEPLAY

I. CORE GAMEPLAY :

Comme dans tous les jeux de combat le Core gameplay est le même : contrôler un combattant lors de combats. Cet opus a été créé avec la méthode systémique : le scénario détient une place réduite, c'est au joueur de créer son histoire à partir du cadre posé par le jeu, c'est-à-dire les règles, comme pour un jeu de sport (PES, FIFA, etc...). Il faut noter que pour cet opus Namco est resté sur un Core gameplay unique : ils n'ont pas inclus de mode aventure liant la stratégie ou le beat 'em all comme dans SoulCalibur III ou certains opus de Tekken par exemple. Il y a cependant un aspect de leur jeu très proche du RPG, mais il s'agit ici plus d'une brique de gameplay particulière que d'un Core gameplay, nous reviendrons dessus par la suite.

Ce sont d'ailleurs ces briques de gameplay qui assurent l'identité de SoulCalibur, étudions les en détail.

II. LES BRIQUES DE GAMEPLAY : Capacités des héros, Modes de jeux, Briques abstraites

Nous retrouvons dans les briques de gameplay, premièrement les capacités des héros :

- Tous les personnages ont la possibilité de se déplacer librement sur les axes X et Z ; en effet Namco, dès le début de la série SoulCalibur, a voulu que ses personnages puissent utiliser tout le terrain ; la 3D était donc obligatoire. L'axe Y de déplacement n'est utilisé que très partiellement. Il correspond à trois positions définies : être accroupis, se tenir debout et sauter. Cette grande possibilité de mouvement permet une multitude de coups – marque de l'identité des SoulCalibur.
- Les personnages sont tous armés et équipés de protections. Le joueur a le choix entre un grand nombre d'équipement et d'armes pour customiser son personnage. Il existe deux modes, le mode standard où le choix de l'équipement ne change que le skin du personnage et le mode spécial où chaque équipement a des caractéristiques particulières.

Deuxièmement, les modes de jeux :

- Le mode solo permet de choisir entre différentes possibilités de jeu qui se présentent comme des « sous-modes » :
 - Le sous-mode « Histoire » : on y découvre l'histoire des personnages dans l'opus.
 - Le sous-mode « Tour des âmes » : il propose soit l' « Ascension » avec des défis, ou alors la « Descente » qui est un mode survival, à chaque fois la spécialisation du personnage est requise.
 - Le sous-mode « Arcade » : c'est un mode de jeu classique des jeux de combats.
 - Le sous-mode « Entraînement » : il permet d'apprendre et d'essayer les différents coups de tous les personnages.

- Le mode versus permet d'affronter un ami ou le jeu dans un match sans défi ou récompenses, juste pour le plaisir du combats. Il y a la possibilité de choisir entre un mode standard ou spécial dont les caractéristiques ont été citées précédemment.
- Le mode Xbox Live/PS Network permet d'affronter des adversaires sur le live et d'y gagner de l'expérience pour monter son niveau Online.
- La création de personnage permet de créer un avatar de son choix grâce aux équipements débloqués.
- Le musée permet d'accéder aux récompenses liées à l'univers que le joueur débloque.

Troisièmement, les briques de gameplay « abstraite »¹ :

- Le mode « Tour des âmes – Ascension » correspond à la section défi du jeu. De ce fait chaque combats/défis a une façon d'être fini pour débloquer une récompense. Ces conditions sont très variées, cela va de finir le niveau sans perdre d'énergie à se jeter dans le vide.

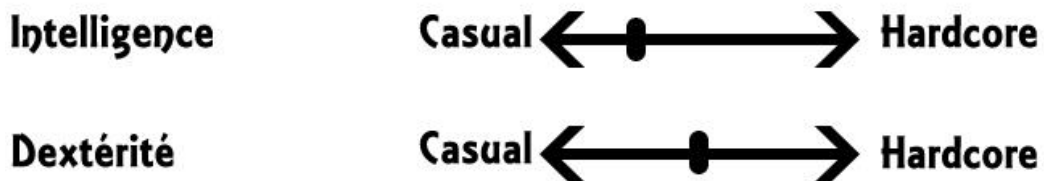
Maintenant que les briques de gameplay sont identifiées, continuons dans le micro gameplay. Voyons ce que Namco demande à ses joueurs en termes de virtuosité.

¹ Nous empruntons ce terme à Marc ALBINET, *Concevoir les jeux vidéo*, de briques de gameplay « abstraites » car elles relèvent du domaine de l'implicite et se présentent de manière énigmatique au joueur dans SoulCalibur IV.

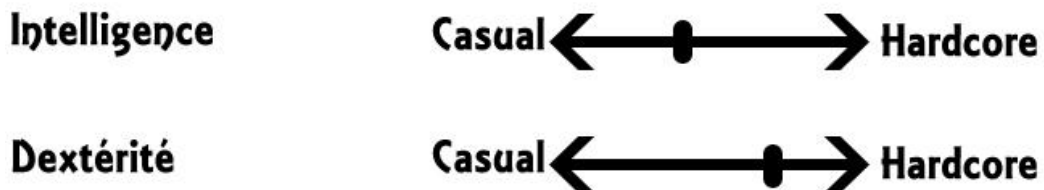
III. LA VIRTUOSITE : Les niveaux de virtuosité, Echec et réussite

Il faut bien ici définir deux types de niveau de réussite : le premier correspond au fait de finir le scénario, la fin du jeu. Le second niveau est atteint lors de la complétion totale du jeu dans tous ces modes et difficultés, le cent pour cent. Ainsi nous pouvons établir les jauges définissant la virtuosité comme le fait Marc Albinet dans son livre *Concevoir un jeu vidéo* :

Niveau de virtuosité nécessaire pour finir le scénario



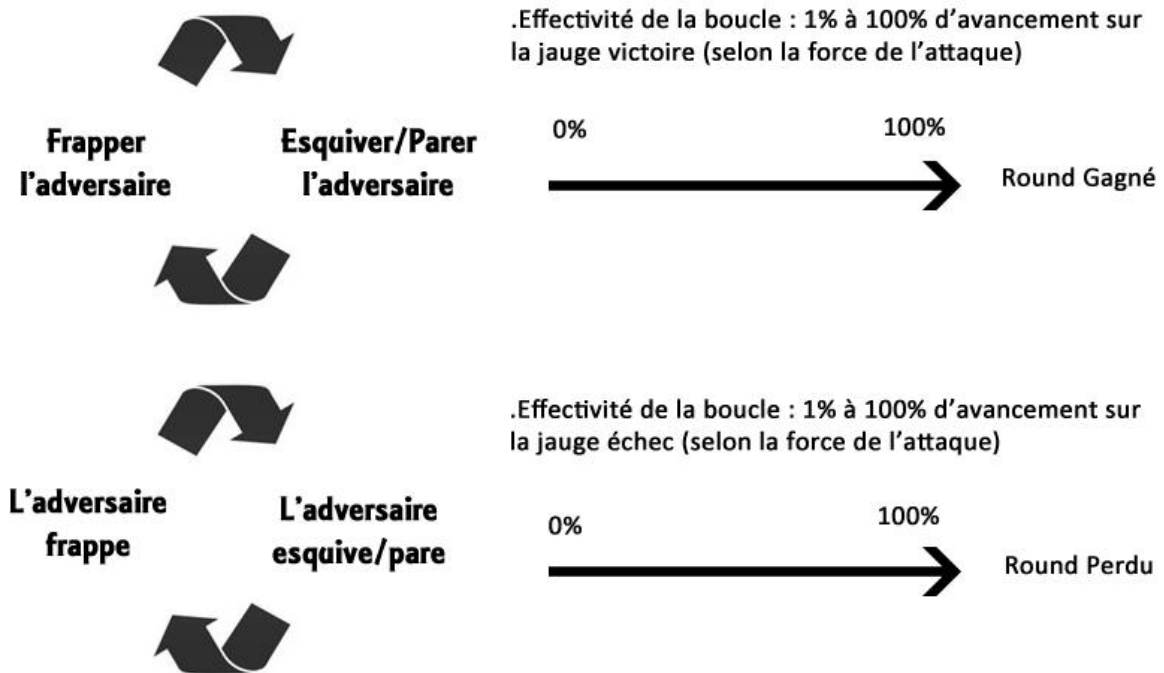
Niveau de virtuosité nécessaire pour terminer le jeu à 100%



Identifions maintenant les conditions d'échec et de réussite :

Dans le jeu, l'échec correspond à la perte des rounds face à l'adversaire lors du combat. On perd un round lorsque la jauge de santé arrive à zéro. Le Game Over n'est pas imposé, il n'est déclaré que lorsque le joueur, après une défaite, ne désire plus continuer.

Voici un schéma représentant les phases par lesquelles le joueur passe pour réussir ou perdre son combat :



Le joueur et son adversaire essaient de réussir ces micro-boucles de gameplay, « frapper l'adversaire / Esquiver l'adversaire » pour gagner. Le fait de ne pas effectuer la boucle dans son entièreté réduit les chances de réussite, par exemple : frapper mais ne pas esquiver augmente la jauge de victoire mais aussi la jauge d'échec.

Les émotions ludiques créées par ce genre de système sont très fortes car à tout moment le joueur ou l'adversaire peut retourner la situation. Il y a donc un large éventail d'émotions possibles. Il est possible de les répertorier par l'exploitation des jauges du schéma précédent. Par exemple, une jauge de réussite remplie liée à une jauge d'échec à zéro (un perfect), donne au joueur une véritable fierté ; d'un autre coté une jauge de réussite remplie liée à une jauge d'échec à 90% fabriquera un grand stress chez le joueur et un grand sentiment de victoire. Celle-ci se sera faite à « l'arraché » surtout si la jauge d'échec été rempli avant la jauge de victoire. Ainsi l'ordre dans lequel se remplissent les jauges a son importance pour la nature de l'émotion ludique fabriquée.

A cela il faut rajouter les types d'attaques. En effet il existe différents types d'attaque, demandant un niveau plus ou moins élevé de dextérité au joueur, pour les réussir. Gagner le jeu en répétant la même attaque inlassablement est possible mais peu glorieux et donc rarement utilisée par le joueur. Par contre, réussir un perfect en

finissant par l'attaque ultime de son personnage, est la plus belle réussite pour un joueur expérimenté et engendre une réelle fierté.

Pour finir avec le micro-gameplay, regardons d'un peu plus près les feed-back que le jeu utilise pour faire comprendre l'échec ou la réussite au joueur.

IV. LE FEED-BACK :

Le feedback est un outil de création important dans le domaine du jeu vidéo. En effet, créer du lien entre l'espace réelle et l'espace est primordial, il entraîne le phénomène d'immersion et permet d'attirer et d'entretenir l'attention du joueur, notamment par la mesure de l'action de l'utilisateur.

Les feed-back par Namco pour signaler l'échec ou la réussite sont de deux natures : visuelle et auditive. Lorsque le joueur se fait toucher, sa barre de vie est automatiquement réduite, le son de l'arme qui l'a atteint retentit et le personnage du joueur accuse le coup à la fois de manière visuelle et auditive.

Pour la fin du combat, le joueur est informé de sa réussite ou de son échec par un texte (GAGNE, ou PERDU), par une musique et par une animation du personnage.

LE MACRO-GAMEPLAY

I. Boucles de jeu : boucle micro, boucle moyenne, boucle macro

Intéressons-nous désormais au macro-gameplay. Nous commencerons par examiner les boucles de jeu. La boucle de jeu structure ce que le joueur doit accomplir, selon trois phases : l'objectif, le challenge et la récompense. Voyons comment elle a été appliquée dans le jeu à ses différents niveaux.

- La boucle micro/minimale : elle est le combat et ses différentes situations, décrites précédemment. Elle a une durée moyenne de 2 à 5 minutes. L'objectif est donné par le canal audio, au début du combat une voix-off dit : « Fight ! ». Le challenge s'établit par le niveau de l'adversaire, s'il est faible le joueur ne s'attendra pas à une belle récompense à l'inverse d'un combat ardu. La récompense à la fin du combat est immédiate : c'est la prise de points. Celle-ci se calcule à partir du temps restant, de la situation du joueur selon le niveau joué, de la vie restante et de la jauge d'âme.



Les actions du joueur ici sont des micro-actions et servent un seul but, parvenir à effectuer la boucle de victoire. Le choix se porte donc sur attaquer ou esquiver/parer. « Est-ce le bon moment ? » voilà le questionnement constant qui se lie à l'anticipation de l'action de l'adversaire chez le joueur. Ainsi une fois la microdécision prise, le joueur doit alors choisir quel type d'attaque ou de parade/esquive il doit effectuer : Rapide/faible, lente/forte, Compliquée/combo, parade haut, parade bas, Guard break, Guard Impact etc... La vitesse de réaction nécessaire étant élevée, un stress est constamment généré. Le choix de la bonne action permet de relâcher une partie de ce stress car un avantage a été pris. Cet avantage laisse place au plaisir car le joueur maîtrise la situation du jeu. Dans le cas contraire, une frustration est créée car le stress n'a pas pu être relâché.



- La boucle moyenne correspond à la fin d'un mode avec un personnage, par exemple finir le mode histoire avec Kilik. L'objectif n'est pas donné au départ mais est imposé : on ne choisit pas les combats que l'on va faire ils sont générés les uns après les autres jusqu'à la fin de la boucle. Sa durée moyenne dépend du type de mode mais elle reste comprise dans une échelle de 20 à 30 minutes. Le challenge ici est graduel. Chaque combat doit être plus difficile que son précédent, jusqu'au « boss » qui représente le challenge final. La récompense obtenue dépend du jeu du joueur par accumulation de points lors de chaque micro-boucle ; ainsi les points permettent l'obtention de « gold », la monnaie du jeu, par palier. Si le mode choisi est la tour des âmes il y a aussi pour le joueur la possibilité de remplir un objectif secondaire et donc plus ardu, qui lui donnera du stuff (de l'équipement) en récompense.

Les choix du joueur sont bien plus macros : ils sont portés sur, premièrement, le choix du mode qu'il veut achever, chaque mode ayant des caractéristiques de finalisation particulières ; deuxièmement, les personnages qu'il sélectionne, et qui influencent le déroulement du combat – puisque chaque personnage a ses propres compétences et caractéristiques.

- La boucle macro correspond à finir le jeu, son avancement peut être évalué par la liste des achievements. Sa durée correspond à la durée de vie du jeu qui pour SoulCalibur est difficilement évaluable car dépendante du niveau de virtuosité du joueur. L'objectif n'est pas explicité car il est inné au joueur, le but est de finir tous les niveaux du jeu ; cela fait partie de la culture vidéo-ludique collective.

Les récompenses sont donc importantes :

- Pour les récompenses servant directement le jeu, ce sont les armes et équipement ultime permettant au joueur d'optimiser au maximum son personnage, de tester toutes les combinaisons possibles et d'aller se confronter aux meilleurs sur le live. La seconde vie du jeu se trouve dans l'affrontement sur le live avec son personnage customisé ; de la même manière que l'on va jouer à un trading card game (Magic, etc...) son personnage constitue son Deck.

- Pour les récompenses liées à l'univers du jeu, c'est la possibilité d'acheter avec des gold les derniers Artworks, des fins cachées, etc...

Le but de la diversité de récompense est de plaire à plusieurs types de joueur et donc de récompenser tout le monde.

II. LE FUN ET LA MOTIVATION : Fabrication du fun, Différents types de motivations

Voyons maintenant comment le fun est généré dans le jeu et ce qui motive le joueur à rester sur le jeu et à y revenir.

Les éléments créant le fun et l'addiction sont : la structure du jeu, l'immersion, son gameplay et la construction du rythme. Comment ces éléments ont-ils été pensés dans SoulCalibur IV ?

Sur la structure, la série des SoulCalibur a toujours été très attrayante : les graphismes ont toujours reflété, au moment de la sortie du jeu, le maximum du potentiel du support. La qualité des décors, les effets en combats, les détails fouillés pour chaque équipement et personnage, tous ces éléments séduisent facilement au

premier coup d'œil le joueur ; autrement dit une partie du fun est fabriqué dès cet instant. Les personnages viennent de tous les horizons, et sont toujours séduisants et charismatiques. Le jeu est très dynamique, on peut en faire le contre-exemple en observant les Virtua Fighter ou les Tekken dont le rythme de combat est bien plus ralenti. Cet aspect est très important car pour un jeu de combat, la fluidité est primordiale et le fait d'y avoir accès sans être un joueur professionnel atteste de la puissance du gameplay. Tous ces éléments sont participatifs de l'élaboration du fun.

Comme expliqué précédemment, l'aspect principal du gameplay de SoulCalibur est son accessibilité : un joueur débutant pourra dès le début faire des coups impressionnants, il s'agit d'un des premiers « wow effect »² du jeu. Chaque coup porté est imposant et très travaillé graphiquement, ce qui fabrique directement du fun. Cette promesse de fun est maintenue tout au long du jeu. Les enchaînements se complexifient au fur et à mesure du jeu et en devient alors plus époustoufflant, générant ainsi un niveau de fun à la mesure du niveau du joueur.

L'outil le plus puissant pour créer l'immersion se trouve être dans le jeu l'éditeur de personnage. En effet, permettre au joueur de s'identifier à son personnage déclenche alors la catharsis³ de l'utilisateur, et crée ainsi une véritable immersion. Celle-ci fabrique alors du fun, car toutes les émotions ludiques, créées par le jeu, seront mises en exergue par la catharsis



² M. ALBINET, *Concevoir un jeu vidéo*, p. 110: Un wow effect est « un effet de surprise et de ravissement à la vue de quelque chose (une technologie épatante, des graphismes sensationnels, etc.). »

³ ARISTOTE, *Poétique*, 1449b28 : La catharsis ou katharsis (en grec κάθαρσις) signifie *purification*. La catharsis est l'épuration des passions par le moyen de la représentation dramatique.

Comme précisé précédemment, le jeu a une rythmique très dynamique. Tout est fait pour que le joueur soit émerveillé et éveillé durant chaque écran du jeu. Ainsi le jeu utilise des thèmes musicaux épiques, des mouvements de caméra et des raccords écran très dynamiques. Grâce à ces outils, fortement empruntés au cinéma, le jeu crée du fun qui comble les moments où le gameplay est absent. Ce type de construction assure un rythme entraînant et fait garder la manette en main à l'utilisateur.

Nous venons de voir ce qui provoque le fun chez le joueur, intéressons-nous à sa motivation pour jouer.

Le jeu est basé sur deux types de motivations, dont une réellement atypique pour un jeu de combat :

- La motivation basée sur la récompense : le joueur est toujours à la recherche d'une nouvelle récompense de stuff. Ce type de motivation est en général spécifique des RPG, elle permet une réelle addiction car il y a la promesse de progression rapide de son personnage. C'est une phase de motivation qui ne dure que lors de la première vie du jeu. Une fois tout le stuff acquis le joueur, reste alors sur le deuxième type de motivation.
- La motivation basée sur le challenge : ici le but est la progression des compétences du joueur lui-même. C'est le type de motivation, commune à tous les jeux de combat. Celle-ci est présente tout au long du jeu. C'est ce qui fait revenir le joueur sur le jeu, le but étant différent selon les joueurs : certains seront en compétition avec leurs amis, d'autres voudront être les meilleurs sur le live, d'autres encore auront un souci de perfection et chercheront la maîtrise totale d'un ou plusieurs personnages. Quel que soit le type de joueur, la compétition reste un élément important et décisif dans la création de la motivation et de l'addiction.

LA BALANCE DES PERSONNAGES



Pour conclure cette étude sur SoulCalibur IV, voyons comment les personnages ont été balancés.

Les trois principales caractéristiques de la balance sont : la force, l'agilité et la portée.

- La force correspond au nombre de dégâts que va infliger le personnage : plus il a de force, plus ses attaques seront dévastatrices.
- L'agilité correspond à la vitesse de déplacement sur le terrain ainsi qu'à sa rapidité à enchaîner des coups. Généralement, plus un personnage est fort moins il est agile.
- La portée représente l'allonge qu'aura son arme. Un personnage à grande portée occupera une plus grande place dans l'espace et aura donc une plus grande capacité à toucher sans se faire toucher.

Il est évident qu'un personnage ayant une grande portée est avantageux, il suffirait au joueur de jouer constamment sur son allonge pour gagner. Pour combattre ce biais on oppose l'agilité à la portée ; ainsi un personnage comme Kilik a une grande portée mais elle se retrouve vite amoindrie s'il est opposé à un personnage comme Raphaël qui peut esquiver, frapper et se déplacer rapidement.

Ce genre de balance est souvent utilisée et sert à l'identification, comme au cours d'un FPS lorsque l'on choisit si l'on sera sniper, fantassin ou artilleur. Le choix d'un personnage lent mais fort ou alors rapide et souple relève principalement d'une manière d'être, d'une philosophie : « l'attaque est la meilleure des défenses ! La défense est la meilleure des attaques ».